ORIENTAMENTO 2025-26
SCUOLA SECONDARIA II GRADO
CLASSE II A

TITOLO MODULO FORMATIVO **IO E GLI ALTRI**				**TOTALE ORE 35** **DI CUI 35 ORE CURRICOLARI** **DI CUI 0 ORE EXTRACURRICOLARI**	
NUCLEO TEMATICO	**DISCIPLINE COINVOLTE**	**TRAGUARDI DI COMPETENZA**	**METODOLOGIE DIDATTICHE**	**ATTIVITÀ PREVISTE**	**MODALITÀ DI VERIFICA DELLE COMPETENZE ACQUISITE**
IO E GLI ALTRI	TIC (N. ORE 6)	- Fondamenti di Coding: Saper utilizzare i comandi in sequenza corretta per raggiungere un obiettivo; - Problem Solving: Saper analizzare un problema complesso (l'enigma), scomporlo in sotto-problemi più piccoli e gestibili, e pianificare una soluzione passo dopo passo; - Creatività e Progettazione: Saper ideare e realizzare un'app o un progetto originale (nei playground più avanzati), utilizzando il codice come strumento di espressione creativa;	- Problem solving; - Apprendimento per scoperta; - Learning by doing; - Cooperative learning; - Lavoro in team.	**“SWIFT PLAYGROUND” LAB** - Imparare a programmare in modo facile, interattivo e divertente utilizzando il linguaggio Swift; - Apprendimento interattivo: utilizza un approccio basato sul gioco e su rompicapi (chiamati "Playgrounds") per introdurre i concetti fondamentali della programmazione.	- Osservazioni in itinere durante le attività pratiche e valutazione dei risultati finali.

		- Pazienza e Perseveranza: Saper affrontare la frustrazione dovuta agli errori di codifica, riprovare diverse soluzioni e portare a termine progetti complessi (resilienza); - Lavoro di Squadra: Saper collaborare con i compagni (se l'attività è di gruppo) per confrontare soluzioni, dividere i compiti e fare peer-review del codice; - Comunicazione Tecnica: Saper spiegare il proprio codice, le scelte progettuali fatte e il funzionamento dell'app/soluzione creata a un pubblico; - Pensiero Critico: Essere in grado di valutare l'efficacia e l'efficienza di diverse soluzioni di codice per uno stesso problema.			
	SCIENZE MOTORIE (N. ORE 5)	- Conoscere e praticare in modo corretto ed essenziale i principali giochi sportivi.	- Peer to peer; - Station Teaching.	**FESTA DELLO SPORT** - Giochi di squadra; - Sperimentazione di più attività utilizzando spazi e attrezzi diversi.	- Osservazioni in itinere; - Autovalutazione e peer review tra studenti.

	ITALIANO/STORIA ARC-IRC (N. ORE 2)	- Riflettere sull'interculturalità e sulla capacità di inclusione di nuove culture sul territorio; - La percezione di sé rispetto agli altri.	- Brainstorming; - Debate.	**PREMIO NAZIONALE PER CORTOMETRAGGIO SOCIALE NICKELODEON** - Proiezione cortometraggi; - Conversazione guidata; - Votazione dei cortometraggi.	- Osservazioni in itinere.
	MATEMATICA LABORATORIO GRAFICA (N. ORE 6)	- Pensiero logico; - Visualizzazione spaziale; - Progettazione grafica; - Capacità di analizzare e utilizzare le proprietà delle figure geometriche.	- Didattica laboratoriale; - Learning by doing; - Cooperative learning.	**LABORATORIO ARTIGIANALE "L'INFINITO CHE TORNA"** - Progettazione e realizzazione di nastri di Moebius; - Progettazione di uno slogan che si integri continuamente nella superficie del nastro; - Stampa grafica 3D; - Realizzazione del packaging; - Presentazione ed esposizione del progetto.	- Valutazione in itinere; - Valutazione del prodotto finale.

	TPSC LABORATORIO DI GRAFICA (N. ORE 6)	- Comprendere le fasi principali del processo creativo per la realizzazione di un logo; - Sviluppare capacità di analisi e documentazione per la progettazione grafica; - Riflettere sull'importanza dell'identità visiva in contesti professionali e internazionali; - Conoscere esempi concreti di progetti grafici di successo.	- Lezione frontale dell'esperto; - Dibattito e confronto in classe; - Analisi di case studies; - Cooperative learning per riflessioni post-incontro.	**"DESIGN & COMMUNICATION: 3 TALKS"** - Incontri con tre esperti: i titolari di due studi grafici di Foligno e la titolare di uno studio di comunicazione di Terni per la spiegazione delle fasi dello studio di diversi progetti di comunicazione aziendale e di eventi; - Analisi delle tecniche utilizzate per la creazione di loghi, campagne pubblicitarie stampa e social; - Discussione in classe sull'importanza del design grafico nel marketing e nella comunicazione aziendale.	- Osservazioni in itinere; - Discussione e partecipazione attiva durante l'incontro; - Valutazione delle riflessioni sulle tecniche e concetti esposti.

	EDUCAZIONE CIVICA (N. ORE 4)	- Saper utilizzare life skills fondamentali: comunicazione efficace, empatia, gestione delle emozioni, pensiero critico, decision making; - Sviluppare empowerment e autoefficacia nelle scelte di salute e nelle relazioni; - Acquisire competenze di base per agire come peer educator nel gruppo classe; - Collaborare in modo responsabile all'interno di un gruppo di lavoro misto (pari–docenti–operatori sanitari).	- Peer education e apprendimento cooperativo; - Attività laboratoriali guidate da operatori ASL; - Circle time, simulazioni e role-playing; - Lavori di gruppo e problem solving guidato; - Lezioni dialogate e analisi di casi.	**PROGETTO YAPS – YOUNG AND PEER SCHOOL** - Incontri formativi con operatori sanitari sul ruolo del peer educator; - Laboratori sulle life skills: comunicazione, emozioni, gestione dei conflitti; - Esercitazioni pratiche: simulazioni di interventi tra pari e dinamiche di gruppo; - Attività di riflessione critica sui temi di salute (benessere, prevenzione, scelte consapevoli); - Costruzione del gruppo di lavoro "peer" della classe 2A.	- Osservazione delle dinamiche di partecipazione e del lavoro di gruppo; - Schede di autovalutazione e riflessioni individuali sul ruolo del peer educator; - Brevi prove pratiche (simulazioni/role-playing) per valutare life skills e comunicazione; - Questionario finale di gradimento e percezione delle competenze sviluppate.

	EDUCAZIONE CIVICA (N. ORE 6)	- Consolidare la conoscenza e l'accettazione di sé sul piano corporeo, emotivo e relazionale; - Riconoscere ed esprimere emozioni, bisogni affettivi e modalità relazionali rispettose; - Analizzare criticamente stereotipi di genere e messaggi dei media; - Comprendere la relazione tra affettività, sessualità e comportamenti responsabili; - Promuovere benessere personale e relazioni positive nel gruppo-classe.	- Brainstorming; - Dibattito guidato; - Schede di riflessione individuale; - Role-playing; - Lavori in piccolo gruppo.	**EDUCAZIONE ALL'AFFETTIVITÀ E SESSUALITÀ** **Incontri con Esperti del Consultorio dell'Asl 2 Spoleto** **Incontro 1** - Introduzione ai bisogni socio-affettivi e alla conoscenza di sé; Attività di consapevolezza emotiva (schede, circle time); - Discussione su immagine corporea e cambiamenti dell'adolescenza; - Analisi di esempi mediali → stereotipi e modelli di genere. **Incontro 2** - Relazione affettività–sessualità: significati, rispetto, consenso; - Role-playing su situazioni relazionali e comunicazione efficace; - Prevenzione comportamenti a	- Osservazione delle dinamiche di partecipazione durante attività e laboratori; - Riflessioni scritte individuali (schede finali); - Elaborati prodotti nei lavori di gruppo; - Questionario di gradimento e autovalutazione al termine del percorso.

				rischio e promozione della salute; - Lavoro di gruppo: costruzione di un “patto di benessere relazionale”.	