

IL PIANO DELL' ORIENTAMENTO

Il seguente schema va inteso come uno strumento flessibile e non prescrittivo che può essere adattato a diversi contesti di apprendimento e destinatari, per supportare lo sviluppo delle competenze chiave. La definizione di “competenza” comprende i concetti di conoscenze, abilità e atteggiamenti, ma va inteso in una prospettiva *olistica*, che comprenda l’interdipendenza tra gli elementi del quadro come un ecosistema complesso. Infatti, la competenza chiave abbraccia elementi con profili e strutture diversi che possono essere intesi come atteggiamenti, disposizioni e orientamenti alle azioni. La competenza va intesa come la capacità degli individui di far fronte a qualunque situazione. Ogni competenza inclusa nel quadro, pertanto, ha uguale rilevanza ed è necessaria, correlata e interconnessa alle altre.

CLASSE PRIMA							
NOTA: Il consiglio di classe può scegliere tra le diverse proposte previste dal Piano e indicare se fare le attività in orario curriculare o extracurriculare.							
QUADRI DI RIFERIMENTO	COMPETENZE	ATTIVITÀ	LUOGHI	SOGETTI COINVOLTI	METODOLOGIE	TEMPI h	
LifeComp	RINFORZARE IL METODO DI STUDIO <i>L1 Mentalità orientata alla crescita</i> <i>- Credere nel proprio e altrui potenziale di apprendimento e progresso continui.</i>	Laboratorio...(es: per la comprensione del testo, l’individuazione delle consegne, la sintesi dei contenuti, la costruzione di mappe concettuali...)	Singole classi Classi parallele Biblioteca	Docenti Esperti Famiglie	DDI Cooperative Learning Peer-tutoring Problem solving Gamification	4	16
		Laboratorio...(per la motivazione allo studio,...)		Esperti attività di coaching/mentoring	Thinking aloud	4	
		Laboratorio....		Docenti	Metacognizione	4	
		Laboratorio.....		Docenti Esperti esterni			
LifeComp	LAVORARE SUL SENSO DI RESPONSABILITÀ <i>P2 Flessibilità</i> <i>- Capacità di gestire transizioni e incertezze e di affrontare le sfide</i>	Laboratori per la realizzazione di....	Classe	Docenti curricolari	Brainstorming Didattica orientativa Storytelling Role-playing Flipped-classroom	5	5
LifeComp	CONOSCERE SE STESSI E LE PROPRIE ATTITUDINI <i>P1 Autoregolazione</i> <i>- Consapevolezza e gestione di emozioni, pensieri e comportamenti</i>	Laboratorio sull’autobiografia formativa (es: realizzazione di testi....)	Classe Aula multimediale	Esperti attività di coaching/mentoring	Didattica laboratoriale	6	15
		Progetti extracurricolari a carattere orientativo	Scuola Auditorium	Esperti esterni Docenti Personaggi “motivatori” Autori di libri e pubblicazioni	Circle time Debate Coding Outdoor education	9	
GreenComp	CONOSCERE IL TERRITORIO <i>- Atribuire valore alla sostenibilità</i>	Visite guidate a carattere orientativo	Singole classi Classi parallele Classi aperte Altri istituti Enti e organizzazioni del territorio Aziende Musei	Docenti Referenti delle strutture coinvolte		10	10