

*Programma Operativo Complementare (POC) "Per la Scuola" 2014-2020 finanziato con il Fondo di Rotazione (FdR) – Obiettivo Specifico 10.1 – Azione 10.1.6 – Sotto-azione 10.1.6A, interventi di cui al Decreto del Ministro dell'Istruzione e del Merito 15 novembre 2024, n. 231*

### **SINTESI attività di orientamento**

N.	AZIONI DI ORIENTAMENTO Titolo del modulo	Attività e obiettivi
1	Laboratorio di Logica. Scacchi di classe (minimo 15 alunni)	<p>Il corso si propone i seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Promuovere lo sviluppo del pensiero logico e strategico (Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie);</li> <li>- Migliorare la concentrazione, la memoria, lo sviluppo del pensiero divergente (Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare);</li> <li>- Sviluppare il fair play e il confronto costruttivo tra pari. (Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza).</li> </ul> <p>Le lezioni verranno articolate in una parte teorica (analisi delle regole, principali varianti del gioco, partite disputate dai Maestri) e una parte pratica, con la possibilità di partecipare a eventi provinciali.</p> <p>I risultati attesi sono un miglioramento delle abilità/competenze logico matematiche degli studenti coinvolti, e uno sviluppo del pensiero critico.</p> <p>Il modulo offrirebbe ai partecipanti la possibilità di confrontarsi con un gioco di strategia che incoraggia lo sviluppo di capacità cognitive, strategiche e di problem-solving, oltre a promuovere valori etici e comportamentali.</p>
2	Laboratorio di teatro. Connessioni 2 (minimo 15 alunni)	<p>Attraverso il laboratorio teatrale, i/le partecipanti avranno l'opportunità di sviluppare le proprie capacità creative, migliorare le competenze sociali e rafforzare l'autostima.</p> <p>L'obiettivo è creare uno spazio di confronto e di scoperta, in cui i partecipanti possano esplorare il proprio talento e imparare a lavorare in gruppo. I ragazzi e le ragazze avranno inoltre l'opportunità di sviluppare non solo le proprie capacità espressive, ma anche di costruire relazioni significative, rafforzare il senso di solidarietà e creare una rete sociale di supporto.</p> <p>Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorire lo sviluppo delle capacità espressive e comunicative;</li> <li>• Promuovere il lavoro di squadra, la collaborazione e il rispetto reciproco.</li> <li>• Stimolare la creatività e l'immaginazione attraverso esercizi teatrali e improvvisazioni.</li> <li>• Favorire l'autonomia e la fiducia in sé stessi.</li> <li>• Promuovere l'inclusione sociale e l'accettazione delle diversità</li> <li>• Favorire lo sviluppo di competenze comunicative e relazionali</li> <li>• Costruire una rete di rapporti duraturi e di supporto tra i giovani, anche al di fuori del laboratorio.</li> </ul> <p>Uso di testi teatrali che affrontano temi di inclusione, solidarietà e diversità.</p> <p>Valutazione finale: restituzione del lavoro svolto a genitori e insegnanti, come momento di condivisione dell'esperienza.</p>
3	AI - ME L'intelligenza artificiale per affrontare le attività quotidiane e sviluppare competenze digitali e STEM (minimo 15 alunni)	<p>Il progetto intende avvicinare le studentesse e gli studenti all'utilizzo consapevole e produttivo delle tecnologie di intelligenza artificiale (IA) per affrontare e gestire attività quotidiane, potenziando al contempo le competenze digitali e STEM.</p> <p>Obiettivi:</p> <p>Imparare a utilizzare strumenti IA disponibili (chatbot, assistenti virtuali, strumenti di generazione automatica di contenuti) per organizzare, pianificare e risolvere compiti concreti della vita quotidiana e scolastica.</p>

		<p>Acquisire consapevolezza critica nell'uso dell'IA: distinguere tra supporto utile e dipendenza, riconoscere i limiti degli strumenti. Sviluppare competenze digitali trasversali applicabili allo studio, alla comunicazione, alla produttività personale. Comprendere l'importanza della protezione dei dati personali e delle implicazioni etiche nell'uso delle tecnologie intelligenti. Stimolare pensiero critico, problem solving e creatività nell'uso della tecnologia per il miglioramento della vita quotidiana. Favorire l'inclusione e la riduzione del divario di genere nell'accesso e nell'utilizzo delle tecnologie. Il progetto seguirà un approccio laboratoriale, con forte componente esperienziale.</p>
4	Olimpiadi di matematica a squadre (minimo 15 alunni)	<p>Le Olimpiadi a squadre di Matematica possono essere un'ottima opportunità di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sviluppare la capacità di affrontare situazioni nuove;</li> <li>Sviluppare un atteggiamento proattivo verso la ricerca di soluzioni;</li> <li>Valorizzare le capacità logiche, intuitive e deduttive;</li> <li>Promuovere il lavoro di gruppo.</li> </ul> <p>I problemi di norma presenti alle gare o agli allenamenti non sono mai di tipo "compilativo" e richiedono un uso consapevole delle capacità logiche, intuitive e deduttive, consentendo agli studenti di allenare il pensiero critico e di trovare soluzioni creative. Lavorare in squadra richiede una divisione dei compiti, una comunicazione efficace e un atteggiamento collaborativo, tutte competenze importanti in un'ottica di lifelong learning.</p> <p>Le Olimpiadi permettono agli studenti di approfondire parti di programma che normalmente non vengono affrontate nel percorso curriculare e di utilizzare tecniche e procedure per risolvere problemi anche molto complessi.</p> <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aritmetica, algebra, geometria, calcolo combinatorio</li> <li>Principali metodologie</li> </ul> <p>Lezione dialogata e partecipata di matematica olimpionica</p> <p>Gamification, mediante l'utilizzo della piattaforma "Phi-quadro"</p> <p>Cooperative learning</p> <p>Si confida in un aumento dell'interesse e della curiosità per la materia.</p>
5	Voices of the Future – Podcasting in English for Real-World Impact (minimo 15 alunni)	<p>Obiettivi formativi:</p> <p>Sviluppare pensiero critico, lavoro collaborativo, consapevolezza mediatica e cittadinanza digitale responsabile.</p> <p>Obiettivi didattici:</p> <p>Migliorare speaking, listening e public speaking tramite storytelling e simulazioni di interviste; ampliare il lessico specifico; sviluppare abilità di scrittura creativa per script.</p> <p>Contenuti:</p> <p>Analisi di podcast professionali; brainstorming tematici; scrittura e revisione peer-to-peer di script; esercizi di dizione; editing audio digitale; strategie di storytelling e promozione sui social.</p> <p>Metodologie:</p> <p>Workshop pratici e interattivi, task-based learning, cooperative learning, peer feedback, uso di software audio, role play e microlearning.</p> <p>Risultati attesi:</p> <p>Produzione e pubblicazione di podcast originali in inglese; competenze linguistiche e digitali integrate; rafforzamento del senso di appartenenza e visibilità della scuola.</p>
6	Raccontare per immagini: il cinema e i suoi generi (minimo 15 alunni)	<p>L'obiettivo del percorso è quello di "orientare" i giovani verso una maggiore consapevolezza di sé e delle proprie passioni, facilitandone i processi di scelta legati al futuro. Il Cinema rappresenta uno strumento potente di orientamento poiché stimola riflessioni ed esplorazioni del proprio io e del mondo circostante.</p>

		<p>Obiettivi didattici e formativi: Favorire negli studenti la comprensione dello specifico linguaggio filmico e delle sue principali modalità narrative.</p> <p>Contenuti: Introduzione teorica al concetto di genere cinematografico e classificazione dei più rilevanti generi e sottogeneri cinematografici; analisi e commento di almeno 7 film, scelti tra i generi presentati (poliziesco, fantascienza, commedia, horror, film storico, film di guerra, western).</p> <p>Principali metodologie: Visione parziale e guidata, interpretazione formale e analisi contenutistica dei film selezionati.</p> <p>Risultati attesi: Al termine del corso, gli allievi avranno acquisito gli strumenti teorici fondamentali per comprendere, analizzare e giudicare un film, sia nei suoi aspetti formali, sia nelle strategie che esso mette in campo per produrre significati.</p>
7	Passaporto per le lingue: prepararsi, certificarsi, crescere (minimo 15 alunni)	Il progetto mira a favorire una preparazione specifica per il conseguimento della certificazione linguistica di lingua spagnola o francese (DELE o DELF) di livello B1 o B2, riconosciuta a livello internazionale. Gli obiettivi didattici comprendono il potenziamento delle competenze comunicative nella lingua prescelta (comprensione orale e scritta, produzione scritta e interazione), il consolidamento delle strutture grammaticali e l'ampliamento del lessico. Dal punto di vista formativo, si intende sviluppare autonomia nello studio, consapevolezza interculturale e capacità di affrontare prove standardizzate. I contenuti includono attività su testi autentici, esercitazioni specifiche per ciascuna abilità linguistica, simulazioni d'esame e approfondimenti culturali. Le metodologie privilegiano l'approccio comunicativo, il cooperative learning e l'uso di strumenti digitali. I risultati attesi sono il miglioramento del livello linguistico secondo il QCER e il superamento della prova di certificazione linguistica corrispondente al livello preparato.
8	Speak Smart - il tuo futuro in Lingua (minimo 16 alunni)	Il progetto mira a favorire una preparazione specifica per il conseguimento della certificazione linguistica Cambridge di livello B2, riconosciuta a livello internazionale. Gli obiettivi didattici comprendono il potenziamento delle competenze comunicative in lingua inglese (comprensione orale e scritta, produzione scritta e interazione), il consolidamento delle strutture grammaticali e l'ampliamento del lessico. Dal punto di vista formativo, si intende sviluppare autonomia nello studio, consapevolezza interculturale e capacità di affrontare prove standardizzate. I contenuti includono attività su testi autentici, esercitazioni specifiche per ciascuna abilità linguistica, simulazioni d'esame e approfondimenti culturali. Le metodologie privilegiano l'approccio comunicativo, il cooperative learning e l'uso di strumenti digitali. I risultati attesi sono il miglioramento del livello linguistico secondo il QCER e il superamento della prova di certificazione linguistica corrispondente al livello preparato.
9	Esprimersi con le immagini: crea il tuo fumetto! (minimo 15 alunni)	<p>Obiettivo finale: Creare un fumetto personale completo, sviluppando competenze in sceneggiatura, storytelling visivo, anatomia, prospettiva, ombreggiatura e creazione di un fumetto originale.</p> <p>Contenuti principali:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teoria del fumetto: Storia, fondamenti e differenze tra stili (occidentale vs. orientale, fumetto classico vs. moderno).</li> <li>2. Storytelling e Storyboard: Strutturazione della trama, sviluppo personaggi, dialoghi e adattamento in immagini.</li> <li>3. Disegno e Tecniche: Anatomia, prospettiva, ombreggiatura, e tecniche per rappresentare dinamicamente il movimento e l'emotività.</li> <li>4. Creazione del fumetto: Progettazione di storyboard, inchiostrazione e colorazione, sviluppo di un progetto finale personale.</li> </ol> <p>Metodologia: Lezioni teoriche, esercitazioni pratiche,</p>

		feedback continuo e sviluppo del fumetto personale. Risultati attesi: Competenze in sceneggiatura, disegno e narrazione visiva, con la realizzazione di un fumetto completo e originale.
10	Level up! Cultura e creazione videoludica  (minimo 15 alunni)	<p><b>OBIETTIVI DIDATTICI E FORMATIVI:</b> Avvicinare gli studenti al videogioco come prodotto culturale, tecnico e artistico. Favorire lo sviluppo di un pensiero critico su linguaggi e dinamiche narrative del videogioco. Conoscere i principali snodi storici dell'evoluzione videoludica. Introdurre alla progettazione tramite l'uso di Godot Engine.</p> <p><b>CONTENUTI:</b> Storia e sviluppo dei videogiochi, generi, meccaniche e narrazioni. Tematiche affrontate nei videogiochi. Analisi di casi studio. Introduzione all'uso di Godot, affrontando concetti base con semplici esercitazioni.</p> <p><b>PRINCIPALI METODOLOGIE:</b> Lezioni frontali integrate con materiali multimediali, discussioni guidate, attività laboratoriali.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI:</b> Gli studenti saranno in grado di analizzare criticamente un videogioco e riconoscerne le componenti narrative ed interattive. Sapranno utilizzare Godot per realizzare ambienti ed interazioni base 2D, sviluppando un primo approccio al game design.</p>
11	Il lato smart delle foto: lo smartphone  (minimo 16 alunni)	<p><b>OBIETTIVI DIDATTICI E FORMATIVI:</b> Conoscere le caratteristiche delle fotocamere dei vari smartphone e insegnarne l'utilizzo ottimale nelle varie situazioni ambientali</p> <p><b>CONTENUTI</b> Dalla macchina fotografica allo smartphone i vantaggi della fotografia con lo smartphone: caratteristiche delle fotocamere degli smartphone in commercio (Iphone e Android); apertura, stabilizzazione, obiettivo, megapixel; suggerimenti per la fotografia da smartphone; scattare in formato raw; esercitazione con selfie e foto da strada; modificare le foto con le app; utilizzo e condivisione consapevole sui social delle foto scattate con lo smartphone – note legali.</p> <p><b>METODOLOGIE</b> Lezione frontale, utilizzo lavagne elettroniche o LIM, esercitazioni pratiche in aula e all'aperto.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b> Utilizzo ottimale e consapevole dello smartphone come attrezzatura fotografica.</p>
12	Giocare insieme, giocare meglio: lo sport come linguaggio universale ed inclusivo  (minimo 15 alunni)	<p><b>OBIETTIVI DIDATTICI E FORMATIVI</b> Il progetto intende promuovere una didattica orientativa attraverso la pratica di SPORT INCLUSIVI come SITTING VOLLEY, BASKIN E TORBALL, con l'obiettivo di valorizzare le potenzialità individuali e stimolare la scoperta di attitudini personali e competenze trasversali.</p> <p>Gli obiettivi misurabili includono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-migliorare la coordinazione e l'adattabilità motoria in contesti non convenzionali</li> <li>-potenziare abilità relazionali, comunicative e cooperative</li> <li>-sviluppare empatia e rispetto verso le diversità.</li> </ul> <p><b>CONTENUTI</b> Il progetto propone un percorso esperienziale centrato su tre discipline sportive inclusive: SITTING VOLLEY, BASKIN E TORBALL. I contenuti riguardano:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Conoscenza degli sport adattati;.</li> <li>-Sperimentazione pratica in palestra: esercitazioni e partite dimostrative di sitting volley (pallavolo da seduti), baskin (basket inclusivo con ruoli differenziati), e torball (gioco per ipovedenti con palla sonora e utilizzo della benda).</li> <li>-Educazione all'inclusione;</li> <li>-Orientamento formativo;</li> <li>-Eventuali incontri con atleti impegnati nelle diverse discipline proposte dal progetto ed utile come testimonianza attiva.</li> </ul> <p><b>RISULTATI ATTESI</b></p>

		<p>Al termine del progetto, si prevede che gli studenti abbiano acquisito una maggiore consapevolezza del valore inclusivo dello sport.</p>
13	SoundLab – Laboratorio di Musica d’Insieme  (minimo 15 alunni)	<p>Obiettivi didattici e formativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sviluppare competenze musicali attraverso la pratica collettiva;</li> <li>• favorire ascolto attivo e comunicazione tra pari;</li> <li>• creare nuove connessioni tra studenti di classi diverse;</li> <li>• promuovere autonomia, responsabilità e gestione condivisa di un progetto artistico.</li> </ul> <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• organizzazione dei gruppi secondo strumenti e livelli;</li> <li>• ricerca dell’identità musicale e del repertorio;</li> <li>• elementi base di arrangiamento e interplay;</li> <li>• utilizzo consapevole della strumentazione audio e delle tecnologie musicali;</li> <li>• preparazione di una performance finale.</li> </ul> <p>Metodologie principali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prove collettive e in sottogruppi;</li> <li>• uso di partiture, software e supporti digitali;</li> <li>• confronto aperto e cooperazione tra studenti con livelli diversi;</li> <li>• ascolto guidato, brainstorming musicale, momenti di autovalutazione.</li> </ul> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creazione di un repertorio per performance finale;</li> <li>• Implementazione delle competenze musicali e trasversali;</li> <li>• Rafforzamento del senso di appartenenza e partecipazione alla vita scolastica.</li> </ul>
14	Radici e Orizzonti: viaggio nel patrimonio artistico della Provincia di Ascoli Piceno  (minimo 16 alunni)	<p><b>OBIETTIVI DIDATTICI E FORMATIVI:</b> conoscere le linee essenziali di svolgimento storico della produzione artistica relativa territorio; conoscere le principali evidenze del patrimonio storico artistico della Provincia di Ascoli Piceno, comprendendone correttamente l’importanza storica ed il valore estetico e applicando le competenze metodologiche acquisite durante il percorso scolastico; essere in grado di declinare in contesti di realtà inediti le competenze acquisite, ai fini della valorizzazione del territorio e dell’orientamento professionale degli allievi.</p> <p><b>CONTENUTI</b> Il progetto intende avviare alla conoscenza di alcune tra le principali emergenze artistiche del territorio piceno che saranno individuate considerando gli interessi e le conoscenze pregresse degli alunni coinvolti. Seguiranno lezioni preparatorie, lavori di gruppo e simulazioni di visite guidate. Saranno effettuate visite presso musei, siti archeologici, edifici ecclesiastici, privilegiando comunque luoghi poco noti o di difficile accesso.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b> Conoscere il patrimonio artistico presente nel territorio e veicolarne il valore; concepire la storia dell’arte come elemento indispensabile per la maturazione di una coscienza civica e per l’assunzione delle responsabilità nei confronti del patrimonio culturale.</p>
15	In Arte Fisica  (minimo 15 alunni)	<p><b>OBIETTIVI DIDATTICI E FORMATIVI:</b> Il progetto si prefissa l’obiettivo di avvicinare gli studenti alla fisica e, in generale, alle STEM, adoperando descrizioni figurative concrete o astratte che mettono in risalto i legami fra i contenuti scientifici</p>

		<p>approfonditi durante il corso o in classe e i relativi fenomeni naturali o artificiali rappresentati. Ulteriore obiettivo del corso è l' esplorazione e la sperimentazione attiva di tecniche pittoriche e esercizi di stile (gestione dello spazio, accostamenti cromatici ...) per la realizzazione degli elaborati.</p> <p><b>CONTENUTI:</b></p> <p>Il corso, dopo un' introduzione iniziale attraverso una descrizione di una serie di opere (quadri) già esistenti che rappresentano un' idealizzazione di equazioni di fisica, prevede approfondimenti di contenuti scientifici che prendono spunto da diversi input (letture, film, filmati, fumetti) e di tecniche pittoriche per la realizzazione di manufatti artistici.</p> <p><b>PRINCIPALI METODOLOGIE:</b></p> <p>Lezioni frontali, dialogate e partecipate con l'uso di letture divulgative sulla fisica e visione di brevi spezzoni di film, ricerca su web, cooperative learning e didattica laboratoriale</p> <p><b>RISULTATI ATTESI:</b></p> <p>Al termine del corso, i ragazzi sapranno descrivere i propri elaborati. Si prevede anche la scrittura di una didascalia per ciascuna realizzazione</p>
16	Facciamo BIM (minimo 15 alunni)	<p>Obiettivi didattici e formativi</p> <p>La metodologia Building Information Modelling si sta diffondendo come un importante strumento per la rappresentazione progettuale nell'industria delle costruzioni. Conoscere e saper usare la modellazione BIM è pertanto un'opportunità professionale per migliorare il proprio futuro lavorativo.</p> <p>Contenuti Il livello di sviluppo informativo. L'interfaccia utente del software Autodesk Revit. Creazione di un progetto e aggiunta di livelli. Creazione di muri.</p> <p>Creazione di un terreno e di una piattaforma di edificio. Creazione di un pavimento. Creazione di un tetto. Posizionamento di una facciata continua.</p> <p>Creazione di scale e ringhiere. Creazione di viste. Aggiunta di quote. Creazione di tavole.</p> <p>Principali metodologie</p> <p>Realizzazione laboratoriale del modello BIM di un edificio multipiano con Livello di Sviluppo degli Oggetti di tipo C.</p> <p>Presentazioni a cura del docente, attività guidate e revisioni sugli stati di avanzamento del modello informativo.</p> <p>Risultati attesi</p> <p>Il laboratorio svilupperà le conoscenze e le abilità necessarie per la creazione di un modello BIM di un edificio organizzando le fasi di modellazione in base ai requisiti del progetto e alla sequenza logica delle attività.</p>
17	Fatti sentire (senza stress!). Tecniche per parlare in pubblico, argomentare e gestire l'ansia da prestazione (minimo 15 alunni)	<p>Descrizione del corso</p> <p>Il corso è pensato per fornire agli studenti strumenti concreti per migliorare la comunicazione orale, argomentare, sviluppare consapevolezza nella gestione dell'ansia da prestazione e potenziare la propria capacità di parlare in pubblico in contesti scolastici e quotidiani. Attraverso un approccio pratico e interattivo, il percorso aiuta gli studenti a esprimersi con maggiore sicurezza, chiarezza e controllo emotivo, competenze trasversali fondamentali nel loro percorso scolastico e nella futura vita professionale.</p> <p>Obiettivi didattici e formativi</p> <p>Migliorare le competenze comunicative orali in contesti formali e informali.</p> <p>Riconoscere e gestire l'ansia legata all'esposizione orale (interrogazioni, presentazioni, esami).</p> <p>Rafforzare l'autostima e la consapevolezza delle proprie risorse comunicative.</p>

		<p>Stimolare il pensiero critico e l'ascolto attivo.</p> <p>Risultati attesi</p> <p>Al termine del corso, gli studenti saranno in grado di: affrontare un'esposizione orale con maggiore sicurezza e padronanza emotiva costruire e presentare un discorso strutturato e coerente riconoscere e gestire i sintomi dell'ansia da prestazione acquisire strategie replicabili per affrontare interrogazioni, esami e presentazioni in pubblico.</p>
18	Cercasi creativi! Laboratorio di promozione eventi  (minimo 15 alunni)	<p>Obiettivi didattici e formativi: sviluppare competenze comunicative e di promozione di eventi a carattere nazionale; saper analizzare e definire il target; potenziare le abilità di lavoro in team e di gestione progettuale.</p> <p>Contenuti: Per sviluppare il progetto di comunicazione è indispensabile conoscere la realtà dell'evento, le esigenze del target, le strategie, gli obiettivi, le caratteristiche del mercato a cui si rivolge. Diventa indispensabile possedere una cultura di marketing di base per comprendere il contesto, dal quale scaturisce la progettazione del messaggio, ma anche per capire l'azienda, le sue caratteristiche e le sue esigenze.</p> <p>Principali metodologie: Approccio laboratoriale, lezioni frontali, incontri con esperti, lavoro in team, analisi dei bisogni e uscite sul territorio.</p> <p>Risultati attesi acquisizione di conoscenze teoriche e pratiche sulla promozione di un evento; capacità di organizzare una campagna promozionale coerente e strutturata; produzione di materiali comunicativi efficaci; miglioramento del lavoro collaborativo e di progetto.</p>