

MODULO ORIENTAMENTO FORMATIVO

A.S. 2025/2026

CLASSI SECONDE

PROGETTAZIONE ATTIVITÀ DEL MODULO DI ORIENTAMENTO					
EDUCAZIONE CIVICA DIGITALE: “IL TEMPO DELLA GENTILEZZA”					
COMPETENZE TRASVERSALI (Racc. Eur. 2018)	CAPACITÀ	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	DISCIPLINE COINVOLTE	UNITÀ ORARIE (minimo 30 ore)
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva.	TIPO DI LANCIO: Come ti sorprendo!	• Lezione frontale • Lezione partecipata	➤ ITALIANO (descrizione)	____ ore
	Capacità di gestire il conflitto in un contesto favorevole ed inclusivo.	COSA DOVETE FARE: Progettare e realizzare un disegno, un cartellone, o una Presentazione Google, per rappresentare uno slogan a favore di comportamenti attenti e responsabili in rete e nella realtà, seguendo	• Brain Storming • Discussione in classe • Didattica Laboratoriale • Didattica Metacognitiva • Apprendimento	➤ STORIA - GEOGRAFIA (descrizione)	____ ore
	Capacità di mantenersi resilienti.				➤ MATEMATICA - SCIENZE (descrizione)

Competenza in materia di cittadinanza	Capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale. Capacità di instaurare relazioni positive con i compagni per costruire un clima di classe collaborativo e solidale, improntato al rispetto reciproco. Capacità di sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto verso ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla partecipazione e la solidarietà.	le fasi del metodo progettuale. COME VI ORGANIZZATE: Lavorerete singolarmente realizzando un disegno/cartellone, oppure potrete organizzarvi lavorando in coppia condividendo le slide di una Presentazione Google. COSA SI VEDRA' ALLA FINE (PRODOTTO): Un cartello esortativo da pubblicare sul sito del nostro Istituto. SCANSIONE DELLE FASI: Seguendo le fasi del metodo progettuale, realizza una frase, un motto, un'espressione sintetica, accompagnata da un disegno o un'immagine del web. Su classroom troverete indicazioni sul Lettering. In seguito, il lavoro da voi fotografato e caricato su classroom sarà	cooperativo	➤ INGLESE (descrizione) ➤ FRANCESE (descrizione) ➤ TECNOLOGIA (descrizione) ➤ ARTE (descrizione) ➤ MUSICA (descrizione) ➤ SCIENZE MOTORIE (descrizione) ➤ INCONTRO CON ESPERTO ESTERNO	_____ ore _____ ore _____ ore _____ ore _____ ore _____ ore
--	--	---	--------------------	--	--

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.	Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni con empatia.	pubblicato e condiviso sul sito del nostro Istituto. PERCHE' LO FATE: Per sensibilizzare e far riflettere i ragazzi di tutte le scuole sui comportamenti corretti e responsabili sui social e nelle chat e sull'importanza di atteggiamenti solidali. CHE COSA UTILizzerete PER FARE: Materiali da riciclo, penne colorate, colla, forbici e/o cutter, strumenti per il disegno, programmi di editing testo. VERIFICA: Sviluppo del senso di responsabilità per essere cittadini digitali consapevoli.			
--	--	---	--	--	--

Valutare le competenze – Griglia di valutazione

Competenze trasversali	Capacità	Evidenza	Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva. Capacità di gestire il conflitto in un contesto favorevole ed inclusivo. Capacità di mantenersi resilienti.	Parla a se stesso/a, ponendosi domande sui propri desideri, interessi, predisposizioni e risorse. Partecipa in modo utile e positivo a lavori di gruppo o alla preparazione di compiti ed esercitazioni, trova il ruolo più congeniale a sé, nel rispetto dei ruoli e dell'impegno altrui; aiuta i compagni a raggiungere un obiettivo comune, comprende l'apporto che ognuno di essi può dare e contribuendo all'organizzazione del lavoro.	In modo parziale	In modo elementare	In modo completo	In modo approfondito
Competenza in materia di cittadinanza	Capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale. Capacità di instaurare relazioni positive con i compagni per costruire un clima di classe collaborativo e solidale, improntato al rispetto reciproco. Capacità di sviluppare atteggiamenti e adottare	Aiuta, singolarmente e in gruppo, persone in difficoltà. Collabora e coopera in modo inclusivo (gruppi di lavoro e attività di tutoraggio). Rispetta le regole della classe e della scuola, contribuisce anche alla definizione delle regole della classe.	In modo parziale	In modo elementare	In modo completo	In modo approfondito

	comportamenti fondati sul rispetto verso ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla partecipazione e la solidarietà.					
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni con empatia.	Trasmette e fa vivere agli altri quanto si prova o si è provato attraverso le proprie esperienze, in modo da far comprendere desideri, bisogni, valore e significati.	In modo parziale	In modo elementare	In modo completo	In modo approfondito

Riflessione finale

L'attività progettata fa riferimento al “Nucleo concettuale: CITTADINANZA DIGITALE”, in particolare alla Competenza n. 12, delle Linee guida per l'insegnamento dell'Ed. Civica: “Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri”.

L'attività proposta ha lo scopo di responsabilizzare e far riflettere i ragazzi sui comportamenti corretti sui social, nelle chat e nella vita reale e sensibilizzare tutti sull'importanza di atteggiamenti solidali. Si propone come obiettivo primario lo sviluppo del senso di responsabilità per essere cittadini digitali consapevoli, rispettosi di sé, degli altri e del bene comune.

Per raggiungere gli obiettivi e le finalità in maniera incisiva e affinché l'apprendimento risulti efficace, il modulo di progettazione proposto coinvolge un po' tutte le discipline, ricorrendo così ad un apprendimento interdisciplinare, all'insegnamento e all'apprendimento collaborativo, alla partecipazione attiva e costruttiva dei ragazzi.

Nel modulo proposto è previsto anche un incontro con un esperto esterno, dott. Andrea Bilotto (Presidente dell'AICS e psicologo scolastico, che opera da diversi anni in tutto il territorio nazionale), nel quale si affronteranno i rischi legati all'utilizzo di internet e dei social network (cyberbullismo, pornografia, pedopornografia, stalking, virus e spam), si informeranno gli studenti sulle leggi vigenti in fatto di privacy, diritti d'autore, furto di dati personali, siti illegali (che inneggiano all'odio, alla violenza), e rischi da dipendenza online.