MODULI DI ORIENTAMENTO FORMATIVO

Classe di riferimento:	CLASSE 2GL
Titolo del modulo di orientamento formativo:	UNITI SI VINCE
Attività previste all'interno del modulo di orientamento formativo:	- Attività motorie di cooperazione e di team building (3h)
Competenze chiave europee Sviluppate (spuntare una o più opzioni)	○ Alfabetica funzionale ○ Multilinguistica ○ **Matematica e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM)** ○ **Digitale** ○ Personale, sociale e capacità di imparare a imparare ○ **Cittadinanza** ○ Imprenditoriale ○ Consapevolezza ed espressione culturale
Numero di ore complessive:	3h
Modalità di attuazione del modulo di orientamento formativo (spuntare una o più opzioni):	○ PCTO ○ Nuove competenze e nuovi linguaggi ○ Percorso di orientamento delle università nelle scuole ○ **Altro: Attività motorie**

COMPETENZE UE	SIGNIFICATO SINTETICO	COMPETENZE ORIENTATIVE CORRELATE	METODOLOGIE DIDATTICHE
1.ALFABETICA FUNZIONALE	Saper comprendere, argomentare, produrre testi orali e scritti in modo efficace	Espressione chiara, autoconsapevolezza, capacità argomentativa	Dibattito, scrittura riflessiva, simulazione colloqui, peer review
2.MULTILINGUISTICA	Saper comunicare in una o più lingue straniere in contesti reali	Apertura culturale, mobilità, networking	Role playing, tandem linguistici, corrispondenza digitale
3.MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA (STEM)	Utilizzo del ragionamento logico, problem solving e lettura di dati scientifici	Pensiero critico, lettura del mondo del lavoro, progettualità	Didattica laboratoriale, analisi di casi, simulazioni di problem solving
4.COMPETENZA DIGITALE	Uso consapevole e critico delle tecnologie digitali	Ricerca autonoma, cittadinanza digitale, costruzione del profilo	ePortfolio, blended learning, coding, project work
5.PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	Autonomia, autoregolazione, motivazione all'apprendimento	Pianificazione, autoanalisi, consapevolezza delle proprie risorse	Diario di bordo, coaching, tutoring, flipped classroom
6.CITTADINANZA	Partecipazione attiva, rispetto, empatia, collaborazione	Lavoro di gruppo, leadership, cittadinanza attiva	Cooperative learning, peer education, project-based learning
7.IMPRENDITORIALE	Trasformare idee in azioni, problem solving, creatività	Visione strategica, progettazione, gestione dell'incertezza	Design thinking, impresa simulata, business model canvas
8.CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	Comprendere, valorizzare ed esprimere idee attraverso linguaggi culturali	Identità personale, apertura alla diversità, pensiero creativo	Storytelling, educazione estetica, arte e comunicazione