

PROPOSTA MODULO 30 ORE DI ORIENTAMENTO PER LE CLASSI TERZE

PROSPETTO GENERALE

ATTIVITÀ	SOGGETTI COINVOLTI	N.ORE
Presentazione del progetto orientamento e della piattaforma	Docente tutor	3
Incontri PCTO	Randstad / risorse interne	6
Lezioni inglese Erasmus	Docenti esterni	9
Strumenti di riflessione PCTO / Project work	Docenti del CdC	10
Attività didattica orientativa: "Hackathon" Tab. 1	Esperti esterni e docenti del Cdc	8

MODULO DI DIDATTICA ORIENTATIVA "HACKATHON"

TABELLA 1

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA	COMPETENZA DA RAGGIUNGERE	ATTIVITÀ	DOCENTI COINVOLTI	N. DI ORE
1) Competenza digitale 2) Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria 3) Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare 4) Competenza in materia di cittadinanza 5) Consapevolezza ed espressione culturale	Le competenze orientative sono quelle capacità che permettono allo studente di essere il protagonista del proprio progetto esistenziale. Consapevolezza di sé, dei propri interessi, delle proprie risorse e dei propri punti di forza e debolezza Abilità sociali legate alla comunicazione e all'interazione con gli altri	Hackathon Introduzione all'Intelligenza Artificiale Sfida progettuale tra classi. L'obiettivo dell'hackathon è quello di stimolare i giovani partecipanti a riflettere sulla rivoluzione della scuola attraverso l'implementazione dell'intelligenza artificiale. I partecipanti approfondiscono il tema attraverso alcuni incontri con	2 docenti del Consiglio di Classe	4 ore

	Capacità di attuare scelte consapevoli e responsabili.	esperti del settore. Primo giorno: Visita a Reti SpA azienda bustocca tra i principali players italiani nel settore IT Consulting.		
1) Competenza digitale 2) Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare 3) Competenza imprenditoriale 4) Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Capacità di collaborare e di dividersi il lavoro Autonomia e iniziativa nello svolgimento del lavoro Capacità di ricercare e analizzare informazioni	Hackathon Avvio Lavoro di Gruppo e divisione dei compiti da completare a casa.	2 docenti del Consiglio di Classe	4 ore in aula 4 ore a casa
1) Competenza alfabetica funzionale 2) Competenza multilinguistica 3) Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria 4) Competenza digitale 5) Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Ricchezza e originalità dei contenuti Capacità di comunicare mediante parole e immagini, usando un linguaggio specifico adeguato Qualità tecnica ed estetica del prodotto digitale	Hackathon Presentazione dei lavori	2 docenti del Consiglio di Classe	4 ore

Hackathon deriva da Hacker e Marathon, è una evento, una sfida che dura tre giorni, in cui i partecipanti si incontrano mettendo insieme le proprie competenze per sviluppare e realizzare un progetto.

Studenti coinvolti: 9 classi terze divise in 3 gruppi misti.

Ogni gruppo sarà formato da 4-5 studenti dei vari indirizzi

Sono previste 3 visite, una per ciascun maxi gruppo di circa 60 studenti nei seguenti giorni:

3-8-15 aprile Reti Spa e Museo Tessile

Le attività proseguiranno nel nostro Istituto nelle seguenti settimane: primo maxi gruppo **3-4-5** aprile; secondo maxi gruppo **8-9-10** aprile; terzo maxi gruppo **15-16-17** aprile