



**INSIEME NEL FUTURO**



**IIS Mattei - Fortunato**



## MODULO DI ORIENTAMENTO

### UNITA' DI APPRENDIMENTO

<b>Denominazione</b>	<b>Ri-conosciamoci</b>
<b>Prodotto (e + prodotti intermedi)</b>	Presentazione multimediale
<b>Competenza chiave da sviluppare prioritariamente</b>	Competenze personali, sociali e capacità di imparare ad imparare.
<b>Utenti</b>	Studenti delle classi PRIME dell'I.I.S. "Mattei-Fortunato".
<b>Tempi</b>	Un modulo di orientamento della durata di 31 ore.

### PIANO DI LAVORO SPECIFICAZIONE DELLE FASI

<i>Fasi di applicazione</i>	<i>Attività (cosa fa lo studente)</i>	<i>Attività (cosa fa il docente)</i>	<i>Tempi</i>	<i>Obiettivi</i>	<i>Descrizione</i>	<i>Soggetti coinvolti</i>
1.INTRODUZIONE	Ascolta e partecipa.	Illustra la piattaforma UNICA e spiega le modalità di accesso e di inserimento dati.	3 ore	Illustrare le attività di orientamento.	Introduzione all'uso della piattaforma ed alle attività di orientamento.	Consiglio di Classe Studenti
2. LE DIMENSIONI DEL SE'	Ascolta e partecipa  Si mette in gioco.  Lavora in gruppo.	Guida alla riflessione.	6 ore	-Avviare un processo di conoscenza di sé e delle proprie capacità; -sottolineare l'importanza delle caratteristiche individuali che arricchiscono la relazione con il gruppo; - motivare all'apprendimento ed all'acquisizione di competenze; - rafforzare l'autostima nell'ottica del raggiungimento dei propri scopi; -conoscere i temi connessi all'emotività, sia nei rapporti sociali che familiari.	Guidare la riflessione di studenti e studentesse sugli aspetti emotivi come momento di conoscenza del sé e di crescita personale. Tale riflessione verrà supportata da attività esperienziali: un'attività introspettiva in cui lo studente si allenerà alla descrizione della percezione di sé, ed un'attività in gruppo in cui si confronterà con gli altri.	Consiglio di Classe Studenti

3. ASSERTIVA-MENTE	Partecipa alle attività di simulazione e role playing	Illustra gli stili comunicativi e predispone le attività.	6 ore	-Stimolare un'autovalutazione attraverso il Test di assertività-passività* sul proprio stile; -presentare gli ambiti in cui sviluppare lo stile assertivo e predisporre simulazioni e role playing per allenarlo.	Il modulo si propone di ragionare con gli studenti sui vari stili comunicativi, tra cui quello aggressivo, quello passivo e lo stile assertivo per esprimere in modo chiaro ed efficace le proprie emozioni ed opinioni. Durante l'incontro verrà privilegiata la modalità interattiva ed esperienziale attraverso role playing.	Studenti, Docente di INFORMATICA e TTRG
4. CITTADINO SOSTENIBILE	Ascolta, riflette e si confronta	Funge da facilitatore del processo	4 ore	-Rafforzare il senso civico, di democrazia e di uguaglianza; -valorizzare le diversità culturali, di genere e religiose.	Conoscenza e comprensione critica del mondo.	Studenti, Docente di diritto
5. CREATTIVITA'	Svolge esercitazioni pratiche	Guida e supporta nelle esercitazioni pratiche	4 ore	Acquisire maggiore consapevolezza nel riconoscere e risolvere i problemi.	Il modulo vuole, attraverso esercitazioni pratiche, favorire nei partecipanti lo sviluppo di una mentalità flessibile e orientata al cambiamento. Partendo dalla definizione dei propri punti di forza e degli obiettivi personali, verranno proposte attività per sviluppare la creatività, la flessibilità e la capacità di adattamento ad un mondo in costante cambiamento. Maturare queste competenze permetterà di acquisire risorse spendibili nella vita di tutti i giorni.	Studenti, Docenti di scienze integrate
6. PROGETTO DI VITA	Svolge esercitazioni pratiche	Fornisce indicazioni, metodologia e supporto	3 ore	Individuazione delle proprie attitudini ed aspirazioni.	Verranno proposte attività esperienziali pratiche per permettere ai ragazzi di mettersi in gioco in prima persona.	Studenti, Consiglio di Classe

7. RIFLESSIONE E VALUTAZIONE FINALE	Gli studenti, in gruppo, ricostruiscono il percorso svolto, esprimono valutazioni collettive e personali su quanto attuato.	Coordina l'attività metacognitiva e stimola la riflessione da parte di tutti; consegna eventuali schede scritte (schema di relazione finale oppure griglia di auto percezione e/o di autovalutazione e anche con smile).	5 ore	Acquisire feedback utili per la validazione del percorso.	L'esperienza è interiorizzata e valutata. Eventuali relazioni finali e/o realizzazione di un prodotto multimediale.	Incontri Studenti/Docenti (piccoli gruppi/individuali)
-------------------------------------	---	--	-------	---	---	--

\*Disponibile in allegato al presente documento

## QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE SVILUPPATE

Competenze chiave	Evidenze osservabili	Abilità	Conoscenze
Competenza alfabetica funzionale	Presentarsi.	È in grado di presentarsi Riesce ad esprimere le proprie idee in una conversazione	Conoscenza dei principali tipi d'interazione verbale
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	Presentazione multimediale.	È in grado di utilizzare le diverse tecnologie e gli strumenti informatici per ricercare informazioni per risolvere problemi della vita quotidiana	Conoscenza dei principi di base del mondo naturale, comprensione dell'impatto delle scienze, delle tecnologie e dell'ingegneria, dell'attività umana in genere e sull'ambiente naturale.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Partecipa attivamente e con pertinenza alle riflessioni di gruppo accogliendo il punto di vista altrui Capacità di concentrarsi, gestire le situazioni di complessità	Riesce a riflettere su se stesso e sul proprio operato per migliorarsi	Saper leggere ed interpretare le necessità personali di sviluppo e di formazione. Conoscenza gli elementi che contraddistinguono uno stile di vita salutare
Competenza in materia di cittadinanza	Interagisce con le diverse figure in un gruppo di lavoro o di studio	Capacità di agire in modo responsabile come cittadino consapevole.	Comprende i concetti legati alla società e alle sue strutture
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Si impegna nei processi creativi sia individualmente che collettivamente	La capacità di comprendere come le diverse culture si influenzano reciprocamente.	La conoscenza di culture, modi di vivere e lingue differenti.
Competenza multilinguistica	Valuta le diverse opportunità di crescita personale all'estero	È in grado, tramite un motore di ricerca, di ricavare i requisiti necessari per valutare le diverse opportunità formative all'estero	Conosce la grammatica ed il vocabolario di lingue differenti. E' capace di comunicare in lingue differenti in forma orale e scritta.

## QUESTIONARIO DI AUTOANALISI SULL'ASSERTIVITA'

Progetto europeo "Equilibrium by non violence"

NOME \_\_\_\_\_

data \_\_\_\_\_

Leggi attentamente le situazioni presentate di seguito e, a seconda di come ti senti a tuo agio in ciascun caso, dai il seguente punteggio. Ci sono tre possibilità di risposta, da 1 a 3. Valutate il vostro comportamento come è oggi, non come era una volta o come vi piacerebbe che fosse in futuro.

Es: Esprimo risentimento agli altri nel momento giusto per farlo.

Possibilità di risposta: 1, 2, 3.

1. **A disagio** - abbastanza non caratteristico e significa che "normalmente non lo faccio";

2. **Normale** - è in qualche modo caratteristico e significa che "lo faccio qualche volta";

3. **A mio agio** - è abbastanza caratteristico e significa che "lo faccio sempre normalmente".

1	Parli ad alta voce e fai domande in classe.	1	2	3
2	Quando qualcuno ti interrompe, non sei d'accordo.	1	2	3
3	Esprimi le tue opinioni di fronte alle persone con autorità.	1	2	3
4	Entri ed esci da una stanza piena di persone.	1	2	3
5	Parli davanti a un gruppo.	1	2	3
6	Mantieni il contatto visivo durante una conversazione.	1	2	3
7	Usi la tua autorità senza essere considerato maleducato o aggressivo.	1	2	3
8	Chiedi nuovamente una cosa che hai già richiesto e non ricevuto	1	2	3
9	Sebbene qualcuno stia aspettando che ti scusi, non lo fai perché ritieni di avere ragione.	1	2	3
10	Chiedi qualcosa che hai prestato, senza scusarti.	1	2	3
11	Ricevi un complimento e dici qualcosa con cui sei d'accordo.	1	2	3
12	Accetti il rifiuto.	1	2	3
13	Parli apertamente con una persona che ti critica.	1	2	3
14	Non hai ottenuto l'approvazione da una persona importante per te.	1	2	3
15	Dici apertamente a qualcuno che ciò che hanno fatto ti disturba	1	2	3
16	Rifiuti di fare ciò che ti viene richiesto quando non lo desideri.	1	2	3
17	Rifiuti una richiesta di venire incontro a qualcuno.	1	2	3
18	Esprimi la tua insoddisfazione quando pensi che qualcuno stia cercando di convincerti di qualcosa con cui non sei d'accordo.	1	2	3
19	Esprimi la tua rabbia quando qualcosa ti turba.	1	2	3
20	Esprimi la tua collera attraverso varie caratteristiche espressioni facciali	1	2	3
21	Rispondi in modo umoristico quando qualcuno sta cercando di sintonizzarti.	1	2	3
22	Fai battute sugli errori che hai commesso.	1	2	3

### Sommare il punteggio riportato e confrontalo con la seguente tabella di valutazione

Punteggio ottenuto dal test	Giudizio
oltre 55 punti	Sei una persona molto asservita
tra 46 e 55 punti	Sei una persona vicina a diventare assertiva. Devi ancora lavorare nelle situazioni in cui hai ottenuto un punteggio basso.
tra 36 e 45 punti	La tua assertività è a un livello medio
tra 26 - 35 punti	Devi migliorare le tue abilità comunicative assertive.
sotto i 26 punti	La mancanza di assertività può essere una fonte di stress.

### **Diventare ASSERTIVI: Migliorare il modo di comunicare, combattere l'ansia, in una parola padroneggiare la situazione, significa diventare assertivi.**

L'assertività, che deriva dal vocabolo latino "asserere" nel senso di affermare, sostenere con forza, definisce la capacità di esprimere o di comportarsi in modo affermativo, autorevole, categorico. Un buon parlatore in pubblico è assertivo quando esercita non tanto il suo ruolo che gli è dato da una situazione istituzionale, quanto un potere e cioè una forza che corrisponde al grado di influenza che una persona può avere in ogni momento, indipendentemente dal ruolo. E proprio per sviluppare questa potenzialità presente in ogni individuo riportiamo i blocchi da superare per costituire un "potere positivo", per essere persuasivi, per avere credibilità, per esercitare una leadership attiva.

