MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito
USR per la Campania

CON LA COLLABORAZIONE DI

Sviluppo Lavoro Italia

REGIONE CAMPANIA

CONFINDUSTRIA Campania

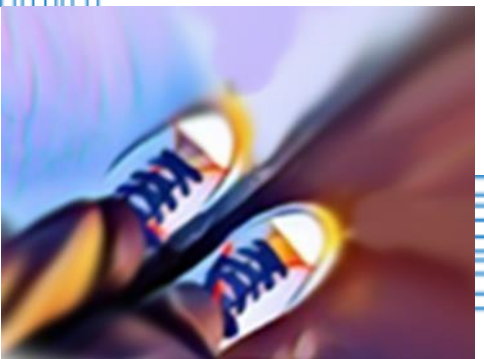
INAIL
DIREZIONE REGIONALE CAMPANIA



#ORIENTAlife

PROGETTARE UN'ATTIVITÀ DI DIDATTICA ORIENTATIVA CON CBL, EDUSCRUM E IA

PERCORSO FORMATIVO PER DOCENTI



#ORIENTAlife

MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito
USR per la Campania
CON LA COLLABORAZIONE DI
Sviluppo Lavoro Italia
REGIONE CAMPANIA
CONFINDUSTRIA Campania
INAIL DIREZIONE REGIONALE CAMPANIA

#ORIENTAlife

Didattica orientativa e IA: il quadro normativo per il 2026/27

D.M. 328/2022
Linee guida: orientamento formativo, integrato e interdisciplinare. Moduli di almeno 30 ore annuali per classe.

30 ore: secondaria I grado (anche extracurricolari) incentrati sulla scoperta di sè e delle proprie attitudini**; secondaria II grado, biennio (anche extracurricolari)** focus sulla transizione, sul consolidamento del metodo di studio e conoscenza territorio**; triennio (curricolari)** orientamento mirato alla scelta universitaria, terziaria professionalizzante o al mondo del lavoro.

D.M. 166/2025
Linee guida sull'IA nelle scuole: centralità della persona(garanzia antropocentrica), consapevolezza, responsabilità, vigilanza sui rischi per diritti e libertà /protezione dati.

D.Lgs. 179/2026 (in vigore dal 23.10.26), Capo III, da art. 36 ad art. 3

La norma codifica l'IA all'interno del perimetro formale dell'autonomia scolastica, ovvero segna l'ingresso ufficiale dell'IA nella governance e nella didattica scolastica italiana, adeguando l'ordinamento nazionale all'AI Act europeo (Regolamento UE 2024/1689).



FORMAZIONE OBBLIGATORIA sull'IA per il personale scolastico (alfabetizzazione tecnico-guridica ed etica)

#ORIENTAlife

MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito
USR per la Campania
CON LA COLLABORAZIONE DI
Sviluppo Lavoro Italia
REGIONE CAMPANIA
CONFINDUSTRIA Campania
INAIL DIREZIONE REGIONALE CAMPANIA

#ORIENTAlife

Linee guida IA nelle scuole

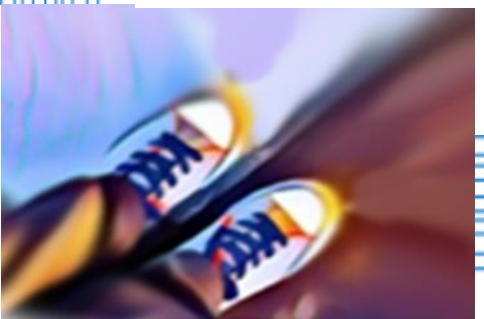
D.M. 166/2025. Impiego intenzionale e responsabile.

Molte scuole già in base a questa fonte di rango normativo secondario si sono dotate di un PIANO di ISTITUTO per l'IA, tenendo conto di principi di riferimento quali:

- Centralità della persona
- Equità
- Innovazione etica e responsabile
- Sostenibilità
- Tutela dei diritti e delle libertà fondamentali
- Sicurezza dei sistemi e dei modelli di IA

L'IA generativa può agire **come strumento di mediazione cognitiva**, **stimolo alla riflessione**, interlocutore simulato e supporto alla personalizzazione.

Non sostituisce, tuttavia, il docente, le relazioni educative e l'esperienza diretta.



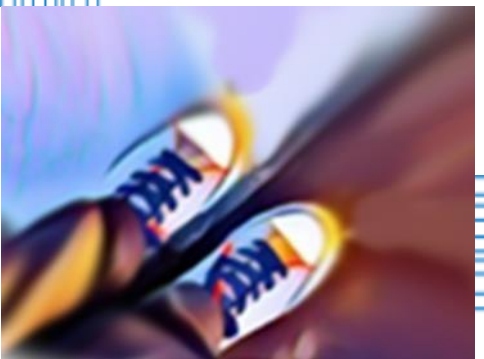
#ORIENTAlife

D.Lgs. 179/2026, IA e i documenti dell'autonomia

Il **PTOF** dovrà tener conto delle scelte didattiche e organizzative in materia di IA.

Il **PATTO EDUCATIVO DI CORRESPONSABILITA'** dovrà declinare gli impegni reciproci di scuola, studenti e famiglie rispetto all'uso dell'IA, in coerenza con il ruolo della scuola quale presidio di prevenzione e di benessere digitale.

Il **REGOLAMENTO DI ISTITUTO** dovrà prevedere modalità di impiego delle tecnologie sicure e verificabili, curando anche la tipizzazione delle condotte vietate e la coerenza con la disciplina sulla protezione dei dati.

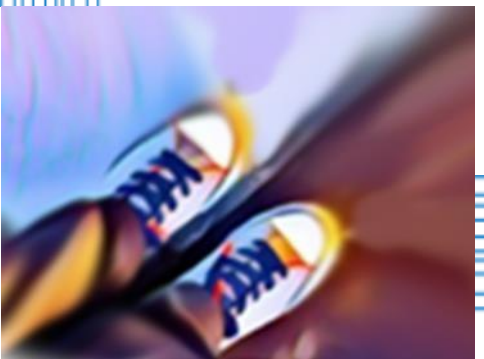


L'IA a supporto del docente

- Può offrire strumenti che semplificano e potenziano la preparazione e l'organizzazione della didattica.

- Può favorire la creazione di percorsi formativi su misura, rendendo il processo educativo più coinvolgente e in linea con le esigenze individuali.

- Può agevolare la creazione di materiali didattici personalizzati (come articoli, video, esercizi o simulazioni interattive) che arricchiscono il percorso educativo e stimolano la curiosità e il desiderio di apprendere.



Il ruolo del docente non diminuisce

- Progetta il problema e seleziona i testi autentici
- Stabilisce vincoli, criteri e modalità di verifica
- Media il confronto e interviene sugli errori
- Valuta processi, competenze e riflessioni autonome
- Tutela dati, equità di accesso e benessere degli alunni



IA = strumento di mediazione; docente = regia pedagogica e responsabilità educativa

MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito
USR per la Campania
CON LA COLLABORAZIONE DI
Sviluppo Lavoro Italia
REGIONE CAMPANIA
CONFINDUSTRIA Campania
INAIL DIREZIONE REGIONALE CAMPANIA

#ORIENTAlife

Secondo l' OCSE, 2026

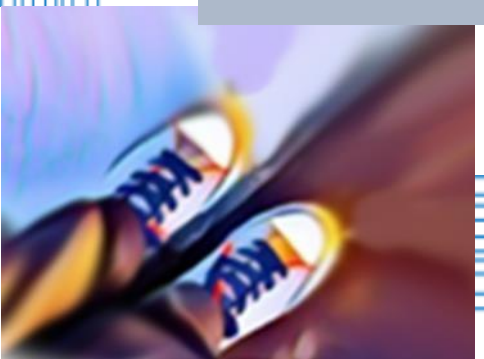
Migliorare la qualità di un compito con l'IA non significa necessariamente apprendere meglio.
Per esempio, uno studente consegna un'ottima intervista a Ulisse generata dall'IA. Ma se poi non sa spiegare le motivazioni del personaggio, verificare le fonti o difendere le proprie interpretazioni, la qualità del prodotto non dimostra che abbia imparato in modo significativo.

Condizione di efficacia

L'IA funziona meglio se inserita in attività con obiettivi, guida, verifica e riflessione.
L'IA non diventa materia a sè, ma tema obbligatorio trasversale attraverso:

- l'EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE (conoscenza e capacità critica sull'uso di IA).
- INTEGRAZIONE NELLE STEAM.

Evidenza e cautela: i vantaggi non sono automatici né identici per tutti gli studenti.



#ORIENTAlife

MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito
USR per la Campania
CON LA COLLABORAZIONE DI
Sviluppo Lavoro Italia
REGIONE CAMPANIA
CONFINDUSTRIA Campania
INAIL DIREZIONE REGIONALE CAMPANIA

#ORIENTAlife

QUESTIONI ETICHE

E' possibile conciliare la didattica orientativa con i sistemi di IA?

La conciliazione è possibile progettando attività nelle quali lo studente interpreta la propria esperienza e l'IA aiuta a formulare domande, confrontare alternative e argomentare SENZA ANALISI PSICOLOGICHE DI ALCUN TIPO.

La didattica orientativa integrata con IA viola il divieto di riconoscimento delle emozioni, previsto dall'AI ACT (Regolamento europeo sull'IA, Reg. UE 2024/1689)?

La didattica orientativa con IA NON VIOLA automaticamente il divieto di riconoscimento delle emozioni (divieto di profilazione psicologica). Può violarlo se utilizza l'IA per dedurre gli stati emotivi degli studenti attraverso dati biometrici, MA NON SE L'IA è UTILIZZATA PER UNA SIMULAZIONE NARRATIVA FINALIZZATA ALLA RIFLESSIONE SULLE SCELTE.

E' necessario che gli alunni siano informati, ESPLICITAMENTE e PREVENTIVAMENTE che stanno interagendo con un sistema automatizzato (REGOLA DI TRASPARENZA) e che eventuali informazioni personali, per accedere a piattaforme, non saranno usate per profilazione pubblicitaria (PROTEZIONE DATI).
IL DOCENTE DEVE SUPERVISIONARE ATTIVAMENTE che l'uso dell'IA **non** provochi BIAS o ALLUCINAZIONI.



#ORIENTAlife

MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito
USR per la Campania
CON LA COLLABORAZIONE DI
Sviluppo Lavoro Italia
REGIONE CAMPANIA
CONFINDUSTRIA Campania
INAIL DIREZIONE REGIONALE CAMPANIA

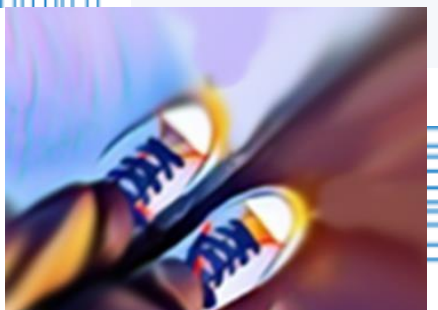
#ORIENTAlife

LABORARTORIO DOCENTI

PROGETTARE UN'ATTIVITA' DI DIDATTICA ORIENTATIVA CON CBL, EDUSCRUM E IA

OUTPUT FINALE
microprogettazione di didattica orientativa con prodotto, ruoli, prompt e valutazione





#ORIENTAlife

- **CBL – Challenge Based Learning: eduScrum: IA**

#ORIENTAlife

Il modello integrato

Integrare l'IA nelle strategie didattiche, invece che usarla come soluzione autonoma.

CBL
Challenge Based Learning
Definisce il problema autentico, la sfida e la soluzione.

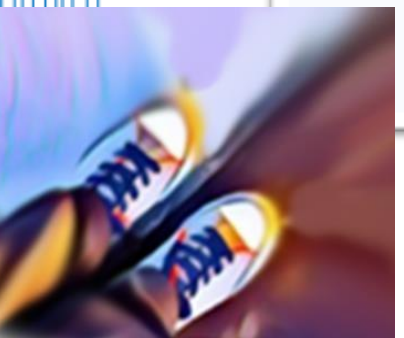
EduScrum
aiuta gli studenti a organizzare il lavoro, distribuire responsabilità e tempi e a migliorare attraverso verifiche periodiche.

IA
simula l'interlocutore e sostiene la ricerca e la riflessione. Le risposte devono essere controllate sulle fonti.

Intervista
+
Mappa delle scelte /Diario di orientamento
+
Pitch

Autovalutazione
/
Valutazione

5

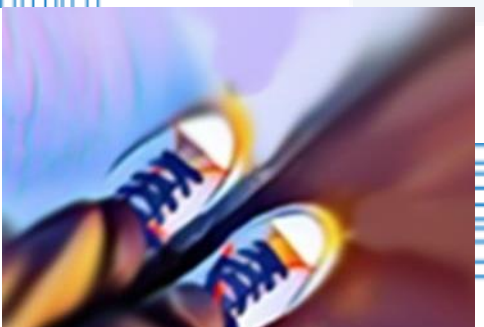


MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito
USR per la Campania
CON LA COLLABORAZIONE DI
Sviluppo Lavoro Italia
REGIONE CAMPANIA
CONFINDUSTRIA Campania
INAIL DIREZIONE REGIONALE CAMPANIA

#ORIENTAlife

Cinque leve pedagogiche

1	**Costruttivismo**	Formulare ipotesi e costruire significati
2	**Mediazione e scaffolding**	Ricevere indizi, non risposte sostitutive
3	**Metacognizione**	Spiegare il proprio processo di pensiero
4	**Apprendimento esperienziale**	Agire, riflettere, concettualizzare, riprovare
5	**Autoefficacia e agency**	Riconoscere il proprio contributo alle scelte



#ORIENTAlife

Quali leve pedagogiche attiva la metodologia CBL con il supporto dell'IA?

Formulare domande e definire la sfida

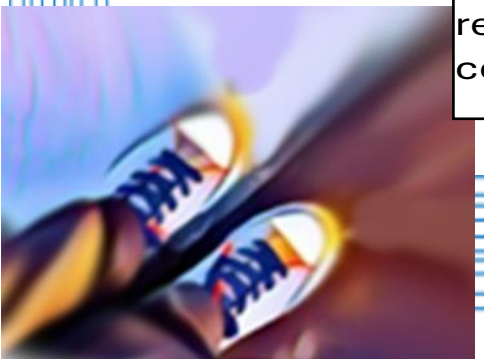
Esplorare fonti, ipotesi e alternative

Progettare, sperimentare e valutare

Fase CBL	Funzione didattica dell'IA	Competenza orientativa
Engage *Coinvolgere*	Stimola domande, interessi e punti di vista; aiuta a problematizzare	Motivazione, curiosità, consapevolezza degli interessi
Investigate *Indagare*	Supporta ricerca, confronto di ipotesi, simulazioni e approfondimenti	Pensiero critico, ricerca autonoma, gestione delle informazioni
Act *Agire*	Aiuta a valutare alternative, progettare, testare e rivedere soluzioni	Capacità decisionale, iniziativa, responsabilità
Riflessione trasversale	Propone domande metacognitive sul percorso	Autovalutazione, riconoscimento delle competenze, progettualità

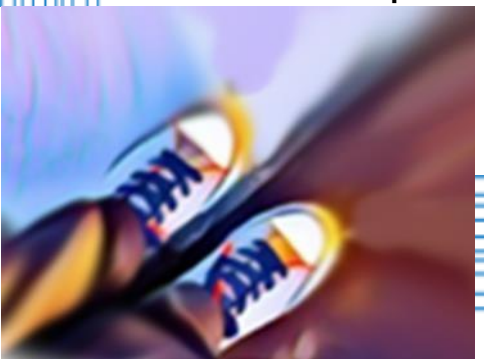
La metodologia CBL è particolarmente coerente con la didattica orientativa perché consente allo studente di scoprire qualcosa di sé mentre affronta una sfida.

Non si tratta, quindi, soltanto di imparare a risolvere un problema, ma anche di comprendere come si reagisce davanti a una difficoltà, quali ruoli si preferiscono, quali strategie risultano efficaci e quali competenze occorre rafforzare.



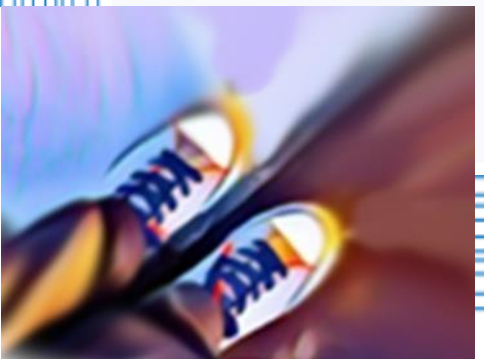
Quali leve pedagogiche attiva l'EduScrum con il supporto dell'IA?

Elemento EduScrum	Possibile supporto IA	Valore orientativo
Pianificazione dello sprint	Suggerisce la scomposizione della sfida in attività e obiettivi	Pianificazione e autonomia
Ruoli nel team	Aiuta a chiarire compiti e responsabilità	Conoscenza delle proprie capacità relazionali e organizzative
Scrum board	Aiuta a formulare e aggiornare le attività da svolgere	Gestione del tempo e responsabilità
Stand-up meeting	Propone domande sullo stato di avanzamento e sugli ostacoli	Comunicazione e problem solving
Sprint review	Supporta la costruzione di criteri per verificare il prodotto	Valutazione dei risultati
Retrospective	Facilita domande su ciò che ha funzionato e su quanto migliorare	Metacognizione e autoregolazione



IA come assistente, non scorciatoia

Uso consentito	Uso critico	Uso vietato
Generare domande, simulare punti di vista, semplificare fonti, proporre alternative, creare checklist.	Controllare fonti, correggere errori, dichiarare come è stata usata, confrontare risposte diverse.	Consegnare testo non rielaborato, inventare fonti, evitare la riflessione personale.



MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito
USR per la Campania
CON LA COLLABORAZIONE DI
Sviluppo Lavoro Italia
REGIONE CAMPANIA
CONFINDUSTRIA Campania
INAIL DIREZIONE REGIONALE CAMPANIA

#ORIENTAlife

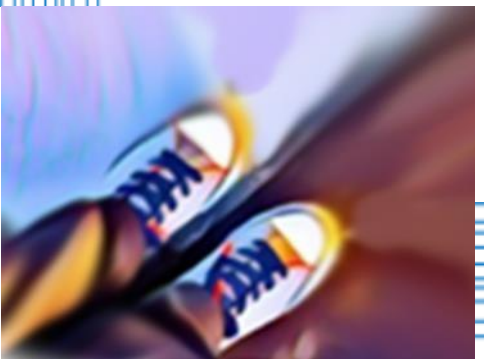
Perché integrare l'Intelligenza Artificiale nelle metodologie didattiche CBL ed EduScrum?

SCOPO

Potenziare i processi cognitivi, metacognitivi, collaborativi e decisionali che queste metodologie già promuovono.

Si tratta di un'opportunità per rafforzare una didattica attiva, personalizzata e orientativa, nella quale **lo studente assume un ruolo centrale nella costruzione delle proprie conoscenze e competenze**.

L'**IA** può sostenere i processi metodologici attraverso domande stimolo, feedback personalizzati, simulazioni, facilitazione della ricerca e supporto alla riflessione.



Il principio fondamentale è che l'IA non deve sostituire il pensiero dello studente, ma creare occasioni per esercitarlo e svilupparlo.

#ORIENTAlife

Che cosa significa "MICROPROGETTAZIONE orientativa"

Parte da un contenuto disciplinare reale.
Chiede agli studenti di produrre qualcosa per un destinatario.
Fa emergere interessi, competenze, strategie di lavoro e criteri di scelta.
Prevede momenti di autovalutazione e decisione motivata.

Esempio rapido

In Storia: "Come può un giovane di oggi dialogare con una figura del passato per capire una scelta di vita, un conflitto etico o un mestiere?"

Prodotto: intervista impossibile + diario di orientamento.

OBIETTIVO FORMATIVO
I docenti realizzano una microprogettazione in cui gli alunni, utilizzando l'IA, esplorano interessi, competenze e scelte future attraverso una sfida autentica.

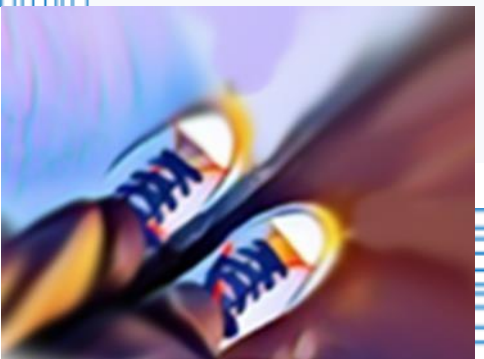


#ORIENTAlife

Schema MICROPROGETTAZIONE di DIDATTICA ORIENTATIVA pronto da compilare

La struttura deve restare leggera: una pagina, non un documento burocratico.

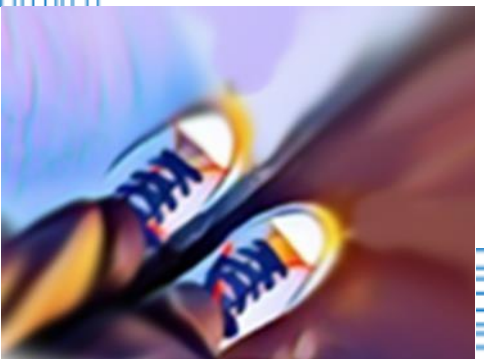
Titolo	Intervista impossibile: dialogare con…
Classe	Secondaria di I grado (Secondaria di II con adattamenti)
Competenza orientativa	Riconoscere interessi e motivare una scelta
Prodotto	Intervista + Guida o dossier + pitch
Metodologie	CBL, eduScrum, IA generativa
Valutazione	Rubrica prodotto/processo/riflessione



Il docente decide se tutta la classe, divisa in gruppi,
- Intervista lo stesso personaggio sullo stesso episodio,
-oppure se intervista lo stesso personaggio su episodi diversi (CONSIGLIATO),
- oppure se ogni gruppo intervista un personaggio diverso.

CHI FA COSA (in sintesi)

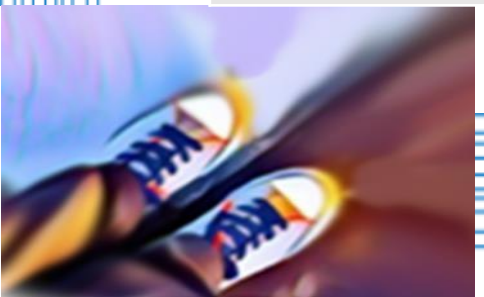
	COMPITI
Docente	Sceglie una BIG IDEA (da solo o con la classe- eventuale brainstorming). Definisce la ESSENTIAL QUESTION, lancia la sfida, chiede «un pensiero ad ogni alunno», fissa obiettivi, tempi, vincoli e criteri di valutazione; prepara le fonti iniziali; sceglie gli strumenti utilizzabili; accompagna e osserva il lavoro.
Gruppo di studenti	Decide come affrontare la sfida e distribuisce i compiti; dopo aver verificato le fonti (scheda delle fonti), produce l'INTERVISTA, verifica le informazioni e realizza la GUIDA alla scelta, da illustrare agli altri gruppi o ad altra classe con un PITCH. Infine, ogni componente del gruppo compila una SCHEDA di autoriflessione.
Facilitatore del gruppo	Aiuta i compagni a organizzarsi, rende visibili i compiti (Scrum board- bacheca: da fare/in corso/fatto)) e segnala gli ostacoli. Non comanda e non svolge tutto il lavoro. Illustra il lavoro svolto con un breve pitch.
IA	Risponde ai prompt, simula il personaggio, propone domande e feedback. Non certifica la verità delle informazioni e non decide il percorso dell'alunno.



Le FASI DELL'ATTIVITA'

Fase	*Che cosa fa il docente*	*Che cosa fanno gli alunni*	*Risultato osservabile*
1. Coinvolgere e definire la sfida — CBL: Engage	Presenta il personaggio e una scelta significativa della sua storia. Chiede: «Che cosa possiamo imparare da questa esperienza per affrontare le nostre scelte?».	Esprimono prime ipotesi, individuano ciò che vogliono capire e formulano le domande guida.	Una sfida condivisa e un elenco di domande da approfondire.
2. Pianificare il lavoro — eduScrum	Comunica tempi, prodotti richiesti e criteri di qualità. Aiuta a rendere il lavoro sostenibile.	Dividono il lavoro in compiti, assegnano responsabilità e stabiliscono quando un compito può dirsi completato.	Una bacheca con tre colonne: **Da fare – In corso – Fatto**.

Fase	***Che cosa fa il docente***	***Che cosa fanno gli alunni***	***Risultato osservabile***
3. Indagare sulle fonti — CBL: Investigate	Fornisce o seleziona materiali iniziali e insegna come verificarli.	Studiano il personaggio, distinguono fatti e interpretazioni e preparano domande sulle sue scelte.	Una scheda delle fonti e una scaletta di intervista.
4. Intervistare e verificare — Investigate	Aiuta a formulare il prompt e richiama l'attenzione su errori, anacronismi e risposte non documentate.	Intervistano il personaggio simulato dall'IA, pongono domande successive e confrontano le risposte con le fonti. Correggono o eliminano ciò che non è attendibile.	Un'intervista commentata

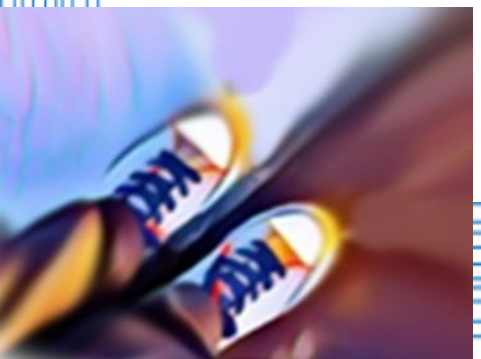


FASE	***Che cosa fa il docente***	***Che cosa fanno gli studenti***	***Risultato osservabile***
5. Costruire e sperimentare una soluzione — CBL: Act	Chiede di trasformare l'indagine in uno strumento utile per una scelta concreta.	Elaborano una breve guida alla decisione; la fanno provare a un altro gruppo o a un'altra classe e raccolgono osservazioni.	Una guida sperimentata.
6. Presentare e discutere — eduScrum: Review	Organizza le presentazioni e formula domande di approfondimento.	Presentano intervista, fonti, guida e risultati della prova. Spiegano le scelte effettuate e rispondono ai compagni.	Un prodotto finale accompagnato dalle ragioni che lo sostengono (pitch).
7. Riflettere sul percorso — eduScrum: Retrospective	Guida la riflessione sul lavoro del gruppo e sugli apprendimenti individuali.	Individuano che cosa ha funzionato, che cosa migliorare e che cosa ciascuno ha imparato sul proprio modo di lavorare e decidere.	Una breve riflessione individuale e un miglioramento da applicare al lavoro successivo.



Una progettazione diversa per età

	Secondaria di I grado	Secondaria di II grado
Fonti	Brevi e selezionate dal docente.	Più articolate, anche cercate e confrontate dagli studenti.
Intervista	4-5 domande, con una scaletta guidata.	6-8 domande, con approfondimenti, obiezioni e confronto fra interpretazioni.
Scelta da esplorare	Organizzazione dello studio, attività, collaborazione, passaggio alla scuola superiore.	Percorsi post-diploma, formazione, lavoro, responsabilità personali e sociali.
Uso dell'IA	Può essere mediato dal docente e discusso collettivamente.	Maggiore autonomia, entro strumenti e modalità previsti dall'istituto.
Riflessione individuale	«Che cosa ho scoperto? Che cosa farò diversamente?».	«Quali criteri ho usato? Quali pregiudizi o informazioni hanno modificato il mio giudizio?».



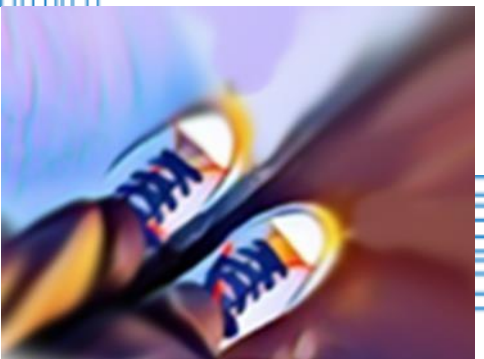
MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito
USR per la Campania
CON LA COLLABORAZIONE DI
Sviluppo Lavoro Italia
REGIONE CAMPANIA
CONFINDUSTRIA Campania
INAIL DIREZIONE REGIONALE CAMPANIA

#ORIENTAlife

LABORATORIO PER DOCENTI DELLA SECONDARIA DI I GRADO

Situazione tipo

Andrea è un alunno di terza media, alle prese con la decisione della scuola secondaria di secondo grado; più scuole lo incuriosiscono e non sa quali informazioni cercare per scegliere responsabilmente.



#ORIENTAlife

Esempio completo per l'aula

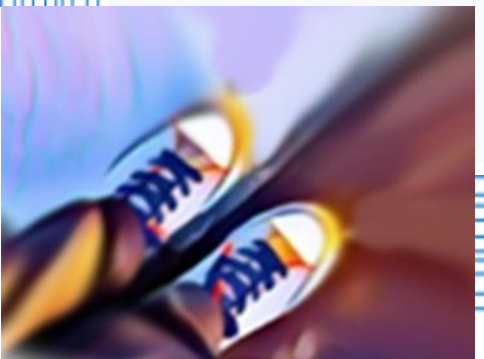
Storia + orientamento: "Scelte difficili nei momenti di cambiamento".

Scenario

Big idea: futuro.
Essential question: "Come si prendono decisioni quando il contesto cambia?"
Challenge: creare un'intervista impossibile a una figura storica che ha compiuto una scelta rischiosa.

Prodotto degli studenti

Intervista a Galileo, Mandela, Rita Levi-Montalcini o Adriano Olivetti.
Parte finale: "Quale competenza riconosco in questa storia e come può servirmi nella mia prossima scelta?"



Intervista impossibile: che cos'è

Un prodotto narrativo e disciplinare che fa dialogare presente e passato, realtà e ipotesi.

Struttura

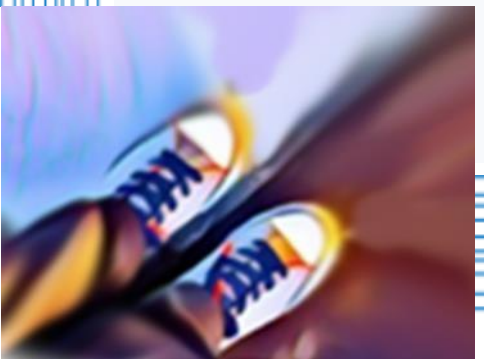
Introduzione del personaggio.
8-10 domande.
Risposte coerenti con fonti.
Chiusura orientativa: "cosa ho capito di me".

Esempi

Italiano: intervista ad Ulisse su come affrontare le incertezze di fronte alle scelte.

Finalità

Capire competenze, valori, motivazioni e strategie.
Non solo "studiare un personaggio", ma usarlo come specchio orientativo.



MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito
USR per la Campania
CON LA COLLABORAZIONE DI
Sviluppo Lavoro Italia
REGIONE CAMPANIA
CONFINDUSTRIA Campania
INAIL DIREZIONE REGIONALE CAMPANIA

#ORIENTAlife

Tre esempi di interviste impossibili, tre nuclei orientativi

ULISSE

DECIDERE
Dilemma, rischio, orgoglio, conseguenze, perseveranza e responsabilità.

Fonte: episodi dell'Odissea.

MARGHERITA HACK

ESPLORARE
Curiosità, cambiamento d'interessi, autonomia e divulgazione.

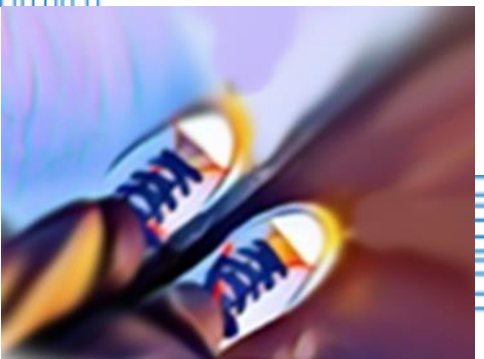
Fonti: INAF e biografie scientifiche.

RITA LEVI-MONTALCINI

PERSEVERARE
Ostacoli storici, ricerca, metodo scientifico e collaborazione.

Fonti: NobelPrize.org e biografie.

Il valore orientativo non risiede tanto nell'intervistare un personaggio famoso, quanto nel permettere ai ragazzi di riconoscere, attraverso le esperienze del personaggio, competenze e atteggiamenti utili per affrontare le proprie scelte di vita e di studio.



#ORIENTAlife

Prompt base per l'attività

Un prompt breve, controllabile e adatto alla classe.

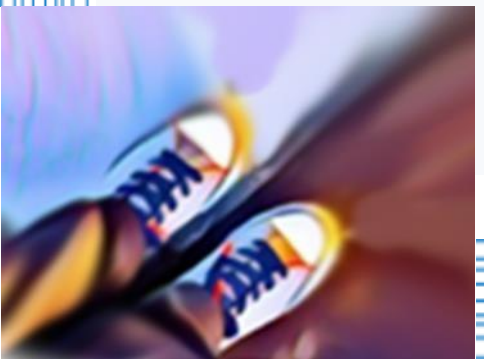
IL DOCENTE deve «BLINDARE» il PROMPT e PREDISPORRE FONTI AUTOREVOLI.

"Agisci come assistente didattico. Aiutaci a preparare un'intervista impossibile a [personaggio] sul tema [scelta/futuro/lavoro]. Proponi 8 domande: 3 sul contesto storico o professionale, 3 sulle competenze, 2 su decisioni difficili. Non inventare dati: indica cosa dobbiamo verificare con fonti attendibili. Alla fine proponi 3 domande di riflessione personale per studenti di 16-18 anni."

Da completare con disciplina e personaggio

Da verificare con fonti

Da rielaborare dagli studenti



La presenza di un potenziale bias non deve spingere il docente a vietare l'attività, ma deve essere un'opportunità didattica per stimolare negli alunni pensiero critico e controllare le fonti.

MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito
USR per la Campania

CON LA COLLABORAZIONE DI

Sviluppo Lavoro Italia

REGIONE CAMPANIA

CONFINDUSTRIA Campania

INAIL DIREZIONE REGIONALE CAMPANIA

#ORIENTAlife

CBL: COSTRUIRE LA SFIDA

Dalla big idea alla challenge, con un esempio replicabile.

1. Big idea

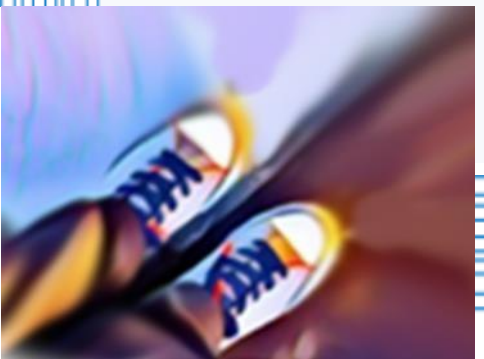
Tema ampio: futuro, lavoro, identità, sostenibilità, cittadinanza, benessere.

2. Essential question

Domanda aperta: "Come possiamo capire che cosa conta davvero in una scelta sul futuro?"

3. Challenge

Sfida operativa: "Create un'intervista impossibile che aiuti un coetaneo a prendere una decisione motivata".

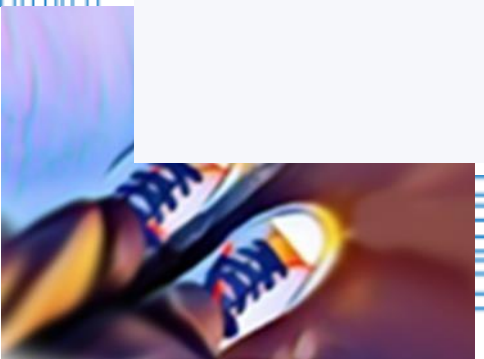


#ORIENTAlife

Un primo pensiero

Il docente, dopo aver individuato «il futuro» quale Big Idea, invita gli alunni a riflettere e a rispondere a questi interrogativi....

Una cosa che mi incuriosisce della scuola superiore è...
Un dubbio che vorrei chiarire è...
Per scegliere vorrei conoscere meglio...
Condividete soltanto ciò che desiderate.



MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito
USR per la Campania
CON LA COLLABORAZIONE DI
Sviluppo Lavoro Italia
REGIONE CAMPANIA
CONFINDUSTRIA Campania
INAIL DIREZIONE REGIONALE CAMPANIA

#ORIENTAlife

Intervista impossibile ad Ulisse – Scuola Secondaria di I Grado

Prendere decisioni in condizioni di incertezza

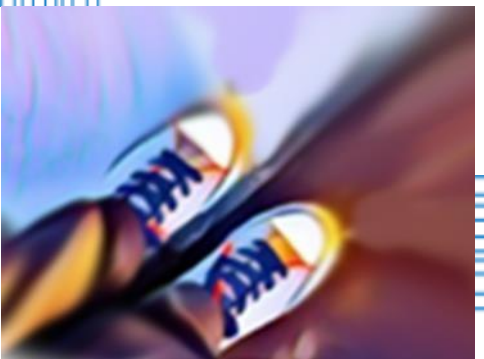
Challenge: «Che cosa possiamo imparare dal viaggio di Ulisse per affrontare le scelte e le sfide del nostro futuro? Come possiamo aiutare il compagno di classe Andrea nella scelta della scuola superiore, visto che più scuole lo incuriosiscono e non sa quali informazioni cercare? »

I GRADO: Polifemo, Circe, Sirene → scelta, alternativa, conseguenza

Fonti: Odissea, brani selezionati e riferimenti al libro

Prodotto**: INTERVISTA IMPOSSIBILE+ GUIDA o DOSSIER ORIENTATIVO (con PITCH) + SCHEDA INDIVIDUALE DI AUTORIFLESSIONE**

Riflessione**: *quando perseverare e quando cambiare strategia?***



#ORIENTAlife

MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito
USR per la Campania
CON LA COLLABORAZIONE DI
Sviluppo Lavoro Italia
REGIONE CAMPANIA
CONFINDUSTRIA Campania
INAIL DIREZIONE REGIONALE CAMPANIA

#ORIENTAlife

SCOPO dell'intervista impossibile ad Ulisse

Gli alunni devono intervistare Ulisse, esplorare le sue esperienze e confrontarle con le situazioni che essi stessi vivono quando devono prendere decisioni importanti. Ogni gruppo intervisterà Ulisse a partire da uno specifico episodio dell'Odissea. La sfida consiste nel progettare un «Dossier per decidere» originale, chiaro e applicabile per aiutare uno studente di terza media a compiere una scelta consapevole, come quella della scuola superiore. Il Dossier dovrà essere costruito autonomamente da ogni gruppo, utilizzando le riflessioni emerse dall'intervista, il confronto tra i componenti e le proprie esperienze. Le proposte dovranno essere motivate, spiegando come le riflessioni ricavate dall'intervista abbiano contribuito alla loro elaborazione.

E' un'attività didattica di role-play e riflessione metacognitiva.

L'intervista diventa uno **strumento di esplorazione orientativa** attraverso quattro dimensioni:
Conoscenza di sé: quali sono i miei punti di forza e le mie difficoltà?
Gestione delle scelte: quali criteri utilizzo quando devo prendere una decisione?
Resilienza e adattabilità: come reagisco agli imprevisti e agli errori?
Progettualità: quali obiettivi voglio raggiungere e come posso prepararmi?



L'IA recita un ruolo basato su un testo letterario, non è usata per «riconoscere» lo stato d'animo di chi scrive.

#ORIENTAlife

Intervista impossibile ad Ulisse

• prompt per la Secondaria I grado • *Dilemma e capacità di scelta*

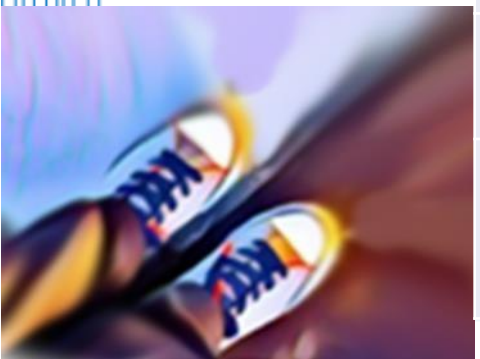
PROMPT DA SPERIMENTARE «Agisci come Ulisse, l'eroe dell'Odissea. Un gruppo di alunni di terza media, che sta riflettendo sul proprio futuro scolastico e personale, ti sta intervistando perché deve scegliere la scuola superiore e deve essere stimolato a riflettere sulla paura di sbagliare. Hai viaggiato molto, conosci l'importanza della curiosità, ma sai anche che cosa significhi fare scelte difficili ed essere disorientati. Non presentarti come un eroe perfetto: racconta i tuoi errori, i tuoi dubbi e le tue difficoltà. Nelle risposte attieniti al testo dell'Odissea e, se fornisci dettagli non presenti nel poema, specifica che si tratta di interpretazioni immaginarie. Rispondi in prima persona, con un linguaggio comprensibile a ragazzi di 13–14 anni, facendo **riferimento agli episodi del Ciclope Polifemo/della «maga» Circe/delle Sirene**. Siano le tue risposte uno stimolo a ragionare e dopo ogni risposta, poni una breve domanda che aiuti gli alunni a riflettere sulle proprie capacità, sulle emozioni e sulle scelte per il futuro. Non decidere al posto nostro. »

PERCHÉ È ORIENTATIVO Distinguere problema, opzioni ed effetti.



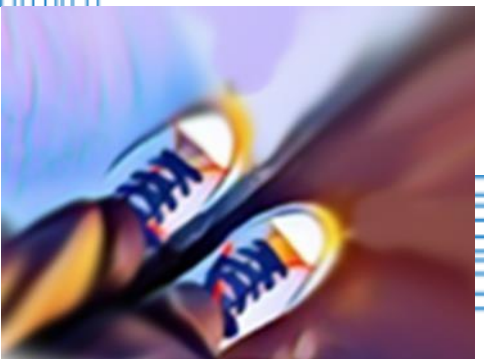
Organizzazione delle 3 ore con CBL ed EduScrum

Fase e durata	Attività degli studenti	Ruolo del docente e dell'IA
1. Engage – 20 min	Ascoltano la challenge e discutono le qualità di Ulisse.	Il docente introduce la sfida e raccoglie le idee iniziali.
2. Investigate – 35 min	Analizzano episodi dell'Odissea e individuano le competenze del personaggio.	Il docente illustra degli episodi specifici (con schede e video), mentre l'IA può aiutare a chiarire concetti.
3. Sprint Planning – 20 min	Distribuiscono ruoli, preparano domande e criteri di qualità.	Il docente facilita l'organizzazione autonoma.
4. Act – 45 min	Intervistano Ulisse con l'IA, discutono e selezionano le risposte più significative	L'IA simula il personaggio e stimola nuove domande.
5. Sprint Review – 25 min	Condividono i risultati e confrontano le interpretazioni.	Il docente guida il feedback e la verifica della coerenza letteraria.
6. Retrospective – 35 min	Compilano la scheda orientativa e individuano un obiettivo di miglioramento.	Il docente favorisce la metacognizione senza formulare giudizi sulle persone.



Ruoli funzionali nei team

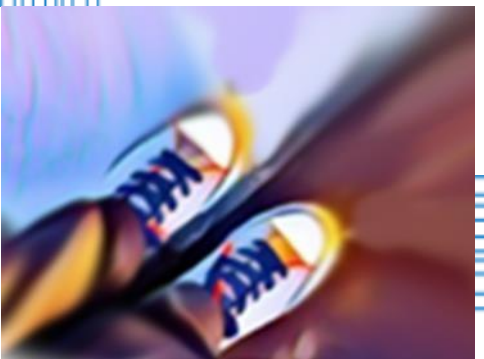
Ruolo	Compiti
Team captain	Facilita il coordinamento e il rispetto degli accordi.
Responsabile delle fonti	Verifica nel poema le affermazioni e le attribuzioni.
Intervistatore IA	Gestisce la sequenza dei prompt e documenta gli output.
Analista etico	Formula obiezioni e valuta la solidità degli argomenti.
Responsabile della sintesi	Organizza il dossier e il protocollo orientativo.



La BOARD EduScrum

La lavagna per monitorare il flusso di lavoro

Da fare	In corso	Completato
• Leggere il passo del poema. • Formulare l'intervista a Ulisse. • Controllare le affermazioni dell'IA, verificando le fonti. • Progettare il protocollo di scelta		

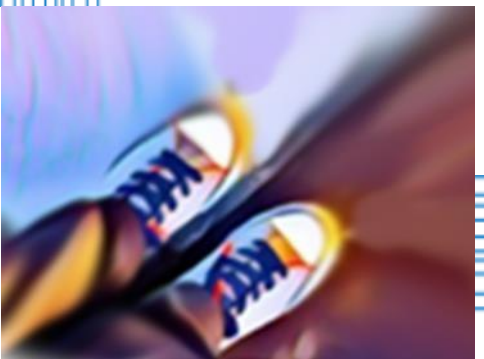


La classe divisa in gruppi lavora sui seguenti episodi

Gruppo A – **Ulisse e Polifemo -** Domanda: «L'astuzia è sempre sufficiente per prendere una buona decisione?». Competenza orientativa: risolvere problemi, utilizzare risorse personali, valutare le conseguenze delle proprie azioni.

Gruppo B– **Ulisse e Circe** - Domanda: «Come distinguere un aiuto utile da un'influenza che limita la nostra autonomia?». Competenza orientativa: riconoscere l'importanza del consiglio, valutare le opportunità e gestire le pressioni esterne.

Gruppo C – **Ulisse e le Sirene** - Domanda: «Perché conoscere le proprie debolezze può aiutare a raggiungere un obiettivo?» Competenza orientativa: autoregolazione, consapevolezza dei propri limiti, pianificazione e resistenza alle distrazioni.



Il confronto tra i gruppi permette di far emergere che non esiste un'unica strategia valida per qualsiasi situazione decisionale.

MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito
USR per la Campania
CON LA COLLABORAZIONE DI
Sviluppo Lavoro Italia
REGIONE CAMPANIA
CONFINDUSTRIA Campania
INAIL DIREZIONE REGIONALE CAMPANIA

#ORIENTAlife

Come si svolge l'attività?

Esplorazione dell'episodio
Ogni gruppo legge l'estratto assegnato, identifica le situazioni che desidera approfondire e prepara le domande da rivolgere a Ulisse.

Intervista impossibile
I gruppi interagiscono separatamente con il chatbot, ponendo una domanda per volta e annotando le risposte significative.

Riflessione e confronto
Gli alunni distinguono i fatti del poema dalle interpretazioni dell'IA e dalle proprie riflessioni, discutendo quali elementi possano essere utili nelle decisioni personali.

Costruzione del protocollo
Ogni squadra elabora un protocollo di 5–7 passaggi, motivando le proprie scelte senza chiedere all'IA di produrre il lavoro.

Presentazione e competizione
I gruppi presentano i propri protocolli, rispondono alle domande degli altri e vengono valutati mediante una rubrica comune.

Debriefing orientativo
Dopo la competizione, il docente guida una riflessione sulle differenze tra i tre protocolli e sulle possibili integrazioni per definire un protocollo unico.

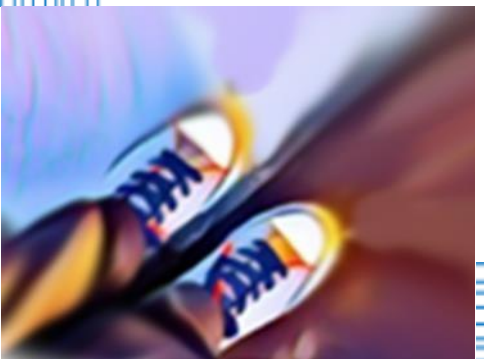


#ORIENTAlife

I criteri per la sfida

Per evitare che un gruppo risulti avvantaggiato dal proprio episodio, propongo gli stessi vincoli organizzativi e gli stessi criteri di valutazione.

Condizione	Applicazione
Tempo disponibile	Uguale per tutti i gruppi
Numero di domande	Stesso limite massimo, ad esempio 6–8 domande principali
Supporto dell'IA	Identiche regole di interazione
Materiali letterari	Estratti dei rispettivi episodi di lunghezza e complessità comparabili
Prodotto finale	Un protocollo decisionale di massimo 5–7 passaggi
Presentazione	Stessa durata e modalità per tutti
Valutazione	Un'unica rubrica comune



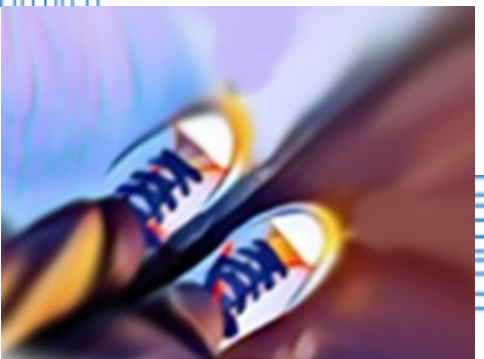
Sul piano metodologico, è consigliabile assegnare prompt equivalenti, episodi differenti, una sfida comune e una rubrica di valutazione identica, lasciando ai gruppi la responsabilità di scegliere le domande, interpretare le risposte e costruire autonomamente il proprio protocollo decisionale.

Il docente apre il filmato e mostra l'estratto scelto dallo sceneggiato Odissea del 1968, RAI Cultura

Video: Ulisse e Polifemo

Durante la visione gli alunni annotano una scelta compiuta da Ulisse e una conseguenza; dopo la visione, leggono il testo della scheda 1, confrontano gli appunti e individuano una decisione che favorisce la fuga e una che aumenta il pericolo. Infine, spiegano entrambe usando il testo e rispondono alla domanda: **«L'astuzia è sempre sufficiente per prendere una buona decisione?».**

Competenza orientativa: risolvere problemi, utilizzare risorse personali, valutare le conseguenze delle proprie azioni.



MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito
USR per la Campania
CON LA COLLABORAZIONE DI
Sviluppo Lavoro Italia
REGIONE CAMPANIA
CONFINDUSTRIA Campania
INAIL DIREZIONE REGIONALE CAMPANIA

#ORIENTAlife

Scheda 1 — Polifemo: una soluzione e una scelta rischiosa (Odissea, libro IX)

Ulisse e alcuni compagni entrano nella grotta di Polifemo. Il Ciclope li imprigiona chiudendo l'ingresso con un enorme masso e divora alcuni di loro. Ulisse comprende che ucciderlo subito non consentirebbe la fuga: nessuno dei prigionieri riuscirebbe a spostare il masso.

Prepara allora uno stratagemma. Offre del vino a Polifemo e, quando il Ciclope gli chiede il nome, risponde di chiamarsi "Nessuno". Dopo che Polifemo si è addormentato, Ulisse e i compagni lo accecano. Alle sue grida accorrono gli altri Ciclopi, ma sentendo che "Nessuno" gli fa del male non intervengono.

Al mattino i prigionieri escono nascosti sotto gli animali del gregge. Tornato sulla nave, Ulisse provoca Polifemo e, nonostante gli inviti dei compagni alla prudenza, rivela il proprio nome. Il Ciclope invoca suo padre Poseidone contro di lui.

Consegna: individuate una decisione che favorisce la fuga e una che aumenta il pericolo. Spiegate entrambe usando il testo. **Parole utili:** stratagemma = piano ingegnoso; prudenza = attenzione alle conseguenze.



Domanda: «L'astuzia è sempre sufficiente per prendere una buona decisione?».

#ORIENTAlife

Il PROMPT per l'intervista impossibile a Ulisse sul Ciclope Polifemo

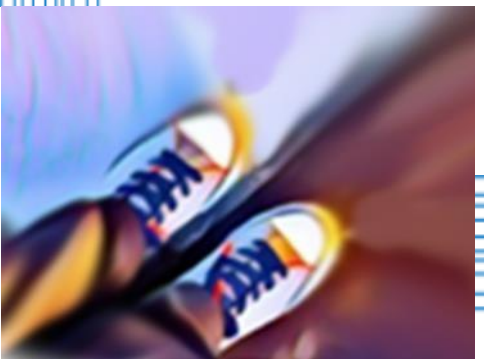
«Agisci come Ulisse, protagonista dell'Odissea, e rispondi a un'intervista impossibile sull'episodio del Ciclope Polifemo (libro IX). Siamo studenti di terza media, abbiamo 13–14 anni e stiamo riflettendo sulle nostre capacità, sui nostri interessi, sulle scelte che riguardano il nostro futuro, in particolare quella della scuola superiore. Rispondi in prima persona, con un linguaggio semplice e coinvolgente, adatto a ragazzi di 13–14 anni. Rimani fedele al racconto di Omero. Distingui chiaramente i fatti narrati nel poema dalle interpretazioni immaginarie di pensieri ed emozioni non esplicitamente descritti. Non inventare citazioni o avvenimenti. Non presentarti come un eroe perfetto: racconta anche le tue debolezze, le difficoltà, gli errori e le conseguenze delle tue azioni. Rispondi esclusivamente alle domande che ti poniamo, una per volta, senza anticipare altri aspetti dell'episodio. **Dopo ogni risposta, poni una sola breve domanda aperta, collegata alla nostra esperienza personale, che ci aiuti a riflettere sulle nostre capacità, sulle difficoltà, sui consigli ricevuti e sulle scelte future.** Non suggerire direttamente principi, regole, strategie per costruire il DOSSIER SU COME DECIDERE. Racconta la tua esperienza e lascia a noi il compito di interpretarla. Non giudicare le nostre riflessioni e non indicarci quale scuola scegliere. Stimola il nostro ragionamento, rispettando la nostra autonomia. Inizia presentandoti in due o tre frasi come Ulisse e invitaci a formulare la prima domanda. Non raccontare l'intero episodio. Ricordati che il nostro obiettivo è intervistarti per comprendere le tue esperienze e ricavarne autonomamente riflessioni utili ad affrontare le nostre decisioni. Stiamo partecipando a una sfida tra gruppi: ciascun gruppo dovrà elaborare un DOSSIER SU COME DECIDERE».

Il docente introduce l'episodio della «maga» Circe

https://www.youtube.com/watch?v=aHC3FIJ6cew (audio)
https://www.raiplay.it/video/2021/09/The-Great-Myths-The-Odyssey-ep4-c469a1ef-f8ec-4a9e-b021-cdcbe37a11cf.html?utm_source=chatgpt.com (video)

Dopo il contributo audio/video, gli alunni leggono la Scheda 2 e rispondono ai quesiti sul testo: «Quali elementi rendono Circe affascinante e apparentemente affidabile?», «Perché alcuni compagni entrano e altri esitano?», «Quali risorse e quali aiuti permettono a Ulisse di affrontare la situazione?»
Infine, gli alunni rispondono alle DOMANDE: «**Come possiamo capire se stiamo scegliendo liberamente oppure se ci stiamo lasciando influenzare dagli altri e dalle apparenze? Come distinguere un aiuto utile da un'influenza che limita la nostra autonomia?» »**

Competenza orientativa: riconoscere l'importanza del consiglio, valutare le opportunità e gestire le pressioni esterne.



Scheda 2 – La maga Circe

Ulisse e i suoi compagni superstiti sbarcano sull'isola di Eea, stanchi e scoraggiati. Un gruppo di marinai esplora il territorio e arriva al palazzo di Circe, una bellissima dea con poteri magici. La maga accoglie i compagni di Ulisse con un banchetto, ma offre loro una bevanda stregata, che li trasforma in porci. Gli uomini mantengono la coscienza umana, ma si ritrovano intrappolati nel corpo di bestie. Solo Euriloco riesce a sfuggire all'inganno e ad avvisare Ulisse del pericolo. Ulisse decide di salvare i suoi uomini e, lungo la strada, incontra Ermes. Il dio gli dona un'erba magica capace di annullare gli incantesimi di Circe. Così Ulisse beve il filtro senza subire trasformazioni. Circe, sbalordita dal coraggio e dall'immunità dell'eroe, si arrende e decide di aiutarlo. La maga restituisce la forma umana ai compagni di Ulisse, che rimangono sull'isola per un intero anno, tra banchetti e riposo. Prima di ripartire, Circe consiglia a Ulisse di scendere nel regno dei morti per consultare l'indovino Tiresia; infine, gli rivela i pericoli del suo viaggio di ritorno. Tra questi, la maga descrive le Sirene, creature fisicamente ibride, immensamente pericolose che stregano gli uomini con la loro voce armoniosa. La maga spiega all'eroe che chiunque ascolti il loro canto non farà mai più ritorno a casa dalla propria famiglia.

Consegna: riflettete e individuate una decisione presa per senso del dovere o per lealtà, nonostante la paura.

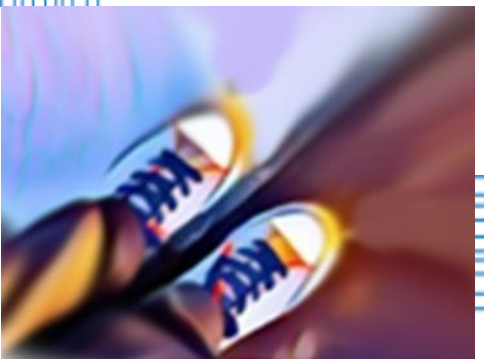
Domande: «Come possiamo capire se stiamo scegliendo liberamente oppure se ci stiamo lasciando influenzare dagli altri e dalle apparenze? Come distinguere un aiuto utile da un'influenza che limita la nostra autonomia?»

Il PROMPT per l'intervista impossibile a Ulisse sulla maga Circe

«Agisci come Ulisse, protagonista dell'*Odissea*, e rispondi a un'intervista impossibile sull'episodio della maga Circe (libro X). Siamo studenti di terza media, abbiamo 13–14 anni e stiamo riflettendo sulle nostre capacità, sui nostri interessi, sulle scelte che riguardano il nostro futuro, in particolare quella della scuola superiore. Rispondi in prima persona, con un linguaggio semplice e coinvolgente, adatto a ragazzi di 13–14 anni. Rimani fedele al racconto di Omero. Distingui chiaramente i fatti narrati nel poema dalle interpretazioni immaginarie di pensieri ed emozioni non esplicitamente descritti. Non inventare citazioni o avvenimenti. Non presentarti come un eroe perfetto: racconta anche le tue debolezze, le difficoltà, gli errori e le conseguenze delle tue azioni. Rispondi esclusivamente alle domande che ti poniamo, una per volta, senza anticipare altri aspetti dell'episodio. **Dopo ogni risposta, poni una sola breve domanda aperta, collegata alla nostra esperienza personale, che ci aiuti a riflettere sulle nostre capacità, sulle difficoltà, sui consigli ricevuti e sulle scelte future.** Non suggerire direttamente principi, regole, strategie o passaggi per costruire il DOSSIER SU COME DECIDERE. Racconta la tua esperienza e lascia a noi il compito di interpretarla. Non giudicare le nostre riflessioni e non indicarci quale scuola scegliere. Stimola il nostro ragionamento, rispettando la nostra autonomia. Inizia presentandoti in due o tre frasi come Ulisse e invitaci a formulare la prima domanda. Non raccontare l'intero episodio. Ricordati che il nostro obiettivo è intervistarti per comprendere le tue esperienze e ricavarne autonomamente riflessioni utili ad affrontare le nostre decisioni. Stiamo partecipando a una sfida tra gruppi: ciascun gruppo dovrà elaborare un proprio DOSSIER SU COME DECIDERE».

Alcuni esempi di domande

Domanda a Ulisse
Perché i tuoi compagni si sono fidati di Circe?
Perché hai affrontato Circe anche se avevi paura?
Quanto è stato importante l'aiuto di Ermes?
Perché hai rischiato di dimenticare Itaca?
Che cosa ti ha convinto a ripartire?

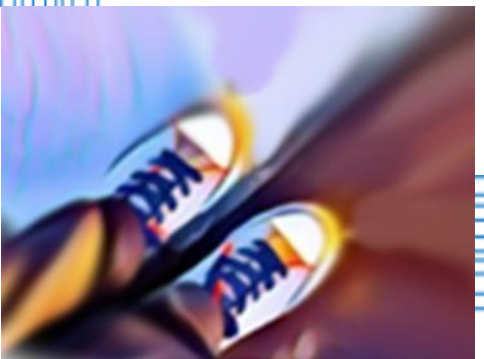


Video: Ulisse e le Sirene

Rai Teche, sequenza e commento sull'episodio

Il docente mostra la breve scena delle Sirene. Gli studenti dopo la visione del video, leggono la scheda 2 ed elencano le protezioni predisposte e spiegano il ruolo dei compagni di Ulisse. Infine, rispondono alla domanda: **«Perché conoscere le proprie debolezze può aiutare a raggiungere un obiettivo?»**

Competenza orientativa: autoregolazione, consapevolezza dei propri limiti, pianificazione e resistenza alle distrazioni



Scheda 3 — Le Sirene: prepararsi prima del rischio (Odissea, libro XII)

Circe avverte Ulisse dei pericoli che incontrerà durante il viaggio. Tra questi ci sono le Sirene, il cui canto attira i naviganti e impedisce loro di tornare a casa.

Ulisse comunica ai compagni come affrontare il passaggio. Chiude le loro orecchie con la cera, perché non sentano il canto. Lui desidera ascoltarlo e si fa legare all'albero della nave. Ordina ai compagni di stringere maggiormente le corde se chiederà di essere liberato.

Quando la nave passa vicino alle Sirene, Ulisse ascolta e fa cenno di scioglierlo. I compagni rispettano però le istruzioni date prima: continuano a remare e rafforzano i legami. Soltanto dopo aver superato il pericolo lo liberano e tolgono la cera dalle proprie orecchie. La preparazione e il rispetto del piano permettono alla nave di proseguire.

Consegna: elencate le protezioni predisposte. Spiegate perché il contributo dei compagni è indispensabile.

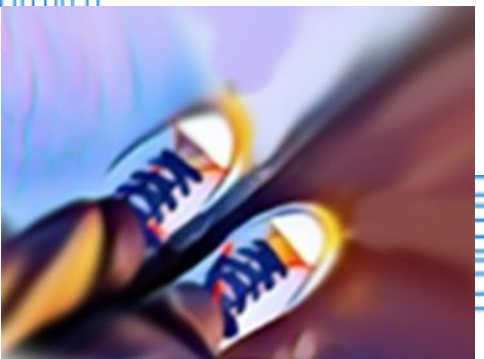
Domanda: «Perché conoscere le proprie debolezze può aiutare a raggiungere un obiettivo?»

IL PROMPT per l'intervista impossibile a Ulisse sulle Sirene

«Agisci come Ulisse, protagonista dell'*Odissea*, e rispondi un'intervista impossibile sull'episodio delle Sirene (libro XII). Siamo studenti di terza media, abbiamo 13–14 anni e stiamo riflettendo sulle nostre capacità, sui nostri interessi, sulle scelte che riguardano il nostro futuro, in particolare quella della scuola superiore. Rispondi in prima persona, con un linguaggio semplice e coinvolgente, adatto a ragazzi di 13–14 anni. Rimani fedele al racconto di Omero. Distingui chiaramente i fatti narrati nel poema dalle interpretazioni immaginarie di pensieri ed emozioni non esplicitamente descritti. Non inventare citazioni o avvenimenti. Non presentarti come un eroe perfetto: racconta anche le tue debolezze, le difficoltà, gli errori e le conseguenze delle tue azioni. Rispondi esclusivamente alle domande che ti poniamo, una per volta, senza anticipare altri aspetti dell'episodio. **Dopo ogni risposta, poni una sola breve domanda aperta, collegata alla nostra esperienza personale, che ci aiuti a riflettere sulle nostre capacità, sulle difficoltà, sui consigli ricevuti e sulle scelte future**. Non suggerire direttamente principi, regole, strategie o passaggi per costruire il DOSSIER SU COME DECIDERE. Racconta la tua esperienza e lascia a noi il compito di interpretarla. Non giudicare le nostre riflessioni e non indicarci quale scuola scegliere. Stimola il nostro ragionamento, rispettando la nostra autonomia. Inizia presentandoti in due o tre frasi come Ulisse e invitaci a formulare la prima domanda. Il nostro obiettivo è intervistarti per comprendere le tue esperienze e ricavarne autonomamente riflessioni utili ad affrontare le nostre decisioni. Stiamo partecipando a una sfida tra gruppi: ciascun gruppo dovrà elaborare un proprio protocollo decisionale.

Le competenze orientative

Episodio	Dilemma di Ulisse	Competenza orientativa
Polifemo – Libro IX	Usare l'intelligenza per salvarsi, ma rischiare tutto per orgoglio	Riconoscere le proprie risorse, valutare le conseguenze delle decisioni e imparare dagli errori
Sirene – Libro XII	Soddisfare il desiderio di ascoltare senza perdere la rotta	Autoregolazione, gestione delle influenze, pianificazione e capacità di chiedere sostegno
Circe – Libro X	Affrontare un inganno e successivamente rischiare di dimenticare Itaca	Consapevolezza di sé, autonomia di scelta e riconoscimento delle influenze esterne



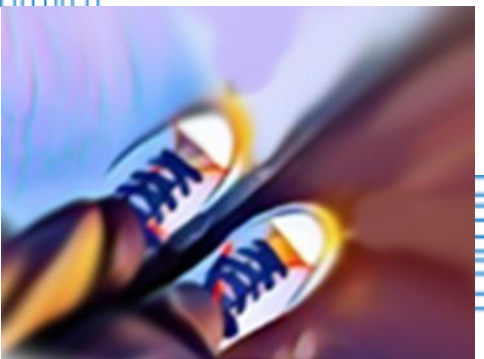
MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito
USR per la Campania
CON LA COLLABORAZIONE DI
Sviluppo Lavoro Italia
REGIONE CAMPANIA
CONFINDUSTRIA Campania
INAIL DIREZIONE REGIONALE CAMPANIA

#ORIENTAlife

Il PRODOTTO FINALE

Il dossier «Come arrivare ad una scelta consapevole» (o mappa orientativa costruita dagli alunni)

L'output è un **piano di esplorazione orientativa**, basato su alcune azioni fondamentali, (consultare i programmi dei corsi, partecipare a un open day, confrontarsi con studenti universitari, approfondire opportunità formative e individuare modalità di sostegno economico) e su alcuni interrogativi chiari e precisi (vedi slide seguente).
Il protocollo viene poi sottoposto a un altro gruppo o ad altra classe, che lo utilizza su un secondo caso e segnala le domande poco chiare o insufficienti. La revisione successiva costituisce l'elemento di miglioramento richiesto nella fase Act.



#ORIENTAlife

Esempio di PRODOTTO FINALE

Il dossier «Come arrivare ad una scelta consapevole» (o mappa orientativa costruita dagli alunni)

Riflessione personale dello studente utile per guida orientativa

«Quando incontro una difficoltà nello studio, cerco strategie alternative oppure mi arrendo al primo tentativo? »

«Quando devo prendere una decisione importante, sono in grado di riconoscere ciò che può influenzarmi negativamente?»

«Quali risorse posso utilizzare davanti a una difficoltà?»

«A chi posso chiedere aiuto quando devo scegliere?»

«Quali distrazioni potrebbero allontanarmi dai miei obiettivi?

«Che cosa è davvero importante per il mio futuro?

«Quale obiettivo considero importante oggi?»

«Quali capacità dovrei sviluppare per avvicinarmi a quel traguardo?»

«Quanto mi lascio influenzare dal gruppo?»

«Qual è la decisione da prendere? Definire con precisione il problema, senza confonderlo con le aspettative degli altri.»
«Quali alternative conosco? Considerare più possibilità, evitando false contrapposizioni tra due sole opzioni.
«Quali informazioni possiedo e quali devo verificare? Distinguere fatti, opinioni, previsioni e incertezze.
«Quali valori, interessi e capacità considero importanti? Riconoscere priorità personali e competenze da sviluppare.»
«Quali conseguenze e rischi comportano le alternative? Considerare anche la reversibilità delle decisioni e le possibilità di cambiare strada»

MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito
USR per la Campania
CON LA COLLABORAZIONE DI
Sviluppo Lavoro Italia
REGIONE CAMPANIA
CONFINDUSTRIA Campania
INAIL DIREZIONE REGIONALE CAMPANIA

#ORIENTAlife

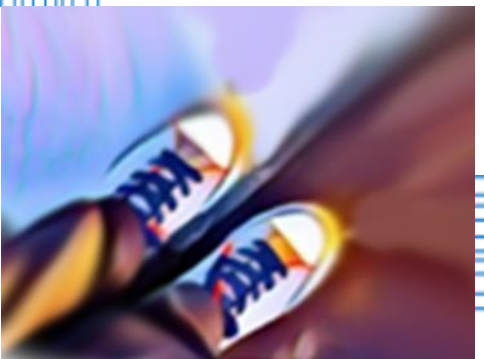
Il momento decisivo: dall'intervista alla riflessione orientativa

Scheda di autoriflessione dello studente

Scheda individuale: «Il mio viaggio verso il futuro»

1. *Quale capacità di Ulisse riconosco anche in me?*
2. *Quale errore di Ulisse mi ha fatto riflettere?*
3. *Quando ho affrontato una difficoltà usando una strategia personale?*
4. *Quale mia competenza vorrei sviluppare nei prossimi mesi?*
5. *Quale piccolo passo concreto posso compiere per raggiungere questo obiettivo?*

Finalità orientativa: ***aiutare ciascun alunno a identificare una personale, una competenza da sviluppare e un'azione realistica proprio futuro.***
La riflessione non deve trasformarsi in una valutazione delle caratteristiche personali dell'allievo.



#ORIENTAlife

Rubrica essenziale di valutazione

Valutare insieme prodotto, processo e orientamento.

Prodotto

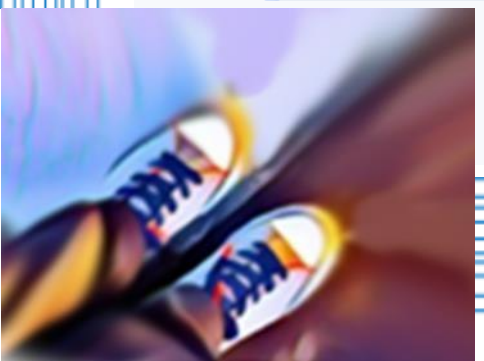
Coerenza disciplinare.
Domande pertinenti.
Risposte fondate su fonti.
Chiarezza comunicativa.

Processo

Ruoli rispettati.
Backlog aggiornato.
Uso critico dell'IA.
Revisioni documentate.

Orientamento

Consapevolezza di competenze.
Collegamento con interessi.
Decisione finale motivata.
Autovalutazione sincera.



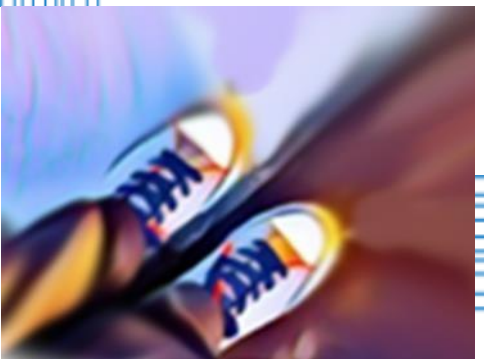
La valutazione di processo e di prodotto nel I grado

Scuola secondaria di I grado

Il docente osserva come gli alunni formulano domande, collaborano, controllano le risposte dell'Ulisse simulato e utilizzano l'esperienza per esplorare una scelta scolastica concreta.

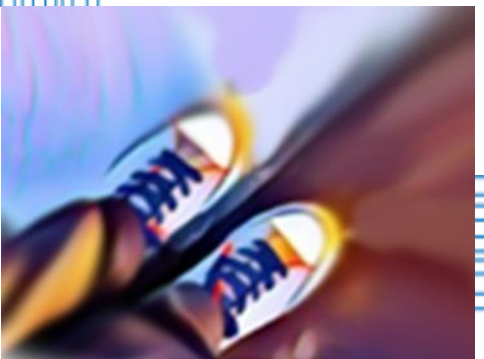
Il framework CBL emerge quando gli studenti trasferiscono quanto appreso a un problema autentico, progettano una soluzione concreta, la mettono alla prova e ne valutano l'utilità per un destinatario reale.

La challenge non deve terminare nella sola realizzazione dell'intervista: in quel caso il compito rischierebbe di assumere prevalentemente la forma di un'attività di produzione testuale o di role-playing.



Rubrica comune per valutare i tre gruppi

Indicatore	Peso
Qualità delle domande poste durante l'intervista	20%
Capacità di interpretare criticamente l'esperienza narrata	20%
Coerenza, chiarezza e applicabilità del protocollo	30%
Originalità e autonomia nella costruzione del prodotto	20%
Collaborazione e responsabilità nel gruppo	10%
Totale	100%



Valutazione di processo

Criterio	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
Partecipazione e collaborazione	Porta contributi pertinenti, ascolta, rispetta gli accordi e aiuta il gruppo a superare le difficoltà.	Svolge il proprio compito e collabora rispettando gli accordi.	Svolge compiti circoscritti con richiami o aiuto nell'organizzazione.	Anche con supporto, contribuisce in modo discontinuo e fatica a rispettare gli accordi.
Organizzazione del lavoro	Usa la bacheca, aggiorna i compiti e propone modifiche realistiche quando emerge un ostacolo.	Usa la bacheca e segue il piano concordato con occasionali richiami.	Usa gli strumenti organizzativi con guida frequente.	Fatica a individuare il compito successivo anche quando viene esplicitato.
Domande e uso dell'IA	Formula domande chiare, approfondisce risposte generiche e riconosce che l'IA può sbagliare.	Formula domande pertinenti e rivede quelle poco chiare su suggerimento.	Utilizza una traccia predisposta e riconosce possibili errori se sollecitato.	Ripropone domande senza comprenderne lo scopo o accoglie le risposte senza esaminarle, anche dopo richiami.
Controllo delle fonti	Confronta le risposte con i materiali, individua incongruenze e distingue informazioni documentate e invenzioni.	Verifica le informazioni principali e segnala parti non confermate.	Effettua verifiche semplici con domande guida.	Fatica a collegare una risposta alla fonte o a distinguere ciò che è documentato.
Riflessione e revisione	Descrive una difficoltà, spiega la strategia utilizzata e modifica il lavoro sulla base dell'esperienza.	Riconosce una difficoltà e introduce una modifica pertinente.	Individua difficoltà e possibili miglioramenti con guida.	Descrive soprattutto ciò che ha fatto, senza individuare ancora strategie o miglioramenti.

MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito
USR per la Campania
CON LA COLLABORAZIONE DI
Sviluppo Lavoro Italia
REGIONE CAMPANIA
CONFINDUSTRIA Campania
INAIL DIREZIONE REGIONALE CAMPANIA

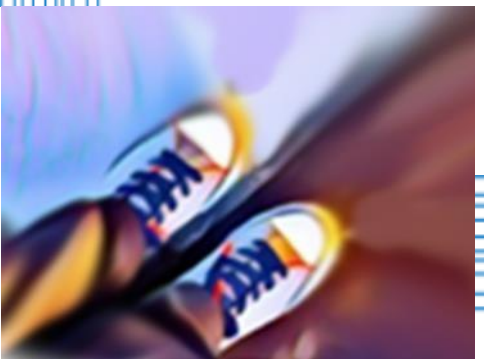
Valutazione di prodotto

Criterio	**Avanzato**	**Intermedio**	**Base**	**Iniziale**
Intervista a Ulisse	Domande e risposte costruiscono un dialogo coerente sulle scelte del personaggio; documentazione e invenzione sono segnalate.	L'intervista è coerente e affronta le scelte di Ulisse; le principali parti inventate sono riconoscibili.	L'intervista presenta contenuti essenziali, con alcune incoerenze o distinzioni incomplete.	L'intervista è frammentaria o contiene errori rilevanti non corretti.
Dossier o mappa orientativa	Presenta almeno tre possibilità pertinenti e confronta opportunità, difficoltà, aiuti e modalità di prova.	Presenta almeno tre possibilità e ne confronta vantaggi e difficoltà principali.	Presenta due possibilità con un confronto semplice e parziale.	Elenca possibilità poco chiare o non sviluppa un confronto.
Scelta motivata e sperimentazione	Motiva una scelta con criteri espliciti, documenta una prova e spiega se e perché ha cambiato idea.	Motiva la scelta e descrive che cosa ha ricavato dalla prova.	Esprime una motivazione semplice e riferisce la prova con aiuto.	Esprime una preferenza senza collegarla a criteri o all'esperienza svolta.
Chiarezza della comunicazione	Organizza il prodotto in modo comprensibile; esempi e collegamenti aiutano a seguire il ragionamento.	Presenta contenuti ordinati e generalmente chiari.	Il messaggio è comprensibile, ma alcuni passaggi richiedono spiegazioni.	L'organizzazione rende difficile comprendere il percorso svolto.

La fase conclusiva

In una fase conclusiva, dopo la presentazione e la valutazione dei protocolli, è possibile instaurare un confronto tra le squadre: ciascun gruppo potrebbe individuare un elemento efficace del protocollo avversario e riflettere su come integrarlo nel proprio.

Questo consentirebbe di mantenere la dimensione competitiva durante la sfida, trasformandola successivamente in un'occasione di apprendimento reciproco, coerente con le finalità orientative del percorso.



MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito
USR per la Campania
CON LA COLLABORAZIONE DI
Sviluppo Lavoro Italia
REGIONE CAMPANIA
CONFINDUSTRIA Campania
INAIL DIREZIONE REGIONALE CAMPANIA

#ORIENTAlife

Attività per i docenti!

I docenti lavorano in gruppi da 5-6, organizzati secondo il framework EduScrum; dopo aver individuato una BIG IDEA (futuro, sostenibilità, donne e STEAM, lavoro), sviluppano un'Essential question e definiscono una CHALLENGE, seguendo le fasi della CBL. Prodotto: una intervista impossibile a un personaggio del passato, simulato con l'IA, mappa delle alternative, dossier/protocollo, schede di valutazione. Debriefing.

