

ISSS MARCO POLO

A.S. 2024/2025

UDA ORIENTATIVA

CLASSE

3A TGC

Sezioni		
1. TITOLO UDA	“ALL’ INFERNO E RITORNO. SEGNI, DISEGNI E PAROLE NELLA DIVINA COMMEDIA”	
2. CRITERI	Rilevanza	Scegliere Dante Alighieri e la sua Divina Commedia come Unità Didattica di Apprendimento è una scelta di grande rilevanza, data l'importanza storica, culturale e letteraria dell'opera. Motivi che hanno condotto a questa scelta:

		<p>1. Valore Letterario: la Divina Commedia è uno dei capolavori della letteratura mondiale. Studiare Dante permetterà agli studenti di confrontarsi con una delle opere più significative della storia letteraria, migliorando le loro competenze interpretative e critiche.</p> <p>2. Significato Storico e Culturale: L'opera di Dante non è solo un testo letterario, ma anche una testimonianza della cultura, della società e della politica del Medioevo. Attraverso lo studio della Divina Commedia, gli studenti potranno comprendere meglio il contesto storico dell'epoca e le sue influenze sulla nostra cultura moderna.</p> <p>3. Ricchezza dei Temi: La Divina Commedia offre una vasta gamma di temi da esplorare: amore, giustizia, redenzione, moralità, peccato, e molti altri. Questi temi universali possono essere collegati a questioni contemporanee, rendendo lo studio di Dante rilevante e stimolante per gli studenti.</p> <p>4. Rilevanza Lingua: La lingua utilizzata da Dante è un'evoluzione del volgare fiorentino, che ha contribuito a formare la lingua italiana moderna. Studiare la Divina Commedia aiuterà gli studenti a comprendere meglio l'evoluzione linguistica e ad apprezzare la ricchezza della lingua italiana.</p> <p>5. Simbolismo e Allegoria: La Divina Commedia è ricca di simbolismo e allegoria, offrendo numerose opportunità di analisi e interpretazione. Questo aspetto sviluppa le competenze critiche e analitiche degli studenti</p>
	<p>Problematizzazione</p>	<p>Lo studio dell'opera di Dante potrà aiutare a sviluppare anche le competenze che saranno utili nel futuro:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comunicazione Efficace: gli studenti impareranno a esprimere idee complesse in modo chiaro e persuasivo, competenza essenziale in qualsiasi ambito professionale e personale. ● Pensiero Critico: la riflessione sui temi della giustizia e della moralità finalizzata a valutare informazioni e prendere decisioni per affrontare le sfide del futuro. ● Collaborazione e lavoro di squadra: l'esperienza della relazione tra Dante e Virgilio mostra l'importanza della guida e del supporto reciproco. Lavorare bene con gli altri e saper costruire relazioni di fiducia è fondamentale in ambienti di lavoro collaborativi. ● Creatività e innovazione: il simbolismo e le allegorie sono un esempio di innovazione e creatività, elementi questi divenuti cruciali per risolvere problemi e per sviluppare nuove idee e progetti. ● Gestione del Tempo: saper organizzare il proprio tempo e le proprie attività è essenziale per essere produttivi ed efficienti.

		<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilità Sociale: essere consapevoli dell'impatto delle proprie azioni e contribuire positivamente alla società
	Storicizzazione	La storicizzazione permette di comprendere i contenuti nelle loro coordinate spazio-temporali fornendo in questo modo uno sfondo orientativo nel tempo e nello spazio.
	Ibridazione	Orientare all'interdisciplinarietà; individuare e indicare così le connessioni con altri campi del sapere in modo da valorizzare la dimensione orientativa dell'esperienza
	“Percorribilità” dei saperi	Trasferire i saperi in un ambito operativo così da configurare l'orizzonte di senso del percorso didattico e la capacità delle conoscenze acquisite di trasferirsi in un agire competente, di essere operabili anche in contesti esterni alla scuola.
3. DESTINATARI	Classe 3A TGC	
4. MONTE ORE COMPLESSIVO	Deve tener conto di tutte le attività progettate, anche di eventuali uscite didattiche. Indicativamente circa 20 ore	
5. COMPETENZE	1. COMPETENZE ORIENTATIVE	
	<input checked="" type="checkbox"/> Competenza di pensiero sistemico	
	<input checked="" type="checkbox"/> Competenza di previsione	
	<input checked="" type="checkbox"/> Competenza di pensiero critico	
	<input checked="" type="checkbox"/> Competenza di auto-consapevolezza	
	<input checked="" type="checkbox"/> Flessibilità	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mentalità orientata alla crescita	

	<input checked="" type="checkbox"/> Pensiero critico
	<input checked="" type="checkbox"/> Gestione dei processi di apprendimento
	<input checked="" type="checkbox"/> Senso del futuro
	<input checked="" type="checkbox"/> Adattabilità
	<input checked="" type="checkbox"/> Problem solving
	<input checked="" type="checkbox"/> Pensiero esplorativo
	2. COMPETENZE TRASVERSALI (PCTO)
	<input checked="" type="checkbox"/> Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
	<input checked="" type="checkbox"/> Competenza in materia di cittadinanza
	<input checked="" type="checkbox"/> Competenza imprenditoriale
	<input type="checkbox"/> Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
	<input checked="" type="checkbox"/> Competenza collaborativa
	<input type="checkbox"/> Altro
	3. GREEN COMP
	<input checked="" type="checkbox"/> Attribuire valori alla sostenibilità
	<input checked="" type="checkbox"/> Difendere l'equità
	<input type="checkbox"/> Promuovere la natura
	<input type="checkbox"/> Definizione del problema
	<input checked="" type="checkbox"/> Agentività politica

	<input checked="" type="checkbox"/> Azione collettiva	
	<input checked="" type="checkbox"/> Iniziativa individuale	
	<input type="checkbox"/> Altro	
	4. COMPETENZE DISCIPLINARI	
	<input checked="" type="checkbox"/> Saper comprendere le proposte testuali e operative delle diverse discipline	
	<input checked="" type="checkbox"/> Saper utilizzare e consolidare il linguaggio specifico delle varie discipline	
	<input checked="" type="checkbox"/> Saper esprimere in gruppo le aspettative rispetto al proprio futuro	
	<input checked="" type="checkbox"/> Acquisire consapevolezza delle proprie risorse personali	
	<input checked="" type="checkbox"/> Stabilire relazioni, organizzare in modo autonomo le conoscenze e le procedure acquisite in modo interdisciplinare e personale	
	<input checked="" type="checkbox"/> Saper collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente	
6. SAPERI	Conoscenze	Abilità
	<p>ASSE DEI LINGUAGGI (ITALIANO; LINGUE STRANIERE)</p> <p>Italiano: “A scuola con Dante” di F. Nembrini</p> <p>Inglese: Biography, Structure and Story of “The Divine Comedy”, Literary influence in the English-speaking world</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Orientarsi nella storia delle idee, della cultura, della letteratura. ● Contestualizzare l'autore e l'opera. ● Produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale ● Memorizzare il lessico letterario e storico ● Saper reperire informazioni specifiche e globali nella comunicazione scritta e orale; saper comunicare in modo corretto e idoneo.

	<p>ASSE MATEMATICO</p> <p>Matematica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sistema di numerazione decimale ● Simmetria e proporzioni ● La circonferenza ed il cerchio ● L'ellisse ● I numeri di Fibonacci e la sezione aurea 	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprendere l'importanza dei numeri simbolici nell'opera (3, 9, 10, 33, 100) ● Analizzare la struttura numerica dei canti e delle cantiche. ● Creare modelli geometrici e analitici in riferimento alla struttura delle tre cantiche ● Riconoscere le proprietà geometriche e numeriche nei luoghi e al tempo di Dante
	<p>ASSE STORICO -SOCIALE</p> <p>STORIA TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE</p> <p>Storia:</p> <p>L' Età Comunale</p> <p>Tecniche della comunicazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La retorica: logos, pathos ed ethos ● Il potere suggestivo delle parole 	<ul style="list-style-type: none"> ● Esporre con chiarezza e coerenza gli eventi storici, sviluppando progressivamente capacità di analisi e di sintesi. ● Acquisire i concetti generali relativi a istituzioni statali, sistemi politici e giuridici, tipi di società. ● Utilizzare lessico e categorie interpretative della disciplina <p style="text-align: center;">-</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere la potenza comunicativa delle parole nell'opera di Dante ● Riconoscere il linguaggio evocativo ● Imparare a esprimere idee complesse in modo chiaro e persuasivo.

	<p>Religione Cattolica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il pellegrinaggio come metafora della vita cristiana • L'importanza della fede e della ragione nel cammino umano verso Dio. • La relazione tra il viaggio di Dante ed il pellegrinaggio in vista del Giubileo
	<p>ASSE TECNICO – SCIENTIFICO</p> <p>(LABORATORI TECNICI, TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE, PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE)</p> <p>Laboratori tecnici:</p> <p>Tecnologie dei processi di produzione</p> <p>Progettazione multimediale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bestiario di Dante • Figurazione storica e mitologica delle varie creature rappresentate nella Divina Commedia • Tradizione medioevale ed ottocentesca della rappresentazione grafica del bestiario nelle varie edizioni della Divina Commedia 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricreare, partendo dallo studio delle figure mesomorfe e antropomorfe presenti nella cultura occidentale, delle nuove immagini moderne, ma allo stesso tempo con riferimenti simbolici e fisici classici. • Utilizzare di tecniche manuali da perfezionare al computer • Progettare le copertine dei tre volumi della Divina Commedia con l'utilizzo del programma InDesign • Elaborazione digitale eseguita nel rispetto delle fasi progettuali: rough, layout e finish layout • Utilizzare diverse tecniche grafiche

	<p>Scienze motorie</p> <ul style="list-style-type: none"> Il corpo umano: muscoli, ossa e articolazioni. Breve accenno sui sistemi. 	<ul style="list-style-type: none"> Il movimento, l'attività fisica come percorso di crescita, trasformazione e miglioramento personale.
--	---	--

PIANO DI LAVORO DELL'UDA

Fasi / titolo	Attività e strategie didattiche	Strumenti	Esiti/Prodotti intermedi/Compito autentico	Criteri/evidenze per la valutazione	Modalità di verifica /valutazione	Durata (ore)
1.FASE PREPARATORIA	<p>Presentazione dell'UdA e delle motivazioni: la mappa tematica e i contenuti inerenti alle tematiche del lavoro da svolgere:</p> <p>BRAINSTORMING</p> <p>FLIPPED CLASSROOM</p> <p>Debate (Piattaforma Canva)</p> <p>Divisione in gruppi e assegnazione compiti</p>	<p>Piattaforma Canva</p> <p>LIM</p>	<p>Comprensione dell'attività da svolgere</p>	<p>Acquisire coscienza dei propri interessi e delle proprie capacità</p> <p>Filtrare e interpretare in maniera critica le informazioni reperite in rete</p> <p>Consapevolezza riguardo al funzionamento di copyright e licenze</p>	<p>Valutazione del processo e del prodotto tramite rubriche e griglie</p> <p>Griglia per la revisione fra pari</p>	3 ore
2.FASE ESPLORATIVA	<p>Ricerca e organizzazione dei materiali</p> <p>Analisi e approfondimenti</p>	<p>Testi, scelta delle fonti</p>	<p>Restituzione degli elaborati</p>	<p>Saper utilizzare e il linguaggio specifico delle varie discipline</p>	<p>Valutazione del processo e del</p>	6 ore

	Confronto con esperti del mondo del lavoro			<p>Utilizzare e produrre testi multimediali</p> <p>Competenza collaborativa</p> <p>Competenze tecniche e comunicative</p> <p>Filtrare e interpretare in maniera critica le informazioni reperite in rete</p> <p>Consapevolezza riguardo al funzionamento di copyright e licenze</p> <p>Sviluppare idee creative e propositive</p>	<p>prodotto tramite rubriche e griglie</p> <p>Griglia per la revisione fra pari</p>	
3.FASE LABORATORIALE	<p>Lavoro sui testi: lettura e comprensione</p> <p>Rielaborazione dei contenuti</p> <p>Ideazione e realizzazione del compito autentico: E-BOOK</p>	<p>Laboratorio di grafica/aula</p> <p>Utilizzo di software specifici per la grafica</p> <p>Testi</p>	Restituzione degli elaborati	<p>Saper utilizzare e il linguaggio specifico delle varie discipline</p> <p>Utilizzare e produrre testi multimediali</p> <p>Competenza collaborativa</p> <p>Competenze tecniche e comunicative</p> <p>Filtrare e interpretare in maniera critica le informazioni reperite in rete</p>	<p>Valutazione del processo e del prodotto tramite rubriche e griglie</p> <p>Griglia per la revisione fra pari</p>	9h

				<p>Consapevolezza riguardo al funzionamento di copyright e licenze</p> <p>Comprendere le emozioni, le esperienze e i valori di un'altra persona</p> <p>Sviluppare idee creative e propositive</p>		
4.FASE DI VALUTAZIONE	Gli alunni, a gruppi, presenteranno e spiegheranno i temi affrontati, l'idea progettuale e le fasi di lavoro	Sala della Biblioteca	Compito autentico: realizzazione di un E-BOOK	<p>Saper utilizzare e il linguaggio specifico delle varie discipline</p> <p>Competenza collaborativa</p> <p>Competenze tecniche e comunicative</p> <p>Competenza di auto consapevolezza</p> <p>Comprendere le emozioni, le esperienze e i valori di un'altra persona</p>	<p>Valutazione del processo e del prodotto tramite rubriche e griglie</p> <p>Griglia per la revisione fra pari</p>	2 ore