

ISS MARCO POLO

A.S. 2024/2025

UDA ORIENTATIVA

CLASSE 3 B SIA

Sezioni	Note per la compilazione	
1. TITOLO UDA	LO SCAMBIO	
2. CRITERI	Rilevanza	Lo scambio dal punto di vista economico, ma anche dal punto di vista comunicativo, relazionale, linguistico e informatico.
	Problematizzazione	La metodologia didattica è quella del problem solving. Saranno analizzati casi reali ed eventi storici, cercando di cogliere la complessità della realtà e quanto questa abbia inciso sul fenomeno scambio-mercato. Lo studente è invitato a comprendere la congiuntura economico-sociale, politica che ha determinato eventi storici o fatti aziendali oggetti di studio.
	Storicizzazione	Le singole discipline diventano lo strumento per la ricostruzione e la lettura di fatti storici, politici, linguistico-comunicativi ed economici.
	Ibridazione	Le discipline non sono più fini a sé stesse, ma i contenuti interdisciplinari diventano le basi per poter raggiungere competenze necessarie per interpretare fenomeni, effettuare scelte e prendere decisioni.
	“Percorribilità” dei saperi	L’analisi proposta dell’Uda consente allo studente di vedere il suo sapere in azione e comprendere quanto le competenze ormai acquisite, trascendendo dai contenuti delle singole discipline, lo accompagneranno lungo il suo progetto di vita. Le esperienze apprese permetteranno agli studenti di acquisire competenze di cittadinanza utili anche in altri ambiti e/o contesti.
3. DESTINATARI	Alunni della classe 3 B SIA	

**4. MONTE ORE
COMPLESSIVO**

Deve tener conto di tutte le attività progettate, anche di eventuali uscite didattiche. Indicativamente circa 25 ore.

1. COMPETENZE ORIENTATIVE

Competenza di pensiero sistemico

Competenza di previsione

Competenza di pensiero critico

Competenza di auto-consapevolezza

Flessibilità

Mentalità orientata alla crescita

Pensiero critico

Gestione dei processi di apprendimento

Senso del futuro

Adattabilità

Problem solving

Pensiero esplorativo

2. COMPETENZE TRASVERSALI (PCTO)

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Competenza in materia di cittadinanza

Competenza imprenditoriale

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Competenza collaborativa

Altro

Azione AgAPAttri 5. COMPETENZE

3. GREEN COMP

Attribuire valori alla sostenibilità

Difendere l'equità

Promuovere la natura

Definizione del problema

Agentività politica

Azione collettiva

Iniziativa individuale

Altro

4. COMPETENZE DISCIPLINARI

- **Leggere e comprendere testi di vario tipo**

- **Riconoscere i grandi temi per svilupparli in maniera critica e personale**

- **Contestualizzare e attualizzare gli aspetti fondamentali dei periodi storici analizzati**

- **Esporre ed argomentare le conoscenze acquisite, attraverso codici linguistici e comunicativi diversi**

- **Utilizzare i sistemi informativi aziendali e gli strumenti di comunicazione integrata di impresa per realizzare una attività comunicativa in riferimento a differenti contesti**

- **Ricercare a approfondire**

6. SAPERI	Conoscenze	Abilità
	<p>Italiano e storia:</p> <p>Gli scambi comunicativi: la comunicazione e i codici linguistici e comunicativi Breve storia degli scambi commerciali: dal baratto al bitcoin Marco Polo e la figura del mercante nel Medioevo</p>	<p>Approfondire i contenuti oggetto della trattazione. Cogliere l'evoluzione storica delle diverse forme di scambio commerciale. Contestualizzare la figura del mercante all'interno della società ed economia medievale Progettare e realizzare un'attività didattica strutturata, sapendo utilizzare codici comunicativi diversi (orale, scritto, multimediale, grafico), passando da uno ad un altro</p>
	<p>Economia aziendale:</p> <p>L'azienda commerciale e l'e-commerce Strumenti di pagamento utilizzati nello scambio commerciale I pagamenti elettronici Gli intermediari finanziari I servizi finanziari online Banca e digitalizzazione: dal territorio all'home banking</p>	<p>Riconoscere le caratteristiche e le tipologie di aziende Individuare i siti e-commerce e gli strumenti di marketing online Individuare i principali vantaggi offerti alle imprese che operano in rete Riconoscere le tipologie di strumenti di pagamento utilizzati per regolare lo scambio commerciale Saper riconoscere e utilizzare i diversi pagamenti elettronici in Internet Comprendere le modifiche nell'utilizzo di strumenti di pagamento in relazione ai cambiamenti storici Comprendere l'importanza del sistema creditizio e bancario per il risparmiatore Riconoscere i principali servizi di digital banking e il processo di digital transformation in atto nel settore bancario Riconosce le tendenze dei mercati locali, nazionali e globali per coglierne le ripercussioni in un dato contesto</p>
	<p>Matematica Applicata</p> <p>Problemi e modelli finanziari</p>	<p>-analizzare dati ed interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi, anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche -affrontare situazioni problematiche in contesti diversi avvalendosi dei modelli e degli strumenti matematici più adeguati</p>

	<p>Inglese</p> <p>-Il mercato tra arte, cultura e socialità -The history of Camden town -Portobello road -Covent garden -The history of Borough market</p>	<p>-Memorizzare il lessico specifico -Saper reperire informazioni specifiche e globali nella comunicazione scritta e orale -Saper comunicare in modo corretto e idoneo</p>
	<p>Francese</p> <p>Il mercato tra arte, cultura e socialità. I mercati principali di Parigi.</p>	<p>-Memorizzare il lessico specifico -Saper reperire informazioni specifiche e globali nella comunicazione scritta e orale -Saper comunicare in modo corretto e idoneo</p>
	<p>Economia politica</p> <p>Il mercato e le modalità di classificazione dello stesso L'impresa socialmente responsabile</p>	<p>-Individuare le caratteristiche dei diversi tipi di mercati -Cogliere l'importanza dei mercati virtuali e globali nella realtà contemporanea -Individuare e distinguere i principali strumenti dell'impresa socialmente responsabile</p>
	<p>Diritto</p> <p>Il contratto Le tipologie contrattuali Il processo formativo dell'accordo contrattuale. Gli effetti del contratto nei confronti sia delle parti sia dei terzi. I concetti di invalidità e inefficacia del contratto.</p>	<p>-Classificare i contratti in base ai loro effetti. -Cogliere le finalità pratiche dei contratti preliminari e dei contratti per adesione. -Individuare la differenza tra invalidità e inefficacia del contratto e, nell'ambito dell'invalidità, tra nullità, annullabilità e rescissione.</p>
	<p>Informatica</p> <p>Le figure professionali del web. Le caratteristiche della comunicazione online. Progettazione di un sito web con Google Sites.</p>	<p>Saper cogliere i fondamenti della comunicazione online. Saper costruire un sito con Google Sites</p>

**PIANO DI LAVORO
DELL'UDA**

<p>Fase 1</p> <p>Lo scambio comunicativo per mezzo di codici diversi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza del processo comunicativo e dei diversi codici utilizzabili per una comunicazione chiara, efficace ed utilizzabile in contesti di vita personale e professionali. • Riflessione sulle diverse forme di comunicazione, partendo dall'individuazione e di codici diversi (linguistico, matematico, informatico) attraverso la metodologia della lezione partecipata e del brainstorming. • Introduzione di Google Sites, dei suoi comandi con la finalità di costruire un sito web. • Il codice matematico attraverso lo studio di problemi e modelli finanziari 	<ul style="list-style-type: none"> • Supporti multimediali • Internet • Laboratorio informatico • LIM 	<p>Gli studenti realizzeranno una presentazione per esporre i diversi tipi di codici studiati attraverso esempi tratti dalla realtà scolastica e di vita quotidiana.</p> <p>Attività ludica di caccia al tesoro per riflettere sulle funzioni inverse e sul codice crittografico delle funzioni.</p>	<p>Competenza di flessibilità;</p> <p>Competenza del pensiero critico;</p> <p>Competenza di problem solving</p>	<p>Saranno valutati sia i processi che i prodotti attraverso griglie di valutazione</p>	<p>5 ore</p>
---	--	---	--	---	---	--------------

<p>Fase 2 Evoluzione degli scambi commerciali nella storia: dal baratto al bit Coin</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il cammino dal baratto alla moneta; come sia evoluto il concetto di moneta; • Riflessione sulle tappe salienti della storia della moneta; • I diversi tipi di moneta utilizzati nei moderni circuiti economici; • Cogliere la differenza tra i diversi mezzi di pagamento, nello spazio e nel tempo; • Riflessioni sulla figura del mercante partendo dalla lettura di brani tratti da "Il milione" di Marco Polo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione interattiva • flipped classroom. • Cooperative learning • Learning by doing 	<p>Attività di approfondimento sui temi trattati, attraverso codici linguistico-comunicativi diversi.</p>	<p>Competenza di previsione</p> <p>Flessibilità e pensiero critico, senso del futuro</p> <p>Competenza collaborativa.</p>	<p>Saranno valutati sia i processi che i prodotti attraverso griglie di valutazione</p>	<p>6 ore</p>
<p>Fase 3: il mercato come forma di scambio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il mercato fisico e virtuale: analisi delle diverse tipologie, le specificità merceologiche, la vendita fisica e virtuale (analogie e differenze), il regime IVA applicabile. • I più famosi mercati londinesi: Portobello road, Covent garden, Borough market, Camden town. I principali mercati di Parigi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uscita didattica nel mercato settimanale di Cecina; • Webinar on line su Amazon • Lezione interattiva • flipped classroom. • Cooperative learning • Learning by doing 	<p>Confronto tra le due tipologie di proposta commerciale: il mercato fisico e quello virtuale.</p> <p>Gli studenti realizzeranno una presentazione multimediale per presentare i principali mercati londinesi e francesi utilizzando la lingue studiate.</p> <p>Riflessione sul linguaggio tecnico economico nelle lingue straniere studiate.</p>	<p>Flessibilità e pensiero critico, senso del futuro</p> <p>Competenza collaborativa.</p> <p>Competenza imprenditoriale e in materia di cittadinanza.</p>	<p>Saranno valutati sia i processi che i prodotti attraverso griglie di valutazione</p>	<p>10 ore</p>

<p>Fase 4: creazione sito web con Google Sites</p>	<p>Creazione di un sito web riassuntivo di tutto il lavoro svolto durante le varie fasi dell'UDA</p> <p>Riflessione conclusiva sull'attività e sul suo valore orientativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio di informatica; • Internet; • Cooperative learning • Learning by doing 	<p>Compito di realtà conclusivo dell'UDA che riunisce e spiega il lavoro svolto e il materiale prodotto</p>	<p>Senso del futuro</p> <p>Adattabilità</p> <p>Pensiero esplorativo</p> <p>Competenza collaborativa.</p>	<p>Saranno valutati sia i processi che i prodotti attraverso griglie di valutazione</p>	<p>4 ore</p>
---	--	---	---	--	---	--------------