

ISS MARCO POLO

A.S. 2024/2025

UDA ORIENTATIVA

CLASSE 3 A Liceo Artistico indirizzo grafico - multimediale

Sezioni	Note per la compilazione	
1. TITOLO UDA	LA MIA VALIGIA PERSONALE (autoconsapevolezza e costruzione delle mie abilità e competenze)	
2. CRITERI	Rilevanza	Il tema è finalizzato ad ampliare la conoscenza di sé stessi nell'ottica di costruire e valorizzare le proprie competenze personali, anche in vista delle scelte future da intraprendere. Lo scopo è di istruire l'allievo all' approccio empatico che lo coinvolga sia sul piano emotivo che su quello esperienziale sensibilizzandolo all'autoanalisi e all'autoconsapevolezza.
	Problematizzazione	L'allievo è chiamato ad interrogarsi sui suoi punti di forza e di debolezza, sia in chiave introspettiva che in relazione alle dinamiche di socializzazione. Il gruppo-classe sarà indirizzato a riflettere, attraverso il confronto costruttivo, sviluppando questioni e domande che possano avere un'attualizzazione rispetto alla realtà del presente e del domani.

	Storicizzazione	L'analisi introspettiva e di contesto avrà come base la riflessione sulle problematiche pregresse ma anche sui successi conseguiti e come scopo la valorizzazione delle esperienze acquisite.
	Ibridazione	
	“Percorribilità” dei saperi	Permettere agli studenti di trasferire quanto appreso nel percorso formativo in maniera tangibile e concreta anche in contesti esterni alla scuola.
3. DESTINATARI	Classe 3 A GM	
4. MONTE ORE COMPLESSIVO	Deve tener conto di tutte le attività progettate, anche di eventuali uscite didattiche. Indicativamente circa 30 ore	
Azione AgAPAttri 5. COMPETENZE	1. COMPETENZE ORIENTATIVE	
	<input type="checkbox"/> Competenza di pensiero sistemico	
	<input type="checkbox"/> Competenza di previsione	
	<input checked="" type="checkbox"/> Competenza di pensiero critico	
	<input checked="" type="checkbox"/> Competenza di auto-consapevolezza	
	<input type="checkbox"/> Flessibilità	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mentalità orientata alla crescita	
	<input checked="" type="checkbox"/> Pensiero critico	
	<input type="checkbox"/> Gestione dei processi di apprendimento	
	<input checked="" type="checkbox"/> Senso del futuro	
	<input type="checkbox"/> Adattabilità	
	<input checked="" type="checkbox"/> Problem solving	
	<input 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 type="checkbox"/> Competenza imprenditoriale	
	<input checked="" 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 type="checkbox"/> Agentività politica	
	<input type="checkbox"/> Azione collettiva	
	<input type="checkbox"/> Iniziativa individuale	
	<input type="checkbox"/> Altro	
	4. COMPETENZE DISCIPLINARI	
	Saper comprendere le proposte testuali e operative delle varie discipline	
Saper utilizzare e consolidare il linguaggio specifico delle varie discipline		
Acquisire capacità di scelta più consapevoli rispetto alle proprie risorse personali		
Stabilire relazioni, organizzare autonomamente le conoscenze e le procedure acquisite in modo interdisciplinare e personale.		
6. SAPERI	Conoscenze	Abilità
	Storia	Riconoscere e superare lo stereotipo e il pregiudizio. Operare confronti tra passato e presente.

	<p>Filosofia: il dialogo socratico come ricerca della virtù che conduce alla felicità</p>	<p>Riconoscere l'importanza dell'arte maieutica come mezzo per ricercare la propria identità attraverso l'introspezione. Comprendere che attraverso il dialogo si acquista consapevolezza di sé stessi in relazione agli altri.</p>
	<p>Storia dell'arte</p>	<p>Esprimere i sentimenti e conoscere se stessi: le emozioni, la gestualità del corpo e le espressioni individuali nei "moti dell'animo" leonardeschi.</p>
	<p>Inglese</p> <p><i>Gli strumenti per ricercare, approfondire, consolidare le proprie basi linguistiche</i></p>	<p>Fare il punto della situazione riguardo alle competenze linguistiche acquisite e attuare strategie di studio per ovviare alle lacune e potenziare gli aspetti positivi</p>
	<p>Italiano</p>	<p>Esprimere le proprie idee nel rispetto dell'altro. Attitudine a mettersi in discussione.</p>

	Matematica e fisica: una valigia piena di...strumenti e unità di misura	Saper individuare le caratteristiche degli strumenti di misura; saper descrivere alcuni strumenti di misura del passato; saper convertire unità di misura desuete o usate in altri Paesi nelle unità di misura del S.I.
	Discipline grafiche	Riuscire ad esprimersi liberamente attraverso un lavoro dato. Scelta libera delle tecniche da utilizzare e nell'individuazione del soggetto da rappresentare. Scelta libera del lavoro se a colori o in bianco e nero.
	Discipline audiovisive e multimediali	Saper rappresentare se stessi attraverso la fotografia di elementi, oggetti, luoghi ecc..
	Laboratorio Audiovisivo Multimediale	Saper sfruttare le caratteristiche del linguaggio visivo e/o audiovisivo per raccontare se stessi e il proprio mondo interiore.

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.BRIEFING	Presentazione del materiale informativo ed esplicitazione della consegna	Materiale cartaceo, multimediale e on-line	Schemi, sintesi e riflessioni scritte	Partecipazione e interesse dimostrato Qualità, originalità e correttezza tecnica del prodotto	Osservazione in itinere con valutazione del processo Verifica finale: Compito di realtà con valutazione del prodotto	2 ore
2.BRAIN STORMING	Discussione	Appunti e schemi				1 ora
3.PROPOSTA DIDATTICA	Lettura e rielaborazione di testi in chiave critica, didattica museale ed uscite sul territorio, intervento di figure esterne (tirocinanti universitari)	Testi Didattica museale Uscite didattiche Intervento di esperti esterni	Sviluppo del pensiero critico			12 ore
4. ANALISI, RIFLESSIONE e PROBLEMATIZZAZIONE	Comprensione e interpretazione del testo					9 ore

5. PRODUZIONE di un elaborato	Attività laboratoriale	Produzione personale	Immagini stampate Elaborati multimediali			6 ore (3 discipline e 3 laboratorio)
----------------------------------	---------------------------	-------------------------	---	--	--	---