

# ISS MARCO POLO

A.S. 2024/2025

## UDA INTERDISCIPLINARE

CLASSE

2 ATGC

<b>1. TITOLO UDA</b>	<b>IL COLORE</b>	
<b>2. CRITERI</b>	<b>Rilevanza</b>	Il colore è uno degli strumenti principali nella comunicazione visiva. Comprendere le basi teoriche e pratiche del colore, incluse la psicologia dei colori, l'uso dei modelli cromatici e l'impatto emotivo delle scelte cromatiche, è cruciale per realizzare progetti grafici efficaci. Questa UDA sviluppa competenze tecniche e creative indispensabili per il settore grafico, formando studenti consapevoli dell'importanza del colore nel design e nella stampa.

	<b>Problematizzazione</b>	<p>L'UDA "<b>Il Colore</b>" viene presentata agli studenti con una domanda centrale: <b>In che modo il colore influenza le nostre percezioni e scelte quotidiane, e come possiamo sfruttarlo efficacemente nel design grafico?</b> Partendo da questa riflessione, gli studenti sono invitati a osservare come il colore impatti le loro decisioni personali (abbigliamento, arredamento, preferenze visive) e come questi stessi principi si applicano nella progettazione grafica professionale.</p> <p>Attraverso esercizi pratici e studi di caso, gli studenti esploreranno l'uso del colore come strumento comunicativo, imparando a valutare scelte cromatiche in funzione del messaggio da trasmettere, del pubblico target e del contesto. L'obiettivo è stimolare una comprensione profonda e personale dell'uso del colore, gettando le basi per una futura professionalità consapevole e strategica nel settore grafico.</p>
	<b>Storicizzazione</b>	<p>Il colore ha sempre avuto un ruolo simbolico e comunicativo, dai rituali antichi fino all'arte moderna. Movimenti artistici di varia natura hanno influenzato le teorie cromatiche che oggi guidano il design grafico.</p> <p>Comprendere l'evoluzione storica del colore aiuta gli studenti a collocarlo nei vari contesti spazio-temporali, offrendo loro una visione consapevole del suo uso nella comunicazione visiva contemporanea.</p>
	<b>Ibridazione</b>	<p>L'UDA "<b>Il Colore</b>" si presta a un approccio interdisciplinare che collega il design grafico con altre discipline. Esplorando queste connessioni, gli</p>
		<p>studenti comprendono come il colore non sia solo un elemento visivo, ma anche un fenomeno scientifico e psicologico che influenza il comportamento umano. Questo approccio orienta gli studenti a una visione più ampia e consapevole, utile per interpretare e applicare il colore in modo strategico e creativo nel design e nella comunicazione visiva.</p>

	<p>“Percorribilità” dei saperi</p>	<p>L'UDA "Il Colore" permette di trasferire conoscenze teoriche e pratiche in contesti operativi, sviluppando competenze immediatamente applicabili sia in ambito scolastico che professionale. Gli studenti sono incoraggiati a usare le nozioni apprese su armonia, contrasto, percezione e psicologia del colore per progettare materiali visivi efficaci, simulando situazioni di lavoro reale. Queste competenze possono essere utilizzate in progetti pratici, come la creazione di loghi, poster, packaging o campagne pubblicitarie, e sono applicabili in vari ambiti esterni alla scuola, come nel marketing, nella comunicazione e nelle industrie creative. Il percorso didattico orienta così gli studenti a un uso consapevole del colore, rendendoli capaci di tradurre il sapere appreso in azioni concrete e professionalizzanti.</p>
<p><b>3. DESTINATARI</b></p>	<p>Classe 2A TGC</p>	
<p><b>4. MONTE ORE COMPLESSIVO</b></p>	<p>Indicativamente circa 20 ore</p>	
<p><b>Azione AgAPAttri 5. COMPETENZE</b></p>	<p><b>1. COMPETENZE ORIENTATIVE</b></p>	
	<p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Competenza di pensiero sistemico</b></p>	
	<p><input type="checkbox"/> <b>Competenza di previsione</b></p>	
	<p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Competenza di pensiero critico</b></p>	
	<p><input type="checkbox"/> <b>Competenza di auto-consapevolezza</b></p>	

**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**

	<b>3. GREEN COMP</b>
	<input type="checkbox"/> <b>Attribuire valori alla sostenibilità</b>
	<input type="checkbox"/> <b>Difendere l'equità</b>

	<input type="checkbox"/> <b>Promuovere la natura</b>
	<input type="checkbox"/> <b>Definizione del problema</b>
	<input type="checkbox"/> <b>Agentività politica</b>
	<input type="checkbox"/> <b>Azione collettiva</b>
	<input type="checkbox"/> <b>Iniziativa individuale</b>
	<input type="checkbox"/> <b>Altro</b>
	<b>4. COMPETENZE DISCIPLINARI</b>
<input type="checkbox"/> <b>Saper comprendere le proposte testuali e operative delle diverse discipline</b>	
<input type="checkbox"/> <b>Saper utilizzare e consolidare il linguaggio specifico delle varie discipline</b>	
<input type="checkbox"/> <b>Saper esprimere in gruppo le aspettative rispetto al proprio futuro</b>	
<input type="checkbox"/> <b>Acquisire consapevolezza delle proprie risorse personali</b>	

	<input type="checkbox"/> Stabilire relazioni, organizzare in modo autonomo le conoscenze e le procedure acquisite in modo interdisciplinare e personale	
	<input 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	
<b>6. SAPERI</b>	<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>
	<p>ASSE DEI LINGUAGGI (ITALIANO; LINGUE STRANIERE)</p> <p><b>Italiano</b></p>	<p>Applicare le conoscenze acquisite nella lettura di testi poetici per produrre brevi testi in autonomia, applicando le tecniche della poesia e il metodo Caviardage: "Io sento" attraverso la poesia... I COLORI DELL'ANIMA.</p>

- I colori nella poesia: nella poesia spesso i colori fanno riferimento a simboli precisi, sono il risultato della profonda elaborazione delle nostre emozioni.
- Lettura e analisi di poesie allo scopo di capire come un colore può avere stimolato l'anima di un poeta e il simbolo che cela.

**Inglese**

-I colori del Commonwealth: conoscere la storia dell'impero britannico e le basi storiche che hanno portato alla fondazione del Commonwealth

-Riconoscere i simboli e i colori tipici dei paesi anglofoni

-

Se i sentimenti, i ricordi, le emozioni e le sensazioni avessero un colore, l'anima sarebbe una tavolozza che li comprende tutti, per realizzare quadri di parole raffiguranti poesie

- Utilizzare la lingua straniera per comprendere i punti principali di testi orali e scritti; per produrre brevi testi orali e scritti; per interagire e partecipare a brevi conversazioni
- Applicare le conoscenze acquisite in modo creativo ipotizzando, anche attraverso le tecnologie digitali, la creazione di una bandiera che rappresenti i fondamenti del Commonwealth

	<p>ASSE MATEMATICO</p> <p><b>Matematica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Notazione esadecimale</li> <li>● Conversione di un numero dal sistema decimale al sistema esadecimale e viceversa</li> <li>● Addizione di due numeri esadecimali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Codifica di un colore da RGB in esadecimale</li> <li>● Miscelazione di due colori dei componenti RGB</li> <li>● Applicare tecniche di statistica descrittiva, come la media, la mediana e la deviazione standard, per quantificare le caratteristiche dei colori in un'immagine</li> </ul>
--	---	---

	<p><b>Chimica</b></p> <p>La luce e i colori: lo spettro elettromagnetico, interazioni luce-materia, i colori naturali e artificiali.</p>	<p>Essere in grado di spiegare perchè la materia appare colorata quando interagisce con la luce.</p>
--	--	--



ASSE STORICO -SOCIALE

- DIRITTO “IL GIOVEDÌ’ NERO DI WALL STREET”
- STORIA

**Storia:**

- Il significato dei colori nelle civiltà antiche

- 
- Lettura di alcuni brani sul concetto di valore della moneta , sul concetto di mercato monetario, sulle crisi economiche.
  - Concetto di potere di acquisto della moneta e di inflazione.
  - L’evoluzione della moneta
- 
- Lettura e comprensione di fonti storiche e letterarie su fatti e credenze particolari, tradizioni e consuetudini curiose sui colori.

	<p><b>Tecnologie e Tecniche di Rappresentazione Grafica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Il Colore nelle Tavole Grafiche.</li> <li>● Emozione che può suscitare un colore.</li> <li>● Importanza del Colore nelle Tavole Grafiche</li> <li>● Il Colore nella rappresentazione assonometrica.</li> </ul> <p><b>Scienze e tecnologie applicate</b></p> <p>Il colore nella comunicazione grafico-pubblicitaria</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Saper riconoscere la tipologia dei colori: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Primari, Secondari, Terziari e Complementari.</li> </ul> </li> <li>● Relazione scaturita dall'osservazione di un dipinto, sia dal punto di vista fisico e superficiale che dal punto di vista emozionale attraverso il quale emerge la vera forza psichica del colore.</li> <li>● Applicare il colore nelle tavole grafiche per catturare l'attenzione dell'osservatore.</li> <li>● Utilizzo del colore per riconoscere le parti del disegno tecnico.</li>   <li>● saper analizzare e applicare il significato psicologico e culturale dei colori per influenzare il comportamento del consumatore.</li> <li>● saper progettare una composizione visiva equilibrata utilizzando il colore per guidare l'attenzione e migliorare l'efficacia comunicativa.</li> </ul>
--	---	---

### 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)
---------------	---------------------------------	-----------	--	-------------------------------------	-----------------------------------	--------------

<p>1.FASE PREPARATORIA</p>	<p>Specificare il tipo di attività proposta e la strategia didattica utilizzata</p> <p>Presentazione dell'UdA e delle motivazioni: la mappa tematica e i contenuti inerenti alle tematiche del lavoro</p> <p><b>BRAINSTORMING</b></p> <p><b>FLIPPED CLASSROOM</b></p>	<p>Indicare gli strumenti, i materiali e i documenti da utilizzare</p> <p>1.tavole dei colori</p>	<p>Indicare gli esiti in termini di prodotti intermedi attesi dalla fase</p> <p>Comprensione dell'attività da svolgere</p>	<p>Indicare le evidenze della competenza osservabili in azione e nel prodotto intermedio/finale e, se si intende somministrare una prova di verifica, i criteri di valutazione</p>	<p>Specificare: - se si valuta processo e/o prodotto e gli strumenti da adottare (rubriche, check-list; griglie) - se si intende somministrare una prova di verifica (struttura, semistrutturata, non strutturata)</p>	
<p>2.FASE ESPLORATIVA</p>	<p>Ricerca e organizzazione dei materiali</p>	<p>1.tavole dei colori</p> <p>2.laboratorio di informatica/aula</p>	<p>analisi dei materiali</p>	<p>Aver compreso le proposte testuali e operative delle diverse discipline;</p> <p>Competenze di pensiero critico</p> <p>Competenze di pensiero sistemico</p> <p>Competenza collaborativa</p>	<p>Valutazione del processo e del prodotto tramite rubriche e griglie</p> <p>Matematica:prova di verifica non strutturata delle conoscenze acquisite</p>	

3.FASE LABORATORIALE	Lavoro sui testi: lettura e comprensione Rielaborazione dei contenuti	Laboratorio di Informatica/aula  Testi	Restituzione degli elaborati	Saper utilizzare e il linguaggio specifico delle varie discipline	Valutazione del processo e del prodotto tramite rubriche e griglie	
	Ideazione e realizzazione del compito autentico:			Utilizzare e produrre testi multimediali  Competenza collaborativa	Matematica:prova di verifica non strutturata delle abilità	
4.FASE DI VALUTAZIONE	Gli alunni, a gruppi, presenteranno e spiegheranno i temi affrontati		<b>Compito autentico: POSTER/ INFOGRAFICA</b>	Saper utilizzare e il linguaggio specifico delle varie discipline  Competenza di auto consapevolezza	Valutazione del processo e del prodotto tramite rubriche e griglie	

*Note per la compilazione*

<p><b>la rilevanza in chiave orientativa</b></p> <p>La rilevanza è il criterio che permette di esplicitare gli oggetti e le strutture della disciplina, ma anche dei suoi metodi di indagine, delle procedure, dei linguaggi. Applicare un criterio di rilevanza significa soprattutto comprendere lo statuto dei saperi e implica, di conseguenza, una riorganizzazione delle competenze e</p> <p>● <i>Serve a individuare e definire che cosa insegnare.</i></p>	<p><i>Descrivere il criterio di rilevanza che si intende sviluppare durante il percorso. Perché il tema scelto, i contenuti e l'esperienza sono rilevanti dal punto di vista orientativo? "Anticipano" situazioni di lavoro? L'esperienza si svolge in modo da simulare un contesto operativo? Perché il percorso è finalizzato a conoscere e rappresentare se stessi?</i></p>
<p><b>problematizzare</b></p> <p>Lavorare su "fenomeni", casi di studio e situazioni-problema è un modo per rendere efficace ed interessante i processi di apprendimento.</p> <p>● <i>Serve a individuare i contesti semantici in cui collocare gli elementi essenziali e rilevanti.</i></p>	<p><i>Descrivere in che modo si intende "problematizzare" i contenuti di apprendimento in chiave orientativa. Il tema-problema viene descritto come uno scenario (anche simulativo) in cui il gruppo-classe è chiamato a sviluppare le questioni e le domande che possono avere una attualizzazione rispetto alla realtà degli alunni e al loro vissuto.</i></p>
<p><b>Storicizzare</b></p> <p>Permette di leggere i saperi in modo non dogmatico, ma evolutivo e genealogico. Apre la strada all'idea che i saperi sono il risultato di un pensiero critico e di una conoscenza "in divenire".</p> <p>● <i>Serve a posizionare e comprendere i contenuti nelle loro coordinate spazio-temporali.</i></p>	<p><i>Collocare l'esperienza in un contesto in cui i problemi vengono "storicizzati" in relazione alle conoscenze curricolari, fornendo in questo modo uno sfondo orientativo nel tempo e nello spazio.</i></p>
<p><b>Ibridare</b></p> <p>Prima ancora di essere una caratteristica del curricolo, l'ibridazione caratterizza i saperi in quanto contenitori interconnessi e metamorfici.</p> <p>● <i>Serve a pensare le conoscenze e le competenze come luoghi di "confine" e di attraversamento.</i></p>	<p><i>Individuare e indicare le connessioni con altri campi del sapere in modo da valorizzare la dimensione orientativa dell'esperienza. Non si tratta soltanto di comprendere i collegamenti trasversali tra i vari campi del sapere (letteratura e fisica; storia dell'arte e geometria; scienze naturali e matematica; ecc.) ma anche all'interno di una stessa materia</i></p>

	<p>(es. <i>l'intertestualità e la comparatistica negli studi letterari; l'antropologia negli studi classici; ecc.</i>).</p>
<p><b>Rendere "percorribili" i saperi</b>  Fondamentale per una didattica orientativa, la "percorribilità" serve a fornire l'orizzonte di senso di quello che si impara; ad integrare conoscenze e competenze evitando una loro perenne contrapposizione e concorrenza.</p> <p>• <i>Serve ad imparare in funzione di un apprendimento autentico e significativo, collegato alla realtà e trasferibile in contesti diversi da quello della scuola.</i></p>	<p><i>Configurare l'orizzonti 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.</i></p>