

ISS MARCO POLO

A.S. 2024/2025

UDA INTERDISCIPLINARE

CLASSE

1 A TGC

Sezioni	Note per la compilazione	
1. TITOLO UDA	IL COLORE	
2. CRITERI	Rilevanza	Il colore è uno degli strumenti principali nella comunicazione visiva. Comprendere le basi teoriche e pratiche del colore 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.
	Problematizzazione	Attraverso esercizi pratici e compiti di realtà, 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 un consapevole e funzionale uso del colore, gettando le basi per una futura professionalità nel settore grafico.

	Storicizzazione	<p>Il colore ha sempre avuto un ruolo simbolico e comunicativo, dai rituali antichi fino all'arte contemporanea.</p> <p>Comprendere l'uso del colore nel percorso storico affrontato aiuta gli studenti a collocarlo nei vari contesti spazio-temporali, offrendo loro una visione consapevole del suo uso nella comunicazione visiva.</p>
	Ibridazione	<p>L'UDA si presta a un approccio interdisciplinare che collega il design grafico con altre discipline. Questo approccio orienta gli studenti a una visione capace di interpretare e applicare il colore in modo strategico e creativo nel design e nella comunicazione visiva.</p>
	"Percorribilità" dei saperi	<p>L'UDA permette di trasferire conoscenze teoriche e pratiche in contesti operativi, sviluppando competenze applicabili sia in ambito scolastico che professionale.</p> <p>Queste competenze possono essere utilizzate in progetti pratici (creazione di loghi, poster, packaging o campagne pubblicitarie) e applicabili in vari ambiti esterni alla scuola (marketing, comunicazione).</p> <p>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>
3. DESTINATARI	Classe 1A 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 type="checkbox"/> Competenza di previsione	
	<input checked="" type="checkbox"/> Competenza di pensiero critico	
	<input 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 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 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

Attribuire valori alla sostenibilità

Difendere l'equità

Promuovere la natura

Definizione del problema

Agentività politica

Azione collettiva

Iniziativa individuale

Altro

4. COMPETENZE DISCIPLINARI

Saper comprendere le proposte testuali e operative delle diverse discipline

Saper utilizzare e consolidare il linguaggio specifico delle varie discipline

Saper esprimere in gruppo le aspettative rispetto al proprio futuro

Acquisire consapevolezza delle proprie risorse personali

Stabilire relazioni, organizzare in modo autonomo le conoscenze e le procedure acquisite in modo interdisciplinare e personale

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</p> <p>Italiano</p> <p><i>Graphic Novel</i>, il romanzo che diventa fumetto; adattamenti di testi letterari :</p> <ul style="list-style-type: none"> • F. Kafka, <i>La metamorfosi</i>, disegni di P. Kuper, Guanda, 2009 • M. Bulgakov, <i>Il maestro e Margherita</i>, disegni di A. Klimowski e D. Schejbal, Guanda, 2009 • A. Christie, <i>I grandi casi dell'ispettore Poirot. Assassinio sull'Orient Express-Morte sul Nilo-L'assassino di Roger Ackroyd</i>, Edizioni BD, 2009 • G. Guareschi, <i>Don Camillo a fumetti. Vol. 1: Il capobanda piovuto dal cielo</i>, disegni di D. Barzi, S. Lombardi, W. Maresta, E. Pianta, ReNoir, 2011 • J. Austen, <i>Orgoglio e pregiudizio</i>, disegni di N. Butler e H. Petrus, Panini Comics, 2013 • G.K. Chesterton, <i>Padre Brown a fumetti. Vol. 2: La croce azzurra</i>, disegni di R. Chiereghin, W. Maresta, M. Will Villa, ReNoir, 2014 <p>Inglese</p> <ul style="list-style-type: none"> • I cartelli di avviso e pericolo nei luoghi pubblici (forme e colori). • I colori delle bandiere dei principali Paesi anglofoni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il messaggio contenuto in un testo e coglierne le relazioni logiche. • Padroneggiare le strutture della lingua presenti nei testi. • Individuare gli scopi comunicativi ed espressivi di differenti tipologie testuali. • Valutare quali sono gli elementi a cui l'autore del fumetto dà risalto nel passaggio da opera letteraria a <i>Graphic Novel</i> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e saper descrivere in lingua straniera i principali cartelli presenti nei luoghi pubblici. • Comprendere l'importanza e il significato di colori e forme in ambito internazionale.

	<p>ASSE MATEMATICO</p> <p>Matematica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Notazione esadecimale ● Conversione di un numero dal sistema decimale al sistema esadecimale e viceversa ● Addizione di due numeri esadecimali 	<ul style="list-style-type: none"> ● Codifica di un colore da RGB in esadecimale ● Miscelazione di due colori dei componenti RGB ● Applicare tecniche di statistica descrittiva, come la media, la mediana e la deviazione standard, per quantificare le caratteristiche dei colori in un'immagine
	<p>ASSE STORICO -SOCIALE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● STORIA <p>Storia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● L'uso del colore nella storia, dalla preistoria all'età dei Cesari <p>Diritto</p> <p><i>Le regole attraverso i colori e i simboli (educazione stradale)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Il significato dei colori del semaforo 	<p>-</p> <p>Collocare eventi e fenomeni nel tempo e nello spazio. · Acquisire gli elementi fondamentali dei vari periodi storici indicati riconoscendo i rapporti di causa-effetto. · Confrontare società diverse nel tempo e nello spazio. · Individuare analogie e differenze tra fenomeni storici. · Utilizzare gli strumenti e le fonti pertinenti (testi, atlanti geo-storici, cartine tematiche, siti web). Distinguere e saper ricavare informazioni storiche da fonti indirette. Comprendere la terminologia specifica della disciplina.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere la funzione essenziale del diritto.garantire la convivenza sociale.

- il colore e la forma dei diversi segnali stradali
- Divieti obblighi e diritti

Religione Cattolica

- Il colore delle emozioni
- Intelligenza emotiva

- cogliere l'importanza della certezza del diritto e conoscere e valutare le conseguenze del mancato rispetto delle norme giuridiche

- Riconoscere le emozioni per instaurare relazioni sane e consapevoli.

ASSE SCIENTIFICO - TECNOLOGICO

Tecnologie e Tecniche di Rappresentazione Grafica

- Svolgimento di figure grafiche basate su elementi rettilinei e curvilinei, con l'obiettivo di esaltare l'importanza della combinazione dei colori.

Scienze motorie

- I colori come comandi motori.
- "Il colore non fa la differenza: dibattito di episodi di razzismo nello sport, contro la lotta alla discriminazione.

- Individuare le migliori strategie comunicative per rendere attrattiva un'immagine grafica, utilizzando opportunamente i colori.

- Grafiche, sia su supporto cartaceo che digitale (tipi di colori come comandi motori).
- "Il colore non fa la differenza: dibattito di episodi di razzismo nello sport, contro la lotta alla discriminazione.
- i linea, layers, campiture)

- Adottare stili di vita orientati al benessere psicofisico
- Comunicare e operare in situazioni di gruppo
- Sviluppare capacità di collaborazione e rispetto delle regole.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Agire in modo consapevole e responsabile ● Utilizzare le capacità motorie in modo sicuro e appropriato. ● Promuovere l'inclusione e combattere la discriminazione
--	--	---

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>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>BRAINSTORMING</p> <p>FLIPPED CLASSROOM</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:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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>2.FASE ESPLORATIVA</p>	<p>Ricerca e organizzazione dei materiali</p>	<p>1.tavole dei colori 2.laboratorio di informatica/aula</p>	<p>analisi dei materiali</p>	<p>Aver compreso le proposte testuali e operative delle diverse discipline; Competenze di pensiero critico Competenze di pensiero sistemico Competenza collaborativa</p>	<p>Valutazione del processo e del prodotto tramite rubriche e griglie Matematica:prova di verifica non strutturata delle conoscenze acquisite</p>	
<p>3.FASE LABORATORIALE</p>	<p>Lavoro sui testi: lettura e comprensione Rielaborazione dei contenuti Ideazione e realizzazione del compito autentico:</p>	<p>Laboratorio di Informatica/aula Testi</p>	<p>Restituzione degli elaborati</p>	<p>Saper utilizzare e il linguaggio specifico delle varie discipline Utilizzare e produrre testi multimediali Competenza collaborativa</p>	<p>Valutazione del processo e del prodotto tramite rubriche e griglie Matematica:prova di verifica non strutturata delle abilità</p>	

4.FASE DI VALUTAZIONE	Gli alunni, a gruppi, presenteranno e spiegheranno i temi affrontati		Compito autentico: POSTER/ INFOGRAFICA	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>la rilevanza in chiave orientativa</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 qualitativa delle conoscenze e delle competenze.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Serve a individuare e definire che cosa insegnare.</i> 	<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>problematizzare</p> <p>Lavorare su "fenomeni", casi di studio e situazioni-problema è un modo per rendere efficace ed interessante i processi di apprendimento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Serve a individuare i contesti semantici in cui collocare gli elementi essenziali e rilevanti.</i> 	<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>Storicizzare</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> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Serve a posizionare e comprendere i contenuti nelle loro coordinate spazio-temporali.</i> 	<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>Ibridare</p> <p>Prima ancora di essere una caratteristica del curriculum, l'ibridazione caratterizza i saperi in quanto contenitori interconnessi e metamorfici.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Serve a pensare le conoscenze e le competenze come luoghi di "confine" e di attraversamento.</i> 	<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 (es. l'intertestualità e la comparatistica negli studi letterari; l'antropologia negli studi classici; ecc.).</i></p>
<p>Rendere "percorribili" i saperi</p> <p>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> <ul style="list-style-type: none"> • <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><i>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.</i></p>