

ISS MARCO POLO

A.S. 2024/2025

UDA ORIENTATIVA

CLASSE 1B LA

Sezioni	Note per la compilazione	
1. TITOLO UDA	MASCHERA E AUTORITRATTO	
2. CRITERI	Rilevanza	Il tema è finalizzato ad approfondire la conoscenza e la consapevolezza del sé, in vista delle scelte future da intraprendere. Lo scopo è guidare l'allievo ad un approccio che lo coinvolga sia sul piano emotivo sia su quello esperienziale, orientandolo all'autoanalisi e guidandolo verso la conoscenza delle proprie fragilità ma soprattutto delle potenzialità.
	Problematizzazione	Lo studente è chiamato ad interrogarsi sui suoi punti di forza e debolezza, sia in chiave introspettiva che in relazione alle dinamiche di socializzazione. Sarà invitato a riflettere, anche attraverso un confronto costruttivo con la classe, su argomenti che possano avere un'attualizzazione rispetto alla realtà del presente e del domani.
	Storicizzazione	L'analisi introspettiva avrà come base la riflessione sulle problematiche pregresse ma anche sui successi conseguiti e come scopo la valorizzazione delle esperienze acquisite.

	Ibridazione	Il senso di interconnessione delle conoscenze è valore indispensabile per favorire lo sviluppo di capacità critiche del sapere universale. Lo studente giungerà alla progressiva conoscenza di sé passando per un crocevia di conoscenze, dove i saperi delle varie discipline concorreranno a guidare verso una consapevolezza sempre più puntuale e dettagliata.
	“Percorribilità” dei saperi	Conoscere se stessi è un viaggio che va oltre la semplice introspezione, richiede uno sguardo attento e onesto sui propri comportamenti e diventa strumento fondamentale per imparare a muoversi nel mondo facendo le scelte più giuste.
3. DESTINATARI	Classe 1BLA	
4. MONTE ORE COMPLESSIVO	Deve tener conto di tutte le attività progettate, anche di eventuali uscite didattiche. Indicativamente circa 20 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		

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

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 varie discipline

Saper utilizzare e consolidare il linguaggio specifico delle varie discipline
Saper esprimere in gruppo le aspettative rispetto al proprio futuro
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.

Conoscenze	Abilità
Italiano: narrativa di formazione e di introspezione	Attraverso la lettura e l'analisi di brevi racconti di vari autori (Cognetti, Ferrante, D'Avenia, Terranova e altri) gli alunni, seguendo le inclinazioni, desideri, passioni, ideali, debolezze e fragilità dei personaggi presentati, saranno stimolati e guidati nella descrizione di sé stessi, della loro identità e delle loro emozioni.
Storia e geografia:	Miti e tragedie greche: un patrimonio di racconti utile non soltanto per capire i Greci e i loro pensieri ma uno specchio formidabile in cui guardare e conoscere noi stessi.
Storia dell'arte: Corpi reali e corpi idealizzati	Si stimolano gli/le alunni/e alla conoscenza del proprio corpo attraverso la conoscenza di modelli culturali che hanno da sempre normato l'estetica occidentale, attraverso il confronto con un ideale, nel suo significato sociale, politico, di genere (esempi dall'arte egizia, greca classica, ellenistica, romana).
Lingua e cultura straniera-Inglese:	Descrivere sé stessi, i propri pregi e difetti, le proprie abilità e difficoltà, gli interessi ed i sogni per il futuro. Chi sono e chi voglio diventare un domani?

6. SAPERI

Discipline geometriche: Lo spazio a propria immagine	Attraverso l'uso delle tecniche del disegno geometrico rappresentare e personalizzare lo spazio della propria cameretta.
Laboratorio artistico:	
Discipline plastiche e scultoree:	Realizzare una maschera partendo dalla struttura del volto e attuando modifiche formali quali stilizzazione e deformazione. Attuare una personale ricerca espressiva riflettendo anche su aspetti della propria personalità.
Discipline grafiche e pittoriche: "Eccomi"	Saper realizzare un elaborato artistico che rappresenti se stesso, utilizzando la tecnica del collage e del lettering.
Scienze motorie e sportive:	

	Scienze naturali:	
	Matematica: Maschere simmetriche	Conoscere le proprietà delle simmetrie assiali; riconoscere figure simmetriche rispetto ad un asse; disegnare, completare, modificare la figura simmetrica, rispetto ad un asse, di una data. Realizzare una maschera che rappresenti se stessi utilizzando la simmetria.

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 1 Brainstorming 1 Proposta testi 4 Analisi, riflessione e problematizzazione 6 Produzione di elaborati artistici 18	Specificare il tipo di attività proposta e la strategia didattica utilizzata	Indicare gli strumenti, i materiali e i documenti da utilizzare	Indicare gli esiti in termini di prodotti intermedi attesi dalla fase	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	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)	
2. Briefing	Presentazione del materiale informativo ed esplicitazione della consegna	Materiale cartaceo e on line	Schemi, sintesi e riflessioni scritte	Partecipazione e interesse dimostrato Qualità, originalità e correttezza tecnica del prodotto	Osservazione in itinere e con valutazione del processo. Verifica finale: compito di realtà.	1 ora
3. Brainstorming	Discussione ed elaborazione	Appunti e schemi				1 ora
4. Analisi, riflessione e problematizzazione		Libri e fotocopie				6 ore

5. Proposta testi	Comprensione ed interpretazione del testo	Libri e fotocopie				4 ore
6. Produzione di un elaborato artistico	Attività laboratoriale					18 ore

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> <p>● Serve a individuare e definire che cosa insegnare.</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>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> <p>● Serve a individuare i contesti semantici in cui collocare gli elementi essenziali e rilevanti.</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>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> <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>Ibridare</p> <p>Prima ancora di essere una caratteristica del curriculum, 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 (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> <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'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>