



Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA
Fondo sociale europeo
Fondo europeo di sviluppo regionale

ISTITUTO PROFESSIONALE "Domenico Modugno"

Via L. Sturzo n.c. – 70044 Polignano a Mare (BA) – tel./fax 0804241677

e-mail: barh120005@istruzione.it – PEC: barh120005@pec.istruzione.it – Sito web: www.modugno.edu.it

Codice Meccanografico: BARH120005 – Codice Fiscale: 93510750727 – Codice Univoco Ufficio: UF06OF – Codice IPA:

FUTURA

**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italia domani
PARI OPPORTUNITÀ E INNOVAZIONE

ANNO SCOLASTICO

2023/2024

UDA interdisciplinare

Indirizzo Enogastronomia Sala e Vendita	
Sede POLIGNANO A MARE	
Classe 5^A A Sala	

SEZIONE			
1. Titolo UdA	“# EMOJI”		
2. Contestualizzazione	<p>Nel mondo contemporaneo è possibile vedere contenuti e scambiare messaggi con qualsiasi utente, a prescindere dalla sua posizione geografica. Questo ha reso necessario la creazione di un linguaggio condiviso che permettesse a tutti di comprendersi, al di là della propria lingua madre. L’uomo è un essere sociale che ha bisogno di comunicare e condividere le proprie emozioni e le proprie esperienze, proprio per questo sono nate le emoji, che creano un ponte tra le varie culture e trasmettono messaggi chiari e immediati.</p> <p>Le emoji sono così importanti. Innanzitutto ci permettono di trasmettere delle emozioni, quindi facilitano la condivisione dei propri stati d’animo, poi permettono di riassumere concetti e frasi e quindi di comunicare in modo rapido e veloce. Possibilità di giocare con la lingua e quindi di dare sfogo alla nostra creatività e immaginazione. Leggere un testo che contiene delle faccine colorate è sicuramente più piacevole che vedere una pagina bianca con l’inchiostro nero, anche dal punto di vista visivo, ecco perché i giovani tendono a utilizzare sempre più frequentemente simboli e immagini.</p>		
3. Destinatari	Studenti della Classe 5^ A Sala		
4. Monte ore complessivo	8		
5. Prodotto finale da realizzare	Prodotto multimediale.		
	Competenze CC	Descrizione	Discipline coinvolte
	1. Competenza alfabetica funzionale	Capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale che scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti	Lingua e letteratura italiana

6. Competenze obiettivo	3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	<i>Capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione. Competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani</i>	Matematica
	4. Competenza digitale	<i>Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza, le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico</i>	Lingua e letteratura italiana Storia
COMPETENZE INTERMEDIE AREA GENERALE (triennio)			
	Competenze CAG	Descrizione	Discipline coinvolte
	9. CAG	<i>Agire l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva in modo anche responsabilmente creativo, così che i relativi propri comportamenti personali, sociali e professionali siano parte di un progetto di vita orientato allo sviluppo culturale, sociale ed economico di sé e della propria comunità.</i>	SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE
	12. CAG	<i>Utilizzare in modo flessibile i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi non completamente strutturati, riferiti a situazioni applicative relative al settore di riferimento, individuando strategie risolutive ottimali, anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche avanzate.</i>	MATEMATICA
	2.CAG	<i>Gestire forme di interazione orale, monologica e dialogica, secondo specifici scopi comunicativi. Comprendere e interpretare tipi e generi testuali, letterari e non</i>	LINGUA E LETTERATURA ITALIANA

		<p>letterari, contestualizzandoli nei diversi periodi culturali.</p> <p>Utilizzare differenti tecniche compositive per scrivere testi con finalità e scopi professionali diversi utilizzando anche risorse multimodali.</p> <p>Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo e le strutture della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti (sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici e professionali).</p>	
	3. CAG	<p>Valutare soluzioni ecosostenibili nelle attività professionali di settore, dopo aver analizzato gli aspetti geografici, ecologici, territoriali dell'ambiente naturale ed antropico, le connessioni con le strutture demografiche, economiche, sociali, culturali e le trasformazioni intervenute nel corso del tempo.</p>	STORIA
	7.CAG	<p>Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio e di lavoro e scegliere le forme di comunicazione visiva e multimediale maggiormente adatte all'area professionale di riferimento per produrre testi complessi, sia in italiano sia in lingua straniera.</p>	LINGUA E LETTERATURA ITALIANA
	COMPETENZE INTERMEDIE PROFILO DI INDIRIZZO (triennio):		
	Competenze CPI	Descrizione	Discipline coinvolte
	3. CPI	<p>Applicare correttamente il sistema HACCP, la normativa sulla sicurezza e sulla salute nei luoghi di lavoro.</p>	MATEMATICA
7. Saperi	Conoscenze		Abilità
	C4. Competenza digitale Utilizzare strumenti informatici per produrre documenti, presentazioni. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. Riconoscere potenzialità e	C4. Competenza digitale Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.	

	rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.	Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.
	SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE: Conoscere i simboli nello sport.	SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE: Saper utilizzare la simbologia sportiva per descrivere le proprie emozioni.
	MATEMATICA: I simboli della matematica	MATEMATICA: Essere in grado di identificare il ruolo dei vari simboli, il loro significato, e l'operazione per il loro utilizzo.
	LINGUA E LETTERATURA ITALIANA: i simboli nella letteratura del 1900	LINGUA E LETTERATURA ITALIANA: saper riconoscere i simboli nelle opere letterarie del 1900
	STORIA : I simboli nella storia del 1900	STORIA: saper riconoscere i simboli nei principali periodi storici de 1900
8. Insegnamenti coinvolti e relativo monte ore	1. SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE: 3 ore 2. MATEMATICA: 1 3. LINGUA E LETTERATURA ITALIANA : 2 ORE 4. STORIA : 2 ORE	

PIANO DI LAVORO DELL'UDA DELLE DISCIPLINE

Disciplina	Contenuti	Attività e strategie didattiche	Strumenti	Esiti/Prodotti intermedi	Criteri/evidenze per la valutazione	Modalità di verifica/valutazione	Durata (ore)
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	Conoscenza della simbologia sportiva.	Lezione frontale; Attività di approfondimento di gruppo; Restituzione.	PC per raccolta di informazioni; Libro di testo; Internet.	Raccolta e analisi dei dati ricercati.	Corretto utilizzo del gesto sportivo.	Valutazione delle conoscenze e abilità acquisite tramite osservazione.	3
MATEMATICA	I simboli nella matematica	Lezione frontale, ricerca azione su internet, restituzione.	Lavagna multimediale, quaderno, internet	Pagina di un quaderno decorata con i simboli della matematica tramite il loro uso corretto	Corretta scrittura e corretta identificazione del simbolo nel suo contesto	Identificazione del simbolo e del significato in un contesto appropriato	1
LINGUA E LETTER. ITALIANA	I simboli nella letteratura italiana del 1900	Lecture Attività di ricerca sul web e su testi letterari e non. Realizzazione di prodotti multimediali	PC Connessione internet	Conoscenza generale dei simboli della letteratura italiana del 1900	I criteri che concorreranno alla valutazione saranno i seguenti:	Scrittura e valutazione dei testi prodotti	2

					-Partecipazione alle attività e impegno profuso; - abilità nella gestione delle risorse a disposizione; - raggiungimento degli obiettivi cognitivi trasversali		
STORIA	I simboli nella storia italiana del 1900	Attività di ricerca e di selezione sul web e su testi letterari e non. Realizzazione di prodotti multimediali	PC Connessione internet	Conoscenza generale dei simboli della storia italiana del 1900	I criteri che concorreranno alla valutazione saranno i seguenti: -Partecipazione alle attività e impegno profuso; - abilità nella gestione delle risorse a disposizione; - raggiungimento degli obiettivi cognitivi trasversali	Prova di verifica: creazione di schede esplicative multimediali Colloqui orali per la valutazione delle competenze trasversali acquisite	2

CALENDARIO DELL'UDA (DIAGRAMMA DI GANTT)

I QUADRIMESTRE

DISCIPLINE	Settimane																	
	II	III	IV	I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	I	II	III	II	III	IV
	SETTEMBRE			OTTOBRE					NOVEMBRE				DICEMBRE			GENNAIO		
SCIENZE MOTORIE																		
MATEMATICA																		
LINGUA E LETTERATURA ITALIANA																		
STORIA																		

II QUADRIMESTRE

DISCIPLINE	Settimane																		
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II
	FEBBRAIO				MARZO					APRILE				MAGGIO				GIUGNO	
SCIENZE MOTORIE												1	1	1					
MATEMATICA														1					
LINGUA E LETTERATURA ITALIANA																2			
STORIA																2			