



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
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

ANNO SCOLASTICO 2023/2024

UDA interdisciplinare

Indirizzo Enogastronomia Sala e Vendita	
Sede POLIGNANO A MARE	
Classe 5[^] B 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^ B Sala		
4. Monte ore complessivo	5 ore		
5. Prodotto finale da realizzare	Prodotto multimediale.		
6. Competenze obiettivo	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE		
	Competenze CC	Descrizione	Discipline coinvolte
	3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	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	MATEMATICA

		<i>ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani</i>	
	COMPETENZE INTERMEDIE AREA GENERALE (triennio)		
	Competenze CAG	Descrizione	Discipline coinvolte
	8. CAG	<i>Utilizzare le reti e gli strumenti informatici in modalità avanzata in situazioni di lavoro relative al settore di riferimento, adeguando i propri comportamenti al contesto organizzativo e professionale anche nella prospettiva dell'apprendimento permanente.</i>	MATEMATICA
	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
	COMPETENZE INTERMEDIE PROFILO DI INDIRIZZO (triennio):		
	Competenze CPI	Descrizione	Discipline coinvolte
	1. CPI	Collaborare attraverso l'utilizzo di tecniche tradizionali ed innovative, alla lavorazione, organizzazione e commercializzazione di prodotti e servizi all'interno delle macro aree di attività che contraddistinguono la filiera, rispondendo adeguatamente alle mutevoli esigenze del contesto produttivo di riferimento	MATEMATICA

	Conoscenze	Abilità
7. Saperi	C4. Competenza digitale Utilizzare strumenti informatici per produrre documenti, presentazioni. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.	C4. Competenza digitale Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. 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: Conoscere le parole chiave associate allo studio della funzione: analisi dei dati	MATEMATICA: Saper utilizzare le parole chiave della funzione matematica per l'analisi dei dati
8. Insegnamenti coinvolti e relativo monte ore	1. SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE: 3 ore 2. MATEMATICA: 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	La funzione: conoscenza delle parole chiave del processo di studio di una funzione reale	Lezione frontale; Attività di approfondimento di gruppo.	PC;Internet.	Analisi delle parole chiave associate allo studio di una funzione	Operare sui dati padroneggiando i contenuti specifici della matematica. Risolvere problemi utilizzando gli strumenti della matematica.	Valutazione delle conoscenze e abilità acquisite tramite osservazione.	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		

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	1									