



Istituto di Istruzione Secondaria Superiore  
"Luigi DELL'ERBA"  
Liceo Scientifico – Istituto Tecnico Tecnologico



Articolazioni: Chimica e Materiali – Biotecnologie Ambientali  
Biotecnologie Sanitarie - Informatica

Cod. Mecc.: BAIS07900L - Codice fiscale: 93500960724 - Codice IPA: UFT5CL

PEO: [bais07900l@istruzione.it](mailto:bais07900l@istruzione.it) – PEC: [bais07900l@pec.istruzione.it](mailto:bais07900l@pec.istruzione.it) – Sito web: [www.luigidellerba.edu.it](http://www.luigidellerba.edu.it)

Sede staccata: Viale Dante, 26

Via della Resistenza, 40 – 70013 Castellana Grotte (BA) - Tel. 0804965144 – 0804967614

## UDA MULTIDISCIPLINARE

### CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

PRIMO BIENNIO

## LICEO SCIENTIFICO

<b>TITOLO:</b> <b>LE DIPENDENZE DELLA "GENERAZIONE Z"</b>	<b>PERIODO</b> <b>DAL 20 MARZO AL 1^ APRILE</b>	<b>NUMERO DI ORE</b> <b>23</b>
<b>DESTINATARI:</b> <b>Classi SECONDE dell'ITT e del Liceo Scientifico</b> <b>A.S. 2022/23</b>		
<b>COMPITO ATTESO:</b> <b>PRESENTAZIONE MULTIMEDIALE O VIDEO-SPOT</b>  Al termine della trattazione della suddetta UDA, gli alunni svolgeranno il COMPITO AUTENTICO sul tema suddetto nei giorni <b>3 e 4 aprile</b> in classe e a casa. Si precisa che la traccia del Compito nella VERSIONE STUDENTI (su PRESENTAZIONE GENIALLY) è stata svincolata dalla sequenzialità degli ASSI, in modo tale che gli alunni possano lavorare per NUCLEI TEMATICI (VECCHIE E NUOVE DIPENDENZE).		
<b>VALUTAZIONE:</b>  Il prodotto multimediale sarà valutato attraverso le apposite <b>RUBRICHE DI VALUTAZIONE</b> allegata alla traccia del Compito.		
<b>AVVERTENZE:</b>  Oltre alle ore destinate alla trattazione in classe di ciascuna Micro-Uda da parte dei docenti interessati, la tematica in oggetto dovrà essere autonomamente approfondita dagli alunni attraverso la ricerca di materiale su Internet o di qualsiasi altra fonte.		

## ASSE DEI LINGUAGGI

<b>ITALIANO</b>			
<b>UDA – IN-DIPENDENTE-MENTE DIGITALE</b>			<b>Numero di ore: 2</b>
<b>Competenze chiave</b>	<b>Competenze disciplinari</b>	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
<p><b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>  <i>Competenza alfabetica funzionale</i>  <i>Competenza digitale</i>  <i>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</i>  <i>Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza</i></p> <p><b>COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA</b>  <i>Imparare ad imparare</i>  <i>Progettare</i>  <i>Comunicare e comprendere</i>  <i>Collaborare e partecipare</i>  <i>Agire in modo autonomo e responsabile</i>  <i>Risolvere problemi</i>  <i>Individuare collegamenti e relazioni</i>  <i>Acquisire ed interpretare l'informazione</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.</li> <li>2. Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.</li> <li>3. Sviluppare le competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica, attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e l'educazione alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità.</li> <li>4. Sviluppare le competenze digitali per scegliere e utilizzare le tecnologie più idonee per ricercare, analizzare, condividere e comunicare dati e informazioni.</li> <li>5. Sviluppare una comunicazione efficace per gestire relazioni efficaci (competenze relazionali).</li> <li>6. Sviluppare la capacità di risolvere i problemi, prendere decisioni, il pensiero critico e il pensiero creativo (competenze cognitive).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ricercare e selezionare le fonti, attraverso le risorse multimediali online.</li> <li>2. Organizzare e utilizzare i dati raccolti.</li> <li>3. Esporre e argomentare in maniera efficace e convincente.</li> <li>4. Utilizzare la terminologia appropriata in base al registro linguistico adottato.</li> <li>5. Definire punti di forza e di debolezza della Generazione Z.</li> <li>6. Istituire confronti tra "Dipendenze da sostanze" e "Dipendenze comportamentali".</li> <li>7. Riconoscere cause ed effetti delle dipendenze trattate.</li> <li>8. Lavorare in gruppo, utilizzando e valorizzando le propensioni individuali e l'attitudine a ruoli definiti.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Caratteristiche di un testo espositivo/informativo.</li> <li>2. Caratteristiche della Generazione Z.</li> <li>3. Le Nuove Dipendenze comportamentali.  <b>[Nomofobia/Dipendenza dai videogiochi/Dipendenza dai Giochi d'azzardo online/Shopping compulsivo online/Dipendenza dalle relazioni virtuali/Dipendenza dai Social per "paura di essere tagliati fuori" o FOMO ("Fear of missing out")].</b></li> </ol>
<p><b>Metodologie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Lezione partecipata</li> <li>● Brain storming</li> <li>● Ricerca/Azione</li> <li>● E-learning</li> <li>● Team working</li> </ul>			
<p><b>Attività IN CLASSE</b>            Lezione partecipata con il supporto di presentazioni multimediali su GENERAZIONE Z e Dipendenze Comportamentali succitate con brain storming e e-learning <span style="float: right;">2 ore</span></p>			
<p><b>Attività A CASA</b>            Ricerca sulle diverse tipologie di Dipendenze Comportamentali legate al mondo di Internet e Team working per creare il prodotto multimediale prescelto</p>			
<p><b>SITOGRAFIA CONSIGLIATA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>GENERAZIONE Z e DIPENDENZE COMPORTAMENTALI</b>  <a href="https://www.centronoesis.it/dipendenze-comportamentali/">https://www.centronoesis.it/dipendenze-comportamentali/</a>  <a href="https://www.sas.com/it_it/news/leading-art-innovation/education-future/nativi-dei-dati-rivoluzione-generazione-z.html">https://www.sas.com/it_it/news/leading-art-innovation/education-future/nativi-dei-dati-rivoluzione-generazione-z.html</a>  <a href="https://www.nostrofiglio.it/adolescenza/generazione-z-caratteristiche">https://www.nostrofiglio.it/adolescenza/generazione-z-caratteristiche</a>  <a href="https://www.politicheantidroga.gov.it/it/notizie/notizie/internet-e-dipendenze-comportamentali-nella-generazione-z/">https://www.politicheantidroga.gov.it/it/notizie/notizie/internet-e-dipendenze-comportamentali-nella-generazione-z/</a></li> <li>2. <b>NOMOFOBIA</b>  <a href="https://www.ansa.it/canale_saluteebenessere/notizie/sanita/2017/04/19/saluteallarme-nomofobiadipendenza-da-smartphone-e-malattia_65317299-8658-4fed-84ee-a925029e98e3.html">https://www.ansa.it/canale_saluteebenessere/notizie/sanita/2017/04/19/saluteallarme-nomofobiadipendenza-da-smartphone-e-malattia_65317299-8658-4fed-84ee-a925029e98e3.html</a>  <a href="https://www.istitutobeck.com/beck-news/nomophobia?sm-p=1895726183">https://www.istitutobeck.com/beck-news/nomophobia?sm-p=1895726183</a></li> </ol>			

<https://www.emergency-live.com/it/salute-e-sicurezza/nomofobia-un-disturbo-mentale-non-ancora-riconosciuto-la-dipendenza-da-smartphone/>

**3. DIPENDENZA DAI VIDEOGIOCHI**  
<https://www.ipsico.it/news/dipendenza-da-videogiochi/>  
<https://www.istitutobeck.com/psicoterapia-dipendenza-internet/dipendenza-da-giochi-on-line-internet-gaming-disorders?sm-p=246580914>  
<https://www.nationalgeographic.it/storia-e-civiltà/2020/04/dipendenza-da-videogiochi-come-uscire-dal-tunnel>

**4. DIPENDENZA DAL GIOCO D'AZZARDO ONLINE**  
<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/0000/00/00/gioco-dazzardo/>  
<https://www.gioca-responsabile.it/?fuseaction=faq>  
<https://psicologi-online.it/test-ludopatie-dipendenza-gioco-azzardo/>

**5. SHOPPING COMPULSIVO ONLINE**  
<https://www.psicologaromamarconi.it/2020/04/07/shopping-compulsivo-quando-comprare-diventa-una-dipendenza/>  
<https://www.serenis.it/articoli/cosa-sapere-smettere-shopping-compulsivo-oniomania/>

**6. DIPENDENZA DALLE RELAZIONI VIRTUALI**  
<https://www.istitutobeck.com/psicoterapia-dipendenza-internet/dipendenza-dalle-relazioni-virtuali-cyber-relational-addiction?sm-p=715253152>  
<https://www.ipsico.it/news/catfishing-cadere-nella-rete-delle-relazioni-virtuali/>

**7. DIPENDENZA DAI SOCIAL PER "PAURA DI ESSERE TAGLIATI FUORI" O FOMO (Fear of missing out)**  
<https://www.deejay.it/articoli/fomo-victoria-maneskin-cos-e-significato/>  
<https://www.my-personaltrainer.it/benessere/fomo-paura-cos-e-rimedi.html>

<b>Finalità:</b>	<b>Durata:</b>
1. Conoscere e illustrare le caratteristiche della "Generazione Z".	<b>1 ora</b>
2. Conoscere e illustrare rischi ed insidie delle diverse tipologie di dipendenza prese in esame.	<b>1 ora</b>

<b>LATINO</b>			
<b>UDA – DA QUANDO BACCO HA ARRUOLATO POETI TRA I SUOI SATIRI E FAUNI, LE DOLCI MUSE SAN SEMPRE DI VINO AL MATTINO (ORAZIO)</b>			<b>Numero di ore: 2</b>
<b>Competenze chiave</b>	<b>Competenze disciplinari</b>	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b> <i>Competenza alfabetica funzionale</i> <i>Competenza digitale</i> <i>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</i> <i>Competenza in materia di cittadinanza</i> <i>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</i> <b>COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA</b> <i>Imparare ad imparare</i> <i>Progettare</i> <i>Comunicare e comprendere</i> <i>Collaborare e partecipare</i> <i>Agire in modo autonomo e responsabile</i> <i>Risolvere problemi</i> <i>Individuare collegamenti e relazioni</i> <i>Acquisire ed interpretare l'informazione</i>	1. Cogliere elementi della cultura latina che sono alla base della cultura occidentale 2. Sapere stabilire nessi tra la storia e la letteratura latina 3. Leggere e comprendere testi scritti di varia tipologia	1. Leggere e comprendere testi scritti di varia tipologia. 2. Individuare alcune testimonianze significative sull'uso e l'abuso di sostanze alcoliche nella civiltà romana. 3. Riconoscere e documentare la eventuale connessione tra la decadenza dei costumi e l'incremento del consumo alcolico nella civiltà romana. 4. Verificare se il vino fosse una bevanda accessibile a tutti o solo a determinate categorie sociali. 5. Ricercare curiosità sul dio Bacco.	1. Le abitudini dei Romani e il loro rapporto con il vino. 2. Cerimonie e occasioni di consumo pubblico del vino. 3. Testimonianze positive e negative di qualche autore sul consumo dell'alcol. 4. Curiosità sul dio Bacco.

<b>Metodologie</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lezione partecipata</li> <li>• Brain storming</li> <li>• Cooperative learning</li> <li>• E-learning</li> <li>• Team working</li> </ul>			
<b>Attività</b>			
1)	Lezione partecipata con e-learning e cooperative learning su testimonianze di autori latini su abitudini dei Romani legate al consumo di vino		1 ora
2)	Team working per ricercare curiosità sul dio Bacco, sulle cerimonie e le occasioni di consumo pubblico del vino		1 ora
<b>SITOGRAFIA CONSIGLIATA</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://orsomarsoblues.it/2013/04/il-mito-di-dioniso-dio-dellebbrezza/">https://orsomarsoblues.it/2013/04/il-mito-di-dioniso-dio-dellebbrezza/</a></li> <li>• <a href="https://sapere.virgilio.it/proverbi/ne-uccide-piu-bacco-che-marte-6973#:~:text=Il%20significato%20del%20proverbio.causano%20pi%C3%B9%20morti%20delle%20querre">https://sapere.virgilio.it/proverbi/ne-uccide-piu-bacco-che-marte-6973#:~:text=Il%20significato%20del%20proverbio.causano%20pi%C3%B9%20morti%20delle%20querre</a></li> <li>• <a href="https://romequides.it/2021/01/12/il-vino-nella-antica-roma/">https://romequides.it/2021/01/12/il-vino-nella-antica-roma/</a></li> <li>• <a href="https://www.caligolapalermo.it/vino-nellantica-roma">https://www.caligolapalermo.it/vino-nellantica-roma</a></li> <li>• <a href="https://www.darapri.it/immagini/nuove_mie/grecilatini/grecilatini.htm">https://www.darapri.it/immagini/nuove_mie/grecilatini/grecilatini.htm</a></li> <li>• <a href="https://medium.com/l-ornitorinco-elegante-/nunc-est-bibendum-il-vino-nell-antica-roma-19cb5ce5a36">https://medium.com/l-ornitorinco-elegante-/nunc-est-bibendum-il-vino-nell-antica-roma-19cb5ce5a36</a></li> </ul>			
<b>Finalità</b>		<b>Durata</b>	
1)	Conoscere le abitudini dei Romani su uso e reputazione del vino attraverso testimonianze di qualche autore rappresentativo.	<b>1 ora</b>	
2)	Verificare l'esistenza di una qualche connessione tra periodi di decadenza e incremento del consumo alcolico.	<b>1 ora</b>	

INGLESE			
UDA – FOMO & how to beat it!			Numero di ore: 3
Competenze chiave	Competenze disciplina	Abilità	Conoscenze
<p><b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>  <i>Competenza multilinguistica;</i>  <i>Competenza digitale;</i>  <i>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;</i>  <i>Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;</i>  <i>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</i></p> <p><b>COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA</b>  <i>Imparare ad imparare</i>  <i>Progettare</i>  <i>Comunicare e comprendere</i>  <i>Collaborare e partecipare</i>  <i>Agire in modo autonomo e responsabile</i>  <i>Risolvere problemi</i>  <i>Individuare collegamenti e relazioni</i>  <i>Acquisire ed interpretare l'informazione</i></p>	<p>1. L4 Utilizzare la lingua inglese per i principali scopi comunicativi ed operativi.</p>	<p>1. Interagire in conversazioni brevi e chiare su argomenti di interesse personale, quotidiano, sociale o d'attualità.</p> <p>2. Utilizzare appropriate strategie ai fini della ricerca di informazioni e della comprensione dei punti, essenziali in messaggi chiari, brevi, scritti e orali, su argomenti noti e di interesse personale, quotidiano, sociale o d'attualità.</p> <p>3. Utilizzare un repertorio lessicale ed espressioni di base, per esprimere bisogni concreti della vita quotidiana, descrivere esperienze e narrare avvenimenti di tipo personale o familiare.</p>	<p>1. Aspetti comunicativi, socio-linguistici e paralinguistici della interazione e della produzione orale (descrivere, narrare) in relazione al contesto e agli interlocutori.</p> <p>2. Strutture grammaticali di base della lingua, sistema fonologico, ritmo e intonazione della frase, ortografia e punteggiatura.</p> <p>3. Strategie per la comprensione globale e selettiva di testi e messaggi semplici e chiari, scritti, orali e multimediali, su argomenti noti inerenti la sfera personale, sociale l'attualità.</p> <p>4. Lessico e fraseologia idiomatica frequenti relativi ad argomenti di vita quotidiana, sociale o d'attualità e tecniche d'uso dei dizionari, anche multimediali; varietà di registro.</p>
<p><b>Metodologie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Cooperative learning</li> <li>● Lezione frontale</li> <li>● Lezione partecipata</li> <li>● Peer tutoring</li> <li>● Team working</li> </ul>			
<p><b>Attività</b></p> <p>1. Vocabulary  2. Grammar  3. Culture and Communication  4. Trending topics</p>			
<p><b>SITOGRAFIA CONSIGLIATA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <a href="https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8283615/">https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8283615/</a></li> <li>● <a href="https://www.forbes.com/health/mind/the-psychology-beh">https://www.forbes.com/health/mind/the-psychology-beh</a></li> </ul>			
<p><b>Finalità</b></p> <p>1. Focus on language competences  2. Focus on listening and speaking skills  3. Focus on reading and writing skills  4. Focus on recycling vocabulary, grammar and Functions</p>			<p><b>Durata: 3 ore</b></p>
<p><b>SCIENZE MOTORIE</b></p>			

UDA – ALL'INTERNET MANIA PREFERISCO LO SPORT			Numero di ore: 3										
Competenze chiave	Competenze disciplinari	Abilità	Conoscenze										
<p><b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>  <i>Competenza multilinguistica;</i>  <i>Competenza digitale;</i>  <b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;</b>  <b>Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;</b>  <b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</b></p> <p><b>COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA</b>  <i>Imparare ad imparare</i>  <i>Progettare</i>  <i>Comunicare e comprendere</i>  <i>Collaborare e partecipare</i>  <i>Agire in modo autonomo e responsabile</i>  <i>Risolvere problemi</i>  <i>Individuare collegamenti e relazioni</i>  <i>Acquisire ed interpretare l'informazione</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Sviluppare la capacità di risolvere i problemi, prendere decisioni, il pensiero critico e il pensiero creativo (competenze cognitive).</li> <li>Assumere comportamenti fisicamente attivi in molteplici contesti per un miglioramento dello stato di benessere.</li> <li>Scegliere autonomamente di adottare corretti stili di vita.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Nella salvaguardia della propria salute scegliere di evitare le dipendenze comportamentali: New Internet Addiction.</li> <li>Nella salvaguardia della propria salute scegliere di evitare l'assunzione di sostanze dannose come il fumo e l'alcol.</li> <li>Essere attivi fisicamente in molteplici contesti, per conservare la propria efficienza.</li> <li>Essere in grado di dosare lo sforzo.</li> <li>Applicare alcune tecniche di riscaldamento e di defaticamento.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Conoscere e avere le prime informazioni sulle sostanze che inducono dipendenza: fumo e alcol e sui loro effetti negativi.</li> <li>Conoscere i danni e i pericoli legati all'uso di sostanze che inducono dipendenza.</li> <li>Conoscere le modalità mediante le quali l'attività fisica contribuisce al mantenimento della salute e del benessere.</li> </ol>										
<p><b>Metodologie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Brain storming</li> <li>Cooperative learning</li> <li>E-learning</li> <li>Lezione frontale</li> <li>Lezione partecipata</li> <li>Problem solving</li> <li>Team working</li> </ul>													
<p><b>Attività</b></p> <table border="0"> <tr> <td>1) Lezione partecipata con brainstorming con il supporto di presentazioni multimediali</td> <td>30 minuti</td> </tr> <tr> <td>2) Cooperative learning: ricerca delle fonti e delle principali agenzie di comunicazione</td> <td>30 minuti</td> </tr> <tr> <td>3) Lezione partecipata sulle dipendenze comportamentali: New Internet Addiction</td> <td>15 minuti</td> </tr> <tr> <td>4) Lezione partecipata sulle dipendenze del fumo e dell'alcol e i danni correlati</td> <td>15 minuti</td> </tr> <tr> <td>5) Cooperative learning: ricerca e visione di articoli/video sui benefici dello sport in generale</td> <td>30 minuti</td> </tr> </table>				1) Lezione partecipata con brainstorming con il supporto di presentazioni multimediali	30 minuti	2) Cooperative learning: ricerca delle fonti e delle principali agenzie di comunicazione	30 minuti	3) Lezione partecipata sulle dipendenze comportamentali: New Internet Addiction	15 minuti	4) Lezione partecipata sulle dipendenze del fumo e dell'alcol e i danni correlati	15 minuti	5) Cooperative learning: ricerca e visione di articoli/video sui benefici dello sport in generale	30 minuti
1) Lezione partecipata con brainstorming con il supporto di presentazioni multimediali	30 minuti												
2) Cooperative learning: ricerca delle fonti e delle principali agenzie di comunicazione	30 minuti												
3) Lezione partecipata sulle dipendenze comportamentali: New Internet Addiction	15 minuti												
4) Lezione partecipata sulle dipendenze del fumo e dell'alcol e i danni correlati	15 minuti												
5) Cooperative learning: ricerca e visione di articoli/video sui benefici dello sport in generale	30 minuti												
<p><b>SITOGRAFIA CONSIGLIATA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>GUARIRE DA UNA DIPENDENZA FACENDO SPORT  <a href="https://lamenteemeravigliosa.it/quarire-da-una-dipendenza-sport/">https://lamenteemeravigliosa.it/quarire-da-una-dipendenza-sport/</a></li> <li>COME USARE L'ESERCIZIO FISICO PER SUPERARE UNA DIPENDENZA  <a href="https://www.wikihow.it/Usare-l%E2%27Esercizio-Fisico-per-Superare-una-Dipendenza">https://www.wikihow.it/Usare-l%E2%27Esercizio-Fisico-per-Superare-una-Dipendenza</a></li> <li>SALUTE, DIPENDENZA DA SOCIAL NETWORK E ANSIA: LO SPORT RIMEDIO CONTRO LO STRESS  <a href="https://www.gazzetta.it/Sport-Vari/Fitness/24-04-2015/salute-dipendenza-social-network-ansia-sport-rimedio-contro-stress-110563215927.shtml">https://www.gazzetta.it/Sport-Vari/Fitness/24-04-2015/salute-dipendenza-social-network-ansia-sport-rimedio-contro-stress-110563215927.shtml</a></li> <li>PERCHE' NON RIESCI A SMETTERE DI FUMARE? #TELOSPIEGO!  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=iZHtIb2ZMcA">https://www.youtube.com/watch?v=iZHtIb2ZMcA</a></li> </ul>													
<b>Finalità</b>		<b>Durata</b>											
Conoscere i benefici dello sport in generale.		1 ora											
Lo sport e il movimento fisico come strumento di prevenzione e di contrasto alle dipendenze prese in esame.		1 ora											
Assumere comportamenti fisicamente attivi in molteplici contesti per un miglioramento dello stato di benessere.		1 ora											

## ASSE STORICO - SOCIALE

<b>STORIA</b>			
<b>UDA – BREVE CRONISTORIA DELLE DIPENDENZE</b>			<b>Numero di ore: 2</b>
<b>Competenze chiave</b>	<b>Competenze disciplinari</b>	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
<p><b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>  <i>Competenza alfabetica funzionale</i>  <i>Competenza digitale</i>  <i>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</i>  <i>Competenza in materia di cittadinanza</i>  <i>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</i></p> <p><b>COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA</b>  <i>Imparare ad imparare</i>  <i>Progettare</i>  <i>Comunicare attraverso il rappresentare</i>  <i>Collaborare e partecipare</i>  <i>Agire in modo autonomo e responsabile</i>  <i>Risolvere problemi</i>  <i>Acquisire informazioni</i>  <i>Individuare collegamenti e relazioni</i>  <i>Acquisire e interpretare l'informazione</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Collocare i principali eventi secondo le corrette coordinate spazio-temporali</li> <li>2. Ricostruire i processi di trasformazione, cogliendo elementi di affinità-continuità e diversità-discontinuità tra civiltà diverse</li> <li>3. Riconoscere l'interdipendenza tra fenomeni economici, sociali, istituzionali e culturali</li> <li>4. Saper leggere, valutare e confrontare diversi tipi di fonti</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Individuare i cambiamenti culturali, socio-economici e politico istituzionali innescati dalla Seconda Rivoluzione Industriale.</li> <li>2. Individuare e comprendere le interrelazioni tra i meccanismi socio-economici del periodo in esame e l'uso di sostanze stupefacenti.</li> <li>3. Istituire un confronto tra le dipendenze del passato e quelle dei cosiddetti "Zoomers".</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Quadro storico essenziale della II Rivoluzione Industriale e del Decadentismo.</li> <li>2. Ricerca delle principali sostanze in uso nel periodo storico di riferimento.</li> <li>3. Analisi delle cause delle principali dipendenze del periodo in esame.</li> </ol>
<p><b>Metodologie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Lezione partecipata</b></li> <li>● <b>Brain storming</b></li> <li>● <b>Ricerca/Azione</b></li> <li>● <b>E-learning</b></li> <li>● <b>Team working</b></li> </ul>			
<p><b>Attività IN CLASSE</b>            Lezione partecipata con il supporto di presentazioni multimediali, brain-storming e e-learning su <b>SECONDA RIVOLUZIONE INDUSTRIALE, DECADENTISMO e DIPENDENZE DA SOSTANZE</b> <span style="float: right;">2 ore</span></p>			
<p><b>Attività A CASA</b>            Ricerca sulle problematiche legate al periodo in oggetto.            Team working per creare il prodotto multimediale prescelto.</p>			
<p><b>SITOGRAFIA CONSIGLIATA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <a href="https://www.psycoattivo.com/rivoluzione-industriale-liberalismo-e-la-scoperta-della-dipendenza-come-malattia/">https://www.psycoattivo.com/rivoluzione-industriale-liberalismo-e-la-scoperta-della-dipendenza-come-malattia/</a></li> <li>● <a href="https://www.foodclub.it/articoli/il-mito-della-fata-verde-tra-decadentismo-e-leggende-metropolitane">https://www.foodclub.it/articoli/il-mito-della-fata-verde-tra-decadentismo-e-leggende-metropolitane</a></li> <li>● <a href="http://www.kainowska.com/sito/storia-materiale-delle-droghe-parte-iii-di-6-xix-secolo-sintesi-massificazione-proibizionismo/">http://www.kainowska.com/sito/storia-materiale-delle-droghe-parte-iii-di-6-xix-secolo-sintesi-massificazione-proibizionismo/</a></li> <li>● <a href="http://www.edscuola.it/archivio/handicap/droga06.html">http://www.edscuola.it/archivio/handicap/droga06.html</a></li> <li>● <a href="https://raccontidilibri.it/gli-scrittoti-e-la-droga/">https://raccontidilibri.it/gli-scrittoti-e-la-droga/</a></li> <li>● <a href="https://www.huffingtonpost.it/giuseppe-fantasia/parigi-e-le-vite-sregolate-dei-poeti-maledetti_b_8737652.html">https://www.huffingtonpost.it/giuseppe-fantasia/parigi-e-le-vite-sregolate-dei-poeti-maledetti_b_8737652.html</a></li> <li>● <a href="https://www.quidodacutipsicologo.it/la-storia-delle-dipendenze-nel-corso-della-storia/">https://www.quidodacutipsicologo.it/la-storia-delle-dipendenze-nel-corso-della-storia/</a></li> <li>● <a href="https://www.fondazioneveronesi.it/magazine/articoli/pediatria/non-solo-droga-gli-adolescenti-e-le-dipendenze">https://www.fondazioneveronesi.it/magazine/articoli/pediatria/non-solo-droga-gli-adolescenti-e-le-dipendenze</a></li> </ul>			

<b>Finalità</b>	Durata:
1. Tracciare una breve cronistoria delle Dipendenze.	<b>30 minuti</b>
2. Individuare e comprendere le interrelazioni tra i meccanismi della società del XIX sec. e l'uso e l'abuso delle sostanze stupefacenti	<b>30 minuti</b>
3. Istituire un confronto critico tra VECCHIE e NUOVE DIPENDENZE	<b>1 ora</b>

## ASSE MATEMATICO

<b>MATEMATICA CON INFORMATICA</b>			
<b>UDA – LA NOMOFOBIA IN CIFRE</b>			<b>Numero di ore: 3</b>
<b>Competenze chiave</b>	<b>Competenze disciplinari</b>	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
<p><b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>  <i>Competenza alfabetica funzionale</i>  <i>Competenza matematica e competenza in scienze e tecnologie</i>  <i>Competenza digitale</i>  <i>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</i>  <i>Competenza in materia di cittadinanza</i>  <i>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</i></p> <p><b>COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA</b>  <i>Comunicare attraverso il rappresentare</i>  <i>Collaborare e partecipare</i>  <i>Agire in modo autonomo e responsabile</i>  <i>Risolvere problemi</i>  <i>Acquisire informazioni</i>  <i>Individuare collegamenti e relazioni</i>  <i>Acquisire e interpretare l'informazione</i></p>	<p><b>M4</b> Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.</p> <p><b>M3</b> Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi</p> <p><b>S3:</b> Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Raccogliere, organizzare e rappresentare un insieme di dati.</li> <li>2. Rappresentare classi di dati mediante istogrammi e diagrammi a torta.</li> <li>3. Leggere e interpretare tabelle e grafici in termini di corrispondenze tra elementi di due insiemi.</li> <li>4. Eseguire una presentazione personalizzata con testi, grafici, tabelle, immagini.</li> <li>5. Creare semplici video con i più comuni programmi di video editing.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La nomofobia</li> <li>2. Statistica descrittiva</li> <li>3. Caratteri qualitativi e caratteri quantitativi</li> <li>4. Tabelle di frequenza</li> <li>5. La rappresentazione grafica dei dati</li> <li>6. Gli indici di posizione centrale (media aritmetica, media ponderata, mediana, moda)</li> <li>7. I modelli di presentazione</li> <li>8. Il layout della diapositiva</li> <li>9. Le proprietà della diapositiva</li> <li>10. Gli effetti animazione</li> <li>11. Gli effetti di transizione</li> <li>12. L'editing video</li> <li>13. Video con foto, testo e immagini</li> <li>14. Gli effetti speciali</li> </ol>
<p><b>Metodologie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brain storming</li> <li>• Cooperative learning</li> <li>• E-learning</li> <li>• Lezione partecipata</li> <li>• Problem solving</li> <li>• Video/Digital storytelling</li> <li>• Team working</li> </ul>			
<p><b>Attività</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lezione partecipata, problem solving, cooperative learning: elementi di statistica descrittiva e principali modelli di rappresentazione grafica. Tabelle di frequenza e indici di posizione.</li> <li>• Cooperative learning, problem solving, team working: recuperare i dati dalle fonti fornite ed elaborarli; rappresentare i dati in tabelle su foglio di calcolo; ottenere grafici accompagnati da didascalie.</li> <li>• Brain storming , E-learning, Video/Digital storytelling: creare semplici presentazioni e/o video utilizzando le applicazioni più comuni.</li> </ul> <p><b>Attività a casa</b>            Consultazione della sitografia consigliata relativa alla nomofobia.</p>			<p style="text-align: center;"><b>Durata</b></p> <p style="text-align: center;">1 ora</p> <p style="text-align: center;">1 ora</p> <p style="text-align: center;">1 ora</p>
<p><b>SITOGRAFIA CONSIGLIATA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.stateofmind.it/nomofobia/">https://www.stateofmind.it/nomofobia/</a></li> <li>• <a href="https://www.maybemagazine.it/2021/09/23/nomofobia-la-paura-di-non-essere-raggiungibili-al-telefono/">https://www.maybemagazine.it/2021/09/23/nomofobia-la-paura-di-non-essere-raggiungibili-al-telefono/</a></li> </ul>			

## **Finalità**

1. Analizzare un fenomeno utilizzando i principi e le tecniche dell'indagine statistica.
2. Recuperare i dati dalle fonti fornite ed elaborarli.
3. Trovare la modalità più adeguata per presentare i dati fornendone una interpretazione.
4. Sviluppare un progetto con un video o con un programma di presentazione e realizzare un prodotto multimediale che rispetti i tempi e/o le slide richieste.
5. Consolidare la capacità di lavorare in gruppo.
6. Riflettere sull'uso consapevole della tecnologia.

<b>FISICA</b>			
<b>UDA – GLI STRUMENTI DI MISURA PER LA DIAGNOSTICA MEDICA</b>			<b>Numero di ore: 3</b>
<b>Competenze chiave</b>	<b>Competenze disciplinari</b>	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b> <i>Competenza alfabetica funzionale</i> <i>Competenza matematica e competenza in scienze e tecnologie</i> <i>Competenza digitale</i> <i>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</i> <i>Competenza in materia di cittadinanza</i> <i>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</i> <b>COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA</b> <i>Comunicare attraverso il rappresentare</i> <i>Collaborare e partecipare</i> <i>Agire in modo autonomo e responsabile</i> <i>Risolvere problemi</i> <i>Acquisire informazioni</i> <i>Individuare collegamenti e relazioni</i> <i>Acquisire e interpretare l'informazione</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Individuare ed identificare le problematiche relative alla misurazione.</li> <li>2. Definire le grandezze fisiche in gioco nei vari fenomeni.</li> <li>3. Esplicitare criteri e metodi di misurazione per le grandezze individuate.</li> <li>4. Elaborare i risultati ottenuti.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizzare correttamente gli strumenti di misura.</li> <li>2. Utilizzare correttamente le unità di misura.</li> <li>3. Calcolare gli errori in misure di laboratorio.</li> <li>4. Gestire correttamente le unità di misura negli esercizi, nei problemi e nelle misure di laboratorio.</li> <li>5. Utilizzare correttamente i concetti di pressione e temperatura nella risoluzione di problemi e nelle esperienze di laboratorio.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Grandezze fisiche ed unità di misura</li> <li>2. Strumenti di misura</li> <li>3. Equivalenze metriche</li> <li>4. Teoria della misura: errori</li> <li>5. Grafici e proporzionalità</li> <li>6. Temperatura e pressione</li> </ol>
<b>Metodologie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• E-learning</li> <li>• Learning by doing</li> <li>• Lezione frontale</li> <li>• Lezione partecipata</li> <li>• Problem solving</li> <li>• Simulazione</li> <li>• Video/Digital storytelling</li> <li>• Team working</li> </ul>			
<b>Attività</b>  <b>GLI STRUMENTI DI MISURA NELLA DIAGNOSTICA MEDICA</b>  <b>Learning by doing, Lezione frontale, lezione partecipata e problem solving 1 ORA</b>  <b>TERMOMETRO</b>  <b>Learning by doing, Lezione frontale, lezione partecipata e problem solving 1 ORA</b>  <b>SFIGMOMANOMETRO 1 ORA</b>  <b>Learning by doing, Lezione frontale, lezione partecipata e problem solving</b>			
<b>SITOGRAFIA</b> 1. Termometro <a href="https://www.scienzafisica.it/termometro/#:~:text=Un%20termometro%20%C3%A8%20uno%20strumento,sfruttano%20relazioni%20con%20la%20temperatura.">https://www.scienzafisica.it/termometro/#:~:text=Un%20termometro%20%C3%A8%20uno%20strumento,sfruttano%20relazioni%20con%20la%20temperatura.</a> 2. Sfigmomanometro <a href="https://www.robortobigoni.it/Fisica/Studenti/Conti2/sfigmomanometro/italiano/funzionamento.html">https://www.robortobigoni.it/Fisica/Studenti/Conti2/sfigmomanometro/italiano/funzionamento.html</a> 3. Articolo dell'ISS per approfondire i problemi di salute connessi all'abuso dello smartphone:			

**Finalità**

1. Conoscere le applicazioni della Fisica alla medicina.
2. Ricercare fonti e documenti valutandone l'affidabilità.
3. Affinare le competenze linguistiche ed espressive.
4. Collaborare e partecipare con i compagni in modo responsabile e costruttivo.
5. Sviluppare le seguenti competenze trasversali:
  - a) flessibilità, adattabilità e resistenza allo stress,
  - b) capacità di pianificare / organizzare
  - c) precisione / attenzione ai dettagli
  - d) corretta gestione delle informazioni,
  - e) spirito di iniziativa,
  - f) problem solving,
  - g) team work,
  - h) leadership.
- 6) Conoscere i rischi e le implicazioni sullo stato di salute delle dipendenze.
- 7) Acquisire una cultura della salute che tenda a promuovere uno stile di vita corretto.
- 8) Acquisire una coerente coscienza e conoscenza della medicina e della salute della persona.
- 9) Sensibilizzare ai rischi delle dipendenze.

**Durata: 3 ore**

## ASSE SCIENTIFICO – TECNOLOGICO

<b>SCIENZE NATURALI</b>									
<b>UDA- “ DE VINO VERITAS”: L’ALCOL NUOCE GRAVEMENTE ALLA SALUTE</b>			<b>Numero di ore 3</b>						
<b>Competenze chiave</b>	<b>Competenze disciplinari</b>	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>						
<p><b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:</b> <i>Competenza alfabetica funzionale</i> <i>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</i> <i>Competenza in materia di cittadinanza</i></p> <p><b>COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA:</b></p> <p>Imparare ad imparare Comunicare Acquisire l’informazione Risolvere problemi Individuare collegamenti e relazioni Agire in modo responsabile</p>	<p>1.Osservare, descrivere ed analizzare i fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessi.</p> <p>2.Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Calcolare la quantità di alcol ingerito partendo dal grado alcolico della bevanda.</li> <li>2. Calcolare le calorie assunte a seguito del consumo di bevande alcoliche.</li> <li>3. Avere consapevolezza delle implicazioni legali connesse alla guida in stato di ebbrezza.</li> <li>4. Individuare bevande alternative con ridotto tasso alcolemico.</li> <li>5. Valutare il percorso dell’alcol nel corpo umano.</li> <li>6. Considerare gli organi coinvolti nel suo assorbimento e metabolismo.</li> <li>7. Avere consapevolezza dei danni a livello d’organo dell’assunzione di alcol.</li> <li>8. Considerare e riflettere sulla possibile perdita di controllo del proprio stato di salute fisico e mentale.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Struttura molecolare e polarità dell’etanolo.</li> <li>2. Grado alcolico: unità di misura e conversioni.</li> <li>3. Etichettatura bevande alcoliche: classificazione merceologica e parametri riportati.</li> <li>4. Tasso alcolemico.</li> <li>5. Alcol-test (etilometri e precursori etilometrici) ed implicazioni legali.</li> <li>6. Calorie bevande alcoliche</li> <li>7. Metanolo ed etanolo a confronto: il problema della grappa fatta in casa.</li> <li>8. Bevande con ridotto tasso alcolemico.</li> <li>9. Vie di assorbimento dell’alcol dopo ingestione.</li> <li>10. Anatomia e fisiologia di stomaco, intestino e fegato.</li> <li>11. Patologie d’organo connesse all’alcolismo.</li> <li>12. Cervello e alcol: i centri nervosi e i neurotrasmettitori implicati nell’insorgenza della dipendenza.</li> <li>13. Effetti a lungo e breve termine dell’alcol.</li> <li>14. Asse intestino-cervello.</li> </ol>						
<p><b>Metodologie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Brain storming</li> <li>● Cooperative learning</li> <li>● E-learning</li> <li>● Problem solving</li> </ul>									
<p><b>Attività</b></p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 80%; padding: 5px;">1) <b>Lezione partecipata - Brainstorming: presentazione dell’argomento</b> L’alcol e il corpo umano</td> <td style="width: 20%; text-align: right; vertical-align: top;"><b>1 ora</b></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">2) <b>Lezione partecipata</b> Struttura molecolare dell’etanolo, grado alcolico ed etichettatura bevande, quantità alcool ingerito. Tasso alcolemico, alcol-test ed implicazioni legali, calorie assunte.</td> <td style="text-align: right; vertical-align: top;"><b>1 ora</b></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">3) <b>Lezione partecipata-Brainstorming</b> Danni e patologie a breve e lungo termine legati all’alcolismo</td> <td style="text-align: right; vertical-align: top;"><b>1 ora</b></td> </tr> </table>				1) <b>Lezione partecipata - Brainstorming: presentazione dell’argomento</b> L’alcol e il corpo umano	<b>1 ora</b>	2) <b>Lezione partecipata</b> Struttura molecolare dell’etanolo, grado alcolico ed etichettatura bevande, quantità alcool ingerito. Tasso alcolemico, alcol-test ed implicazioni legali, calorie assunte.	<b>1 ora</b>	3) <b>Lezione partecipata-Brainstorming</b> Danni e patologie a breve e lungo termine legati all’alcolismo	<b>1 ora</b>
1) <b>Lezione partecipata - Brainstorming: presentazione dell’argomento</b> L’alcol e il corpo umano	<b>1 ora</b>								
2) <b>Lezione partecipata</b> Struttura molecolare dell’etanolo, grado alcolico ed etichettatura bevande, quantità alcool ingerito. Tasso alcolemico, alcol-test ed implicazioni legali, calorie assunte.	<b>1 ora</b>								
3) <b>Lezione partecipata-Brainstorming</b> Danni e patologie a breve e lungo termine legati all’alcolismo	<b>1 ora</b>								
<p><b>Finalità</b></p> <p>1)Recupero dei ritardi sul programma della disciplina e rafforzamento degli apprendimenti 2) Riconquista della dimensione relazionale e sociale</p>		<p><b>Durata: 3 ore</b></p>							

## SITOGRAFIA BIOLOGIA

- <https://www.microbiologiaitalia.it/batteriologia/effetti-dell-alcol-encefalo-fegato-tratto-digerente/>
- [http://www.salute.gov.it/portale/salute/p1\\_5.jsp?lingua=italiano&id=81&area=Vivi\\_sano](http://www.salute.gov.it/portale/salute/p1_5.jsp?lingua=italiano&id=81&area=Vivi_sano)
- <https://www.didascienze.it/metabolismo.html>
- <https://americanaddictioncenters.org-treatment/mental-effects>
- <http://www.farmaci.it/effetti-sull-intestino/>
- <https://www.microbiologiaitalia.it/batteriologia/lalcol-dipendenza-quanta-colpa-hanno-i-batteri/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=0rehK3Mkyf4>

## SITOGRAFIA CHIMICA

<https://www.flairplusultra.com/gradazione-alcolica-di-vino-e-birra/>  
<https://www.sifap.org/newsletter/gradazione-alcolica-facciamo-chiarzza>

**(grado alcolico: unità di misura e conversioni, tasso alcolemico e guida)**

<https://www.to.camcom.it/book/export/html/24322>

**(Camera commercio Torino: classificazione merceologica ed etichettatura paesi europei e non)**

<https://www.gabrielepelizza.com/it/faq-s/come-calcolare-il-tasso-alcolico/>

**(calcolo concentrazione alcool nel sangue)**

<https://patentealcolica.it/normativa/articolo-186-cds-guida-in-stato-di-ebbrezza/etilometro-e-modalita-di-rilevamento-del-tasso-alcolemico/>

**(etilometro e precursore etilometrico)**

<https://www.chimicamo.org/tutto-chimica/alcol-test/>

**(etilometri: principio di funzionamento e reazioni)**

<https://www.epicentro.iss.it/alcol/apd2017/poster%20fronte%20retro%20tabella%20livelli%20alcolemia%20e%20principali%20sintomi.pdf>

**(tabelle per la stima delle quantità di bevande alcoliche che determinano il superamento del tasso alcolemico legale per la guida in stato di ebbrezza)**

<https://www.salute.gov.it/portale/alcol/dettaglioContenutiAlcol.jsp?lingua=italiano&id=2349&area=alcol&menu=vuoto>

**(Ministero della Salute-normativa guida in stato di ebbrezza-aggiornamento 2022)**

<https://www.my-personaltrainer.it/calorie-alcol.html>

**(calcolo calorie bevande alcoliche)**

<https://www.caloriealimenti.org/alimento/bevande-alcoliche>

**(tabella calorie bevande alcoliche)**

<https://www.epicentro.iss.it/ben/2007/novembre/1#:~:text=La%20tossicit%C3%A0%20acuta%20di%20questo,e%20danni%20al%20nervo%20ottico>

**(effetti metanolo)**

<https://www.associazioneacu.org/trentanni-lo-scandalo-del-vino-al-metanolo/>

**(lo scandalo del vino al metanolo)**

<https://www.barisonindustry.com/it/news/il-metanolo-cos%E2%80%99%C3%A8-e-come-si-gestisce-nei-processi-di-distillazione>

**(distillazione e metanolo)**

<https://www.bricoliamo.com/rotocalco/notizie/grappa-fai-da-te/#perche-no-alla-grappa-fai-da-te>

**(perché no alla grappa fatta in casa)**

<https://www.coqtailmilano.com/cocktail-low-no-alcol-tendenze-nootropi-adattogeni/>

<https://www.coqtailmilano.com/impennata-analcolici-low-alcol/>

**(bevande con ridotto contenuto di alcool)**

DISEGNO E STORIA DELL'ARTE			
UDA – MI “UBRIACO” SOLO DI IMMAGINI			Numero di ore 2
Competenze chiave	Competenze disciplinari	Abilità	Conoscenze
<p><b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>  <i>Competenza matematica e competenza in scienze e tecnologie</i>  <i>Competenza digitale</i>  <i>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</i>  <i>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</i></p> <p><b>COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA</b>  <i>Imparare ad imparare</i>  <i>Progettare</i>  <i>Comunicare attraverso il rappresentare</i>  <i>Collaborare e partecipare</i>  <i>Agire in modo autonomo e responsabile</i>  <i>Risolvere problemi</i>  <i>Acquisire informazioni</i>  <i>Individuare collegamenti e relazioni</i>  <i>Acquisire e interpretare l'informazione</i></p>	<p>M2 - Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando varianti e relazioni.  M4 - Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti.  S1 – Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.</p>	<p>1. Effettuare l'analisi dei messaggi di una pubblicità progresso.  2. Saper fruire delle espressioni creative delle arti e dei mezzi espressivi per la creazione di loghi volti alla realizzazione di una locandina pubblicitaria per una campagna di sensibilizzazione. Con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usare consapevolmente le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo grafico-informatico.</p>	<p>1. Progettare un logo per la realizzazione di una locandina pubblicitaria.  2. Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto tra progetto e prodotto.  3. Conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione grafica per la realizzazione di un logo o di una locandina.</p>
<p><b>Metodologie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brain storming</li> <li>• Lezione frontale</li> <li>• Lezione partecipata</li> <li>• Video/Digital storytelling (comunicare la conoscenza attraverso un racconto in formato video o multimediale)</li> <li>• Team working (lavoro di gruppo/attività di squadra)</li> </ul>			
<p><b>Sitografia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.pixartprinting.it/blog/pubblicita-progresso-campagne/">https://www.pixartprinting.it/blog/pubblicita-progresso-campagne/</a></li> <li>• <a href="https://lagazzettadelpubblicitario.it/rubriche/top-of-the-spot/pubblicita-progresso/">https://lagazzettadelpubblicitario.it/rubriche/top-of-the-spot/pubblicita-progresso/</a></li> <li>• <a href="https://www.salute.gov.it/portale/alcol/dettaglioContenutiAlcol.jsp?lingua=italiano&amp;id=5527&amp;area=alcol&amp;menu=vuoto">https://www.salute.gov.it/portale/alcol/dettaglioContenutiAlcol.jsp?lingua=italiano&amp;id=5527&amp;area=alcol&amp;menu=vuoto</a></li> <li>• <a href="https://www.salute.gov.it/portale/news/p3_2_6_1_1.jsp?lingua=italiano&amp;menu=campagne&amp;p=dacampagne&amp;id=109">https://www.salute.gov.it/portale/news/p3_2_6_1_1.jsp?lingua=italiano&amp;menu=campagne&amp;p=dacampagne&amp;id=109</a></li> <li>• <a href="https://www.salute.gov.it/portale/documentazione/p6_2_5.jsp?lingua=italiano&amp;area=alcol">https://www.salute.gov.it/portale/documentazione/p6_2_5.jsp?lingua=italiano&amp;area=alcol</a></li> </ul>			
<p><b>Attività</b></p>			
<p><b>Metodologia/Finalità</b></p> <p>Lezione frontale e partecipata con l'ausilio di presentazioni video immagini e disegni relativi alle campagne pubblicità progresso. Organizzazione gruppi di lavoro per la progettazione di disegni e loghi per locandine.</p> <p>Team working: i ragazzi impostano il progetto di realizzazione di una locandina-spot per una campagna informativa volta a sensibilizzare i giovani su uno dei temi relativi alle “Dipendenze della Generazione Z – Gli adolescenti e il consumo di bevande alcoliche”. I ragazzi progettano un logo o un disegno che ne espliciti il contenuto.</p>		<p><b>Durata</b></p> <p>1 ora</p> <p>1 ora</p>	