

## Anno scolastico 2022/23

NOME: BARBARA COGNOME: SIMONI

DISCIPLINA: SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

CLASSE II SEZIONE A INDIRIZZO SERVIZI COMMERCIALI

Data: **15/11/2022**

### PIANO INDIVIDUALE DI LAVORO parte seconda:

#### **PROGRAMMA INDIVIDUALE DI LAVORO CON RIFERIMENTO ALLA PROGRAMMAZIONE DI AMBITO 2022/23**

<b>UDA N. 5 / I classe seconda</b>	
<b>“AZIONI MARKETING STRATEGICO”</b>	
<b>Competenza n. 5 di indirizzo</b> - Collaborare alla realizzazione di azioni di marketing strategico ed operativo, all’analisi dei mercati, alla valutazione di campagne informative, pubblicitarie e promozionali del <i>brand</i> aziendale adeguate alla <i>mission</i> e alla <i>policy</i> aziendale, avvalendosi dei linguaggi più innovativi e anche degli aspetti visivi della comunicazione.	
<b>COMPETENZA INTERMEDIA</b>	Riconoscere i diversi linguaggi comunicativi verbali e non verbali e applicare tecniche di base per svolgere compiti semplici di comunicazione per la promozione di prodotti o servizi.  <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Asse scientifico-tecnologico e professionale</b> : TIC</li><li>● <b>Asse dei linguaggi</b>: Italiano</li></ul>
<b>COMPETENZE CORRELATE</b>	<b>Competenza 7 / T classe seconda</b>  Individuare ed utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.

	<p><b>Competenza Intermedia</b></p> <p>Identificare le forme di comunicazione e utilizzare le informazioni per produrre semplici testi multimediali in contesti strutturati, sia in italiano sia nelle lingue straniere oggetto di studio, verificando l'attendibilità delle fonti.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Asse dei linguaggi</b> : Inglese - Francese</li> </ul> <hr/> <p><b>Competenza 9 / T classe seconda</b></p> <p>Riconoscere i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea ed esercitare in modo efficace la pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo.</p> <p><b>Competenza Intermedia</b></p> <p>Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Asse scientifico-tecnologico</b>: Scienze Integrate</li> <li>● <b>Scienze Motorie e Sportive</b></li> </ul>
<p><b>COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE</b></p>	<p><b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b></p> <p><i>La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</i></p> <hr/> <p><b>Competenza digitale</b></p> <p><i>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla</i></p>

	<p><i>cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</i></p>
<p><b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE</b></p>	<p><b>ABILITA'</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Realizzare semplici messaggi di persuasione a supporto delle attività commerciali all'interno di una gamma definita di variabili di contesto.</li> <li>● Individuare le potenzialità e i vari aspetti dei linguaggi verbali e non verbali.</li> <li>● Comprendere i punti principali di semplici testi scritti e orali in lingua standard, legati all'ambito comunicativo visivo e multimediale.</li> <li>● Partecipare a brevi conversazioni utilizzando il lessico appreso e registri diversi in rapporto alle diverse situazioni comunicative, su argomenti di attualità e attinenti alla microlingua dell'ambito professionale di appartenenza.</li> <li>● Fare semplici descrizioni e presentazioni, utilizzando il lessico appreso e registri diversi in rapporto ai diversi contesti comunicativi, anche ricorrendo a materiali di supporto (presentazioni multimediali, cartine, tabelle, grafici, mappe, ecc.), su argomenti di attualità e attinenti alla microlingua dell'ambito professionale di appartenenza.</li> <li>● Scrivere testi semplici, coerenti e adeguati allo scopo e al destinatario utilizzando il lessico appreso, su argomenti di attualità e attinenti alla microlingua dell'ambito professionale di appartenenza.</li> </ul> <p><b>9 T Scienze Motorie e Sportive e Scienze Integrate:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Comprendere e produrre consapevolmente i linguaggi non verbali</li> <li>● Riconoscere, riprodurre, elaborare e realizzare sequenze motorie con carattere ritmico a finalità espressiva, rispettando strutture spaziali e temporali del movimento</li> <li>● Interpretare le diverse caratteristiche dei giochi e degli sport nelle varie culture</li> <li>● Conoscere e padroneggiare il proprio corpo.</li> <li>● Coordinazione.</li> <li>● Lo sport, le regole, il fair-play.</li> <li>● Sicurezza</li> </ul> <p><b>7T Inglese:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Fare semplici descrizioni e presentazioni, utilizzando il lessico appreso e registri diversi in rapporto ai diversi contesti comunicativi, anche ricorrendo a materiali di supporto (presentazioni multimediali, cartine, tabelle, grafici,</li> </ul>

	<p>mappe, ecc.), su argomenti di attualità e attinenti alla microlingua dell'ambito professionale di appartenenza.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Comprendere i punti principali di testi orali e scritti di varia tipologia, provenienti da fonti diverse, anche digitali.</li> <li>● Reperire informazioni e documenti in italiano o in lingua straniera sul web, prestando attenzione all'origine delle fonti.</li> <li>● Utilizzare le informazioni per produrre semplici testi multimediali in contesti strutturati, sia in italiano sia nelle lingue straniere oggetto di studio.</li> </ul>	
<p><b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b></p>	<p><b>CONOSCENZE IN PRESENZA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Principi base, strumenti, materiali e supporti per la comunicazione e la promozione di prodotti o servizi.</li> <li>● Strategie, tecniche e linguaggi della comunicazione, nei media.</li> <li>● Codici verbali e non verbali.</li> <li>● Software applicativi di settore</li> <li>● Tipi e generi testuali, inclusi quelli specifici della microlingua dell'ambito professionale di appartenenza</li> <li>● Aspetti grammaticali, incluse le strutture più frequenti nella microlingua dell'ambito professionale di appartenenza</li> <li>● Ortografia</li> <li>● Lessico, incluso quello specifico della microlingua dell'ambito professionale di appartenenza</li> <li>● Fonologia</li> <li>● Pragmatica: struttura del discorso, funzioni comunicative, modelli di interazione sociale, aspetti extralinguistici e aspetti socio-linguistici</li> <li>● Layout di un annuncio pubblicitario</li> <li>● Caratteristiche dell'uso della lingua inglese nella pubblicità.</li> </ul>	<p><b>CONOSCENZE IN DAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Principi base, strumenti, materiali e supporti per la comunicazione e la promozione di prodotti o servizi.</li> <li>● Strategie, tecniche e linguaggi della comunicazione, nei media.</li> <li>● Codici verbali e non verbali.</li> <li>● Software applicativi di settore</li> <li>● Tipi e generi testuali</li> <li>● Principali aspetti grammaticali</li> <li>● Ortografia</li> <li>● Lessico, incluso quello specifico della microlingua dell'ambito professionale di appartenenza</li> <li>● Fonologia</li> <li>● Pragmatica: struttura del discorso, funzioni comunicative, modelli di interazione sociale e aspetti socio-linguistici</li> <li>● Layout di un annuncio pubblicitario</li> <li>● Caratteristiche dell'uso della lingua inglese nella pubblicità.</li> </ul> <p>Scienze Motorie e Sportive</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Gli elementi tecnico-scientifici di base relativi alle principali tecniche espressive</li> </ul>

	<p><b>9 T Scienze Motorie e Sportive e Scienze Integrate:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Gli elementi tecnico-scientifici di base relativi alle principali tecniche espressive</li> <li>● Differenze tra movimento biomeccanico e gesto espressivo. Le caratteristiche ritmiche del movimento.</li> <li>● L'evoluzione dei giochi e degli sport nella cultura e nella tradizione</li> <li>● Padronanza del proprio corpo e percezione sensoriale</li> <li>● Coordinazione schemi motori, equilibrio, orientamento.</li> <li>● Aspetti relazionali e cognitivi del gioco, gioco-sport, sport.</li> <li>● Salute e benessere</li> </ul> <p><b>7T Inglese</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Fonti dell'informazione e della documentazione</li> <li>● Social network e new media come fenomeno comunicativo.</li> <li>● Caratteri comunicativi di un testo multimediale</li> <li>● Tecniche, lessico, strumenti per la comunicazione professionale.</li> </ul> <p><b>CONTENUTI IN PRESENZA</b></p> <p><b>TIC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Internet come mezzo per la comunicazione e la promozione aziendale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Differenze tra movimento biomeccanico e gesto espressivo. Le caratteristiche ritmiche del movimento.</li> <li>● L'evoluzione dei giochi e degli sport nella cultura e nella tradizione</li> <li>● Padronanza del proprio corpo e percezione sensoriale</li> <li>● Coordinazione schemi motori, equilibrio, orientamento.</li> <li>● Aspetti relazionali e cognitivi del gioco, gioco-sport, sport.</li> <li>● Salute e benessere</li> </ul> <p><b>7T Inglese</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Fonti dell'informazione e della documentazione</li> <li>● Social network e new media come fenomeno comunicativo.</li> <li>● Caratteri comunicativi di un testo multimediale</li> <li>● Tecniche, lessico, strumenti per la comunicazione professionale.</li> </ul> <p><b>CONTENUTI IN DAD</b></p>
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La comunicazione di massa: i social network.</li> <li>● La comunicazione individuale: newsletter e mailing list.</li> <li>● Comunicare con la grafica: immagini bitmap e immagini vettoriali.</li> <li>● Privacy e diritto d'autore: licenze e copyright.</li> </ul> <p><b>Scienze integrate</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Il sistema nervoso.</li> </ul> <p><b>Italiano</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Elaborazione di testi per trattare i linguaggi settoriali.</li> </ul> <p><b>7T Inglese</b></p> <p>- What is communication: types and channels of communication</p> <p>- Web Community: Linguaggio digitale dei media, dei social network, relativo a siti internet, App, motori di ricerca, Community App.</p> <p><b>Francese</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● PIA: pubblicità e promozione (analisi di spot e/o testi pubblicitari francesi).</li> <li>● Il linguaggio del cinema (visione e analisi di alcuni films e/o trailers francesi). Comprendere e produrre testi scritti e orali su argomenti noti di interesse generale, di attualità e attinenti alla microlingua dell'ambito professionale di appartenenza.</li> </ul> <p><b>9 T Scienze motorie e Sportive</b></p>	<p><b>TIC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Internet come mezzo per la comunicazione e la promozione aziendale.</li> <li>● La comunicazione di massa: i social network.</li> <li>● La comunicazione individuale: newsletter e mailing list.</li> <li>● Comunicare con la grafica: immagini bitmap e immagini vettoriali.</li> <li>● Privacy e diritto d'autore: licenze e copyright</li> </ul> <p><b>Scienze integrate</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Il sistema nervoso.</li> </ul> <p><b>Italiano</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Elaborazione di testi per trattare i linguaggi settoriali.</li> </ul> <p><b>7T Inglese</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● I contenuti trattati in Dad saranno gli stessi ma con modalità semplificata.</li> </ul> <p><b>Francese</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● I contenuti svolti restano gli stessi, ma saranno trattati in maniera semplificata.</li> </ul>
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aspetti relazionali e cognitivi del gioco, gioco-sport, sport.</li> <li>● Conoscere e praticare in modo corretto ed essenziale i principali giochi sportivi e sport individuali.</li> <li>● Conoscere le norme di primo soccorso.</li> <li>● Padronanza del proprio corpo e percezione sensoriale.</li> <li>● Svolgere attività motorie adeguandosi ai diversi contesti ed esprimere le azioni attraverso la gestualità.</li> <li>● Conoscere gli effetti delle attività motorie e sportive su se stessi.</li> <li>● Un mondo di regole: I regolamenti, il fair play, educazione stradale, le oasi del WWF</li> <li>● I sani stili di vita, l'alimentazione</li> </ul>	<p><b>Scienze motorie e Sportive</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● I contenuti saranno gli stessi, trattati in modo sintetico e teorico.</li> <li>● Cenni sulle attività pratiche che sarebbero state eseguite in presenza.</li> </ul>
<p><b>TEMPI</b></p>	<p>Febbraio / giugno 2021</p> <p>TIC 35</p> <p>Francese: 24 ore</p> <p>Inglese: n. ore 43,5</p> <p>Scienze integrate: n. ore 4</p> <p>Italiano: 12 ore</p> <p>Scienze Motorie e Sportive: 66 ore (tutto l'anno scolastico)</p>	
<p><b>METODOLOGIA</b></p>	<p><b>IN PRESENZA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Cooperative learning</li> <li>● Problem solving</li> <li>● Studio di casi tratti dalla realtà operativa</li> </ul>	<p><b>IN DAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Problem solving</li> <li>● Studio di casi tratti dalla realtà operativa</li> <li>● Role playing</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Role playing</li> <li>● Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici nelle ore di compresenza con T.I.C.</li> <li>● Web quest</li> <li>● Flipped classroom</li> <li>● Group work</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici nelle ore di compresenza con T.I.C.</li> <li>● Web quest</li> <li>● Flipped classroom</li> </ul>
<b>MODALITÀ DI VERIFICA</b>	<p><b>IN PRESENZA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● test a risposta multipla e/o aperta</li> <li>● esercitazioni e simulazioni</li> <li>● analisi di caso / testi</li> <li>● varie tipologie testuali</li> <li>● interazioni docente/discente</li> <li>● prove pratiche</li> <li>● produzione di lavori digitali</li> </ul> <p><b>Prova pluridisciplinare: TIC + le altre discipline dell'UDA</b></p>	<p><b>IN DAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● esercitazioni e simulazioni</li> <li>● analisi di caso / testi</li> <li>● varie tipologie testuali</li> <li>● interazioni docente/discente</li> <li>● prove pratiche</li> <li>● produzione di lavori digitali</li> </ul> <p>La verifica delle competenze, sul tema condiviso tra le discipline interessate all'UDA, verrà somministrata in modo autonomo dai singoli docenti.</p>
<b>CRITERI DI VALUTAZIONE</b>	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>	
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	LE UDA SONO INTERDISCIPLINARI	