



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



Anno scolastico 2023/24

CLASSE I SEZIONE A INDIRIZZO SERVIZI COMMERCIALI W.C.M.

GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

<p>UDA N. 5 / I classe prima</p>	
<p>"MARKETING E PROMOZIONE"</p> <p>Competenza n. 5 di indirizzo - 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.</p>	
<p>COMPETENZA INTERMEDIA</p>	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse scientifico-tecnologico e professionale: TIC ● Asse dei linguaggi : Italiano
<p>COMPETENZE CORRELATE</p>	<p>Competenza 7 / T classe prima</p> <p>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> <p>Competenza Intermedia</p> <p>Identificare le forme di comunicazione e utilizzare le informazioni per produrre</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

	<p>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"> ● Asse dei linguaggi : Inglese, Francese
	<p>Competenza 9 / T classe prima</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>Competenza Intermedia</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"> ● Asse scientifico-tecnologico: Scienze Integrate ● Scienze motorie e Sportive
<p>COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE</p>	<p>Competenza digitale</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 cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</i></p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</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</i></p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

	<p><i>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>		
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="467 734 715 958"> <p>Competenza di educazione civica</p> </td> <td data-bbox="722 734 1473 958"> <p>Competenza di Educazione Civica Imparare a imparare <i>Prendere coscienza delle situazioni e delle forme del disagio giovanile ed adulto nella società contemporanea e comportarsi in modo da promuovere il benessere fisico, psicologico, morale e sociale</i></p> </td> </tr> </table>	<p>Competenza di educazione civica</p>	<p>Competenza di Educazione Civica Imparare a imparare <i>Prendere coscienza delle situazioni e delle forme del disagio giovanile ed adulto nella società contemporanea e comportarsi in modo da promuovere il benessere fisico, psicologico, morale e sociale</i></p>
<p>Competenza di educazione civica</p>	<p>Competenza di Educazione Civica Imparare a imparare <i>Prendere coscienza delle situazioni e delle forme del disagio giovanile ed adulto nella società contemporanea e comportarsi in modo da promuovere il benessere fisico, psicologico, morale e sociale</i></p>		
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE</p>	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Realizzare semplici messaggi di persuasione a supporto delle attività commerciali all'interno di una gamma definita di variabili di contesto. ● Individuare le potenzialità e i vari aspetti dei linguaggi verbali e non verbali. ● Comprendere i punti principali di semplici testi scritti e orali in lingua standard, legati all'ambito comunicativo visivo e multimediale. ● 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. ● 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. ● 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. ● Comprendere i punti principali di testi orali e scritti di varia tipologia, provenienti da fonti diverse, anche digitali. ● Reperire informazioni e documenti in italiano o in lingua straniera sul web, prestando attenzione all'origine delle fonti. ● Utilizzare le informazioni per produrre semplici testi multimediali in 		



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

contesti strutturati, sia in italiano sia nelle lingue straniere oggetto di studio.

- Realizzare testi multimediali essenziali, orali e scritti, di varie tipologie, finalizzati alla descrizione di esperienze ed eventi, alla spiegazione di fenomeni e concetti di natura storico-sociale, con un uso corretto del lessico di base e un uso appropriato delle competenze espressive.
- Rielaborare consapevolmente e confrontare diverse interpretazioni di fatti o fenomeni storici, sociali ed economici anche in riferimento alla realtà contemporanea.
- Utilizzare le tecnologie digitali per la presentazione di un progetto o di un prodotto in italiano o in lingua straniera.
- Comunica e descrive idee, opinioni, sentimenti e osservazioni.

9 T Scienze Motorie e Sportive

- Comprendere e produrre consapevolmente i linguaggi non verbali
- Riconoscere, riprodurre, elaborare e realizzare sequenze motorie con carattere ritmico a finalità espressiva, rispettando strutture spaziali e temporali del movimento
- Interpretare Le diverse caratteristiche dei giochi e degli sport nelle varie culture
- Conoscere e padroneggiare il proprio corpo.
- Coordinazione.
- Lo sport, le regole, il fair-play.
- Sicurezza

7T Inglese

- 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.
- Comprendere i punti principali di testi orali e scritti di varia tipologia, provenienti da fonti diverse, anche digitali.
- Reperire informazioni e documenti in italiano o in lingua straniera sul web,



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

	<p>prestando attenzione all'origine delle fonti.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare le informazioni per produrre semplici testi multimediali in contesti strutturati, sia in italiano sia nelle lingue straniere oggetto di studio.
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fonti dell'informazione e della documentazione. ● Social network e new media come fenomeno comunicativo. ● Lessico e strumenti espressivi di un testo multimediale. ● Principi base, strumenti, materiali e supporti per la comunicazione e la promozione di prodotti o servizi. ● Strategie, tecniche e linguaggi della comunicazione, nei media. ● Codici verbali e non verbali. ● Software applicativi di settore ● Tipi e generi testuali, inclusi quelli specifici della microlingua dell'ambito professionale di appartenenza ● Aspetti grammaticali, incluse le strutture più frequenti nella microlingua dell'ambito professionale di appartenenza ● Ortografia ● Lessico, incluso quello specifico della microlingua dell'ambito professionale di appartenenza ● Fonologia ● Pragmatica: struttura del discorso, funzioni comunicative, modelli di interazione sociale, aspetti extralinguistici e aspetti socio-linguistici <p>9 T Scienze Motorie e Sportive</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gli elementi tecnico-scientifici di base relativi alle principali tecniche espressive ● Differenze tra movimento biomeccanico e gesto espressivo. Le caratteristiche ritmiche del movimento. ● L'evoluzione dei giochi e degli sport nella cultura e nella tradizione



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

	<ul style="list-style-type: none"> ● Padronanza del proprio corpo e percezione sensoriale ● Coordinazione schemi motori, equilibrio, orientamento. ● Aspetti relazionali e cognitivi del gioco, gioco-sport, sport. ● Salute e benessere <p>Scienze integrate</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Apparato scheletrico e muscolare ● Educazione Civica: i sani stili di vita, educazione alimentare. <p>7T Inglese:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fonti dell'informazione e della documentazione ● Social network e new media come fenomeno comunicativo. ● Caratteri comunicativi di un testo multimediale ● Tecniche, lessico, strumenti per la comunicazione professionale. <p>CONTENUTI</p> <p>Italiano</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Le strutture fondamentali della lingua italiana ai diversi livelli. ● Ortografia: regole ortografiche di base e punteggiatura. ● Morfologia: le parti del discorso e le loro funzioni. ● Lessico: la formazione e il significato delle parole; la comunicazione scritta; il registro linguistico; i linguaggi settoriali. ● Sintassi della frase semplice. ● I testi: testo e contesto; elementi visivi del testo; coerenza; coesione morfosintattica e semantica; tipologie testuali (testo riassuntivo, di commento, descrittivo, espositivo, argomentativo).
--	---



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

	<p>Storia</p> <ul style="list-style-type: none"> Le civiltà antiche con riferimento anche alla realtà contemporanea <p>TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> Internet come mezzo per la comunicazione e la promozione aziendale. La comunicazione di massa: i social network. La comunicazione individuale: newsletter e mailing list. Comunicare con la grafica: immagini bitmap e immagini vettoriali. Privacy e diritto d'autore: licenze e copyright <p>7T Inglese</p> <ul style="list-style-type: none"> Web Community: Linguaggio digitale dei media, dei social network, relativo a siti internet, App, motori di ricerca, Community App. <p>7T Francese - Contenuti in presenza</p> <ul style="list-style-type: none"> Gli elementi di un processo comunicativo, i diversi tipi di comunicazione, i cartelli stradali e il linguaggio della canzone. Comprendere e produrre testi scritti e orali su argomenti noti di interesse generale, di attualità e attinenti alla microlingua dell'ambito professionale di appartenenza. <p>Scienze Integrate</p> <ul style="list-style-type: none"> Gli elementi tecnico-scientifici di base relativi alle principali tecniche espressive Differenze tra movimento biomeccanico e gesto espressivo. Le caratteristiche ritmiche del movimento.
--	---



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

	<p>Scienze Motorie e Sportive</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aspetti relazionali e cognitivi del gioco, gioco-sport, sport. • Conoscere e praticare in modo corretto ed essenziale i principali giochi sportivi e sport individuali. • Padronanza del proprio corpo e percezione sensoriale. • Svolgere attività motorie adeguandosi ai diversi contesti ed esprimere le azioni attraverso la gestualità. • Conoscere il proprio corpo e la propria condizione fisica, le norme di comportamento per la prevenzione di infortuni. • I regolamenti, la carta del fair-play, tutela ambientale: le oasi del WWF, Educazione stradale. • educazione alimentare i sani stili di vita 	
<p>TEMPI</p>	<p>Febbraio / maggio</p> <p>TIC n. ore 39</p> <p>Inglese: n. ore 66</p> <p>Francese: n. ore 49</p> <p>Scienze Integrate n. ore 6</p> <p>Scienze motorie e Sportive n. ore 66 (tutto l'anno scolastico)</p>	
<p>METODOLOGIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa 	



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

	<ul style="list-style-type: none"> • Role playing • Didattica laboratoriale anche con l' utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom • Group work 	
<p>MODALITÀ DI VERIFICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare: TIC + le altre discipline dell'UDA</p>	
<p>CRITERI DI VALUTAZIONE</p>	<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>	
<p>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</p>	<p>LE UDA SONO INTERDISCIPLINARI</p>	



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



Anno scolastico 2023/24

CLASSE II SEZIONE A INDIRIZZO SERVIZI COMMERCIALI W.C.M.

GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

UDA N. 5 / I classe seconda	
"AZIONI MARKETING STRATEGICO"	
<p>Competenza n. 5 di indirizzo - 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.</p>	
COMPETENZA INTERMEDIA	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse scientifico-tecnologico e professionale : TIC ● Asse dei linguaggi: Italiano
COMPETENZE CORRELATE	<p>Competenza 7 / T classe seconda</p> <p>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> <p>Competenza Intermedia</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</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

	<p>straniere oggetto di studio, verificando l'attendibilità delle fonti.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse dei linguaggi : Inglese - Francese <p>Competenza 9 / T classe seconda</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>Competenza Intermedia</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"> ● Asse scientifico-tecnologico: Scienze Integrate ● Scienze Motorie e Sportive
<p>COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE</p>	<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</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> <p>Competenza digitale</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</i></p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

	<p><i>contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</i></p> <table border="1" data-bbox="480 660 1511 882"> <tr> <td data-bbox="480 660 785 882"> <p>Competenza di educazione civica</p> </td> <td data-bbox="785 660 1511 882"> <p>Competenza di Educazione Civica Imparare a imparare <i>Prendere coscienza delle situazioni e delle forme del disagio giovanile ed adulto nella società contemporanea e comportarsi in modo da promuovere il benessere fisico, psicologico, morale e sociale.</i></p> </td> </tr> </table>	<p>Competenza di educazione civica</p>	<p>Competenza di Educazione Civica Imparare a imparare <i>Prendere coscienza delle situazioni e delle forme del disagio giovanile ed adulto nella società contemporanea e comportarsi in modo da promuovere il benessere fisico, psicologico, morale e sociale.</i></p>
<p>Competenza di educazione civica</p>	<p>Competenza di Educazione Civica Imparare a imparare <i>Prendere coscienza delle situazioni e delle forme del disagio giovanile ed adulto nella società contemporanea e comportarsi in modo da promuovere il benessere fisico, psicologico, morale e sociale.</i></p>		
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE</p>	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Realizzare semplici messaggi di persuasione a supporto delle attività commerciali all'interno di una gamma definita di variabili di contesto. ● Individuare le potenzialità e i vari aspetti dei linguaggi verbali e non verbali. ● Comprendere i punti principali di semplici testi scritti e orali in lingua standard, legati all'ambito comunicativo visivo e multimediale. ● 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. ● 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. ● 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. <p>9 T Scienze Motorie e Sportive e Scienze Integrate:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprendere e produrre consapevolmente i linguaggi non verbali ● Riconoscere, riprodurre, elaborare e realizzare sequenze motorie con carattere ritmico a finalità espressiva, rispettando strutture spaziali e temporali del movimento 		



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

	<ul style="list-style-type: none"> ● Interpretare le diverse caratteristiche dei giochi e degli sport nelle varie culture ● Conoscere e padroneggiare il proprio corpo. ● Coordinazione. ● Lo sport, le regole, il fair-play. ● Sicurezza <p>7T Inglese:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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. ● Comprendere i punti principali di testi orali e scritti di varia tipologia, provenienti da fonti diverse, anche digitali. ● Reperire informazioni e documenti in italiano o in lingua straniera sul web, prestando attenzione all'origine delle fonti. ● Utilizzare le informazioni per produrre semplici testi multimediali in contesti strutturati, sia in italiano sia nelle lingue straniere oggetto di studio.
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Principi base, strumenti, materiali e supporti per la comunicazione e la promozione di prodotti o servizi. ● Strategie, tecniche e linguaggi della comunicazione, nei media. ● Codici verbali e non verbali. ● Software applicativi di settore ● Tipi e generi testuali, inclusi quelli specifici della microlingua dell'ambito professionale di appartenenza ● Aspetti grammaticali, incluse le strutture più frequenti nella microlingua dell'ambito professionale di appartenenza ● Ortografia



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

	<ul style="list-style-type: none"> ● Lessico, incluso quello specifico della microlingua dell'ambito professionale di appartenenza ● Fonologia ● Pragmatica: struttura del discorso, funzioni comunicative, modelli di interazione sociale, aspetti extralinguistici e aspetti socio-linguistici ● Layout di un annuncio pubblicitario ● Caratteristiche dell'uso della lingua inglese nella pubblicità. <p>9 T Scienze Motorie e Sportive e Scienze Integrate:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gli elementi tecnico-scientifici di base relativi alle principali tecniche espressive ● Differenze tra movimento biomeccanico e gesto espressivo. Le caratteristiche ritmiche del movimento. ● L'evoluzione dei giochi e degli sport nella cultura e nella tradizione ● Padronanza del proprio corpo e percezione sensoriale ● Coordinazione schemi motori, equilibrio, orientamento. ● Aspetti relazionali e cognitivi del gioco, gioco-sport, sport. ● Salute e benessere <p>7T Inglese</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fonti dell'informazione e della documentazione ● Social network e new media come fenomeno comunicativo. ● Caratteri comunicativi di un testo multimediale ● Tecniche, lessico, strumenti per la comunicazione professionale. <p>CONTENUTI</p>	
--	--	--



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

	<p>TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Internet come mezzo per la comunicazione e la promozione aziendale. ● La comunicazione di massa: i social network. ● La comunicazione individuale: newsletter e mailing list. ● Comunicare con la grafica: immagini bitmap e immagini vettoriali. ● Privacy e diritto d'autore: licenze e copyright. <p>Scienze integrate</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Il sistema nervoso. <p>Italiano</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Elaborazione di testi per trattare i linguaggi settoriali. <p>7T Inglese</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>Francese</p> <ul style="list-style-type: none"> ● PIA: pubblicità e promozione (analisi di spot e/o testi pubblicitari francesi). ● 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. <p>9 T Scienze motorie e Sportive</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aspetti relazionali e cognitivi del gioco, gioco-sport, sport. ● Conoscere e praticare in modo corretto ed essenziale i principali giochi sportivi e sport individuali. 	
--	--	--



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le norme di primo soccorso. ● Padronanza del proprio corpo e percezione sensoriale. ● Svolgere attività motorie adeguandosi ai diversi contesti ed esprimere le azioni attraverso la gestualità. ● Conoscere gli effetti delle attività motorie e sportive su se stessi. ● Un mondo di regole: I regolamenti, il fair play, educazione stradale, le oasi del WWF ● I sani stili di vita, l'alimentazione 	
<p>TEMPI</p>		
<p>METODOLOGIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Cooperative learning ● Problem solving ● Studio di casi tratti dalla realtà operativa ● Role playing ● Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici nelle ore di presenza con T.I.C. ● Web quest ● Flipped classroom ● Group work 	
<p>MODALITÀ DI VERIFICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● test a risposta multipla e/o aperta 	



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

	<ul style="list-style-type: none"> ● esercitazioni e simulazioni ● analisi di caso / testi ● varie tipologie testuali ● interazioni docente/discente ● prove pratiche ● produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare: TIC + le altre discipline dell'UDA</p>	
<p>CRITERI DI VALUTAZIONE</p>	<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>	
<p>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</p>	<p>LE UDA SONO INTERDISCIPLINARI</p>	



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



Anno scolastico 2023/24

CLASSE III SEZIONE A INDIRIZZO SERVIZI COMMERCIALI W.C.M.

GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

UDA N. 9 T	
"PRATICA SPORTIVA"	
<p>Competenza n. 9 trasversale 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>	
COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Agire l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo responsabile, sulla base della valutazione delle varie situazioni sociali e professionali, nei diversi ambiti di esercizio.</p> <p>CONOSCENZE: Gli elementi tecnico-scientifici di base relativi alle principali tecniche espressive Differenze tra movimento biomeccanico e gesto espressivo. Le caratteristiche ritmiche del movimento.</p> <p>CONOSCENZE: L'evoluzione dei giochi e degli sport nella cultura e nella tradizione.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse Scientifico-tecnologico: Informatica ● Scienze Motorie e Sportive
Competenza chiave per l'apprendimento permanente	<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare <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>
Competenza di educazione civica	<p>Competenza di Educazione Civica Imparare a imparare <i>Prendere coscienza delle situazioni e delle forme del disagio giovanile ed adulto nella società contemporanea e comportarsi in modo da promuovere il benessere fisico, psicologico, morale e sociale.</i></p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<p>ABILITA' 9T</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprendere e produrre consapevolmente i linguaggi non verbali ● Riconoscere, riprodurre, elaborare e realizzare sequenze motorie con carattere ritmico a finalità espressiva, rispettando strutture spaziali e temporali del movimento.



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

	<ul style="list-style-type: none"> ● Interpretare le diverse caratteristiche dei giochi e degli sport nelle varie culture ● Individuare le potenzialità e i vari aspetti dei linguaggi verbali e non verbali. ● Agire l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo responsabile, sulla base della valutazione delle varie situazioni sociali e professionali, nei diversi ambiti di esercizio. Saper controllare il movimento dei segmenti corporei <ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere le modificazioni cardio-respiratorie ● Saper utilizzare il ritmo nell'elaborazione motoria ● Utilizzare le procedure proposte per l'incremento delle capacità condizionali. ● Utilizzare efficacemente gli schemi motori in azioni complesse di accoppiamento, combinazione, differenziazione, equilibrio, orientamento, ritmo, reazione, trasformazione. ● Utilizzare le variabili spazio-temporali nella gestione delle azioni. ● Gestire in modo autonomo la fase di avviamento motorio in funzione dell'attività scelta e del contesto. ● Trasferire e ricostruire autonomamente e in collaborazione con il gruppo, metodologie e tecniche di allenamento, adattandole alle capacità, esigenze, spazi e tempi di cui si dispone. ● Osservazione e analisi del movimento discriminando le azioni e/o parte di esse non rispondenti al gesto richiesto. ● Rispettare le regole in una attività sportiva e svolgere un ruolo attivo ● Svolgere funzioni di arbitraggio ● Relazionarsi positivamente mettendo in atto comportamenti corretti e collaborativi ● Gestire al meglio le proprie abilità tecniche e partecipare attivamente alla scelta delle tattiche. ● Condividere, utilizzare e rispettare le regole utili alla convivenza e alle attività motorie e sportive. ● Organizzare semplici percorsi di allenamento e applicare i principi metodologici proposti per il mantenimento della salute. 	
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p align="center">CONTENUTI</p> <p>9T - Scienze Motorie e Sportive</p> <ul style="list-style-type: none"> ● I contenuti saranno quantificati a seconda dell'età, sesso e caratteristiche psico-morfologiche degli allievi, così come l'intensità e la durata del lavoro nell'arco del percorso di studi degli allievi. ● Aspetti relazionali e cognitivi del gioco, 	<p align="center">CONOSCENZE</p> <p>9T- Scienze Motorie e Sportive</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gli elementi tecnico-scientifici di base relativi alle principali tecniche espressive ● Differenze tra movimento biomeccanico e gesto espressivo. Le caratteristiche



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

	<p>gioco-sport, sport.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere e praticare in modo corretto ed essenziale i principali giochi sportivi e sport individuali. ● Conoscere le regole e i gesti arbitrali più importanti di giochi e sport praticati, la terminologia e gli elementi tecnici e tattici essenziali. ● Conoscere modalità cooperative che valorizzano la diversità di ciascuno nelle attività sportive. ● Conoscere le norme di primo soccorso ed assumere comportamenti responsabili nella tutela della sicurezza. ● Conoscere il proprio corpo e la propria condizione fisica, le norme di comportamento per la prevenzione di infortuni. ● Padronanza del proprio corpo e percezione sensoriale. ● Svolgere attività motorie adeguandosi ai diversi contesti ed esprimere le azioni attraverso la gestualità. ● Usare consapevolmente il linguaggio del corpo rappresentando idee e stati d'animo. ● Saper controllare il movimento dei segmenti corporei. Conoscere le proprie potenzialità espressive e creative. ● Saper utilizzare il ritmo nell'elaborazione motoria. ● Organizzare semplici percorsi di allenamento e applicare i principi metodologici proposti per il mantenimento della salute. ● Conoscere gli effetti delle attività motorie e sportive su se stessi. <ul style="list-style-type: none"> ● I sani stili di vita. ● Primo soccorso, protezione civile. ● Attività in ambiente naturale. ● Tutela del territorio: Oasi del WWF. ● Agenda 2030 	<p>ritmiche del movimento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● L'evoluzione dei giochi e degli sport nella cultura e nella tradizione
--	--	---



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

	<ul style="list-style-type: none"> • Educazione stradale. • Doping e dipendenze
TEMPI	<p>Aprile / Metà Maggio</p> <p>Scienze Motorie e Sportive: n. ore 60 (tutto l'anno scolastico)</p>
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Role playing • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom • Group work
MODALITÀ DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali <p>Prova pludisciplinare: Scienze Motorie e Sportive + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<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</p>
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	<p>LE UDA SONO INTERDISCIPLINARI</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



Anno scolastico 2023/24

CLASSE IV SEZIONE A INDIRIZZO SERVIZI COMMERCIALI W.C.M.

GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

UDA 6/ I classe QUARTA	
“OPERARE IN SICUREZZA”	
<p>Competenza n. 6 di indirizzo. Operare in sicurezza e nel rispetto delle norme di igiene e di salvaguardia ambientale, prevenendo eventuali situazioni di rischio.</p>	
COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Comprendere il valore della sostenibilità ambientale per adottare in modo consapevole comportamenti rispettosi dell'ambiente e in particolare in ambito aziendale.</p> <p>Asse scientifico, tecnologico e professionale: Diritto ed economia, Informatica</p>
COMPETENZE CORRELATE	<p>9T 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>Competenza intermedia</p> <p>Agire l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva in modo autonomo e responsabile, sulla base della valutazione delle situazioni sociali e professionali soggette a cambiamenti e che possono richiedere un adattamento del proprio operato</p> <p>Scienze motorie e Sportive</p> <p>Asse scientifico-tecnologico:</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

<p>COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE</p>	<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare 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.</p>
<p>COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA</p>	<p>IMPARARE AD IMPARARE Prendere coscienza delle situazioni e delle forme del disagio giovanile ed adulto nella società contemporanea e comportarsi in modo da promuovere il benessere fisico, psicologico, morale e sociale</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE</p>	<p>ABILITA'</p> <p>6I</p> <p>Diritto ed economia</p> <p>Normativa sicurezza sul lavoro: strumentazione obbligatoria , diritti ed obblighi del lavoratore e del datore di lavoro. Normativa antincendio. Adottare comportamenti lavorativi coerenti con la salvaguardia della salute/sostenibilità ambientale</p> <p>Informatica</p> <p>Norme per la tutela della sicurezza negli ambienti di lavoro informatica. Come si lavora su un computer senza incorrere in rischi. Come comportarsi in caso di incendio sul posto di lavoro.</p> <p>9/T</p> <p>Scienze motorie e Sportive</p> <p>Ci si propone di fornire agli allievi conoscenze approfondite delle norme igieniche e dei comportamenti da tenersi prima, durante e dopo l'attività fisica e di informazioni utili ad eseguire il primo soccorso.</p> <p>Condividere, utilizzare e rispettare le regole utili alla convivenza e alle attività motorie e sportive.</p> <p>Esercitare in modo efficace la pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo e dell'ambiente.</p>
--	---



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>CONOSCENZE</p> <p>9T</p> <p>Scienze Motorie e Sportive</p> <p>Padronanza del proprio corpo e percezione sensoriale.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper controllare il movimento dei segmenti corporei ● Riconoscere le modificazioni cardio-respiratorie ● Saper utilizzare il ritmo nell'elaborazione motoria ● Utilizzare le procedure proposte per l'incremento delle capacità condizionali. <p>Coordinazione schemi motori, equilibrio, orientamento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare efficacemente gli schemi motori in azioni complesse di accoppiamento, combinazione, differenziazione, equilibrio, orientamento, ritmo, reazione, trasformazione. ● Utilizzare le variabili spazio-temporali nella gestione delle azioni. ● Gestire in modo autonomo la fase di avviamento motorio in funzione dell'attività scelta e del contesto. ● Trasferire e ricostruire autonomamente e in collaborazione con il gruppo, metodologie e tecniche di allenamento, adattandole alle capacità, esigenze, spazi e tempi di cui si dispone. ● Osservazione e analisi del movimento discriminando le azioni e/o parte di esse non rispondenti al gesto richiesto <p>Aspetti relazionali e cognitivi del gioco, gioco-sport, sport.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Rispettare le regole in una attività sportiva e svolgere un ruolo attivo ● Svolgere funzioni di arbitraggio
-----------------------------------	---



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

	<ul style="list-style-type: none"> ● Relazionarsi positivamente mettendo in atto comportamenti corretti e collaborativi ● Gestire al meglio le proprie abilità tecniche e partecipare attivamente alla scelta delle tattiche. <p>Espressività corporea</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Usare consapevolmente il linguaggio del corpo rappresentando idee e stati d'animo ● Utilizzare in forma espressiva, creativa, originale il proprio corpo e gli oggetti. ● Comprensione di ritmo e fluidità del movimento <p>Sicurezza, prevenzione, primo soccorso e salute.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Condividere, utilizzare e rispettare le regole utili alla convivenza e alle attività motorie e sportive. ● Organizzare semplici percorsi di allenamento e applicare i principi metodologici proposti per il mantenimento della salute. <p><u>CONTENUTI</u></p> <p>9T Scienze Motorie e Sportive</p> <p>Salto in lungo da fermi, Lancio frontale della palla medica (M e F), Piegamenti sulle braccia (M e F). Percorso per la destrezza. Esercitazioni con la funicella. Conoscenza topografica e funzionale del corpo. Esercizi a corpo libero esercizi a carico naturale. Esercizi di preacrobatica. Marcia, corsa, andature ginniche, saltelli, salti, lanci, prese. Esercizi di presa di coscienza, percezione, controllo e consapevolezza del proprio corpo. Esercizi di educazione al ritmo. Attività a regime aerobico. Esercizi di agilità, destrezza, velocità e prontezza di riflessi. Circuit training a stazioni. Nozioni teoriche sul Sistema Scheletrico e Articolare. Cenni sui paramorfismi e differenza con i dimorfismi. La postura errata, importanza della postura corretta. Nozioni teoriche sul Sistema Muscolare.</p> <p>Capacità coordinative. Realizzare in modo idoneo ed efficace l'azione motoria richiesta.</p> <p>Gli sport individuali e di gruppo.</p>
--	--



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

	<p>Capacità condizionali e coordinative.</p> <p>Il linguaggio del corpo.</p> <p>Adotta un abbigliamento idoneo alle lezioni. Sa fare assistenza ad un compagno simulando un infortunio. Svolge attività codificate e non nel rispetto della propria e altrui incolumità.</p> <p>Attività in ambiente naturale. Interventi per la tutela ambientale: le oasi del WWF</p> <p>Interventi per la tutela ambientale: le oasi del WWF.</p> <p>Agenda 2030</p> <p>I sani stili di vita.</p> <p>Educazione Alimentare.</p>
--	--



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

<p>TEMPI</p>	<p>Aprile/ Metà Maggio</p> <p>Diritto: n. 13 ore</p> <p>Scienze Motorie e Sportive: n. 66 ore (tutto l'anno scolastico)</p> <p>Informatica: n. ore 6.</p>
<p>METODOLOGIA</p>	<p>IN PRESENZA</p> <p>Cooperative learning</p> <p>Problem solving</p> <p>Studio di casi tratti dalla realtà operativa</p> <p>Roleplaying</p> <p>Didattica laboratoriale</p> <p>Web quest</p> <p>Flipped classroom</p>
<p>MODALITÀ' DI VERIFICA</p>	<p>IN PRESENZA</p> <p>Prove strutturate/semistrutturate</p> <p>Analisi di un caso</p> <p>Verifica orale</p> <p>Testo di compito/prove di realtà</p> <p>Prova pluridisciplinare: discipline dell'UDA (compito della realtà).</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

<p>CRITERI DI VALUTAZIONE</p>	<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>	
<p>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</p>	<p>LE UDA SONO INTERDISCIPLINARI</p>	



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



Anno scolastico 2023/24

CLASSE V SEZIONE A INDIRIZZO SERVIZI COMMERCIALI W.C.M.

GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

UDA 9T classe QUINTA	
PRATICA SPORTIVA	
Competenza n. 9T - 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	
COMPETENZA INTERMEDIA	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse scientifico, tecnologico e professionale : Informatica ● Scienze Motorie e Sportive
COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare <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>
COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA	<p>Imparare a imparare <i>Prendere coscienza delle situazioni e delle forme del disagio giovanile ed adulto nella società contemporanea e comportarsi in modo da promuovere il benessere fisico, psicologico, morale e sociale</i></p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Padronanza del proprio corpo e percezione sensoriale. Saper controllare il movimento dei segmenti corporei. Riconoscere le modificazioni cardio-respiratorie. Saper utilizzare il ritmo nell'elaborazione motoria. Utilizzare le procedure proposte per l'incremento delle capacità condizionali. ● Coordinazione schemi motori, equilibrio, orientamento. Utilizzare efficacemente gli schemi motori in azioni complesse di accoppiamento, combinazione, differenziazione, equilibrio, orientamento, ritmo, reazione, trasformazione. Utilizzare le variabili spazio-temporali nella gestione delle azioni. ● Aspetti relazionali e cognitivi del gioco, gioco-sport, sport. Rispettare le regole in una attività sportiva e svolgere un ruolo attivo. Svolgere funzioni di arbitraggio. Relazionarsi positivamente mettendo in atto comportamenti corretti e collaborativi. Gestire al meglio le proprie abilità tecniche e partecipare attivamente alla scelta delle tattiche. ● Espressività corporea Usare consapevolmente il linguaggio del corpo rappresentando idee e stati d'animo. Utilizzare in forma espressiva, creativa, originale il proprio corpo e gli oggetti. Comprensione di ritmo e fluidità del movimento ● Sicurezza, prevenzione, primo soccorso e salute Condividere, utilizzare e rispettare le regole utili alla convivenza e alle attività motorie e sportive. Organizzare semplici percorsi di allenamento e applicare i principi metodologici proposti per il mantenimento della salute. ● (INFORMATICA) Conoscere le regole per una corretta modalità di lavoro con il computer
<p>STRUTTURA DI</p>	<p>Conoscenze:</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

<p>APPRENDIMENTO</p>	<p>Conoscere il sistema cardio-respiratorio in funzione del movimento. Conoscere i cambiamenti della pre-adolescenza. Riconoscere i ritmi. Nozioni teoriche sul Sistema Scheletrico e Articolare. Cenni sui paramorfismi e differenza con i dimorfismi. Nozioni teoriche sul Sistema Muscolare.</p> <p>Conoscere gli elementi delle capacità coordinative utilizzate. Riconoscere le componenti spazio-temporali nelle azioni. Stabilire i livelli di partenza della classe ed eventuali miglioramenti. Rielaborare gli schemi motori di base, in vista di acquisirne di nuovi e migliorare tutte le qualità coordinative.</p> <p>Conoscere le regole e i gesti arbitrali più importanti di giochi e sport praticati, la terminologia e gli elementi tecnici e tattici essenziali. Conoscere modalità cooperative che valorizzano la diversità di ciascuno nelle attività sportive. Conoscere le regole del Fair-Play</p> <p>Conoscere le tecniche di espressione corporea per essere efficaci nella comunicazione. Conoscere le proprie potenzialità espressive e creative.</p> <p>Conoscere le regole di convivenza civile in contesti liberi e strutturati. Conoscere gli effetti delle attività motorie e sportive su se stessi. Conoscere le principali norme igieniche. Cenni di anatomia umana.</p> <p>Contenuti:</p> <p>Test funzionali. Esercizi a corpo libero esercizi a carico naturale. Marcia, corsa, andature ginniche, saltelli, salti, lanci, prese. Esercizi di presa di coscienza, percezione, controllo e consapevolezza del proprio corpo. Esercizi di educazione al ritmo. Attività a regime aerobico. Esercizi di agilità, destrezza, velocità e prontezza di riflessi. Circuit training a stazioni.</p> <p>Test sulla coordinazione. Capacità coordinative.</p> <p>Pallavolo, pallacanestro, calcio, atletica, pallamano, nuoto, tennis, beach tennis, beach volley, badminton, baseball, rugby, orienteering.</p> <p>Le tecniche mimico-gestuali e di espressione corporea e le interazioni con altri linguaggi</p> <p>Adotta un abbigliamento idoneo alle lezioni. Sa fare assistenza ad un compagno simulando un infortunio. Svolge attività codificate e non</p>
-----------------------------	--



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E

	<p>nel rispetto della propria e altrui incolumità.</p> <p>Agenda 2030. Attività in ambiente naturale. I sani stili di vita. Il primo soccorso, BLS.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● (INFORMATICA) Conoscere le regole per una corretta modalità di lavoro con il computer
<p>TEMPI</p>	<p>MESI da Metà Settembre - Giugno</p> <p>ORE per insegnamento</p> <p>Scienze Motorie e Sportive : ore:66</p> <p>Informatica: ore 2</p>
<p>METODOLOGIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Quantificare a seconda dell'età, sesso e caratteristiche psico-morfologiche degli allievi, l'intensità e la durata del lavoro ● Graduare il lavoro proposto passando da richieste più semplici ad altre successivamente più complesse ● Individuazioni di interventi di recupero per situazioni svantaggiate <p>Cooperative learning</p> <p>Problem solving</p> <p>Studio di casi tratti dalla realtà operativa</p> <p>Role playing</p> <p>1) Didattica laboratoriale anche con l'utilizzo di software specifici</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Web quest ● Flipped classroom
<p>MODALITÀ' DI VERIFICA</p>	<p>Osservazione attenta e sistematica dei comportamenti individuali e collettivi.</p> <p>Prove pratiche.</p> <p>Verifiche orali.</p> <p>Questionario a risposta multipla (se fosse necessario)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● test a risposta multipla



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>esercitazioni e simulazioni</i>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p><i>Indicare:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Le variabili valutative chiave (evidenze) di prodotto e di processo</i> ● <i>Gli strumenti valutativi da somministrare agli studenti</i>
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	<p><i>LE UDA SONO INTERDISCIPLINARI</i></p>

GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020512 - 28/11/2023 - VII.2 - E