

Unità di Apprendimento

DOVE PORTA QUESTA PORTA?

I.I.S. "Carlo Ignazio Giulio" di Torino

Docente: Alberta Taricco e il Consiglio di classe della classe 2G

Grado scolastico: Scuola secondaria

Tempo di applicazione: tutto l'anno scolastico

DENOMINAZIONE	DOVE PORTA QUESTA PORTA: unità di apprendimento che prende spunto dal simbolo della porta come elemento metaforico e reale di passaggio, cambiamento, scoperta, scelta e confine, apertura e/o chiusura nei confronti dell'Altro, confine tra spazio pubblico e privato, declinato in diverse discipline con particolare attenzione ai processi di riflessione e metacognizione.
COMPITO	Attraverso attività multidisciplinari, le studentesse gli studenti esploreranno il concetto di "porta" da più punti di vista: letterario, storico, artistico, letterario, psicologico, personale e civico, sviluppando al contempo competenze espressive, critiche, digitali e di conoscenza di sé.
COMPETENZE EUROPEE	• Competenza alfabetica funzionale • Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie • Competenza digitale • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza • Competenza imprenditoriale • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
METODOLOGIA E STRUMENTI	• Lezioni interattive • Conversazioni guidate sulle tematiche analizzate • Problem solving • Laboratori • Uscite sul territorio

CRITERI E MODALITÀ DI VALUTAZIONE	La verifica degli obiettivi e delle competenze/abilità raggiunte potrà essere effettuata attraverso: • l'osservazione sistematica degli elaborati individuali e di gruppo; • l'osservazione sistematica della partecipazione alle attività proposte • discussioni individuali e di gruppo; • griglie e rubriche valutative.
---	---

Nelle pagine successive sono disponibili i traguardi per lo sviluppo delle competenze e gli obiettivi di apprendimento disciplinare suddivisi per discipline.

DISCIPLINE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARE
Metodologie Operative Scienze umane	- Costruire mappe dei servizi sociali, sociosanitari socioeducativi disponibili nel territorio e delle principali prestazioni erogate all'utenza minori. - Partecipare e cooperare in gruppi di lavoro all'interno di contesti noti e strutturati. - Individuare stereotipi e pregiudizi e modalità Comportamentali volte al loro superamento. Utilizzare gli strumenti della comunicazione multimediale e dei social per la divulgazione e Socializzazione di contenuti. - Riconoscere la dimensione socioculturale Individuale e della comunità di appartenenza. - Riconoscere i bisogni legati all'età e alle condizioni dell'individuo Descrivere stili di vita sani in rapporto all'età. - Reperire informazioni riguardanti i servizi del territorio. Individuare modalità di presentazione dei servizi ai fini informativi e divulgativi. - Identificare le principali tecniche di animazione ludica e sociale. Individuare le attività fisiche e sportive come mezzi educativi e di animazione sociale. Riconoscere i Materiali e gli Strumenti utili all'animazione ludica e sociale.	- Elaborare, in autonomia mappe dei servizi per i minori presenti sul territorio. - "Aprire le porte" della scuola al territorio. - Aprirsi a nuove metodologie di lavoro di tipo inclusivo e collaborativo. - Utilizzare tecniche di osservazione e progettazione per realizzare semplici interventi finalizzati al superamento di stereotipi e pregiudizi tra i minori. I riti di passaggio: - Ricerche sul web e uscite sul territorio. - Progettare semplici attività di animazione ludica e sociale.

Musica	- Costruire mappe dei generi musicali approfondendone gli aspetti geografico, storico e socioculturale. - Partecipare e cooperare in gruppi di lavoro all'interno di contesti noti e strutturati. - Utilizzare gli strumenti del linguaggio musicale come strumento di comunicazione e socializzazione. - Reperire informazioni riguardanti i generi musicali in relazione all'ambito storico e geografico. - Identificare le principali tecniche di animazione musicale. Individuare le attività ritmiche e di movimento come mezzi educativi e di animazione sociale.	- Approfondire le teorie sui generi musicali ed svolgere una ricerca su come la musica può diventare strumento di comunicazione con gli utenti. - Elaborare una presentazione con attività ludiche da presentare alla classe. - Programmare e realizzare un'attività di animazione musicale per minori e realizzarla. - Attività di ricerca.
Italiano	- L'allievo/a interagisce in modo corretto in diverse situazioni comunicative, orali e scritte. - Analizza testi di diversa tipologia (espositivo, argomentativo etc.) . dal punto di vista formale e del contenuto, individuandone e rielaborandone la struttura ed i temi chiave. - Individua il "filo rosso" scelto nella presente UDA in testi di diverso tipo e rielabora una riflessione personale. - Collabora attivamente in gruppo rielaborando con l'uso di schemi, riassunti etc. ed utilizzando in modo corretto il dizionario, riconoscendo il significato concreto ed astratto delle parole e rielaborando in una riflessione personale.	- Scrive correttamente testi di tipo diverso, adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. - Riconosce, analizza e rielabora testi di diverse tipologie, dal punto di vista della forma e dei contenuti. - Espone oralmente in modo chiaro, corretto e coerente un argomento di studio o di riflessione. rispettando i turni di parola ed il registro linguistico. - Legge ed analizza testi letterari di vario tipo e forma, individuando il tema principale e le intenzioni comunicative dell'autore. - <u>CONTENUTI SPECIFICI:</u> L'immagine della porta ed il suo significato metaforico

		(varco, passaggio, confine...) in testi visivi, musicali e letterari in prosa e poesia, nel mito: analisi e rielaborazione personale.
Arte	- L'alunno/a realizza elaborati personali e creativi sulla base di ideazione e progettazione originale. - Legge le opere artistiche prodotto nei vari momenti storici. - Riflettere sul significato di apertura, chiusura, isolamento, confine - Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene.	- Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali. - Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa e personale. - Osservazione di opere d'arte e uscite sul territorio.
Scienze motorie	- L'alunno sperimenta giochi sportivi in cui si utilizza una porta o un varco.	- Gli/le alunni/e progettano in piccolo gruppo giochi con varchi e porte rivolti alle tre utenze: minori, persone con disabilità e anziani.
Educazione civica	- L'alunno/a mette in pratica in modo coerente e consapevole quanto appreso in ambito teorico. - Coopera con i compagni nel rispetto per portare a termine i lavori di gruppo rispettando le diverse personalità e ruoli. - Dimostra, attraverso il comportamento quotidiano, di aver interiorizzato i principi di uguaglianza e rispetto delle diversità in tutte le sue forme.	