

<p><b>NEL CONTESTO DELLA PROGRAMMAZIONE CURRICULARE INSERISCO Uda FLIPPED 4CAL/1.2                  ESSA CONTRIBUISCE ALLA DEFINIZIONE DEL PRODOTTO di fine MODULO 1</b></p>	<p><b>4CAL/1</b>                  - <b>PRODOTTO: PPT "COMUNICHIAMO LE NOSTRE PASSIONI"</b>                  PRODOTTO U.D.A. INTERDISCIPLINARE: "LINGUAGGIO GRAFICO"</p>
--	---

<b>ISTITUTO</b>	<b>C.F.P. DON LUIGI ORIONE</b>		<b>SEDE ISTITUTO</b>	<b>FANO (PU)</b>	
<b>Settore</b>	<b>ISTRUZIONE E FORMAZIONE PROFESSIONALE</b>		<b>Indirizzo</b>	<b>operatore elettrico</b>	
<b>A.S.</b>	<b>2053-2026</b>	<b>Disciplina</b>	<b>4CAL/1</b>	<b>Classe</b>	<b>2OE</b>
<b>Periodo</b>	<b>Inizio</b>	<b>SETTEMBRE 2025</b>	<b>Fine</b>	<b>MAGGIO 2026</b>	

<b>Sezione n. 1- Anagrafica Uda MULTIMEDIALITA' 4CAL/1.1 – Progettazione Macro</b>					
Uda (Titolo/Monte ore)	Competenza/e	Abilità	Conoscenze	Disciplina di riferimento	Discipline concorrenti
<b>MULTIMEDIALITA'</b> <b>ORE : 10</b>	ESSERE IN GRADO DI UTILIZZARE E PRODURRE TESTI MULTIMEDIALI	COMPRENDERE I DELLA COMUNICAZIONE AUDIOVISIVA. ELABORARE PRODOTTI MULTIMEDIALI (TESTI, IMMAGINI, SUONI,	PRINCIPALI COMPONENTI STRUTTURALI ED ESPRESSIVE DI UN PRODOTTO AUDIOVISIVO. SEMPLICI APPLICAZIONI PER L'ELABORAZIONE AUDIO E VIDEO. USO ESSENZIALE DELLA COMUNICAZIONE TELEMATICA. PRESENTAZION E DI UNITÀ DI PROGETTO MEDIANTE APPLICATIVI DI	MULTIMEIDIALITA'	TUTTE

<b>UDA INTERDISCIPLINARE</b>  <b>"La regola liberatoria"</b>  <b>ORE: 5</b>		ECC.), ANCHE CON TECNOLOGIE DIGITALI.	DIVERSA TIPOLOGIA. UTILIZZO DEI SOFTWARE COME PREZI, POWER POINT PER ASSOCIARE TESTO, GRAFICA, VIDEO, AUDIO AD UN PRODOTTO MULTIMEDIALE. DIFFUSIONE DI UN PRODOTTO MULTIMEDIALE E SUO EDITING.			
<b>Controllo realizzazione: informazioni per rettifiche alla UDA</b>						
<b>Sezione 2 Progettazione Micro</b>						
<b>Compito assegnato agli studenti</b>						
INDIVIDUARE LE PROPRIE PASSIONI LAVORATIVE E CREARE UN PRODOTTO CHE SAPPIA COMUNICARLE AGLI ALTRI						
<b>Processo di lavoro</b>						
n.	ore	Titolo	Contesto	Attività docente	Metodologia	Prestazioni studenti
1	3	CONCETTI BASE	AULA	IL DOCENTE AVVIERA' I RAGAZZI SUI CONCETTI DI MULTIMEDIA, MEDIA E STRUMENTI MULTIMEDIALI PRESENTAZIONE PRODOTTO FINALE	BRAINSTORMING  SCHEDE DIDATTICHE	COMPILAZIONE SCHEDE  CONDIVISIONE DELLE PROPRIE IDEE
2	2	CREARE PRESENTAZIONI	AULA	IL DOCENTE INSEGNERA' LE BASI DI UTILIZZO DEL PROGRAMMA GRATUITO DI CREAZIONE POWER POINT	SCHEDE DI LAVORO  ASCOLTO  PROVE PRATICHE	SAPER UTILIZZARE IL PROGRAMMA PER CREARE PRESENTAZIONI  CONOSCERE LE REGOLE DELLA COMUNICAZIONE

					VISIONE VIDEO	SAPER SINTETIZZARE UN ARGOMENTO
3	5	UDA INTERDISCIPLINARE “La regola Liberatoria”	AULA	IL DOCENTE PORTERA’ I RAGAZZI A RIFLETTERE SUL TEMA: “ IL CANONE (REGOLA) TI PERMETTE DI ESPRIMERTI E DI COMUNICARE AL MEGLIO”	ASCOLTO DISCUSSIONE BRAINSTORMING ATTIVITÀ PRATICHE VISIONE DI VIDEO	RIFLESSIONI PERSONALI ATTIVITA’ PRATICHE INFORMATICHE CONDIVISIONE IDEE CREAZIONE DI UN PROGETTO FINALE
4	2	LE BASI DELLA COMUNICAZIONE	AULA	PORTARE I RAGAZZI A RIFLETTERE SU COME LA COMUNICAZIONE AGISCE NELLA SOCIETA’. CENNI SCIENTIFICI, STORICI E DIDATTICI	SCHEDE DI LAVORO PROVE PRATICHE LAVORO DI GRUPPO INFOGRAFICHE	CAPACITÀ DI COLLABORAZIONE RICONOSCERE I TIPI DI COMUNICAZIONE
5	3	LINGUAGGIO GRAFICO	AULA	IL DOCENTE SPIEGHERA’ LE BASI DI COMUNICAZIONE GRAFICA, DI COMPOSIZIONE FOTOGRAFICA E DI CREAZIONE DI VOLANTINI PROFESSIONALI	SCHEDE DI LAVORO PROVE PRATICHE ASCOLTO VISIONE DI VIDEO	SAPERE UTILIZZARE I SOFTWARE GRAFICI CONOSCERE LE REGOLE DI COMPOSIZIONE GRAFICA SAPERE COMUNICARE UNA PROPRIA IDEA ATTRAVERSO LE IMMAGINI.

**Modalità di accertamento delle abilità e delle conoscenze dell’UdA**

IL PRODOTTO FINALE DELL’UDA MULTIMEDIALITA’ VERRA’ VALUTATO TENENDO CONTO DELL’IMPEGNO PROFUSO E DALLA COMPLETEZZA DEL POWER POINT FINALE.

**Note per assistenza tecnica**

**SEZIONE N. 1- Anagrafica UdA 4CAL/1.2 FLIPPED– Progettazione Macro**

UdA (Titolo/Monte ore)	Competenza/e	Abilità	Conoscenze	Disciplina di riferimento	Discipline concorrenti
---------------------------	--------------	---------	------------	---------------------------	------------------------

<b>LINGUAGGIO GRAFICO</b> <b>ORE 2</b>	RICONOSCERE I DIVERSI CODICI E STRUMENTI COMUNICATIVI PROPRI DELLE COMUNICAZIONI NON VERBALI	LETTURA ED UTILIZZO DELL’IMMAGINE	CONDIVISIONE DELLE ASPETTATIVE	MULTIMEDIALITA’	MULTIMEDIALITA’
---	--	-----------------------------------	--------------------------------	-----------------	-----------------

**Controllo realizzazione : informazioni per rettifiche alla UdA**

**Controllo realizzazione : informazioni per rettifiche alla UdA**

**Il docente riadatta tempi e modalità di svolgimento della UdA in base ai feedback ricevuti**

**Sezione 2 Progettazione Micro**

**Compito assegnato agli studenti**

GLI ALUNNI DOVRANNO PROGETTARSI

**Processo di lavoro**

n.	ore	Titolo	Contesto	Attività docente	Metodologia	Prestazioni studenti
1	2	LINGUAGGIO GRAFICO	AULA	IL DOCENTE SPIEGHERA’ LE BASI DI COMUNICAZIONE GRAFICA, DI COMPOSIZIONE FOTOGRAFICA E DEL LINGUAGGIO DIETRO ALLE IMMAGINI DELL’ARTE.	LAVORO INDIVIDUALE	LAVORO PER CASA

**La Sfida: Ai ragazzi si chiederà di redigere una FOTOGRAFIA sulla loro passione seguendo delle regole grafiche ben precise.**

Il file word finale sarà valutato considerando la capacità degli allievi di:

1. Comprendere gli esercizi proposti;
2. Comprendere i video;
3. comprendere che lavoro voler fare

**LANCIO DELLA SFIDA IN CLASSE**

Agli studenti viene proposta, per casa, la visione di un video

Insieme in classe verranno poi eseguiti i PPT

**RIPASSO SUL QUADERNO DEGLI ARGOMENTI DELLA SFIDA**

Data  
Fano, 30/09/2025

Firma Prof.....

PER APPROVAZIONE

IL DIRETTORE  
Prof. Roberto Giorgi