

**UNITÀ DI APPRENDIMENTO  
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA  
ANNO SCOLASTICO 2023-2024**

<b>CLASSE 2 SEZ A-B-C-D-E-F-G-H</b>	<b>PLESSO SEDE CENTRALE E FOCENE</b>
<b>DISCIPLINA ARTE E IMMAGINE</b>	

<b>TITOLO : LA COMUNICAZIONE DEL MESSAGGIO PUBBLICITARIO</b>
--

<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI/MULTIPLIDISCIPLARI</b>
Italiano

<b>COMPETENZE</b>	
x	Comunicazione nella madrelingua
	Comunicazione nelle lingue straniere
	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
x	Competenza digitale
X	Imparare ad imparare
X	Competenze sociali e civiche
	Spirito di iniziativa e imprenditorialità
X	Consapevolezza ed espressione culturale

<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	
NUCLEO FONDANTE	esprimersi e comunicare - osservare e leggere le immagini- comprendere e apprezzare le opere d'arte
CONOSCENZE	Conoscere le varie tipologie del messaggio pubblicitario; conoscere la struttura della pagina pubblicitaria; conoscere il target pubblicitario, l'obiettivo della pubblicità, i tipi di diffusione
ABILITÀ	Saper individuare il rapporto fra testo e immagine nel messaggio pubblicitario; saper proporre ed esprimere un messaggio pubblicitario.

<b>PREREQUISITI</b>
Storia della pubblicità dalla nascita ai giorni nostri. Elementi di composizione visiva

<b>TEMPI</b>
Primo quadrimestre Settembre Ottobre.

<b>ATTIVITÀ</b>
L'unità di apprendimento mira all'obiettivo di saper realizzare una pubblicità sociale (visual e headline) su temi assegnati, sperimentando criteri compositivi diversi. Verranno tenute lezioni interattive- conversazione e discussione —Esecuzione di laboratori pratici e digitali volti alla realizzazione di pubblicità sociali su manifesto, da esporre nella scuola, utilizzando anche risorse digitali- Confronto e discussione dei risultati- prova di verifica finale.

STRUMENTI	
x	Libri di testo
x	Altro materiale cartaceo
x	Software didattici
	Monitor
x	Materiale digitale
	Altro

METODOLOGIE	
x	Lezione frontale
x	Cooperative learning
	Peer education
x	Attività ludiche digitali e non
	Gamification della didattica
x	Problem solving
	Brainstorming
x	Uso di tecnologie multimediali
x	Attività laboratoriali

Verifiche (cartacee e/o digitali)	
x	PROVE NON STRUTTURATE
x	PROVE STRUTTURATE O PROVE OGGETTIVE
x	PROVE SEMISTRUTTURATE
Valutazione Scuola Primaria	
Griglie di valutazione disciplinari	
Griglie di valutazione delle competenze trasversali (compiti di realtà)	
Valutazione Scuola Secondaria	
Griglie di valutazione disciplinari	
Griglie di valutazione delle competenze trasversali (compiti di realtà)	

Data

Firma

SETTEMBRE 2023

IL DIPARTIMENTO DI ARTE E IMMAGINE

## LA CONSEGNA AGLI STUDENTI (FACOLTATIVA)

Per “consegna” si intende *il documento che il docente presenta agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definiti, tenendo presente anche i criteri di valutazione.*

**1^ nota:** il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.

**2^ nota:** l’Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono “oltre misura” ovvero richiedono agli studenti competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.

**3^ nota:** l’Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel “prodotto”, ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l’esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

CONSEGNA AGLI STUDENTI
<b>Titolo Uda</b> .....
<b>Cosa si chiede di fare</b> .....
<b>Quali prodotti</b> .....
<b>Tempi</b> .....
<b>Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)</b> .....
<b>Criteri di valutazione (griglia di osservazione predisposta dal docente in base al compito)</b>