

TEMPLATE UDA (UNITÀ DI APPRENDIMENTO) - Modello di Progettazione

INTESTAZIONE

- **Titolo UDA:** [Inserire un titolo evocativo e motivante]
 - **Discipline Coinvolte:** [Es. Italiano, Storia, Tecnologia, Arte e Immagine]
 - **Docenti Progettisti:** [Elencare i nomi dei docenti del team]
 - **Ordine di Scuola:** [Es. Scuola Secondaria di Primo Grado]
 - **Classe/i Coinvolte:** [Es. Classe 2^a, Sezione B]
 - **Anno Scolastico:** [Es. 2025/2026]
 - **Tempi di Realizzazione Previsti:** [Es. 20 ore totali, distribuite in 5 settimane]
-

SEZIONE 1: IL PRODOTTO E IL COMPITO DI REALTÀ

1.1 Compito di Realtà / Situazione Problema

[Descrivere qui la sfida o il problema che gli studenti devono affrontare. Deve essere una descrizione chiara, contestualizzata e agganciata al mondo reale. Es: "La nostra città possiede un antico lavatoio storico quasi dimenticato. Come possiamo, in qualità di giovani 'promotori culturali', farlo conoscere ai nostri coetanei e alla cittadinanza attraverso gli strumenti digitali?"]

1.2 Prodotto Finale Atteso

[Descrivere il prodotto concreto, tangibile e valutabile che gli studenti dovranno realizzare. Es: "Creazione di un mini-sito web di una pagina (landing page) con testi, immagini storiche e attuali, una breve video-intervista a un anziano del luogo e una mappa interattiva del percorso per raggiungere il lavatoio."]

SEZIONE 2: TRAGUARDI FORMATIVI (Progettazione a Rovescia - Parte 1)

2.1 Competenze Chiave Europee (Raccomandazione UE 2018)

[Selezionare 2-3 competenze chiave su cui si focalizza l'UDA. Es:]

- ☐ Competenza alfabetica funzionale
- ☐ Competenza multilinguistica
- ☐ Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
- ☒ **Competenza digitale**
- ☒ **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**
- ☒ **Competenza in materia di cittadinanza**

- ☐ Competenza imprenditoriale
- ☒ **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

Quando si seleziona "Competenza digitale", specificare quali aree DigComp 2.2 (aggiornamento a dicembre 2022) vengono sviluppate nell'UDA.

2.2 Profilo dello Studente al termine del primo ciclo (dalle Indicazioni Nazionali 2012)

[Indicare i traguardi specifici del profilo dello studente a cui l'UDA contribuisce. Es: "L'alunno utilizza le tecnologie digitali in modo consapevole. Collabora e partecipa. Dimostra spirito di iniziativa."]

2.3 Evidenze osservabili delle competenze chiave

Per ciascuna competenza chiave selezionata, indicare 2-3 comportamenti/azioni osservabili che dimostrano il livello di padronanza. Es:

- Competenza digitale: Seleziona, organizza e salva informazioni digitali in modo appropriato; utilizza software di editing video/immagini in autonomia.
- Competenza personale e sociale: Partecipa attivamente alle decisioni del gruppo; gestisce costruttivamente i conflitti; rispetta i tempi condivisi.

SEZIONE 3: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Progettazione a Rovescia - Parte 2)

[Elencare, per ogni disciplina coinvolta, gli specifici obiettivi di apprendimento (conoscenze e abilità) tratti dalle Indicazioni Nazionali che sono indispensabili per realizzare il prodotto e sviluppare le competenze.]

- **Disciplina: STORIA**
 - [Es: Usare fonti di diversa natura (orali, scritte, iconografiche) per produrre conoscenze su temi storici.]
 - [Es: Ricavare informazioni da grafici e mappe storiche.]
- **Disciplina: ITALIANO**
 - [Es: Scrivere testi di tipo informativo e descrittivo corretti ed efficaci.]
 - [Es: Realizzare interviste, preparandone le diverse fasi.]
- **Disciplina: TECNOLOGIA**
 - [Es: Utilizzare software per l'elaborazione di testi e immagini.]
 - [Es: Progettare e realizzare semplici prodotti multimediali.]

SEZIONE 4: PIANO DI LAVORO - ARTICOLAZIONE DELLE FASI

Fase	Attività Principali	Tempi Previsti	Metodologie e Strumenti	Ruolo del Docente
1. Lancio	- Presentazione del compito di realtà. - Brainstorming e discussione guidata. - Formazione dei gruppi di lavoro.	3 ore	- Brainstorming - Debate - LIM, video di lancio	- Motiva e lancia la sfida - Facilita la discussione
2. Ricerca	- Lezioni frontali/dialogate per i contenuti essenziali. - Ricerca fonti storiche e iconografiche. - Preparazione e conduzione dell'intervista.	7 ore	- Lezione frontale/Flipped Classroom - Ricerca guidata (web, biblioteca) - Cooperative Learning	- Fornisce contenuti - Guida la ricerca fonti - Supporta i gruppi
3. Laboratorio	- Scrittura dei testi per il sito. - Elaborazione delle immagini. - Montaggio della video-intervista. - Costruzione del sito web con piattaforma guidata.	7 ore	- Scrittura collaborativa (es. Google Docs) - App di editing video/immagini - Problem Solving	- Fornisce feedback - Supporta tecnicamente - Monitora i processi

4. Presentazione	- Presentazione finale del prodotto alla classe/scuola. - Condivisione del link al sito. - Autovalutazione e valutazione tra pari.	3 ore	- Public Speaking - Digital Storytelling - LIM, sito web	- Valuta il prodotto - Gestisce il feedback - Guida la riflessione
-------------------------	--	-------	--	--

SEZIONE 5: SISTEMA DI VALUTAZIONE

5.1 Valutazione del Prodotto Finale (con Rubrica)

[Si allega la rubrica di valutazione del prodotto finale (il sito web), condivisa con gli studenti all'inizio del percorso. La rubrica valuterà dimensioni come: Efficacia Comunicativa, Correttezza dei Contenuti, Originalità, Qualità Tecnica.]

Tabella di esempio rubrica con livelli:

Dimensione	A - Avanzato	B - Intermedio	C - Base	D - Iniziale
Efficacia comunicativa	Testi chiari, coinvolgenti, adatti al pubblico target	Testi comprensibili e corretti	Testi comprensibili con alcune imprecisioni	Testi poco chiari o con errori significativi

5.2 Osservazione dei Processi (con Checklist)

[Si utilizzano checklist per l'osservazione sistematica durante le fasi di lavoro di gruppo per rilevare indicatori relativi alle competenze sociali e personali (es. partecipazione, collaborazione, gestione dei conflitti).]

5.3 Autovalutazione dello Studente (con Diario di Bordo/Questionario)

[Al termine del percorso, ogni studente compila un questionario di autovalutazione per riflettere su: cosa ha imparato, le difficoltà incontrate, il proprio contributo al gruppo, l'utilità del percorso.]

SEZIONE 6: PERSONALIZZAZIONE E INCLUSIONE

6.1 Adattamenti per studenti con BES/DSA

[Descrivere le misure compensative/dispensative previste, es: mappe concettuali fornite, tempi aggiuntivi, software text-to-speech, role assignment specifici nei gruppi]

6.2 Differenziazione per studenti plusdotati

[Compiti di approfondimento, ruoli di leadership, attività sfidanti]

6.3 Mediatori didattici inclusivi

[Indicare quali strumenti UDL - Universal Design for Learning - vengono utilizzati]"