

Le Unità didattiche di apprendimento

Prof. Stefano Giatti
Prof. Vittorio Fadda

Che cos'è un'UDA?

L'unità di apprendimento è un **percorso formativo interdisciplinare**:

- che ingaggia lo **studente nel ruolo di protagonista** del processo di apprendimento
- articolato intorno ad un **tema** ed organizzato in **fasi** di sviluppo temporale,
- finalizzato all'acquisizione/mobilitazione delle **conoscenze** e delle **abilità**
- necessarie a promuovere le **competenze culturali e sociali**
- utili ad affrontare e risolvere **una situazione-problema (compito di realtà)**,
- che prevede la **creazione di un elaborato detto prodotto finale**,
- cui dare rilevanza tramite una **presentazione** “pubblica” (ad altre classi, a scuola, ai genitori, alla cittadinanza).

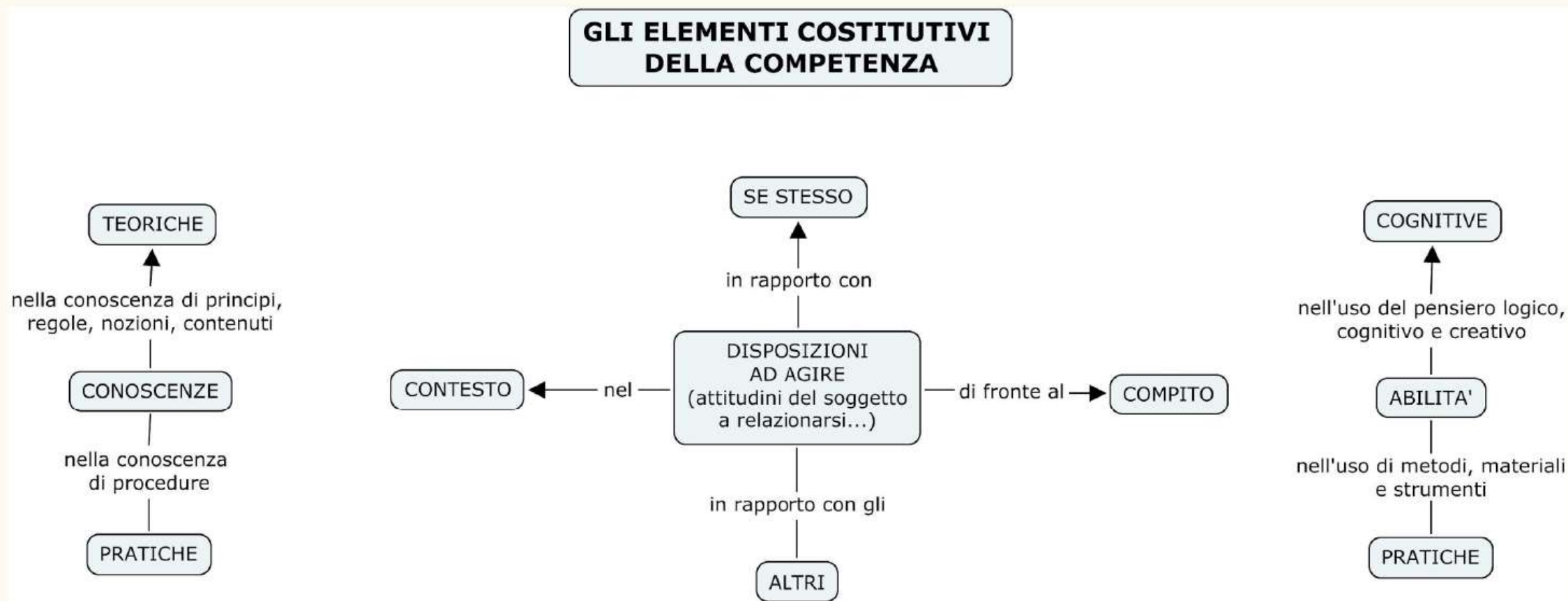
L'Uda promuove e valuta competenze

Definizione di competenza del Consiglio europeo:

“la competenza indica la **comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche in situazioni** di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termini di **responsabilità e autonomia**”

In altre parole la competenza è un **saper agire in situazione, che richiede la mobilitazione e il transfert di risorse personali, cognitive, metodologiche e metacognitive** per affrontare un **compito/problema** in un contesto simile alla vita reale.

Gli elementi della competenza



tratto da Castoldi M., *Valutare le competenze*

Sviluppare e mobilitare conoscenze ed abilità

Il **prerequisito per lo sviluppo delle competenze** in un'UdA è l'**acquisizione delle conoscenze e delle abilità**, che possono essere:

- **sviluppate all'interno dell'UdA**, lungo le fasi di svolgimento, come risorse indispensabili ad affrontare il compito di realtà
- **già state sviluppate in precedenza e riprese nell'UdA** mediante il compito di realtà
- **promosse contestualmente allo svolgimento stesso del compito di realtà.**

Il compito di realtà permette di mobilitare le conoscenze e le abilità nella risoluzione di una **situazione-problema complessa, inedita, aperta a più soluzioni** (o con una soluzione a cui si può arrivare in diversi modi) e attinente alla vita reale.

I pro ed i contro dell'UdA

VANTAGGI	DIFFICOLTÀ
Utilizza metodologie e strategie didattiche più coinvolgenti e motivanti per gli studenti, richiedendo da parte loro una maggiore partecipazione attiva	Può apparire di difficile gestione nelle attività maggiormente destrutturate . Modifica il ruolo del docente da unico depositario del sapere a facilitatore
Promuove lo sviluppo, da parte degli allievi, di un pensiero complesso, abituato ai collegamenti interdisciplinari e alla risoluzione di situazioni problematiche	Se mal organizzata, può risultare dispersiva e non sempre lineare da comprendere per gli studenti, perciò necessita di una consegna chiara e di richiami continui ad essa
Favorisce la collaborazione e la progettazione condivisa tra docenti e quindi una visione olistica del progetto formativo degli allievi	Può risultare più complessa e faticosa nella fase di progettazione , ma anche più stimolante. C'è di buono che una volta progettata può essere riutilizzata o riadattata per altri contesti didattici

Metodologie e strategie per l'UdA

L'UdA è un percorso che ha il fine di rendere gli **studenti protagonisti del loro apprendimento**, per cui necessita dell'adozione di **metodologie didattiche**:

- **induttive**, in cui l'allievo arrivi a concettualizzare ed astrarre a partire dall'osservazione e dall'esperienza empirica;
- **laboratoriali**, in cui il sapere venga praticato e tradotto in un saper fare (**learning by doing**);
- **cooperative**, in cui il collaborare in gruppo o il peer tutoring diventino occasioni per creare una **zona di sviluppo prossimale** in cui tutti gli alunni possano accrescere le loro competenze (**cooperative learning**);

Struttura ed elementi di un'UdA

Un'UdA, solitamente, è composta da:

- una **parte introduttiva**, che presenta informazioni generali quali gli assi/insegnamenti coinvolti; i risultati di apprendimento attesi in termini di competenze, abilità e conoscenze; i pre-requisiti indispensabili ad affrontarla; il valore formativo del percorso; la durata complessiva;
- una parte più dettagliata, detta **piano di lavoro dell'UdA**, in cui il percorso viene articolato in **fasi progressive o parallele**, per ognuna delle quali vengono esplicitati i contenuti da affrontare, le attività e strategie didattiche da utilizzare, i tipi di prova (verifica, prova di competenza o compito di realtà) ed i criteri di valutazione; la durata;
- una **pianificazione temporale** dello svolgimento delle fasi, tramite un diagramma di Gantt
- **griglie** per l'osservazione sistematica e **rubriche di valutazione** delle competenze

I tipi di UdA da progettare

UdA d'asse: è un **percorso che coinvolge gli insegnamenti di un asse culturale** e verrà progettata dai **dipartimenti d'asse dell'area generale**

UdA pluriasse: coinvolge insegnamenti di più assi culturali, anche in modo trasversale alle aree generale e di indirizzo

UdA di indirizzo: è un **percorso caratterizzante l'indirizzo di studi** e sarà progettato dal **dipartimento d'asse scientifico, tecnologico e professionale**, che avrà il compito di promuovere le competenze professionalizzanti, cercando di coinvolgere anche le discipline dell'asse di area generale.

La partecipazione degli insegnamenti di area generale si limiterà ad un intervento mirato e funzionale allo sviluppo delle competenze di indirizzo.

Le tappe della progettazione

1. Nella progettazione di un'UdA si può cominciare da più versanti:
 - **dalla scelta di un tema comune** agli insegnamenti dell'asse, dato che un'UdA si configura solitamente come un **percorso tematico interdisciplinare**. In questo caso basterà cercare una convergenza tra le conoscenze del curricolo d'asse;
 - **dall'ideazione del compito di realtà** da sottoporre agli alunni, che preveda la realizzazione di un elaborato (prodotto finale) da presentare a qualche soggetto, visto che l'UdA è finalizzata alla promozione di competenze utili ad affrontare delle situazioni-problema simili alla vita reale;
 - **dall'immaginazione del prodotto finale**, per poi riflettere sull'agire competente che gli studenti devono mettere in atto per realizzarlo;
 - **dall'individuazione delle competenze che si intendono promuovere**, per poi procedere alla descrizione del compito di realtà che potrebbe sollecitarle.

Format UdA: https://drive.google.com/open?id=1iXU5zter6_4wjdl26Zo5li1W43WWZWX8IUAB4rjl4zA

Tappa n. 2: selezionare contenuti e obiettivi

Nella **parte introduttiva del format** vanno inseriti le **competenze obiettivo** da promuovere, i saperi da sviluppare (conoscenze ed abilità), gli insegnamenti coinvolti e i destinatari.

Sulla base del tema scelto e consultando il curriculum, i docenti del dipartimento d'asse dovranno scegliere i contenuti da trattare nell'UdA e riportare le relative conoscenze ed abilità nelle rispettive colonne. Nella **selezione dei contenuti** si potrà:

- a) **riprendere contenuti già trattati nei moduli** ed approfondirli in chiave interdisciplinare;
- b) **sviluppare contenuti non trattati nei moduli monodisciplinari**, in quanto maggiormente adeguati ad una trattazione interdisciplinare

Si dovrà anche riflettere sui **prerequisiti**, in termini di conoscenze ed abilità, che gli alunni dovrebbero avere per affrontare l'unità di apprendimento.

3. Immaginare un compito di realtà

Ogni UdA è finalizzata a promuovere e valutare competenze, motivo per cui deve prevedere **uno o più compiti di realtà**.

Si può perciò scegliere di prevedere:

- A) **più compiti di realtà** distribuiti nelle varie fasi e quindi più prodotti indipendenti, valutabili da ciascuna disciplina che si occupa della fase;
- B) un **unico compito di realtà**, che preveda la realizzazione, lungo le fasi, di prodotti intermedi, cioè di articolazioni del prodotto finale.

L'importante è che nel processo di valutazione siano coinvolti tutti gli insegnamenti che hanno partecipato all'UdA e le relative competenze attese.

I compiti di realtà partono da situazioni-problema

I compiti di realtà utilizzano delle **situazioni-problema**, ossia delle consegne che:

- rappresentano una **sfida inedita, significativa** ma affrontabile per gli alunni;
- risultano essere **aperte a soluzioni multiple** o ad un'**unica soluzione a cui si può arrivare da percorsi differenti**
- comportano la **mobilitazione e il transfert di conoscenze ed abilità** interdisciplinari e l'**utilizzo di processi cognitivi di alto livello**;
- sono **contestualizzate** ed offrono la possibilità di collaborare per la loro risoluzione;
- possono generare un **prodotto finale** che documenta le competenze dell'allievo.

Repertorio di compiti di realtà e prodotti

Realizzare una ricerca su un fenomeno sociale, storico, economico, scientifico e presentarne i risultati tramite una presentazione digitale

Realizzare una ricerca su un autore, un'opera o un personaggio, su cui costruire una sitografia di riferimento

Ricostruire e presentare storie di vita (di migranti, rifugiati, persone impegnate sul territorio...) anche tramite un'intervista

Realizzare un'intervista per indagare un fenomeno e analizzarne le risposte

Preparare un report per analizzare un fenomeno della realtà tramite dati, tabelle, grafici

Scrivere post, pagine di diario o altre scritture soggettive per narrare di sé ad altri

Argomentare e confrontarsi su un tema di discussione (debate, tornei di argomentazione individuali)

Tenere una conferenza, un discorso rivolto ad un pubblico, con supporti digitali e multimediali

Effettuare riscritture di testi (cambiare il finale, continuare un testo interrotto o un incipit, cambiare genere, stile o tipologia...) o scritture creative

Scrivere una sceneggiatura o un copione per un video o per una messinscena, anche a partire da un testo narrativo

Realizzare video per documentare un fenomeno, un'attività o per educare e sensibilizzare (documentario, spot di pubblicità progresso, sketch)

Scrivere un'intervista immaginaria ad un autore, artista, scienziato, sportivo del passato o del presente, anche in lingua straniera

Svolgere role-play e simulazioni di prestazioni, esperienze e situazioni reali, anche in lingua straniera

Scrivere e mettere in scena sketch anche in lingua straniera

Ideare progetti o avanzare proposte utili al miglioramento dei servizi pubblici

Realizzare un giornalino, un blog o un sito di classe, con articoli e post che documentino le attività svolte a scuola (anche con Google classroom)

Realizzare brochure, opuscoli informativi, pieghevoli, volantini per promuovere qualcosa o un evento

Elaborare testi regolativi (regolamenti, istruzioni, avvisi) per la classe, la scuola o rivolti all'esterno per adottare comportamenti corretti, sani, civili

Rielaborare capitoli dei libri di testo in versione digitale (ipertesti, e-book)

Sviluppare canali Youtube o singoli video didattici, con lezioni svolte dagli alunni

Organizzare un reading letterario su un tema o realizzare video di letture espressive

Stilare diari di bordo per documentare e riflettere su un'attività didattica

Analizzare, confrontare, interpretare e attualizzare testi narrativi

Fare un reportage fotografico di un'attività ed accompagnarlo con didascalie

Organizzare una piccola mostra a scuola

Organizzare un'uscita didattica o un viaggio d'istruzione

Realizzare un prodotto in laboratorio

Adottare il metodo scientifico per indagare fenomeni naturali tramite esperimenti

Costruire una rassegna stampa su una stessa notizia e confrontare criticamente gli articoli

Progettare e registrare una breve trasmissione radiofonica, elaborando un canovaccio di dialoghi, notizie e musica, da far ascoltare ai compagni di classe

Preparare uno spot o un reportage fotografico per promuovere il proprio territorio all'estero, con una parte in lingua straniera

Pianificare un itinerario di visita nella propria città rivolto ai turisti o a studenti di altri paesi, per far conoscere loro il patrimonio artistico e i luoghi da visitare

Scrivere una mail alla rubrica di posta di un giornale/quotidiano per esprimere la propria opinione su un tema di attualità

Indagare uno degli effetti dei cambiamenti climatici tramite una ricerca e presentarne i risultati e le ipotesi di sviluppo nel futuro

Realizzare un'indagine quantitativa sui consumi, sui gusti o sulle abitudini alimentari delle famiglie degli alunni tramite un questionario ed un report con dati e grafici

Svolgere una ricerca sui consumi energetici e idrici delle famiglie degli alunni e realizzare un opuscolo con dei consigli per risparmiare acqua, energia e gas

Indagare un fatto di storia locale, tramite la ricerca di fonti, articoli e testimonianze

Progettare un'attività di volontariato rivolta ad anziani soli o a senzatetto da proporre a strutture o enti territoriali

Svolgere un confronto interculturale tra le diverse forme che assumono le istituzioni culturali in diversi Paesi del mondo (la famiglia, il lavoro, la scuola, la giustizia, il ruolo della donna...)

Progettare e tenere una lezione su un tema, servendosi delle scene di un film

Svolgere una ricerca e scrivere un articolo su come vestivano gli adolescenti dagli anni '50 agli anni '90 del Novecento

Svolgere una ricerca sulle offerte di lavoro del territorio (o confrontare quelle di due territori differenti) e compilare tabelle e grafici riassuntivi per descrivere l'offerta lavorativa, suddivisa per settore produttivo...

Effettuare un'intervista agli addetti del centro per l'impiego o di un'agenzia interinale per identificare i profili lavorativi maggiormente richiesti e quelli dei soggetti in cerca di occupazione

Realizzare una presentazione power point o un e-book che descriva le eccellenze enogastronomiche o il patrimonio paesaggistico del territorio, formulando idee innovative per valorizzarli nell'ottica di un turismo sostenibile

Realizzare un e-book o un libricino di classe con i testi scritti dagli alunni (personali, narrativi, espositivi, argomentativi)

Ricostruire uno spaccato di storia locale tramite l'analisi ed il confronto di fonti storiche e di documenti.

Realizzare manuali illustrati o prontuari per la manutenzione e l'assistenza tecnica

Documentare una realtà economica locale (industriale, turistica, nei servizi) o una realtà del terzo settore, tramite interviste, ricerche di documenti e realizzazione di un materiale informativo o promozionale (opuscolo, brochure, presentazione, app, video) da condividere o presentare

Scrivere recensioni di libri, di film, di spettacoli teatrali, di mostre d'arte da pubblicare su un giornalino, su un fascicolo, su un cartellone sul blog della classe, su un e-book

Analizzare e confrontare più fonti storiche su uno stesso evento, al fine di confrontare le informazioni e i diversi punti di vista dell'emittente.

4. Articolare l'UdA in fasi

La **seconda parte** dell'UdA prevede il suo **piano di sviluppo**, articolato in **fasi**.

Ogni fase:

- **viene** solitamente **svolta da un singolo insegnamento** (ci possono essere compresenze);
- **concorre alla realizzazione del prodotto finale dell'UdA** attraverso l'elaborazione di **prodotti intermedi o lo sviluppo di saperi**;
- **deve essere valutata se sviluppa un prodotto intermedio**.

Per ogni fase bisognerà:

- ideare un titolo
- progettare l'**aspetto didattico** (i contenuti da trattare, i tipi di attività e le strategie didattiche da applicare, i prodotti intermedi);
- prevedere l'aspetto della **valutazione (i criteri di valutazione e le evidenze della competenza promossa)**; le modalità di verifica e gli strumenti di valutazione della fase).

In ogni fase si possono svolgere anche prove di verifica tradizionali per valutare gli apprendimenti o prove di competenza.

5. Decidere le attività e le strategie didattiche

Ogni fase dell'UdA è affidata ad un insegnamento che deve proporre un'attività didattica:

- che **promuova una delle competenze obiettivo** previste, tramite l'acquisizione e l'utilizzo dei saperi necessari;
- in cui gli alunni siano protagonisti attivi del loro apprendimento;
- che adotti **strategie didattiche più coinvolgenti e partecipative** (apprendimento cooperativo in piccoli gruppi; brainstorming, discussione; problem solving; role play...)
- finalizzata alla realizzazione di un **prodotto intermedio** (da valutare in livelli e in decimi), che sia parte del compito di realtà
- che possa **valutare le conoscenze, abilità e competenze promosse** tramite prove di verifica tradizionali o prove di competenza.

Repertorio di strategie didattiche

METODOLOGIE	STRATEGIE E TECNICHE DIDATTICHE
Metodologia ricettiva	lezione frontale lezione partecipata o dialogica (socratica) lezione multimodale
Metodologia simulativa	Studio di caso Simulazione simbolica Role playing
Metodologia collaborativa	Apprendimento cooperativo (learning together, jigsaw) Mutuo insegnamento (peer tutoring, insegnamento reciproco) Discussione (brainstorming, giro di tavolo, debate)

METODOLOGIE	STRATEGIE E TECNICHE DIDATTICHE
Metodologia esplorativa	Problem based learning / Project based learning Problem solving
Metodo investigativo ed euristico	Ricerca sperimentale Ricerca-azione in classe
Metodo operativo	Laboratorio Learning by doing
Metodologia autoregolativa	Strategie di metacognizione e autoregolazione dell'apprendimento

6. Prevedere modalità e strumenti di valutazione

Una fase, perciò, può prevedere la **realizzazione di una parte del compito di realtà**, il cui risultato è un **prodotto intermedio**, per il quale occorre prevedere:

- la definizione delle **evidenze**, cioè degli aspetti osservabili dell'agire competente;
- la costruzione di una rubrica di valutazione che presenti descrittori delle evidenze graduati in livelli di padronanza
- la rilevazione **delle evidenze tramite griglie di osservazione sistematica correlate alla rubrica** e la **valutazione dei livelli di competenza**

Sarà a discrezione del docente, poi, la scelta se somministrare anche **una prova di competenza o una prove di verifica tradizionale** (strutturata, semistrutturata, non strutturata) per rilevare le conoscenze e le abilità.