

**'Unità di Apprendimento**, UdA, è un elemento chiave della programmazione didattica per la scuola secondaria. Infatti, l'UdA è un insieme di **competenze, abilità e conoscenze** in cui è organizzato il percorso formativo degli studenti.

Rispetto all'unità didattica classica, l'unità di apprendimento pone al centro lo studente e non le attività svolte dal docente. Inoltre, la programmazione viene personalizzata per obiettivi di apprendimento e rispetto al contesto, per permettere a tutta la classe di acquisire competenze trasversali pratiche e svolgere compiti di vita reale.

**Come funziona la programmazione per unità di apprendimento?** La definizione dei quadri orari e delle attività è sostituita dalla interdisciplinarietà e dalla personalizzazione del percorso, che va modulato su conoscenze e competenze specifiche e può essere modificato in base ai risultati della valutazione intermedia.

## Come progettare unità di apprendimento

**Come impostare un progetto di unità di apprendimento?** Molti docenti si ritrovano a dover progettare per competenze o obiettivi di apprendimento senza avere un piano d'azione. Eppure, esistono delle [linee guida del MIUR](#) e dei [metodi e modelli di riferimento](#) che spiegano come progettare un'unità di apprendimento in modo efficace in funzione di un percorso formativo interdisciplinare.

**Chi deve progettare l'unità di apprendimento?** Il livello più alto è quello della commissione o di un gruppo di lavoro sulla riforma. In questo caso, il rischio è che la progettazione sia qualitativa ma non si adatti al contesto della singola classe. Se l'UdA viene progettata da dipartimenti di asse o interasse, rischia di essere dispersiva. Invece, se sono i consigli di classe a curare la progettazione, l'unità di apprendimento è più vicina ai bisogni specifici degli studenti e al contesto della classe. In più, diventa maggiormente flessibile.

Infine, la **durata delle unità di apprendimento** può variare:

- small, di 12-15 ore con massimo 3 fasi
- medium, 20-25 ore e massimo 5 fasi
- large, 30-40 ore o più, minimo 6 fasi e varie competenze da promuovere

### 1. Da dove iniziare

Gli approcci per **avviare una progettazione di un'unità di apprendimento** possono essere molteplici. Si può cominciare da un tema comune interdisciplinare da sviluppare o da un compito di realtà che preveda un elaborato o un prodotto finale da realizzare.

In alternativa, si possono individuare prima le competenze da raggiungere o consolidare per poi definire il compito di realtà funzionale a questi obiettivi.

È importante che i docenti tengano a mente le conoscenze e le abilità in possesso degli studenti in ogni fase della progettazione.

## 2. Selezionare contenuti e obiettivi

A seguire, occorre selezionare le **competenze obiettivo** da promuovere, le conoscenze e le abilità da sviluppare e gli insegnamenti coinvolti a livello interdisciplinare.

Si possono sia approfondire dei saperi già trattati trasversalmente, sia seguire dei contenuti ancora non trattati in ottica monodisciplinare, adattandoli poi al collegamento tra due o più ambiti.

## 3. Individuare i compiti di realtà

I **compiti di realtà** sono utili per promuovere e valutare le competenze acquisite attraverso le UdA. Per questo motivo la progettazione può prevedere uno o più compiti di questo tipo.

Nel caso di un compito unico, se ampio è preferibile prevedere fasi intermedie che permettano una graduale valutazione. Nel caso di più prodotti, l'approccio può essere monodisciplinare per ciascun prodotto con un macro-tema comune.

## 4. Organizzare l'UdA in fasi

La seconda parte dell'unità di apprendimento prevede la stesura di un **piano di sviluppo diviso in fasi**. Ogni fase deve avere un titolo, un aspetto didattico in termini di contenuti, attività, strategie e prodotti e infine una valutazione.

Le **fasi di un'UdA** possono essere concatenate oppure parallele e autonome, a seconda delle competenze da sviluppare.

Ogni fase è di solito svolta da un insegnamento, sviluppa competenze e saperi, deve essere utile al prodotto finale dell'UdA e al raggiungimento degli obiettivi.

Se la fase include un prodotto intermedio, questo deve essere valutato per permettere agli studenti di allinearsi per quanto riguarda gli obiettivi da raggiungere.

## 5. Selezionare attività e strategie didattiche

Le strategie didattiche da utilizzare devono essere coinvolgenti e partecipative, dall'utilizzo del gioco al brainstorming o apprendimento cooperativo in gruppi.

Ogni fase deve prevedere un prodotto intermedio utile a valutare le competenze, abilità e conoscenze promosse tramite prove tradizionali o di competenza.

## 6. Individuare gli strumenti di valutazione e i criteri

Per la realizzazione del compito di realtà è fondamentale definire **criteri e strumenti di valutazione**. Questo processo può essere realizzato costruendo una rubrica di valutazione oppure tramite griglie di osservazione sistematica correlate alla valutazione dei livelli di competenza degli studenti coinvolti.

Il docente potrà scegliere una prova tradizionale o di competenza, strutturata o non strutturata, per rilevare il livello di abilità e conoscenze ed eventualmente modificare l'unità di apprendimento.

## 7. Fare un cronoprogramma

Gli interventi possono essere calendarizzati con un **cronoprogramma** utilizzando il *diagramma di Gantt*, per stabilire il periodo dell'insegnamento e le ore dedicate.

In questo modo il docente ha la possibilità di rimodulare le attività, se necessario, basandosi sui risultati delle valutazioni intermedie e di programmare gli interventi didattici.

## 8. Preparare il documento per gli studenti

Un punto centrale della **programmazione per unità di apprendimento nella scuola secondaria di secondo grado** è quello della presentazione delle UdA agli studenti, che deve avvenire in maniera semplice e chiara a tutti.

La consegna dell'UdA deve includere i seguenti punti:

- cosa è richiesto agli alunni
- quali sono le motivazioni alla base di queste richieste
- quali sono le modalità in cui verranno svolti i compiti
- i prodotti da realizzare, modalità, tempi, strumenti a disposizione
- come sarà svolta la valutazione

Ci auguriamo che ora, grazie a questo articolo, la progettazione di unità di apprendimento non ti sembri più così complessa. Infatti, seguendo questo iter e le indicazioni del MIUR qualsiasi docente di scuola secondaria può riuscire facilmente a programmare per UdA.