L'unità di apprendimento: che cos'è

Molte scuole chiedono di progettare per unità di apprendimento (UdA). In questa scheda trovi la definizione, gli elementi per costruirne una e il punto che secondo me conta di più: un'UdA si chiude con un **compito di realtà**, e il compito di realtà non si valuta solo dal prodotto finale.

? La definizione

L'unità di apprendimento è un **percorso progettato attorno a uno o più obiettivi** del curricolo, collegati tra loro. Comprende le esperienze e le attività per raggiungerli, l'organizzazione dei tempi e della classe e il modo in cui si accerta che cosa hanno imparato gli alunni. Si conclude con un **prodotto**: un compito di realtà in cui i bambini usano quello che hanno imparato in una situazione nuova.

Unità didattica

Parte dal **contenuto** da spiegare e da ciò che fa l'insegnante. Di solito si chiude con una verifica.

Unità di apprendimento

Parte da **ciò che deve imparare l'alunno**. Si chiude con un prodotto, che mostra le competenze in azione.

i E nelle Indicazioni Nazionali?

Il termine non compare né nelle Indicazioni del 2012 né in quelle del 2025, che parlano di **percorsi didattici**. Molte scuole però hanno un proprio modello di UdA: se la tua scuola ce l'ha, usa quello. Gli elementi dell'UdA rispondono comunque alle quattro domande-guida del curricolo delle nuove Indicazioni:

> *«Quali obiettivi conseguire? Quali esperienze allestire per far sì che gli obiettivi di apprendimento vengano conseguiti? Come possono essere organizzate efficacemente quelle esperienze? Come accertare che gli obiettivi siano stati raggiunti?»*
>
> Indicazioni Nazionali 2025, DM 9 dicembre 2025, n. 221

© Maestra Giulia — maestragiulia.net

Gli elementi per costruire un'UdA

Usa questa tabella come traccia. Nella terza colonna c'è un esempio di tecnologia per la classe seconda.

Elemento	Che cosa scrivere	Esempio
Titolo	Un nome che dica il prodotto o la sfida.	*«Dal Museo di Kubbe al nostro oggetto»*
Destinatari	Classe, numero di alunni, eventuali gruppi.	*Classe seconda, 20 alunni*
Periodo e tempi	Quando si svolge e per quante ore o settimane.	*Novembre – dicembre, 6 settimane*
Discipline	La disciplina principale ed eventuali altre coinvolte.	*Tecnologia; Arte e immagine; Italiano*
Competenze	Competenze chiave europee e competenze attese (o traguardi, con le Indicazioni 2012).	*Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; capacità di imparare a imparare*
Obiettivi	Gli obiettivi di apprendimento del curricolo d'istituto, con la formulazione esatta.	*Classificare i materiali; riconoscerne le proprietà; progettare e realizzare un semplice oggetto*
Prerequisiti	Che cosa devono già sapere o saper fare i bambini.	*Distinguere oggetti di uso comune; seguire una consegna in più fasi*
Compito di realtà	Il prodotto finale: una situazione nuova e vicina alla realtà.	*Progettare e costruire un oggetto con materiali di recupero, spiegandone le scelte*
Fasi di lavoro	Per ogni fase: attività, che cosa fa l'insegnante, che cosa fanno gli alunni, tempi.	*1. La storia 2. Il museo dei materiali 3. Il progetto 4. La costruzione 5. La presentazione*
Metodologie	Come si lavora.	*Laboratorio, lavoro a coppie e a piccoli gruppi, discussione*
Strumenti e risorse	Materiali, spazi, tecnologie, eventuali esperti.	*Materiali veri, schede del museo, LIM, aula e giardino*
Inclusione	Come rendi il percorso accessibile a tutti, fin dall'inizio (per esempio con l'UDL).	*Più modi per presentare (oggetti, immagini, storia) e per mostrare (costruire, disegnare, raccontare)*
Valutazione	Prove, osservazione del processo, autobiografia cognitiva. Vedi le pagine 3 e 4.	*Rubrica di osservazione, scheda del museo, racconto finale del bambino*

Il modello della tua scuola viene prima di questa traccia: i nomi delle voci possono cambiare, gli ingredienti sono quasi sempre questi.

© Maestra Giulia — maestragiulia.net

Il compito di realtà e il processo

> *«I compiti di realtà si identificano nella richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite […]»*
>
> Linee guida per la certificazione delle competenze nel primo ciclo di istruzione, MIUR 2017

Il prodotto

Ci dice se il bambino ha portato a termine il compito: è la competenza che si vede «da fuori».

Il processo

Come ha capito la consegna, come ha usato quello che sapeva, come ha cercato aiuto, come ha collaborato. Dal prodotto non si vede.

Per questo le stesse Linee guida dicono che la competenza si accerta con **tre strumenti insieme**:

1. Compito di realtà

La situazione-problema da risolvere. Il prodotto finale è la base della valutazione.

2. Osservazioni sistematiche

Griglie e **rubriche** con cui l'insegnante osserva il processo mentre i bambini lavorano.

3. Autobiografia cognitiva

Il bambino racconta come ha lavorato: che cosa gli è piaciuto, che cosa è stato difficile, che cosa cambierebbe.

✓ Che cosa osservare

Le Linee guida indicano alcuni aspetti del processo: **autonomia** (trova e usa da solo strumenti e materiali), **relazione** (interagisce con i compagni), **partecipazione** (collabora, chiede aiuto, offre il suo contributo), **responsabilità** (rispetta le fasi e porta a termine la consegna), **flessibilità e creatività** (trova soluzioni a imprevisti, usa i materiali in modo originale), **consapevolezza** (capisce gli effetti delle sue scelte).

i La rubrica e i livelli

Una rubrica descrive, per ogni aspetto da osservare, che cosa fa il bambino a ciascun livello. Le descrizioni si scrivono **in positivo**: quello che sa fare, e in quali condizioni.

- **In pagella**, nella primaria, c'è un giudizio sintetico per ogni disciplina (ottimo, distinto, buono, discreto, sufficiente, non sufficiente), coerente con gli obiettivi del curricolo. Le osservazioni del compito di realtà contribuiscono a quel giudizio.
- **Nella certificazione delle competenze** (fine quinta, DM 14/2024) i livelli sono quattro: A Avanzato, B Intermedio, C Base, D Iniziale. Molte scuole li usano anche nelle rubriche.
- I criteri e i livelli delle rubriche li decide la tua scuola: controlla quelli in uso.

© Maestra Giulia — maestragiulia.net

Un esempio: il museo dei materiali

Il compito, in due parti. 1) Partendo dalla storia del Museo di Kubbe, i bambini dividono i materiali in naturali e artificiali, li etichettano (nome dell'oggetto e materiale) e crocettano le caratteristiche nella scheda dell'oggetto del museo. 2) Con quei materiali progettano sulla carta un oggetto nuovo, per esempio un portapenne con una lattina e dei bastoncini: scelgono i materiali, spiegano la forma, gli danno un nome e dicono se è un'opera d'arte o un oggetto funzionale, e a che cosa serve. Poi lo costruiscono e lo presentano.

Che cosa osservo	A · Avanzato	B · Intermedio	C · Base	D · Iniziale
Classificare i materiali	Divide tutti gli oggetti in naturali e artificiali e spiega da solo il perché.	Divide gli oggetti correttamente e spiega il perché con qualche aiuto.	Divide gli oggetti più comuni; per gli altri chiede conferma.	Divide alcuni oggetti con la guida dell'insegnante.
Riconoscere le proprietà	Riconosce e indica nella scheda le proprietà di tutti i materiali, anche nuovi.	Riconosce le proprietà dei materiali e le indica nella scheda.	Riconosce le proprietà principali dei materiali più conosciuti.	Riconosce alcune proprietà se guidato con domande.
Progettare l'oggetto	Disegna il progetto, sceglie i materiali e motiva forma e funzione.	Disegna il progetto e sceglie materiali adatti, motivando in parte.	Disegna il progetto e sceglie i materiali seguendo un esempio.	Disegna il progetto con l'aiuto dell'insegnante.
Costruire e presentare	Realizza l'oggetto come progettato e lo presenta spiegando nome, funzione e scelte.	Realizza l'oggetto e lo presenta spiegando nome e funzione.	Realizza l'oggetto con piccole modifiche e lo presenta con domande guida.	Realizza l'oggetto con l'aiuto di un adulto o di un compagno.
Collaborare	Collabora, propone idee e aiuta i compagni.	Collabora e porta il suo contributo.	Collabora se sollecitato.	Partecipa al lavoro con la guida dell'insegnante.

L'autobiografia, per la seconda: tre domande, a voce o con le faccine. Che cosa ti è piaciuto di più? Che cosa è stato difficile e come hai fatto? Che cosa cambieresti nel tuo oggetto? **Da adattare:** gli aspetti da osservare li colleghi agli obiettivi del tuo curricolo e i livelli a quelli della tua scuola.

SE VUOI COSTRUIRLA CON GEMINI NOTEBOOK

Nello stesso notebook della progettazione: «Usando esclusivamente le fonti caricate, progetta un'**unità di apprendimento** per la classe [seconda] sul percorso [dei materiali], che si concluda con un **compito di realtà**: [descrivi il compito]. Indica competenze e obiettivi del curricolo (formulazione esatta, con citazione), prerequisiti, fasi di lavoro con tempi e organizzazione, la consegna per i bambini, una **rubrica di osservazione del processo** con i livelli in uso nella mia scuola e le domande per l'autobiografia. Se tra le fonti c'è il modello di UdA della scuola, seguilo. Se ti manca un'informazione, chiedimela.»

© Maestra Giulia — maestragiulia.net

Il foglio per la rubrica

Le osservazioni si annotano mentre i bambini lavorano: un foglio con le tendine A, B, C, D è più veloce della carta e ti mostra la classe a colpo d'occhio. Lo chiedi a Gemini Notebook, nello stesso notebook dell'UdA, quando la rubrica è già in chat o tra le fonti.

IL PROMPT DA COPIARE

Crea un **foglio di calcolo in formato Excel (.xlsx)** per registrare le osservazioni della **rubrica** del compito di realtà [«Il museo dei materiali»].

- **Primo foglio, «Osservazioni»:** prima colonna Alunno, con una riga per alunno: Alunno 1, Alunno 2… fino ad Alunno [20]. Poi una colonna per ogni aspetto della rubrica, con il nome dell'aspetto come intestazione. Ultima colonna: Note.
- Nelle celle degli aspetti l'insegnante scriverà solo **A, B, C o D**. Se puoi, aggiungi un **elenco a discesa** con questi quattro valori.
- Sotto la tabella, per ogni aspetto, inserisci le **formule che contano** quanti alunni sono al livello A, B, C e D.
- Aggiungi un **grafico a colonne** con il numero di alunni a ciascun livello per ogni aspetto, così vedo l'andamento della classe.
- **Secondo foglio, «Legenda»:** la rubrica completa, con ogni aspetto e la descrizione di ciascun livello, riportata **parola per parola**.

Non calcolare medie né voti: i livelli non sono numeri. Lascia **vuote** le celle delle osservazioni: **non inserire dati di esempio**.

→ Dopo il prompt

- **Scarico il file**, lo carico nel **Drive d'istituto** e lo apro con Fogli Google.
- Controllo la Legenda: deve essere uguale alla rubrica, parola per parola.
- Sostituisco «Alunno 1, 2…» con i nomi **solo nel foglio**, mai nel notebook.

Le tendine in 30 secondi

Se nel file non ci sono: seleziono le celle degli aspetti → **Inserisci** → **Menu a discesa** → scrivo A, B, C, D e scelgo un colore per ciascuno. Le celle si colorano da sole. Manca il grafico? Seleziono il riepilogo → **Inserisci** → **Grafico**.

Perché niente media

A, B, C e D descrivono che cosa sa fare il bambino, non sono numeri. Contare quanti bambini sono a ogni livello ti dice invece su quale aspetto tornare con la classe.

Fonti: Linee guida per la certificazione delle competenze nel primo ciclo (MIUR, 2017) · DM 30 gennaio 2024, n. 14 · DM 9 dicembre 2025, n. 221 (Indicazioni Nazionali 2025) · OM 3/2025. Sintesi divulgativa aggiornata a novembre 2026.

© Maestra Giulia — maestragiulia.net

Condizioni d'uso

Grazie per aver scaricato questo materiale! ❤️

Perché tutti possano continuare a usufruire di contenuti curati e di qualità, ti chiedo di rispettare queste semplici regole:

Cosa puoi fare

- Utilizzare questo materiale nella tua classe, con i tuoi alunni
- Stampare le copie necessarie per uso didattico personale



Cosa non puoi fare

- Rivendere, modificare o ridistribuire il file (anche gratuitamente) su altri siti, gruppi Facebook o altre piattaforme
- Rimuovere il logo, il nome "Maestra Giulia" o i riferimenti alla fonte
- Utilizzare il materiale per scopi commerciali
- Caricare il file su repository pubblici o piattaforme di condivisione file

Come citare questo materiale

Se condividi il contenuto (es. una foto della scheda compilata sui social), ti chiedo di citare sempre la fonte:

"Materiale di Maestra Giulia® – www.maestragiulia.net"

© Copyright

Tutti i contenuti (testi, grafiche, illustrazioni) sono di proprietà di Maestra Giulia® e protetti dal diritto d'autore.

Ogni utilizzo non autorizzato sarà perseguito nelle sedi opportune.



Per informazioni, collaborazioni o richieste di utilizzo esteso, scrivimi **maestra.giulina@gmail.com**

Buon lavoro e buona didattica!

Maestra Giulia