

difficoltà ed eventualmente poter fornire loro ulteriore supporto. Strumento prezioso, dunque, per insegnanti e studenti che aiuta gli alunni a raggiungere i loro obiettivi di apprendimento. Perché personalizzabili, per adattarsi alle esigenze specifiche degli insegnanti e degli studenti. Un docente infatti può creare una lista di prestazioni più semplice per gli studenti che hanno difficoltà in una particolare area, favorendo lo studente nella consapevolezza delle sue personali capacità.

2.9. Dimostrazione di una UDA con metodologia Cooperative Learning

Brevemente è necessario prima distinguere l'Unità Di Apprendimento dall'Unità Didattica. Quest'ultima pone al centro le attività svolte dal docente ed è centrata sulla didattica e quindi risulta più passiva e meno inclusiva. Una Unità Di Apprendimento si differenzia molto dalla Unità Didattica. La differenza sostanziale sta nella centralità assegnata al processo di acquisizione di competenze. L'UDA pone al centro della didattica lo studente. Con la conseguente personalizzazione della progettazione in base al percorso di apprendimento dello studente. Risulta più dinamica perché, oltre ad essere prodotta *in itinere*, include una serie di eventi e attività volte a trasformare gli obiettivi in competenze con un approccio attivo e informato da parte degli studenti. Se all'interno dell'UDA inseriamo il *Cooperative Learning* ecco che anche lo studente con DSA o BES, oppure semplicemente l'alunno più timido e introverso, viene incluso in un apprendimento più consapevole e competente.

Di seguito un esempio dimostrativo di una pensabile ipotesi progettuale di una **UDA**:

- **Titolo:** L'arte romanica in Italia, e l'influsso del Cristianesimo.
- **Destinatari:** quinta classe, scuola primaria.
- **Contenuti:** la storia del Cristianesimo e la sua diffusione.
- **Durata dell'attività:** 8 ore, tre incontri da due ore.
- **Obiettivi didattici:** riconoscere le tracce del Cristianesimo nell'arte romanica.

- **Obiettivi educativi:** avvicinare gli alunni alla conoscenza del proprio territorio attraverso l'arte.
- **Metodologia di lavoro:**
 - Studio sul testo collettivo in classe;
 - Visualizzazione tramite video delle facciate delle chiese italiane con arte romanica;
 - Attività di gruppo: ricerca, con suddivisione dei vari compiti, di una tipologia di chiesa in stile romanico, corredata da immagini;
 - Produzione di gruppo di una facciata in stile romanico, attraverso la tecnica del *pop-up*.
- **Tipologia di valutazione:** Rubrica di valutazione, di contenuto e di processo appositamente sviluppata, in cui verrà chiesto ad ogni alunno che grado di conoscenza e competenza sente di avere raggiunto e imparato.

Le competenze si rivelano in situazioni reali e necessitano di conoscenze e abilità. Un *compito di realtà* può essere l'opportunità in cui queste possono essere messe in pratica, osservate, valutate e incrementate. I *compiti di realtà* portano ad un incremento delle competenze, della motivazione e della partecipazione attiva degli studenti. Esso è uno strumento utile per il consolidamento delle competenze e per un più efficace coinvolgimento degli studenti nella vita scolastica.

Per *compito di realtà*, dunque, si intende la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina alla realtà, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e comportamenti cognitivi in contesti e ambiti di riferimento un po' diversi da quelli conosciuti nella pratica didattica. Esso comprende la presentazione del compito e l'esposizione del procedimento attuato, generalmente a persone al di fuori della classe. Il *compito di realtà* presume che gli studenti, a partire dall'impiego di competenze riguardanti più discipline, devono:

- Lavorare in gruppo, talvolta producendo contributi personali;
- Pianificare, progettare, costruire, eventualmente fare esperimenti;
- Valutare e autovalutarsi;
- Fare ricerche, selezionare e rielaborare informazioni;

- Risolvere problemi, spesso complessi proprio perché reali;
- Valutare opzioni e prendere decisioni;
- Riflettere sui processi da loro stessi attivati;
- Esporre ad altri, con diverse modalità, i procedimenti e i risultati dell'apprendimento.

Alla fine di questo percorso di apprendimento ogni alunno è diventato uno storico dell'arte; ciascuno ha sviluppato la storia di una chiesa realmente esistente, con ricerca corredata da immagini. Inoltre viene presentata una *Enciclopedia di storia dell'arte romanica*.