

UDA PER IL SOSTEGNO 2 ESEMPI SVOLTI + MODELLO

Unita' di Apprendimento semplificate, pronte da adattare

Due UDA complete e realistiche per la scuola primaria:
italiano (alunno con DSA, classe terza) e matematica
(disabilita' lieve, classe quarta), piu' un modello vuoto
da compilare per costruire le tue UDA.

Da adattare sempre agli obiettivi del PEI o del PDP
del singolo alunno.

Fabrizio Altieri - insegnante e scrittore per ragazzi

www.fabrizioaltieri.it

Come usare queste UDA

Leggimi prima

Le due UDA che seguono sono esempi realistici, scritti come li scriverebbe un insegnante di sostegno per un alunno concreto. Non esiste però l'UDA giusta in astratto: esiste quella giusta per il TUO alunno.

Per adattarle al tuo caso:

1. Parti dagli obiettivi del PEI o del PDP dell'alunno, non dal programma della classe: l'UDA è il ponte tra i due.
2. Cambia il contesto delle attività con gli interessi reali del bambino (animali, calcio, cucina...): l'aggancio motivazionale è meta' del lavoro.
3. Riduci o aumenta le fasi in base ai tempi di attenzione effettivi.
4. La verifica deve misurare l'obiettivo dell'UDA, non altro: se l'obiettivo è comprendere una sequenza, non penalizzare gli errori di ortografia.
5. Compila la sezione 'raccordo con la classe': l'inclusione si gioca lì'.

Il modello vuoto in fondo al fascicolo ha la stessa struttura degli esempi: stampalo e compilalo, oppure usalo come scaletta al computer.

UDA 1 - Italiano, classe terza

Alunno con DSA (dislessia) - 'Le mie storie a fumetti'

DATI GENERALI

Titolo: Le mie storie a fumetti | Disciplina: Italiano (raccordi con Arte)

Destinatario: alunno con DSA (dislessia certificata, L.170/2010), classe terza

Tempi: 4 settimane, 2 incontri a settimana da 1 ora | Contesto: piccolo gruppo

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale; competenza personale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

OBIETTIVI (raccordati al PDP)

1. Comprendere una breve storia letta ad alta voce dall'insegnante o ascoltata in audio, individuando personaggi, luoghi e sequenza degli eventi.
2. Riordinare le sequenze di una storia usando il supporto delle immagini.
3. Produrre una breve storia in sequenze (fumetto di 4-6 vignette) con frasi minime, senza penalizzazione degli errori ortografici.
4. Rafforzare l'autostima come narratore: 'so inventare storie'.

METODOLOGIA E STRUMENTI COMPENSATIVI

Lettura ad alta voce dell'adulto e audiolibri (mai lettura autonoma valutata); font ad alta leggibilità e testo spaziato; immagini in sequenza; sintesi vocale se disponibile; tempi distesi; consegne orali brevi, una alla volta.

UDA 1 - Italiano, classe terza (segue)

Fasi di lavoro, verifica e valutazione

FASI DI LAVORO

Fase 1 (sett. 1) - Ascolto attivo: l'insegnante legge una storia breve; l'alunno riordina 4 immagini-sequenza e le racconta oralmente.

Fase 2 (sett. 2) - Smontare le storie: chi? dove? cosa succede? Costruzione di una tabella visiva personaggi-luoghi-azioni con disegni ed etichette.

Fase 3 (sett. 3) - Inventare: l'alunno sceglie personaggio e luogo da un mazzo di carte illustrate e inventa oralmente una storia; l'insegnante la trascrive.

Fase 4 (sett. 4) - Il fumetto: la storia inventata diventa un fumetto di 4-6 vignette con frasi minime nei balloon. Presentazione al piccolo gruppo.

RACCORDO CON LA CLASSE

Il fumetto viene presentato alla classe durante l'ora di italiano; la classe lavora in parallelo sul testo narrativo, così il prodotto dell'alunno entra nel percorso comune e non è un'attività separata.

VERIFICA E VALUTAZIONE

Verifica: riordino di 5 sequenze illustrate di una storia nuova ascoltata in audio + racconto orale guidato da domande (chi? dove? cosa succede?).

Valutazione: griglia di osservazione (comprensione della sequenza, coerenza del racconto orale, autonomia, partecipazione). NON si valutano lettura autonoma e ortografia, coerentemente con il PDP.

UDA 2 - Matematica, classe quarta

Alunno con disabilit  lieve (PEI) - 'Il mercatino della classe'

DATI GENERALI

Titolo: Il mercatino della classe | Disciplina: Matematica (raccordi con Educazione civica) | Destinatario: alunno con disabilit  intellettiva lieve (PEI, L.104/92), classe quarta | Tempi: 5 settimane, 3 ore a settimana

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza matematica; competenza personale e sociale; competenza imprenditoriale (in forma elementare: progettare un piccolo compito reale).

OBIETTIVI (raccordati al PEI)

1. Riconoscere monete e banconote fino a 20 euro e il loro valore.
2. Eseguire piccoli acquisti simulati: pagare un prezzo intero e verificare il resto con il supporto della linea dei numeri o della calcolatrice.
3. Usare i numeri entro il 100 in un contesto reale e motivante.
4. Rafforzare le autonomie sociali: chiedere, ringraziare, aspettare il turno.

METODOLOGIA E STRUMENTI

Apprendimento situato: si impara facendo davvero il mercatino; materiali concreti (monete facsimile, cartellini prezzo); calcolatrice come strumento compensativo; tutoring tra pari (un compagno 'cassiere' affianca l'alunno); routine visive per le procedure (comprare in 4 passi illustrati).

UDA 2 - Matematica, classe quarta (segue)

Fasi di lavoro, verifica e valutazione

FASI DI LAVORO

Fase 1 (sett. 1) - Conoscere le monete: classificazione, giochi di riconoscimento, costruzione del 'portafoglio della classe'.

Fase 2 (sett. 2) - Quanto costa? Cartellini prezzo per oggetti reali dell'aula; confronto di prezzi (costa di più / di meno).

Fase 3 (sett. 3) - La spesa simulata: comprare 1-2 oggetti con la procedura visiva in 4 passi (scelgo, chiedo, pago, controllo il resto).

Fase 4 (sett. 4) - Prepariamo il mercatino: l'alunno prezza gli oggetti costruiti dalla classe e allestisce il banco con un compagno.

Fase 5 (sett. 5) - Il mercatino vero: vendita ai compagni delle altre classi; l'alunno è cassiere con il tutor. Ricavato a una piccola donazione di classe.

RACCORDO CON LA CLASSE

Il mercatino è il compito di realtà di TUTTA la classe (frazioni e misure per gli altri alunni): l'alunno con PEI ha un ruolo centrale e visibile, non un percorso parallelo.

VERIFICA E VALUTAZIONE

Verifica: 3 acquisti simulati con difficoltà crescente (prezzo esatto; prezzo con resto semplice; due oggetti da sommare con calcolatrice).

Valutazione: griglia di osservazione su riconoscimento del denaro, procedura d'acquisto, autonomia (con/senza aiuto), interazione sociale.

Modello di UDA da compilare

Pagina 1 di 2 - Progettazione

DATI GENERALI (titolo, disciplina, destinatario, classe, tempi)

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

OBIETTIVI (raccordati al PEI / PDP)

METODOLOGIA E STRUMENTI (compensativi e dispensativi)

Modello di UDA da compilare

Pagina 2 di 2 - Attuazione e verifica

FASI DI LAVORO (cosa, come, quando)

RACCORDO CON LA CLASSE

VERIFICA E VALUTAZIONE (cosa osservo, con quale griglia)
