

UDA INCLUSIVA

SCUOLA PRIMARIA

Manuale completo di progettazione

+

10 UDA pronte all'uso

+ Kit operativo modificabile e stampabile

UN UNICO PACCHETTO

Metodo • Inclusione • UDL • Compiti autentici • Valutazione • Materiali pronti • Template Word • Prompt IA

Alessandra Coccia Learning Method

Edizione Magnolia

Progetta • personalizza • includi ♡ Scuola Primaria



COME USARE QUESTO VOLUME

Questo manuale è progettato per accompagnare l'insegnante dalla progettazione alla pratica. La prima parte spiega il metodo; la seconda offre dieci UDA complete e adattabili; la terza raccoglie strumenti pronti da copiare, stampare o trasformare in file di lavoro.

PRONTA ALL'USO SIGNIFICA DAVVERO PRONTA

Ogni UDA contiene contesto, competenze, obiettivi, fasi, inclusione, materiali, prodotto finale, valutazione, rubrica, autovalutazione e materiali operativi. L'insegnante può usarla come base e personalizzarla per la propria classe.

Nota d'uso

I materiali sono modelli didattici da adattare al curriculum d'istituto, alla programmazione, alle caratteristiche reali della classe e agli eventuali PEI/PDP. Le strategie inclusive vanno sempre personalizzate sui bisogni effettivamente osservati.

PARTE I

Manuale di progettazione

Dalla traccia all'UDA in sette passaggi



1. Che cos'è una UDA efficace

Una UDA non è una sequenza di esercizi raccolti sotto un titolo. È un percorso intenzionale nel quale competenze, obiettivi, attività, inclusione e valutazione sono coerenti tra loro.

Il punto di partenza è una domanda di senso: che cosa voglio che gli alunni sappiano fare, comprendere e trasferire in una situazione significativa?

Alla primaria l'UDA funziona particolarmente bene quando collega esperienza concreta, linguaggi diversi, cooperazione e produzione di un artefatto finale.

CHECK RAPIDO

Prima di progettare chiediti: il compito finale è significativo? Le attività preparano davvero a quel compito? Posso osservare ciò che gli alunni stanno imparando?

2. Il metodo delle 5 coerenze

1. Contesto ↔ bisogno: la progettazione nasce dalla classe reale.
2. Bisogno ↔ obiettivo: ogni obiettivo risponde a qualcosa che vogliamo far crescere.
3. Obiettivo ↔ attività: ciò che propongo deve allenare ciò che dichiaro.
4. Attività ↔ evidenza: devo sapere che cosa osserverò o raccoglierò.
5. Evidenza ↔ valutazione: la rubrica deve misurare proprio le dimensioni allenate.

ERRORE DA EVITARE

Inserire metodologie, tecnologie o attività "belle" ma non collegate agli obiettivi.

3. Dalla traccia al progetto in 7 passaggi

Passaggio 1 — individua tema, destinatari, vincoli e prodotto atteso.

Passaggio 2 — descrivi il contesto classe senza etichette inutili.

Passaggio 3 — seleziona poche competenze realmente allenabili.

Passaggio 4 — formula obiettivi osservabili con verbi d'azione.

Progetta • personalizza • includi ♡ Scuola Primaria

Passaggio 5 — costruisci le fasi: attivazione, esplorazione, laboratorio, rielaborazione, prodotto, restituzione.

Passaggio 6 — progetta accessibilità e partecipazione fin dall'inizio.

Passaggio 7 — definisci evidenze, rubriche e autovalutazione prima di chiudere il progetto.

FORMULA UTILE

Al termine del percorso l'alunno sarà in grado di + verbo osservabile + contenuto/azione + condizione o prodotto.

4. Inclusione e UDL nella primaria

Progettare in modo inclusivo significa offrire più modi per accedere alle informazioni, partecipare e mostrare ciò che si è appreso.

Tra i facilitatori più utili: anticipazione visiva, consegne brevi e segmentate, esempi modello, mappe, immagini, scelta tra modalità di risposta, lavoro a coppie, tempi distesi, strumenti compensativi e feedback frequente.

Per alunni con bisogni comunicativi complessi possono essere utili supporti visivi e simbolici; per DSA si valorizzano mappe, sintesi, lettura mediata e strumenti compensativi previsti; per disabilità si parte sempre dagli obiettivi e dalle indicazioni del PEI.

DOMANDA GUIDA

Quale barriera potrebbe impedire a un alunno di partecipare a questa attività? Quale facilitatore posso predisporre prima?

5. Metodologie attive

Cooperative learning: ruoli chiari, interdipendenza positiva, responsabilità individuale.

Peer tutoring: un compagno sostiene un altro in un compito definito, senza sostituirsi a lui.

Didattica laboratoriale: si impara facendo, osservando, discutendo e rielaborando.

Storytelling e problem solving: una situazione narrativa o un problema autentico dà significato agli apprendimenti.

Think-Pair-Share, stazioni di apprendimento, circle time e inquiry sono particolarmente adatti a percorsi brevi e interdisciplinari.

SCELTA CONSAPEVOLE

Non serve usare molte metodologie nella stessa UDA. Scegli quelle che rendono possibile l'obiettivo.

6. Compito autentico e prodotto finale

Il prodotto finale non è una decorazione conclusiva: è il luogo in cui gli apprendimenti vengono messi in uso.

Può essere un giornalino, una guida, una mostra, un podcast, un cartellone interattivo, una campagna di sensibilizzazione, una presentazione, un plastico, un piccolo evento o un dossier.

Un buon compito autentico ha un destinatario, uno scopo comprensibile e criteri di qualità espliciti.

TEST DEL PRODOTTO

Chi lo userà o lo vedrà? Perché vale la pena realizzarlo? Quali apprendimenti rende visibili?

7. Valutazione che accompagna

La valutazione inizia prima del prodotto finale. Osservazioni, domande, bozze, exit ticket e feedback permettono di regolare il percorso.

Una rubrica semplice può descrivere quattro livelli su poche dimensioni: comprensione, applicazione, collaborazione, comunicazione e autonomia.

L'autovalutazione aiuta il bambino a riconoscere strategie, difficoltà e progressi con un linguaggio adatto all'età.

REGOLA

Valuta ciò che hai insegnato e reso possibile esercitare.

8. Tecnologie e IA come supporto

Le tecnologie vanno scelte quando migliorano accessibilità, collaborazione, documentazione o comunicazione.

L'IA può aiutare il docente a generare alternative, semplificare una consegna, creare domande o controllare la coerenza di una bozza; l'output va sempre verificato e adattato.

Con gli alunni della primaria, l'uso di strumenti digitali deve essere mediato dal docente e coerente con età, privacy, policy d'istituto e finalità didattiche.

PROMPT BASE

Agisci come supporto alla progettazione. Controlla la coerenza tra obiettivi, attività, inclusione ed evidenze. Non aggiungere dati sulla classe che non ti ho fornito.



ALESSANDRA COCCIA LEARNING METHOD • UDA INCLUSIVA PRIMARIA

PARTE II

10 UDA complete pronte all'uso

Dalla classe prima alla quinta



Progetta • personalizza • includi ♡ Scuola Primaria



UDA 1 • CLASSE I

Emozioni in viaggio

Riconoscere e comunicare emozioni



Voce	Progetto
Destinatari	Scuola primaria – classe I
Durata	8 ore
Discipline	Italiano • Arte • Educazione civica
Prodotto finale	Il piccolo atlante illustrato delle emozioni

1. Contesto e bisogno

Classe eterogenea per livelli, stili e tempi di apprendimento. La progettazione prevede partecipazione multimodale e adattamenti da definire sulla base dei bisogni reali della classe.

Ampliare il lessico emotivo e imparare a chiedere/fornire aiuto in modo adeguato.

2. Competenze e obiettivi

- Riconoscere emozioni di base in situazioni narrative e quotidiane.
- Associare parole, immagini e segnali corporei semplici.
- Esprimere un bisogno con frase, immagine o scelta guidata.
- Collaborare alla costruzione di un prodotto comune.

3. Prerequisiti

Comprensione di consegne brevi, partecipazione a conversazioni guidate, uso degli strumenti di base coerenti con la classe. Il docente verifica i prerequisiti con attività iniziale non valutativa.

4. Inclusione e accessibilità

Agenda visiva, carte illustrate, scelta tra risposta orale/disegno/simbolo, modellamento, coppie di supporto.

PERSONALIZZAZIONE

Per alunni con PDP/PEI o altri bisogni, selezionare strumenti e obiettivi coerenti con la documentazione individuale e con l'osservazione didattica. Evitare adattamenti standardizzati basati sulla sola etichetta.

5. Fasi operative

Fase	Attività	Evidenza
1. Storia-stimolo e circle time	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	idee iniziali / domande
2. Carte emozione e mimica	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	scheda o produzione breve
3. Il corpo mi parla: sagome e segnali	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	osservazione e confronto
4. Laboratorio parole/immagini	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	bozza / mappa / prova
5. Costruzione dell'atlante	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	prodotto in costruzione
6. Condivisione e autovalutazione	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	prodotto + restituzione

6. Metodologie e strumenti

Didattica laboratoriale • cooperative learning • peer support • conversazione guidata • problem solving • uso di mediatori visivi e organizzatori grafici. Strumenti digitali solo quando aggiungono accessibilità, documentazione o comunicazione.

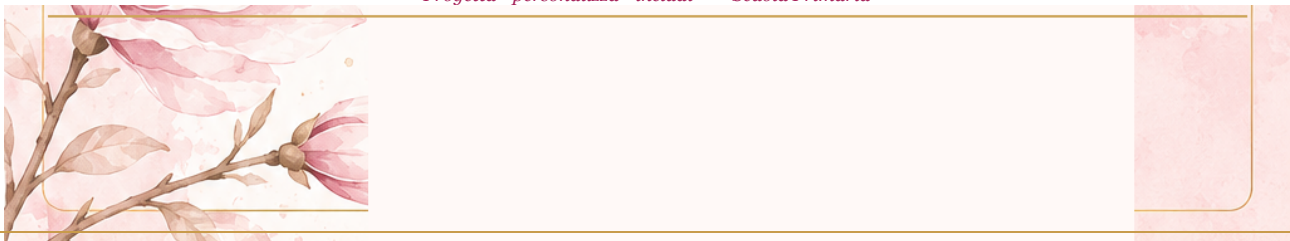
7. Valutazione

Valutazione iniziale attraverso attivazione delle conoscenze; formativa durante le fasi con osservazioni, feedback ed exit ticket; finale attraverso prodotto autentico, rubrica e breve autovalutazione.

Dimensione	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
Comprensione	Comprende e collega con autonomia.	Comprende e collega con qualche guida.	Comprende gli elementi essenziali.	Comprende con supporto frequente.
Applicazione	Usa conoscenze in modo efficace e flessibile.	Applica correttamente in situazioni note.	Applica con guida.	Applica solo con supporto strutturato.



Collaborazione	Contribuisce, ascolta e sostiene il gruppo.	Collabora in modo generalmente efficace.	Collabora se guidato.	Necessita mediazione costante.
Comunicazione	Comunica in modo chiaro e adatto al prodotto.	Comunica in modo comprensibile.	Comunica gli elementi essenziali.	Comunica con supporti e domande guida.



MATERIALI PRONTI • UDA 1

SCHEDA ALUNNO – PARTENZA

Cosa so già su: riconoscere e comunicare emozioni?

Scrivo o disegno 3 cose che conosco.

1. _____

2. _____

3. _____

Una domanda che vorrei fare: _____

ORGANIZER DI GRUPPO

Il nostro compito: _____

Ruoli: facilitatore / lettore / responsabile materiali / portavoce

Tre idee importanti: 1. _____ 2. _____ 3. _____

La scelta del gruppo: _____

Perché: _____

EXIT TICKET

Oggi ho scoperto... _____

La cosa più chiara è... _____

Ho ancora una domanda su... _____

AUTOVALUTAZIONE BAMBINO

😊 Ci riesco con sicurezza 😊 Ci riesco abbastanza 🌱 Sto imparando

Ho partecipato al lavoro. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Ho capito le idee principali. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Ho aiutato il gruppo. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Il mio prossimo piccolo obiettivo è: _____

VERSIONE FACILITATA

1. Guarda le immagini/parole chiave fornite dal docente.
2. Scegli o completa una frase alla volta.
3. Usa la mappa o il modello.
4. Puoi rispondere con parole, disegno, simboli o breve registrazione, se previsto.
5. Controlla il lavoro con la checklist.

UDA 2 • CLASSE I-II

Le stagioni intorno a noi

Osservazione dei cambiamenti stagionali



Voce	Progetto
Destinatari	Scuola primaria – classe I-II
Durata	10 ore
Discipline	Scienze • Italiano • Arte • Geografia
Prodotto finale	Calendario scientifico-artistico della classe

1. Contesto e bisogno

Classe eterogenea per livelli, stili e tempi di apprendimento. La progettazione prevede partecipazione multimodale e adattamenti da definire sulla base dei bisogni reali della classe.

Passare dall'osservazione spontanea alla descrizione ordinata di cambiamenti nel tempo.

2. Competenze e obiettivi

- Osservare elementi dell'ambiente vicino.
- Classificare semplici caratteristiche stagionali.
- Usare indicatori temporali essenziali.
- Rappresentare osservazioni con parole, immagini e tabelle semplici.

3. Prerequisiti

Comprensione di consegne brevi, partecipazione a conversazioni guidate, uso degli strumenti di base coerenti con la classe. Il docente verifica i prerequisiti con attività iniziale non valutativa.

4. Inclusione e accessibilità

Materiali concreti, immagini ad alta leggibilità, parole-chiave, tabella già strutturata, compiti a difficoltà graduata.

PERSONALIZZAZIONE

Per alunni con PDP/PEI o altri bisogni, selezionare strumenti e obiettivi coerenti con la documentazione individuale e con l'osservazione didattica. Evitare adattamenti standardizzati basati sulla sola etichetta.

5. Fasi operative

Fase	Attività	Evidenza
1. Passeggiata/osservazione	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	idee iniziali / domande
2. Raccolta di indizi	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	scheda o produzione breve
3. Classificazione	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	osservazione e confronto
4. Lettura e lessico	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	bozza / mappa / prova
5. Laboratorio artistico	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	prodotto in costruzione
6. Calendario e restituzione	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	prodotto + restituzione

6. Metodologie e strumenti

Didattica laboratoriale • cooperative learning • peer support • conversazione guidata • problem solving • uso di mediatori visivi e organizzatori grafici. Strumenti digitali solo quando aggiungono accessibilità, documentazione o comunicazione.

7. Valutazione

Valutazione iniziale attraverso attivazione delle conoscenze; formativa durante le fasi con osservazioni, feedback ed exit ticket; finale attraverso prodotto autentico, rubrica e breve autovalutazione.

Dimensione	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
Comprensione	Comprende e collega con autonomia.	Comprende e collega con qualche guida.	Comprende gli elementi essenziali.	Comprende con supporto frequente.



Applicazione	Usa conoscenze in modo efficace e flessibile.	Applica correttamente in situazioni note.	Applica con guida.	Applica solo con supporto strutturato.
Collaborazione	Contribuisce, ascolta e sostiene il gruppo.	Collabora in modo generalmente efficace.	Collabora se guidato.	Necessita mediazione costante.
Comunicazione	Comunica in modo chiaro e adatto al prodotto.	Comunica in modo comprensibile.	Comunica gli elementi essenziali.	Comunica con supporti e domande guida.



MATERIALI PRONTI • UDA 2

SCHEDA ALUNNO – PARTENZA

Cosa so già su: osservazione dei cambiamenti stagionali?

Scrivo o disegno 3 cose che conosco.

1. _____

2. _____

3. _____

Una domanda che vorrei fare: _____

ORGANIZER DI GRUPPO

Il nostro compito: _____

Ruoli: facilitatore / lettore / responsabile materiali / portavoce

Tre idee importanti: 1. _____ 2. _____ 3. _____

La scelta del gruppo: _____

Perché: _____

EXIT TICKET

Oggi ho scoperto... _____

La cosa più chiara è... _____

Ho ancora una domanda su... _____

AUTOVALUTAZIONE BAMBINO

😊 Ci riesco con sicurezza 😊 Ci riesco abbastanza 🌱 Sto imparando

Ho partecipato al lavoro. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Ho capito le idee principali. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Ho aiutato il gruppo. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Il mio prossimo piccolo obiettivo è: _____

VERSIONE FACILITATA

1. Guarda le immagini/parole chiave fornite dal docente.
2. Scegli o completa una frase alla volta.
3. Usa la mappa o il modello.
4. Puoi rispondere con parole, disegno, simboli o breve registrazione, se previsto.
5. Controlla il lavoro con la checklist.

UDA 3 • CLASSE II

Parole gentili

Comunicazione rispettosa e convivenza



Voce	Progetto
Destinatari	Scuola primaria – classe II
Durata	8 ore
Discipline	Italiano • Educazione civica • Arte
Prodotto finale	La cassetta delle parole che aiutano

1. Contesto e bisogno

Classe eterogenea per livelli, stili e tempi di apprendimento. La progettazione prevede partecipazione multimodale e adattamenti da definire sulla base dei bisogni reali della classe.

Sostenere comunicazione prosociale, ascolto e gestione dei piccoli conflitti.

2. Competenze e obiettivi

- Distinguere parole che aiutano e parole che feriscono.
- Riformulare semplici messaggi in modo rispettoso.
- Ascoltare il turno di parola.
- Contribuire a regole condivise di comunicazione.

3. Prerequisiti

Comprensione di consegne brevi, partecipazione a conversazioni guidate, uso degli strumenti di base coerenti con la classe. Il docente verifica i prerequisiti con attività iniziale non valutativa.

4. Inclusione e accessibilità

Script sociali, vignette, frasi-starter, possibilità di risposta non verbale, role play con ruoli prevedibili.

PERSONALIZZAZIONE

Per alunni con PDP/PEI o altri bisogni, selezionare strumenti e obiettivi coerenti con la documentazione individuale e con l'osservazione didattica. Evitare adattamenti standardizzati basati sulla sola etichetta.

5. Fasi operative

Fase	Attività	Evidenza
1. Storia-problema	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	idee iniziali / domande
2. Semaforo delle parole	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	scheda o produzione breve
3. Role play	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	osservazione e confronto
4. Officina delle riformulazioni	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	bozza / mappa / prova
5. Creazione della cassetta	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	prodotto in costruzione
6. Patto di classe	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	prodotto + restituzione

6. Metodologie e strumenti

Didattica laboratoriale • cooperative learning • peer support • conversazione guidata • problem solving • uso di mediatori visivi e organizzatori grafici. Strumenti digitali solo quando aggiungono accessibilità, documentazione o comunicazione.

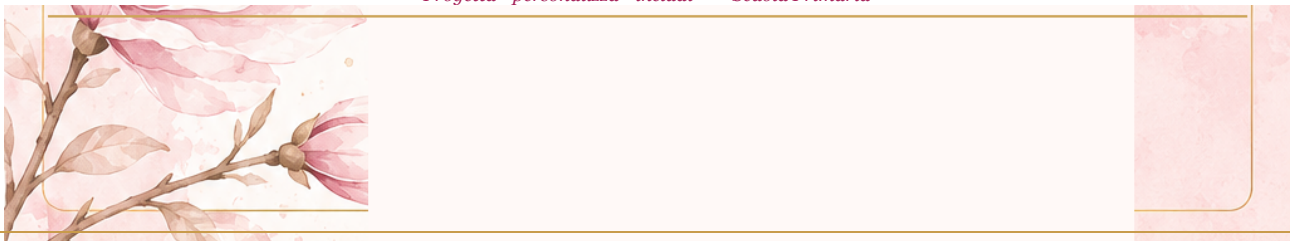
7. Valutazione

Valutazione iniziale attraverso attivazione delle conoscenze; formativa durante le fasi con osservazioni, feedback ed exit ticket; finale attraverso prodotto autentico, rubrica e breve autovalutazione.

Dimensione	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
Comprensione	Comprende e collega con autonomia.	Comprende e collega con qualche guida.	Comprende gli elementi essenziali.	Comprende con supporto frequente.
Applicazione	Usa conoscenze in modo efficace e flessibile.	Applica correttamente in situazioni note.	Applica con guida.	Applica solo con supporto strutturato.



Collaborazione	Contribuisce, ascolta e sostiene il gruppo.	Collabora in modo generalmente efficace.	Collabora se guidato.	Necessita mediazione costante.
Comunicazione	Comunica in modo chiaro e adatto al prodotto.	Comunica in modo comprensibile.	Comunica gli elementi essenziali.	Comunica con supporti e domande guida.



MATERIALI PRONTI • UDA 3

SCHEDA ALUNNO – PARTENZA

Cosa so già su: comunicazione rispettosa e convivenza?

Scrivo o disegno 3 cose che conosco.

1. _____

2. _____

3. _____

Una domanda che vorrei fare: _____

ORGANIZER DI GRUPPO

Il nostro compito: _____

Ruoli: facilitatore / lettore / responsabile materiali / portavoce

Tre idee importanti: 1. _____ 2. _____ 3. _____

La scelta del gruppo: _____

Perché: _____

EXIT TICKET

Oggi ho scoperto... _____

La cosa più chiara è... _____

Ho ancora una domanda su... _____

AUTOVALUTAZIONE BAMBINO

😊 Ci riesco con sicurezza 😊 Ci riesco abbastanza 🌱 Sto imparando

Ho partecipato al lavoro. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Ho capito le idee principali. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Ho aiutato il gruppo. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Il mio prossimo piccolo obiettivo è: _____

VERSIONE FACILITATA

1. Guarda le immagini/parole chiave fornite dal docente.
2. Scegli o completa una frase alla volta.
3. Usa la mappa o il modello.
4. Puoi rispondere con parole, disegno, simboli o breve registrazione, se previsto.
5. Controlla il lavoro con la checklist.

UDA 4 • CLASSE III-IV

A tavola con la matematica

Misure, frazioni e scelte alimentari



Voce	Progetto
Destinatari	Scuola primaria – classe III-IV
Durata	12 ore
Discipline	Matematica • Scienze • Italiano • Educazione civica
Prodotto finale	Ricettario matematico illustrato

1. Contesto e bisogno

Classe eterogenea per livelli, stili e tempi di apprendimento. La progettazione prevede partecipazione multimodale e adattamenti da definire sulla base dei bisogni reali della classe.

Usare numeri e misure in una situazione concreta e significativa.

2. Competenze e obiettivi

- Leggere quantità e unità di misura in semplici ricette.
- Riconoscere frazioni in contesti quotidiani.
- Confrontare e ordinare quantità.
- Scrivere istruzioni chiare e sequenziali.

3. Prerequisiti

Comprensione di consegne brevi, partecipazione a conversazioni guidate, uso degli strumenti di base coerenti con la classe. Il docente verifica i prerequisiti con attività iniziale non valutativa.

4. Inclusione e accessibilità

Strumenti reali, tabelle di conversione semplificate, ricette visuali, calcolatrice se prevista, ruoli cooperativi.

PERSONALIZZAZIONE

Per alunni con PDP/PEI o altri bisogni, selezionare strumenti e obiettivi coerenti con la documentazione individuale e con l'osservazione didattica. Evitare adattamenti standardizzati basati sulla sola etichetta.

5. Fasi operative

Fase	Attività	Evidenza
1. Problema autentico	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	idee iniziali / domande
2. Misuriamo davvero	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	scheda o produzione breve
3. Frazioni in cucina	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	osservazione e confronto
4. Leggiamo etichette in modo guidato	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	bozza / mappa / prova
5. Scriviamo la ricetta	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	prodotto in costruzione
6. Ricettario e mostra	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	prodotto + restituzione

6. Metodologie e strumenti

Didattica laboratoriale • cooperative learning • peer support • conversazione guidata • problem solving • uso di mediatori visivi e organizzatori grafici. Strumenti digitali solo quando aggiungono accessibilità, documentazione o comunicazione.

7. Valutazione

Valutazione iniziale attraverso attivazione delle conoscenze; formativa durante le fasi con osservazioni, feedback ed exit ticket; finale attraverso prodotto autentico, rubrica e breve autovalutazione.

Dimensione	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
Comprensione	Comprende e collega con autonomia.	Comprende e collega con qualche guida.	Comprende gli elementi essenziali.	Comprende con supporto frequente.
Applicazione	Usa conoscenze in modo efficace e flessibile.	Applica correttamente in situazioni note.	Applica con guida.	Applica solo con supporto strutturato.



Collaborazione	Contribuisce, ascolta e sostiene il gruppo.	Collabora in modo generalmente efficace.	Collabora se guidato.	Necessita mediazione costante.
Comunicazione	Comunica in modo chiaro e adatto al prodotto.	Comunica in modo comprensibile.	Comunica gli elementi essenziali.	Comunica con supporti e domande guida.



MATERIALI PRONTI • UDA 4

SCHEDA ALUNNO – PARTENZA

Cosa so già su: misure, frazioni e scelte alimentari?

Scrivo o disegno 3 cose che conosco.

1. _____

2. _____

3. _____

Una domanda che vorrei fare: _____

ORGANIZER DI GRUPPO

Il nostro compito: _____

Ruoli: facilitatore / lettore / responsabile materiali / portavoce

Tre idee importanti: 1. _____ 2. _____ 3. _____

La scelta del gruppo: _____

Perché: _____

EXIT TICKET

Oggi ho scoperto... _____

La cosa più chiara è... _____

Ho ancora una domanda su... _____

AUTOVALUTAZIONE BAMBINO

😊 Ci riesco con sicurezza 😊 Ci riesco abbastanza 🌱 Sto imparando

Ho partecipato al lavoro. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Ho capito le idee principali. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Ho aiutato il gruppo. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Il mio prossimo piccolo obiettivo è: _____

VERSIONE FACILITATA

1. Guarda le immagini/parole chiave fornite dal docente.
2. Scegli o completa una frase alla volta.
3. Usa la mappa o il modello.
4. Puoi rispondere con parole, disegno, simboli o breve registrazione, se previsto.
5. Controlla il lavoro con la checklist.

UDA 5 • CLASSE III

Viaggio nel tempo

Fonti e storia personale/locale



Voce	Progetto
Destinatari	Scuola primaria – classe III
Durata	10 ore
Discipline	Storia • Italiano • Arte • Tecnologia
Prodotto finale	Museo delle fonti della classe

1. Contesto e bisogno

Classe eterogenea per livelli, stili e tempi di apprendimento. La progettazione prevede partecipazione multimodale e adattamenti da definire sulla base dei bisogni reali della classe.

Comprendere che il passato si ricostruisce attraverso tracce e fonti.

2. Competenze e obiettivi

- Distinguere semplici tipologie di fonte.
- Ricavare informazioni esplicite da una fonte.
- Ordinare eventi su una linea del tempo.
- Raccontare un cambiamento tra passato e presente.

3. Prerequisiti

Comprensione di consegne brevi, partecipazione a conversazioni guidate, uso degli strumenti di base coerenti con la classe. Il docente verifica i prerequisiti con attività iniziale non valutativa.

4. Inclusione e accessibilità

Fonti concrete e fotografiche, domande guida, audio-risposta, linea del tempo visuale, coppie eterogenee.

PERSONALIZZAZIONE

Per alunni con PDP/PEI o altri bisogni, selezionare strumenti e obiettivi coerenti con la documentazione individuale e con l'osservazione didattica. Evitare adattamenti standardizzati basati sulla sola etichetta.

5. Fasi operative

Fase	Attività	Evidenza
1. Oggetto misterioso	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	idee iniziali / domande
2. Tipi di fonte	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	scheda o produzione breve
3. Intervista in famiglia	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	osservazione e confronto
4. Linea del tempo	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	bozza / mappa / prova
5. Allestimento del museo	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	prodotto in costruzione
6. Visita guidata	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	prodotto + restituzione

6. Metodologie e strumenti

Didattica laboratoriale • cooperative learning • peer support • conversazione guidata • problem solving • uso di mediatori visivi e organizzatori grafici. Strumenti digitali solo quando aggiungono accessibilità, documentazione o comunicazione.

7. Valutazione

Valutazione iniziale attraverso attivazione delle conoscenze; formativa durante le fasi con osservazioni, feedback ed exit ticket; finale attraverso prodotto autentico, rubrica e breve autovalutazione.

Dimensione	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
Comprensione	Comprende e collega con autonomia.	Comprende e collega con qualche guida.	Comprende gli elementi essenziali.	Comprende con supporto frequente.
Applicazione	Usa conoscenze in modo efficace e flessibile.	Applica correttamente in situazioni note.	Applica con guida.	Applica solo con supporto strutturato.



Collaborazione	Contribuisce, ascolta e sostiene il gruppo.	Collabora in modo generalmente efficace.	Collabora se guidato.	Necessita mediazione costante.
Comunicazione	Comunica in modo chiaro e adatto al prodotto.	Comunica in modo comprensibile.	Comunica gli elementi essenziali.	Comunica con supporti e domande guida.



MATERIALI PRONTI • UDA 5

SCHEDA ALUNNO – PARTENZA

Cosa so già su: fonti e storia personale/locale?

Scrivo o disegno 3 cose che conosco.

1. _____

2. _____

3. _____

Una domanda che vorrei fare: _____

ORGANIZER DI GRUPPO

Il nostro compito: _____

Ruoli: facilitatore / lettore / responsabile materiali / portavoce

Tre idee importanti: 1. _____ 2. _____ 3. _____

La scelta del gruppo: _____

Perché: _____

EXIT TICKET

Oggi ho scoperto... _____

La cosa più chiara è... _____

Ho ancora una domanda su... _____

AUTOVALUTAZIONE BAMBINO

😊 Ci riesco con sicurezza 😊 Ci riesco abbastanza 🌱 Sto imparando

Ho partecipato al lavoro. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Ho capito le idee principali. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Ho aiutato il gruppo. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Il mio prossimo piccolo obiettivo è: _____

VERSIONE FACILITATA

1. Guarda le immagini/parole chiave fornite dal docente.
2. Scegli o completa una frase alla volta.
3. Usa la mappa o il modello.
4. Puoi rispondere con parole, disegno, simboli o breve registrazione, se previsto.
5. Controlla il lavoro con la checklist.

UDA 6 • CLASSE IV

Il viaggio di una goccia

Ciclo dell'acqua e uso responsabile



Voce	Progetto
Destinatari	Scuola primaria – classe IV
Durata	12 ore
Discipline	Scienze • Geografia • Italiano • Educazione civica
Prodotto finale	Campagna “Ogni goccia conta”

1. Contesto e bisogno

Classe eterogenea per livelli, stili e tempi di apprendimento. La progettazione prevede partecipazione multimodale e adattamenti da definire sulla base dei bisogni reali della classe.

Collegare fenomeni scientifici e comportamenti quotidiani di sostenibilità.

2. Competenze e obiettivi

- Descrivere le principali fasi del ciclo dell'acqua.
- Rappresentare relazioni causa-effetto semplici.
- Individuare comportamenti di risparmio idrico.
- Comunicare un messaggio scientifico a un destinatario reale.

3. Prerequisiti

Comprensione di consegne brevi, partecipazione a conversazioni guidate, uso degli strumenti di base coerenti con la classe. Il docente verifica i prerequisiti con attività iniziale non valutativa.

4. Inclusione e accessibilità

Schema visivo, glossario, esperimento manipolativo, testo facilitato, scelta tra poster/audio/slides.

PERSONALIZZAZIONE

Per alunni con PDP/PEI o altri bisogni, selezionare strumenti e obiettivi coerenti con la documentazione individuale e con l'osservazione didattica. Evitare adattamenti standardizzati basati sulla sola etichetta.

5. Fasi operative

Fase	Attività	Evidenza
1. Domanda-problema	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	idee iniziali / domande
2. Esperimento evaporazione/condensazione	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	scheda o produzione breve
3. Costruiamo il ciclo	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	osservazione e confronto
4. Acqua nel territorio	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	bozza / mappa / prova
5. Audit dei consumi	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	prodotto in costruzione
6. Campagna finale	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	prodotto + restituzione

6. Metodologie e strumenti

Didattica laboratoriale • cooperative learning • peer support • conversazione guidata • problem solving • uso di mediatori visivi e organizzatori grafici. Strumenti digitali solo quando aggiungono accessibilità, documentazione o comunicazione.

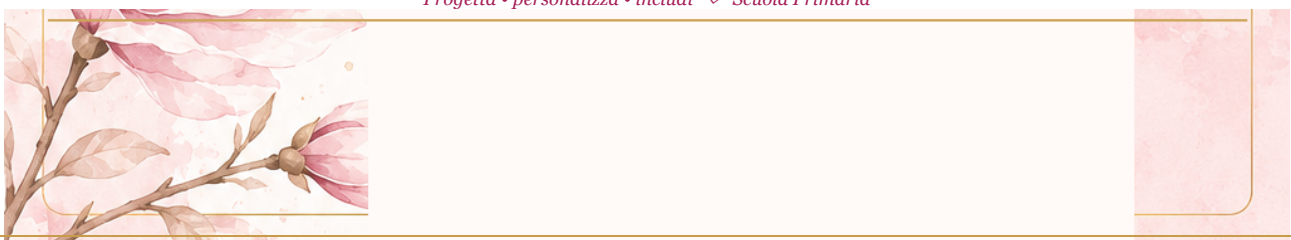
7. Valutazione

Valutazione iniziale attraverso attivazione delle conoscenze; formativa durante le fasi con osservazioni, feedback ed exit ticket; finale attraverso prodotto autentico, rubrica e breve autovalutazione.

Dimensione	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
Comprensione	Comprende e collega con autonomia.	Comprende e collega con qualche guida.	Comprende gli elementi essenziali.	Comprende con supporto frequente.
Applicazione	Usa conoscenze in modo efficace e flessibile.	Applica correttamente in situazioni note.	Applica con guida.	Applica solo con supporto strutturato.



Collaborazione	Contribuisce, ascolta e sostiene il gruppo.	Collabora in modo generalmente efficace.	Collabora se guidato.	Necessita mediazione costante.
Comunicazione	Comunica in modo chiaro e adatto al prodotto.	Comunica in modo comprensibile.	Comunica gli elementi essenziali.	Comunica con supporti e domande guida.



MATERIALI PRONTI • UDA 6

SCHEDA ALUNNO – PARTENZA

Cosa so già su: ciclo dell'acqua e uso responsabile?

Scrivo o disegno 3 cose che conosco.

1. _____

2. _____

3. _____

Una domanda che vorrei fare: _____

ORGANIZER DI GRUPPO

Il nostro compito: _____

Ruoli: facilitatore / lettore / responsabile materiali / portavoce

Tre idee importanti: 1. _____ 2. _____ 3. _____

La scelta del gruppo: _____

Perché: _____

EXIT TICKET

Oggi ho scoperto... _____

La cosa più chiara è... _____

Ho ancora una domanda su... _____

AUTOVALUTAZIONE BAMBINO

😊 Ci riesco con sicurezza 😊 Ci riesco abbastanza 🌱 Sto imparando

Ho partecipato al lavoro. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Ho capito le idee principali. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Ho aiutato il gruppo. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Il mio prossimo piccolo obiettivo è: _____

VERSIONE FACILITATA

1. Guarda le immagini/parole chiave fornite dal docente.
2. Scegli o completa una frase alla volta.
3. Usa la mappa o il modello.
4. Puoi rispondere con parole, disegno, simboli o breve registrazione, se previsto.
5. Controlla il lavoro con la checklist.

UDA 7 • CLASSE IV

Missione biodiversità

Ecosistemi e tutela della biodiversità



Voce	Progetto
Destinatari	Scuola primaria – classe IV
Durata	12 ore
Discipline	Scienze • Geografia • Arte • Italiano
Prodotto finale	Guida illustrata alla biodiversità del territorio

1. Contesto e bisogno

Classe eterogenea per livelli, stili e tempi di apprendimento. La progettazione prevede partecipazione multimodale e adattamenti da definire sulla base dei bisogni reali della classe.

Sviluppare osservazione, classificazione e responsabilità verso l'ambiente.

2. Competenze e obiettivi

- Riconoscere elementi biotici e abiotici.
- Classificare organismi secondo criteri dati.
- Descrivere semplici relazioni in un ecosistema.
- Proporre azioni realistiche di tutela.

3. Prerequisiti

Comprensione di consegne brevi, partecipazione a conversazioni guidate, uso degli strumenti di base coerenti con la classe. Il docente verifica i prerequisiti con attività iniziale non valutativa.

4. Inclusione e accessibilità

Schede con immagini, criteri di classificazione espliciti, mappe, lessico anticipato, ruoli di gruppo.

PERSONALIZZAZIONE

Per alunni con PDP/PEI o altri bisogni, selezionare strumenti e obiettivi coerenti con la documentazione individuale e con l'osservazione didattica. Evitare adattamenti standardizzati basati sulla sola etichetta.

5. Fasi operative

Fase	Attività	Evidenza
1. Missione iniziale	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	idee iniziali / domande
2. Osservazione sul campo/immagini	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	scheda o produzione breve
3. Classificazione	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	osservazione e confronto
4. Rete delle relazioni	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	bozza / mappa / prova
5. Schede specie	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	prodotto in costruzione
6. Guida e presentazione	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	prodotto + restituzione

6. Metodologie e strumenti

Didattica laboratoriale • cooperative learning • peer support • conversazione guidata • problem solving • uso di mediatori visivi e organizzatori grafici. Strumenti digitali solo quando aggiungono accessibilità, documentazione o comunicazione.

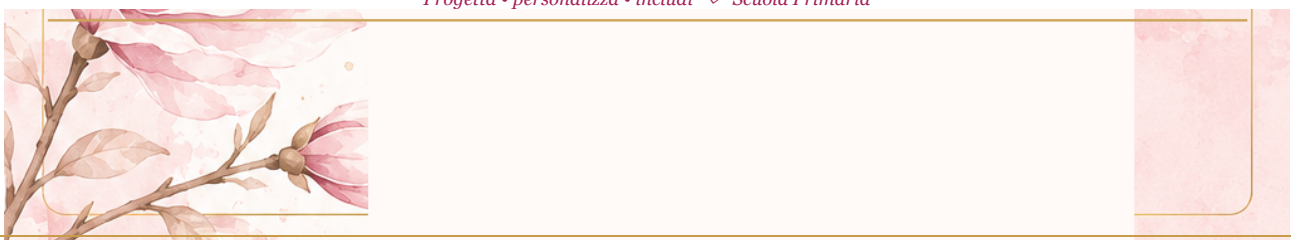
7. Valutazione

Valutazione iniziale attraverso attivazione delle conoscenze; formativa durante le fasi con osservazioni, feedback ed exit ticket; finale attraverso prodotto autentico, rubrica e breve autovalutazione.

Dimensione	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
Comprensione	Comprende e collega con autonomia.	Comprende e collega con qualche guida.	Comprende gli elementi essenziali.	Comprende con supporto frequente.
Applicazione	Usa conoscenze in modo efficace e flessibile.	Applica correttamente in situazioni note.	Applica con guida.	Applica solo con supporto strutturato.



Collaborazione	Contribuisce, ascolta e sostiene il gruppo.	Collabora in modo generalmente efficace.	Collabora se guidato.	Necessita mediazione costante.
Comunicazione	Comunica in modo chiaro e adatto al prodotto.	Comunica in modo comprensibile.	Comunica gli elementi essenziali.	Comunica con supporti e domande guida.



MATERIALI PRONTI • UDA 7

SCHEDA ALUNNO – PARTENZA

Cosa so già su: ecosistemi e tutela della biodiversità?

Scrivo o disegno 3 cose che conosco.

1. _____

2. _____

3. _____

Una domanda che vorrei fare: _____

ORGANIZER DI GRUPPO

Il nostro compito: _____

Ruoli: facilitatore / lettore / responsabile materiali / portavoce

Tre idee importanti: 1. _____ 2. _____ 3. _____

La scelta del gruppo: _____

Perché: _____

EXIT TICKET

Oggi ho scoperto... _____

La cosa più chiara è... _____

Ho ancora una domanda su... _____

AUTOVALUTAZIONE BAMBINO

😊 Ci riesco con sicurezza 😊 Ci riesco abbastanza 🌱 Sto imparando

Ho partecipato al lavoro. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Ho capito le idee principali. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Ho aiutato il gruppo. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Il mio prossimo piccolo obiettivo è: _____

VERSIONE FACILITATA

1. Guarda le immagini/parole chiave fornite dal docente.
2. Scegli o completa una frase alla volta.
3. Usa la mappa o il modello.
4. Puoi rispondere con parole, disegno, simboli o breve registrazione, se previsto.
5. Controlla il lavoro con la checklist.

UDA 8 • CLASSE IV-V

Parole che fanno bene

Bullismo, linguaggio e responsabilità



Voce	Progetto
Destinatari	Scuola primaria – classe IV-V
Durata	10 ore
Discipline	Italiano • Educazione civica • Tecnologia
Prodotto finale	Manifesto multimediale della comunicazione rispettosa

1. Contesto e bisogno

Classe eterogenea per livelli, stili e tempi di apprendimento. La progettazione prevede partecipazione multimodale e adattamenti da definire sulla base dei bisogni reali della classe.

Riconoscere dinamiche comunicative dannose e costruire alternative prosociali.

2. Competenze e obiettivi

- Riconoscere comportamenti di esclusione e prevaricazione in scenari guidati.
- Distinguere scherzo, conflitto e comportamento ripetuto dannoso senza fare diagnosi/etichette.
- Formulare richieste di aiuto.
- Produrre messaggi di sensibilizzazione chiari.

3. Prerequisiti

Comprensione di consegne brevi, partecipazione a conversazioni guidate, uso degli strumenti di base coerenti con la classe. Il docente verifica i prerequisiti con attività iniziale non valutativa.

4. Inclusione e accessibilità

Scenari non autobiografici, possibilità di non esporsi, adulti di riferimento, frasi-starter, canali di risposta diversi.

PERSONALIZZAZIONE

Per alunni con PDP/PEI o altri bisogni, selezionare strumenti e obiettivi coerenti con la documentazione individuale e con l'osservazione didattica. Evitare adattamenti standardizzati basati sulla sola etichetta.

5. Fasi operative

Fase	Attività	Evidenza
1. Scenario narrativo	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	idee iniziali / domande
2. Che cosa sta succedendo?	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	scheda o produzione breve
3. La rete degli aiuti	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	osservazione e confronto
4. Laboratorio di linguaggio	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	bozza / mappa / prova
5. Manifesto multimediale	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	prodotto in costruzione
6. Restituzione	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	prodotto + restituzione

6. Metodologie e strumenti

Didattica laboratoriale • cooperative learning • peer support • conversazione guidata • problem solving • uso di mediatori visivi e organizzatori grafici. Strumenti digitali solo quando aggiungono accessibilità, documentazione o comunicazione.

7. Valutazione

Valutazione iniziale attraverso attivazione delle conoscenze; formativa durante le fasi con osservazioni, feedback ed exit ticket; finale attraverso prodotto autentico, rubrica e breve autovalutazione.

Dimensione	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
Comprensione	Comprende e collega con autonomia.	Comprende e collega con qualche guida.	Comprende gli elementi essenziali.	Comprende con supporto frequente.



Applicazione	Usa conoscenze in modo efficace e flessibile.	Applica correttamente in situazioni note.	Applica con guida.	Applica solo con supporto strutturato.
Collaborazione	Contribuisce, ascolta e sostiene il gruppo.	Collabora in modo generalmente efficace.	Collabora se guidato.	Necessita mediazione costante.
Comunicazione	Comunica in modo chiaro e adatto al prodotto.	Comunica in modo comprensibile.	Comunica gli elementi essenziali.	Comunica con supporti e domande guida.



MATERIALI PRONTI • UDA 8

SCHEDA ALUNNO – PARTENZA

Cosa so già su: bullismo, linguaggio e responsabilità?

Scrivo o disegno 3 cose che conosco.

1. _____

2. _____

3. _____

Una domanda che vorrei fare: _____

ORGANIZER DI GRUPPO

Il nostro compito: _____

Ruoli: facilitatore / lettore / responsabile materiali / portavoce

Tre idee importanti: 1. _____ 2. _____ 3. _____

La scelta del gruppo: _____

Perché: _____

EXIT TICKET

Oggi ho scoperto... _____

La cosa più chiara è... _____

Ho ancora una domanda su... _____

AUTOVALUTAZIONE BAMBINO

😊 Ci riesco con sicurezza 😊 Ci riesco abbastanza 🌱 Sto imparando

Ho partecipato al lavoro. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Ho capito le idee principali. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Ho aiutato il gruppo. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Il mio prossimo piccolo obiettivo è: _____

VERSIONE FACILITATA

1. Guarda le immagini/parole chiave fornite dal docente.
2. Scegli o completa una frase alla volta.
3. Usa la mappa o il modello.
4. Puoi rispondere con parole, disegno, simboli o breve registrazione, se previsto.
5. Controlla il lavoro con la checklist.

UDA 9 • CLASSE V

Piccoli esploratori digitali

Cittadinanza digitale e sicurezza



Voce	Progetto
Destinatari	Scuola primaria – classe V
Durata	12 ore
Discipline	Tecnologia • Educazione civica • Italiano
Prodotto finale	Guida della classe “Prima di cliccare”

1. Contesto e bisogno

Classe eterogenea per livelli, stili e tempi di apprendimento. La progettazione prevede partecipazione multimodale e adattamenti da definire sulla base dei bisogni reali della classe.

Promuovere comportamenti digitali prudenti, critici e rispettosi.

2. Competenze e obiettivi

- Riconoscere dati personali in esempi semplici.
- Valutare con domande guida l’affidabilità di un contenuto.
- Conoscere comportamenti prudenti nelle interazioni online.
- Chiedere aiuto a un adulto in situazioni dubbie.

3. Prerequisiti

Comprensione di consegne brevi, partecipazione a conversazioni guidate, uso degli strumenti di base coerenti con la classe. Il docente verifica i prerequisiti con attività iniziale non valutativa.

4. Inclusione e accessibilità

Scenari simulati, niente account personali, checklist visiva, linguaggio semplice, lavoro in coppia.

PERSONALIZZAZIONE

Per alunni con PDP/PEI o altri bisogni, selezionare strumenti e obiettivi coerenti con la documentazione individuale e con l’osservazione didattica. Evitare adattamenti standardizzati basati sulla sola etichetta.

5. Fasi operative

Fase	Attività	Evidenza
1. Quiz iniziale	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	idee iniziali / domande
2. Dati personali: cosa condivido?	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	scheda o produzione breve
3. Vero, falso o da verificare?	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	osservazione e confronto
4. Chat e netiquette	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	bozza / mappa / prova
5. Costruiamo la guida	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	prodotto in costruzione
6. Presentazione alle famiglie/classe	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	prodotto + restituzione

6. Metodologie e strumenti

Didattica laboratoriale • cooperative learning • peer support • conversazione guidata • problem solving • uso di mediatori visivi e organizzatori grafici. Strumenti digitali solo quando aggiungono accessibilità, documentazione o comunicazione.

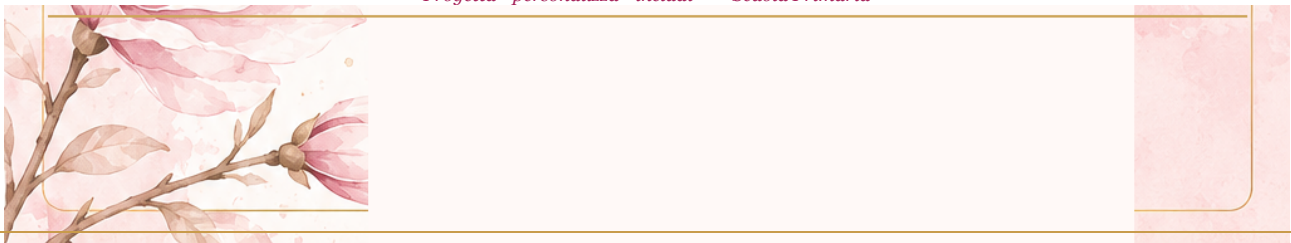
7. Valutazione

Valutazione iniziale attraverso attivazione delle conoscenze; formativa durante le fasi con osservazioni, feedback ed exit ticket; finale attraverso prodotto autentico, rubrica e breve autovalutazione.

Dimensione	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
Comprensione	Comprende e collega con autonomia.	Comprende e collega con qualche guida.	Comprende gli elementi essenziali.	Comprende con supporto frequente.
Applicazione	Usa conoscenze in modo efficace e flessibile.	Applica correttamente in situazioni note.	Applica con guida.	Applica solo con supporto strutturato.



Collaborazione	Contribuisce, ascolta e sostiene il gruppo.	Collabora in modo generalmente efficace.	Collabora se guidato.	Necessita mediazione costante.
Comunicazione	Comunica in modo chiaro e adatto al prodotto.	Comunica in modo comprensibile.	Comunica gli elementi essenziali.	Comunica con supporti e domande guida.



MATERIALI PRONTI • UDA 9

SCHEDA ALUNNO – PARTENZA

Cosa so già su: cittadinanza digitale e sicurezza?

Scrivo o disegno 3 cose che conosco.

1. _____

2. _____

3. _____

Una domanda che vorrei fare: _____

ORGANIZER DI GRUPPO

Il nostro compito: _____

Ruoli: facilitatore / lettore / responsabile materiali / portavoce

Tre idee importanti: 1. _____ 2. _____ 3. _____

La scelta del gruppo: _____

Perché: _____

EXIT TICKET

Oggi ho scoperto... _____

La cosa più chiara è... _____

Ho ancora una domanda su... _____

AUTOVALUTAZIONE BAMBINO

😊 Ci riesco con sicurezza 😊 Ci riesco abbastanza 🌱 Sto imparando

Ho partecipato al lavoro. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Ho capito le idee principali. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Ho aiutato il gruppo. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Il mio prossimo piccolo obiettivo è: _____

VERSIONE FACILITATA

1. Guarda le immagini/parole chiave fornite dal docente.
2. Scegli o completa una frase alla volta.
3. Usa la mappa o il modello.
4. Puoi rispondere con parole, disegno, simboli o breve registrazione, se previsto.
5. Controlla il lavoro con la checklist.

UDA 10 • CLASSE V

La città che vorrei

Spazi urbani, accessibilità e sostenibilità



Voce	Progetto
Destinatari	Scuola primaria – classe V
Durata	15 ore
Discipline	Geografia • Matematica • Educazione civica • Arte • Tecnologia
Prodotto finale	Plastico/mappa progettuale di una città inclusiva

1. Contesto e bisogno

Classe eterogenea per livelli, stili e tempi di apprendimento. La progettazione prevede partecipazione multimodale e adattamenti da definire sulla base dei bisogni reali della classe.

Integrare lettura dello spazio, dati, cittadinanza e progettazione cooperativa.

2. Competenze e obiettivi

- Leggere una semplice pianta e usare riferimenti spaziali.
- Raccogliere e rappresentare dati elementari su bisogni/spazi.
- Individuare barriere e facilitatori nell'ambiente.
- Argomentare scelte progettuali con criteri di accessibilità e sostenibilità.

3. Prerequisiti

Comprensione di consegne brevi, partecipazione a conversazioni guidate, uso degli strumenti di base coerenti con la classe. Il docente verifica i prerequisiti con attività iniziale non valutativa.

4. Inclusione e accessibilità

Mappe semplificate, simboli, ruoli differenziati, materiali manipolativi, possibilità di presentazione registrata.

PERSONALIZZAZIONE

Per alunni con PDP/PEI o altri bisogni, selezionare strumenti e obiettivi coerenti con la documentazione individuale e con l'osservazione didattica. Evitare adattamenti standardizzati basati sulla sola etichetta.

5. Fasi operative

Fase	Attività	Evidenza
1. Passeggiata immaginaria	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	idee iniziali / domande
2. Leggiamo la mappa	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	scheda o produzione breve
3. Indagine sui bisogni	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	osservazione e confronto
4. Progettiamo quartieri	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	bozza / mappa / prova
5. Costruiamo il modello	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	prodotto in costruzione
6. Consiglio comunale simulato	Docente introduce, modella e facilita. Gli alunni osservano, discutono, sperimentano e producono in modo individuale/cooperativo.	prodotto + restituzione

6. Metodologie e strumenti

Didattica laboratoriale • cooperative learning • peer support • conversazione guidata • problem solving • uso di mediatori visivi e organizzatori grafici. Strumenti digitali solo quando aggiungono accessibilità, documentazione o comunicazione.

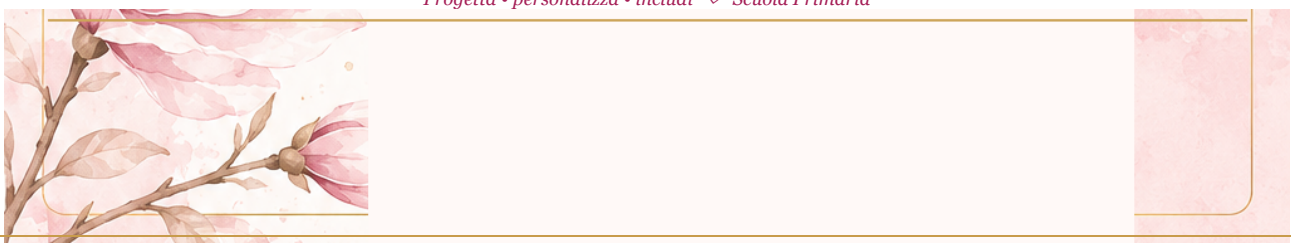
7. Valutazione

Valutazione iniziale attraverso attivazione delle conoscenze; formativa durante le fasi con osservazioni, feedback ed exit ticket; finale attraverso prodotto autentico, rubrica e breve autovalutazione.

Dimensione	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
Comprensione	Comprende e collega con autonomia.	Comprende e collega con qualche guida.	Comprende gli elementi essenziali.	Comprende con supporto frequente.
Applicazione	Usa conoscenze in modo efficace e flessibile.	Applica correttamente in situazioni note.	Applica con guida.	Applica solo con supporto strutturato.



Collaborazione	Contribuisce, ascolta e sostiene il gruppo.	Collabora in modo generalmente efficace.	Collabora se guidato.	Necessita mediazione costante.
Comunicazione	Comunica in modo chiaro e adatto al prodotto.	Comunica in modo comprensibile.	Comunica gli elementi essenziali.	Comunica con supporti e domande guida.



MATERIALI PRONTI • UDA 10

SCHEDA ALUNNO – PARTENZA

Cosa so già su: spazi urbani, accessibilità e sostenibilità?

Scrivo o disegno 3 cose che conosco.

1. _____

2. _____

3. _____

Una domanda che vorrei fare: _____

ORGANIZER DI GRUPPO

Il nostro compito: _____

Ruoli: facilitatore / lettore / responsabile materiali / portavoce

Tre idee importanti: 1. _____ 2. _____ 3. _____

La scelta del gruppo: _____

Perché: _____

EXIT TICKET

Oggi ho scoperto... _____

La cosa più chiara è... _____

Ho ancora una domanda su... _____

AUTOVALUTAZIONE BAMBINO

😊 Ci riesco con sicurezza 😊 Ci riesco abbastanza 🌱 Sto imparando

Ho partecipato al lavoro. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Ho capito le idee principali. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Ho aiutato il gruppo. ☐ 😊 ☐ 😊 ☐ 🌱

Il mio prossimo piccolo obiettivo è: _____

VERSIONE FACILITATA

1. Guarda le immagini/parole chiave fornite dal docente.
2. Scegli o completa una frase alla volta.
3. Usa la mappa o il modello.
4. Puoi rispondere con parole, disegno, simboli o breve registrazione, se previsto.
5. Controlla il lavoro con la checklist.



PARTE III

Cassetta degli strumenti

Modelli riutilizzabili e materiali pronti





Template UDA vuoto

MODELLO PRONTO

Titolo: _____
Classe: _____ Durata: _____
Discipline: _____
Bisogno prioritario: _____
Competenze: _____
Obiettivi osservabili: _____
Prodotto autentico: _____
Fasi: 1.____ 2.____ 3.____ 4.____ 5.____ 6.____
Barriere previste: _____
Facilitatori: _____
Evidenze: _____
Valutazione: _____



Checklist docente prima di partire

MODELLO PRONTO

- ☐ Il prodotto finale ha uno scopo chiaro.
- ☐ Gli obiettivi sono osservabili.
- ☐ Ogni attività prepara a un obiettivo.
- ☐ Ho previsto più modalità di partecipazione.
- ☐ Ho anticipato possibili barriere.
- ☐ So quali evidenze raccoglierò.
- ☐ La rubrica misura ciò che ho allenato.
- ☐ I materiali sono accessibili e leggibili.



Diario di bordo alunno

MODELLO PRONTO

Data: _____ Attività: _____
Oggi ho fatto... _____
Ho lavorato con... _____
Una difficoltà: _____
Come l'ho affrontata: _____
Una cosa che voglio ricordare: _____





Scheda lavoro cooperativo

MODELLO PRONTO

Compito del gruppo: _____

Ruoli: _____

Tempo disponibile: _____

Passaggi: 1.____ 2.____ 3.____

Controllo finale: abbiamo rispettato consegna? ☐ Tutti hanno partecipato? ☐





Peer feedback gentile

MODELLO PRONTO

Mi è piaciuto... _____

Ho capito bene... _____

Una domanda che ti faccio... _____

Un suggerimento gentile... _____





Rubrica universale 4 livelli

MODELLO PRONTO

Dimensioni suggerite: comprensione • applicazione • collaborazione • comunicazione • autonomia. Selezionare solo le dimensioni effettivamente allenate.



Osservazione sistematica docente

MODELLO PRONTO

Alunno/gruppo: _____

Comprende la consegna ☐ autonomamente ☐ con richiamo ☐ con guida

Partecipa ☐ spontaneamente ☐ se sollecitato ☐ con mediazione

Usa strategie ☐ autonome ☐ parziali ☐ da modellare

Nota qualitativa: _____



Exit ticket universale

MODELLO PRONTO

Una cosa che ho imparato: _____

Una cosa che so fare meglio: _____

Una domanda che ho ancora: _____





Autovalutazione facilitata

MODELLO PRONTO

Oggi: ☐ ho capito ☐ ho bisogno di riprovare

Nel gruppo: ☐ ho partecipato ☐ devo farmi aiutare di più

Il mio prossimo passo: _____



15 PROMPT IA PER IL DOCENTE

1. Controlla la coerenza tra questi obiettivi e le attività. Segnala solo incongruenze, senza inventare dati sulla classe.
2. Trasforma questo obiettivo generico in 3 obiettivi osservabili adatti alla classe indicata.
3. Proponi 3 alternative di compito autentico coerenti con questi apprendimenti.
4. Individua possibili barriere di accesso nella seguente attività e suggerisci facilitatori non stigmatizzanti.
5. Riscrivi questa consegna in linguaggio più breve e sequenziale, mantenendo lo stesso contenuto.
6. Genera una checklist di 5 passaggi per aiutare gli alunni a completare questo compito.
7. Crea 5 domande di attivazione delle conoscenze pregresse senza anticipare le risposte.
8. Proponi una versione visuale/organizzata di questa attività, indicando quali elementi trasformare in immagini o icone.
9. Costruisci una rubrica a 4 livelli usando soltanto queste dimensioni e questi obiettivi.
10. Controlla se la rubrica valuta davvero ciò che viene allenato nelle attività.
11. Proponi 3 exit ticket di difficoltà crescente per questa UDA.
12. Adatta la modalità di risposta offrendo scelta tra testo, orale, schema e prodotto visivo, senza ridurre l'obiettivo cognitivo.
13. Genera un esempio modello e un non-esempio per spiegare la consegna.
14. Proponi ruoli cooperativi semplici e realmente necessari per questa attività.
15. Fai una revisione finale dell'UDA: coerenza, fattibilità, inclusione, tempi, evidenze e valutazione. Elenca prima i problemi, poi le correzioni.

LICENZA D'USO

Materiale digitale destinato all'uso personale/professionale dell'acquirente. È consentita la personalizzazione per la propria progettazione didattica e l'utilizzo dei materiali con le proprie classi. Non è consentita la rivendita, la redistribuzione del pacchetto o la pubblicazione integrale dei file come propri.

Alessandra Coccia Learning Method

UDA Inclusiva – Scuola Primaria • Edizione Magnolia



APPENDICE PREMIUM

Materiali specifici pronti all'uso per le 10 UDA

Questa appendice trasforma le UDA in percorsi immediatamente operativi. Le schede sono modelli adattabili: il docente seleziona, semplifica o amplia in base alla classe reale, al curriculum d'istituto e agli eventuali PEI/PDP.



UDA 1 – Emozioni in viaggio

CARTE DELLE EMOZIONI

GIOIA — Mi sento così quando... _____
 TRISTEZZA — Mi sento così quando... _____
 RABBIA — Il mio corpo mi dice... _____
 PAURA — Posso chiedere aiuto a... _____
 CALMA — Mi aiuta... _____

IL TERMOMETRO EMOTIVO

1 = tranquillo/a 2 = un po' agitato/a 3 = molto agitato/a
 Oggi sono a: ____
 Una cosa che posso fare per stare meglio: _____

FRASI PER CHIEDERE AIUTO

Posso avere una pausa? • Puoi spiegarmelo di nuovo? • Ho bisogno di aiuto. • Posso farlo insieme a qualcuno?

CHECKLIST DOCENTE

- ☐ Ho adattato lessico e quantità di testo alla classe.
- ☐ Ho predisposto una versione accessibile dei materiali.
- ☐ Ho esplicitato consegna, tempi e criteri.
- ☐ Ho previsto una modalità alternativa di risposta quando coerente con l'obiettivo.
- ☐ Ho raccolto almeno un'evidenza formativa durante il percorso.



UDA 2 – Le stagioni intorno a noi

TACCUINO DELL'ESPLORATORE

Data: ____ Stagione: ____
Cielo: ____ Temperatura percepita: ____
Colori che vedo: ____
Piante/animali osservati: ____
Disegno un indizio della stagione.

TABELLA CONFRONTO

PRIMAVERA: ____
ESTATE: ____
AUTUNNO: ____
INVERNO: ____
Che cosa cambia? ____ Che cosa resta? ____

CHECKLIST DOCENTE

- ☐ Ho adattato lessico e quantità di testo alla classe.
- ☐ Ho predisposto una versione accessibile dei materiali.
- ☐ Ho esplicitato consegna, tempi e criteri.
- ☐ Ho previsto una modalità alternativa di risposta quando coerente con l'obiettivo.
- ☐ Ho raccolto almeno un'evidenza formativa durante il percorso.



UDA 3 – Parole gentili

SEMAFORO DELLE PAROLE

VERDE — parole che aiutano: _____

GIALLO — parole da riformulare: _____

ROSSO — parole che possono ferire: _____

OFFICINA DELLA RIFORMULAZIONE

Invece di: «Spostati!» → Posso dire: _____

Invece di: «Non sei capace!» → Posso dire: _____

Invece di interrompere → Posso: _____

CHECKLIST DOCENTE

- ☐ Ho adattato lessico e quantità di testo alla classe.
- ☐ Ho predisposto una versione accessibile dei materiali.
- ☐ Ho esplicitato consegna, tempi e criteri.
- ☐ Ho previsto una modalità alternativa di risposta quando coerente con l'obiettivo.
- ☐ Ho raccolto almeno un'evidenza formativa durante il percorso.

UDA 4 – A tavola con la matematica

RICETTA MATEMATICA

Ricetta: _____ Porzioni: ____

Ingrediente | quantità | unità di misura

_____ | ____ | ____

Se raddoppio le porzioni, che cosa cambia? _____

FRAZIONI IN CUCINA

Colora/representa: $\frac{1}{2}$ della torta • $\frac{1}{4}$ della pizza • $\frac{3}{4}$ di una tavoletta.

Scrivi un esempio quotidiano di frazione: _____

CHECKLIST DOCENTE

- ☐ Ho adattato lessico e quantità di testo alla classe.
- ☐ Ho predisposto una versione accessibile dei materiali.
- ☐ Ho esplicitato consegna, tempi e criteri.
- ☐ Ho previsto una modalità alternativa di risposta quando coerente con l'obiettivo.
- ☐ Ho raccolto almeno un'evidenza formativa durante il percorso.

UDA 5 – Viaggio nel tempo

CARTA D'IDENTITÀ DELLA FONTE

Oggetto/foto/documento: _____

Tipo di fonte: _____

Di quando potrebbe essere? _____

Che cosa ci racconta? _____

Che cosa NON possiamo sapere con certezza? _____

INTERVISTA AL PASSATO

Com'era la scuola? _____

A che cosa giocavi? _____

Quali oggetti usavi? _____

Che cosa è cambiato di più? _____

CHECKLIST DOCENTE

- ☐ Ho adattato lessico e quantità di testo alla classe.
- ☐ Ho predisposto una versione accessibile dei materiali.
- ☐ Ho esplicitato consegna, tempi e criteri.
- ☐ Ho previsto una modalità alternativa di risposta quando coerente con l'obiettivo.
- ☐ Ho raccolto almeno un'evidenza formativa durante il percorso.

UDA 6 – Il viaggio di una goccia

CICLO DELL'ACQUA

Metti in ordine: evaporazione • condensazione • precipitazione • raccolta.

Disegna frecce tra le fasi e scrivi una frase per ciascuna.

AUDIT DELL'ACQUA

Azione osservata | spreco? | alternativa

Rubinetto aperto mentre mi insapono | sì/no | _____

Doccia molto lunga | sì/no | _____

Riutilizzo acqua quando possibile | sì/no | _____

CAMPAGNA FINALE

Slogan: _____

Dato/idea scientifica da comunicare: _____

Azione concreta che proponiamo: _____

CHECKLIST DOCENTE

- ☐ Ho adattato lessico e quantità di testo alla classe.
- ☐ Ho predisposto una versione accessibile dei materiali.
- ☐ Ho esplicitato consegna, tempi e criteri.
- ☐ Ho previsto una modalità alternativa di risposta quando coerente con l'obiettivo.
- ☐ Ho raccolto almeno un'evidenza formativa durante il percorso.

UDA 7 – Missione biodiversità

SCHEDA SPECIE

Nome comune: _____

Dove vive: _____

Di che cosa ha bisogno: _____

Una caratteristica: _____

Una minaccia: _____

Un'azione di tutela: _____

RETE DELL'ECOSISTEMA

Sole → _____ → _____ → _____

Che cosa potrebbe accadere se un elemento scomparisse? _____

CHECKLIST DOCENTE

- ☐ Ho adattato lessico e quantità di testo alla classe.
- ☐ Ho predisposto una versione accessibile dei materiali.
- ☐ Ho esplicitato consegna, tempi e criteri.
- ☐ Ho previsto una modalità alternativa di risposta quando coerente con l'obiettivo.
- ☐ Ho raccolto almeno un'evidenza formativa durante il percorso.

UDA 8 – Parole che fanno bene

SCENARIO GUIDATO

Leggi lo scenario dato dal docente.

Che cosa osservi? _____

Chi potrebbe avere bisogno di aiuto? _____

Quale adulto può intervenire? _____

Quale frase rispettosa potremmo usare? _____

LA RETE DEGLI AIUTI

A scuola posso rivolgermi a: _____

A casa posso rivolgermi a: _____

Se online qualcosa mi mette a disagio: interrompo, non rispondo impulsivamente e chiedo aiuto a _____

CHECKLIST DOCENTE

- ☐ Ho adattato lessico e quantità di testo alla classe.
- ☐ Ho predisposto una versione accessibile dei materiali.
- ☐ Ho esplicitato consegna, tempi e criteri.
- ☐ Ho previsto una modalità alternativa di risposta quando coerente con l'obiettivo.
- ☐ Ho raccolto almeno un'evidenza formativa durante il percorso.

UDA 9 – Piccoli esploratori digitali

PRIMA DI CLICCARRE

STOP — Conosco la persona/sito? ☐

PENSO — Mi stanno chiedendo dati personali? ☐

VERIFICO — Posso controllare con un'altra fonte/adulto? ☐

CHIEDO — Se ho un dubbio, a chi mi rivolgo? _____

VERO, FALSO O DA VERIFICARE?

Titolo/contenuto: _____

Chi lo pubblica? _____

C'è una data? _____

Trovo la stessa informazione altrove? _____

Conclusione: ☐ attendibile ☐ dubbio ☐ da verificare

CHECKLIST DOCENTE

- ☐ Ho adattato lessico e quantità di testo alla classe.
- ☐ Ho predisposto una versione accessibile dei materiali.
- ☐ Ho esplicitato consegna, tempi e criteri.
- ☐ Ho previsto una modalità alternativa di risposta quando coerente con l'obiettivo.
- ☐ Ho raccolto almeno un'evidenza formativa durante il percorso.

UDA 10 – La città che vorrei

CACCIA A BARRIERE E FACILITATORI

Luogo: _____
Barriera osservata: _____
Chi potrebbe incontrare difficoltà? _____
Facilitatore/proposta: _____

SCHEDA PROGETTISTA

Zona della città: _____
Problema da risolvere: _____
La nostra soluzione: _____
Perché è accessibile: _____
Perché è sostenibile: _____
Materiali per il plastico/mappa: _____

CHECKLIST DOCENTE

- ☐ Ho adattato lessico e quantità di testo alla classe.
- ☐ Ho predisposto una versione accessibile dei materiali.
- ☐ Ho esplicitato consegna, tempi e criteri.
- ☐ Ho previsto una modalità alternativa di risposta quando coerente con l'obiettivo.
- ☐ Ho raccolto almeno un'evidenza formativa durante il percorso.

Approfondimento – UDL 3.0 nella progettazione

La progettazione inclusiva del volume assume la variabilità degli alunni come dato ordinario. In pratica, il docente progetta opzioni per coinvolgimento, rappresentazione, azione ed espressione, senza abbassare automaticamente il livello cognitivo del compito.

TRE DOMANDE UDL

COINVOLGIMENTO — Come posso rendere scopo, scelta e partecipazione più accessibili?

RAPPRESENTAZIONE — In quali modi posso rendere comprensibili informazioni, lessico e relazioni?

AZIONE ED ESPRESSIONE — Quali modalità coerenti posso offrire per interagire e mostrare l'apprendimento?

ESEMPIO

Obiettivo: spiegare il ciclo dell'acqua.

Non cambia l'obiettivo se un alunno lo dimostra con testo breve, schema commentato o spiegazione orale supportata da immagini. Cambia il canale di espressione, non necessariamente la richiesta cognitiva.

Bibliografia e riferimenti essenziali

- CAST (2024), Universal Design for Learning Guidelines, version 3.0.
- Indicazioni nazionali e documenti curriculari vigenti: verificare sempre la versione applicabile all'anno scolastico e al proprio istituto.
- Documentazione d'istituto: PTOF, curriculum verticale, criteri di valutazione, protocolli inclusione e regolamenti per l'uso delle tecnologie.
- Per personalizzazioni individuali: fare riferimento alla documentazione effettiva dell'alunno (PEI/PDP ove previsti) e alle decisioni collegiali competenti.

PACCHETTO DIGITALE – COSA CONSEGNARE ALL'ACQUIRENTE

CONTENUTO DEL PACCHETTO

- 01 • Manuale completo UDA Inclusiva – Scuola Primaria
- 02 • 10 UDA complete pronte all'uso
- 03 • Materiali specifici per ogni UDA
- 04 • Cassetta degli strumenti riutilizzabile
- 05 • Rubriche, autovalutazioni, exit ticket e checklist
- 06 • Template UDA vuoto
- 07 • 15 prompt IA per il docente
- 08 • Versione Word modificabile

Licenza: uso personale/professionale dell'acquirente; personalizzazione consentita per le proprie classi; vietate rivendita e redistribuzione integrale.