



*Istituto Comprensivo n. 3
"A. Vivenza - Giovanni XXIII"*
67051 Avezzano (AQ)

Via Massa d'Albe, 5 cod. fisc. n. 90041340663 – tel. 0863/35138 – 0863/1809839
cod. min. AQIC84200C – e-mail aqic84200c@istruzione.it pec: aqic84200c@pec.istruzione.it

CURRICOLO DI RACCORDO TRANSIZIONE

Allegato al Curricolo verticale d'Istituto

Il passaggio dalla scuola primaria alla secondaria di primo grado rappresenta un momento cruciale di continuità didattica. Con l'introduzione delle **Indicazioni Nazionali 2026**, l'attenzione si sposta verso un'integrazione più fluida delle competenze, puntando sulla trasversalità e sulla sostenibilità.

Ecco le discipline chiave che richiedono un'armonizzazione strategica per allineare gli obiettivi tra i due cicli:

1. Area Linguistico-Comunicativa (Italiano e Lingue Straniere)

Il focus passa dalla padronanza strumentale (leggere e scrivere) all'**efficacia comunicativa** in contesti diversi.

- **Obiettivo di allineamento:** Transizione dalla comprensione testuale semplice all'analisi critica e alla produzione di testi argomentativi.
- **Novità 2026:** Maggiore enfasi sul **multilinguismo** come strumento di cittadinanza globale, non solo come studio di regole grammaticali.

2. Area Scientifico-Matematica e STEM

Questa è l'area che subisce il cambiamento più profondo nel passaggio al 2026.

- **Discipline coinvolte:** Matematica, Scienze, Tecnologia.
- **Armonizzazione:** Superare la frammentazione dei contenuti a favore dell'approccio **STEM/STEAM**. Si passa dall'osservazione empirica della primaria alla modellizzazione astratta della secondaria.
- **Obiettivo 2026:** Sviluppo del pensiero computazionale e della capacità di risolvere problemi complessi legati alla realtà.

3. Educazione Civica e Sostenibilità

Nelle Indicazioni 2026, l'Educazione Civica non è più una "materia a parte" ma il collante del curriculum.

- **Temi cardine:** Transizione ecologica, salute, legalità e cittadinanza digitale.
- **Allineamento:** In quinta primaria si lavora sulla consapevolezza del sé e delle regole del gruppo; in prima secondaria si deve evolvere verso la **responsabilità sociale** e la comprensione dell'Agenda 2030.

4. Area Storico-Geografica

Il passaggio richiede un salto metodologico:

- **Storia:** Dalla narrazione di grandi quadri di civiltà (primaria) all'uso rigoroso delle fonti e alla comprensione delle relazioni di causa-effetto (secondaria).
- **Geografia:** Dalla descrizione del territorio all'analisi dei sistemi antropici e dei cambiamenti climatici (Geografia attiva).

Sintesi del Cambiamento Metodologico

Aspetto	Indicazioni 2012	Verso Indicazioni 2026
Focus	Acquisizione di conoscenze base	Sviluppo di competenze trasversali
Ambiente	Aula tradizionale	Laboratorio e apprendimento esperienziale
Valutazione	Basata sul prodotto	Basata sul processo e sull'autovalutazione
Tecnologia	Strumento di supporto	Linguaggio integrato (Alfabetizzazione digitale)

Nel passaggio dalla **classe quinta della scuola primaria** alla **classe prima della scuola secondaria di primo grado**, il lavoro di armonizzazione (alla luce delle *Indicazioni Nazionali 2012* e del loro aggiornamento 2026) riguarda **tutte le discipline**, ma alcune richiedono un'attenzione particolare perché segnano un cambio più netto di impostazione, linguaggio e metodologie.

Sintesi operativa

Non si tratta solo di “quali discipline”, ma di **come raccordarle**:

- evitare discontinuità metodologiche (da laboratoriale → solo trasmissivo)
- condividere **nuclei fondanti** e **traguardi di competenza**
- costruire **curricoli verticali** tra primaria e secondaria
- lavorare su **lessico disciplinare** e **metodo di studio**

Nota: L'armonizzazione non riguarda solo i contenuti, ma la **certificazione delle competenze**. Il profilo dello studente in uscita dalla quinta primaria deve "parlare la stessa lingua" dei criteri di accoglienza della prima secondaria, garantendo che le abilità digitali e sociali siano riconosciute come prerequisiti fondamentali.

Principi di raccordo didattico

- costruzione di **curricolo verticale**
- condivisione di **nuclei fondanti**
- sviluppo del **lessico disciplinare**
- continuità metodologica
- valorizzazione delle **competenze in uscita**

Disciplina	Competenza in uscita V primaria	Criticità (Indicazioni 2012 → 2025)	Obiettivi ponte (inizio I secondaria)	Contenuti da raccordare	Metodologie comuni
Italiano	Comprende e produce testi complessi; usa la lingua in modo consapevole	Passaggio a testi argomentati vi e studio disciplinare	Sviluppare comprensione profonda; introdurre argomentazione; consolidare metodo di studio	Testi espositivi; connettivi; lessico disciplinare	Mappe, scrittura guidata, didattica per competenze
Inglese	Livello A1 QCER; interazione semplice	Passaggio verso A2	Ampliare lessico; migliorare produzione orale e scritta	Funzioni comunicative; strutture base	Role play, CLIL, attività comunicative
Seconda lingua	Avvio o assente	Introduzione sistematica	Acquisire lessico base e strutture semplici	Comunicazione di base	Approccio comunicativo , scaffolding
Storia	Dalla preistoria alla caduta Impero romano	Vuoto temporale (Circolare 1312)	Colmare periodo: romano-barbarici, Bizantini, Islam	Alto Medioevo; continuità/discontinuità	Fonti, timeline, mappe
Geografia	Si orienta e legge carte	Maggiore complessità analitica	Analizzare territori e dati	Carte, paesaggi, relazioni uomo-ambiente	Compiti autentici, mappe
Matematica	Usa numeri, dati e strategie	Introduzione formalismo e informatica	Consolidare calcolo; introdurre algoritmi	Numeri; problemi; dati; coding base	Problem solving, coding unplugged
Scienze	Osserva e descrive fenomeni	Passaggio a modelli scientifici	Interpretare fenomeni e usare linguaggio scientifico	Metodo scientifico; materia; energia	Laboratori, inquiry
Tecnologia	Usa strumenti e riconosce funzioni	Introduzione digitale e IA	Uso consapevole; dati; IA base	Dispositivi; internet; sicurezza; dati	Learning by doing, digitale
Arte e immagine	Produce e interpreta immagini	Maggiore analisi critica	Analizzare opere; usare tecniche	Linguaggio visivo; tecniche	Laboratori, osservazione guidata
Musica	Riproduce e ascolta	Strutturazione musicale	Leggere e produrre sequenze musicali	Ritmo, melodia	Attività pratiche
Educazione fisica	Coordina movimenti e rispetta regole	Maggiore strutturazione sportiva	Applicare regole e strategie	Sport, schemi motori	Cooperative learning
Educazione civica	Conosce regole e convivenza	Maggiore consapevolezza critica	Comprendere diritti/doveri e cittadinanza attiva	Costituzione; digitale; sostenibilità	Debate, compiti di realtà

Discipline trasversali (fondamentali nelle Indicazioni 2026)

Oltre alle singole materie, il vero nodo dell'armonizzazione riguarda le **competenze trasversali**, che devono essere coerenti tra i due ordini:

- **Competenze linguistiche** (in tutte le discipline)
- **Competenze digitali**
- **Pensiero critico e problem solving**
- **Educazione civica** (sempre più integrata)
- **Imparare a imparare** (autonomia nello studio)



UDA PONTE DI MATEMATICA

CLASSE: V primaria → I secondaria (UDA ponte)

COMPETENZA IN USCITA

L'alunno utilizza il linguaggio matematico per risolvere problemi, interpretare dati e applicare il pensiero logico anche attraverso semplici processi algoritmici.

LIVELLI DI PADRONANZA

- **Avanzato:** risolve problemi complessi, utilizza strategie diverse e costruisce algoritmi in autonomia
- **Intermedio:** risolve problemi e applica procedure logiche in modo corretto
- **Base:** risolve problemi semplici con guida e applica sequenze note
- **Iniziale:** incontra difficoltà nell'organizzare strategie risolutive

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza matematica e STEM
- Competenza digitale
- Imparare a imparare

NUCLEI FONDANTI

- Numeri
- Relazioni e dati
- Problemi
- Logica e algoritmi (integrazione nuove Indicazioni)

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (RIMODULATI – CIRCOLARE 1312)

- Consolidare operazioni con numeri naturali, decimali e frazioni
- Risolvere problemi con strategie diverse
- Leggere e interpretare dati (tabelle e grafici)
- Comprendere e costruire **sequenze logiche (algoritmi)**
- Introdurre il **pensiero computazionale (anche unplugged)**

COMPETENZE (TRAGUARDI)

- Utilizza numeri e operazioni in modo flessibile

- Risolve problemi anche in contesti nuovi
- Rappresenta e interpreta dati
- Applica procedure logiche e sequenze operative

ATTIVITÀ (UDA)

- Problemi autentici (vita reale)
- Coding unplugged (sequenze, istruzioni)
- Costruzione di algoritmi (es. ricette, percorsi)
- Uso di semplici ambienti digitali (Scratch)

COMPITO AUTENTICO

Progettare e descrivere un **algoritmo per risolvere un problema reale** (es. organizzare un percorso, un gioco, una procedura).

EVIDENZE

- Organizza strategie risolutive
- Usa il linguaggio matematico
- Comprende e costruisce sequenze logiche



UDA DI STORIA

CLASSE: V primaria → I secondaria (UDA ponte)

COMPETENZA IN USCITA

L'alunno colloca eventi storici nel tempo, interpreta fonti e comprende trasformazioni storiche, riconoscendo continuità e discontinuità tra epoche.

LIVELLI DI PADRONANZA

- **Avanzato:** analizza processi storici complessi, utilizza fonti diverse e stabilisce relazioni autonome
- **Intermedio:** comprende eventi storici e individua relazioni causa-effetto
- **Base:** colloca eventi e comprende informazioni essenziali con guida
- **Iniziale:** incontra difficoltà nella comprensione temporale e causale

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza in materia di cittadinanza
- Imparare a imparare

NUCLEI FONDANTI

- Uso delle fonti
- Organizzazione temporale
- Processi storici
- Cittadinanza

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (RIMODULATI – CIRCOLARE 1312)

• **Obiettivo strategico:** colmare il gap tra Indicazioni 2012 e 2025

- Comprendere la **caduta dell'Impero romano d'Occidente** come processo
- Conoscere i **regni romano-barbarici**
- Comprendere il ruolo dell'**Impero bizantino**

- Conoscere la figura di **Giustiniano e la codificazione del diritto**
- Comprendere il ruolo del **monachesimo nella trasmissione della cultura**
- Conoscere le caratteristiche fondamentali dell'**espansione islamica**
- Individuare **cause, conseguenze e trasformazioni storiche**

COMPETENZE (TRAGUARDI)

- Colloca eventi e processi nel tempo storico
- Analizza fonti (testuali, iconiche, materiali)
- Comprende relazioni causa-effetto
- Interpreta trasformazioni tra antichità e Medioevo
- Utilizza il lessico storico specifico

ATTIVITÀ (UDA)

- Costruzione di una **linea del tempo ponte** (Roma → Medioevo)
- Analisi guidata di fonti (immagini, testi semplificati)
- Mappe concettuali su “prima/dopo”
- Lavori di gruppo su civiltà (Bizantini, Longobardi, Islam)
- Attività sul lessico storico

COMPITO AUTENTICO

Realizzazione di una **timeline ragionata (cartacea o digitale)** che rappresenti il passaggio dall'Impero romano al Medioevo, evidenziando:

- eventi principali
- trasformazioni
- elementi di continuità e discontinuità

EVIDENZE

- Organizza informazioni storiche
- Usa correttamente il lessico disciplinare
- Stabilisce relazioni tra eventi
- Interpreta fonti semplici



UDA DI TECNOLOGIA

CLASSE: V primaria → I secondaria (UDA ponte)

COMPETENZA IN USCITA

L'alunno utilizza strumenti digitali in modo consapevole, comprende dati e informazioni e sviluppa un primo approccio critico alle tecnologie, inclusa l'intelligenza artificiale.

LIVELLI DI PADRONANZA

- **Avanzato:** utilizza strumenti digitali in modo critico e autonomo, riflette sull'IA
- **Intermedio:** utilizza strumenti e rispetta le regole digitali
- **Base:** utilizza strumenti con guida
- **Iniziale:** incontra difficoltà nell'uso consapevole

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza digitale
- Competenza in materia di cittadinanza

- Competenza STEM

NUCLEI FONDANTI

- Vedere e osservare
- Prevedere e immaginare
- Intervenire e trasformare
- Informatica e cittadinanza digitale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (RIMODULATI)

- Usare strumenti digitali in modo sicuro
- Comprendere la differenza tra dati e informazioni
- Collaborare in ambienti digitali
- Introdurre i concetti base di **intelligenza artificiale**
- Comprendere rischi e opportunità della rete

COMPETENZE (TRAGUARDI)

- Utilizza strumenti digitali per apprendere
- Collabora e comunica in ambienti digitali
- Riconosce rischi e adotta comportamenti sicuri
- Comprende il funzionamento base delle tecnologie

ATTIVITÀ

- Creazione di presentazioni digitali
- Attività su sicurezza online
- Discussione guidata su IA (esempi concreti)
- Lavori collaborativi digitali

COMPITO AUTENTICO

Realizzazione di una **guida digitale per un uso consapevole della tecnologia e dell'IA**.

EVIDENZE

- Usa strumenti digitali correttamente
- Collabora online
- Comprende implicazioni etiche della tecnologia

La **progettazione a ritroso (Backward Design)** di **Wiggins & McTighe** è perfettamente coerente con l'impianto delle **Indicazioni 2026**, perché mette al centro le **competenze** e non i contenuti. Applicata al passaggio primaria → secondaria, diventa uno strumento potente per garantire continuità reale.

PROGETTAZIONE A RITROSO (Wiggins & McTighe)

Applicazione al raccordo V primaria – I secondaria

1. Cos'è la progettazione a ritroso

È un modello che parte dalla fine:

1. **Risultati desiderati (competenze)**
2. **Evidenze di apprendimento (valutazione)**
3. **Pianificazione delle attività**

• Non si parte da “cosa spiegare”, ma da **cosa lo studente deve saper fare in modo significativo**.

2. FASE 1 – RISULTATI DESIDERATI

Domande guida

- Quali competenze deve avere lo studente alla fine del percorso?
- Quali sono i **traguardi delle Indicazioni 2026**?
- Quali conoscenze sono davvero essenziali?

Esempio (UDA ponte Matematica)

Competenza finale:

L'alunno risolve problemi utilizzando strategie logiche e costruisce semplici algoritmi.

Comprensioni durevoli (big ideas):

- I problemi possono essere risolti con strategie diverse
- I dati aiutano a prendere decisioni
- Un algoritmo è una sequenza di istruzioni

Domande essenziali:

- Come scelgo la strategia giusta?
- Esiste un solo modo per risolvere un problema?
- Come posso spiegare il mio ragionamento?

3. FASE 2 – EVIDENZE DI APPRENDIMENTO

Domande guida

- Come verifico che la competenza sia acquisita?
- Quali prestazioni autentiche dimostrano apprendimento?

Strumenti

- compiti autentici
- rubriche valutative
- osservazioni sistematiche
- autovalutazione

Esempio (Matematica)

Compito autentico:

Progettare un algoritmo per organizzare un percorso (es. uscita scolastica o gioco).

Evidenze:

- organizza strategie risolutive
- usa linguaggio matematico
- costruisce sequenze logiche

Esempio rubrica sintetica

Livello	Descrittore
Avanzato	Strategie autonome, algoritmo corretto e flessibile
Intermedio	Procedura corretta
Base	Segue modello dato
Iniziale	Difficoltà nella sequenza

4. FASE 3 – PIANIFICAZIONE DIDATTICA

Domande guida

- Quali attività permettono di sviluppare la competenza?
- Come attivo lo studente?

Principi metodologici (Indicazioni 2026)

- apprendimento laboratoriale
- didattica attiva
- problem solving
- cooperazione
- integrazione digitale

Esempio attività (Matematica)

- problemi reali
- coding unplugged
- uso Scratch
- lavoro di gruppo

5. APPLICAZIONE ALLE UDA PONTE

Schema sintetico trasferibile a tutte le discipline

1. Risultati

- competenze
- nuclei fondanti
- big ideas

2. Evidenze

- compito autentico
- rubriche
- osservazioni

3. Attività

- esperienze laboratoriali
- attività guidate
- riflessione metacognitiva

6. VALORE PER LA CONTINUITÀ DIDATTICA

La progettazione a ritroso permette di:

- allineare primaria e secondaria sugli **stessi traguardi**
- evitare fratture metodologiche
- rendere coerente la **valutazione per competenze**
- costruire un **curricolo verticale reale**

7. INTEGRAZIONE CON LE INDICAZIONI 2026

La backward design è coerente con:

- centralità delle competenze
- apprendimento significativo
- valutazione formativa
- ruolo attivo dello studente

• In particolare rafforza:

- **pensiero critico**
- **competenze digitali**
- **imparare a imparare**

8. Sintesi operativa

Non si progetta più così:

→ contenuti → spiegazione → verifica

Ma così:

→ **competenze** → **evidenze** → **attività**



UDA PONTE – STORIA

Progettazione a ritroso (Backward Design)

Classe: V primaria → I secondaria

FASE 1 – RISULTATI DESIDERATI

Competenza finale

L'alunno colloca eventi e processi nel tempo storico, interpreta fonti e comprende le trasformazioni tra antichità e Medioevo, individuando continuità e discontinuità.

Comprensioni durevoli (Big Ideas)

- La storia è interpretazione di **fonti**, non solo racconto
- I cambiamenti storici sono il risultato di **cause e conseguenze**
- Tra epoche esistono **continuità e rotture**
- Le civiltà sono interconnesse

Domande essenziali

- Come sappiamo ciò che è accaduto nel passato?
- Perché l'Impero romano è caduto?
- Cosa cambia davvero tra antichità e Medioevo?
- Tutto cambia o qualcosa rimane?

Conoscenze

- Caduta dell'Impero romano d'Occidente
- Regni romano-barbarici
- Impero bizantino
- Giustiniano e il diritto
- Monachesimo
- Espansione islamica

Abilità

- collocare eventi nel tempo
- leggere e interpretare fonti semplici
- individuare relazioni causa-effetto
- utilizzare il lessico storico

FASE 2 – EVIDENZE DI APPRENDIMENTO

Compito autentico

Realizzazione di una **timeline ragionata (cartacea o digitale)** che rappresenti il passaggio dall'Impero romano al Medioevo, evidenziando:

- eventi principali
- trasformazioni
- continuità/discontinuità

Altre evidenze

- analisi guidata di fonti
- costruzione di mappe concettuali
- discussioni argomentate
- uso corretto del lessico storico

Rubrica valutativa

Livello	Indicatori
Avanzato	Analizza fonti in autonomia, collega eventi, spiega cause e conseguenze in modo articolato
Intermedio	Comprende eventi e stabilisce relazioni causa-effetto
Base	Colloca eventi e comprende informazioni essenziali
Iniziale	Difficoltà nella collocazione temporale e nella comprensione

Criteri di valutazione

- correttezza storica
- uso del lessico disciplinare
- capacità di stabilire relazioni
- organizzazione delle informazioni

FASE 3 – PIANIFICAZIONE DIDATTICA

Attività di apprendimento

1. Attivazione (engagement)

- brainstorming: “Cosa succede dopo la fine di Roma?”
- visione immagini evocative (crollo, invasioni, città)

2. Esplorazione

- lettura guidata di testi semplificati
- analisi di fonti (immagini, mappe, brevi documenti)
- costruzione collettiva di una linea del tempo

3. Rielaborazione

- mappe concettuali (prima/dopo)
- lavori di gruppo su:
 - Bizantini
 - Longobardi
 - Islam

4. Produzione

- costruzione della timeline individuale o di gruppo
- inserimento di:

- eventi
- spiegazioni
- relazioni

5. Metacognizione

- riflessione guidata:
 - cosa ho imparato?
 - cosa è cambiato tra le epoche?
 - cosa è rimasto?

Metodologie

- didattica laboratoriale
- cooperative learning
- inquiry-based learning
- uso di fonti
- didattica per competenze

Strumenti

- linea del tempo (cartacea/digitale)
- immagini storiche
- mappe concettuali
- strumenti digitali (presentazioni, timeline online)

VALORE DI CONTINUITÀ (PRIMARIA → SECONDARIA)

Questa UDA permette di:

- colmare il **vuoto storico (V–VI secolo)**
- passare da narrazione → a **interpretazione storica**
- introdurre il **metodo dello storico**
- sviluppare il **lessico disciplinare**
- preparare allo studio sistematico della secondaria

SINTESI DIDATTICA

La progettazione non parte dai contenuti ma da:

→ competenze storiche
 → evidenze osservabili
 → attività significative

Risultato:

uno studente che **non memorizza soltanto**, ma **comprende, collega e interpreta**.



UDA PONTE – TECNOLOGIA

Progettazione a ritroso (V primaria → I secondaria)

Titolo:

“Dati, algoritmi e intelligenza: usare la tecnologia in modo consapevole”

Durata: 2–3 settimane

Classe: V primaria – I secondaria

FASE 1 – RISULTATI DESIDERATI

Competenza finale

L'alunno utilizza strumenti digitali in modo consapevole, comprende la differenza tra dati e informazioni e applica semplici processi algoritmici, sviluppando un primo approccio critico all'intelligenza artificiale.

Competenze chiave europee

- Competenza digitale
- Competenza STEM
- Competenza in materia di cittadinanza
- Imparare a imparare

Big Ideas (comprensioni durevoli)

- I dati diventano informazioni solo se interpretati
- Gli algoritmi sono alla base delle tecnologie
- Le tecnologie non sono neutre: implicano scelte e responsabilità
- L'intelligenza artificiale utilizza dati e regole

Domande essenziali

- Che differenza c'è tra dato e informazione?
- Come funzionano le tecnologie che usiamo ogni giorno?
- Cos'è un algoritmo?
- L'intelligenza artificiale prende decisioni da sola?
- Come posso usare la tecnologia in modo responsabile?

Conoscenze

- Dati e informazioni
- Algoritmi e sequenze logiche
- Strumenti digitali di base
- Rischi e opportunità della rete
- Concetti base di intelligenza artificiale

Abilità

- organizzare dati
- costruire sequenze logiche
- usare strumenti digitali
- collaborare online
- riconoscere comportamenti sicuri

FASE 2 – EVIDENZE DI APPRENDIMENTO

Compito autentico

Realizzazione di una **“Guida digitale per un uso consapevole della tecnologia e dell'IA”**, che includa:

- regole di sicurezza online
- esempi di uso corretto dei dati
- spiegazione semplice di algoritmo
- breve riflessione sull'intelligenza artificiale

· Formati possibili: presentazione, poster digitale, video breve

Evidenze osservabili

- usa strumenti digitali in modo corretto
- distingue dati e informazioni
- costruisce semplici algoritmi
- collabora con i compagni
- riflette sui rischi della rete

Rubrica valutativa

Livello	Descrittori
Avanzato	Usa strumenti in modo autonomo e critico; spiega algoritmi e IA con chiarezza
Intermedio	Utilizza strumenti correttamente e comprende concetti principali
Base	Usa strumenti con guida e riconosce elementi essenziali
In via di acquisizione	Difficoltà nell'uso e nella comprensione

Criteri di valutazione

- uso consapevole della tecnologia
- comprensione dei concetti
- chiarezza comunicativa
- collaborazione

FASE 3 – PIANIFICAZIONE DIDATTICA

Fase 1 – Attivazione

- Discussione: “Come funzionano le app che usiamo?”
- Brainstorming su tecnologia e vita quotidiana

Fase 2 – Esplorazione

Attività 1 – Dati e informazioni

- raccolta dati (es. abitudini della classe)
- trasformazione in grafico
- riflessione: quando un dato diventa informazione?

Attività 2 – Algoritmi (coding unplugged)

- scrivere istruzioni per:
 - preparare un panino
 - fare un percorso
- verifica degli errori → debugging

Attività 3 – Introduzione all’IA

- esempi concreti (assistenti vocali, suggerimenti online)
- discussione guidata:
 - vantaggi
 - rischi
 - limiti

Attività 4 – Cittadinanza digitale

- regole di sicurezza
- comportamento online
- gestione dei dati personali

Fase 3 – Rielaborazione

- mappe concettuali

- sintesi guidate
- progettazione della guida digitale

Fase 4 – Produzione

- creazione del prodotto digitale
- revisione
- presentazione alla classe

Fase 5 – Metacognizione

- autovalutazione:
 - cosa ho imparato?
 - cosa so fare con la tecnologia?
 - cosa devo migliorare?

METODOLOGIE

- learning by doing
- didattica laboratoriale
- cooperative learning
- problem solving
- coding unplugged
- didattica digitale

STRUMENTI

- PC/tablet
- software di presentazione (PowerPoint, Canva)
- strumenti per grafici
- ambienti digitali collaborativi

INCLUSIONE (BES/DSA)

- istruzioni semplificate
- uso di immagini e schemi
- attività pratiche
- lavoro a coppie
- strumenti compensativi digitali

VALORE DI CONTINUITÀ

Questa UDA:

- introduce il **linguaggio tecnologico della secondaria**
- sviluppa competenze digitali di base
- collega logica → tecnologia → realtà
- prepara allo studio sistematico della tecnologia

SINTESI DIDATTICA

La progettazione segue il modello:

→ **competenze → evidenze → attività**

• Lo studente non usa solo strumenti digitali, ma:

- comprende come funzionano
- riflette sul loro uso
- sviluppa pensiero critico



“Dalla fine di Roma a un nuovo mondo: raccontare, analizzare, progettare il cambiamento”

Classi: V primaria – I secondaria

Durata: 3–4 settimane

Discipline coinvolte:

- Storia
- Italiano
- Tecnologia (con elementi STEM)
- Educazione civica (trasversale)

FASE 1 – RISULTATI DESIDERATI

Competenze chiave

- Comprendere e interpretare trasformazioni storiche
- Comunicare in modo efficace (orale e scritto)
- Utilizzare strumenti digitali in modo consapevole
- Sviluppare pensiero critico e capacità di collegamento
- Agire come cittadini consapevoli (anche in ambiente digitale)

Big Ideas (comprensioni durevoli)

- I cambiamenti storici nascono da **cause complesse**
- Le società evolvono tra **continuità e rotture**
- Le informazioni vanno **interpretate criticamente**
- La tecnologia è uno **strumento per conoscere e comunicare**

Domande essenziali

- Cosa succede quando un grande sistema crolla?
- Come cambia la vita delle persone nel passaggio tra epoche?
- Come possiamo raccontare il passato in modo efficace oggi?

- Le trasformazioni storiche sono simili a quelle attuali?

Conoscenze

Storia

- Caduta Impero romano
- Regni romano-barbarici
- Bizantini, monachesimo, Islam

Italiano

- Testo espositivo
- Testo narrativo storico
- Lessico disciplinare

Tecnologia

- Strumenti digitali (presentazioni, timeline)
- Uso consapevole delle informazioni
- Introduzione alla comunicazione digitale

Educazione civica

- cittadinanza digitale
- rispetto delle fonti
- uso responsabile della rete

Abilità

- analizzare fonti
- organizzare informazioni
- scrivere testi coerenti
- lavorare in gruppo
- usare strumenti digitali

FASE 2 – EVIDENZE DI APPRENDIMENTO

Compito autentico (prodotto finale)

Realizzazione di un **“Museo digitale del passaggio Roma → Medioevo”** contenente:

- timeline interattiva
- testi esplicativi
- immagini/commenti di fonti
- narrazione (es. diario di un personaggio dell’epoca)

• Possibili strumenti: PowerPoint, Canva, Padlet, Genially

Evidenze osservabili

- organizza informazioni storiche
- utilizza lessico disciplinare
- produce testi coerenti
- collabora nel gruppo
- usa strumenti digitali in modo corretto

Rubrica valutativa interdisciplinare

Livello	Descrittori
Avanzato	Analizza, collega e rielabora in modo critico; prodotto completo e originale
Intermedio	Comprende e organizza informazioni in modo corretto
Base	Riproduce contenuti essenziali con guida
Iniziale	Difficoltà nella comprensione e organizzazione

FASE 3 – PIANIFICAZIONE DIDATTICA

Fase 1 – Attivazione

- Discussione: “Cosa succede quando finisce un impero?”
- Collegamento con attualità (cambiamenti globali)

Fase 2 – Esplorazione (disciplinare)

Storia

- linea del tempo condivisa
- analisi fonti (immagini, testi)

Italiano

- lettura testi storici semplificati
- esercizi su lessico e comprensione
- produzione testi (descrizione/narrazione)

Tecnologia

- introduzione strumenti digitali
- come costruire una presentazione efficace
- sicurezza online

Fase 3 – Rielaborazione (interdisciplinare)

- mappe concettuali
- lavori di gruppo
- scrittura di testi per il museo digitale

Fase 4 – Produzione

- costruzione del prodotto digitale
- organizzazione contenuti
- revisione

Fase 5 – Metacognizione

- autovalutazione
- riflessione su:
 - cosa ho imparato
 - come ho lavorato
 - cosa migliorare

METODOLOGIE

- didattica laboratoriale

- cooperative learning
- inquiry-based learning
- didattica digitale integrata
- compiti autentici

INCLUSIONE (BES/DSA)

- mappe concettuali guidate
- testi semplificati
- uso immagini e supporti visivi
- lavoro cooperativo
- strumenti compensativi digitali

VALORE FORMATIVO (Indicazioni 2026)

Questa UDA:

- integra discipline → **approccio STEAM + linguistico**
- sviluppa competenze → non solo conoscenze
- collega scuola → realtà
- favorisce continuità tra ordini

SINTESI FINALE

Non si tratta di studiare “il Medioevo”, ma di:

- **capire il cambiamento**
- **saperlo raccontare**
- **usare strumenti moderni per interpretarlo**