**SCHEDA DI PROGETTAZIONE ATTIVITA’ DIDATTICA 2020-2021**

**Argomento oggetto dell'attività**

|  |
| --- |
| *Digita massimo 155 caratteri spazi compresi* |

**Obiettivi di miglioramento rispetto alla situazione-problema**

Abilità, conoscenze e attributi che si intendono far esercitare, sviluppare, acquisire, in relazione al contesto e ai bisogni manifestati dagli studenti

|  |
| --- |
| *Digita massimo 500 caratteri spazi compresi* |

**ARTICOLAZIONE DELL’ATTIVITÀ**

Fasi di lavoro, tempi, materiali/strumenti/risorse, setting d’aula, ecc.

Specificare anche se l’attività è stata svolta in aula, in DDI o DAD.

|  |
| --- |
| *Digita massimo 1000 caratteri spazi compresi* |

**Metodi e strumenti per la valutazione**

Strategie di verifica e valutazione degli apprendimenti (es.: prove tradizionali, prove strutturate, verifiche autentiche, compiti di realtà, rubriche di valutazione)

|  |
| --- |
| *Digita massimo 1000 caratteri spazi compresi* |

**L'attività didattica fa riferimento ad uno dei laboratori formativi seguiti?**

SÌ
NO

**Se sì, qual era il tema oggetto del laboratorio?**

Seleziona una o più delle seguenti opzioni:

* Inclusione degli alunni con Bes, DSA e disabilità
* Inclusione sociale e dinamiche interculturali
* Didattiche delle discipline
* Curricolo di educazione civica
* Metodologie e tecnologie per la didattica digitale
* Competenze digitali degli studenti
* Gestione delle istituzioni scolastiche in fase di emergenza
* Valutazione finale degli apprendimenti
* Gestione della classe e problematiche relazionali
* Contrasto alla dispersione scolastica
* Percorsi per le Competenze Trasversali e l’Orientamento
* Altro

**Competenze chiave (*per tutti*)**

Il riferimento è alle competenze chiave indicate nella [Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l’apprendimento](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=EN).

Seleziona una o più delle seguenti opzioni:

COMPETENZA ALFABETICO-FUNZIONALE
COMPETENZA MULTILINGUISTICA
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA’ DI IMPARARE AD IMPARARE
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
COMPETENZA IMPRENDITORIALE
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

**Settori disciplinari di maggior interesse**

* AREA SCIENTIFICA
	+ STEAM (SCIENZE, TECNOLOGIA, INGEGNERIA, ARTE E MATEMATICA INTEGRATE)

* + MATEMATICA

* + SCIENZE
		- ASTRONOMIA

* + - BIOLOGIA

* + - FISICA

* + - CHIMICA

* + - SCIENZE DELLA TERRA

* LINGUA, LETTERATURA E CULTURA ITALIANA

* STORIA E GEOGRAFIA

* LINGUE, LETTERATURE E CULTURE STRANIERE E MULTILINGUISMO
	+ LINGUA FRANCESE

* + LINGUA INGLESE

* + LINGUA TEDESCA

* + LINGUA SPAGNOLA

**Altre discipline di base**

RELIGIONE CATTOLICA
EDUCAZIONE FISICA - SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE
IL SE’ E L’ALTRO
IL CORPO E IL MOVIMENTO
IMMAGINI, SUONI, COLORI
I DISCORSI E LE PAROLE
LA CONOSCENZA DEL MONDO
TECNOLOGIA
ARTE E IMMAGINE
MUSICA
LINGUA E CULTURA LATINA
FILOSOFIA
INFORMATICA
STORIA DELL'ARTE
DIRITTO ED ECONOMIA
TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (TIC)
NESSUNA DISCIPLINA
ALTRA

**Quale funzione hanno gli strumenti digitali nella tua progettazione?**

|  |
| --- |
|  |