

PROGETTAZIONE D'ISTITUTO

“BEN...ESSERE”

(ridefinizione del gruppo progettazione in seguito al decreto ministeriale DPCM del 4 marzo 2020)

2^ UDA “MENS SANA” MARZO/APRILE/MAGGIO Sotto tematiche: nuove tecnologie, convivenza civile, le emozioni.				
<i>Compito di realtà</i>	Focus: Penso e vivo bene Infanzia: Manufatto o elaborato grafico-pittorico: EMOZIONI IN ARTE Primaria: Volantino: “Emozioni prigioniere” Secondaria: Prodotto multimediale (volantino, sito, brochure, manifesto, giornalino, blog, padlet, ebook...) terza: proposta: SALUTE/SOCIALITÀ/EMOZIONI			
<i>Competenze chiave e relativi profili in uscita primo ciclo</i>	<i>TRAGUARDI</i>	<i>ABILITÀ</i>	<i>CONOSCENZE</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITÀ L'alunno ha spirito d'iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare sé stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	INFANZIA: MISURARSI CON LE NOVITÀ, ASSUMENDO E PORTANDO A TERMINE COMPITI ED INIZIATIVE, ANCHE A DISTANZA	Esegue le consegne e porta a termine in autonomia i compiti affidatigli	Strategie organizzative autonome in relazione alle proposte della dad	Partecipa con interesse alle attività a distanza proposte senza sollecitazione degli adulti di riferimento
	PRIMARIA: ELABORARE CREATIVAMENTE PRODUZIONI PERSONALI E AUTENTICHE	Assume e porta a termine compiti e iniziative personali. Motiva le proprie decisioni condividendole nel gruppo	Fasi di una procedura Strategie di argomentazione e di comunicazione in relazione delle proposte della didattica a distanza.	Individua e applica le corrette fasi di una procedura nelle diverse situazioni. Sostiene le sue scelte misurandosi con le novità della DAD e con gli imprevisti.
	SECONDARIA: AVERE SPIRITO DI INIZIATIVA ED ESSERE CAPACE DI PRODURRE IDEE E PROGETTI	Assume e porta a termine compiti e iniziative.	Fasi di una procedura, Strategie di argomentazione	Prende iniziative e porta a termine progetti.

	CREATIVI.	Trova soluzioni alle varie situazioni problematiche.	e di comunicazione	
	INFANZIA: MANIFESTARE IL SENSO DELL'IDENTITÀ PERSONALE, ATTRAVERSO L'ESPRESSIONE CONSAPEVOLE DEI PROPRI SENTIMENTI, CONTROLLATI ED ESPRESSI IN MODO ADEGUATO	Supera la dipendenza dell'adulto, portando a termine compiti ed attività in autonomia	Le emozioni Regole della didattica a distanza.	È consapevole della necessità di adottare nuove regole di convivenza.
<u>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</u> L'alunno è consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.	PRIMARIA: ESSERE CONSAPEVOLE CHE IL DIRITTO ALLA PAROLA È PARTE INTEGRANTE DEI DIRITTI COSTITUZIONALI E DI CITTADINANZA PER ACQUISIRE PUNTI DI VISTA NUOVI E PER PREVENIRE E REGOLARE I CONFLITTI, GESTENDO LE PROPRIE EMOZIONI, RELATIVAMENTE LA PARTECIPAZIONE ALLE ATTIVITÀ SINCRONE E ASINCRONE DELLA DAD.	Svolge con puntualità le attività proposte in modalità sincrone e asincrone; rispetta le regole della DaD.	Le regole della DAD..	Riconosce e applica diritti e doveri che regolano le nuove norme di vita sociale, percependo le esigenze ed i sentimenti propri ed altrui Rispetta le consegne ,interagisce positivamente con i docenti e con i compagni durante le attività sincrone DaD
	SECONDARIA: ESPRIMERE LE PROPRIE IDEE ED OPINIONI CONFRONTANDOLE CON QUELLE DEGLI ALTRI; Partecipare alle attività sincrone e asincrone di DAD interagendo e interloquendo produttivamente.	Partecipa alle attività di gruppo relazionandosi e confrontandosi positivamente con gli altri, rispettando regole e ruoli. È preciso nella consegna degli elaborati; è puntuale agli appuntamenti con le attività sincrone.	Significato di gruppo, di comunità e di società. Significato di "Cittadino del mondo". Le emozioni primarie e secondarie. le regole della classe virtuale	Sa confrontarsi e relazionarsi con gli altri per il raggiungimento di uno scopo comune. È responsabile e risponde alle sollecitazioni del docente e dei compagni. Rispetta le consegne, manifesta puntualità ed efficacia negli interventi.
COMPETENZA DIGITALE.	INFANZIA: UTILIZZARE LE NUOVE TECNOLOGIE PER	Esegue giochi ed esercizi	Simboli, mappe, percorsi, ritmi; strumenti di	Con le istruzioni dell'insegnante e la supervisione

	GIOCARE, SVOLGERE COMPITI E	di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al		
--	--------------------------------	--	--	--

<p>L'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati ed informazioni, al fine di interagire con altre persone, come supporto alla creatività ed alla soluzione di problemi.</p>	<p>ACQUISIRE INFORMAZIONI CON LA SUPERVISIONE DELL'ADULTO</p>	<p>computer e/o in forma unplugged</p>	<p>comunicazione audiovisivi (fissi e/o mobili)</p>	<p>dell'adulto svolge attività e giochi didattici utilizzando strumenti multimediali e pensiero computazionale</p>
	<p>PRIMARIA: COMPRENDERE CHE LE REGOLE DEL VIVERE E DEL CONVIVERE DEVONO ESSERE ADEGUATE ALLE TECNOLOGIE NEL CONTESTO</p>	<p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni relative alla DaD</p>	<p>Uso corretto degli strumenti tecnologici nella comunicazione. I diritti digitali. Potenzialità degli strumenti digitali.</p>	<p>Usa I mezzi tecnologici riconoscendo codici, linguaggi e rischi Utilizza i dispositivi per interagire con i docenti e i compagni per la risoluzione positiva dei problemi nelle attività DaD</p>
	<p>SECONDARIA: SAPER USARE I DEVICE A DISPOSIZIONE ESPLORANDO E SPERIMENTANDO NUOVE FUNZIONI UTILI ALL'APPRENDIMENTO, ALLA FRUIZIONE E ALLA COLLABORAZIONE</p>	<p>Utilizza strumenti informatici per elaborare dati, testi ed immagini e produrre documenti in diverse situazioni.</p>	<p>Le applicazioni tecnologiche e le relative modalità di funzionamento. Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere e selezionare dati. I diritti digitali. POTENZIALITA' DEGLI STRUMENTI OFFERTI DALLA DAD</p>	<p>Usa le tecnologie informatiche per comunicare, ricercare , analizzare dati ed informazioni utili, INTERAGISCE CON I DOCENTI E I COMPAGNI, TROVARE SOLUZIONI ORIGINALI.</p>
<p>Utenti destinatari</p>	<p>Alunni dai tre ai tredici anni</p>			

<i>Prerequisiti</i>	Infanzia: <ul style="list-style-type: none">● Capacità di ascolto● Motivazione a conoscersi e disponibilità a farsi conoscere.	Primaria: <ul style="list-style-type: none">● Capacità di ascolto● Seguire procedure● Predisposizione e al confronto e alla collaborazione.	Secondaria: <ul style="list-style-type: none">● Capacità di ascolto● Seguire procedure.● Predisposizione al confronto e alla collaborazione.	
----------------------------	---	---	--	--

TEMPI	MARZO, APRILE, MAGGIO			
Applicazione	1 fase: presentazione dell'argomento 2 fase: accertamento dei prerequisiti 3 fase: produzione 4 fase: valutazione del percorso			
Esperienze attivate	Comunicazione attiva. Lettura, comprensione e produzione di testi. Strategie per la gestione dei conflitti. Rilevazione di eventuali conflitti. Riflessioni sul proprio comportamento e nei rapporti con l'altro. Attività di potenziamento dell'attenzione/concentrazione.			
Metodologia	<i>brainstorming</i> , attività laboratoriali, individuali, di coppia ed in piccolo gruppo, <i>problem solving</i>			
Risorse umane interne esterne	dato il contesto si fa riferimento ai componenti del contesto familiare			
Strumenti	Pc, janboard /openboard, materiale strutturato e non e strumenti digitali utili alla DAD tavoletta grafica			
Verifiche	verifiche attività asincrone con le seguenti modalità: videoconferenze schede ,quiz google moduli .			
Valutazione	Rubriche, valutative, griglie , monitoraggi di gradimento percorso DAD ,			
Ampliamento offerta formativa	<ul style="list-style-type: none"> ● MISURE DI ACCOMPAGNAMENTO (MATEMATICA) alunni anni 5/alunni classi prime e quinte primaria/prime secondaria (2^ PISTA) sospeso ● PROGETTO CONTINUITÀ (2° STEP) ● CAFFÈ LETTERARIO sospeso ● PROGETTO ORIENTAMENTO ● SPETTACOLO TEATRALE sospeso ● LEGALITA' ● CONCORSI/INIZIATIVE IN ACCORDO CON ENTI LOCALI sospesi ● AZIONI ERASMUS "PATH" (INFANZIA, PRIMARIA) (sospese) ● PROGETTO CAMBRIDGE per la certificazione di lingua inglese.con modalità DAD ● PROGETTO SPAGNOLO con modalità DaD 			
	Per gli alunni DA ,dove necessario ,il Consiglio di classe personalizzerà le griglie di osservazione sistematiche e la griglia di valutazione degli apprendimenti con relativa rubrica da allegare alla progettazione.			

GRIGLIA DI OSSERVAZIONE SISTEMATICA DEGLI APPRENDIMENTI NELLE ATTIVITÀ DaD

Focus: Penso e vivo bene

UDA 2: “Mens Sana”

Sotto tematiche: nuove tecnologie, convivenza civile, le emozioni.

COMPITO DI REALTÀ:

Infanzia **Manufatto o elaborato grafico-pittorico: EMOZIONI IN ARTE**

Primaria: **volantino “Emozioni prigioniere”**

Secondaria: (classi 1°: il riciclo; classi 2°: la sana alimentazione; classi 3°: salute/socialità/emozioni) **Prodotto multimediale (volantino, sito, brochure, manifesto, giornalino, blog, ebook, padlet...)**

COMPETENZA EUROPEA	CHIAVE	SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA'	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	COMPETENZE DIGITALI
EVIDENZE OSSERVABILI				
infanzia		Partecipa con interesse alle attività a distanza proposte senza sollecitazione degli adulti di riferimento (4-5-anni)	Con le istruzioni dell'insegnante e la supervisione dell'adulto svolge attività e giochi didattici utilizzando strumenti multimediali e pensiero computazionale (-4-5)	E' consapevole della necessità di adottare nuove regole di convivenza.(-4- 5 anni)
primaria		Individua e applica le corrette fasi di una procedura nelle diverse situazioni. Trova soluzioni nel risolvere imprevisti relativi alla DaD	rispetta le consegne e interagisce positivamente durante le attività sincrone .	utilizza i dispositivi per interagire e per la risoluzione creativa di problemi
secondaria		Prende iniziative e porta a termine progetti, utilizzando gli strumenti a sua disposizione e riuscendo a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	Rispetta le consegne, manifesta puntualità ed efficacia negli interventi.	Usa le tecnologie informatiche per comunicare, ricercare informazioni utili e trovare soluzioni originali.
ALUNNI		1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
1.				
2.				
3.				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

Rubrica di valutazione

Scuola dell'infanzia

Focus: PENSO...E VIVO BENE

Compito di realtà : Manufatto o elaborato grafico- pittorico: EMOZIONI IN ARTE

UDA 2

“MENS SANA”

**Sotto tematiche: nuove tecnologie,
convivenza civile, le emozioni.”**

MARZO/APRILE/MAGGIO

2019-2020

**LIVELLO DI
PADRONANZA**

A
(Avanzato)

B
(Intermedio)

C
(Base)

D
(Iniziale)

COMPETENZA DI RIFERIMENTO Profilo dello studente	Evidenze osservabili	LIVELLO	DESCRITTORI DEI LIVELLI
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ L'alunno è attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati	Partecipa con interesse alle attività a distanza proposte senza sollecitazione degli adulti di riferimento (4-5- anni)	A	Assume spontaneamente iniziative e compiti nel lavoro e nel gioco senza sollecitazione dell'adulto.
		B	Esegue i compiti sollecitato dall'adulto e li porta a termine autonomamente
		C	Esegue consegne e le porta a termine solo se sollecitato dall'adulto.
		D	.Esegue compiti impartiti dall'adulto ma non sempre li porta a termine in modo curato
COMPETENZA DIGITALE L'alunno si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni ed i possibili usi.	Con le istruzioni dell'insegnante e la supervisione dell'adulto svolge attività e giochi didattici utilizzando strumenti multimediali e pensiero computazionale (-4-5)	A	Esegue attività e giochi utilizzando strumenti multimediali e pensiero computazionale con la supervisione dell'adulto.
		B	Esegue attività e giochi utilizzando strumenti multimediali e pensiero computazionale con le istruzioni dell'adulto..
		C	Esegue attività e giochi utilizzando strumenti multimediali e pensiero computazionale con l'aiuto dell'adulto.
		D	Esegue senza interesse attività e giochi utilizzando strumenti multimediali e pensiero computazionale solo con l'aiuto dell'adulto anche per interagire con gli altri.
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA L'alunno riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta	E' consapevole della necessità di adottare nuove regole di convivenza. (-4-5 anni)	A	Gioca e lavora anche a distanza in maniera propositiva e costruttiva per il raggiungimento di uno scopo comune, nel rispetto dei ruoli e delle regole.
		B	Guidato ,gioca e lavora anche a distanza per il raggiungimento di uno scopo comune, nel rispetto dei ruoli e delle regole..
		C	Gioca e partecipa ad attività a distanza apportando contributi solo in condizione di interesse
		D	Gioca e lavora a distanza se guidato. Rispetta i ruoli e le regole, se sollecitato

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI

UDA 2: "MENS SANA" Sotto tematiche: nuove tecnologie, convivenza civile, le emozioni.

Focus: PENSO...E VIVO BENE

Compito di realtà : Manufatto o elaborato grafico-pittorico: EMOZIONI IN ARTE

SEZIONE:												
COMPETENZE CHIAVI DI RIFERIMENTO	SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA'				COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE				COMPETENZA DIGITALE			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	Misurarsi con le novità, assumendo e portando a termine compiti ed iniziative, anche a distanza				Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato				Utilizzare le nuove tecnologie per giocare svolgere compiti acquisire informazioni con la supervisione dell'adulto			
EVIDENZE OSSERVABILI	Partecipa con interesse alle attività a distanza proposte senza sollecitazione degli adulti di riferimento				È consapevole della necessità di adottare nuove regole di convivenza				Con le istruzioni dell'insegnante e la supervisione dell'adulto svolge attività e giochi didattici utilizzando strumenti multimediali e pensiero computazionale			
ALUNNI	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												

A: avanzato

B: intermedio

C: base

D: iniziale

**Rubrica di
valutazione
Scuola
primaria**

Focus: PENSO...E VIVO BENE

Compito di realtà: volantino “emozioni prigioniere”

UDA 2

“MENS SANA”

**Sotto tematiche: nuove tecnologie, convivenza civile,
le emozioni.**

MARZO/APRILE/MAGGIO

2019-2020

LIVELLO DI PADRONANZA

A <i>(Avanzato)</i>	B <i>(Intermedio)</i>	C <i>(Base)</i>	D <i>(Iniziale)</i>
-------------------------------	---------------------------------	---------------------------	-------------------------------

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	Evidenze osservabili	L I V E L L O	DESCRITTORI DEI LIVELLI
<p>COMPETENZA: SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ</p> <p>L'alunno dimostra originalità e spirito di iniziativa. E' in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p>	<p>Individua e applica le corrette fasi di una procedura nelle diverse situazioni. Trova soluzioni nel risolvere imprevisti relativi alla DaD</p>	A	Individua autonomamente e applica le corrette fasi di una procedura trovando soluzioni ad imprevisti relativi alla DaD con piena consapevolezza
		B	Individua autonomamente e applica le corrette fasi di una procedura trovando soluzioni ad imprevisti relativi alla DaD, con buona consapevolezza
		C	Individua e applica quasi sempre le corrette fasi di una procedura trovando soluzioni ad imprevisti relativi alla DaD
		D	Individua e applica le corrette fasi di una procedura trovando soluzioni ad imprevisti relativi alla DaD, solo se sollecitato
<p>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</p> <p>L'alunno ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.</p>	<p>Rispetta le consegne e interagisce positivamente durante le attività sincrone .</p>	A	rispetta puntualmente le consegne e interagisce durante le lezioni sincrone opportunamente
		B	rispetta quasi sempre le consegne e interagisce positivamente durante le lezioni sincrone
		C	rispetta raramente le consegne e interagisce raramente durante le lezioni sincrone.
		D	non sempre rispetta le consegne solo se sollecitato durante le lezioni sincrone.
COMPETENZE DIGITALI	utilizza i dispositivi per interagire e per la risoluzione creativa di problemi	A	Usa i dispositivi per la DaD e interagisce in piena autonomia e consapevolezza

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.		B	Usa i dispositivi per la DaD e interagisce con buona autonomia e consapevolezza
		C	Usa i dispositivi per la DaD e interagisce
		D	Usa i dispositivi per la DaD e interagisce solo se opportunamente guidato o sollecitato.

Rubrica di Valutazione Scuola Secondaria di I grado

FOCUS: Penso e vivo bene

Compito di realtà:

Prodotto multimediale (volantino, sito, brochure, manifesto, giornalino, blog, ebook, padlet...)

UDA 2

“MENS SANA”

**Sotto tematiche: nuove tecnologie, convivenza civile,
le
emozioni.”**

FEBBRAIO/MARZO/APRILE/MAGGIO

2019-2020

LIVELLO DI PADRONANZA

A (<i>Avanzato</i>)	B (<i>Intermedio</i>)	C (<i>Base</i>)	D (<i>Iniziale</i>)
---------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------	---------------------------------

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	EVIDENZE OSSERVABILI	LIVELLO	DESCRITTORI DEI LIVELLI
SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA'		A	Ha un grande spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti, portandoli a termine autonomamente nei tempi stabiliti.
		B	Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti, portandoli a termine autonomamente nei tempi stabiliti.

L'alunno ha spirito d'iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare sé stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	Prende iniziative e porta a termine progetti.	C	Ha un discreto spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti, portandoli a termine nei tempi stabiliti.
		D	Ha poco spirito di iniziativa, produce idee e progetti solo se sollecitato, portandoli non sempre a termine nei tempi stabiliti.

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE L'alunno è consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.	Sa confrontarsi con gli altri per il raggiungimento di uno scopo comune. È responsabile e risponde alle sollecitazioni del docente e dei compagni. Rispetta le consegne, manifesta puntualità ed efficacia negli interventi.	A	Si confronta in maniera propositiva e costruttiva con gli altri per il raggiungimento di uno scopo comune, nel rispetto dei ruoli e delle regole. È sempre responsabile e risponde in maniera attiva e propositiva alle sollecitazioni dei docenti e dei compagni. Rispetta sempre le consegne e manifesta puntualità ed efficacia negli interventi.
		B	Si confronta in maniera propositiva con gli altri per il raggiungimento di uno scopo comune, nel rispetto dei ruoli e delle regole. È responsabile e risponde in maniera attiva alle sollecitazioni dei docenti e dei compagni. Rispetta quasi sempre le consegne e manifesta puntualità.
		C	Si confronta con gli altri per il raggiungimento di uno scopo comune, nel rispetto dei ruoli e delle regole. Risponde in modo discreto alle sollecitazioni dei docenti e dei compagni, rispetta quasi sempre le consegne e manifesta una discreta efficacia negli interventi.
		D	Si confronta con gli altri per il raggiungimento di uno scopo comune, se guidato. Rispetta i ruoli e le regole, se sollecitato. Risponde alle sollecitazioni dei docenti e dei compagni, se sollecitato. Non sempre rispetta le consegne e manifesta una sufficiente efficacia negli interventi.
COMPETENZE DIGITALI L'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati ed informazioni, al fine di interagire con altre persone, come supporto alla creatività ed alla soluzione di problemi.	Usa le tecnologie informatiche per comunicare, ricercare ed analizzare dati ed informazioni utili. Interagisce con i docenti e i compagni, sa trovare soluzioni originali.	A	Usa con piena consapevolezza le tecnologie informatiche. Interagisce in modo responsabile e costruttivo con i docenti e i compagni, trovando sempre soluzioni originali.
		B	Usa con buona consapevolezza le tecnologie informatiche. Interagisce in modo responsabile con i docenti e i compagni, trovando spesso soluzioni originali.
		C	Usa con discreta consapevolezza le tecnologie informatiche. Interagisce in modo discreto con i docenti e i compagni, trovando a volte soluzioni originali.
		D	Usa con sufficiente consapevolezza le tecnologie informatiche. Interagisce con i docenti e i compagni, se sollecitato, trovando a volte soluzioni originali.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE SCUOLA SECONDARIA I GRADO A. S. 2019-2020			
CLASSE:		UDA n°2 MENS SANA	
COMPETENZE CHIAVI DI RIFERIMENTO	SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA'	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	COMPETENZA DIGITALE
TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	Avere spirito di iniziativa ed essere capace di produrre idee e progetti creativi.	Esprimere le proprie idee ed opinioni confrontandole con quelle degli altri; adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
EVIDENZE OSSERVABILI	Prende iniziative e porta a termine progetti.	Sa confrontarsi con gli altri per il raggiungimento di uno scopo comune. È responsabile e risponde alle sollecitazioni del docente e dei compagni. Rispetta le consegne, manifesta puntualità ed efficacia negli interventi.	Usa le tecnologie informatiche per comunicare, ricercare ed analizzare dati ed informazioni utili. Interagisce con i docenti e i compagni, sa trovare soluzioni originali.

ALUNNI				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

San Nicola La Strada , 16 aprile 2020

I componenti del gruppo di progettazione