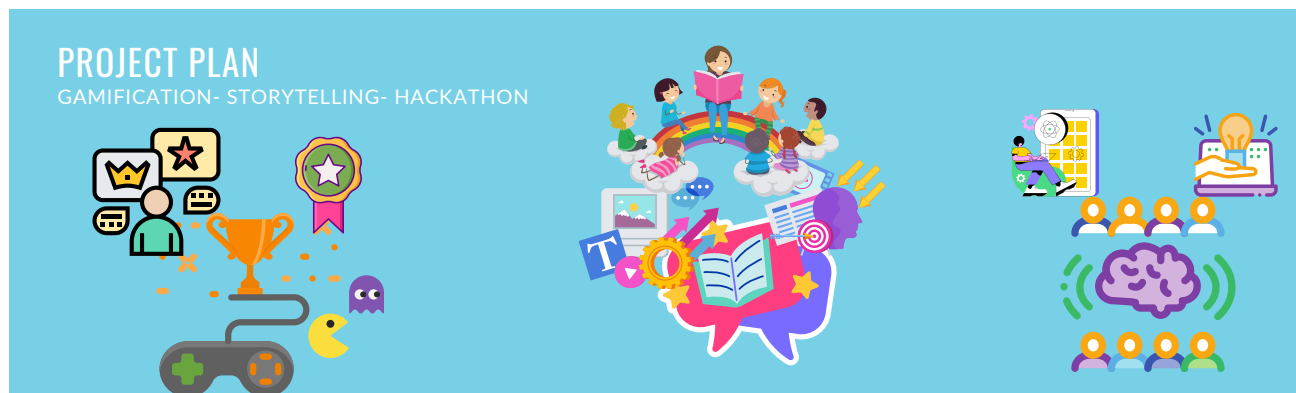
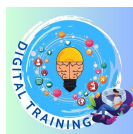


AZIONI DI COINVOLGIMENTO DEGLI ANIMATORI DIGITALI

FORMAZIONE INTERNA D'ISTITUTO- IC "G.T. CASOPERO"



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Perché proporre in classe un'attività che implementi la metodologia

- **facilita l'apprendimento**
- **stimola la creatività e la partecipazione**
- **aumenta l'autostima e la motivazione**
- **favorisce l'inclusione**
- **consente di segmentare il contenuto in vari livelli**
- **agisce sulla competenza emotive**

DESCRIZIONE

FASE PREPARATORIA

Cosa fa il Docente	Cosa fa lo studente	Tempi

ATTIVITA'

Cosa fa il Docente	Cosa fa lo studente	Tempi e Spazi

RICADUTA DIDATTICA

Obiettivi disciplinari	Competenze trasversali	Benefici della metodologia/Impatto sugli apprendimenti

SETTING D'AULA E STRUMENTI UTILIZZATI

VALUTAZIONE

Rubriche di processo

Rubriche di prodotto

Check -list

DOCUMENTAZIONE DELL'ATTIVITA'