



Progettare per competenze: adattamenti e valutazioni in Educazione Fisica e Scienze Motorie

Non c'è educazione senza Educazione fisica

DI COSA PARLEREMO

1. Normativa di riferimento
2. Competenze e didattica
3. Valutazione delle competenze
4. Progettazione per competenze e inclusione
5. Unità di apprendimento e il curricolo
6. Le moderne tecnologie nella didattica dell'EF
7. Educazione civica
8. Proposte operative per i compiti unitari

1. NORMATIVA



LA DISCIPLINA

SECONDARIA 2°
SCIENZE MOTORIE
E SPORTIVE
Regolamenti 87 88 89

SECONDARIA 2°
SCIENZE MOTORIE
E SPORTIVE
Regolamenti 87 88 89

SECONDARIA 2°
SCIENZE MOTORIE
E SPORTIVE
Regolamenti 87 88 89

SECONDARIA 1°
EDUCAZIONE
FISICA
DPR 254

SECONDARIA 1°
EDUCAZIONE
FISICA
DPR 254

SECONDARIA 1°
EDUCAZIONE
FISICA
DPR 254

SECONDARIA 1°
EDUCAZIONE
FISICA
DPR 254

PRIMARIA
EDUCAZIONE
FISICA
DPR 254

PRIMARIA
EDUCAZIONE
FISICA
DPR 254

PRIMARIA
EDUCAZIONE
FISICA
DPR 254

PRIMARIA
EDUCAZIONE
FISICA
DPR 254

INFANZIA
CORPO E
MOVIMENTO
Campo d'esperienza

INFANZIA
CORPO E
MOVIMENTO
Campo d'esperienza

INFANZIA
CORPO E
MOVIMENTO
Campo d'esperienza

INFANZIA
CORPO E
MOVIMENTO
Campo d'esperienza



Per comprendere il ruolo dell'Educazione fisica e delle Scienze motorie e sportive occorre avere ben chiaro qual è il quadro di riferimento normativo:

1° ciclo:

INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO del 2012

Infanzia - primaria - secondaria di 1° grado

2° ciclo:

INDICAZIONI NAZIONALI + LINEE GUIDA + REGOLAMENTI del 2010

secondaria di 2° grado



scuola dell'infanzia - primaria - secondaria di 1° grado

INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO

Ministro Profumo

**D.M. 254 del 16 novembre 2012
regolamento Profumo
in vigore dal 1 settembre 2013**

**PROFILO DELLO STUDENTE
AL TERMINE DEL PRIMO CICLO**



**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO
DELLE COMPETENZE**



**OBIETTIVI SPECIFICI
DI APPRENDIMENTO**

prescrittivo

- competenze riferite alle discipline + cittadinanza.
- ognuno deve dimostrare di averlo raggiunto
- c'è il MOTORIO (non c'era nella bozza)

Prescrittivi al termine di ..

- costituiscono criteri per la valutazione delle competenze attese
- la scuola si impegna perché ogni alunno possa conseguirli
- sono il fine dell'azione didattica (l'itinerario lo sceglie la scuola)

- individuano conoscenze e abilità indispensabili per raggiungere i traguardi
- costituiscono la progettazione
- definiti per periodi lunghi :
Triennio infanzia,
quinquennio primaria,
triennio secondaria.

Scuola secondaria di 2° grado

INDICAZIONI NAZIONALI + LINEE GUIDA

Ministra Gelmini

Ministro Profumo

Regolamenti 2010/2012

Professionali. DPR n. 87 del 15 marzo 2010

Tecnici. DPR n. 88 del 15 marzo 2010

Licei biennio DPR n. 89 del 15 marzo 2010

**PROFILO PECUP DELLO STUDENTE
NEI TECNICI E PROFESSIONALI**

**RISULTATI DI APPRENDIMENTO
NEI 6 LICEI**



**LINEE GENERALI E
COMPETENZE DI
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE**



**OBIETTIVI SPECIFICI
DI APPRENDIMENTO
PRIMO BIENNIO
SECONDO BIENNIO
5° ANNO**

prescrittivo / prescrittivi

- descrive le competenze attese in tutte le discipline

Prescrittive al termine di ..

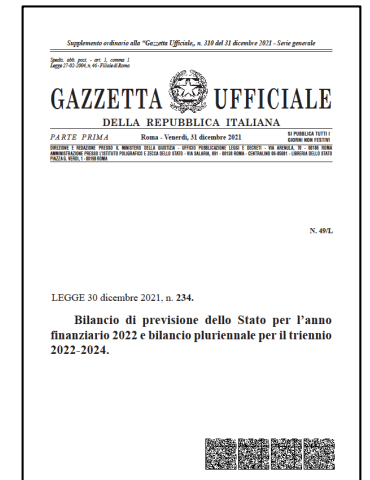
- costituiscono criteri per la valutazione delle competenze attese
- la scuola si impegna perché ogni alunno possa conseguirli
- sono il fine dell'azione didattica
- l'itinerario lo sceglie la scuola/dipartimento

- Individuano conoscenze e abilità indispensabili per raggiungere le competenze
- costituiscono la progettazione

E NELLA SCUOLA PRIMARIA?

- **FINANZIARIA 2022**
- introdotto l'insegnamento dell'educazione motoria nella scuola primaria
- nelle indicazioni nazionali del 2012 si chiama **EDUCAZIONE FISICA**
- nella legge si chiama **EDUCAZIONE MOTORIA**
- nella classe di concorso si chiama
«SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE NELLA SCUOLA PRIMARIA»

che confusione!



LEGGE FINANZIARIA 2022 (30 dicembre 2021, n. 234)

COMMI DAL 329 AL 338

È introdotto l'insegnamento dell'educazione motoria
nella scuola primaria

- nelle classi quinte dal 2022/23
- nelle classi quarte dal 2023/24

Le 2 ore di EM sono **aggiuntive** nel tempo normale

Le 2 ore di EM sono **in compresenza** nel tempo pieno



Legge 118/1971 **Legge 517/1977** **Legge 104/1992** *Diritto all'educazione e all'istruzione ...al bambino da 0 a 3 anni handicappato è garantito l'inserimento negli asili nido. Integrazione scolastica ... nelle sezioni e nelle classi comuni delle scuole di ogni ordine e grado e nelle università ...*

Legge 18/2009 *Art. 24 Educazione... inclusiva Art. 30 Partecipazione alla vita culturale e ricreativa, agli svaghi ed allo sport*

Direttiva 27 dicembre 2012 e C.M. n. 8/2013 BES *Piano Annuale per l'Inclusività*

L.107/2015 regolamentazione scuola inclusiva

Dls 66/2017 Decreto applicativo legge 107 Aggiorna normativa su: assegnazione ore di sostegno con intesa con le famiglie disabilità e/o studenti maggiorenni ; nuove indicazioni redazione di un Piano didattico individualizzato partendo da potenzialità e caratteristiche del singolo studente.

DM 461/2019 Adozione Linee di indirizzo nazionali sulla scuola in ospedale e l'istruzione domiciliare.

Dls 96/2019 Decreto integrativo legge 107 Norme per la promozione dell'inclusione scolastica degli studenti con disabilità, puntualizzazione sul Pei e gruppo di lavoro operativo per l'Inclusione, sul coinvolgimento dello studente...

OM VALUTAZIONE FINALE ALUNNI A.S. 19-20 RECUPERO APPRENDIMENTI . PIA PAI

DECRETO INTERMINISTERIALE 29 DICEMBRE 2020, N. 182 nuove modalità per l'assegnazione delle misure di sostegno, previste dal decreto legislativo 66/2017, e i modelli di piano educativo individualizzato (PEI), da adottare da parte delle istituzioni scolastiche.

13-01-2021 Modalità per l'assegnazione delle misure di sostegno; nuovo modello PEI, incremento del fondo per la formazione obbligatoria del personale docente nelle classi con alunni con disabilità. La scuola garantisce il coordinamento per i processi di integrazione tra Comune e l'ASL e privati.



L'INCLUSIONE È UN PROCESSO BI-UNIVOCO:

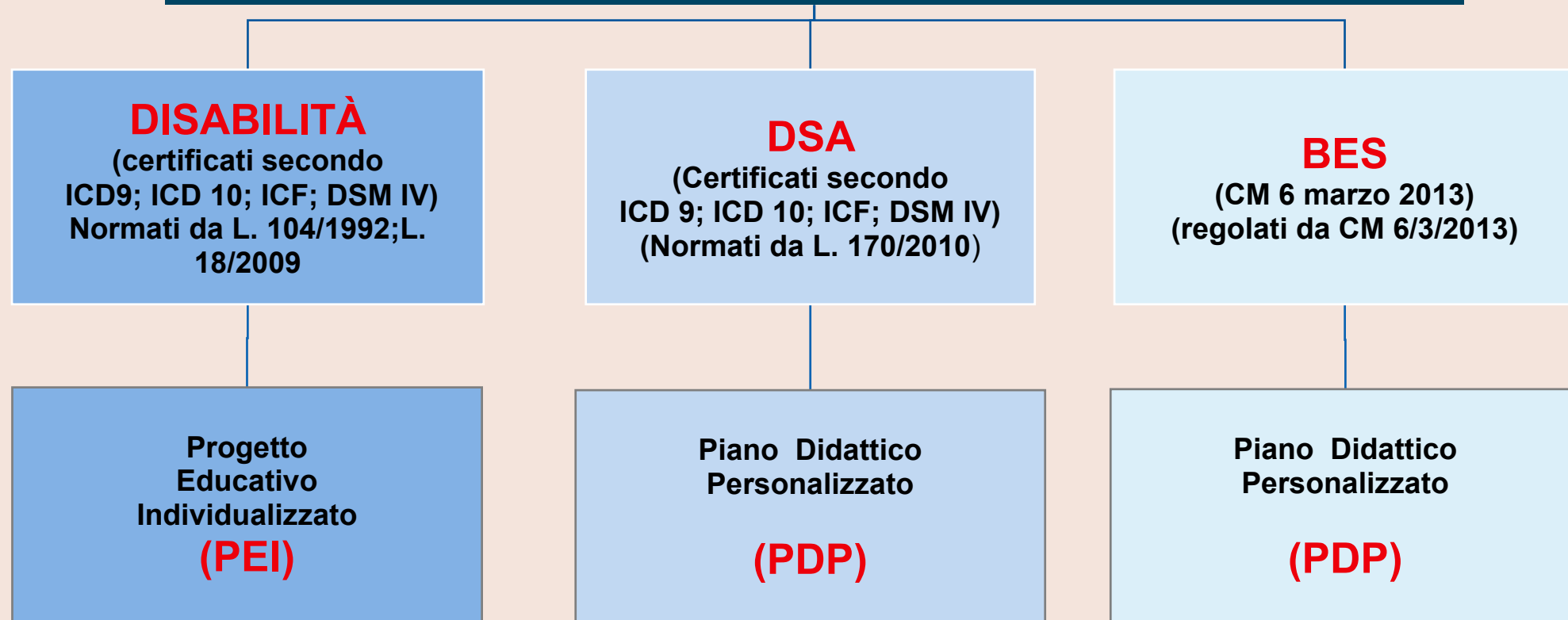
le persone con disabilità
sono più visibili
e le persone senza disabilità
hanno l'opportunità di imparare e cambiare
mediante l'esperienza con le
persone con disabilità

tutte le attività devono includere la partecipazione delle persone con disabilità da cui il detto
“nulla su di noi senza di noi”

DOCUMENTI PER REALIZZARE L'INCLUSIONE



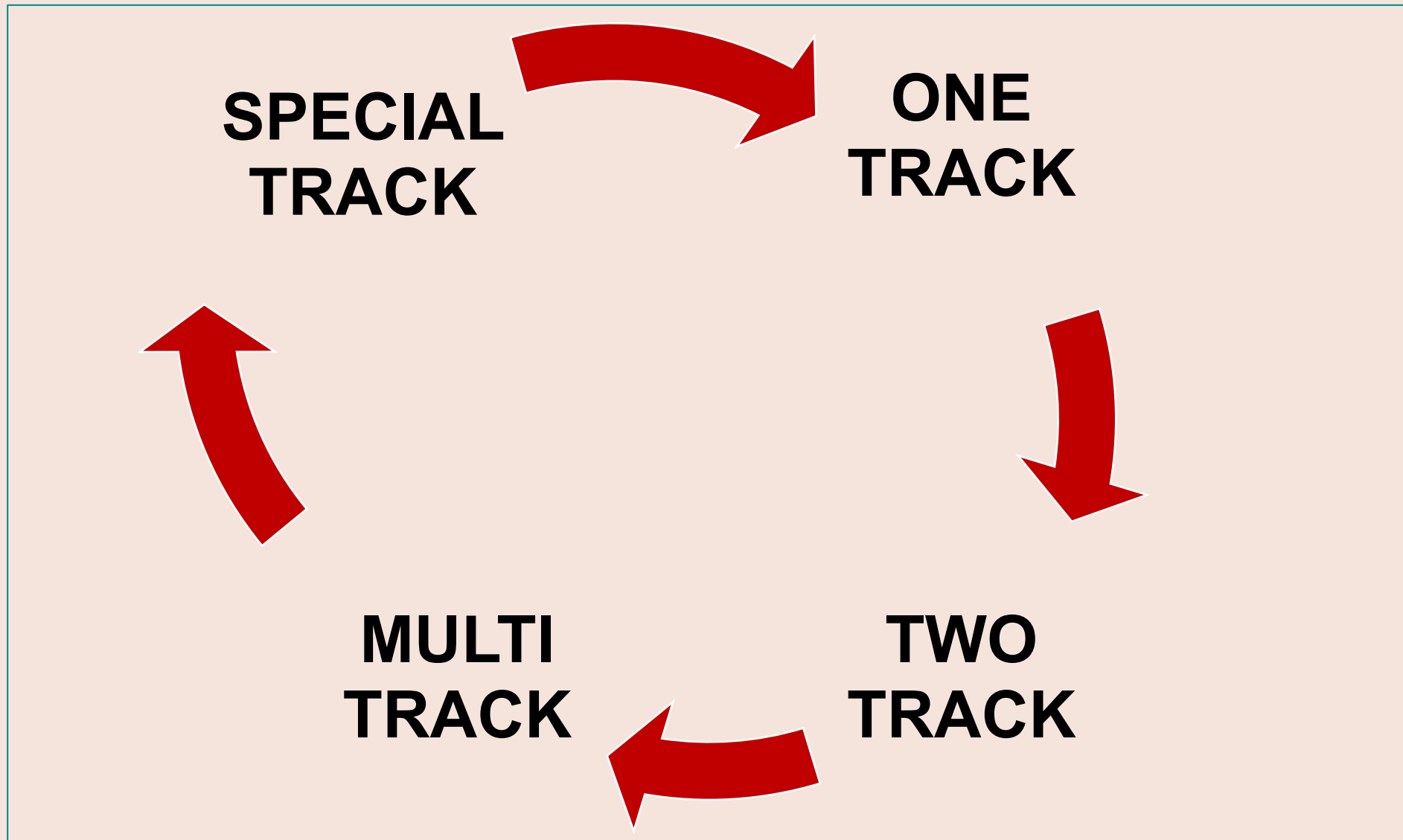
ETEROGENEITÀ DELLE CLASSI STUDENTI CON...



Piano Annuale per l'Inclusione (PAI) Direttiva 27 dicembre 2012 e C.M. n. 8/2013 BES

Piano Individuale Apprendimenti (PIA) OM VALUTAZIONE FINALE ALUNNI A.S. 19-20 RECUPERO APPRENDIMENTI 16-05-2020

MODELLI INCLUSIVI





tutti i ragazzi sono **inclusi** nel percorso
dell'educazione regolare/normale in classi eterogenee

RICHIEDE grande supporto di servizi alla scuola regolare:

- **RISORSE UMANE**

docenti curricolari e di sostegno formati per l'inclusione e l'attività fisica adattata APE, assistenti/educatori

- **RISORSE STRUTTURALI**

abbattimento delle barriere architettoniche, setting facilitanti, attrezzature compensative

- **NORME**

leggi, norme e regolamenti

- **CERTIFICAZIONI**

status di diritto, valore legale dei percorsi scolastici e dei titoli acquisiti

PUBBLICAZIONE CAPDI



2. COMPETENZE



2000 OCSE

COMPETENZE CHIAVE (CORE)

indicano l'insieme delle competenze essenziali
necessarie e indispensabili per un apprendimento
che dura tutto l'arco della vita
(LONG LIFE LEARNING)

COMPETENZE 2008

Raccomandazione Parlamento Europeo

Indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termine di responsabilità e autonomia.

COMPETENZE CHIAVE UE APPRENDIMENTO PERMANENTE 2018

La Commissione Europea il 23 maggio 2018 ha pubblicato la nuova direttiva che sostituisce quella del 2006.



1. Comunicazione nella madrelingua
2. Comunicazione nelle lingue straniere
3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
4. Competenza digitale
5. Imparare a imparare
6. Competenze sociali e civiche
7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità
8. Consapevolezza ed espressione culturale

1. **Competenza alfabetica funzionale**
2. **Competenza multilinguistica**
3. **Competenza matematica e in scienze e tecnologia e ingegneria**
4. **Competenza digitale**
5. **Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare**
6. **Competenze in materia di cittadinanza**
7. **Competenza imprenditoriale**
8. **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

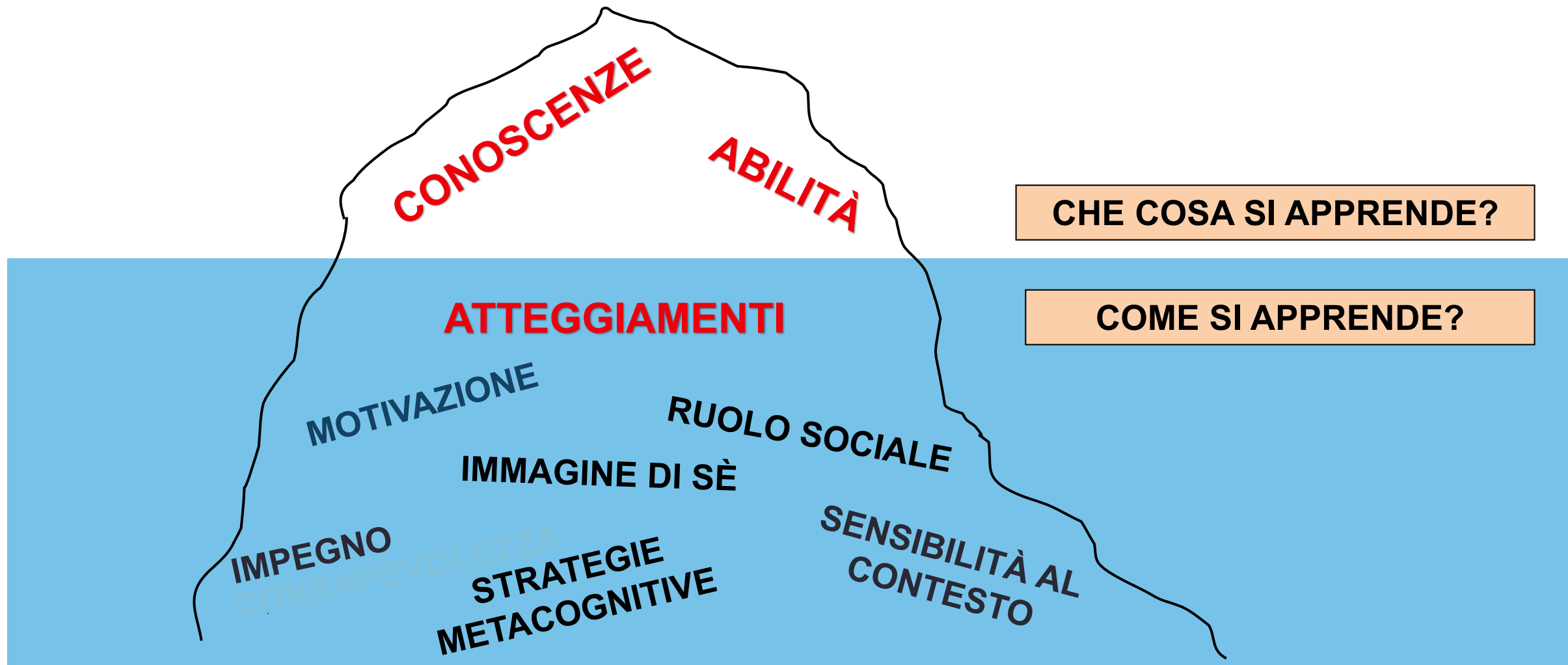
DECRETO N.139 DEL 2007
REGOLAMENTO SULL'OBBLIGO DI ISTRUZIONE



1. Imparare ad imparare
2. Progettare
3. Comunicare
4. Collaborare e partecipare
5. Agire in modo autonomo e responsabile
6. Risolvere problemi
7. Individuare collegamenti e relazioni
8. Acquisire e interpretare le informazioni

COMPETENZE: SAPERE, SAPER FARE, SAPER ESSERE

“capacità di far fronte ad un compito riuscendo a mettere in moto ed a orchestrare le proprie risorse interne, cognitive, affettive e volitive, e a utilizzare quelle esterne disponibili in modo coerente” Pellerey, 2004



2006 CAPDI & LSM

DEFINIZIONE DI COMPETENZA MOTORIA

***La competenza motoria indica la comprovata capacità
di usare conoscenze, abilità
e capacità personali, sociali e metodologiche,
in ambito ludico, espressivo, sportivo,
del benessere e del tempo libero,
e sono espresse in termini di responsabilità,
autonomia e consapevolezza.***

Capdi 2006



LE COMPETENZE MOTORIE

CAPDI 2006



CONOSCERE IL PROPRIO CORPO
PERCEZIONE
COORDINAZIONE
ESPRESSIVITÀ
GIOCO, GIOCO-SPORT E SPORT
SICUREZZA E SALUTE
AMBIENTE NATURALE

MINISTERO 2007

INDICAZIONI PER IL
CURRICOLO PRIMO
CICLO



II CORPO E LE FUNZIONI SENSO- PERCETTIVE
IL MOVIMENTO DEL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY
SICUREZZA E PREVENZIONE, SALUTE E BENESSERE

MINISTERO 2010

INDICAZIONI NAZIONALI
LICEI TECNICI E
PROFESSIONALI



IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA
LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY
SALUTE BENESSERE PREVENZIONE E SICUREZZA

MINISTERO 2012

INDICAZIONI NAZIONALI
PER IL CURRICOLO
PRIMO CICLO



LA PERCEZIONE DI SÉ ED IL COMPLETAMENTO DELLO SVILUPPO FUNZIONALE DELLE CAPACITÀ MOTORIE ED ESPRESSIVE
LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY
SALUTE E BENESSERE SICUREZZA E PREVENZIONE
RELAZIONE CON L'AMBIENTE NATURALE E TECNOLOGICO

COMPETENZE MOTORIE CAPDI & LSM

I saperi essenziali, le competenze chiave, i nuclei fondanti

MOVIMENTO

- il corpo e la sua conoscenza
- la coordinazione e l'adattamento allo spazio e al tempo
- l'attività in ambiente naturale

LINGUAGGI DEL CORPO

- componente comunicativo-espressiva
- componente emozionale
- dimensione del ritmo

GIOCO E SPORT

- aspetti cognitivi
- aspetto partecipativo e relazionale
- aspetto del fair play e del rispetto delle regole

SALUTE E BENESSERE

- ambito della prevenzione degli infortuni e della sicurezza
- ambito della salute e del benessere e degli stili di vita

PUBBLICAZIONE CAPDI

LE NUOVE COMPETENZE MOTORIE DAI 3 AI 19 ANNI
percorso di lavoro realizzato dal gruppo di ricerca della CAPDI & LSM
Confederazione Associazioni Provinciali Diplomatati ISEF & Laureati in Scienze Motorie

	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA 1° GRADO	SECONDARIA 2° GRADO
		BIENNIO	TRIENNIO	PRIMO BIENNIO
MOVIMENTO				
LINGUAGGI DEL CORPO				
GIOCO SPORT				
SALUTE E BENESSERE				

GLI STANDARD E I LIVELLI DI APPRENDIMENTO DELLE COMPETENZE MOTORIE
percorso di lavoro realizzato dal gruppo di ricerca della CAPDI & LSM
Confederazione Associazioni Provinciali Diplomatati ISEF & Laureati in Scienze Motorie

	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA 1° GRADO	SECONDARIA 2° GRADO
				BIENNIO
MOVIMENTO				
LINGUAGGI DEL CORPO				
GIOCO SPORT				
SALUTE E BENESSERE				



COMPETENZE dello SPORT

Nei *giochi sportivi* è possibile acquisire **abilità** anche molto elevate ma bisogna riuscire a contestualizzare questa abilità all'interno delle dinamiche del gioco/attività attraverso:

- La conoscenza delle **regole specifiche**,
- La conoscenza delle **soluzioni strategiche** condivise all'interno del gruppo squadra
- La conoscenza delle **intera gamma di situazioni** in cui vengono collocate le **azioni tattiche**
- La rimozione di **eventuali ostacoli di natura psicologica**

La competenza è il risultato di un'interazione strutturata fra abilità, conoscenze e atteggiamenti affettivi, TRASFERIBILI e utili all'adattamento all'ambiente. Cristanini 2006

Le dinamiche di sviluppo delle competenze dipendono molto dall'età, dalle capacità fisiche e cognitive dei soggetti e dall'esperienza pregressa.

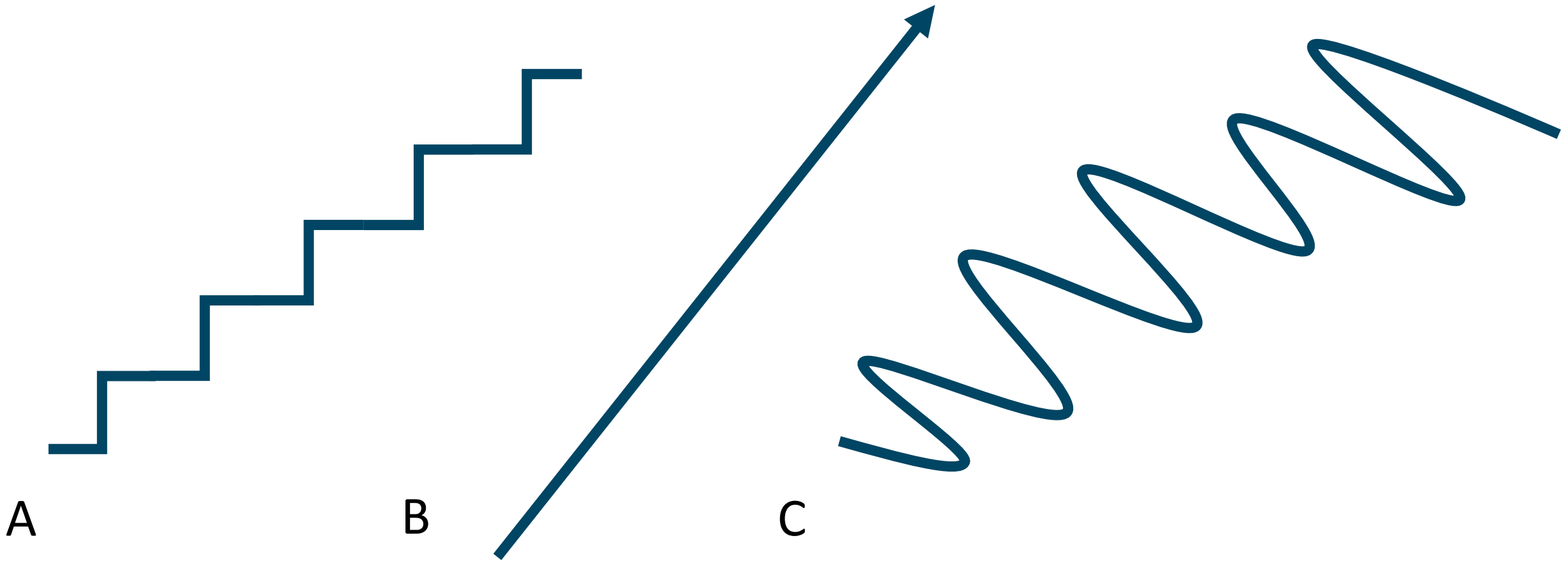
3. VALUTAZIONE



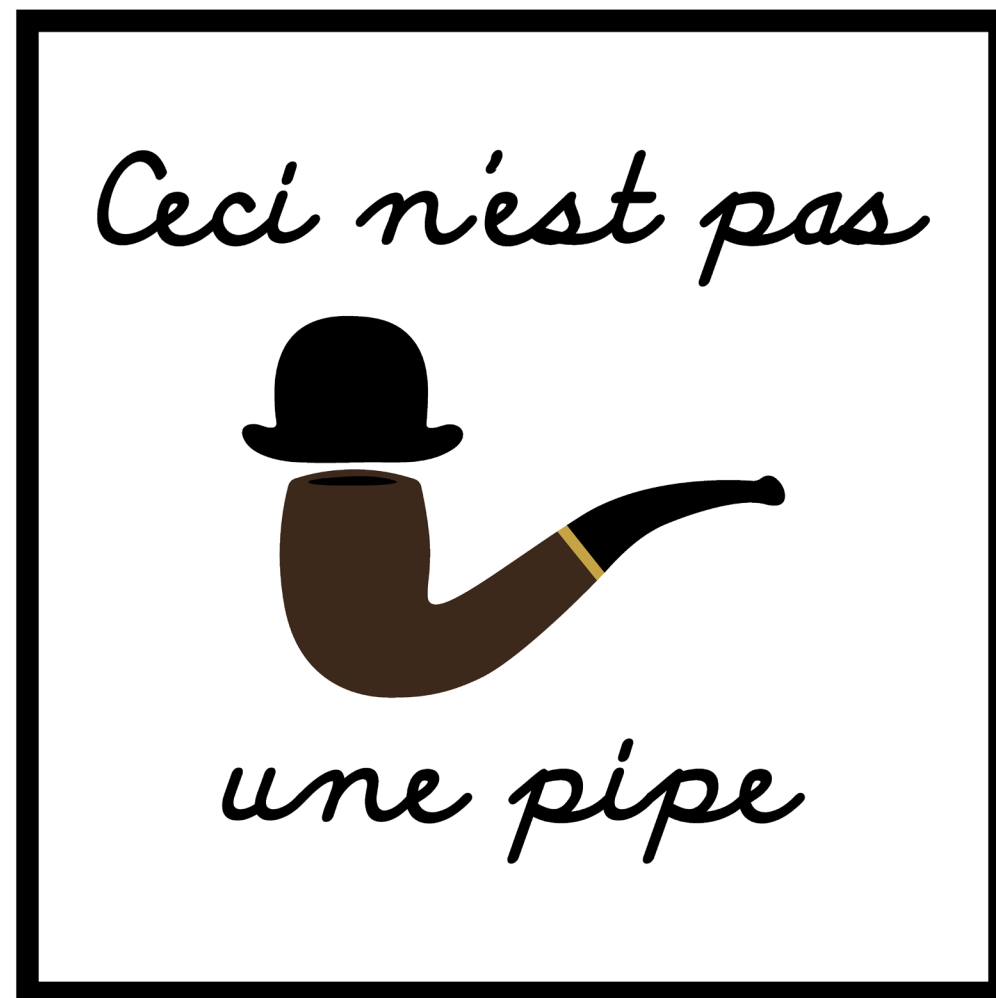
FINALITÀ DELLA VALUTAZIONE

- ✓ Orientamento della progettazione
- ✓ Verifica e aggiustamento del progetto in atto
- ✓ Verifica del ritmo di adattamento e di sviluppo delle competenze
- ✓ Prescrizione di procedure metodologie differenziate e individualizzate
- ✓ Doveri nei confronti degli studenti
- ✓ Atto formale della funzione docente

APPRENDIMENTO NON LINEARE



VALUTAZIONE ... e pregiudizio



SIGNIFICATO DEL TERMINE *VALUTAZIONE*

- Evaluation: valutazione dal latino “valeo” = **dare valore**
- Assessment: processo valutativo dal latino “assideo” = **sedersi assieme**

*La valutazione deve essere un processo integrato al percorso formativo che si pone come **dialogo educativo** con lo studente e la famiglia*

FUNZIONI / FASI DELLA VALUTAZIONE

Funzione diagnostica



INIZIALE

Funzione regolativa



INTERMEDIA

Funzione certificativa-finale



SOMMATIVA

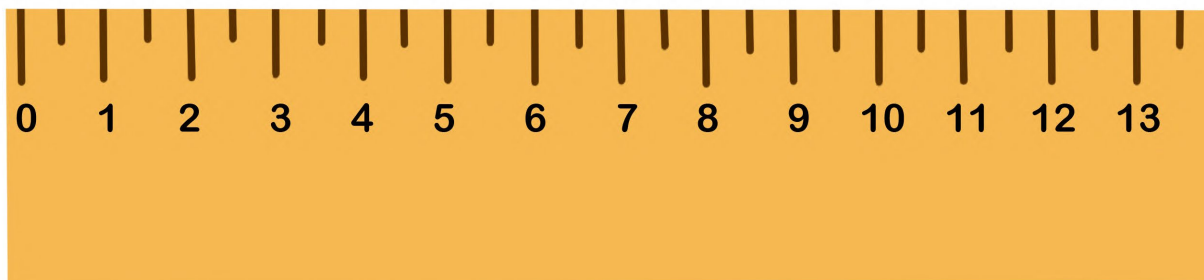
TIPOLOGIE DI VALUTAZIONE

Valutazione assoluta

Valutazione relativa



FORMATIVA



CARATTERISTICHE DELLA VALUTAZIONE

Scelta dell'oggetto	→	cosa valutare?	OSSERVAZIONE
Misura	→	strumenti e misura	CODIFICA
Interpretazione	→	analisi e confronto	GIUDIZIO



SCOPI DELLA VALUTAZIONE

Monitoraggio

- **ESTENSIVO SPAZIALE: approccio trasversale**
(fra i pari e/o rispetto a standard di riferimento)
- **TEMPORALE: approccio longitudinale**
(su se stessi, livelli di partenza e da raggiungere, impegno, assiduità, motivazioni ..)



Valutazione Formativa

anche... sul proprio progetto operativo e sull'azione docente

VALUTAZIONE E... LIFE SKILLS

Autonomia



Consapevolezza di sé
Gestione emozioni
Gestione stress
Autoregolazione
Individuazione obiettivi
Pensiero positivo

Competenza



Soluzione problemi
Creatività
Pensiero critico
Presa di decisione
Raggiungimento obiettivi

Relazione



Empatia
Comunicazione
Relazioni efficaci
Cooperazione
Lavoro in team

Abilità intrapersonali

Abilità interpersonali

*Classificazione delle abilità di vita in rapporto ai bisogni di autonomia, competenza e relazione della persona.
Pesce, C., Marchetti, R., Motta, A., Bellucci, M., (2015). Joy of Moving*



COMPITO UNITARIO

punto di convergenza



- sinonimi: compito esemplare, compito significativo, evidenza
- ciò che l'alunno deve dimostrare di saper fare al termine del percorso
- coerente con la competenza attesa
- coerente con l'unità di apprendimento UDA
- orienta il percorso: è il traguardo
- per l'allievo rappresenta il momento della **verifica** e della valutazione (**autovalutazione**)
- per l'insegnante rappresenta il momento di validazione o meno del percorso

COMPITO UNITARIO

COSA?

PRODOTTO (sequenza di acrosport, partita, escursione in ambiente naturale, esibizione, ...) o anche

PROBLEMA (arbitrare una partita, osservazione dell'attività dei compagni, scegliere una strategia in fase di gioco, eseguire una sequenza con attrezzi o un circuito, inventare un gioco ...

COME?

Mettendo in atto conoscenze, abilità, strategie, atteggiamenti adeguati in modo responsabile e autonomo

LIVELLI DI POSSESSO DELLA COMPETENZA

Il livello di sviluppo della competenza esprime il grado di possesso *qualitativo e quantitativo* della competenza.

Ne vengono individuati tre:

minimo

intermedio

elevato

si avvicina-possiede il livello stabilito

possiede-supera il livello stabilito

supera-eccelle il livello stabilito

STRUMENTI DI MISURAZIONE E OSSERVAZIONE: esempi suggeritivi

EDUCAZIONE FISICA NEGLI ISTITUTI D'ISTRUZIONE SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Obiettivi finali del corso di studi:

1. **Sviluppare un'abitudine permanente al movimento**
2. **Creare stimoli e spinte motivazionali all'apprendimento motorio**

Anno	Enfasi: competenze da acquisire in ordine di conoscenze – capacità – abilità	Tema centrale	Obiettivi formativi generali
1°	Conoscenze	Regole	Obiettivi di natura socio-affettiva e comportamentale: – Conoscenza e rispetto delle regole e delle norme – Integrazione nel gruppo classe – Coesione e collaborazione con i compagni
2°	Abilità	Autonomia	Obiettivi di sviluppo individuale: – Acquisire progressivamente un adeguato livello di autonomia personale – Acquisire capacità di autovalutazione – Acquisire modalità di lavoro cooperativo
3°	Conoscenze Abilità	Conoscenza di sé	Obiettivi di apprendimento cognitivo e motorio: – Conoscenza di sé e delle proprie potenzialità – Coinvolgimento diretto nella formulazione degli obiettivi specifici (operativi) e strutturazione di strategie d'apprendimento individualizzate – Incremento del livello prestativo delle capacità e delle abilità motorie
4°	Conoscenze Abilità	Metodologie per lo sviluppo delle capacità motorie	Obiettivi riguardanti il potenziamento e l'affinamento delle capacità e delle abilità acquisite: – Controllo delle emozioni correlate al movimento – Elaborazione di proposte personali e creative – Apprendimento di strategie e metodologie per lo sviluppo delle capacità motorie
5°	Conoscenze	Approfondimenti tematici	Obiettivi riferiti alla rielaborazione dei contenuti dell'intera attività quinquennale: – Approfondimenti di argomenti di particolare interesse – Interdisciplinarietà e trasferibilità dei saperi – Acquisizione di uno stile di vita attivo

VALUTAZIONE FORMATIVA: PARTE PRIMA

ATTEGGIAMENTO NELLA DISCIPLINA

N°: STUDENTE:

	1°q	2°q	(spazio per annotazioni particolari)
1. Partecipazione alle lezioni			
2. Puntualità all'inizio e/o alla ripresa delle lezioni			
3. Interazione con docenti/compagni/ausiliari			
4. Rispetto delle regole			
5. Compiti per casa			
VOTO			

VALUTAZIONE FORMATIVA: PARTE SECONDA

AREA COGNITIVA E MOTORIA (saperi e abilità)

	1° quadrimestre					2° quadrimestre				
1. Livello di capacità motorie e di abilità	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2. Comprensione degli elementi "chiave" nei gesti complessi	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
3. Perfezionamento e consolidamento degli apprendimenti	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
4. Disponibilità variabile ed elaborazione dei contenuti	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
5. Conoscenza dei presupposti teorici collegati alla disciplina	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

VALUTAZIONE FORMATIVA: PARTE TERZA

AREA MOTIVAZIONALE-AFFETTIVA (metacognitiva)

	1° quadrimestre				
1. Partecipazione all'attività	Di disturbo	Passiva	Attiva	Propositiva	
2. Contributo nel lavoro collettivo	Di disturbo	Passiva	Attiva	Propositiva	
3. Strategie di apprendimento autonomo	Disorganizzato	Ripetitivo	Organizzato	Elaborativo	
4. Impegno	Scarso	Discontinuo	Opportunistico	Adeguate	Tenace
5. Progressione dell'apprendimento	Negativa	Irrilevante	Accettabile	Notevole	

VALUTAZIONE FORMATIVA: PARTE QUARTA **AUTOVALUTAZIONE**

COMPETENZE TRASVERSALI

Essere consapevoli

Conosco il mio ruolo nel gruppo/squadra	si
Valuto il mio lavoro e lo confronto con quello svolto dai compagni	
Gioco con, e rispetto, gli avversario di gioco	abbastanza
Collaboro con i compagni per ottenere il risultato di gruppo/squadra	
Conosco e uso i termini della disciplina e del gioco	non sempre
Conosco le mie abilità e quelle dei compagni	
Trasferisco le informazioni dell'insegnante nel vissuto motorio (gioco)	no

LIVELLI DI POSSESSO DELLA COMPETENZA E VOTO

CORRISPONDENZA FRA VOTI E LIVELLI

LIVELLO	1	2	3	4	5
VOTO	2-3	4-5	6	7-8	9-10
GIUDIZIO	Nettamente insufficiente	Insufficiente	Sufficiente	Discreto Buono	Ottimo Eccellente

Identificazione delle possibili cause del mancato apprendimento ed eventuali interventi didattici

Possibili cause:	Possibili soluzioni:
A. Carenza di prerequisiti	✓ Percorsi individualizzati
A. Scarse motivazioni	✓ Proposte operative alternative
A. Insicurezza, scarsa autostima	✓ Guida assistita, aumento delle sollecitazioni
A. Difficoltà nella comprensione delle consegne	✓ Potenziamento del feedback, lavori di gruppo
A. Difficoltà di elaborazione	✓ Utilizzo di metodi di insegnamento diversificati
A. Incapacità di mantenere un'attenzione costante	✓ Variabilità delle proposte e riproposizione dei compiti
A. Strategie di apprendimento poco efficaci	✓ Utilizzo di strumenti (immagini, schede, ecc.)
A. Rendimento discontinuo/apprendimenti non consolidati	✓ Verifiche formative
A. Altro:	✓

ESEMPI DI AUTOVALUTAZIONE

PALLAVOLO FONDAMENTALI INDIVIDUALI

Livelli		Iniziale		Base	Intermedio	Avanzato
		Non sono capace	Non sono sempre capace	So farlo in situazioni facilitate	So farlo in molte situazioni	So farlo in ogni situazione
Battuta o servizio	dal basso					
	dall'alto					
	In salto					
Palleggio	In avanti					
	all'indietro					
Bagher	semplificati per gioco scolastico					
Schiacciata						
Pallonetto						
Muro						

ESEMPI DI AUTOVALUTAZIONE

PALLAVOLO FONDAMENTALI DI SQUADRA

Livelli	Iniziale		Base	Intermedio	Avanzato
	Non sono capace	Non sono sempre capace	So farlo in situazioni facilitate	So farlo in molte situazioni	So farlo in ogni situazione
So ricevere e indirizzare					
So alzare la palla ad un compagno					
So attaccare da diverse posizioni					

Take it easy...

Non vi è niente di più difficile da valutare di un fatto
(Alexis de Tocqueville)





PIERINO ROSSI
ITALIANO 4
MATEMATICA 5
INGLESE 4

Un voto non è ... per sempre



4. PROGETTAZIONE



DALLA PROGRAMMAZIONE ALLA PROGETTAZIONE

PROGRAMMAZIONE

Dal latino “programma-mătis” letteralmente **scrivere prima**

Eseguire un programma stabilito a priori per raggiungere un determinato obiettivo

E' la definizione del percorso o piano già stabilito, delle attività da intraprendere e dei tempi necessari per realizzarle

Lineare, rigida, predefinita, uguale per tutti, indipendentemente dal contesto

unità didattica

PROGETTAZIONE

Dal latino “pro-jacere” letteralmente **gettare avanti**

Gettare un ponte tra un'idea e la sua realizzazione

Stendere un' ipotesi che si verificherà nel tempo in rapporto dinamico tra aspetti organizzativi e scelte didattiche

Non lineare, flessibile, creativo, personalizzato e da verificare

unità di apprendimento

UNITÀ DIDATTICA

È centrata su **obiettivi** del docente.

È centrata sull'azione del **docente**.

Parte da un obiettivo e, attraverso mediatori diversi, si propone di conseguire **conoscenze e abilità**.

Contiene verifica e valutazione delle conoscenze e delle abilità.

È costituita prevalentemente di attività individuali o collettive **eterodirette da parte dell'insegnante**.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

È centrata su **competenze** degli allievi.

È centrata sull'azione autonoma degli **allievi**.

Parte dalle competenze e, attraverso la realizzazione di un prodotto, si propone di conseguire **nuove competenze**.

Contiene verifica e valutazione delle competenze, abilità e conoscenze, attraverso l'analisi del **processo**, del prodotto e l'**autovalutazione** da parte dell'allievo.

È costituita essenzialmente da un'attività di gruppo autonomamente condotta dagli studenti, con il **supporto e la mediazione dell'insegnante**.

PROGETTARE PER COMPETENZE

Un approccio per obiettivi

consente una costruzione di un curricolo che parte dalla base (dal basso) e poi si evolve verso l'alto.

La valutazione degli obiettivi come indice di misurazione degli apprendimenti, risulta sicuramente più facile in quanto tale approccio consente di verificare in modo separato conoscenze e abilità.

Un approccio per competenze

garantisce una diminuzione degli errori nella progettazione in quanto il curricolo si sviluppa dall'alto verso il basso con il punto di arrivo già chiaramente prefissato all'inizio del percorso.

Questo sistema permette di *ordinare gli obiettivi* da conseguire **per il progressivo avvicinamento alla competenza.**

OBIETTIVI E COMPETENZE

Prima della ... programmazione per competenze (in EF e SM) ... si utilizzava una programmazione per obiettivi

La progettazione didattica basata sulle competenze non ha cancellato *gli obiettivi* che continuano invece a sussistere, seppur in forma subordinata, all'interno delle competenze stesse.

Una progettazione per competenze permette dunque un **ampliamento delle opportunità** e costituisce uno strumento più agile, più duttile, con elevate possibilità di successo.

IL CURRICULO

(DPR 275/99) Art. 8 del Regolamento dell'autonomia

“Le istituzioni scolastiche determinano, nel Piano dell'offerta formativa il curricolo obbligatorio per i propri alunni”

È garantito il carattere unitario del sistema di istruzione ed è valorizzato il pluralismo culturale e territoriale, nel rispetto delle diverse finalità della scuola dell'obbligo e della scuola secondaria superiore.

*Le scuole sono chiamate a **sperimentare nuovi curricoli strutturati in obiettivi specifici di apprendimento relativi a competenze**, caratterizzati da:*

***continuità,
essenzialità,
trasversalità***

IL “SENSO” DEL LAVORO DI RICERCA DELLA CAPDI

Costruzione di un curriculum verticale di EF

*visione unitaria della scuola e dell'alunno
(infanzia + primaria + secondaria di 1° + 2°)*

*Curricolo come costruzione di percorso formativo,
(non programma), definito dalla scuola, nella sua autonomia, mediante
l'elaborazione di contenuti, metodi, organizzazione e valutazione.*

COMUNITÀ EUROPEA: competenze chiave

COSTITUZIONE DELLA REPUBBLICA
Leggi, regolamenti, indicazioni

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL CICLO D'ISTRUZIONE

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLA COMPETENZA



CURRICOLO

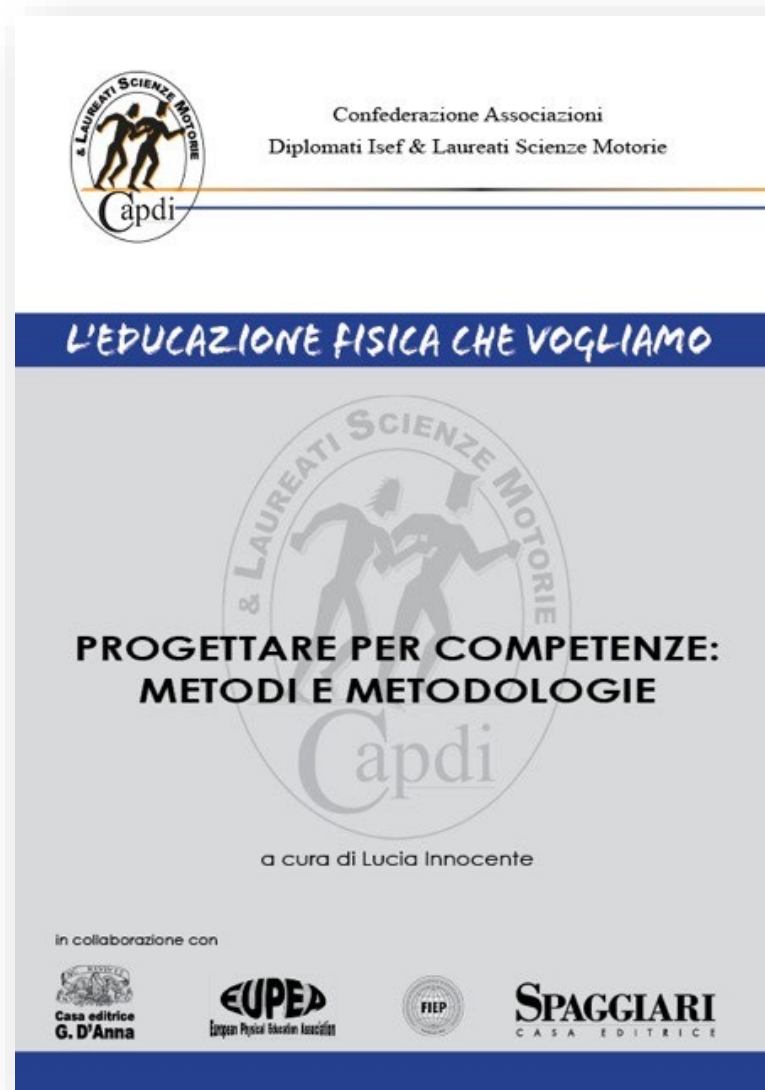


**OBIETTIVI SPECIFICI
DI APPRENDIMENTO**



UDA
UNITÀ DI APPRENDIMENTO

PUBBLICAZIONE CAPDI





**IN CONCRETO COSA FARE
in Educazione Fisica
e nelle Scienze Motorie e Sportive
inclusive ed adattate
APE**



A.P.A.

Adapted Physical Activity

Activité Physique Adaptee

Attività Fisica Adattata

L'arte e la scienza del saper controllare le variabili in modo da ottenere i risultati voluti (Sherill C., 1997)

L'adattamento significa cambiare/modificare in relazione ai dati osservati e alle potenzialità della persona

Differenze/potenzialità individuali nell'attività fisica

APE

Adapted Physical Education

è una specializzazione dell'Educazione Fisica/Scienze Motorie Sportive (curricolari) per gli studenti con disabilità

DIDATTICA INCLUSIVA



Individualizzazione

Personalizzazione

Intese come partecipazione al processo di insegnamento/apprendimento da parte di tutto il gruppo classe e partendo dalle potenzialità di ogni singolo allievo.



CULTURA del COMPITO

tutto il gruppo
in apprendimento
partecipa
al processo
insegnamento-
apprendimento

progettare
attività
curricolari
accessibili
per tutti
gli allievi

ANALISI del COMPITO

compiti
d'apprendimento
complessi
vengono **destrutturati**
(scomposti in
compiti di apprendimento
più semplici)



Aspetti metodologici e didattici dell'Educazione Fisica Adattata per la realizzazione dell'individualizzazione e personalizzazione

Cos'è l'**ADATTAMENTO**?

« È L' ARTE, LA SCIENZA DEL SAPER CONTROLLARE E MODIFICARE LE VARIABILI DEL MOVIMENTO, IN MODO DA OTTENERE I RISULTATI VOLUTI » (Scheill C.1997)

È un processo di CAMBIAMENTO/MODIFICAZIONE

- dell'interazione
- Delle relazioni

Che promuove

- SICUREZZA
- DIVERTIMENTO
- SUCCESSO NELLE ATTIVITA'

ADATTARE PER APPRENDERE: cosa significa?



Predisporre aggiustamenti per rendere accessibili le proposte ad ogni alunno in base alle proprie potenzialità

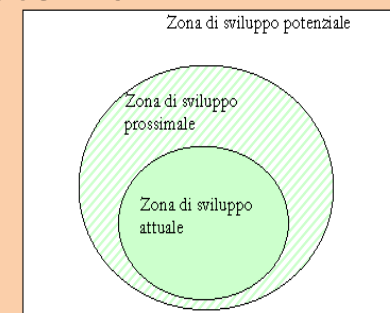
CAMBIARE, MODIFICARE, PERSONALIZZARE, REGOLARE

in relazione

- **ai dati osservati** (dati qualitativi relativi allo sviluppo motorio verso VERSO dati quantitativi della performance del movimento)
- **alle potenzialità della persona/classe/attività** zona di sviluppo prossimale- ZSP, o zona di sviluppo prossimo
- La ZSP è la distanza tra il livello di sviluppo attuale e il livello di sviluppo potenziale,
- La ZPS può essere raggiunta con supporto scaffolding di persone con livello di competenza maggiore (facilitazione dell'insegnante/coaching, tutoring tra pari...)



“Focus”



ADATTARE PER APPRENDERE: cosa significa?



“Focus”

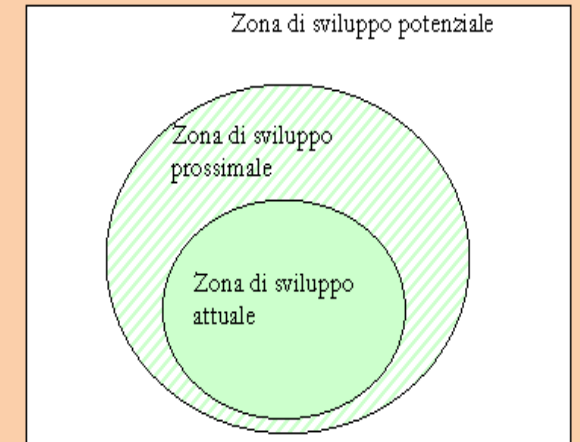


POTENZIALITÀ INDIVIDUALI ZPS



**SCAFFOLDING/FACILITAZIONE/COACHING DA PARTE DI PERSONE
Più COMPETENTI (docente, pari)**

Fornire qualsiasi opportunità aggiuntiva, personale o materiale al fine di supportare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento programmati in accordo con Indicazioni nazionali del curricolo/curriculo di scuola partendo da ZPS





COME FACILITO APPRENDIMENTO?

Conoscendo la ZSP di ciascun allievo

Conoscendo le caratteristiche di ogni contenuto di apprendimento

Adattando/vincolando le attività
Scegliendo, di volta in volta, l'adattamento più consono a:

- Attività
- Situazione/ambienti di apprendimento
- Contenuti
- Difficoltà e potenzialità degli alunni
- Caratteristiche emozionali e relazionali



GLI ADATTAMENTI: CAMBIAMENTI E MODIFICAZIONI di 3 tipologie:

(“Carta europea dello sport”, Consiglio d’Europa, Strasburgo 1987)

1- EDUCATIVO - METODOLOGICHE	riguarda la didattica, la metodologia di approccio e di lavoro
2- TECNICO	riguarda regole e regolamenti
3- STRUTTURALE	attività motoria specifica creata per una specifica tipologia di disordine/disturbo/disabilità

Esempio sull’abilità motoria del lanciare

ADATTAMENTO DIDATTICO: ...utilizzo solo degli arti superiori e tronco per attuare l’*abilità motoria* del *lanciare e prendere*

ADATTAMENTO METODOLOGICO: ...trasferire l’*abilità motoria* del prendere-lanciare *all’abilità tecnica sportiva* del palleggio



GLI ADATTAMENTI: CAMBIAMENTI E MODIFICAZIONI di 3 tipologie:

1- EDUCATIVO - METODOLOGICHE	riguarda la didattica, la metodologia di approccio e di lavoro
2- TECNICO	riguarda regole e regolamenti
3- STRUTTURALE	attività motoria specifica creata per una specifica tipologia di disordine/disturbo/disabilità

Esempio sull'abilità

PALLEGGIARE la palla da seduti con rete, inserisce le regole e regolamenti del gioco della pallavolo.

L'ADATTAMENTO: prevede la rete inclinata come elemento facilitante, parte da esecuzione più semplice nella parte bassa, per arrivare a quella più complessa nella parte più alta.



GLI ADATTAMENTI: CAMBIAMENTI E MODIFICAZIONI di 3 tipologie:

1- EDUCATIVO - METODOLOGICHE	riguarda la didattica, la metodologia di approccio e di lavoro
2- TECNICO	riguarda regole e regolamenti
3- STRUTTURALE	attività motoria specifica creata per una specifica tipologia di disordine/disturbo/disabilità

Esempio:

In presenza di CIECHI e IPOVEDENTI: le attività ed i giochi, sono scelti fra gli sport adattati o appositamente creati: TORBALL, SHOWDOWN.

L'ADATTAMENTO: prevede l'uso di mascherine per bendare e porre in situazione di handicap i normodotati così da eseguire la medesima attività.

5. STILI DI INSEGNAMENTO



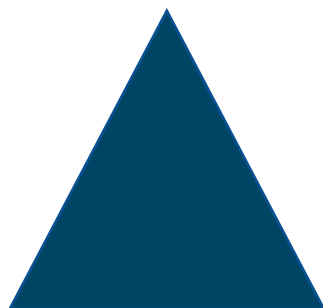
MODELLI DI INSEGNAMENTO

MODELLO TRADIZIONALE 3 ELEMENTI
(Modello generale Nicholson , 1969)

MODELLO SEMPLIFICATO 3 VARIABILI
(Modello Specifico Ef Siedentop, 2000)

MODELLO ECOLOGICO ETA
(**ECOLOGICAL TASK ANALYSIS**)
(Davis, 1983; Davis & Burton, 1991; Davis & Broadhead, 2007)

STUDENTE



CONTENUTO

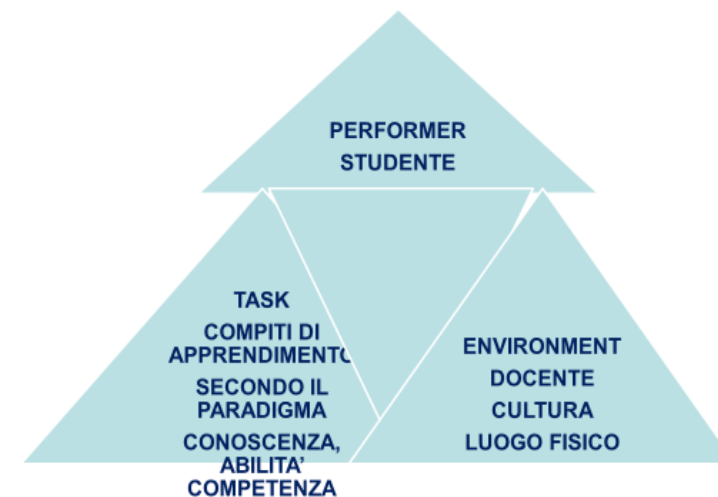
DOCENTE

**3.
VARIABILE
RISULTATO
STUDENTE**

**1.
VARIABILE
PROCESSO
INSEGNANTE**

**2.
VARIABILE
PROCESSO
STUDENTE**

ECOLOGICAL TASK ANALYSIS – ETA
(Davis, 1983; Davis & Burton, 1991; Davis & Broadhead, 2007)



stefania.cazzoli@unito.it

5

STILI D'INSEGNAMENTO/APPRENDIMENTO

STILI DI INSEGNAMENTO RIPRODUZIONE	STILI DI INSEGNAMENTO PRODUZIONE
Prevalente ruolo del DOCENTE	Prevalente ruolo dell' ALLIEVO
Stili centrati su insegnante	Stili centrati su allievo
Responsabilità nel prendere decisioni nel processo di Insegnamento/apprendimento Centrata sull'insegnante	Responsabilità nel prendere decisioni nel processo di Insegnamento/apprendimento Centrata su allievo
stili insegnamento/ apprendimento orientati verso sviluppo motorio come conoscenza e abilità' 1-A 2-B 3-C 4-D 5-E	stili insegnamento/ apprendimento orientati verso sviluppo motorio e sviluppo cognitivo e sociale delle competenze 6-F 7-G 8-H 9-I 10-J 11-K
Stili di riproduzione Orientati al PRODOTTO di APPRENDIMENTO	Stili di produzione orientati ai PROCESSI di APPRENDIMENTO

LO SPETTRO DEGLI STILI D'INSEGNAMENTO SECONDO MUSKA MOSSTON'S

(*Teaching Physical Education, 3rd Edition, Merrill Publishing Company, 1986*)

Stili	Ruolo dell'insegnante e dell'allievo
1. Comando A – COMMAND (lezione frontale)	Gli allievi eseguono il compito secondo le indicazioni dell'insegnante (durata, serie, ripetizioni). L'insegnante scompone l'abilità motoria e dimostra il modo corretto di eseguirla. L'insegnante propone la sequenza di azioni e gli allievi eseguono il modello proposto.
2. Pratica PRACTICE (TASK)	L'insegnante predispone attività (compiti) in stazioni differenti dove gli allievi lavorano su parti diverse di un'abilità o di abilità diverse. Gli allievi eseguono i compiti motori e si alternano, secondo le stazioni programmate. L'insegnante osserva e controlla l'esecuzione, aiutando gli allievi se necessario.
3. Auto-verifica RECIPROCAL SELF-CHECK	Reciprocità: due allievi lavorano su un compito che l'insegnante ha proposto . Un allievo esegue il compito mentre l'altro fornisce al partner feedback sull'esecuzione. I tempi di esecuzione motoria e di osservazione si alternano. Gli allievi svolgono un compito e si auto-valutano. L'insegnante fornisce una lista di compiti da svolgere, criteri predefiniti, schede di autoverifica; gli allievi passano alle attività successive quando acquisiscono la necessaria padronanza.
4. Inclusione INCLUSION	L'insegnante individua un compito motorio in cui sono presenti diversi livelli di difficoltà. Gli allievi scelgono a quale livello di difficoltà intendono esercitarsi. Possono eseguire il compito facile o difficile variando i livelli esecutivi per integrare le abilità motorie apprese.
5. Scoperta Guidata GUIDED DISCOVERY	L'insegnante chiede agli allievi di risolvere un problema motorio. L'insegnante invita a scoprire soluzioni /varianti esecutive, modalità di utilizzo di un attrezzo, gestione di uno spazio, attraverso specifiche domande e l'esecuzione di uno o più schemi motori; gli allievi provano le loro risposte motorie per scoprire una o più modalità esecutive che l'insegnante vorrebbe che loro scoprissero.

Stili di Produzione	Ruolo dell'insegnante e dell'allievo
6.Divergente DIVERGENT	L'insegnante chiede agli allievi di risolvere un problema motorio ricorrendo al repertorio personale di abilità motorie. Gli allievi tentano di rispondere alla domanda dell'insegnante attraverso diverse soluzioni motorie.
7.Stile del Programma Individuale a Scelta dell'Allievo INDIVIDUAL PROGRAM	L'insegnante sceglie un ambito disciplinare (es.: i salti) ma è l'allievo a prendere la maggior parte delle decisioni sulla propria esperienza motoria. L'allievo decide ciò che vuole imparare all'interno della programmazione dell'insegnante, e poi delinea una sequenza motoria personale con la supervisione dell'insegnante.
8.Autonomia dell'Allievo con Supervisione del Docente	Lo studente decide l'ambito disciplinare, l'oggetto e le modalità dell'apprendimento. L'insegnante fornisce allo studente i criteri esecutivi di base ma lo studente è responsabile per ogni decisione riguardante come e cosa per imparare. L'insegnante, se necessario, può aiutare l'allievo attraverso feedback
9.Auto-apprendimento	L'allievo decide completamente l'oggetto dell'apprendimento, le nuove abilità. L'allievo decide se è opportuno interpellare l'insegnante. L'insegnante accetta le decisioni dell'allievo riguardo l'ambito e l'oggetto dell'apprendimento

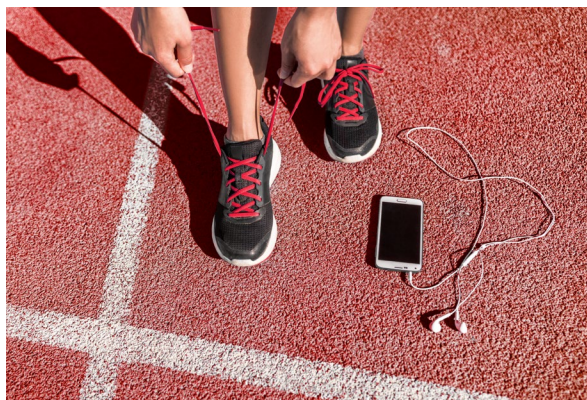
6. TECNOLOGIE



LE MODERNE TECNOLOGIE NELLA DIDATTICA DELL'EF



NO

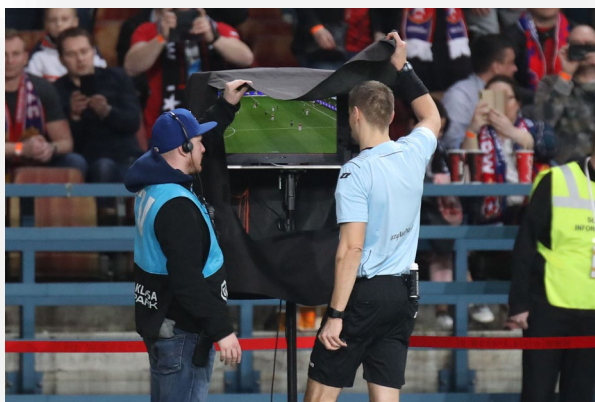


SI

PREMESSA: FUORI DALLA SCUOLA

Verso 4 direzioni

- Migliorare la prestazione in gara senza sostituirsi allo sforzo dell'atleta (**vedi racchette, materiali sci**)
- Migliorare tecnica, intensità allenamento (**dispositivi video, cardio, tracker per match analysis...**)
- Migliorare il ruolo di giudici, arbitri, giurie (**VAR, cronometri, videoriprese, rielaboratore dati**)
- Migliorare la sicurezza (**caschi, protezioni, analisi dello stato di salute**)



PREMESSA: NELLA SCUOLA

CURRICOLO DELLA SCUOLA SECONDARIA

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

Obiettivi di apprendimento secondaria di primo grado

Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole).

Obiettivi di apprendimento secondaria di secondo grado

Relazione con l'ambiente naturale e tecnologico

Il biennio

...sapranno affrontare l'AM e SP utilizzando attrezzi, materiali ed eventuali strumenti tecnologici e/o informatici

V anno

... impegnandosi in attività ludiche e sportive in diversi ambiti, anche con l'utilizzo della strumentazione tecnologica e multimediale a ciò preposta

LA COMPETENZA È DEL DOCENTE NON DELL'ALLIEVO

non è un obbligo,
ma possibilità accattivante
per facilitare la comunicazione di saperi e di fenomeni,
agevolare l'auto-verifica degli studenti,
cartina di tornasole per il docente

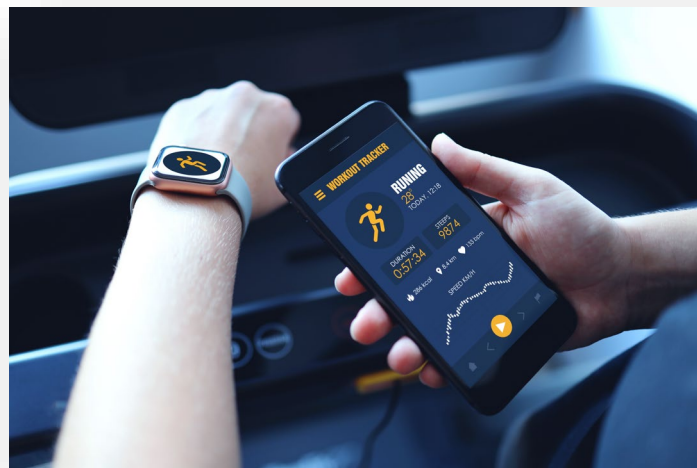


SPECIFICHIAMO

Non in tutte le lezioni

Non uso esclusivo dei ragazzi

“Potenziatore”



No “smanettoni”

SPECIFICHIAMO

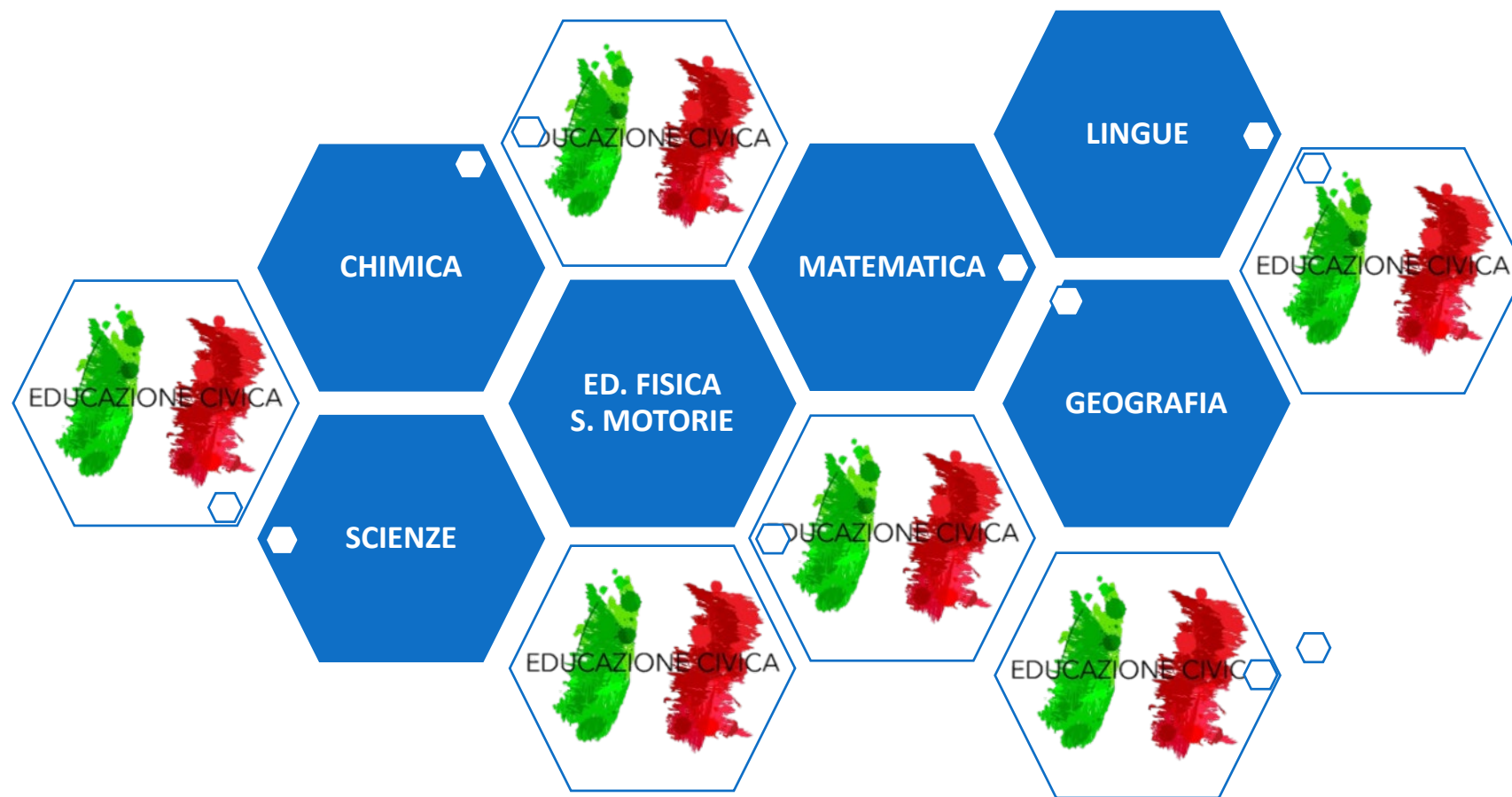
Ciò che si fa con la tecnologia si fa anche in modo tradizionale
Usare il cronometro del telefonino non è didattica innovativa



7. EDUCAZIONE CIVICA



EDUCAZIONE CIVICA: il ruolo centrale dell'educazione fisica e delle scienze motorie



CONTESTO DI RIFERIMENTO 2021

Educazione Civica materia obbligatoria in tutti i gradi dell'istruzione

In queste linee guida, i tre assi portanti sono:

la Costituzione,

lo sviluppo sostenibile,

la cittadinanza digitale.

Alcuni spunti: calendario giornate nazionali e mondiali

OTTOBRE	16 Ottobre	Giornata Mondiale dell'alimentazione
NOVEMBRE	21 Novembre	Giornata Mondiale del ricordo delle vittime del traffico stradale (Terza domenica del mese)
	25 Novembre	Giornata Internazionale per l'eliminazione della violenza contro le donne
DICEMBRE	3 Dicembre	Giornata Internazionale per le persone con disabilità
	10 Dicembre	Giornata Internazionale dei Diritti Umani
	11 Dicembre	Giornata Internazionale della montagna
	18 Dicembre	Giornata Internazionale dei Migranti
GENNAIO	27 Gennaio	Giornata Internazionale di commemorazione in memoria delle Vittime dell'olocausto
FEBBRAIO	4 Febbraio	Giornata Mondiale contro il cancro
	10 Febbraio	Giorno Nazionale del ricordo
MARZO	8 Marzo	Giornata Internazionale della donna
	21 Marzo	Giornata Mondiale per la Sindrome di Down
APRILE	6 Aprile	Giornata Internazionale dello sport per lo sviluppo della Pace
MAGGIO	23 Maggio	Giornata Nazionale della legalità
	31 Maggio	Giornata Mondiale contro il fumo



suggerimenti per la sitografia



SPORTface.it



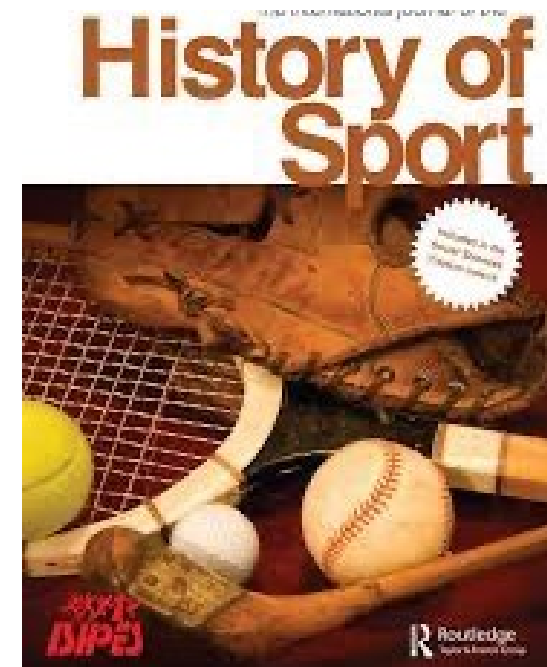
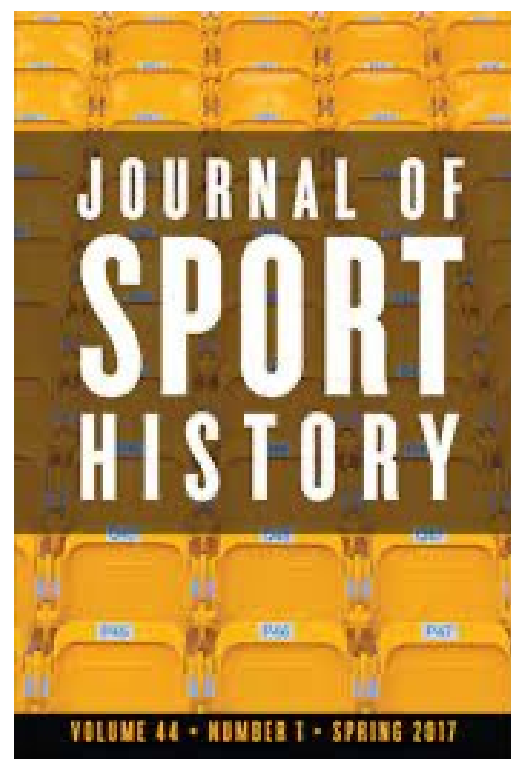
<https://s.deascuola.it/minisiti/olimpiadi/home.shtml>



suggerimenti per la bibliografia



SOCIETÀ ITALIANA DI
STORIA DELLO SPORT



suggerimenti per le piattaforme



suggerimenti per la filmografia (vedi rivista EF)

Adidas vs Puma

Fino all'ultimo respiro – speciale Alex Zanardi

Rush

Il Grande Torino

Il sogno di Brent (film cartone sulla disabilità)

L'atleta (Abebe Bikila)

La partita perfetta

Lezioni di sogni

PEACEFUL WARRIOR - la forza del campione

Rebound

La partita perfetta

The Program

Una stagione da ricordare

Belive. Il sogno si avvera

Hardball

Una squadra da sogno

Butterfly

Non ci resta che vincere



suggerimenti per i docu-film

Atlete A

Home game

Icarus doping russo

Munich

Parola di Allenatore

Rising Phoenix

The last dance





*Nel mondo dello sport «**doing a Bradbury**» significa vincere in seguito a circostanze miracolose*

8. UNITÀ DI APPRENDIMENTO



UNITÀ DI APPRENDIMENTO

- COME STRUTTURARE L'UDA
- FORMAT PER L'UDA
- ESEMPI DI UDA



PROGETTARE UN LAVORO PER COMPETENZE

Punti significativi e imprescindibili che consentono di progettare un qualsiasi percorso centrato sullo sviluppo di competenze

UNITA' DI APPRENDIMENTO

- Dati identificativi: contesto scolastico
- Scelta di **una** competenza escludendo le altre
- Declinarla in OSA suddivisi in conoscenze e abilità

PROGETTARE UN LAVORO PER COMPETENZE

- Individuazione di un **compito unitario** che rappresenta il momento di verifica
- Declinarlo in livelli di padronanza: rubrica
- Autovalutazione degli allievi
- Ipotizzare il percorso didattico: strumenti, procedure, attività, tempi
- Riflessioni del docente e validazione



Format per INCLUSIONE E ADATTAMENTO-APE nella progettazione di UDA per lo sviluppo di competenze motorie (L'educazione fisica che vogliamo- Capdi & LSM)

Dati identificativi:

Livello di scuola, classe

Descrizione dell'allievo

Tipologia di disabilità/disordine/ritardo di sviluppo/situazione socio-ambientale (in base alle classificazioni internazionali DSMIV-V/ICH 10-11/ICF o definizioni socio-economiche; livello sviluppo motorio; psico-sociale; cognitivo, sociale e relazionale)

Competenza che si intende sviluppare e descrizione dell'ambito specifico

OSA (Obiettivi specifici di apprendimento) della classe suddivisi in conoscenze e abilità

Adattamenti per l'inclusione degli studenti speciali

CAMBIAMENTI E MODIFICAZIONI:

1a. Educativo-metodologico

2a. Tecnico

3a. Strutturale

CONTENUTO di apprendimento:

1b. Task Analysis ABILITA' MOTORIA

2b. Task Analysis GIOCO MOTORIO

DOCENTE

Valutazione qualitativa

Progetto di vita

Riflessioni del docente

9. PROPOSTE OPERATIVE PER IL COMPITO UNITARIO



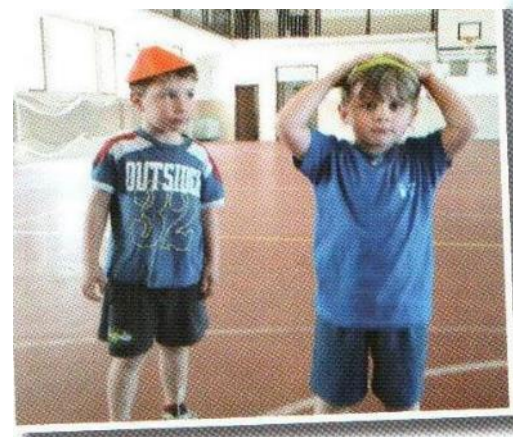
SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI COMPETENZA IL MOVIMENTO
OSA coordinazione oculo- manuale

COMPITO UNITARIO

trasportare oggetti/attrezzi nello spazio

- Livello 1:** trasportare degli oggetti/attrezzi e collocarli in un luogo prestabilito
- Livello 2:** trasportare degli oggetti/attrezzi e collocarli in un luogo prestabilito evitando ostacoli sparsi nel tragitto
- Livello 3:** trasportare degli attrezzi senza utilizzare le mani e collocarli in un luogo prestabilito evitando gli ostacoli sparsi nel tragitto



SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA IL MOVIMENTO
OSA coordinazione oculo- manuale

COMPITO UNITARIO

lanciare un attrezzo e riprenderlo al volo

- Livello 1:** da fermi
saper lanciare in aria una palla
e riprenderla al volo.
- Livello 2:** camminando
saper lanciare in aria una palla
e riprenderla al volo dopo una battuta di mani.
- Livello 3:** correndo, arrestarsi
e saper lanciare in aria una palla
e riprenderla dopo aver toccato terra con entrambe le mani



SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO

AREA DI COMPETENZA IL MOVIMENTO
OSA coordinazione oculo- manuale

COMPITO UNITARIO

lanciare uno o due attrezzi e riprenderli al volo

- Livello 1:** saper lanciare in aria un foulard oppure un palloncino e riprenderlo con la stessa mano che ha lanciato più volte di seguito
- Livello 2:** saper lanciare in aria un foulard con la destra, riprenderlo con la sinistra e viceversa più volte di seguito
- Livello 3:** saper utilizzare due foulard; lanciare il destro e quando raggiunge il suo culmine, lanciare successivamente il sinistro, con continuità



SCUOLA SECONDARIA 2° GRADO

AREA DI COMPETENZA IL MOVIMENTO
OSA coordinazione oculo- manuale

COMPITO UNITARIO

lanciare più attrezzi e riprenderli al volo

Livello 1: saper utilizzare tre attrezzi.

Due foulard nella mano dominante e uno nell'altra. Lanciare il primo foulard con la mano che ne trattiene due; quando questo raggiunge il suo culmine lanciare il secondo trattenuto dall'altra mano; infine, quando il secondo a sua volta raggiunge il proprio culmine riprendere il primo foulard lanciato e lanciare il terzo con la mano dominante.

Livello 2: saper giocare

Utilizzare tre foulard, senza perderli per 10 ripetizioni

Livello 3: saper modificare l'attrezzo

il tipo di attrezzo; ad esempio si possono utilizzare le palline da tennis o quelle piene di sabbia che velocizzano l'azione.



LA RIVISTA EF



PUBBLICAZIONE CAPDI

NOVITÀ 2022



Format per la progettazione di percorsi centrati sullo sviluppo di competenze

Autore

Titolo

1. **Dati identificativi:** livello di scuola, classe
Descrizione dell'allievo Tipologia di disabilità/disordine/ritardo di sviluppo/situazione socio-ambientale (in base alle classificazioni internazionali DSMIV-V/ICH 10-11/ICF o definizioni socio-economiche; livello sviluppo motorio; psico-sociale; cognitivo, relazionale)
2. **Competenza/e** europea di riferimento.
3. **Competenza motoria** che si intende sviluppare e descrizione dell'ambito specifico
4. **OSA** (Obiettivi specifici di apprendimento) suddivisi in **conoscenze e abilità**
5. **Valutazione:** descrivere il **compito unitario**
6. **Livelli di padronanza** del compito unitario
7. **Autovalutazione**
8. **Percorso di lavoro:** contenuti, attività, tempi dell'unità di apprendimento
9. **Adattamenti** per l'inclusione degli studenti con BES, DSA e con disabilità
 - **cambiamenti e modificazioni:** 1a. Educativo-metodologico 2a. Tecnico 3a. Strutturale
 - **contenuto di apprendimento:** 1b. Task Analysis ABILITA'MOTORIA 2b. Task Analysis GIOCO MOTORIO
 - **docente:** valutazione formativa (qualitativa) per il progetto di vita inclusivo
10. Riflessioni del docente

LAVORO
DI GRUPPO



GRAZIE
