

DALLA TERIA ALLA PRATICA

PROGETTARE E VALUTARE
COMPETENZE MOTORIE

Marco Giardini

Nicola Lovecchio

Davide Maffioletti



DEASCUOLA

In collaborazione con





PER INFORMAZIONI E ASSISTENZA

convegno-scienzemotorie@deascuola.it



DEASCUOLA

In collaborazione con



Progettare e valutare le competenze motorie: dalla teoria alla pratica

20 Novembre 2025

Non c'è educazione senza Educazione fisica



I RELATORI



Nicola Lovecchio

ISEF e laurea magistrale in Scienze Motorie. Insegnante nella scuola secondaria di 2° grado, docente in teoria e metodologia del movimento umano nei corsi universitari. Autore di molte pubblicazioni scientifiche e attualmente il direttore editoriale della rivista EF pubblicata dalla Capdi & LSM. Docente formatore della Capdi&LSM.



Marco Giardini

Laurea Magistrale in Scienze Motorie, insegnante di Scienze Motorie presso l'I.T.S G. Quarenghi di Bergamo. Membro del direttivo dell'Associazione Pro Moto Bergamo, con la quale contribuisce all'organizzazione di corsi di formazione per docenti.



Davide Maffioletti

Laurea magistrale in scienza dell'attività fisica per il benessere a Milano. Docente di educazione fisica nella scuola secondaria di 1° grado presso l'istituto La Traccia di Calcinate. Istruttore specializzato scienze motorie a Bergamo. Educatore e capo scout AGESCI".



DI COSA PARLEREMO

1. Normativa di riferimento
2. Competenze e didattica
3. Valutazione delle competenze
4. Progettazione per competenze e inclusione
5. Tecnologie
6. Educazione civica
7. Unità di apprendimento e il curricolo
8. Format di UDA
9. Esempio di UDA
10. Esperienza in palestra



1. NORMATIVA



LA DISCIPLINA



SECONDARIA II GRADO

Regolamenti 87 88 89/ 2010

**SCIENZE
MOTORIE E SPORTIVE**

SECONDARIA I GRADO

DPR 254/2012

**EDUCAZIONE
FISICA**

PRIMARIA

DPR 254/2012

L.234/2021

**EDUCAZIONE
FISICA**

**ED. MOTORIA
(classi IV e V)**

INFANZIA

Campo d'esperienza

DPR 254/2012

**CORPO E
MOVIMENTO**





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**

https://www.miur.gov.it/documents/20182/51310/DM+254_2012.pdf/1f967360-0ca6-48fb-95e9-c15d49f18831?version=1.0&t=1480418494262

2° ciclo: **INDICAZIONI NAZIONALI + LINEE GUIDA + REGOLAMENTI
del 2010**

https://www.indire.it/lucabas/lkmw_file/licei2010/indicazioni_nuovo_impaginato/_decreto_indicazioni_nazionali.pdf





NORMATIVA SCUOLA DEL PRIMO CICLO

infanzia - primaria - secondaria di 1° grado

INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO

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



DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO

prescrittivo

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

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

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)

OSA: OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

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





NORMATIVA SCUOLA DEL SECONDO CICLO

secondaria di II grado: licei, tecnici e professionali

INDICAZIONI NAZIONALI + LINEE GUIDA

Regolamenti Gelmini 2010/Profumo 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



DALLE INDICAZIONI NAZIONALI + LINEE GUIDA + REGOLAMENTI

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

**RISULTATI DI
APPRENDIMENTO NEI LICEI**

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

**OSA: OBIETTIVI SPECIFICI
DI APPRENDIMENTO**

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

- indicano **conoscenze e abilità** indispensabili per raggiungere le **competenze**
- **costituiscono la progettazione**
- Sono suddivisi in primo biennio, secondo biennio e 5 anno



E NELLA SCUOLA PRIMARIA?

- **FINANZIARIA 2022 L. 23 commi 329 / 338 + CM 2116**

introdotto l'insegnamento dell'educazione motoria nella scuola primaria nelle classi quinte dal 2022/23 e nelle classi quarte dal 2023/24

(le ore di EM sono aggiuntive nel tempo normale e in compresenza nel tempo pieno)

- nelle indicazioni nazionali del 2012 si chiama **EDUCAZIONE FISICA**

- nella legge si chiama **EDUCAZIONE MOTORIA (classi V e IV)**

- nella classe di concorso si chiama **EEEM**

«SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE NELLA SCUOLA PRIMARIA»



LEGGE 30 dicembre 2021, n. 234.

Bilancio di previsione dello Stato per l'anno finanziario 2022 e bilancio pluriennale per il triennio 2022-2024.



PUBBLICAZIONE CAPDI NOVITÀ 2023



Confederazione Associazioni
Diplomati Isef & Laureati Scienze Motorie

L'EDUCAZIONE FISICA CHE VOGLIAMO

LE COMPETENZE MOTORIE
NELLA SCUOLA PRIMARIA
IN PRATICA

a cura di Lucia Innocente



DEASCUOLA

In collaborazione con

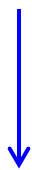


DOCUMENTI PER REALIZZARE L'INCLUSIONE

ETEROGENEITÀ DELLE CLASSI STUDENTI CON...

DISABILITÀ

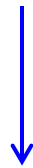
(certificati secondo
ICD9; ICD 10; ICF; DSM IV)
Normati da L. 104/1992; L.
18/2009



**Progetto
Educativo
Individualizzato
(PEI)**

DSA

(Certificati secondo ICD 9;
ICD 10; ICF; DSM IV)
(Normati da L. 170/2010)



**Piano Didattico
Personalizzato
(PDP)**

BES

(CM 6 marzo 2013)
(regolati da CM
6/3/2013)



**Piano Didattico
Personalizzato
(PDP)**

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



DEASCUOLA

In collaborazione con



PUBBLICAZIONE CAPDI



Confederazione Associazioni
Diplomatiche Isef & Laureati Scienze Motorie

L'EDUCAZIONE FISICA CHE VOGLIAMO

NUOVA APA PER L'INCLUSIONE

ATTIVITÀ FISICA ADATTATA
NELL'EDUCAZIONE FISICA
E SPORTIVA

Gruppo Ricerca FISM



EUPEA

a cura di Silvia Cabano, Stefania Cazzoli, Salvatore Conte, Luca Eid, Paola Vicari



DEASCUOLA

In collaborazione con



2. COMPETENZE





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 PER L' 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 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”

Pellerrey, 2004



DEFINIZIONE DI COMPETENZA MOTORIA

CAPDI & LSM
2006

La competenza motoria indica la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e metodologiche,

*nell'ambito ludico, espressivo, sportivo,
del benessere e del tempo libero,*

*e sono espresse in termini di responsabilità, autonomia e
consapevolezza.*



LE COMPETENZE MOTORIE

MINISTERO 2010 INDICAZIONI NAZIONALI LICEI TECNICI E PROFESSIONALI



MINISTERO 2012 INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO PRIMO CICLO



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 Diplomi ISEF & Laureati in Scienze Motorie

SPAGGIARI

	INFANZIA		PRIMAARIA		SECONDIRIA 1° GRADO		SECONDIRIA 2° GRADO	
	3-5 ANNI	6-7 ANNI	8-10 ANNI	11-13 ANNI	14-16 ANNI	17-19 ANNI	14-16 ANNI	17-19 ANNI
MOVIMENTO	
LINGUAGGIO 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 Diplomi ISEF & Laureati in Scienze Motorie

SPAGGIARI

	INFANZIA		PRIMAARIA		SECONDIRIA 1° GRADO		SECONDIRIA 2° GRADO	
	3-5 ANNI	6-7 ANNI	8-10 ANNI	11-13 ANNI	14-16 ANNI	17-19 ANNI	14-16 ANNI	17-19 ANNI
MOVIMENTO	
LINGUAGGIO DEL CORPO	
GIOCO SPORT	
SALUTE E BENESSERE	



Confederazione Associazioni
Diplomati Isef & Laureati Scienze Motorie

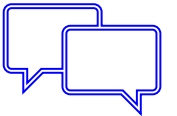


3. VALUTAZIONE

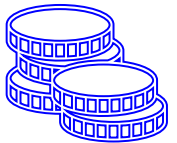


SIGNIFICATO DEL TERMINE *VALUTAZIONE*

Assessment: processo valutativo dal latino “assideo”
sedersi assieme nella direzione dei suoi affari



Evaluation: valutazione dal latino “valeo” = **valere, avere valore**

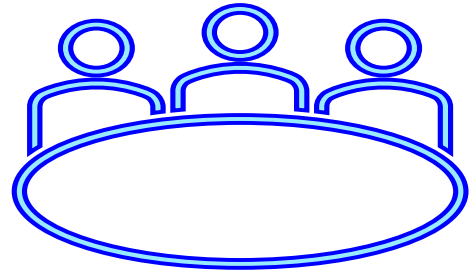


La valutazione deve essere un processo integrato al percorso formativo
che si pone come **dialogo educativo** con lo studente e la famiglia



FINALITÀ DELLA VALUTAZIONE

- Orientamento della progettazione
- Verifica e aggiustamento della progettualità in atto
- Verifica del ritmo di adattamento e di sviluppo delle competenze
- Prescrizione di procedure metodologie differenziate e individualizzate
- Doveri nei confronti degli studenti
- Promozione dell'autovalutazione di ciascuno
- Atto formale della funzione docente



CARATTERISTICHE DELLA VALUTAZIONE

Scelta dell'oggetto

cosa valutare?

OSSERVAZIONE

Misura

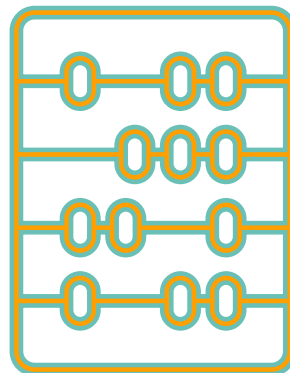
strumenti e misurazione

CODIFICA

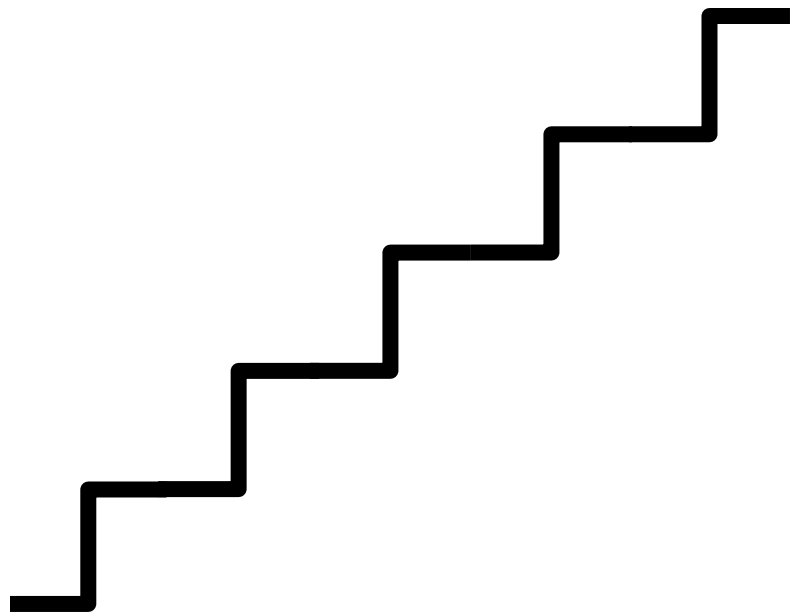
Interpretazione

analisi e confronto

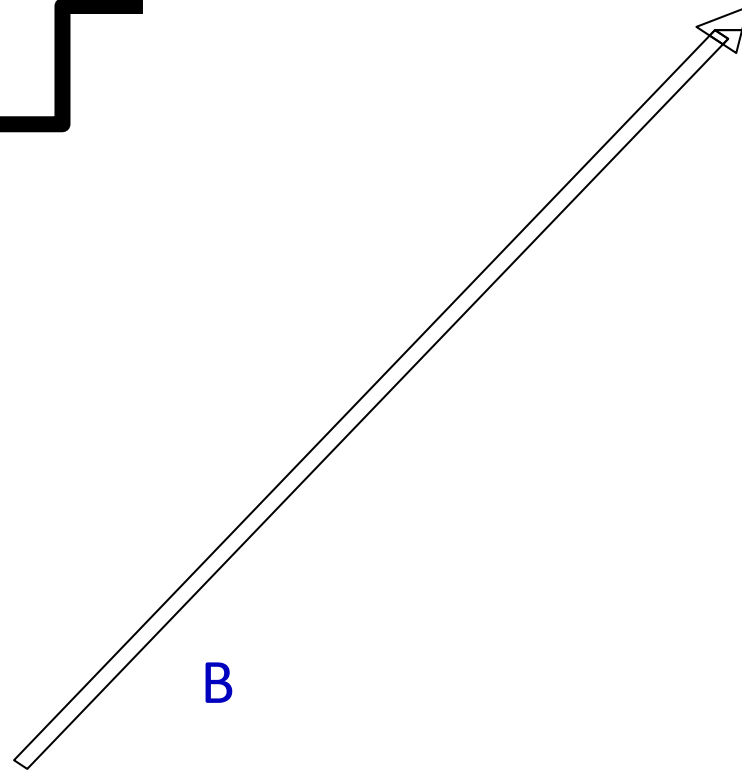
GIUDIZIO



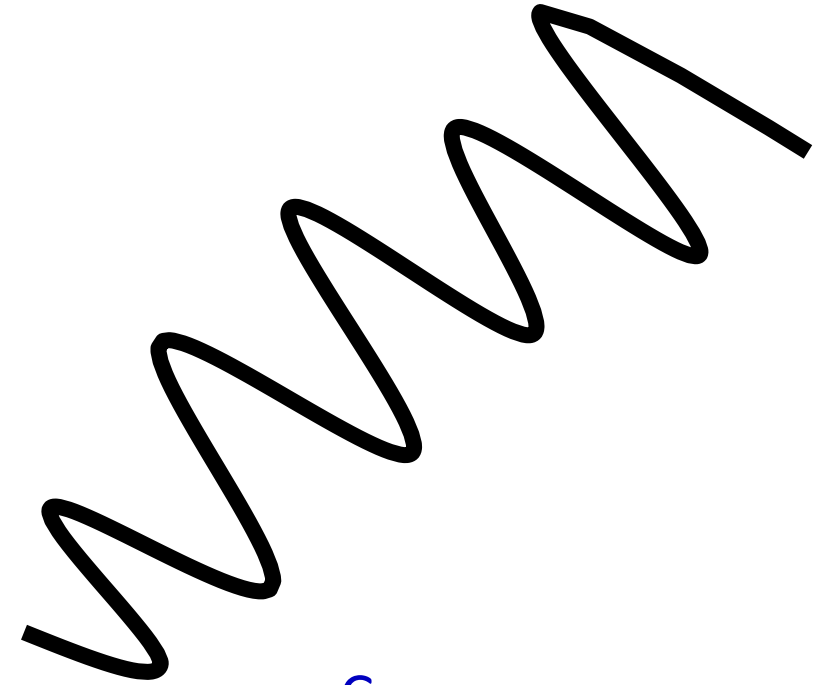
APPRENDIMENTO NON LINEARE



A



B



C



VALUTARE COSA?

3 FONTI PER LA VALUTAZIONE

RISULTATI



Che cosa?

Tutte le volte che un'attività formativa prevede la realizzazione di un prodotto, di un compito, questo può essere utilizzato come misuratore delle competenze del soggetto. E' l'ambito tradizionale in cui lo studente dimostra di sapersi muovere in modo agevole e valido anche al di fuori della ripetizione, dimostrando adattamento e flessibilità

PROCESSO



Come?

La competenza è rilevata attraverso il modo di operare del soggetto competente. Il comportamento può essere descritto oppure rappresentato da un obiettivo.

Il docente osserva l'atteggiamento dello studente mentre svolge il compito. E' necessario definire delle categorie osservative. Occorre fare diverse osservazioni.

AUTOPERCEZIONE



Autoconsapevolezza?

La competenza è valutata attraverso la descrizione da parte del soggetto del modo in cui ha affrontato, realizzato e controllato il processo di esecuzione del compito. Descrizione del come e del perché della successione delle operazioni, giustificando le scelte, anche valutando il risultato.



COMPITO UNITARIO

sinonimi: compito esemplare, compito significativo, evidenza, prove di realtà, prove esperte

Alunno:

- ciò che l'alunno deve dimostrare di saper fare al termine del percorso coerente con la competenza attesa
- è il traguardo e orienta il percorso
- per l'allievo rappresenta il momento della **verifica** della valutazione (**autovalutazione**)
in cui si rende conto del suo livello di apprendimento e quali sono i suoi progressi

Insegnante:

- coerente con l'unità di apprendimento UDA
- rappresenta il momento di validazione o meno del percorso
- è importante creare delle prove precise, misurabili, utili e prevedere dei percorsi di recupero
per aiutare nell'apprendimento



COMPITO UNITARIO

COSA?

PRODOTTO

performance (sequenza di acrosport, partita, l'organizzazione di una campestre, esibizione)

oppure

PROBLEMA

arbitrare una partita, osservazione dei compagni, scegliere una strategia in fase di gioco, creare una sequenza con attrezzi, inventare un gioco...

COME?

Mettendo in atto conoscenze, abilità, *strategie efficaci* (?), atteggiamenti adeguati in modo responsabile e autonomo

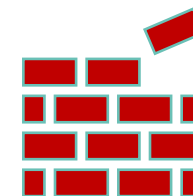
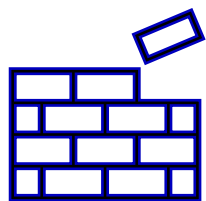


LIVELLI DI POSSESSO DELLA COMPETENZA

La competenza si apprende e progredisce per livelli

Si tratta di accertare la presenza di un LIVELLO in una scala

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



Nel Dlgs 62/2017 ne vengono individuati quattro:

iniziale

possiede solo in parte - si avvicina

base

si avvicina - possiede il livello stabilito

Intermedio

possiede - supera il livello stabilito

avanzato

supera - eccelle il livello stabilito



VALUTAZIONE DI PRODOTTO

Livello INIZIALE	Livello BASE	Livello INTERMEDIO	Livello AVANZATO
Il compito è stato realizzato con diverse imperfezioni e denota un livello di competenza incompleto anche se guidato	Il compito risulta essere semplice, essenziale e abbastanza corretto. Dimostra di essere in grado di utilizzare le principali conoscenze e eseguire le abilità richieste	Il compito risulta essere ben affrontato e nel complesso corretto dimostrando di aver raggiunto un buon livello di controllo	Il compito è affrontato con sicurezza, è corretto e preciso Dimostra un'ottima padronanza
Se guidato	Esegue	Controlla	Padroneggia



VALUTAZIONE DI PROCESSO

Osservazione dell'atteggiamento durante il percorso

<p>PARTECIPAZIONE:</p> <p>interesse, motivazione, assunzione di ruoli, assunzione di incarichi, offrire il proprio punto di vista, proporre soluzioni funzionali</p>	<p>4 Efficace, costruttiva</p> <p>3 Attiva, regolare</p> <p>2 esecutiva, selettiva</p> <p>1 Dispersiva, indotta</p>
<p>IMPEGNO:</p> <p>continuità, disponibilità ad organizzare, esecuzione accurata e puntuale di compiti, volontà di utilizzare le conoscenze e le informazioni per le proprie azioni, rispetto dei tempi di lavoro e delle consegne</p>	<p>4 Costante, determinato</p> <p>3 Regolare, pertinente</p> <p>2 essenziale, standardizzato</p> <p>1 Discontinuo, saltuario</p>
<p>RELAZIONE:</p> <p>atteggiamenti collaborativi e cooperativi, disponibilità all'inclusione, capacità di gestire la comunicazione e risolvere conflitti, esprimere e infondere fiducia, creare un clima positivo</p>	<p>4 Leader, propositiva, cooperativa</p> <p>3 Disponibile, collaborativa,</p> <p>2 basilare, essenziale</p> <p>1 Selettiva, dipendente, passiva</p>
<p>AUTONOMIA:</p> <p>capacità di definire e realizzare programmi personali e capacità di agire in un contesto ampio, capacità di difendere i propri diritti, interessi, limiti e bisogni, autocontrollo, rispetto delle regole e della sicurezza</p>	<p>4 Costante, determinato</p> <p>3 Regolare, pertinente</p> <p>2 essenziale, standardizzato</p> <p>1 Discontinuo, saltuario</p>



AUTOVALUTAZIONE

Questionario di autovalutazione (il punto di vista dell'allievo)

Alunno	Iniziale	Intermedio	Finale
Domanda 1 (impegno?)	Molto Abbastanza Poco Per nulla	Molto Abbastanza Poco Per nulla	Molto Abbastanza Poco Per nulla
Domanda 2 (esecuzione?)	In modo sicuro Bene Con qualche incertezza Non riesco	In modo sicuro Bene Con qualche incertezza Non riesco	In modo sicuro Bene Con qualche incertezza Non riesco
Domanda 3 (soluzioni altre?)	Sempre Quando invento Quando eseguo Mai	Sempre Quando invento Quando eseguo Mai	Sempre Quando invento Quando eseguo Mai
Domanda 4 (rispetto regole?)	In ogni caso Quasi sempre Con qualche difficoltà Non riesco	In ogni caso Quasi sempre Con qualche difficoltà Non riesco	In ogni caso Quasi sempre Con qualche difficoltà Non riesco
Domanda 5 (varianti?)	Con i compagni Da solo Con l'insegnante Non posso migliorare	Con i compagni Da solo Con l'insegnante Non posso migliorare	Con i compagni Da solo Con l'insegnante Non posso migliorare
Domanda 6 (implicazione?)	Entusiasta Coinvolto Normale Annoiato	Entusiasta Coinvolto Normale Annoiato	Entusiasta Coinvolto Normale Annoiato



COSTRUIRE UNA RUBRICA PER LA VALUTAZIONE SOMMATIVA

indicatori	INIZIALE D	BASE C	INTERMEDIO B	AVANZATO A
PRODOTTO	Il compito è stato realizzato con diverse imperfezioni e denota un livello di competenza incompleto anche se guidato	Il compito risulta essere semplice, essenziale ed abbastanza corretto. Dimostra di essere in grado di utilizzare le principali conoscenze e eseguire le abilità richieste	Il compito risulta essere ben affrontato e nel complesso corretto dimostrando di aver raggiunto un buon livello di controllo della competenza richiesta	Il compito è affrontato con sicurezza, è corretto e preciso dimostrando un'ottima padronanza della competenza richiesta
PROCESSO	Incontra difficoltà nell'affrontare il compito, riesce ad applicare conoscenze e abilità solo se guidato dall'insegnante o da un pari	E' riuscito a eseguire in autonomia le parti più semplici del compito, dimostrando di possedere conoscenze e abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure basilari	Sa agire in modo competente per risolvere la situazione, dimostrando di saper utilizzare e controllare le conoscenze e le abilità richieste	Sa agire in modo esperto, consapevole e originale nello svolgimento del compito, mostrando una padronanza nell'uso delle conoscenze e abilità richieste
CONSAPEVOLEZZA	Mostra un incompleto livello di abilità e una conoscenza approssimativa e imprecisa dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso. Proprietà del linguaggio specifico da migliorare	Esegue abilità semplici e ricostruisce procedure semplici ed essenziali dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso Uso basilare del linguaggio specifico	Mostra un buon controllo di abilità e di competenza e una ricostruzione precisa e dettagliata dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso. Uso corretto del linguaggio specifico.	Mostra un ottimo livello di abilità e una padronanza completa, ragionata e approfondita dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso. Uso costante e preciso del linguaggio specifico.



DEASCUOLA

In collaborazione con



DALLA VALUTAZIONE ALLA CERTIFICAZIONE

Indicazioni di lavoro

Livelli di competenza descritti nella certificazione delle competenze del modello MIUR, previsti nella Raccomandazione europea del 2006. Descrivere i livelli di competenza attesi per ciascuna evidenza che si intende valutare.

Livelli di certificazione delle competenze (modello primo ciclo e secondaria 1° grado DLg 62/2017 e DM 742/2017)

Livello	Indicatori esplicativi
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

Livelli di certificazione delle competenze (modello biennio obbligo, DM 139/2007)

Livello	Indicatori esplicativi
A – Avanzato	lo studente svolge compiti e problemi complessi in situazioni anche non note, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità. Sa proporre e sostenere le proprie opinioni e assumere autonomamente decisioni consapevoli.
B – Intermedio	lo studente svolge compiti e risolve problemi complessi in situazioni note, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	Lo studente svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze ed abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali.
D – Iniziale* "livello base non raggiunto"	Proposta: Se guidato, lo studente svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze ed abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali.

*La definizione "iniziale" non è presente nel modello ministeriale che usa la formula "livello base non raggiunto"; nel processo di valutazione formativa **in itinere**, si propone però un livello iniziale, in analogia con il modello di certificazione del primo ciclo.





L'E-Portfolio

nelle linee guida per l'orientamento (D.M. 328/2022)

L'E-Portfolio dello studente rappresenta un'innovazione tecnica e metodologica per rafforzare, in chiave orientativa, il “**consiglio di orientamento**” per la scuola secondaria di primo grado, e il “**curriculum dello studente**”, per la scuola secondaria di secondo grado, ricomprendendoli altresì in **un'unica, evolutiva interfaccia digitale ...**

Unica



DEASCUOLA

In collaborazione con



Le parti fondamentali che contraddistinguono ogni E-Portfolio personale:

a. il percorso di studi compiuti

anche attraverso attività che ne documentino la personalizzazione;

b. lo sviluppo documentato delle competenze

in prospettiva del proprio personale progetto di vita culturale e professionale.

Trovano in questo spazio collocazione anche le competenze sviluppate a seguito di attività svolte nell'ambito dei progetti finanziati con fondi europei o, per gli studenti della scuola secondaria di secondo grado, dei **Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO)**;

c. le riflessioni in chiave valutativa, auto-valutativa e orientativa sul percorso svolto e, soprattutto, sulle sue prospettive

d. la scelta di almeno un prodotto

ricosciuto criticamente dallo studente in ciascun anno scolastico e formativo come il proprio **“capolavoro”**.





Buongiorno Francesco

da qui puoi accedere alle tue classi e all'E-Portfolio dei tuoi studenti.
Se hai più scuole, seleziona prima la scuola.

LICEO "CARLO CAFIERO"

LICEO "CARLO CAFIERO"

Scuola secondaria di secondo grado

VIALE DANTE ALIGHIERI, 1, 76121 BARLETTA (BARLETTA-ANDRIA-TRANI)



Come docente tutor segui 38 studenti



Vai a tutti i tuoi studenti

Calendario

Controlla le scadenze dei tuoi
studenti e fissa incontri con loro.



Vai alla sezione dedicata



Ottobre
2023



OGGI

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

I tuoi promemoria

- Incontri con gli studenti
- Incontri con i genitori-responsabili
- Scadenze



Qui trovi le informazioni sugli **studenti di cui sei docente tutor**

38

Studenti

[Percorso di studi degli studenti](#) →

Scegli l'Istituto

LICEO "CARLO CAFIERO"



Scegli la scuola e/o la classe

Tutte



DEASCUOLA

In collaborazione con



E-Portfolio



Percorso di studi

Puoi consultare il suo percorso di studi e le esperienze formative svolte in ambito scolastico.



[Vai alla sezione dedicata](#)



Sviluppo competenze

Potrai esaminare l'avanzamento delle tue competenze attraverso le attività e le certificazioni registrate.

Disponibile prossimamente



Capolavoro

Potrà indicare, per ogni anno scolastico, un prodotto riconosciuto come "capolavoro" che rappresenti i progressi compiuti.

Disponibile prossimamente



Autovalutazione

Potrai verificare se ha compilato o meno l'autovalutazione delle competenze maturate, a partire dal terzo anno della scuola secondaria di primo grado.

Disponibile prossimamente



Documenti

In questa sezione puoi trovare, quando disponibili, i seguenti documenti.

 [Vai alla sezione](#)



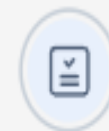
Consiglio di orientamento

Disponibile nell'E-Portfolio a partire dall'anno scolastico 2024/2025



Certificazione delle competenze

Disponibile al termine dell'anno scolastico negli anni previsti dalla normativa

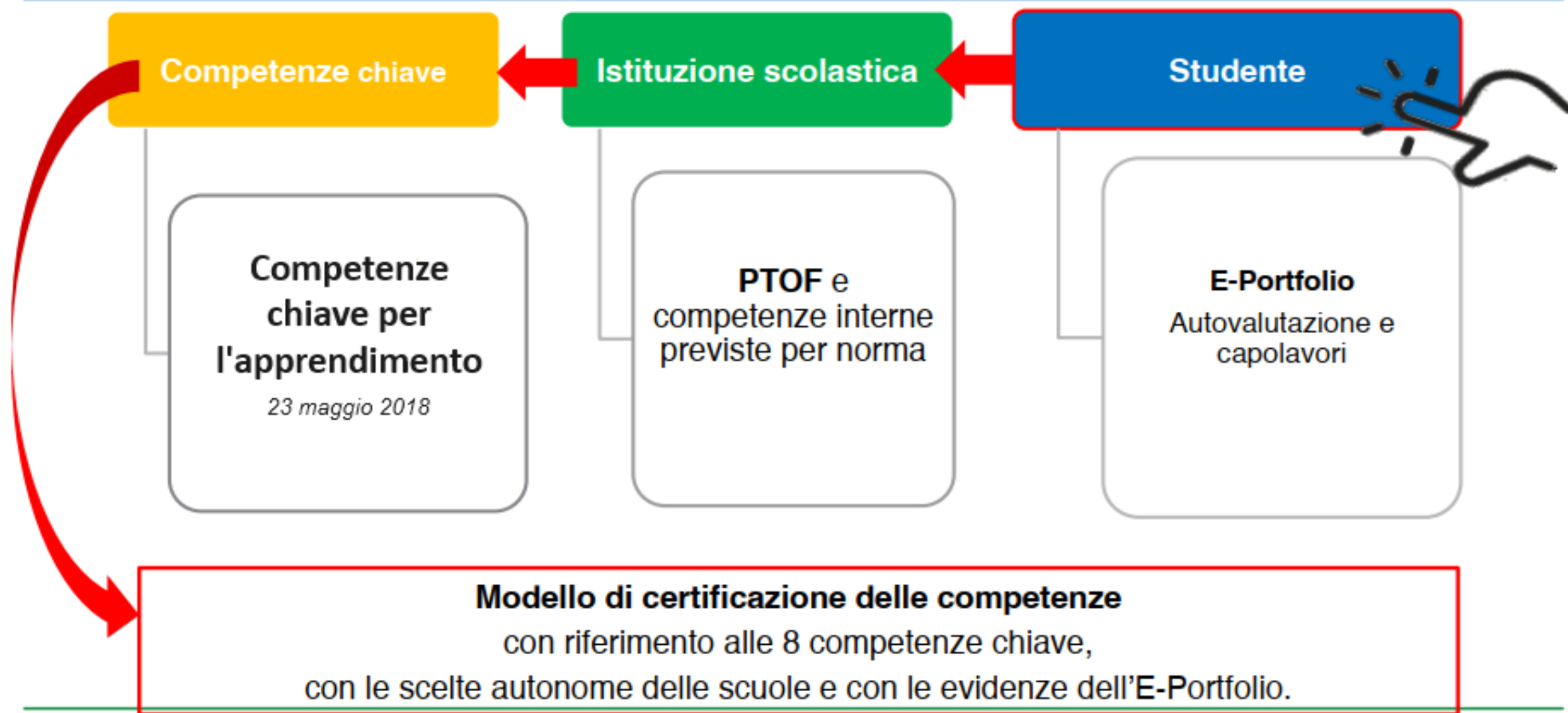


Curriculum dello studente

Disponibile una volta conseguito il diploma, a seguito dell'esame di Stato di secondo ciclo



La certificazione delle competenze



4. PROGETTAZIONE



DALLA PROGRAMMAZIONE ALLA PROGETTAZIONE

PROGRAMMAZIONE	PROGETTAZIONE
Dal latino “programma-mătis” letteralmente scrivere prima	Dal latino “pro-jacere” letteralmente gettare avanti
Eseguire un programma stabilito a priori per raggiungere un determinato obiettivo	Gettare un ponte tra un’idea e la sua realizzazione
E’ la definizione del percorso o piano già stabilito, delle attività da intraprendere e dei tempi necessari per realizzarle	Stendere un’ipotesi che si verificherà nel tempo in rapporto dinamico tra aspetti organizzativi e scelte didattiche
Lineare, rigida, predefinita, uguale per tutti, indipendentemente dal contesto	Non lineare, flessibile, creativo, personalizzato e da verificare
<u>unità didattica</u>	<u>unità di apprendimento</u>





UNITÀ DIDATTICA	UNITÀ DI APPRENDIMENTO
È centrata su obiettivi del docente.	È centrata sulle competenze degli allievi.
È centrata sull'azione del docente .	È centrata sull'azione autonoma degli allievi .
Parte da un obiettivo e, attraverso mediatori diversi, si propone di conseguire conoscenze e abilità .	Parte dalle competenze e, attraverso la realizzazione di un prodotto, si propone di conseguire nuove competenze .
Contiene verifica e valutazione delle conoscenze e delle abilità.	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 prevalentemente di attività individuali o collettive eterodirette da parte dell'insegnante .	È costituita essenzialmente da un'attività di gruppo autonomamente condotta dagli studenti, con il supporto e la mediazione dell'insegnante .



IL CURRICOLO

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

Le istituzioni scolastiche determinano, nel PTOF 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



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

Unità di Apprendimento



PUBBLICAZIONE CAPDI



Confederazione Associazioni
Diplomatiche Isef & Laureati Scienze Motorie



In collaborazione con



DIDATTICA INCLUSIVA

Individualizzazione

nel rendere maggiormente accessibile una prova, con una scomposizione graduale delle difficoltà

Personalizzazione

consiste nella riduzione o nell'eliminazione di richieste che possano essere troppo onerose per l'allievo.

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



GLI ADATTAMENTI

CAMBIAMENTI E MODIFICAZIONI di 3 tipologie:
("Carta europea dello sport", Consiglio d'Europa, Strasburgo 1987)

1 GESTO e Didattica	Riguarda la didattica, Riguarda il tecnicismo
2 TECNICO	Riguarda regole e regolamenti
3 STRUTTURALE	Attrezzi, spazi, ambienti o oggetti



GLI ADATTAMENTI: CAMBIAMENTI E MODIFICAZIONI

ESEMPIO DI ESERCITAZIONE INCLUSIVA: ARRAMPICATA



ESEMPIO DI ESERCITAZIONE INCLUSIVA: ACROSPORT



5. TECNOLOGIE



LE MODERNE TECNOLOGIE NELLA DIDATTICA DELL'EF



PREMESSA NELLA e PER LA SCUOLA

CURRICOLO DELLA SCUOLA SECONDARIA

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

OA secondaria di I grado

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

OA secondaria di II 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





SPECIFICHIAMO

Non in tutte le lezioni

Non uso esclusivo dei ragazzi

“Potenziatore”



No
“smanettoni”

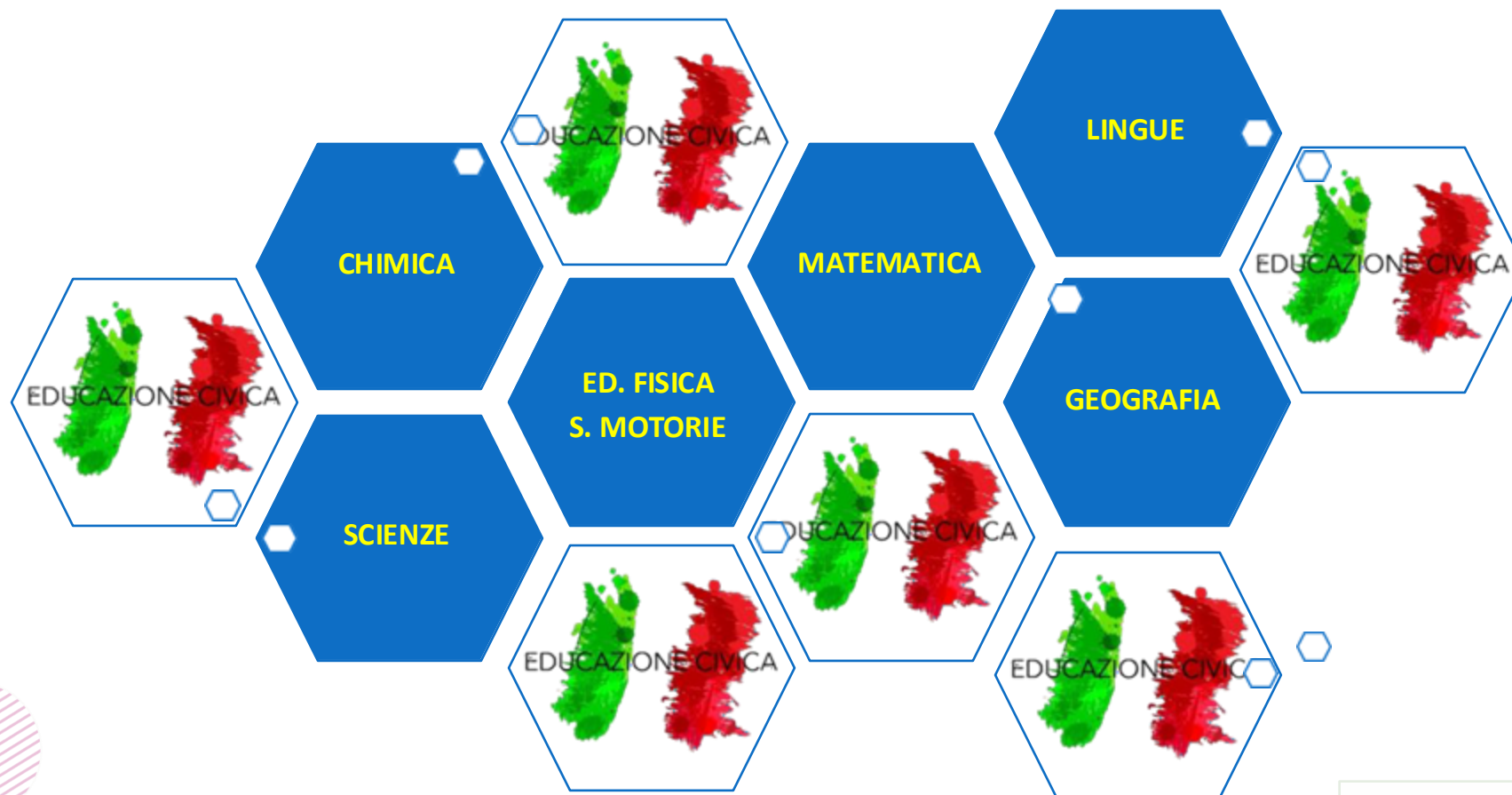




6. EDUCAZIONE CIVICA



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





CONTESTO DI RIFERIMENTO

Agenda 2030

Educazione Civica materia obbligatoria in tutti i gradi dell'istruzione

NORMATIVA 92/2019

In queste linee guida, i tre assi portanti sono:

la Costituzione, lo sviluppo sostenibile, la cittadinanza digitale

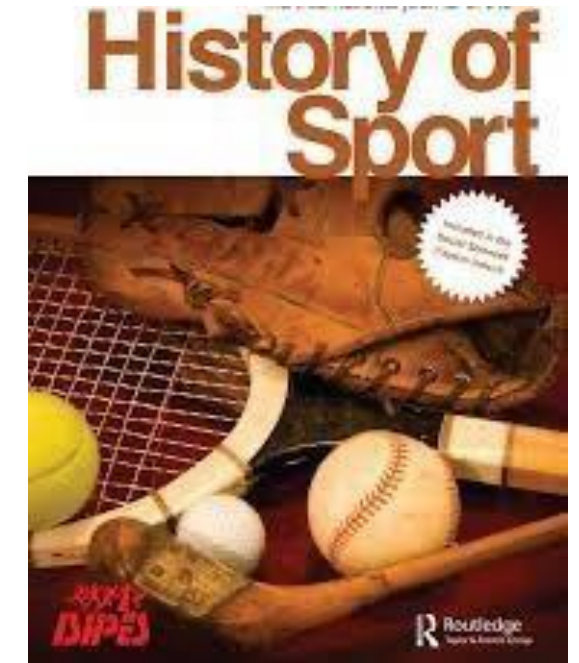
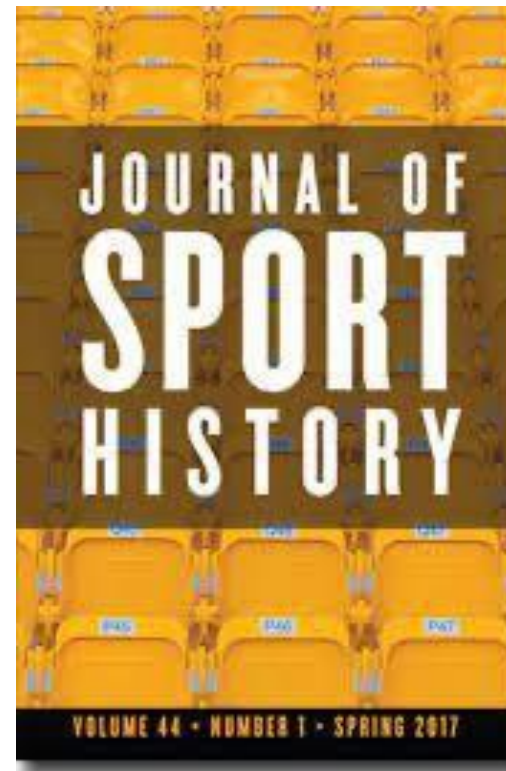


suggerimenti per la bibliografia

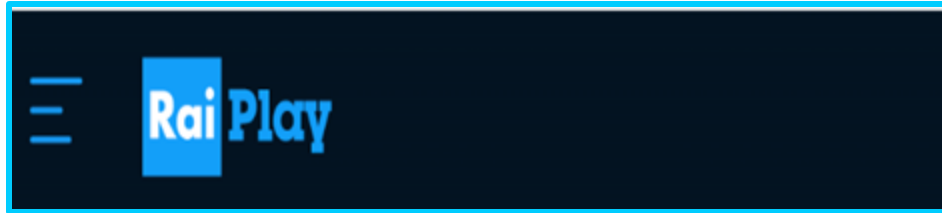


SOCIETA' ITALIANA DI
STORIA DELLO SPORT

**LIBRI
DI
SPORT**



suggerimenti per le piattaforme



suggerimenti per la film e documfilm

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 WORRIOR - la forza del campione

A muso duro

La partita perfetta

The blind side

Una stagione da ricordare Belive.

Il sogno si avvera

Race

Una squadra da sogno

Butterfly

Non ci resta che vincere

Invictus

Atlete A

Home game

Icarus doping russo

Munich

Parola di Allenatore

Rising Phoenix

The last dance

Le nuotatrici

Campioni



DEASCUOLA

In collaborazione con



7. UNITÀ DI APPRENDIMENTO



PROGETTARE PER COMPETENZE

Definire una serie di **UNITÀ DI APPRENDIMENTO** che costituiranno la progettazione annuale che tenda a sviluppare **tutte e quattro** le competenze motorie

MOVIMENTO

LINGUAGGI DEL CORPO

GIOCO E SPORT

SALUTE E BENESSERE



PROGETTARE PER COMPETENZE

Punti significativi e imprescindibili:

- **DATI IDENTIFICATIVI** (contesto, scuola, classe, alunni, etc.)
- **COMPETENZA MOTORIA** (scelta di una, escludendo le altre)
- **OSA** (declinati in conoscenze e abilità)
- **COMPITO UNITARIO** (rappresenta il momento di verifica e valutazione)
- **LIVELLI DI PADRONANZA** (costruire rubriche di valutazione e di autovalutazione degli alunni)
- **PERCORSO DIDATTICO** (individuare strumenti, procedure, attività, tempi)
- **BILANCIO** (riflessioni del docente e validazione)



LA RIVISTA EF



DISPENSE CAPDI



8. FORMAT DI UDA



Format per la progettazione di percorsi centrati sullo sviluppo di competenze

- | Autore | Titolo |
|---------------|--|
| 1. | Dati identificativi: livello di scuola, classe
Descrizione dell'allievo con tipologia di disabilità/disordine/ritardo di sviluppo/situazione socio-ambientale |
| 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
Descrivere i quattro livelli di padronanza del compito unitario |
| 6. | Autovalutazione |
| 7. | Percorso di lavoro: contenuti, attività, tempi dell'unità di apprendimento
Adattamenti per l'inclusione
tipologia cambiamenti e modificazioni
docente facilitazioni
progetto di vita |
| 8. | Valutazione sommativa |
| 9. | Riflessioni/bilancio del docente |





9. ESEMPIO DI UDA



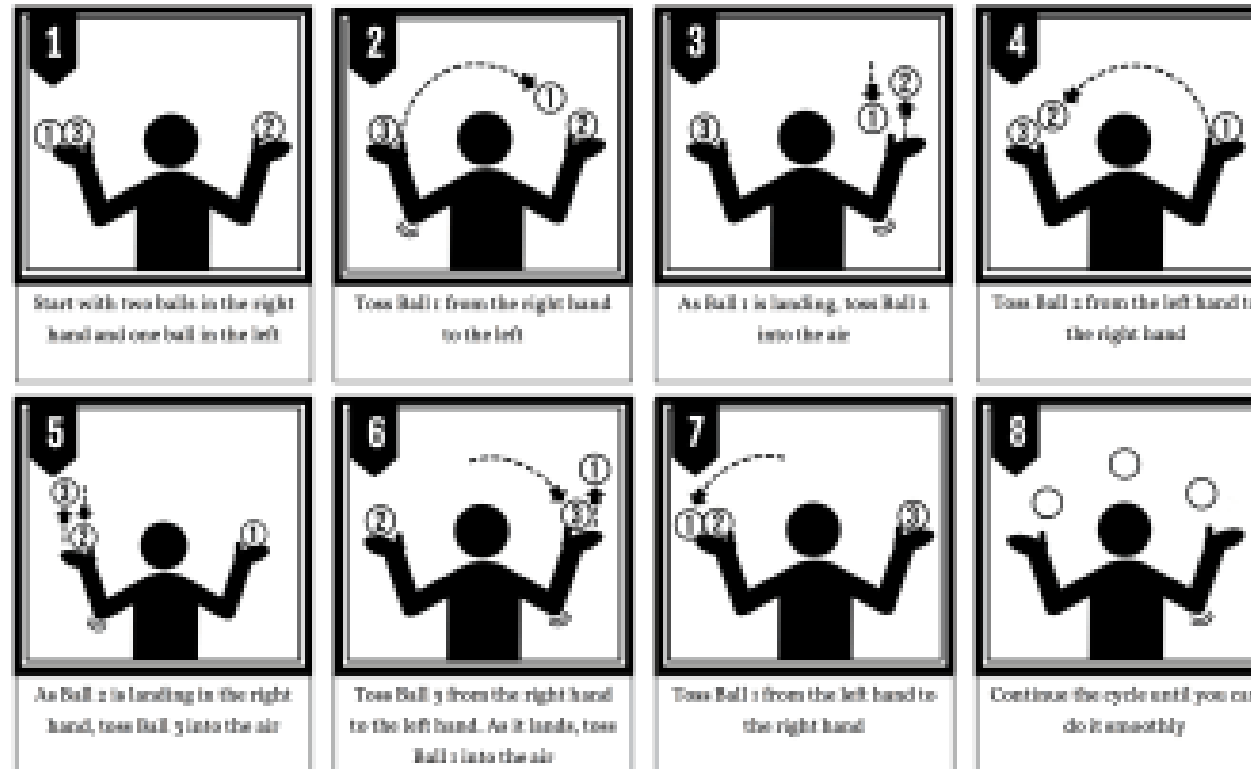


UdA

«Giocoleria»



HOW TO JUGGLE 3 BALLS



www.SwiftTips.com



DATI IDENTIFICATIVI

DESTINATARI	Classe 3 ^a di una scuola secondaria di II grado composta Da 22 alunni (18 maschi e 4 femmine)
DOCENTI COINVOLTI	docenti di EF, nell'ambito delle loro classi
COMPITO UNITARIO	Presentare una sequenza di giocoleria scegliendo in modo consapevole gli esercizi adatti
TEMPI	4/5 lezioni lezioni da 120' ciascuna. l'UDA è inserita nella progettazione nei mesi di gennaio/febbraio
SPAZI	l'edificio dispone di una palestra interna ben attrezzata, all'esterno inoltre è presente un giardino spazioso



SCELTA DELLA COMPETENZA: MOVIMENTO, LINGUAGGIO DEL CORPO

Poster

«Le Nuove Competenze
Motorie
dai 3 ai 19 anni»

Capdi & LSM

Primaria
SSIG

Indicazioni Nazionali per il
Curricolo del Primo Ciclo

2012

SSIG

Indicazioni Nazionali per il
Secondo Ciclo

Regolamenti Gelmini-Profumo
2010





COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

AGGIORNATE 2018

Imparare a imparare è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni.

Parte dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni e arriva all'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli.

Si tratta di imparare a prendere le mosse da quanto appreso in precedenza e dalle esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione.

La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

AMBITO DI COMPETENZA

MOTORIA:

Percezione di sé, sviluppo delle capacità motorie ed espressive

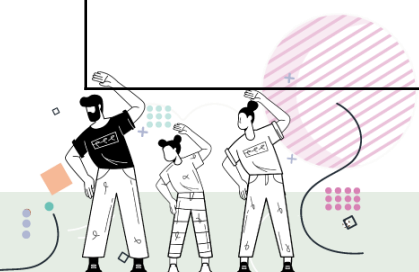
tratto da:

Obbiettivi specifici dell'apprendimento,
D.P.R n.89 2010

«La maggior padronanza di sé e l'ampliamento delle capacità coordinative ed espressive permettono di realizzare movimenti complessi.

Lo studente saprà valutare le proprie capacità e prestazioni.

Sperimenterà varie tecniche espressivo-comunicative»



OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

CONOSCENZE	ABILITA'
Conoscere le proprie potenzialità (punti di forza e criticità)	<p>Ampliare le capacità coordinative, realizzando schemi motori complessi utili ad affrontare attività motorie e sportive.</p> <p>Organizzare e applicare attività/percorsi motori e sportivi individuali e in gruppo nel rispetto dell'ambiente.</p> <p>La maggior padronanza di sé e l'ampliamento delle capacità coordinative ed espressive.</p>
Conoscenza di alcune tecniche espressivo- comunicative proprie della giocoleria in lavori individuali e di gruppo	Ideare e realizzare sequenze ritmiche di movimento con finalità espressive rispettando spazi

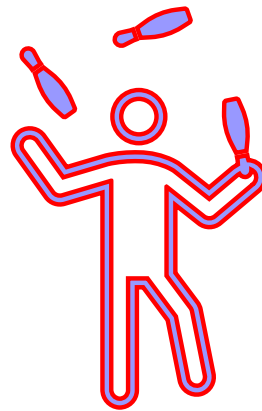
DA: «Le Nuove Competenze Motorie dai 3 ai 19 anni» / O.s.a. D.P.R n.89



SCELTA DEL COMPITO UNITARIO

Costruire una sequenza di esercizi di giocoleria, partendo da quelli spiegati a lezione, in funzione dei propri punti di forza.

Coerente con quanto si intende insegnare e valutare



FASI DI SVILUPPO DELL'UDA



FASE 1	FASE 2
Presentazione UDA e organizzazione del lavoro	Attività: Costruzione della sequenza
<p>L'Uda viene introdotta proponendo ai ragazzi alcune sfide coordinative di pre-giocoleria e giocoleria con l'obiettivo di stimolare gli studenti.</p> <p>Viene poi presentato il progetto che coincide con la realizzazione di una performance/sequenza di esercizi di giocoleria con diversi strumenti, anche attraverso la visione di alcuni video di giocoleria.</p> <p>Tempi. 1 ora</p>	<p>Sperimentazioni ed esercitazioni delle diverse tecniche di giocoleria, individuali o in coppia, in funzione delle caratteristiche degli allievi.</p> <p>Introduzione dell'app «Juggling Lab» per una miglior comprensione e per un allenamento autonomo della giocoleria con i lanci.</p> <p>Introduzione di videotutorial per stimolare gli studenti a sperimentare, anche in forma autonoma, nuove tecniche.</p> <p>Tempi. 3ore</p> <p>Visione di video-performance di giocoleria</p> <p>Preparazione della sequenza.</p> <p>Tempi. 2 ore</p>



FASI DI SVILUPPO DELL'UDA

FASE 3

Esecuzione della performance (compito unitario)

Svolgimento, da parte di tutti gli alunni delle performance/sequenze di giocoleria.

Valutazione e autovalutazione.

Gli alunni saranno chiamati a svolgere un ruolo di spettatori attivi, anche con l'ausilio di una scheda di osservazione delle performance dei compagni.

Tempi. 2 ore.



CONTENUTI 1

Si riportano di seguito, esempi di attività

Lezione n.1 Esercizi individuali e a coppie con i diversi strumenti:

- Esercitazioni di manipolazione con una e due palline;
- Visione di video di giocoleria;
- Progressione didattica verso la cascata con tre palline:
 - Lancio base della giocoleria/ lancio a U e infinito,*
 - 2 fuori dalle 3,*
 - 2 fuori dalle 3 a coppie,*
 - 3 palline cascata flash;*
- Esercizi base con diablo e davil stick: *partenza e lanci base;*
- Esercizi con clave e anelli: lancio del singolo attrezzo, 2 fuori dalle 3.
- Presentazione del progetto anche con l'uso di alcuni video.



DEASCUOLA

In collaborazione con



CONTENUTI 2

Si riportano di seguito, esempi di attività

Lezione n. 2 Esercizi individuali e a coppie con i diversi strumenti:

- Sperimentazione guidata di varianti individuali alla cascata con tre oggetti, e alla giocoleria con lanci pari;
- Acquisizione di trick di livello base e medio con diablo (metodi per accelerare, ascensore, trapezio) e devil stick;
- Esercizi di lancio e scambio di oggetti a coppie, giocoleria in due persone con tre e cinque palline;
- Introduzione di App e video-tutorial online.



CONTENUTI 3

Si riportano di seguito, esempi di attività

Lezione n. 4 preparazione della performance:

- Spiegazione del compito unitario e delle modalità di esecuzione;
- Riflessione sulle abilità e tecniche apprese, come punto di partenza per la preparazione della performance;
- Scelta ed allenamento degli esercizi da proporre nella performance;
- Costruzione della sequenza di esercizi, secondo le indicazioni date.

Lezione n. 5 Performance:

- Esercitazione e consolidamento delle performance prodotte;
- Memento di esibizione del lavoro prodotto ai compagni;
- Riflessione e confronto sull'esperienza.



DEASCUOLA

In collaborazione con



VALUTAZIONE

➤ PRODOTTO

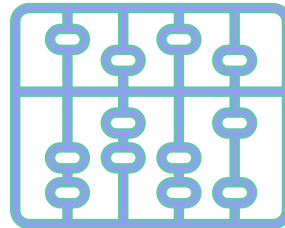
Griglia di osservazione delle conoscenze e delle abilità (check-list, rubrica valutativa)

➤ PROCESSO

Rubrica di osservazione dell' atteggiamento (il punto di vista del docente)

➤ AUTOVALUTAZIONE

Questionario di autoconsapevolezza creata dagli allievi (il punto di vista degli allievi)



Valutazione della competenza attesa (con indicazione di tre livelli)

Attraverso la pratica della giocoleria l'alunno acquisisce consapevolezza delle proprie capacità e abilità, organizza il proprio apprendimento attraverso la strutturazione di una sequenza efficace in risposta al compito unitario.

Livello Basso	Livello Intermedio	Livello Avanzato
<ul style="list-style-type: none">• Mostra accettabili abilità tecniche ed espressive nella giocoleria,• Si mostra poco consapevole del proprio processo di apprendimento• Necessità di stimoli per perseverare di fronte alle difficoltà	<ul style="list-style-type: none">• Mostra buone abilità tecniche ed espressive nella giocoleria,• Se guidato si rende consapevole del proprio processo di apprendimento• Con il supporto di docenti o compagni perseveranza di fronte alle difficoltà.	<ul style="list-style-type: none">• Mostra elevate abilità tecniche ed espressive nella giocoleria,• Mostra consapevolezza del proprio processo di apprendimento• Mostra perseveranza di fronte alle difficoltà.



Verifica delle conoscenze, delle abilità e del comportamento inerenti alla giocoleria (il punto di vista del docente)

ABILITA' e ATTEGGIAMENTO			
	LIVELLO 1 BASE	LIVELLO 2 INTERMEDIO	LIVELLO 3 AVANZATO
Conoscenza del tema	Accettabile comprensione del tema	Buona comprensione del tema	Ottima comprensione del tema
Composizione della sequenza	Con qualche difficoltà	Non sempre	Sviluppo adeguato e coerente
Livello di complessità della performance*	Accettabile	Buono	Ottimo
Impegno	Con difficoltà	Quasi sempre	Sempre e costante
Partecipazione	Con difficoltà	Quasi sempre	Efficace e costruttiva



coordinazione, creatività, fluidità nei movimenti, equilibrio...

PRODOTTO

Verifica delle conoscenze, delle abilità

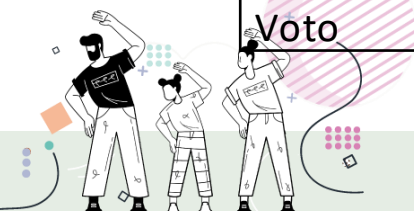
	ELENCO ESERCIZI		
	1 PUNTO	1,5 PUNTI	2,5 PUNTI
Esercizi con palline	<ul style="list-style-type: none">• Esercizio base con due palline• Semplici esercizi di contact;• Due palline da una mano all'altra• Cascata con 3 palline che cadono a terra;	<ul style="list-style-type: none">• Cascata 3 palline solo 3 lanci e si ferma (cascata flash);• Esercizio base con due oggetti diversi - 3 (anelli, clave, palline);• Due palline in una mano con mano dominante;• Varianti due palline con una mano (senso orario/antiorario, colonne);• Esercizi di contact;	<ul style="list-style-type: none">• Cascata 3 palline fluida;• Cascata 3 palline con varianti (lanci esterni, sottomano, sotto la gamba, dietro la schiena);• Cascata 3 palline partenza con lancio multiplex;• Due palline in una mano con mano non dominante;



PRODOTTO

Verifica delle conoscenze, delle abilità

ALUNNO:			
Nome esercizio	Punteggio	Autovalutazione	Professore
nome dei vari esercizi	Punteggio dell'esercizio	Punteggio attribuito	Punteggio attribuito
Totale punteggio esercizi _____			
Punteggio fluidità e padronanza della sequenza Max 2 punti.			
Voto			



Questionario di autovalutazione (il punto di vista degli allievi)



QUESTIONARIO DI AUTOVALUTAZIONE

Cognome.....Nome.....Classe.....Data rilevazione.....

	Livello iniziale	Livello finale
<p>1. Ho consapevolezza delle mie capacità coordinative? Risposta: esperto – intermedio – base – da migliorare</p>		
<p>2. Ho migliorato le mie capacità coordinative? Risposta: sempre –qualche volta –con difficoltà - mai</p>		
<p>3. Ho saputo superare momenti di difficoltà e sconforto? Risposta: sempre –qualche volta –con difficoltà - mai</p>		
<p>4. Ho valorizzato le mie abilità e punti di forza nella performance prodotta? Risposta: sempre –qualche volta –con difficoltà - mai</p>		
<p>6. Ho avuto un atteggiamento attivo e propositivo nell’allenare, anche in forma autonoma, le tecniche proposte? Risposta: sempre –qualche volta –con difficoltà - mai</p>		
<p>7. Ho migliorato le mie capacità coordinative e appreso nuove tecniche di giocoleria? Risposta: esperto – intermedio – base – da migliorare</p>		

Legenda. Livello 3: Esperto. Livello 2: Intermedio. Livello 1: Base. Nessun livello: Da migliorare





UDA

«Dal gioco allo sport:
il valore delle regole»



PREMESSA

Sulla base del PTOF elaborato dal Collegio Docenti ed approvato dal Consiglio d'Istituto, è sorta l'esigenza didattica di **proporre delle attività tese ad un aumento della consapevolezza del valore delle regole** in quanto gli alunni si trovano in un'età del loro sviluppo particolarmente significativa poiché stanno maturando il passaggio dall'istintività alla consapevolezza sia nel rapporto con la realtà che con i propri pari.

Nella scuola primaria hanno sempre approcciato la materia nella forma del gioco che inizia ad acquistare, nella scuola secondaria di primo grado, una dimensione più "sportiva".

I docenti di educazione fisica hanno deciso di portare il loro contributo con la progettazione di un'UDA per i ragazzi della classe prima della scuola secondaria di primo grado, attraverso una proposta che li aiuti a **cogliere la differenza tra un gioco ed uno sport** e al contempo supporti uno sguardo più consapevole del valore delle regole sia in ambito sportivo che nel contesto di vita quotidiana e della propria e altrui responsabilità nei contesti che frequentano.

Questa UDA permetterà inoltre di far fronte anche **all'insegnamento di educazione civica.**



DATI IDENTIFICATIVI

DESTINATARI	Classe 1 [^] di una scuola secondaria di primo grado composta da 26 alunni (14 maschi e 12 femmine)
DOCENTI COINVOLTI	docenti di EF, nell'ambito delle loro classi
COMPITO UNITARIO	Organizzazione e gestione di un torneo di classe con lo sport del Dodgeball
TEMPI	10 lezioni da 60' ciascuna. l'UDA è inserita nella progettazione nei mesi di ottobre-novembre



COMPETENZE ATTESE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE AGGIORNATE 2018

Competenza personale e sociale → includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita in società.

Imparare a imparare → è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Si tratta di imparare a prendere le mosse da quanto appreso in precedenza e dalle esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

AMBITO DI COMPETENZA

MOTORIA:

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

Traguardi (da I.N. 2012)

- L'allievo è consapevole della differenza tra un gioco e uno sport
- L'allievo sa utilizzare e trasferire le abilità apprese per la realizzazione dei gesti tecnici del *dodgeball*
- L'alunno è consapevole delle proprie abilità motorie sia nei punti di forza sia nei limiti
- L'allievo pratica attivamente i valori sportivi (fair play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole
- L'allievo è capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune



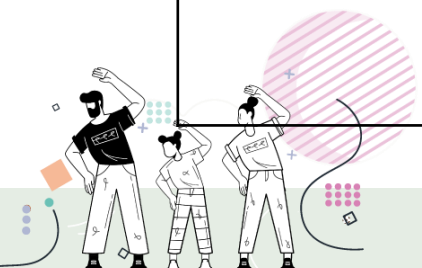
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

G
I
O
C
O

E

S
P
O
R
T

CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none">● Conosce la differenza tra un gioco e uno sport● Conosce gli essenziali del regolamento tecnico del Dodgeball● Conosce il funzionamento e la gestione di un torneo con girone all'italiana● Conosce i valori del fair play e i soggetti che ne sono responsabili	<ul style="list-style-type: none">● Sa applicare correttamente il regolamento del Dodgeball assumendo anche il ruolo di arbitro e/o di gestore del torneo● Padroneggia le capacità coordinative adattandole ai fondamentali richiesti (afferrare, lanciare, schivare, deviare)● Sa realizzare strategie di gioco, mettendo in atto comportamenti collaborativi e partecipa in forma propositiva alle scelte della squadra● Sa gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria che di sconfitta

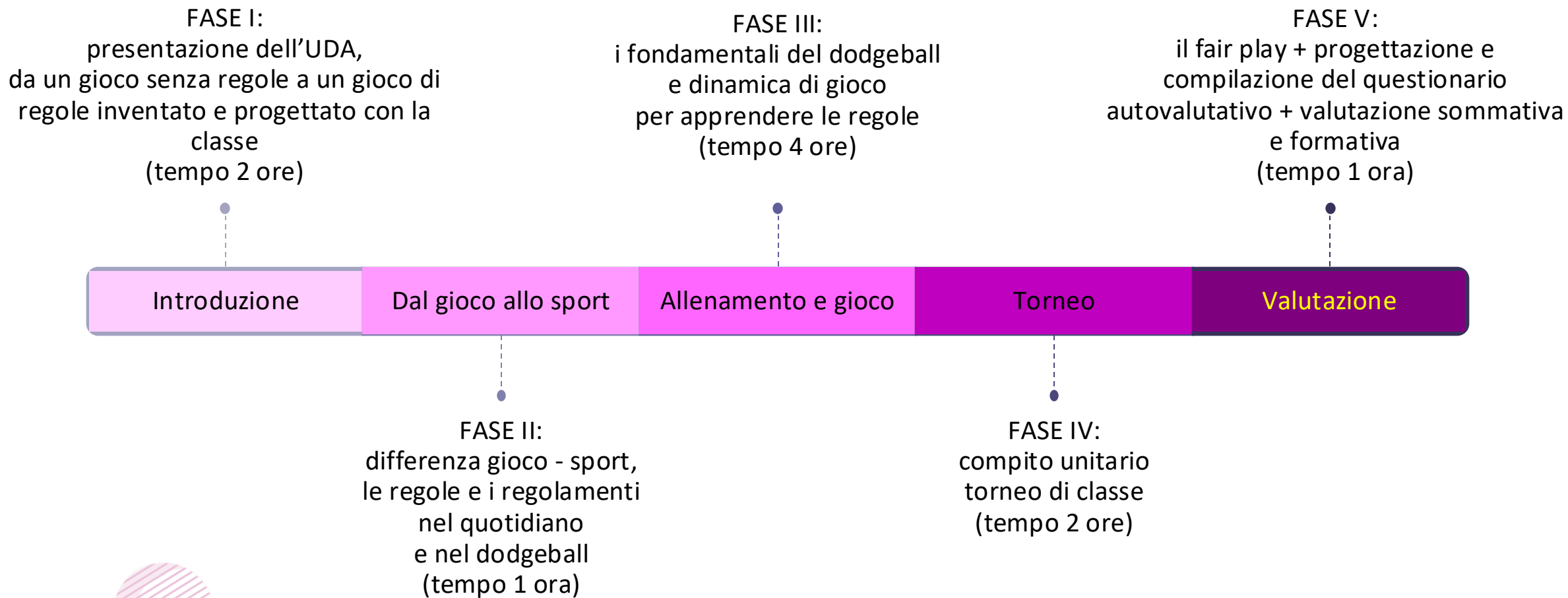


SCELTA DEL COMPITO UNITARIO

Al termine del percorso,
gli alunni dovranno aver preso consapevolezza della differenza tra un gioco e uno sport
nei termini indicati
e dovranno svolgere un torneo di classe organizzato, gestito e coordinato da loro stessi,
applicando le abilità apprese del *dodgeball*.



FASI DI SVILUPPO DELL'UDA



FASE 1: UN GIOCO DI REGOLE INVENTATO

Educazione civica 2023/24 classe prima media

DA UN GIOCO SENZA REGOLE A UNO CON LE REGOLE

LA PALLA CERCHIO

OBIETTIVO: far uscire tutti i palloni avversari dai rispettivi cerchi.

CAMPO DI GIOCO: rettangolare e diviso a metà

ATTREZZI: palloni + cinesini + cerchi + casacche

SQUADRE: 2 squadre

TEMPO DI GIOCO: si disputano 5 tempi di gioco da 3 minuti ciascuno.

- Chi vince tre tempi di gioco ha vinto la partita.
- Se al termine di ogni tempo nessuna squadra ha vinto, si aggiungono altri 3 minuti supplementari.
- Se dopo il tempo supplementare si è ancora in pareggio, si procede con tiri di rigore per colpire le palle nei cerchi senza difesa avversaria: si svolgono 3 lanci a squadra e si procede ad oltranza finché una delle due squadre non è in vantaggio.

REGOLE PRINCIPALI:

- Ogni squadra definisce 4 *cercatori* con la casacca: sono gli unici che possono entrare nel campo avversario per provare a rubare, colpire o spostare i palloni fuori dai cerchi; se loro vengono toccati sono obbligati a rientrare nella propria metà campo.
- Davanti ad ogni cerchio la squadra può posizionare solo un difensore.
- Ogni squadra a inizio gioco dispone di 2 palloni che può lanciare per colpire le palle nei cerchi avversari.
- Quando un pallone che è dentro il cerchio viene colpito ed esce, può essere utilizzato da entrambe le squadre come palla di lancio.
- Se il *cercatore* viene fermato nella metà campo avversaria con il pallone in mano, il possesso di palla passa all'altra squadra.
- Dopo ogni set i cercatori sono obbligati a cambiare.
- Non è permesso, per chi difende il cerchio, entrare all'interno dello stesso.

INFRAZIONI:

- Il giocatore che viene colto a commettere una infrazione (continua la corsa nel campo avversario nonostante è stato preso ecc...) comporterà l'eliminazione immediata di un pallone a danno della propria squadra.

ARBITRO: un alunno/a

CRONOMETRISTA: un alunno/a che tiene il tempo, dando l'inizio e la fine di ogni set di gioco.



FASE 2: REGOLE E REGOLAMENTI

CHE COSA SONO LE REGOLE?



SCHEMA DEL CAMPO

SEZIONE 1. L'AREA DI GIOCO

REGOLA 1: DIMENSIONI

REGOLA 2: ZONE

SEZIONE 2: ATTREZZATURA

REGOLA 1: PALLONI

REGOLA 2: DIVISE

REGOLA 3: ATTREZZATURA

SEZIONE 3: I SOGGETTI IN GIOCO

REGOLA 1: GIOCATORI

REGOLA 2: ALLENATORI E DIRIGENTI

REGOLA 3: DISTINTE

REGOLA 4: SOSTITUZIONI

REGOLA 5: INFERIORITA' NUMERICA

REGOLA 6: RETRIEVER



FASE 3: I FONDAMENTALI DEL DODGEBALL

Attività su lanci e prese (2 ore)

Lanci a una mano, a due mani, dal basso, dall'alto etc.

Tiro al bersaglio

“Dai e segui” a coppie, staffette varie (con elastico)

In cerchio, max n° di passaggi senza perdere il controllo

Sfida a coppie di lancio e presa nei cerchi

Sfide di presa a chiamata

Lanci con rimbalzi dichiarati e lanci in sfida al muro



Lanciare e afferrare + partita

Schivare e deviare + partita

Attività di schivata (2 ore)

Attraversa il campo

Recupera il bottino

Sfida a coppie tiro-schivata

Il duello (palla sul cono)

Abbatti il cono...senza essere preso!

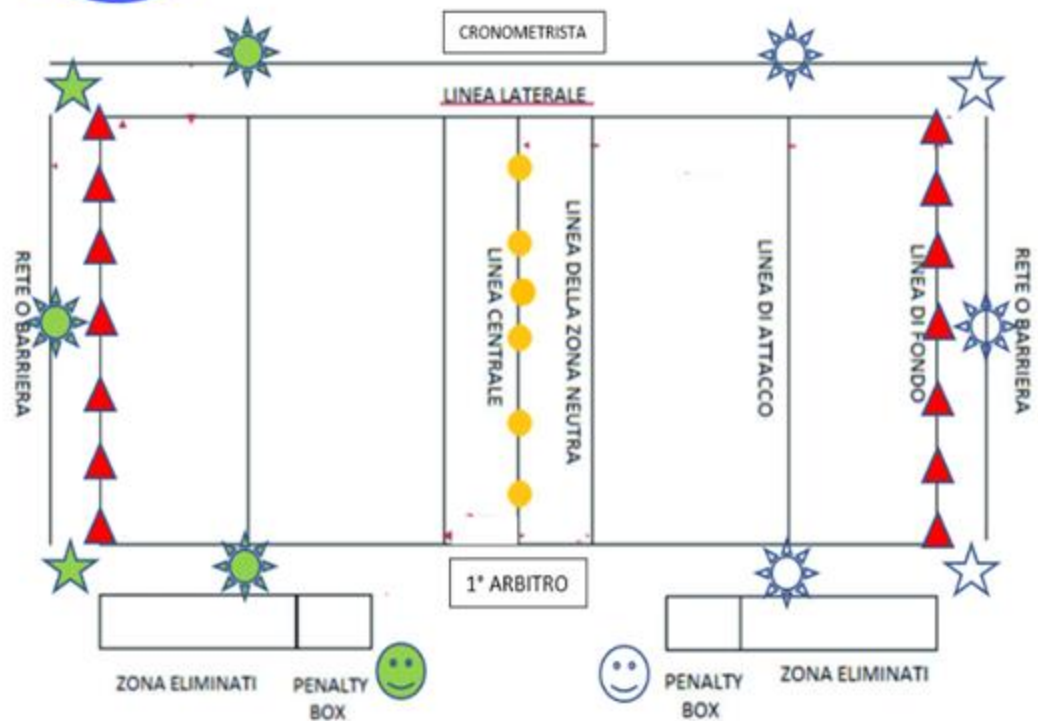
Palla quadrato



FASE 4: COMPITO UNITARIO - TORNEO DI CLASSE



CAMPO DI GIOCO DODGEBALL E DISPOSIZIONE RUOLI



LEGENDA

- CONI di PARTENZA
- RECUPERA PALLONI
- GIUDICI DI LINEA
- AIUTO ai BOX

Punti:
 ● 3 = vittoria 0 = sconfitta
 ● 1 = Pareggio

ANDATA		RITORNO	
PARTITA	RISULTATO	PARTITA	RISULTATO
AB	B	AB	
CD	D	CD	
AC	A	AC	
BD	B	BC	
AD		AD	
BC		BC	

Classifica

A = 3	0	3	Tot
B = 3	3		
C = 0	0		
D = 3	0		



COMPITO UNITARIO: TORNEO DI CLASSE



VALUTAZIONE

➤ PRODOTTO

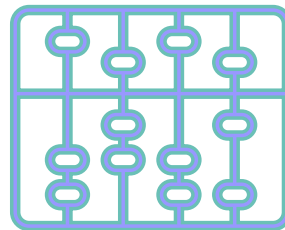
Griglia di osservazione delle conoscenze e delle abilità

➤ PROCESSO

Rubrica di osservazione dell'atteggiamento (il punto di vista del docente)

➤ AUTOVALUTAZIONE

Questionario di autoconsapevolezza creato dagli allievi (il punto di vista degli allievi)

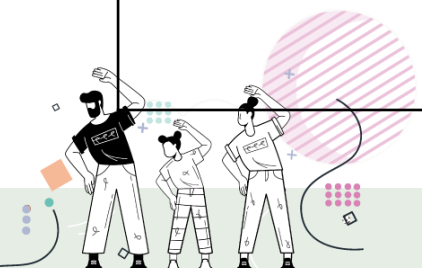


VALUTAZIONE DEL PRODOTTO

(Conoscenze e abilità)



LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
<ul style="list-style-type: none">• Realizza in modo accettabile strategie in funzione delle situazioni di gioco.• Fatica ad assumere comportamenti di rispetto delle regole.• Assume in modo discontinuo il ruolo di arbitro e gestore del torneo• Esegue le abilità richieste con difficoltà	<ul style="list-style-type: none">• Realizza in modo discreto strategie in funzione delle situazioni di gioco.• Se stimolato assume comportamenti di rispetto delle regole.• Assume il ruolo di arbitro e gestore del torneo in modo collaborativo solo se guidato• Esegue le abilità richieste in modo semplice ma efficace.	<ul style="list-style-type: none">• Realizza in modo adeguato strategie in funzione delle situazioni di gioco.• Assume quasi sempre comportamenti di rispetto delle regole.• Assume quasi sempre il ruolo di arbitro e gestore del torneo in modo collaborativo ed efficace• Esegue le abilità richieste con un buon livello di padronanza	<ul style="list-style-type: none">• Realizza in modo efficace strategie in funzione delle situazioni di gioco• (2 punti)• Assume sempre comportamenti di rispetto delle regole• (3 punti)• Assume il ruolo di arbitro e gestore del torneo in modo collaborativo ed efficace (2 punti)• Esegue le abilità richieste con padronanza nelle diverse situazioni di gioco (3 punti)



VALUTAZIONE DEL PROCESSO



Osservazione del processo durante il percorso	INIZIALE D	BASE C	INTERMEDIO B	AVANZATO A
PARTECIPAZIONE: interesse, assunzione di ruoli nel torneo, offrire il proprio punto di vista, proporre soluzioni funzionali	Dispersiva, indotta	esecutiva, selettiva, al minimo	Attiva, regolare	Efficace, costruttiva volontà e passione
IMPEGNO: attenzione, disponibilità ad organizzare, volontà di utilizzare le conoscenze e le informazioni per le proprie azioni, rispetto delle consegne	Discontinuo	essenziale, si accontenta del minimo	Regolare, intenzionale, controlla la situazione	Costante, determinato concentrato sull'intenzionalità riconosce i suoi progressi supera sé stesso
RELAZIONE: atteggiamenti collaborativi e cooperativi, disponibilità all'inclusione, capacità di gestire la comunicazione e risolvere conflitti, esprimere e infondere fiducia, creare un clima positivo	Selettiva, dipendente, passiva	basilare, essenziale, solo con alcuni	Disponibile, collaborativa,	Leader, propositiva, cooperativa condivisa
AUTONOMIA: capacità di agire nel contesto ed eseguire i compiti richiesti, utilizzo del tempo di lavoro, capacità di difendere i propri diritti, limiti e bisogni, autocontrollo, autoefficacia, rispetto delle regole e della sicurezza	guidata, bassa autoefficacia, poca responsabilità delle proprie azioni, si ferma di fronte all'errore	basilare, adempimento di un compito obbligatorio, vive con ansia l'errore	sicura, autocontrollata, regolare da il giusto significato temporale all'errore	consapevole, responsabile, Riesce ad allungare i tempi di esercizio intenzionale per correggere gli errori e superare i livelli richiesti perché sperimenta il "piacere di farcela"



QUESTIONARIO DI AUTOVALUTAZIONE

Descrittori	Autovalutazione
Ho collaborato per disporre il materiale nel campo di gioco.	SEMPRE - QUALCHE VOLTA - CON DIFFICOLTÀ' - MAI
Nelle partite del torneo ho utilizzato le abilità di LANCIO e PRESA imparate a lezione	SEMPRE - QUALCHE VOLTA - CON DIFFICOLTÀ' - MAI
Nelle partite del torneo ho utilizzato le abilità di SCHIVATA apprese a lezione	SEMPRE - QUALCHE VOLTA - CON DIFFICOLTÀ' - MAI
Sono in grado di costruire un torneo con girone all'italiana	SEMPRE - QUALCHE VOLTA - CON DIFFICOLTÀ' - MAI
Sono stato disponibile ad assumere il ruolo necessario allo svolgimento del torneo	SEMPRE - QUALCHE VOLTA - CON DIFFICOLTÀ' - MAI
Nel ruolo di ARBITRO sono riuscito a gestire una partita	SEMPRE - QUALCHE VOLTA - CON DIFFICOLTÀ' - MAI
Ho praticato attivamente i valori del fair play durante il torneo	SEMPRE - QUALCHE VOLTA - CON DIFFICOLTÀ' - MAI
Sono riuscito ad applicare le regole del Dodgeball	SEMPRE - QUALCHE VOLTA - CON DIFFICOLTÀ' - MAI





10.

...e ora andiamo
a provare in palestra



Grazie



DEASCUOLA



In collaborazione con

