



DEASCUOLA

Progettare e valutare le competenze motorie: dalla teoria alla pratica

Non c'è educazione senza Educazione fisica

27 Novembre 2024 Castrolibero (CS)

11 Febbraio 2025 Novara

25 Febbraio 2025 San Benedetto del Tronto

CONSEGNA ATTESTATI

Gli iscritti al solo seminario del mattino, dalle 8:00 alle 13:00 (totale 5 ore), potranno **scaricare il proprio attestato di partecipazione** il giorno successivo all'evento dalla propria Area Personale sul sito deascuola.it

Gli iscritti al corso completo di 20 ore, che prevede:

- partecipazione al seminario del mattino + laboratorio del pomeriggio (totale 8 ore)
- partecipazione al corso online (totale 12 ore)

potranno scaricare l'attestato di partecipazione del seminario del mattino (5 ore) il giorno successivo all'evento, dalla propria Area Personale sul sito deascuola.it

L'attestato di partecipazione di 20 ore al corso completo, sarà disponibile a conclusione del percorso (dal 1 aprile 2025) sull'Area Personale del sito deascuola.it.

ATTESTATO E MATERIALI

Tutti i partecipanti all'iniziativa formativa in presenza da domani potranno scaricare l'attestato e la dispensa seguendo questa procedura:

- Accedere alla propria Area Personale su deascuola.it
(inserire le credenziali utilizzate per l'iscrizione al corso)
- Cliccare su 'I miei eventi' -> 'Corsi a cui ho partecipato'
- Cliccare su 'Compila il questionario e scarica i materiali'

CORSO ONLINE – LE DATE

Gli iscritti al corso completo di 20 ore, da domani potranno accedere al corso online, che comprende:

- studio individuale dei materiali - 4 ore
- **12 marzo 2025**, un incontro online con i relatori in data – 1,5 ora
- due videolezioni - 3 ore
- **entro il 5 marzo 2025, consegna delle rubriche** - un impegno di 2 ore
- **26 marzo 2025**, un incontro online con i relatori per commentare le rubriche di valutazione - 1,5 ore

Totale 12 ore

PER ACCEDERE AL CORSO ONLINE

Gli iscritti al corso completo di 20 ore, da domani potranno accedere al corso online, seguendo questa procedura:

- Accedere alla propria Area Personale su deascuola.it
(inserire le credenziali utilizzate per l'iscrizione al corso)
- Cliccare su 'I miei eventi' -> 'I miei prossimi corsi'
- Accedere al corso online

I miei ordini

Pacchetto: Progettare per competenze: adattamenti e valutazioni in Educazione fisica e Scienze motorie - Campi Bisenzio

Corso Online

Percorso online - Campi
Bisenzio

Feb '22 - Mag '22
con: Salvatore Conte

→ Accedi al corso

+ Aggiungi al calendario

Seminario

Seminario in presenza -
Campi Bisenzio

24 Febbraio 2022, 08:00
Campi Bisenzio (FI)

+ Aggiungi al calendario

PER INFORMAZIONI E ASSISTENZA

convegno-scienzemotorie@deascuola.it

I RELATORI – Castrolibero



Giuseppe Diana

I.S.E.F. e laurea magistrale in scienze dell'attività motoria e sportiva, Corso Superiore di Management dello Sport di Alto Livello, master di primo livello in Psicobiologia dell'attività motoria e sportiva. Docente nei corsi TFA e Scienze Formazione Primaria presso l'Università Kore di Enna. Docente delle Scuole regionali del C.O.N.I. Docente liceo scientifico a Piazza Armerina (En), specializzato nell'insegnamento agli alunni con disabilità. Referente Capdi&LSM APA.



Elena Vezaro

Laurea magistrale in Scienze dello Sport Docente di Scienze Motorie e Sportive 2° grado a Vicenza. Collabora con Capdi&LSM gestendo l'aspetto social. Insegnante di ginnastica dolce e personal trainer al femminile, allenatrice di pattinaggio artistico a rotelle



Anna Maria Paradiso

ISEF e Laurea Magistrale STS (Roma Tor Vergata 2004). Master Universitario di 2° Liv. in "Metodologia dell'Allenamento" (Roma Tor Vergata 2003). Master Universitario di 2° Liv. in "Leadership e Management dell'Educazione" (La Sapienza, Roma 2010). Tecnico Specialista Nazionale di Atletica Leggera (Prove Multiple)



Vincenzo Vito Graniello

Laurea Magistrale LM 68 Scienze e tecniche dello sport. Specializzazione attività di sostegno TFA. Esperto in psicologia dello sport, Master 1° livello in psicologia dello sport e delle attività motorie, docente di Scienze Motorie e Manager sportivo.

I RELATORI – Novara



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 Calcinato. Istruttore specializzato scienze motorie a Bergamo. Educatore e capo scout AGESCI".

I RELATORI – San Benedetto



Lucia Innocente

SEF e laurea magistrale in scienze motorie, docente presso i corsi di laurea in Scienze Motorie a Verona e Rovereto, tutor SSIS e TFA e presso il Master in educazione fisica scolastica di Pavia. Docente-formatore della Capdi&LSM, referente del gruppo di ricerca “L’educazione fisica che vogliamo”. Pubblicazioni di articoli nazionali ed internazionali e autore e coautore di diversi libri e dispense.



Elena Vezzo

Laurea magistrale in Scienze dello Sport Docente di Scienze Motorie e Sportive 2° grado a Vicenza. Collabora con Capdi&LSM gestendo l’aspetto social. Insegnante di ginnastica dolce e personal trainer al femminile, allenatrice di pattinaggio artistico a rotelle



Pasquale Zolfo

Laurea Magistrale in scienze motorie e sportive, docente di EF a Treviso, collabora per la Formazione Capdi&LSM e Preparatore Fisco della Scuola dello Sport CONI. È stato responsabile sportivo presso il 185° Reggimento "Folgore".

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. Al pomeriggio esperienza in palestra

1. NORMATIVA



LA DISCIPLINA

SECONDARIA 2° GRADO

Regolamenti 87 88 89/ 2010

**SCIENZE MOTORIE
E SPORTIVE**

SECONDARIA 1° GRADO

DPR254/2012

**EDUCAZIONE
FISICA**

PRIMARIA

DPR254/2012

L.234/2021

**EDUCAZIONE
FISICA**

**EDUCAZIONE
MOTORIA (classi IV-V)**

INFANZIA

Campo d'esperienza DPR254/2012

**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



TRAGUARDI PER LO SVILUPPO
DELLE COMPETENZE



OSA: 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)

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

secondaria di 2° 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 6 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 IV - V)**

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

«SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE NELLA SCUOLA PRIMARIA»



PUBBLICAZIONE CAPDI

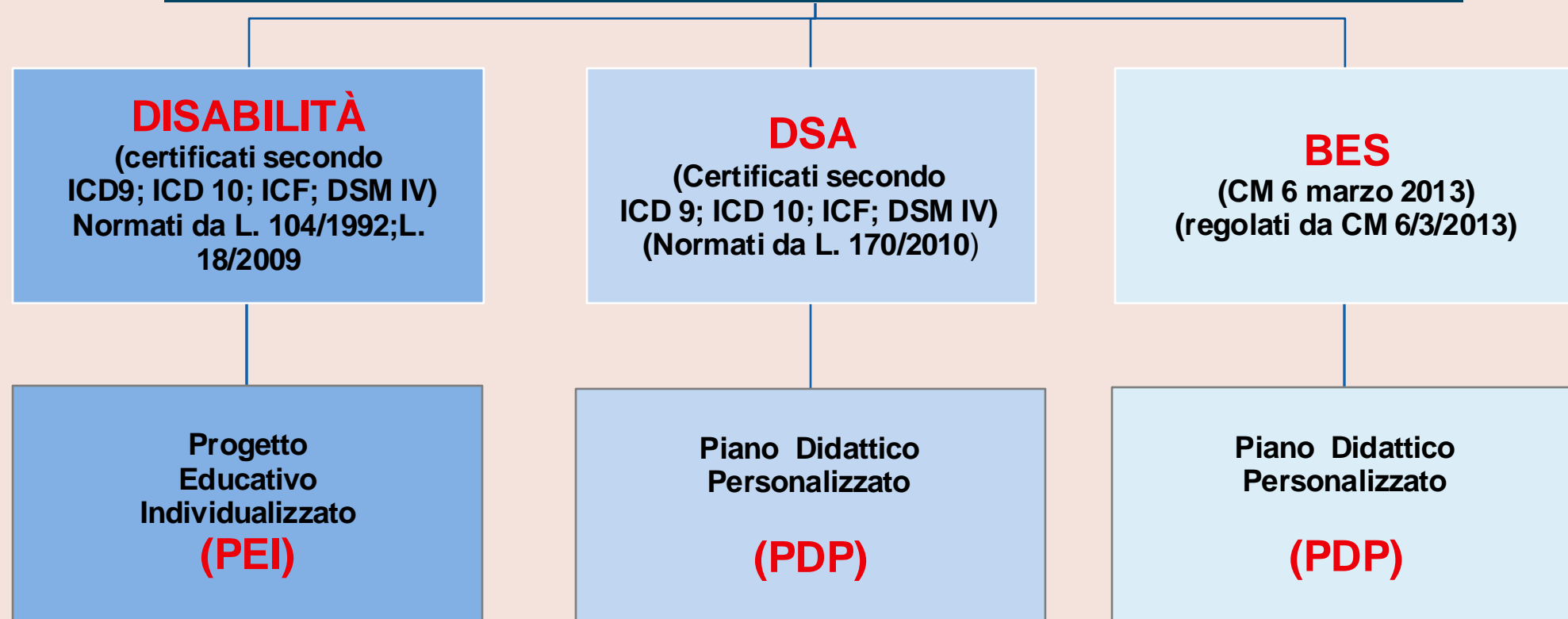
NOVITÀ 2023



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

PUBBLICAZIONE CAPDI



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 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

CONOSCENZE

ABILITÀ

CHE COSA SI APPRENDE?

ATTEGGIAMENTI

COME SI APPRENDE?

MOTIVAZIONE

RUOLO SOCIALE

IMMAGINE DI SÈ

**IMPEGNO
CONSAPEVOLEZZA**

**SENSIBILITÀ AL
CONTESTO**

**STRATEGIE
METACOGNITIVE**

DEFINIZIONE DI COMPETENZA MOTORIA

2006 CAPDI & LSM

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.

LECOMPETENZE 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 Diplomati ISEF & Laureati in Scienze Motorie



SPAGGIARI
CASA EDITRICE



GLI STANDARD E I LIVELLI DI APPRENDIMENTO DELLE COMPETENZE MOTORIE

percorso di lavoro realizzato dal gruppo di ricerca della CAPDI & LSM

Confederazione Associazioni Provinciali Diplomati ISEF & Laureati in Scienze Motorie



SPAGGIARI
CASA EDITRICE

	INFANZIA		PRIMARIA		SECONDARIA 1° GRADO		SECONDARIA 2° GRADO			
	BIENNIO		TRIENNIO		PRIMO BIENNIO		SECONDO BIENNIO		QUINTO ANNO	
	COMPETENZE	ABILITÀ	COMPETENZE	ABILITÀ	COMPETENZE	ABILITÀ	COMPETENZE	ABILITÀ	COMPETENZE	ABILITÀ
MOVIMENTO	L'individuo è capace di muoversi in modo sicuro e consapevole in spazi aperti e chiusi, rispettando le regole e le convenzioni sociali. È in grado di riconoscere e utilizzare le diverse abilità motorie proprie e altrui.		L'individuo è capace di muoversi in modo sicuro e consapevole in spazi aperti e chiusi, rispettando le regole e le convenzioni sociali. È in grado di riconoscere e utilizzare le diverse abilità motorie proprie e altrui.		L'individuo è capace di muoversi in modo sicuro e consapevole in spazi aperti e chiusi, rispettando le regole e le convenzioni sociali. È in grado di riconoscere e utilizzare le diverse abilità motorie proprie e altrui.		L'individuo è capace di muoversi in modo sicuro e consapevole in spazi aperti e chiusi, rispettando le regole e le convenzioni sociali. È in grado di riconoscere e utilizzare le diverse abilità motorie proprie e altrui.		L'individuo è capace di muoversi in modo sicuro e consapevole in spazi aperti e chiusi, rispettando le regole e le convenzioni sociali. È in grado di riconoscere e utilizzare le diverse abilità motorie proprie e altrui.	
LINGUAGGI DEL CORPO	L'individuo è capace di utilizzare il corpo e il movimento per esprimere emozioni e stati d'animo.		L'individuo è capace di utilizzare il corpo e il movimento per esprimere emozioni e stati d'animo.		L'individuo è capace di utilizzare il corpo e il movimento per esprimere emozioni e stati d'animo.		L'individuo è capace di utilizzare il corpo e il movimento per esprimere emozioni e stati d'animo.		L'individuo è capace di utilizzare il corpo e il movimento per esprimere emozioni e stati d'animo.	
GIOCO SPORT	L'individuo è capace di partecipare attivamente ai giochi sportivi e ricreativi, rispettando le regole e le convenzioni sociali.		L'individuo è capace di partecipare attivamente ai giochi sportivi e ricreativi, rispettando le regole e le convenzioni sociali.		L'individuo è capace di partecipare attivamente ai giochi sportivi e ricreativi, rispettando le regole e le convenzioni sociali.		L'individuo è capace di partecipare attivamente ai giochi sportivi e ricreativi, rispettando le regole e le convenzioni sociali.		L'individuo è capace di partecipare attivamente ai giochi sportivi e ricreativi, rispettando le regole e le convenzioni sociali.	
SALUTE E BENESSERE	L'individuo è capace di riconoscere e utilizzare le diverse abilità motorie proprie e altrui.		L'individuo è capace di riconoscere e utilizzare le diverse abilità motorie proprie e altrui.		L'individuo è capace di riconoscere e utilizzare le diverse abilità motorie proprie e altrui.		L'individuo è capace di riconoscere e utilizzare le diverse abilità motorie proprie e altrui.		L'individuo è capace di riconoscere e utilizzare le diverse abilità motorie proprie e altrui.	

	INFANZIA		PRIMARIA		SECONDARIA 1° GRADO		SECONDARIA 2° GRADO			
	BIENNIO		TRIENNIO		PRIMO BIENNIO		SECONDO BIENNIO		QUINTO ANNO	
	COMPETENZE	ABILITÀ	COMPETENZE	ABILITÀ	COMPETENZE	ABILITÀ	COMPETENZE	ABILITÀ	COMPETENZE	ABILITÀ
MOVIMENTO	L'individuo è capace di muoversi in modo sicuro e consapevole in spazi aperti e chiusi, rispettando le regole e le convenzioni sociali. È in grado di riconoscere e utilizzare le diverse abilità motorie proprie e altrui.		L'individuo è capace di muoversi in modo sicuro e consapevole in spazi aperti e chiusi, rispettando le regole e le convenzioni sociali. È in grado di riconoscere e utilizzare le diverse abilità motorie proprie e altrui.		L'individuo è capace di muoversi in modo sicuro e consapevole in spazi aperti e chiusi, rispettando le regole e le convenzioni sociali. È in grado di riconoscere e utilizzare le diverse abilità motorie proprie e altrui.		L'individuo è capace di muoversi in modo sicuro e consapevole in spazi aperti e chiusi, rispettando le regole e le convenzioni sociali. È in grado di riconoscere e utilizzare le diverse abilità motorie proprie e altrui.		L'individuo è capace di muoversi in modo sicuro e consapevole in spazi aperti e chiusi, rispettando le regole e le convenzioni sociali. È in grado di riconoscere e utilizzare le diverse abilità motorie proprie e altrui.	
LINGUAGGI DEL CORPO	L'individuo è capace di utilizzare il corpo e il movimento per esprimere emozioni e stati d'animo.		L'individuo è capace di utilizzare il corpo e il movimento per esprimere emozioni e stati d'animo.		L'individuo è capace di utilizzare il corpo e il movimento per esprimere emozioni e stati d'animo.		L'individuo è capace di utilizzare il corpo e il movimento per esprimere emozioni e stati d'animo.		L'individuo è capace di utilizzare il corpo e il movimento per esprimere emozioni e stati d'animo.	
GIOCO SPORT	L'individuo è capace di partecipare attivamente ai giochi sportivi e ricreativi, rispettando le regole e le convenzioni sociali.		L'individuo è capace di partecipare attivamente ai giochi sportivi e ricreativi, rispettando le regole e le convenzioni sociali.		L'individuo è capace di partecipare attivamente ai giochi sportivi e ricreativi, rispettando le regole e le convenzioni sociali.		L'individuo è capace di partecipare attivamente ai giochi sportivi e ricreativi, rispettando le regole e le convenzioni sociali.		L'individuo è capace di partecipare attivamente ai giochi sportivi e ricreativi, rispettando le regole e le convenzioni sociali.	
SALUTE E BENESSERE	L'individuo è capace di riconoscere e utilizzare le diverse abilità motorie proprie e altrui.		L'individuo è capace di riconoscere e utilizzare le diverse abilità motorie proprie e altrui.		L'individuo è capace di riconoscere e utilizzare le diverse abilità motorie proprie e altrui.		L'individuo è capace di riconoscere e utilizzare le diverse abilità motorie proprie e altrui.		L'individuo è capace di riconoscere e utilizzare le diverse abilità motorie proprie e altrui.	

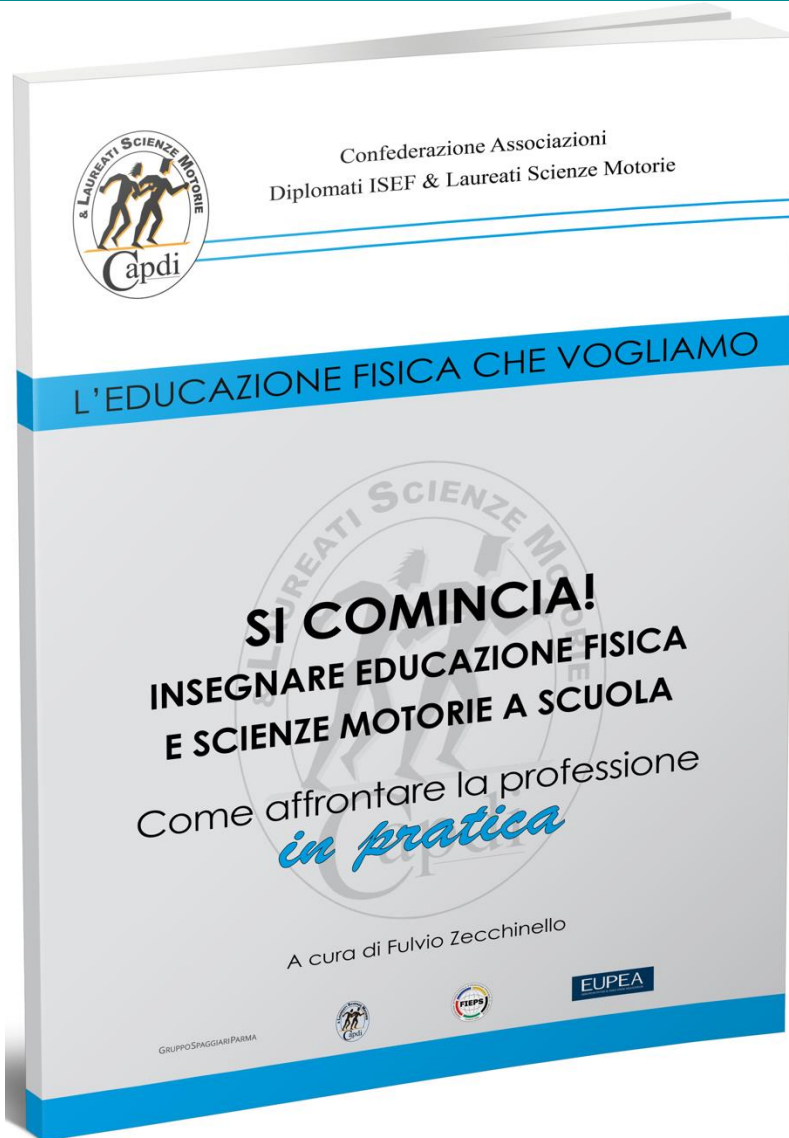


PUBBLICAZIONE CAPDI

- 1 Individuare la competenza
- 2 declinare in obiettivi specifici
- 3 definire lo standard di padronanza
(risultato finale atteso)
- 4 declinare questo a sua volta in livelli di
accettabilità e padronanza
- 5 mettere in atto percorsi didattici UDA
- 6 scegliere le verifiche per valutare i livelli di
padronanza raggiunti
- 7 trascrivere i risultati su un registro



PUBBLICAZIONE CAPDI



- un vademecum per il docente che entra nella scuola
- per sapersi destreggiare fra burocrazia e professione
- per conoscere diritti e doveri di un insegnante
- per non farsi trovare impreparati e conoscere questo mondo tanto bello ma anche tanto burocratizzato.
- per accelerare il processo di scoperta di tutto quello che l'Università o un corso abilitante non ha insegnato
- per essere pronti ad intraprendere questo bellissimo viaggio chiamato insegnamento, con la fortuna di insegnare la materia più amata dagli alunni, l'educazione fisica

3. VALUTAZIONE



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*

FINALITÀ DELLA VALUTAZIONE

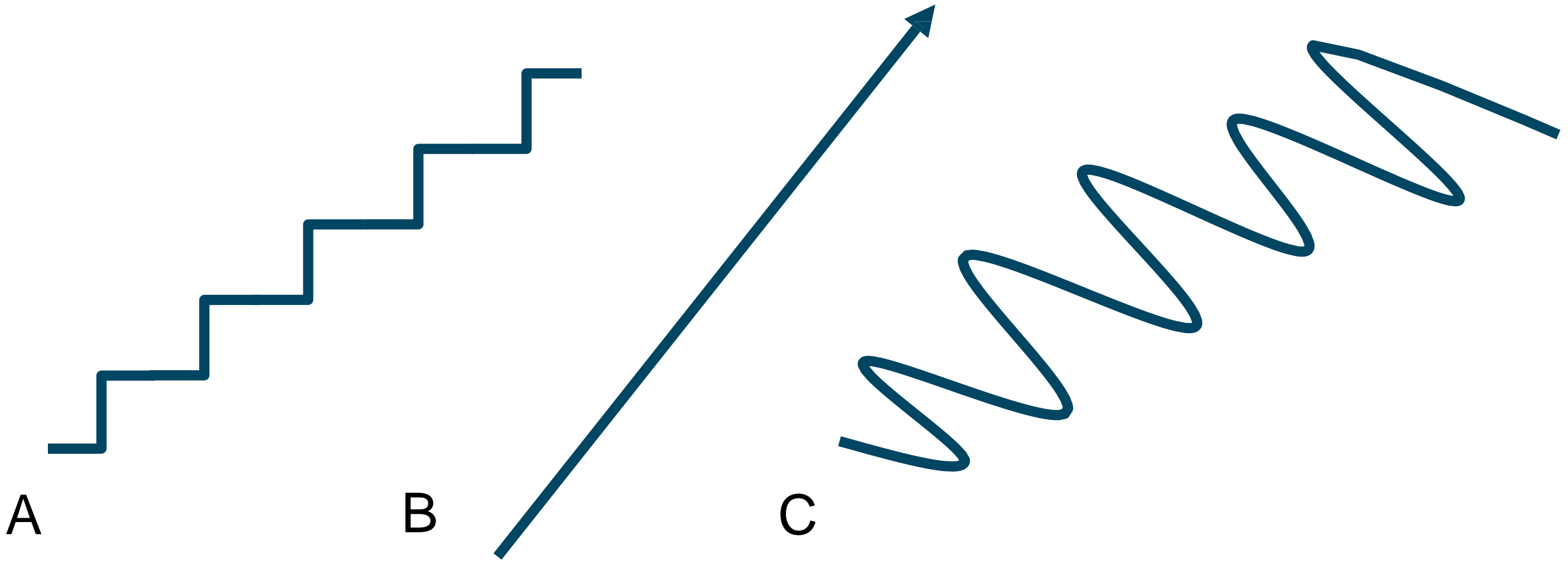
- ✓ Orientamento della progettazione
- ✓ Verifica e aggiustamento del progetto in atto
- ✓ Verifica del ritmo di adattamento e di sviluppo delle competenze
- ✓ Prescrizione di procedure metodologie differenziate e individualizzate
- ✓ Doveri nei confronti degli studenti
- ✓ Promozione dell'autovalutazione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

CARATTERISTICHE DELLA VALUTAZIONE

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



APPRENDIMENTO NON LINEARE



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 affidatogli. Descrizione del come e del perché nella successione delle operazioni, giustificando le scelte, anche valutando il risultato.

COMPITO UNITARIO

- 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** della valutazione (**autovalutazione**) in cui si rende conto di qual'è il suo livello di apprendimento e quali sono i suoi progressi
- per l'insegnante rappresenta il momento di validazione o meno del percorso
- per l'insegnante è importante creare delle prove precise, misurabili, utili e prevedere anche dei percorsi di recupero per aiutare nell'apprendimento

COMPITO UNITARIO

COSA?

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

PROBLEMA o prova (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

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

misurazione/osservazione del prodotto

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

VALUTAZIONE DI PROCESSO

Osservazione dell'atteggiamento durante il percorso (il punto di vista dell' insegnante)

PARTECIPAZIONE:

interesse, motivazione, assunzione di ruoli, assunzione di incarichi, offrire il proprio punto di vista, proporre soluzioni funzionali

- 4 Efficace, costruttiva
- 3 Attiva, regolare
- 2 esecutiva, selettiva
- 1 Dispersiva, indotta

IMPEGNO:

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

- 4 Costante, determinato
- 3 Regolare, pertinente
- 2 essenziale, standardizzato
- 1 Discontinuo, saltuario

RELAZIONE:

atteggiamenti collaborativi e cooperativi, disponibilità all'inclusione, capacità di gestire la comunicazione e risolvere conflitti, esprimere e infondere fiducia, creare un clima positivo

- 4 Leader, propositiva, cooperativa
- 3 Disponibile, collaborativa,
- 2 basilare, essenziale
- 1 Selettiva, dipendente, passiva

AUTONOMIA:

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

- 4 consapevole, responsabile, condivisa
- 3 sicura, autocontrollata, regolare
- 2 basilare, meccanica
- 1 guidata, con atteggiamento di accettazione

AUTOVALUTAZIONE

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

COGNOME NOME CLASSE

	INIZIALE	IN ITINERE	FINALE
1. domanda	Molto Abbastanza Poco Per nulla	Molto Abbastanza Poco Per nulla	Molto Abbastanza Poco Per nulla
2. domanda	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
3. domanda	Sempre Quando invento Quando eseguo Mai	Sempre Quando invento Quando eseguo Mai	Sempre Quando invento Quando eseguo Mai
4. domanda	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
5. domanda	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
6. domanda	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 di competenza e una padronanza completa, ragionata e approfondita dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso Uso costante e preciso del linguaggio specifico

4. PROGETTAZIONE



DALLA PROGRAMMAZIONE ALLA PROGETTAZIONE

PROGRAMMAZIONE

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

Eeguire 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**.

IL CURRICOLO

(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 curricula 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

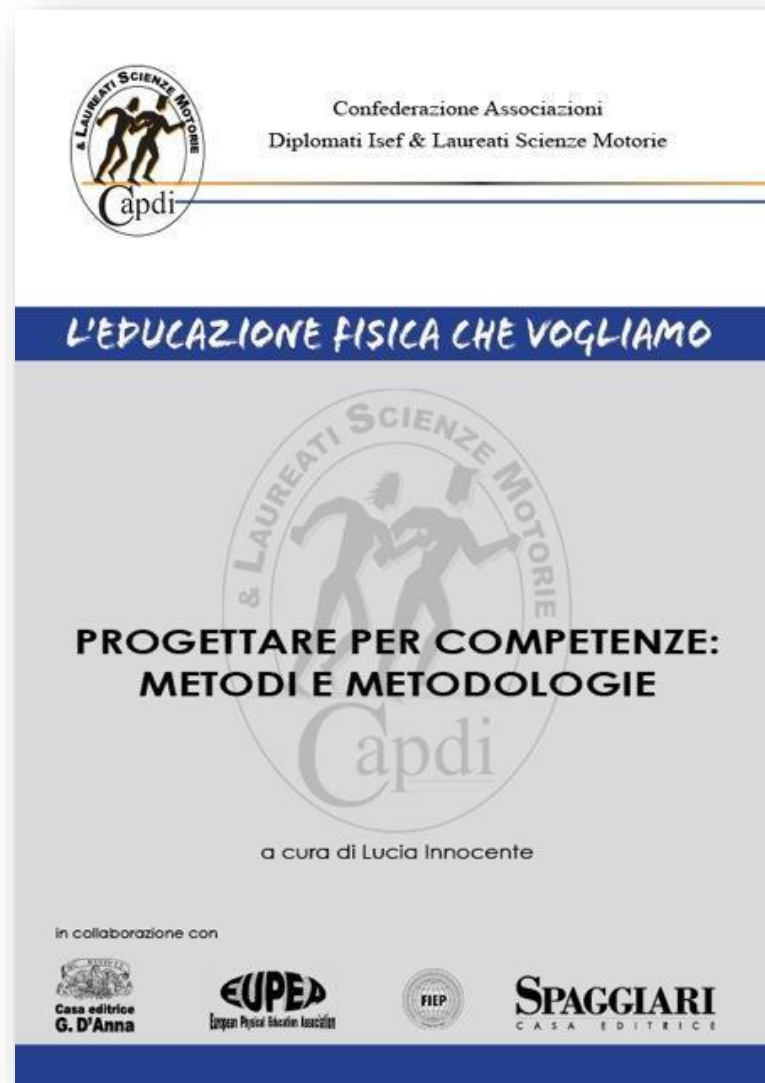


**OBIETTIVI SPECIFICI
DI APPRENDIMENTO**



UDA
UNITÀ DI APPRENDIMENTO

PUBBLICAZIONE CAPDI



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.



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



GLI ADATTAMENTI: CAMBIAMENTI E MODIFICAZIONI di 3 tipologie:

ESEMPIO DI ESERCITAZIONE INCLUSIVA: ARRAMPICATA





GLI ADATTAMENTI: CAMBIAMENTI E MODIFICAZIONI di 3 tipologie:

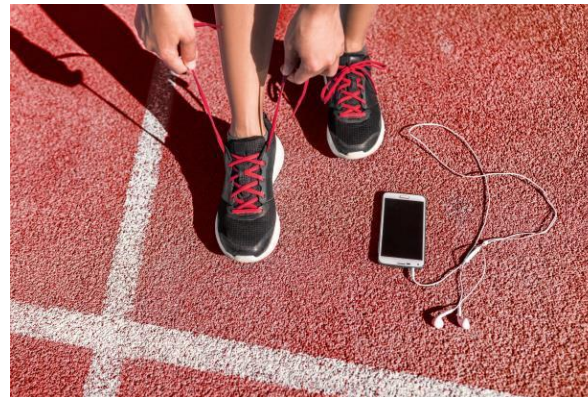
ESEMPIO DI ESERCITAZIONE INCLUSIVA: ACROSPORT



5. TECNOLOGIE



LE MODERNE TECNOLOGIE NELLA DIDATTICA DELL'EF



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

SPECIFICHIAMO

Non in tutte le lezioni

Non uso esclusivo dei ragazzi

“Potenziatore”

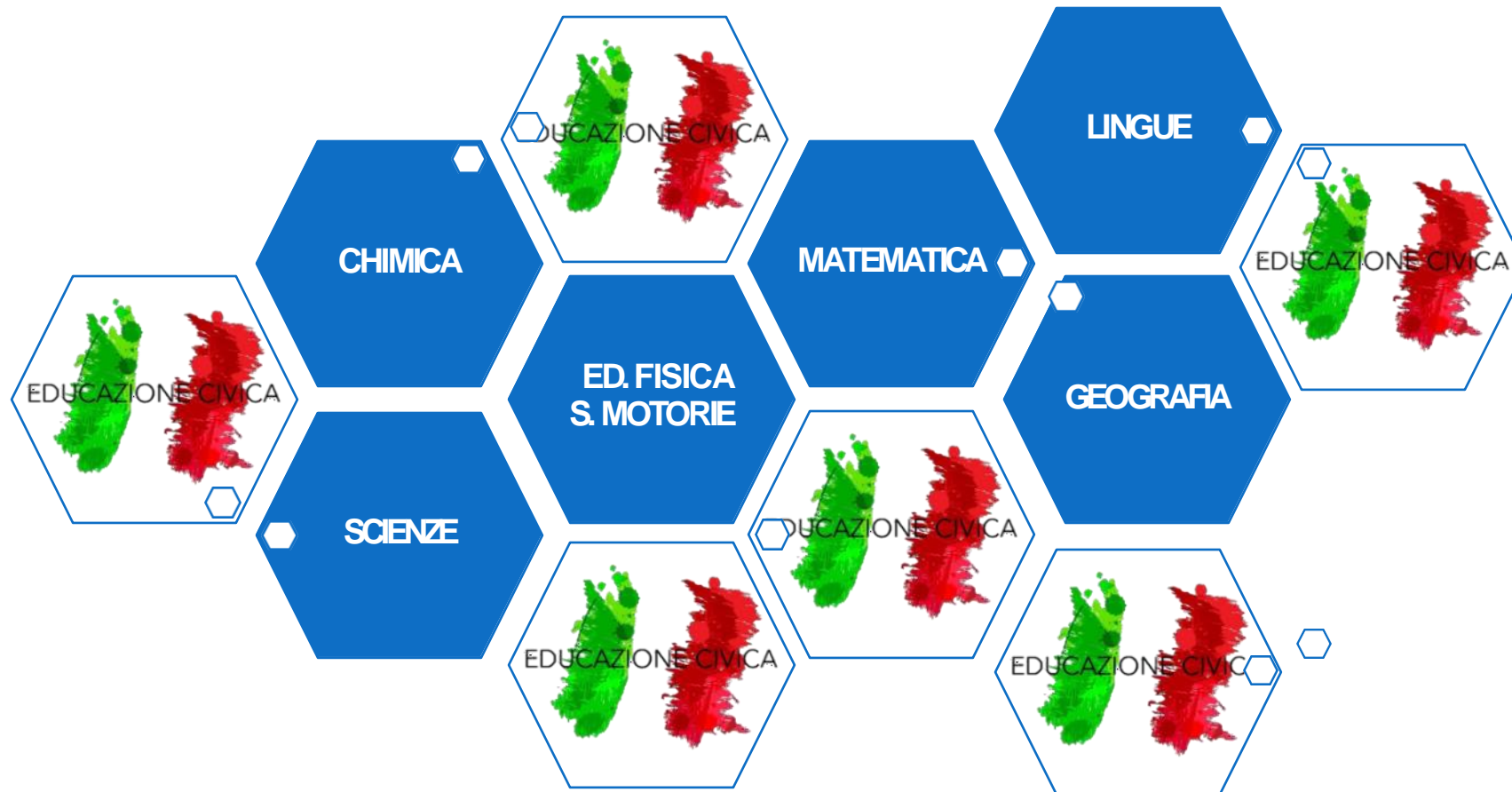


No “smanettoni”

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

Le istituzioni scolastiche prevedono nel curricolo di istituto l'insegnamento trasversale dell'educazione civica, specificandone anche, per ciascun anno di corso, l'orario, che non può essere inferiore a 33 ore annue, da svolgersi nell'ambito del monte orario obbligatorio previsto dagli ordinamenti vigenti.

In queste linee guida, i tre assi portanti sono:

Costituzione,
sviluppo sostenibile,
cittadinanza digitale.

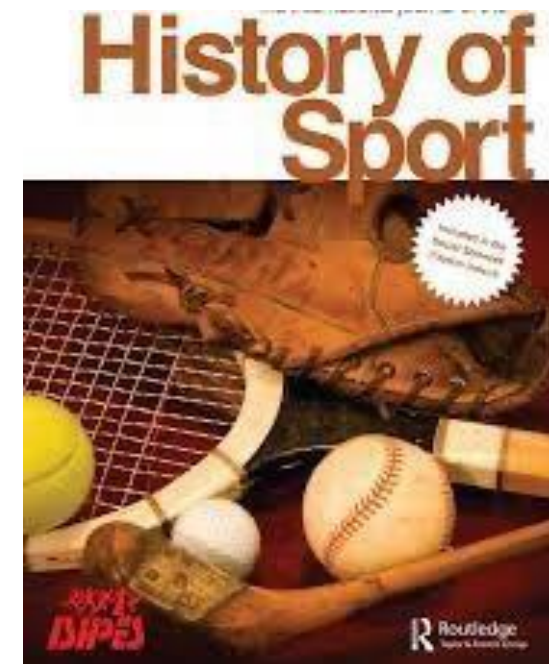
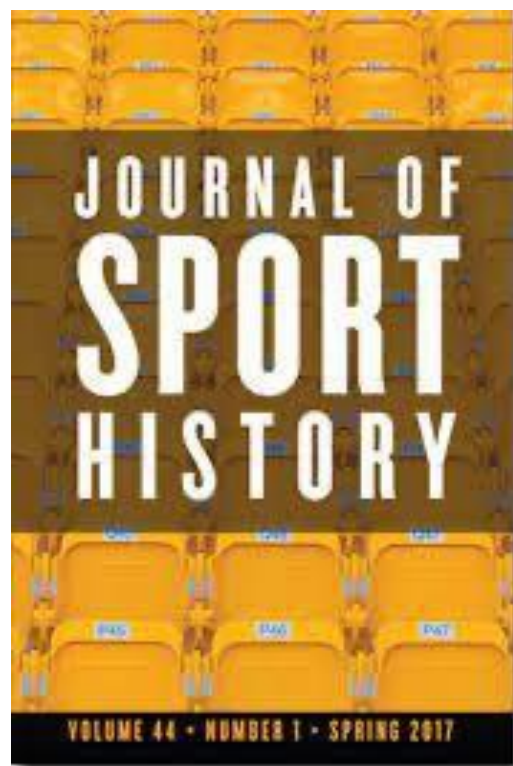
Alcuni spunti: calendario giornate nazionali e mondiali

OTTOBRE	3 Ottobre	Giornata Mondiale della memoria e dell'accoglienza
	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 bibliografia



SOCIETA' ITALIANA DI
STORIA DELLO 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 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

Atlete A

Home game

Icarus doping russo

Munich

Parola di Allenatore Rising

Phoenix

The last dance



7. UNITÀ DI APPRENDIMENTO



PROGETTARE PER COMPETENZE

Definire una serie di **UNITA' 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

L'UDA si sviluppa seguendo dei 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



PUBBLICAZIONE CAPDI



8. FORMAT DI UDA



Format per la progettazione di percorsi centrati sullo sviluppo di competenze

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: individuare e** descrivere il **compito unitario**

6. Descrivere i quattro **livelli di padronanza** del compito unitario

7. **Autovalutazione**

8. **Percorso di lavoro:** contenuti, attività, tempi dell'unità di apprendimento

Adattamenti per l'inclusione degli studenti speciali

- tipologia **cambiamenti e modificazioni**

- **docente** facilitazioni

- **progetto di vita**

9. **Valutazione sommativa**

10. **Riflessioni e bilancio** del docente



PROPOSTA
OPERATIVA

9. ESEMPIO DI UDA





DEASCUOLA

UDA:

«Prof. facciamo un gioco nuovo a squadre?»

PREMESSA

*Sulla base del PTOF elaborato dal Collegio Docenti ed approvato dal Consiglio d'Istituto, è sorta l'esigenza didattica di proporre delle attività finalizzate allo sviluppo della **collaborazione** poiché all'interno della classe spesso alcuni allievi non sono in grado di lavorare con gli altri e mantenere una buona convivenza civile.*

I docenti di educazione fisica/scienze motorie e sportive hanno deciso di portare il loro contributo con la progettazione di un'UDA centrata sullo sviluppo della competenza trasversale saper collaborare attraverso giochi motori sulla relazione, a coppie, a piccoli gruppi in cui è necessario interagire e comunicare tra i membri della squadra, con fiducia, adattamento, dando il proprio personale contributo per raggiungere l'obiettivo comune. Il compito prevede anche l'apprendimento di un nuovo sport di gruppo, con un regolamento da rispettare, nel torneo di classe, e autoarbitrato.

Questa UDA permetterà inoltre di far fronte anche all'insegnamento di Educazione civica per 6 ore e saranno utilizzate le tecnologie per somministrare i questionari e per effettuare le riprese in alcuni momenti del percorso didattico.

*(DPR 275/1999)



SCELTA DELLA COMPETENZA: IL GIOCO-SPORT

aspetto relazionale: la collaborazione

COMPITO UNITARIO dimostrare di saper collaborare

TRIS
A COPPIE
LEGATI
PER MANO



PRIMARIA

QUADRIS
A COPPIE
CON
TRASPORTO



PRIMO GRADO

KIN-BALL



SECONDO GRADO

DATI IDENTIFICATIVI

DESTINATARI	Classe 5 ^a scuola primaria Classe 3 ^a di una scuola secondaria di primo grado classe 3 ^a scuola secondaria secondo grado composta da 20 alunni 12 maschi e 8 femmine
DOCENTI COINVOLTI	docenti di educazione fisica /scienze motorie, nell'ambito delle loro classi
TEMPI	6 lezioni da 60' ciascuna. l'UDA è inserita nella progettazione nei mesi di ottobre/ novembre
SPAZI	l'edificio dispone di una grande palestra interna ben attrezzate, all'esterno inoltre è presente un giardino spazioso

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 sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie all'impegno a una partecipazione attiva e democratica. (Competenza trasversale)

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. 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. Comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. 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.

COMPETENZE DI CITTADINANZA EDUCAZIONE CIVICA

Comunicare: Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico), rappresentarli e comunicarli in modo efficace.

Collaborare e partecipare: Saper interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità per la realizzazione delle attività collettive. È la disponibilità a lavorare e collaborare con gli altri, avendo il desiderio di costruire relazioni positive tese al raggiungimento del compito assegnato.

Agire con responsabilità: Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e agendo in modo responsabile.

AMBITO DI COMPETENZA MOTORIA: **IL GIOCO, LO SPORT** **LE REGOLE E IL FAIR PLAY** Traguardi (da I.N 2012)

«L'alunno è consapevole delle proprie abilità motorie sia nei punti di forza sia nei limiti
Utilizza gli aspetti **comunicativo-relazionali** del linguaggio motorio per **entrare in relazione** con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair play) come modalità di **relazione quotidiana** e di rispetto delle regole.
È capace di **integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi** per il bene comune.»

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none">• Conoscere/ approfondire le modalità di comunicazione• Conoscere/Approfondire il regolamento• Comprendere il fair play in funzione dell'autoarbitraggio• Conoscere i propri punti di forza/criticità	<ul style="list-style-type: none">• Saper lavorare insieme agli altri e relazionarsi con i compagni e con il gruppo nel rispetto di regole, ruoli, persone e risultati• Saper mettere in atto il problem solving per raggiungere l'obiettivo comune• Essere in grado di mantenersi concentrati e gestire e rispettare i tempi• Essere in grado di organizzare e proporre il proprio personale contributo

FASI DI SVILUPPO DELL'UDA

FASE1 INTRODUZIONE 2 ore	FASE2 CENTRALE 2 ore	FASE3 VALUTAZIONE 2 ore
Giochi per fare conoscenza	Preparazione del torneo	Compito unitario: torneo
<p>Tecnologie Visione del film</p> <p>1) I ragazzi vincenti storia di Scotty, bambino timido e impacciato, che cerca di fare amicizia con la squadra di baseball del suo nuovo quartiere, faticando per guadagnarsi il rispetto ed entrare a farne parte, tra divertenti avventure che forgeranno l'amicizia tra i membri della squadra.</p> <p>2) Invictus si ispira ai fatti realmente accaduti durante la Coppa del Mondo di rugby del 1995. Nelson Mandela diventato presidente del Sudafrica si pone l'obiettivo di riappacificare la popolazione nera e quella bianca all'interno del Paese. La nazionale di rugby sudafricana, gli Springboks, erano considerati il simbolo dell'apartheid e dell'odio tra popolazione bianca e nera. Mandela intuirà l'importanza del team come simbolo per risollevarne il morale della squadra e condurli alla vittoria.</p> <p>Presentazione dell'obiettivo e del compito unitario</p> <p>Creazione di un primo contatto tra gli studenti, giochi di adattamento</p> <p>Giochi di comunicazione verbale e non verbale: entrare in contatto con l'altro, in coppia.</p> <p>Giochi per acquisire fiducia: creare un certo grado di fiducia e confidenza dalla coppia al piccolo gruppo.</p> <p>Riflessione di gruppo</p>	<p>Giochi di co-cooperazione: aiutare ad inserirsi nel gruppo, ad adattarsi e a svolgere compiti con gli altri.</p> <p>Giochi per favorire la comunicazione</p> <p>Giochi collaborativi: riuscire a raggiungere l'obiettivo comune in condizioni di stress o di competizione.</p> <p>Simulazione del gioco da affrontare nel torneo di classe</p> <p>Utilizzo del tabellone, punteggi, classifica, tempi, campi</p> <p>Modalità di autoarbitraggio e messa in pratica</p>	<p>Organizzazione del torneo, assegnazione compiti e ruoli e gestione delle squadre</p> <p>Riflessione sull'esperienza vissuta durante il terzo tempo</p> <p>Tecnologie autovalutazione con questionario e diagramma del morale</p> <p>Valutazione sommativa</p>

SCELTA DEL COMPITO UNITARIO

NELL'AMBITO DEL PROPRIO GRUPPO

l'ambiente rappresenta la contestualizzazione dell'abilità motoria richiesta. Questa richiesta implica un livello superiore di padronanza del saper giocare poiché prevede il coinvolgimento della sfera emotiva/relazionale del gruppo-classe

PARTECIPARE AD UN GIOCO/TORNEO DI CLASSE

rappresenta la competenza motoria richiesta. Si tratta di partecipare ad un gioco dopo aver condiviso il regolamento lavorando insieme ai compagni per raggiungere l'obiettivo comune

CON IMPEGNO, NEL RISPETTO DEGLI ALTRI, CON PROBLEM SOLVING, DANDO IL PROPRIO PERSONALE CONTRIBUTO

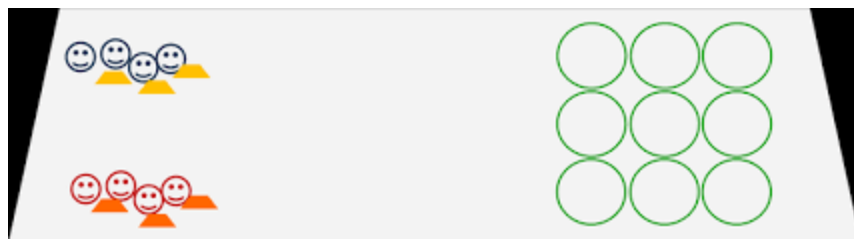
Queste caratteristiche rappresentano il completamento dell'abilità motoria richiesta. L'abilità motoria del giocare deve essere quindi ricalibrata, finalizzata e adattata. Il problem solving e la collaborazione rappresentano le azioni concrete mediante le quali è possibile sollecitare/sviluppare e verificare la competenza attesa. Ogni allievo avrà il compito di:

- Accordarsi e comunicare nella coppia e nel gruppo;
- Trovare insieme soluzioni a dei problemi ;
- Rispettare gli altri, le regole, i tempi ;
- Impegnarsi dando il proprio personale contributo.

10. COME VALUTARE?



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)

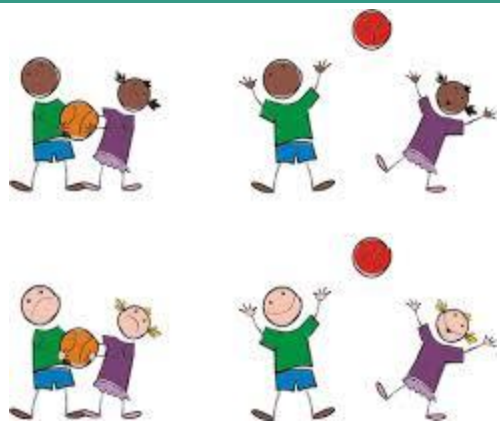
◉ AUTOVALUTAZIONE

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

VALUTAZIONE DEL PROCESSO (punto di vista dell'insegnante)

Osservazione del processo durante il percorso	INIZIALE D	BASE C	INTERMEDIO B	AVANZATO A
PARTECIPAZIONE: interesse, motivazione, assunzione di ruoli, assunzione di incarichi, offrire il proprio punto di vista, proporre soluzioni funzionali	Dispersiva, indotta	esecutiva, selettiva, al minimo	Attiva, regolare chiede aiuto/consigli	Efficace, costruttiva volontà e passione
IMPEGNO: attenzione, continuità, disponibilità ad organizzare, esecuzione accurata e puntuale di compiti, volontà di utilizzare le conoscenze e le informazioni per le proprie azioni, rispetto delle consegne	Discontinuo, saltuario	essenziale, standardizzato, si accontenta del minimo	Regolare, pertinente 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 fiducia, creare un clima positivo	Selettiva, dipendente, passiva	basilare, essenziale, solo con alcuni	Disponibile, collaborativa,	Leader, propositiva, cooperativa condivisa
AUTONOMIA: capacità di definire e realizzare programmi personali, capacità di agire in un contesto ampio, utilizzo del tempo di lavoro, capacità di difendere i propri diritti, interessi, limiti e bisogni, autocontrollo, autoefficacia, rispetto delle regole e della sicurezza	guidata, con atteggiamento di accettazione, bassa autoefficacia, poca responsabilità delle proprie azioni, si ferma di fronte all'errore	basilare, meccanica ridotta al minimo, 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"

VALUTAZIONE DEL PRODOTTO (punto di vista dell'insegnante)



COMPITO UNITARIO

Durante il gioco sa lavorare in gruppo nel rispetto dell'obiettivo comune

	Osservazione del risultato in termini di atteggiamento (punto di vista del docente)	INIZIALE D	BASE C	INTERMEDI B	AVANZAT O A
LAVORARE INSIEME AGLI ALTRI: lavoro di gruppo	RISPETTO DEGLI ALTRI accoglie le decisioni della squadra anche quando non è d'accordo?	PER NULLA	POCO	ABBASTANZA	MOLTO
	SOLUZIONE AI PROBLEMI Propone qualche idea utile per raggiungere lo scopo del gioco?	PER NULLA	POCO	ABBASTANZA	MOLTO
AL FINE DI PRODURRE UN RISULTATO COMUNE: atteggiamento e qualità del lavoro svolto	IMPEGNO E RISPETTO DEI TEMPI Ogni volta che era il suo turno sapeva cosa fare e quando farlo?	PER NULLA	POCO	ABBASTANZA	MOLTO
	CONTRIBUTO PERSONALE Il suo contributo è stato importante per raggiungere l'obiettivo del gioco?	PER NULLA	POCO	ABBASTANZA	MOLTO

AUTOVALUTAZIONE DELLA CONSAPEVOLEZZA (punto di vista dell'allievo)

COMPITO UNITARIO

Durante il gioco so lavorare in gruppo nel rispetto dell'obiettivo comune

	- Questionario di autovalutazione - Diagramma del morale (punto di vista dell'allievo)	INIZIALE D	BASE C	INTERMEDI B	AVANZATO A
LAVORARE INSIEME AGLI ALTRI: lavoro di gruppo	RISPETTO DEGLI ALTRI Hai accolto le decisioni della squadra anche quando non eri d'accordo?	PER NULLA	POCO	ABBASTANZA	MOLTO
	SOLUZIONE AI PROBLEMI Hai proposto qualche idea utile per raggiungere lo scopo del gioco?	PER NULLA	POCO	ABBASTANZA	MOLTO
AL FINE DI PRODURRE UN RISULTATO COMUNE: atteggiamento e qualità del lavoro svolto	IMPEGNO E RISPETTO DEI TEMPI Ogni volta che era il tuo turno sapevi cosa fare e quando farlo?	PER NULLA	POCO	ABBASTANZA	MOLTO
	CONTRIBUTO PERSONALE Il tuo contributo è stato importante per raggiungere l'obiettivo del gioco?	PER NULLA	POCO	ABBASTANZA	MOLTO

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 non completo 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 di competenza e una padronanza completa, ragionata e approfondita dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso Uso costante e preciso del linguaggio specifico

RIFLESSIONI E BILANCIO DEL DOCENTE

Al termine del percorso il docente
evidenza **criticità, dubbi, problematiche, risorse,
consapevolezze**, ecc., maturate prima, durante e dopo
la realizzazione dei percorsi operativi.
verifica l'efficacia del **percorso**
valida (o meno) il **compito unitario**
e la scelta delle **rubriche di valutazione**



DEASCUOLA

11. E ORA PROVIAMO IN PALESTRA

www.capdi.it