



DEASCUOLA

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

Non c'è educazione senza Educazione fisica

16 febbraio Parma - 28 febbraio Catania - 7 marzo Trento 2023

I RELATORI – Parma



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. Tutor per i corsi TFA e docente delle Scuole regionali del C.O.N.I. Docente nel liceo classico a Enna, specializzato nell'insegnamento agli alunni con disabilità. Referente Capdi&LSM APA.



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.



Lucia Innocente

ISEF 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.



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.



Pasquale Zolfo

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

I RELATORI – Catania



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. Tutor per i corsi TFA e docente delle Scuole regionali del C.O.N.I. Docente nel liceo classico a Enna, specializzato nell'insegnamento agli alunni con disabilità. Referente Capdi&LSM APA.



Lucia Innocente

ISEF 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 Vezzaro

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



Christian Virdi

Laureato magistrale in scienze e tecniche delle attività motoria e sportiva per la tutela della salute. Insegnante di scuola secondaria di 1° grado, lavora nel mondo dello sport e del fitness come personal trainer.



Giusy Morsicato

ISEF, laurea magistrale, Master biennale per l'ambito psicomotorio nei disturbi dell'apprendimento. Docente secondaria II grado. Docente a Scienze Motorie di Messina Sport e salute. Coinvolta in numerosi progetti del Miur per l'attività motoria nella scuola primaria e nell'infanzia.

I RELATORI – Trento



Paola Vicari

I.S.E.F., specializzata nell'insegnamento degli alunni disabili, docente nel sostegno in un Liceo. Docente nei corsi di Scienze motorie e specializzazione sul sostegno a Bergamo, progetta e coordina progetti scolastici per l'inclusione. Autrice di articoli e pubblicazioni per l'inclusione. Docente formatrice Capdi&LSM APA., presidente dell'ADLEF della Spezia, referente Regione Liguria Special Olympics.



Valter Durigon

Insegnante di Educazione fisica. Docente presso l'Università di Verona, Dipartimento di Scienze Neurologiche, Biomediche e del Movimento. Docente presso la Scuola dello Sport del CONI. Docente formatore della Capdi e referente per Academy. Ha pubblicato vari articoli su riviste nazionali ed internazionali. È autore e coautore di diversi libri e dispense.



Nicola Lovecchio

ISEF e laurea 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.



Lucia Innocente

ISEF e laurea magistrale in scienze motorie, docente di EF e presso i corsi di Scienze Motorie di 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.



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. Esempi di UDA
9. Format di UDA
10. Lavori di gruppo pomeridiani

1. NORMATIVA



LA DISCIPLINA

SECONDARIA 2° GRADO

Regolamenti 87 88 89/ 2010

**SCIENZE MOTORIE
E SPORTIVE**

SECONDARIA 1° GRADO

DPR 254/2012

**EDUCAZIONE
FISICA**

PRIMARIA

DPR 254/2012

L.234/2021

**EDUCAZIONE
FISICA**

**EDUCAZIONE
MOTORIA (classi 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

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

Professionalisti. 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 ..

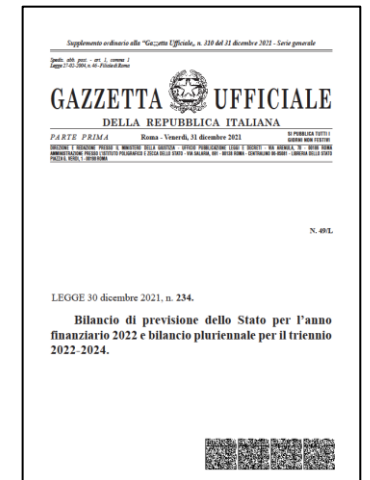
- costituiscono criteri per la valutazione delle competenze attese
- la scuola si impegna perché ogni alunno possa conseguirli
- sono il fine dell'azione didattica
- l'itinerario lo sceglie la scuola/dipartimento

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

che confusione!



DALLA LEGGE FINANZIARIA 2022 (30 dicembre 2021, n. 234) COMMI DAL 329 AL 338 + CM 2116

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

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

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

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

PUBBLICAZIONE CAPDI

NOVITÀ 2023





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

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

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

L.107/2015 regolamentazione scuola inclusiva

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

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

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

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

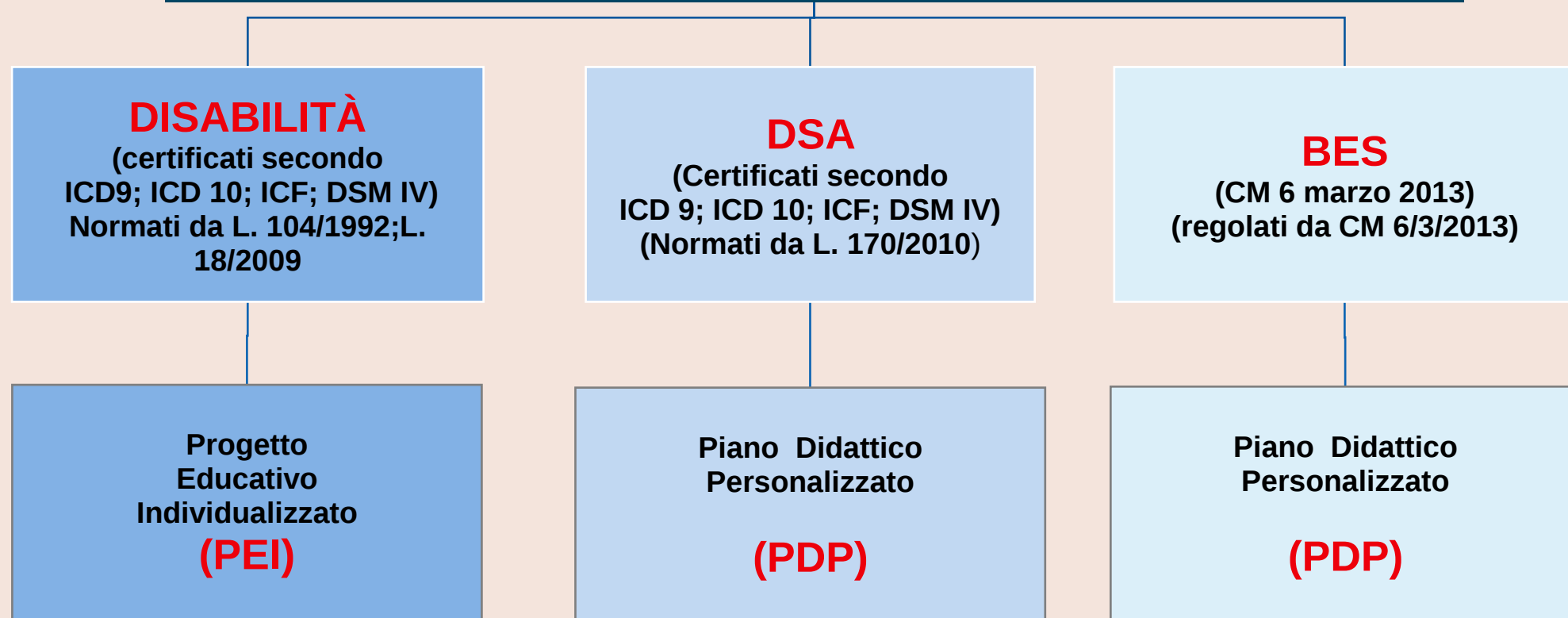
DECRETO INTERMINISTERIALE 29 DICEMBRE 2020, N. 182 nuove modalità per l'assegnazione delle misure di sostegno, previste dal decreto legislativo 66/2017, e i modelli di piano educativo individualizzato (PEI), da adottare da parte delle istituzioni scolastiche.

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

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



➡ **Oggetto:** sentenza n. 9795/2021 del 14/09/2021, TAR Lazio. Indicazioni operative per la redazione dei PEI per l'a.s.2021/2022

Con sentenza n. 9795/2021 del 14 settembre 2021, il Tribunale Amministrativo Regionale del Lazio, Sez. III bis, ha disposto l'annullamento del Decreto interministeriale n. 182/2020 e dei suoi allegati (Linee guida, Modelli di PEI, Allegati C e C1). La sentenza è consultabile sul sito Giustizia Amministrativa al seguente link:

<https://www.giustizia-amministrativa.it/portale/pages/istituzionale/visualizza>



Esonero dalle materie per gli studenti con disabilità: non può essere previsto un esonero generalizzato degli alunni con disabilità da alcune attività della classe, con partecipazione ad attività di laboratorio separate, in contrasto con le disposizioni di cui al d.lgs. n. 62/2017, in cui la possibilità di esonero è contemplata per i soli studenti con DSA (disturbi specifici dell'apprendimento), qualora siano presenti ulteriori comorbidità adeguatamente certificate, e soltanto per le lingue straniere, peraltro previo assenso della famiglia e deliberazione del consiglio di classe (Art. 10, comma 2, lettera d) DI 182/2020).



EDUCAZIONE FISICA SI

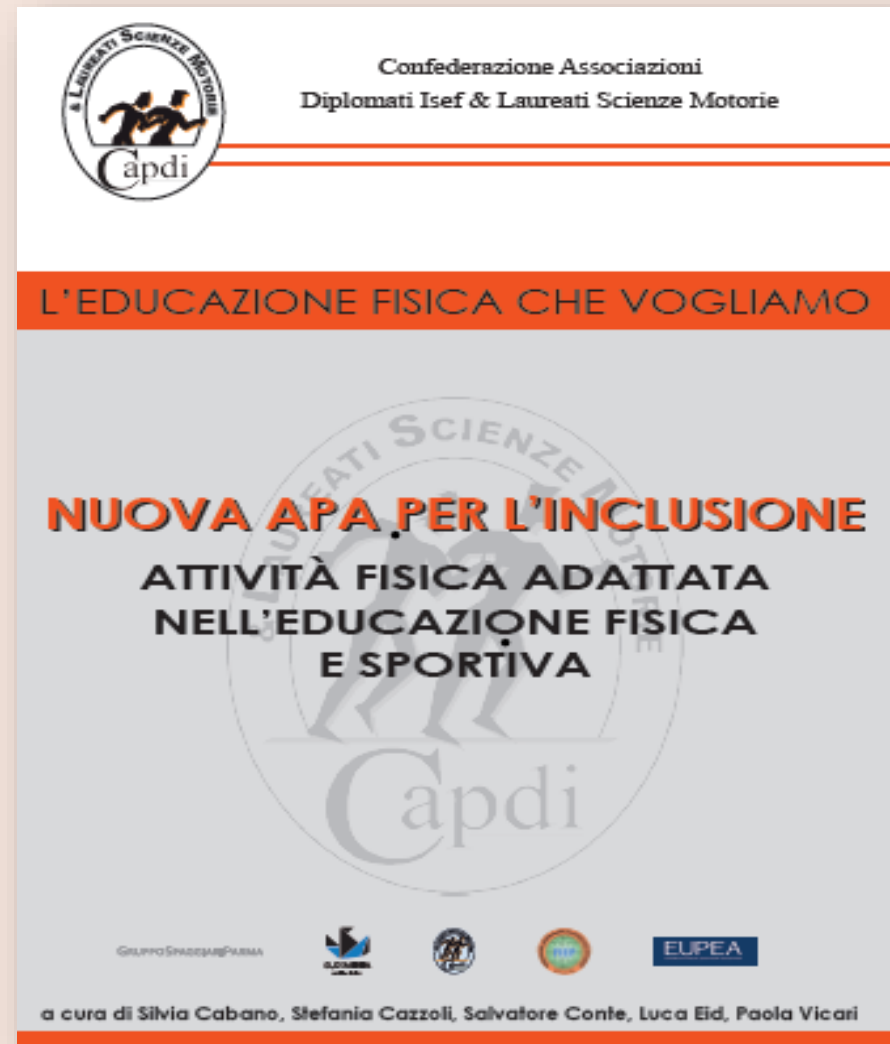
EDUCAZIONE FISICA NO



Storie dalle quali prendere spunto



PUBBLICAZIONE CAPDI



2. COMPETENZE



2000 OCSE

COMPETENZE CHIAVE (CORE)

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

COMPETENZE 2008

Raccomandazione Parlamento Europeo

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

COMPETENZE CHIAVE UE 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*



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.

EVOLUZIONE DELLE COMPETENZE MOTORIE

CAPDI 2006



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

MINISTERO 2007

INDICAZIONI PER IL
CURRICOLO PRIMO
CICLO



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

MINISTERO 2010

INDICAZIONI NAZIONALI
LICEI TECNICI E
PROFESSIONALI



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

MINISTERO 2012

INDICAZIONI NAZIONALI
PER IL CURRICOLO
PRIMO CICLO



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

COMPETENZE MOTORIE CAPDI & LSM

I saperi essenziali, le competenze chiave, i nuclei fondanti

MOVIMENTO

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

LINGUAGGI DEL CORPO

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

GIOCO E SPORT

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

SALUTE E BENESSERE

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

PUBBLICAZIONE CAPDI

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

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

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

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



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

FUNZIONI / FASI DELLA VALUTAZIONE

Funzione diagnostica

→ INIZIALE

Funzione regolativa

→ INTERMEDIA

Funzione certificativa-finale

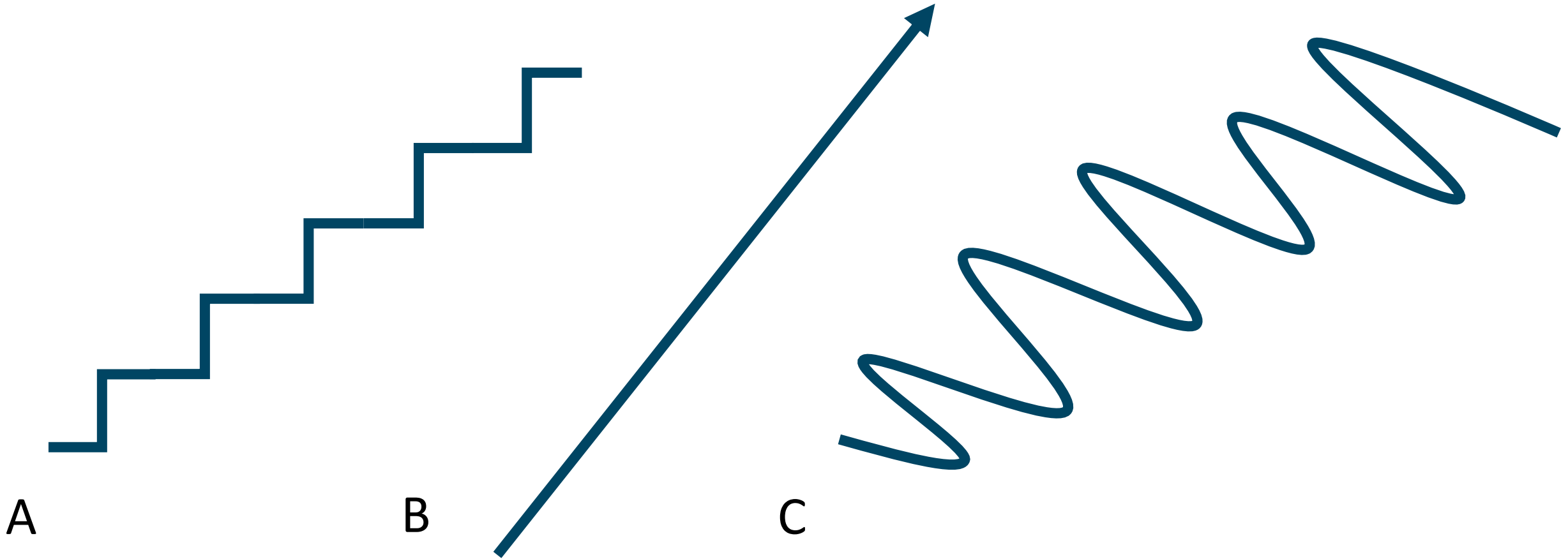
→ SOMMATIVA

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

Pellerey, Castoldi

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.

VALUTAZIONE E... LIFE SKILLS

Autonomia



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

Competenza



Soluzione problemi
Creatività
Pensiero critico
Presa di decisione
Raggiungimento obiettivi

Relazione



Empatia
Comunicazione
Relazioni efficaci
Cooperazione
Lavoro in team

Abilità **INTRA**personali

Abilità **INTER**personali

Classificazione delle abilità di vita in rapporto ai bisogni di autonomia, competenza e relazione della persona.

Pesce, C., Marchetti, R., Motta, A., Bellucci, M., (2015). Joy of Moving

COMPITO UNITARIO

- 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 di 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
Il compito è stato realizzato con diverse imperfezioni e denota un livello di competenza incompleto anche se guidato 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 Esegue	Il compito risulta essere ben affrontato e nel complesso corretto dimostrando di aver raggiunto un buon livello di controllo Controlla	Il compito è affrontato con sicurezza, è corretto e preciso Dimostra un'ottima padronanza Padroneggia

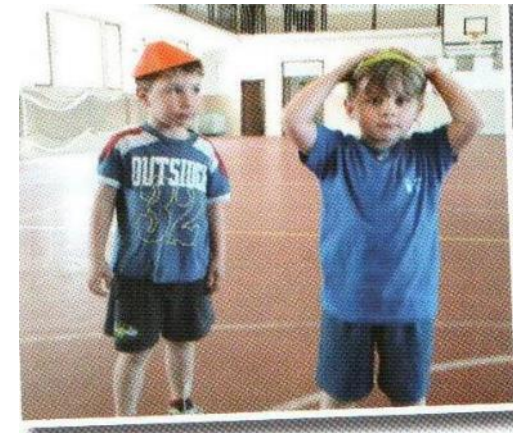
SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI COMPETENZA IL MOVIMENTO
OSA coordinazione oculo- manuale

COMPITO UNITARIO

trasportare oggetti/attrezzi nello spazio

- Livello iniziale:** trasportare alcuni degli oggetti/attrezzi e, guidato, collocarli in un luogo prestabilito
- Livello base:** trasportare degli oggetti/attrezzi e collocarli in un luogo prestabilito
- Livello intermedio:** trasportare degli oggetti/attrezzi e collocarli in un luogo prestabilito evitando ostacoli sparsi nel tragitto
- Livello avanzato:** trasportare degli attrezzi senza utilizzare le mani e collocarli in un luogo prestabilito evitando gli ostacoli sparsi nel tragitto



SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA IL MOVIMENTO
OSA coordinazione oculo- manuale

COMPITO UNITARIO

lanciare un attrezzo e riprenderlo al volo

- Livello iniziale:** saper lanciare in aria una palla e, guidato, riprenderla anche dopo un rimbalzo.
- Livello base:** da fermi saper lanciare in aria una palla e riprenderla al volo.
- Livello intermedio:** camminando saper lanciare in aria una palla e riprenderla al volo dopo una battuta di mani.
- Livello avanzato:** correndo, arrestarsi e saper lanciare in aria una palla e riprenderla dopo aver toccato terra con entrambe le mani



SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO

AREA DI COMPETENZA IL MOVIMENTO
OSA coordinazione oculo- manuale

COMPITO UNITARIO

lanciare uno o due attrezzi e riprenderli al volo

Livello iniziale: saper lanciare in aria un foulard oppure un palloncino e riprenderlo

Livello base: saper lanciare in aria un foulard oppure un palloncino e riprenderlo con la stessa mano che ha lanciato più volte di seguito

Livello intermedio: saper lanciare in aria un foulard con la destra, riprenderlo con la sinistra e viceversa più volte di seguito

Livello avanzato: saper utilizzare due foulard; lanciare il destro e quando raggiunge il suo culmine, lanciare successivamente il sinistro, con continuità



SCUOLA SECONDARIA 2° GRADO

AREA DI COMPETENZA IL MOVIMENTO

OSA coordinazione oculo- manuale

COMPITO UNITARIO

lanciare più attrezzi e riprenderli al volo

Livello iniziale: saper utilizzare due attrezzi.

Un foulard nella mano dominante e uno nell'altra. Lancio incrociato del primo foulard con una mano; quando questo raggiunge il suo culmine lanciare il secondo con l'altra mano.

Livello base: saper utilizzare tre attrezzi.

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

Livello intermedio: saper giocare

Utilizzare tre foulard, senza perderli per 10 ripetizioni

Livello avanzato: saper modificare l'attrezzo

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



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

COSTRUIRE UNA RUBRICA PER LA VALUTAZIONE SOMMATIVA

alcuni descrittori utili per la valutazione delle competenze

VOTO IN DECIMI	GIUDIZIO	COMPETENZE RELAZIONALI	PARTECIPAZIONE	RISPETTO DELLE REGOLE	METODO	CONOSCENZA	POSSESSO COMPETENZA EQF quadro Europeo qualifiche	POSSESSO COMPETENZA livelli Capdi
10	OTTIMO	PROPOSITIVO LEADER COOPERATIVO	COSTRUTTIVA (SEMPRE)	CONDIVISIONE CONSAPEVOLEZZA	RIELABORATIVO CRITICO	APPROFONDITA DISINVOLTA	ESPERTO C2 EXPERT	LIVELLO 3 ECCELLE
9	DISTINTO	COLLABORATIVO	EFFICACE (QUASI SEMPRE)	SICUREZZA E COSTANZA	ORGANIZZATO SISTEMATICO	CERTA E SICURA	ABILE COMPETENTE C1 PROFICIENT	LIVELLO 3 SUPERA
8	BUONO	DISPONIBILE	ATTIVA E PERTINENTE (SPESSO)	AUTOCONTROLLATA	ORGANIZZATO	SODDISFACENTE	COMPETENTE B2 COMPETENT	LIVELLO 2 SUPERA
7	PIU' CHE SUFFICIENTE	SELETTIVO	ATTIVA (SOVENTE)	REGOLARE	MNEMONICO	GLOBALE	PRINCIPIANTE AVANZATO B1 ADVANCED BEGINNER	LIVELLO 2 POSSIEDE
6	SUFFICIENTE	ESSENZIALE	SELETTIVA (TALVOLTA)	ESSENZIALE SELETTIVO	MECCANICO	ESSENZIALE	PRINCIPIANTE A2 NOVICE	LIVELLO 1 POSSIEDE IN PARTE
5	IN VIA DI ACQUISIZIONE	DIPENDENTE POCO ADATTABILE	DISPERSIVA (RARAMENTE)	GUIDATO CON ACCETTAZIONE	SUPERFICIALE QUALCHE DIFFICOLTA'	PARZIALE	PRINCIPIANTE INIZIALE A1 PRELIMINARY	LIVELLO 1 SI AVVICINA
- 5	NON SUFFICIENTE	CONFLITTUALE APATICO PASSIVO	NON PARTECIPA OPPOSITIVA PASSIVA (QUASI MAI /MAI)	RIFIUTO INSOFFERENZA NON APPLICAZIONE	NON HA METODO	NON CONOSCE	NON COMPETENTE INCOMPETENT	LIVELLO 0 NON COMPETENTE

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*	Proposta:
“livello base non raggiunto”	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.

4. PROGETTAZIONE



DALLA PROGRAMMAZIONE ALLA PROGETTAZIONE

PROGRAMMAZIONE

Dal latino “programma-mătis” letteralmente scrivere prima

Eseguire un programma stabilito a priori per raggiungere un determinato obiettivo

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

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

unità didattica

PROGETTAZIONE

Dal latino “pro-jacere” letteralmente gettare avanti

Gettare un ponte tra un'idea e la sua realizzazione

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

Non lineare, flessibile, creativo, personalizzato e da verificare

unità di apprendimento

UNITÀ DIDATTICA

È centrata su **obiettivi** del docente.

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

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

Contiene verifica e valutazione delle conoscenze e delle abilità.

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

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

È centrata su **competenze** degli allievi.

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

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

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

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

PROGETTARE PER COMPETENZE

Un approccio per obiettivi

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

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

Un approccio per competenze

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

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

IL CURRICOLO

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

“Le istituzioni scolastiche determinano, nel Piano dell'offerta formativa il curriculum 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

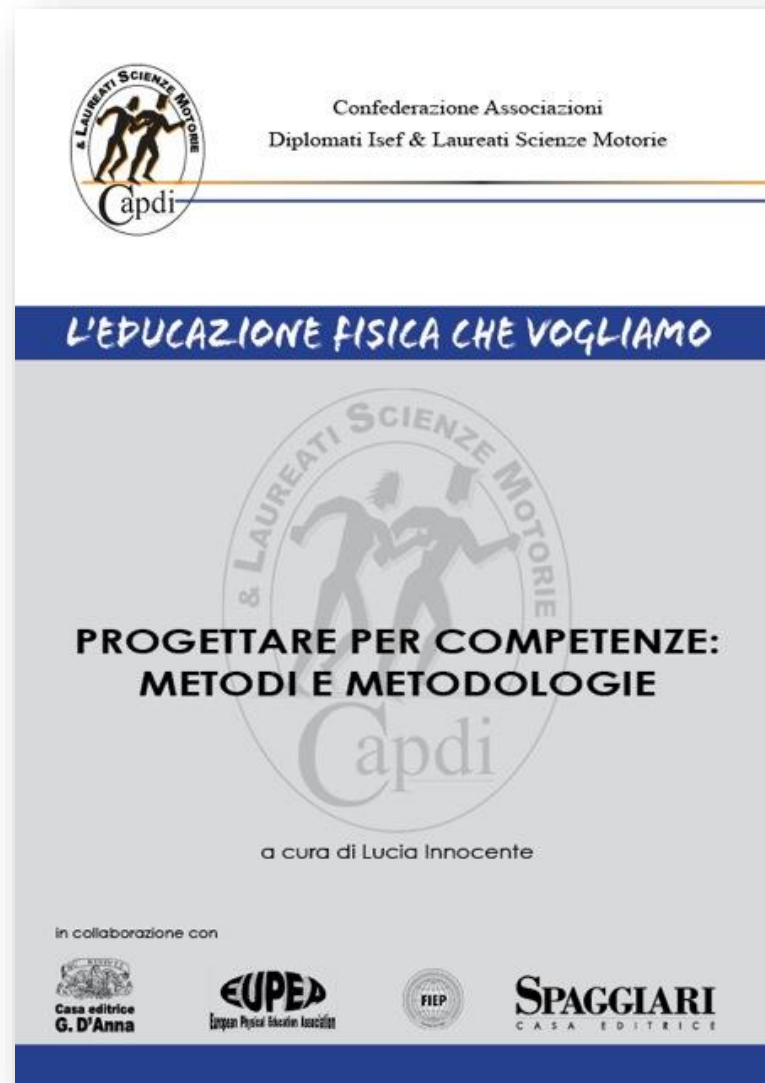


**OBIETTIVI SPECIFICI
DI APPRENDIMENTO**



UDA
UNITÀ DI APPRENDIMENTO

PUBBLICAZIONE CAPDI





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



A.P.A.

Adapted Physical Activity

Activité Physique Adaptee

Attività Fisica Adattata

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

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

Differenze/potenzialità individuali nell'attività fisica

APE

Adapted Physical Education

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

DIDATTICA INCLUSIVA



Individualizzazione

Personalizzazione

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

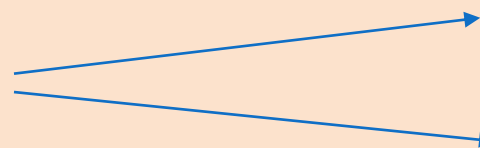
Aspetti metodologici e didattici dell'Educazione Fisica Adattata per la realizzazione dell'individualizzazione e personalizzazione



Cos'è l'**ADATTAMENTO**?

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

È un processo di
CAMBIAMENTO/MODIFICAZIONE



dell'interazione
delle relazioni

Che promuove

- SICUREZZA
- DIVERTIMENTO
- SUCCESSO NELLE ATTIVITA'

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: PALLAVOLO E BADMINTON FACILITATI





GLI ADATTAMENTI: CAMBIAMENTI E MODIFICAZIONI di 3 tipologie:

ESEMPIO DI ESERCITAZIONE INCLUSIVA: ARRAMPICATA



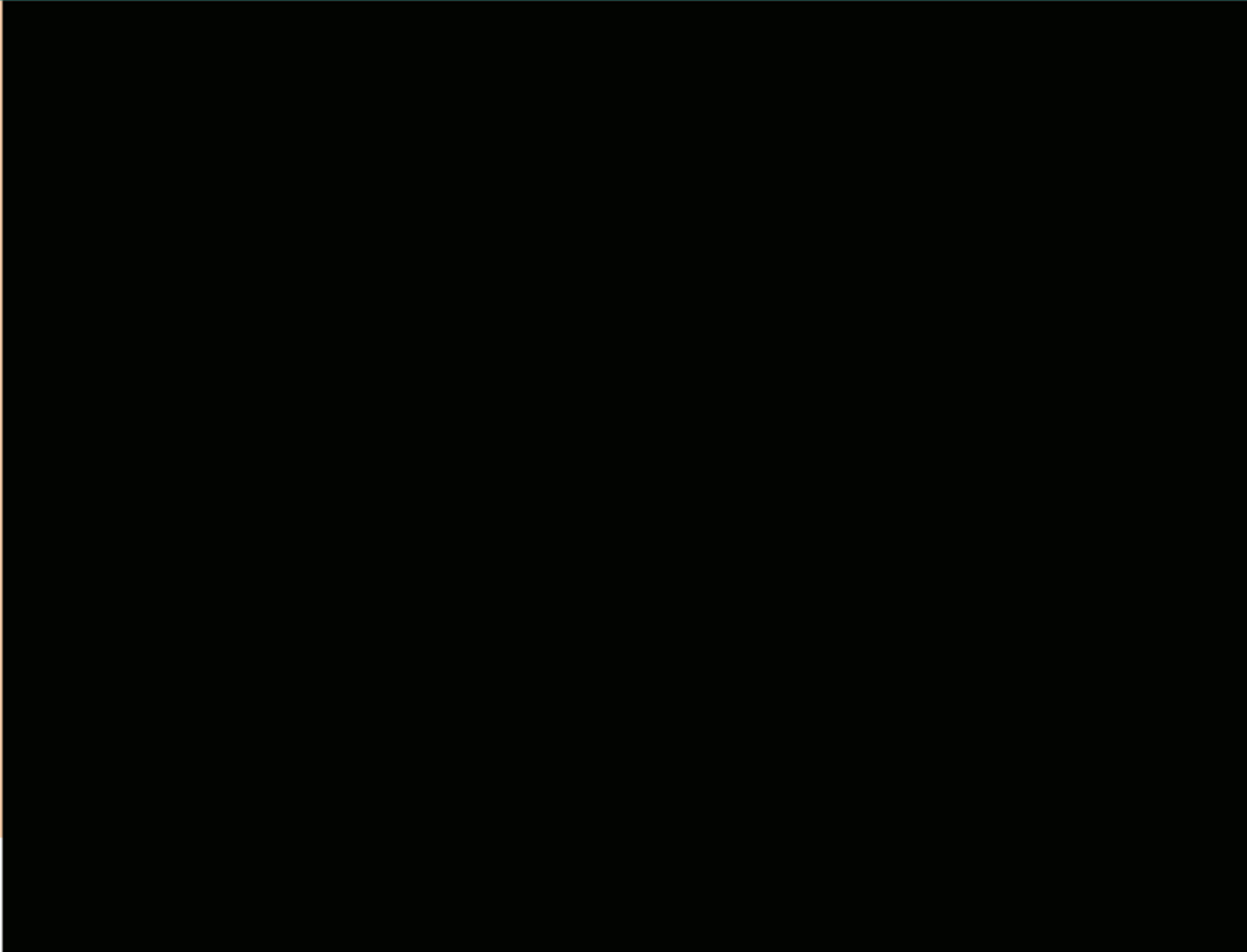


GLI ADATTAMENTI: CAMBIAMENTI E MODIFICAZIONI di 3 tipologie:

ESEMPIO DI ESERCITAZIONE INCLUSIVA: ACROSPORT



DIDATTICA INCLUSIVA



DIDATTICA INCLUSIVA



Cerca



Area riservata Team

CHI SIAMO ▾

COSA FACCIAMO ▾

I NOSTRI ATLETI ▾

METTITI IN GIOCO ▾

SPORT ED EVENTI ▾

SOSTIENICI ▾

AZIENDE ▾

NEWS

DONA ORA



La scuola inclusiva

[Home](#) » [La scuola inclusiva](#)

<https://www.specialolympics.it/la-scuola-inclusiva/>



DEASCUOLA

DIDATTICA INCLUSIVA

#SpecialOlympicsBalla

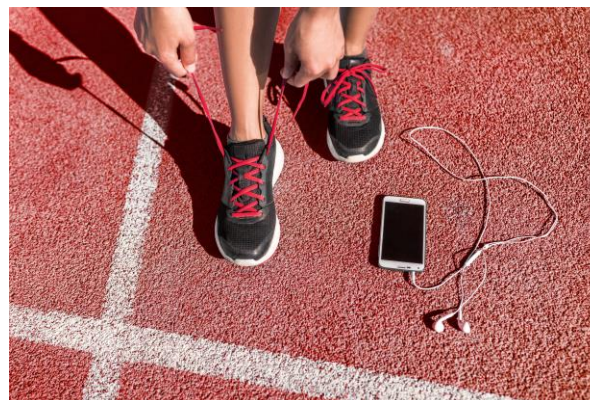


FLASH MOB 2022

5. TECNOLOGIE



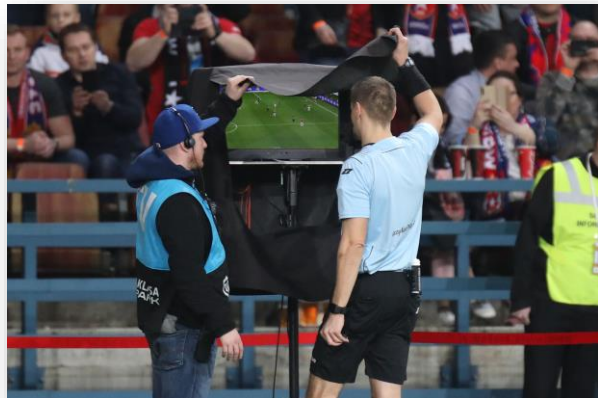
LE MODERNE TECNOLOGIE NELLA DIDATTICA DELL'EF



PREMESSA: FUORI DALLA SCUOLA

Verso 4 direzioni

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



PREMESSA: NELLA SCUOLA

CURRICOLO DELLA SCUOLA SECONDARIA

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

Obiettivi di apprendimento secondaria di primo grado

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

Obiettivi di apprendimento secondaria di secondo grado

Relazione con l'ambiente naturale e tecnologico

Il biennio

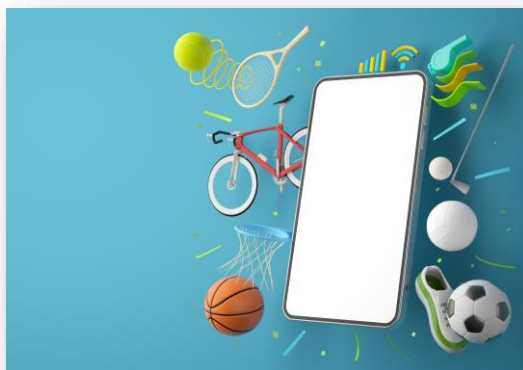
...sapranno affrontare l'AM e SP utilizzando attrezzi, materiali ed eventuali strumenti tecnologici e/o informatici

V anno

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

LA COMPETENZA È DEL DOCENTE NON DELL'ALLIEVO

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

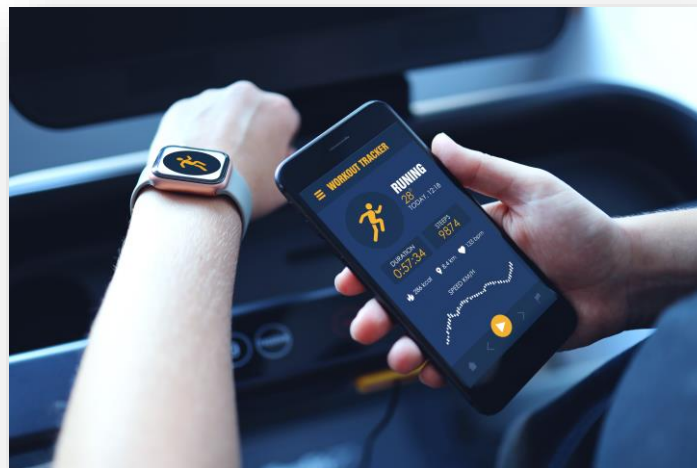


SPECIFICHIAMO

Non in tutte le lezioni

Non uso esclusivo dei ragazzi

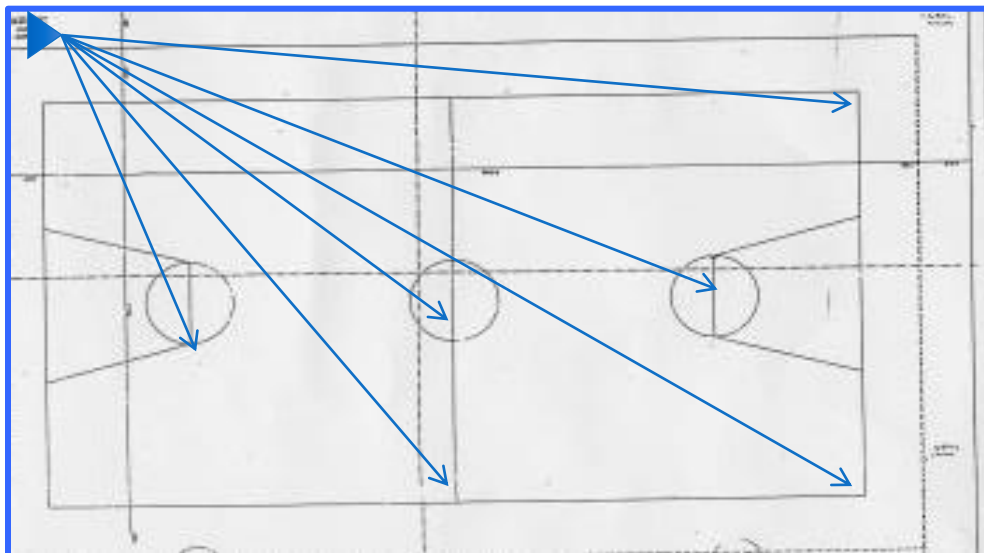
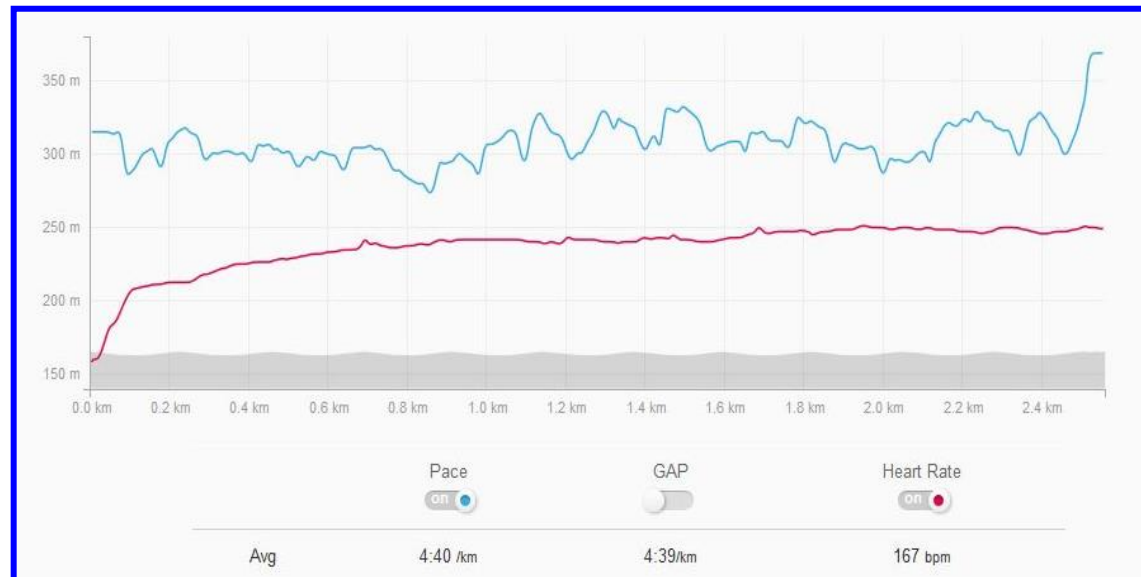
“Potenziatore”



No “smanettoni”

Ad esempio

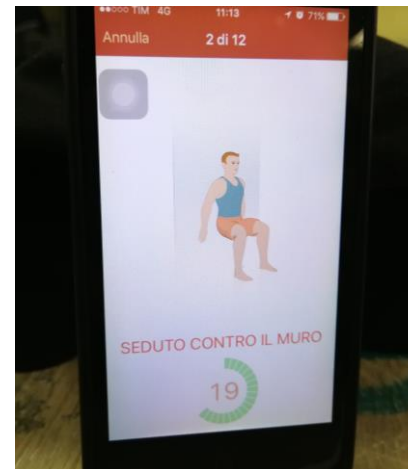
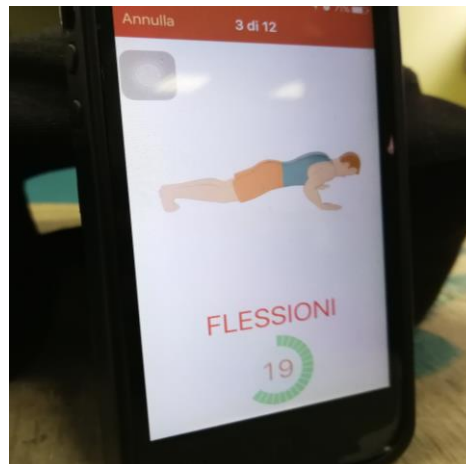
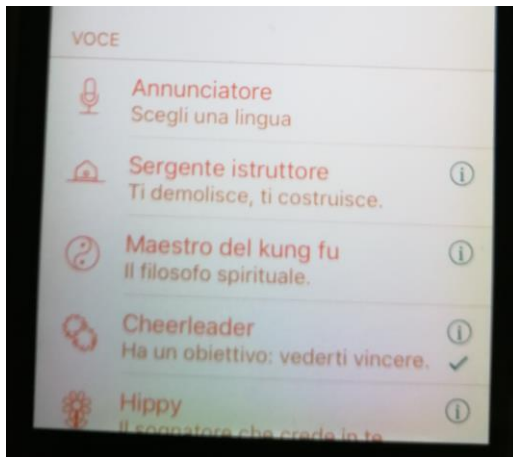
Con un cardiofrequenzimetro con GPS
si può controllare
il proprio sforzo vedendo
la frequenza cardiaca



Con una bussola del telefono smart
si può fare l'orientering indoor

Ad esempio

Con un APP fitness si possono seguire i suggerimenti per il riscaldamento



Ad esempio

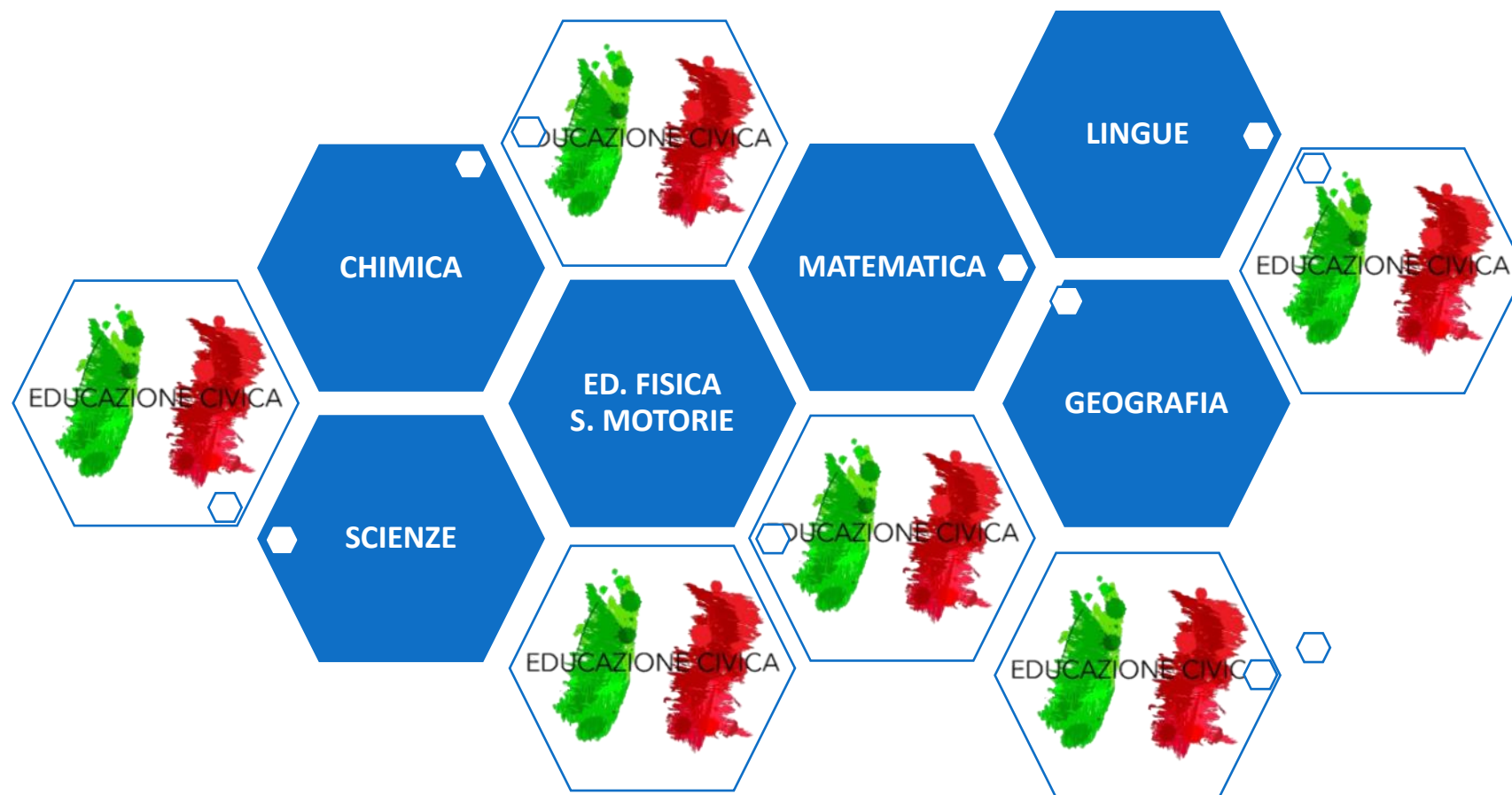
Con un GPS si può verificare il proprio percorso per avere consapevolezza



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

CITARE NORMATIVA 92/2019

In queste linee guida, i tre assi portanti sono:

la Costituzione,

lo sviluppo sostenibile,

la cittadinanza digitale.

Alcuni spunti: calendario giornate nazionali e mondiali

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

suggerimenti per la sitografia



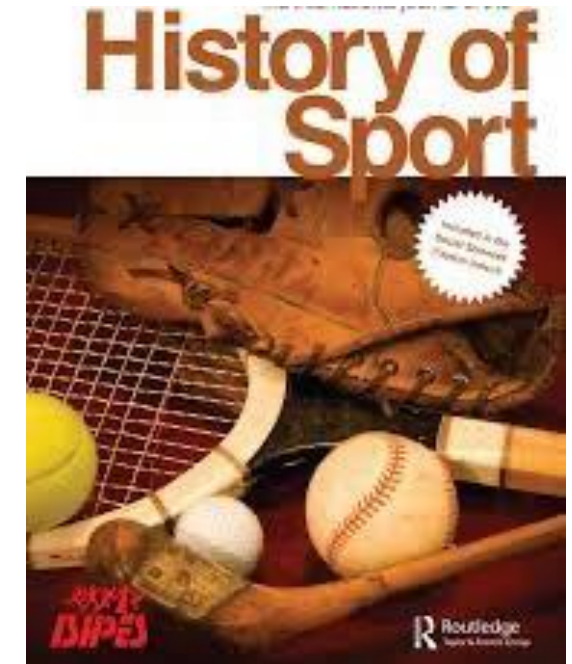
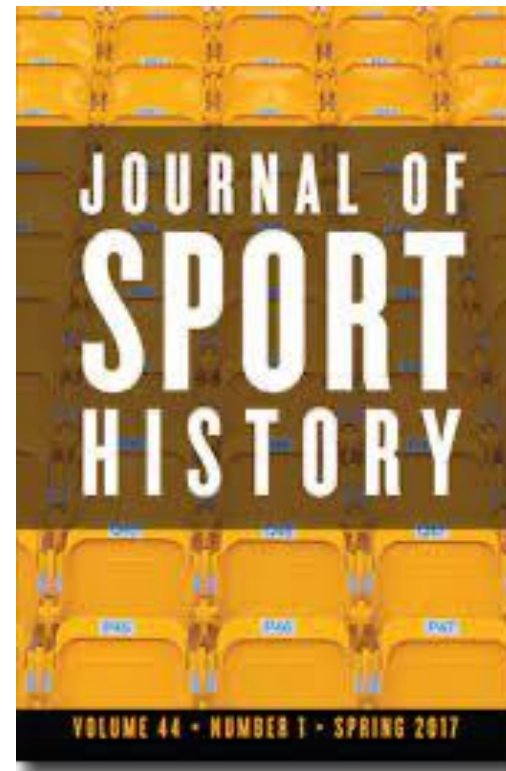
DEASCUOLA

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

suggerimenti per la bibliografia



SOCIETÀ ITALIANA DI
STORIA DELLO SPORT



suggerimenti per le piattaforme



suggerimenti per la filmografia (vedi rivista EF)

Adidas vs Puma

Fino all'ultimo respiro – speciale Alex Zanardi

Rush

Il Grande Torino

Il sogno di Brent (film cartone sulla disabilità)

L'atleta (Abebe Bikila)

La partita perfetta

Lezioni di sogni

PEACEFUL WARRIOR - la forza del campione

Rebound

La partita perfetta

The Program

Una stagione da ricordare

Belive. Il sogno si avvera

Hardball

Una squadra da sogno

Butterfly

Non ci resta che vincere

suggerimenti per i docu-film

Atlete A

Home game

Icarus doping russo

Munich

Parola di Allenatore

Rising Phoenix

The last dance



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

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

NOVITÀ 2022



8. ESEMPI DI UDA

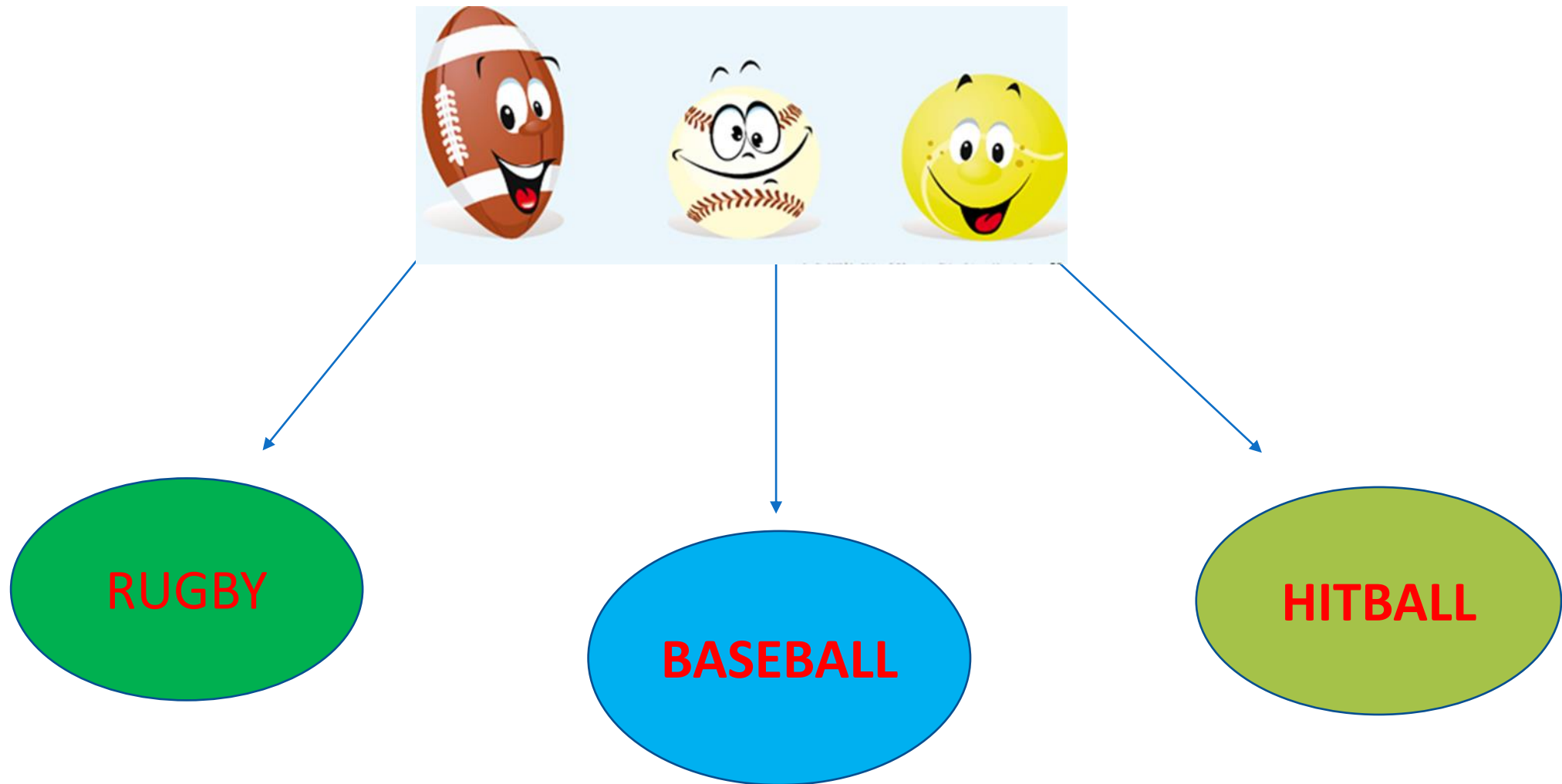




DEASCUOLA

UDA: «Prof. giochiamo? Facciamo un torneo?»

SCELTA DELLA COMPETENZA: IL GIOCO-SPORT



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 allo sviluppo della **consapevolezza di sé, responsabilità e autonomia**, poiché all'interno della classe spesso alcuni allievi non sono in grado di seguire le regole 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 legata ad uno sport di gruppo in cui è necessario interagire tra i membri della squadra, nel rispetto dei diritti dell'avversario; il compito prevede anche la stesura di un regolamento, che dovrà essere rispettato, nel torneo di classe, e autoarbitrato.

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

*(DPR 275/1999)



DATI IDENTIFICATIVI

DESTINATARI	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 EF/scienze motorie, nell'ambito delle loro classi
COMPITO UNITARIO	organizzare un mini torneo di classe svolgendo il ruolo di giocatori e di gestione del torneo
TEMPI	6 lezioni lezioni da 60' ciascuna. l'UDA è inserita nella progettazione nei mesi di settembre/ottobre
SPAZI	l'edificio dispone di due palestre interne ben attrezzate, all'esterno inoltre è presente un giardino spazioso

COMPETENZE ATTESE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE AGGIORNATE 2018	Competenza personale e sociale, includono <u>competenze personali</u>, <u>interpersonali</u> e <u>interculturali</u> 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. <u>La motivazione e la fiducia</u> 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'
• Conoscere le tecniche dei fondamentali individuali e di squadra dei giochi e degli sport sperimentati • Conoscere/Approfondire le tattiche e le strategie dei giochi/sport • Conoscere/Approfondire il regolamento • Comprendere il fair play in funzione dell'autoarbitraggio • Conoscere il funzionamento di un torneo con gironi all'italiana • Conoscere le procedure organizzative per realizzare un torneo	• Saper adattare le proprie abilità motorie e tecniche alle situazioni di gioco adattandole alle situazioni anche proponendo varianti; • Saper applicare il regolamento tecnico; • Realizzare strategie e tattiche nelle attività sportive • Relazionarsi positivamente con l'altro e con il gruppo nel rispetto di regole, ruoli, persone e risultati • Applicare il regolamento e mettere in atto comportamenti collaborativi per raggiungere l'obiettivo comune • Essere in grado di organizzare e gestire un torneo di classe

METTERE IN ATTO PERCORSI DIDATTICI



hit-ball



rugby

baseball



FASI DI SVILUPPO DELL'UDA

FASE 1	FASE 2	FASE 3
Introduzione: dal gioco allo sport	Preparazione del torneo	Compito unitario: Gestione del torneo
Verifica del possesso dei prerequisiti Giochi pre-sportivi Presentazione e Presentazione dei documenti: - la carta dei diritti del ragazzo nello sport -il decalogo del fair play Riflessione di gruppo Esercitazioni e giochi sui fondamentali: PASSAGGIO, RICEZIONE, TIRO, CONDUZIONE con diverse modalità. Introduzione al regolamento e spiegazione delle regole. Tempo 2 ore	Attivazione con i fondamentali individuali e di squadra Schemi di ATTACCO E DIFESA 1c1, 2c1 e 2c2 e 3c3 Simulazione del gioco da affrontare nel torneo di classe Utilizzo del tabellone, punteggi, classifica, tempi, campi Modalità di autoarbitraggio e messa in pratica Tempo 2 ore	Organizzazione del torneo, assegnazione compiti e ruoli e gestione delle squadre Riflessione sull'esperienza vissuta durante il Terzo tempo Tempo 2 ore

SCELTA DEL COMPITO UNITARIO

NELL'AMBITO DELLA PROPRIA CLASSE

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 il gruppo-classe

PARTECIPARE AD UN TORNEO DI CLASSE

rappresenta la competenza motoria richiesta. Si tratta di organizzare, gestire e partecipare ad un torneo con un girone all'italiana con quattro squadre composte da 5 giocatori ciascuna dopo aver condiviso le modifiche del regolamento

ORGANIZZATO, GESTITO, ARBITRATO

Rappresenta il problem solving dell'abilità motoria richiesta. L'abilità motoria del giocare deve essere quindi ricalibrata e adattata. Organizzazione – gestione – arbitraggio rappresentano le azioni concrete mediante le quali è possibile sollecitare/sviluppare e verificare la competenza attesa. Ogni squadra avrà il compito di:

- Formare la squadra con criteri condivisi;
- Predisporre il campo e materiali di gioco; Avviare e cronometrare il gioco;
- Segnare i risultati sull'apposito tabellone realizzato per il mini torneo;
- Organizzare un Terzo tempo;
- Predisporre un gioco regolato dall'auto arbitraggio.

PRESENTAZIONE E COMMENTO DUE DOCUMENTI

- la carta dei diritti del ragazzo nello sport
- il decalogo del fair play

Carta dei diritti del ragazzo nello Sport	Carta del Fair play
Dalla Dichiarazione del Panathlon International su "L'etica nello sport giovanile" - Gand (Belgio) 2004 Tutti i ragazzi hanno il diritto di: ◆ praticare sport, ◆ divertirsi e giocare, ◆ vivere in un ambiente salutare, ◆ essere trattati con dignità, ◆ essere allenati ed educati da persone competenti, ◆ ricevere un allenamento adatto alla loro età, ritmo e capacità individuale, ◆ gareggiare con bambini dello stesso livello in una adeguata competizione, ◆ praticare lo sport in condizioni di sicurezza, ◆ riposarsi, ◆ avere la possibilità di diventare un campione, oppure di non esserlo <i>Elaborazione del testo originale del Service des loisirs de la Jeunesse (D.I.P.) - Genève</i>	Qualunque sia il mio ruolo nello sport, anche quello di spettatore, mi impegno a: ◆ fare di ogni incontro sportivo, poco importa la posta in palio e la rilevanza dell'avvenimento, un momento privilegiato, una sorta di festa ◆ conformarmi alle regole e allo spirito dello sport praticato ◆ rispettare i miei avversari come me stesso ◆ accettare le decisioni degli arbitri e dei giudici sportivi, sapendo che come me hanno diritto all'errore, ma fanno di tutto per non commetterlo ◆ evitare la cattiveria e le aggressioni nei miei atti, parole o scritti ◆ non usare artifici o inganni per ottenere il successo ◆ essere degno nella vittoria, come nella sconfitta ◆ aiutare ognuno, con la mia presenza, la mia esperienza e la mia comprensione ◆ soccorrere ogni sportivo ferito o la cui vita è in pericolo ◆ essere realmente un ambasciatore dello sport, aiutando a far rispettare intorno a me i principi qui affermati ◆ onorando questo impegno, sarò un vero sportivo

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)



LIVELLI DI VALUTAZIONE DI PRODOTTO

P

	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
TECNICA	Solo se guidato esegue i fondamentali individuali di gioco.	Esegue i fondamentali di gioco essenziali	Quasi sempre utilizza i fondamentali individuali e di squadra.	Utilizza con sicurezza ed efficacia tutti i fondamentali di gioco.
TATTICA	Con difficoltà e guidato utilizza alcune tattiche	Conosce e applica le tattiche più semplici	Quasi sempre realizza soluzioni funzionali al gioco	Adotta strategie efficaci in relazione alle proprie abilità. Intuisce le intenzioni degli avversari e adotta soluzioni adeguate a sfruttare le situazioni di gioco.
REGOLAMENTO	Con suggerimenti dei compagni riconosce le regole	Conosce e applica le regole principali	Quasi sempre conosce e applica le regole del gioco e dimostra fair play	Conosce e rispetta sempre con responsabilità le regole del gioco ed i principi del fair play

LIVELLI DI VALUTAZIONE DEL PROCESSO

LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Se guidato	Esegue	Controlla	Padroneggia
L'alunno porta a termine il compito solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente o dei compagni	L'alunno porta a termine il compito solo in situazioni note, in modo autonomo ma discontinuo.	L'alunno porta a termine il compito in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	L'alunno porta a termine il compito in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse, in modo autonomo e con continuità.
Rispetta solo se sollecitato le regole	Rispetta i compagni e le regole fondamentali, partecipa all'aspetto organizzativo come gregario	Pratica le attività sportive con fair play con attenzione all'aspetto organizzativo e sociale	Padroneggia le abilità tecnico-tattiche sportive specifiche, con un personale apporto interpretativo del fair-play
Se stimolato collabora con pochi o con un solo compagno.	Collabora con alcuni o con un solo compagno.	Assume il ruolo necessario alla propria squadra e collabora con i compagni.	Assume sempre il ruolo necessario alla propria squadra e coopera attivamente con i compagni, sa assumere autonomamente ruoli organizzativi

AUTOVALUTAZIONE DEGLI ALLIEVI

P

	Autovalutazione Risposte: sempre –qualche volta – con difficoltà - mai
Ho gestito le situazioni di gioco con serenità	
Ho collaborato con i compagni per individuare le strategie adatte	
Ho giocato con impegno cercando di sfruttare le mie abilità motorie	
Ho praticato attivamente i valori del fair play	
Sono sempre stato disponibile ad assumere il ruolo necessario alla gestione del torneo	
Ho eseguito in modo efficace i compiti che mi sono stati assegnati	

Autovalutazione proposta dagli allievi: 2 esempi

Scheda n. 10 - Griglia di valutazione

COGNOME e NOME _____ CLASSE _____							
	IMPEGNO	RISPETTO	TECNICA	ABILITÀ	REGOLE	PUNTEGGIO	NOME VALUTATORE
Data: _____	sì	no	+/-	+/-	sì	2	
Data: _____	sì	sì	sì	sì	sì	5	
Data: _____							

Scheda n. 9
Valutazione redatta dagli studenti

TORNEO DI HIT BALL
CRITERI VALUTAZIONE
Ogni giocatore è valutato su 5 punti: Impegno: ◆ Si impegna per la sua squadra? ◆ Dà il meglio o sta in disparte? Rispetto: ◆ Rispetta i suoi compagni di squadra? ◆ Crea spirito di squadra o gioca solo lei/lui? ◆ Rispetta gli avversari? Tecnica: ◆ Cerca di seguire uno schema o gioca come capita? ◆ È caotica/o, insicura/o? Abilità: ◆ È un bravo giocatore? ◆ Ha fatto punto? ◆ È riuscita/o a difendere bene? Regole: ◆ Rispetta le regole del gioco? ◆ Rispetta le decisioni dell'arbitro?

I livelli basilare - medio - elevato, utilizzati dalla docimologia per la valutazione, sono stati reinterpretati dagli studenti così:

1: no	2: più o meno	3: sì
--------------	----------------------	--------------



VALUTAZIONE SOMMATIVA

	Livello INIZIALE Voto: 5	Livello BASE Voto: 6	Livello INTERMEDIO voto: 7/8	Livello AVANZATO voto: 9/10
PRODOTTO	Il compito è stato realizzato con imperfezioni e denota un livello di competenza incompleta 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 anche con personalizzazione
PROCESSO	Incontra difficoltà nell'affrontare il compito, riesce ad applicare conoscenze e abilità se guidato dall'insegnante o da un pari	E' riuscito ad 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
AUTOVALUTAZIONE	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.



PERCORSO DI INTEGRAZIONE PER L'ALUNNO B.E.S.

TASK ANALISYS Destrutturazione compito di apprendimento in situazioni facilitate

	RUGBY	BASEBALL	HITBALL
Abilità Motorie	Camminare Correre Prendere Lanciare	Camminare Correre Prendere Colpire un oggetto	Camminare Correre Prendere Colpire
Spazio	In campo ridotto	In distanze ridotte	In campo ridotto
Tempo	In set di tempo più brevi	Con tempi più lunghi	Con set di tempo più brevi
In relazione a...	Coppia con un tutor Piccolo gruppo Squadra	Coppia con un tutor	Coppia con un tutor Piccolo gruppo Squadra
Attrezzi	Più leggeri Più lenti Più grandi	Più leggeri Più lenti Con leve più corte Con superfici più grandi	Più leggeri Più lenti Più grandi

RIFLESSIONE FINALE/ BILANCIO

A conclusione della progettazione reputo che le attività svolte siano state apprezzate dagli studenti, i quali hanno partecipato attivamente e con interesse, riuscendo a centrare i propri obiettivi (individuali e di gruppo) nella quasi totalità dei casi.

Anche gli studenti con bisogni speciali sono stati inclusi nell'attività, ciascuno con degli adattamenti personalizzati.

Grazie alla buona riuscita dell'Uda e constatato l'entusiasmo dei ragazzi, riproporrò nuovamente l'organizzazione di un torneo di classe, affrontando altri giochi e sport, nel periodo primaverile, anche outdoor.

Con il dipartimento abbiamo inoltre in programma l'organizzazione di un torneo tra le classi a fine anno che, come sempre, sta entusiasmando gli studenti

10. 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

1. **Competenza/e** europea di riferimento.

2. **Competenza motoria** che si intende sviluppare e descrizione dell'ambito specifico

3. **OSA** (Obiettivi specifici di apprendimento) suddivisi in **conoscenze e abilità**

4. **Valutazione:** descrivere il **compito unitario**

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

6. **Autovalutazione**

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

8. **Adattamenti** per l'inclusione degli studenti speciali

- tipologia **cambiamenti e modificazioni**



- **docente** facilitazioni

- **progetto di vita**

10. **Riflessioni/bilancio** del docente

LAVORO
DI GRUPPO



DEASCUOLA

GRAZIE
