

CAF
ForMiur



DISTRETTO SCOLASTICO N. 29

**IIIS-IPSA - ITI "Ezio Aletti" Trebisacce (CS)
IPSCIT-INFORMATICA E
TELECOMUNICAZIONI Oriolo (CS)**

TREBISACCE - TECNICO: CHIMICA MATERIALI E BIOTECNOLOGIE AMBIENTALI - MECCANICA E MECCATRONICA ED ENERGIA (SERALE) - PROFESSIONALE: SANITA' E ASSISTENZA SOCIALE - SERVIZI ENOGASTRONOMIA (ANCHE SERALE) MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA
ORIOLO - PROFESSIONALE: SERVIZI COMMERCIALI. TECNICO: INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI

ITS- "G. Filangieri" Trebisacce (CS)

TREBISACCE - TECNICO: AMMINISTRAZIONE FINANZA E MARKETING - GRAFICA E COMUNICAZIONE - COSTRUZIONE AMBIENTE E TERRITORIO (ANCHE SERALE)-TURISMO.- SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALE - AGRARIA, AGROALIMENTARE E AGROINDUSTRIA



Formez PA

ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE IPSIA - ITI - "EZIO ALETTI"-TREBISACCE
Prot. 0010317 del 07/10/2024
IV (Entrata)

PROGRAMMAZIONE della DISCIPLINA **SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE**

della CLASSE 2 CORSO I
ENOGASTRONOMIA E OSPITALITÀ ALBERGHIERA

ANNO SCOLASTICO 2024/25

il Docente
Prof. Giuseppe Sancineto

1. SITUAZIONE INIZIALE DELLA CLASSE

1.1 Esito delle prove parallele di ingresso per competenze – Asse scientifico tecnologico

LIVELLI DI COMPETENZA							
AREA CRITICA		BASE		INTERMEDIO		AVANZATO	
TOT	%	TOT	%	TOT	%	TOT	%
7	77	2	23	0	0	0	0

1.2 Esiti di prove e valutazioni relative alla sola disciplina

1.3 Eventuali attività per il recupero dei prerequisiti relativi alla disciplina

2. RACCORDO CON LE UDA PROPOSTE DAL CONSIGLIO DI CLASSE

Unità di Apprendimento Come da Programmazione del CdC	Contributo della Disciplina alla Unità di Apprendimento	Altre Discipline che partecipano alla Uda
<i>Ambiente e territorio</i>	Movimento nella natura: esplorare e preservare il nostro territorio attraverso lo sport	Scienze integrate Geografia Tecnologia
<i>Vecchio, nuovo e moderno</i>	L'evoluzione del movimento: dal passato al futuro dello sport	Scienze integrate Geografia Tecnologia

3. UNITÀ FORMATIVE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA

Denominazione dell'Unità Formativa Disciplinare
UNITA' FORMATIVA 1: LA PERCEZIONE DI SÉ ED IL COMPLETAMENTO DELLO SVILUPPO FUNZIONALE DELLE CAPACITÀ MOTORIE ED ESPRESSIVE
COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali: ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici - D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3) <ul style="list-style-type: none">• Conoscere il proprio corpo e la sua funzionalità.• Ampliare le capacità coordinative e condizionali realizzando schemi motori complessi utili ad affrontare attività sportive.• Comprendere e produrre consapevolmente i messaggi non verbali leggendo criticamente e decodificando i propri messaggi corporei e quelli altrui.• Essere in grado di elaborare risposte motorie adeguate in situazioni semplici, riconoscendo le proprie capacità e le variazioni fisiologiche e morfologiche, realizzando semplici sequenze di movimento, in sicurezza, nei diversi ambienti anche naturali.
ABILITÀ <ul style="list-style-type: none">• Essere in grado di realizzare schemi motori semplici, utili ad affrontare attività motorie e sportive.• Elaborare risposte efficaci in situazioni motorie semplici.• Saper assumere posture corrette.• Saper percepire e riprodurre ritmi interni ed esterni.

- Sapersi muovere sul territorio rispettando l'ambiente, controllando le condizioni climatiche e verificando le caratteristiche dell'uscita.

CONOSCENZE

- Il corpo umano: le sue parti, la sua funzionalità.
- Posture, funzioni fisiologiche, capacità motorie.
- Le tecniche, le pratiche motorie anche in ambiente naturale.
- “Corrette” pratiche motorie e sportive.
- Il ritmo delle azioni motorie e sportive.
- Le principali regole relative alle uscite in ambiente naturale.
- Le possibilità che il territorio circostante offre per la pratica sportiva in ambiente naturale.

NUCLEI FONDANTI

- Movimento e corpo
- I linguaggi del corpo e la comunicazione non verbale
- Gioco e sport
- Salute e benessere

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE

Ogni studente, quale che sia la sua condizione, anche diversamente abile, deve poter trarre giovamento dal servizio educativo e partecipare alla vita del gruppo tramite occasioni di inserimento il più attive possibile. Le esercitazioni connesse saranno combinate logicamente nel modo più opportuno, in modo che la successione degli sforzi e dei carichi risponda a rigorose leggi fisiologiche rendendo come protagonista lo studente con le sue esigenze psicofisiche comprendendo anche attività particolarmente gradite agli studenti, esercizi sportivi, giochi di gruppo, ecc..., tutte finalizzate al raggiungimento degli obiettivi di apprendimento dichiarati.

Creazione di spunti di riflessione che mettano in risalto possibili collegamenti con le altre discipline in modo da favorire nello studente l'interiorizzazione di una cultura interdisciplinare.

ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE

La personalizzazione dell'insegnamento, e quindi la determinazione quantitativa e qualitativa delle attività, supera l'ostacolo dato dalle caratterizzazioni morfo-funzionali di genere, poiché ogni studente avrà la possibilità di lavorare su se stesso, individualmente e con la collaborazione dei compagni, nel rispetto dei sui tempi e delle sue difficoltà e potenzialità.

Particolare attenzione dovrà essere dedicata alla gestione degli studenti che praticano attività sportive con continuità e a livello agonistico, valorizzando le loro esperienze e competenze a favore del gruppo classe, attribuendo loro ruoli di supporto alle attività dei singoli e dei gruppi, anche con compiti di tutoring, oltre che di responsabilità organizzativa e di arbitraggio. Il coinvolgimento degli studenti esonerati andrà attuato con modalità di partecipazione utili sul piano dell'acquisizione delle conoscenze e sotto il profilo della socializzazione e coinvolgendoli in compiti di organizzazione e/o collaborazione durante le attività. Un approccio per competenze dovrebbe privilegiare un lavoro dove per competenza si intende la capacità di far fronte ad un compito, o ad un insieme di compiti, riuscendo a mettere in moto e a orchestrare le proprie risorse interne, cognitive, affettive e volitive, e a utilizzare quelle esterne disponibili in modo coerente e fecondo.

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

La palestra, laboratorio del fare per eccellenza, deve promuovere competenze motorie dove il fare, il capire, il discutere, il problem solving, il conoscere, mobilitano nello studente quei processi che lo portano a fare propria e spendibile la competenza del “fare movimento” con il piacere di fare movimento, ma non solo per fare movimento fine a se stesso, ma per realizzare un progetto di vita attiva.

Aula Didattica per lezioni teoriche e discussioni.

Piattaforma E-learning per condividere materiali didattici, video lezioni, approfondimenti, quiz e test online.

È importante avere una combinazione di ambienti interni ed esterni per diversificare le attività e adattarsi alle condizioni meteorologiche. Gli spazi devono permettere una facile transizione tra lezioni

teoriche e attività pratiche. L'integrazione di strumenti tecnologici può arricchire significativamente l'esperienza di apprendimento.

STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI

Libri di testo specifici

Atlanti di anatomia

Schede didattiche su vari argomenti (es. regole degli sport, tecniche di allenamento)

Modelli anatomici tridimensionali (scheletro, muscoli, articolazioni)

Poster e grafici (es. piramide alimentare, sistemi energetici)

Proiettore o LIM per presentazioni multimediali

Computer, tablet e smartphone per ricerche e progetti.

Software specifici per analisi del movimento, poster educativi, tracking delle attività fisiche, analisi delle prestazioni sportive e simulazioni di anatomia e fisiologia.

VALUTAZIONE

Partendo dall'osservazione e dall'analisi dello studente per stabilire il reale livello psico-motorio, sarà perciò necessario proporre situazioni educative personalizzate e seguire, in sede di valutazione, il grado di sviluppo del soggetto correlati dai dati ambientali, relazionali, psico-somatici che costituiscono i tratti essenziali del livello di partenza.

TEMPI

Ottobre - dicembre

Denominazione dell'Unità Formativa Disciplinare

UNITA' FORMATIVA 2:

I LINGUAGGI DEL CORPO E LA COMUNICAZIONE NON VERBALE

COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali: ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici - D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3)

- Comprendere e produrre consapevolmente i messaggi non verbali leggendo criticamente e decodificando i propri messaggi corporei e quelli altrui.
- Riconoscere le differenze tra motricità funzionale e motricità espressiva per utilizzarle nella comunicazione o nell'espressione non verbali.

ABILITÀ

- Sapersi esprimere in diversi contesti a prevalenza funzionale (lo sport, il gioco, ...) o espressiva (la comunicazione "non verbale").
- Saper individuare il significato di un movimento e saperlo contestualizzare.
- Saper cogliere e interpretare i messaggi non verbali.

CONOSCENZE

- Le possibilità che il territorio circostante offre per la pratica sportiva in ambiente naturale. -
- Le differenze tra motricità funzionale ed espressiva.
- Gli atteggiamenti espressivi del corpo (mimica, gesti...).

NUCLEI FONDANTI

- Movimento e corpo
- I linguaggi del corpo e la comunicazione non verbale
- Gioco e sport
- Salute e benessere

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE

Ogni studente, quale che sia la sua condizione, anche diversamente abile, deve poter trarre giovamento dal servizio educativo e partecipare alla vita del gruppo tramite occasioni di inserimento il più attive

possibile. Le esercitazioni connesse saranno combinate logicamente nel modo più opportuno, in modo che la successione degli sforzi e dei carichi risponda a rigorose leggi fisiologiche rendendo come protagonista lo studente con le sue esigenze psicofisiche comprendendo anche attività particolarmente gradite agli studenti, esercizi sportivi, giochi di gruppo, ecc., tutte finalizzate al raggiungimento degli obiettivi di apprendimento dichiarati.

Creazione di spunti di riflessione che mettano in risalto possibili collegamenti con le altre discipline in modo da favorire nello studente l'interiorizzazione di una cultura interdisciplinare.

ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE

La personalizzazione dell'insegnamento, e quindi la determinazione quantitativa e qualitativa delle attività, supera l'ostacolo dato dalle caratterizzazioni morfo-funzionali di genere, poiché ogni studente avrà la possibilità di lavorare su se stesso, individualmente e con la collaborazione dei compagni, nel rispetto dei suoi tempi e delle sue difficoltà e potenzialità.

Particolare attenzione dovrà essere dedicata alla gestione degli studenti che praticano attività sportive con continuità e a livello agonistico, valorizzando le loro esperienze e competenze a favore del gruppo classe, attribuendo loro ruoli di supporto alle attività dei singoli e dei gruppi, anche con compiti di tutoring, oltre che di responsabilità organizzativa e di arbitraggio. Il coinvolgimento degli studenti esonerati andrà attuato con modalità di partecipazione utili sul piano dell'acquisizione delle conoscenze e sotto il profilo della socializzazione e coinvolgendoli in compiti di organizzazione e/o collaborazione durante le attività. Un approccio per competenze dovrebbe privilegiare un lavoro dove per competenza si intende la capacità di far fronte ad un compito, o ad un insieme di compiti, riuscendo a mettere in moto e a orchestrare le proprie risorse interne, cognitive, affettive e volitive, e a utilizzare quelle esterne disponibili in modo coerente e fecondo.

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

La palestra, laboratorio del fare per eccellenza, deve promuovere competenze motorie dove il fare, il capire, il discutere, il problem solving, il conoscere, mobilitano nello studente quei processi che lo portano a fare propria e spendibile la competenza del "fare movimento" con il piacere di fare movimento, ma non solo per fare movimento fine a se stesso, ma per realizzare un progetto di vita attiva.

Aula Didattica per lezioni teoriche e discussioni.

Piattaforma E-learning per condividere materiali didattici, video lezioni, approfondimenti, quiz e test online.

È importante avere una combinazione di ambienti interni ed esterni per diversificare le attività e adattarsi alle condizioni meteorologiche. Gli spazi devono permettere una facile transizione tra lezioni teoriche e attività pratiche. L'integrazione di strumenti tecnologici può arricchire significativamente l'esperienza di apprendimento.

STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI

Libri di testo specifici

Atlanti di anatomia

Schede didattiche su vari argomenti (es. regole degli sport, tecniche di allenamento)

Modelli anatomici tridimensionali (scheletro, muscoli, articolazioni)

Poster e grafici (es. piramide alimentare, sistemi energetici)

Proiettore o LIM per presentazioni multimediali

Computer, tablet e smartphone per ricerche e progetti.

Software specifici per analisi del movimento, poster educativi, tracking delle attività fisiche, analisi delle prestazioni sportive e simulazioni di anatomia e fisiologia.

VALUTAZIONE

Partendo dall'osservazione e dall'analisi dello studente per stabilire il reale livello psico-motorio, sarà perciò necessario proporre situazioni educative personalizzate e seguire, in sede di valutazione, il grado di sviluppo del soggetto correlati dai dati ambientali, relazionali, psico-somatici che costituiscono i tratti essenziali del livello di partenza.

TEMPI

Novembre - dicembre

Denominazione dell'Unità Formativa Disciplinare

UNITA' FORMATIVA 3:

GIOCO E SPORT

COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali: ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici - D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3)

- Praticare sport individuali e di squadra, anche quando assumerà carattere di competitività, privilegiando la componente educativa.
- Promuovere la consuetudine all'attività motoria e sportiva.
- Sperimentare nello sport i diversi ruoli e le relative responsabilità, sia nell'arbitraggio che in compiti di giuria.
- Praticare gli sport di squadra applicando strategie efficaci per la risoluzione di situazioni problematiche.
- Praticare sport individuali abituandosi al confronto ed alla assunzione di responsabilità personali.
- Collaborare con i compagni all'interno del gruppo facendo emergere le proprie potenzialità.
- Praticare giochi e attività sportive applicando tecniche, semplici tattiche, regole basilari e mettendo in atto comportamenti corretti e collaborativi.

ABILITÀ

- Saper gestire in modo consapevole e responsabile abilità sportive dei giochi e dell'attività sportiva.
- Sapersi relazionare positivamente con il gruppo nel rispetto delle diverse capacità e caratteristiche individuali e delle esperienze pregresse.
- Saper svolgere un ruolo attivo nella pratica sportiva, partecipando attivamente a semplici scelte tattiche.
- Saper gestire lealmente la competizione, mettendo in atto comportamenti corretti.

CONOSCENZE

- Elementi tecnici e tattici essenziali delle attività sportive individuali e di squadra.
- Le regole di base dei giochi e delle attività sportive praticate e il fair play.
- La terminologia e la gestualità arbitrale semplice.
- Le modalità cooperative per valorizzare le diversità nelle definizioni di ruoli e regole.

NUCLEI FONDANTI

- Movimento e corpo
- I linguaggi del corpo e la comunicazione non verbale
- Gioco e sport
- Salute e benessere

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE

Ogni studente, quale che sia la sua condizione, anche diversamente abile, deve poter trarre giovamento dal servizio educativo e partecipare alla vita del gruppo tramite occasioni di inserimento il più attive possibile. Le esercitazioni connesse saranno combinate logicamente nel modo più opportuno, in modo che la successione degli sforzi e dei carichi risponda a rigorose leggi fisiologiche rendendo come protagonista lo studente con le sue esigenze psicofisiche comprendendo anche attività particolarmente gradite agli studenti, esercizi sportivi, giochi di gruppo, ecc..., tutte finalizzate al raggiungimento degli obiettivi di apprendimento dichiarati.

Creazione di spunti di riflessione che mettano in risalto possibili collegamenti con le altre discipline in modo da favorire nello studente l'interiorizzazione di una cultura interdisciplinare.

ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE

La personalizzazione dell'insegnamento, e quindi la determinazione quantitativa e qualitativa delle attività, supera l'ostacolo dato dalle caratterizzazioni morfo-funzionali di genere, poiché ogni studente avrà la possibilità di lavorare su se stesso, individualmente e con la collaborazione dei compagni, nel

rispetto dei suoi tempi e delle sue difficoltà e potenzialità.

Particolare attenzione dovrà essere dedicata alla gestione degli studenti che praticano attività sportive con continuità e a livello agonistico, valorizzando le loro esperienze e competenze a favore del gruppo classe, attribuendo loro ruoli di supporto alle attività dei singoli e dei gruppi, anche con compiti di tutoring, oltre che di responsabilità organizzativa e di arbitraggio. Il coinvolgimento degli studenti esonerati andrà attuato con modalità di partecipazione utili sul piano dell'acquisizione delle conoscenze e sotto il profilo della socializzazione e coinvolgendoli in compiti di organizzazione e/o collaborazione durante le attività. Un approccio per competenze dovrebbe privilegiare un lavoro dove per competenza si intende la capacità di far fronte ad un compito, o ad un insieme di compiti, riuscendo a mettere in moto e a orchestrare le proprie risorse interne, cognitive, affettive e volitive, e a utilizzare quelle esterne disponibili in modo coerente e fecondo.

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

La palestra, laboratorio del fare per eccellenza, deve promuovere competenze motorie dove il fare, il capire, il discutere, il problem solving, il conoscere, mobilitano nello studente quei processi che lo portano a fare propria e spendibile la competenza del "fare movimento" con il piacere di fare movimento, ma non solo per fare movimento fine a se stesso, ma per realizzare un progetto di vita attiva.

Aula Didattica per lezioni teoriche e discussioni.

Piattaforma E-learning per condividere materiali didattici, video lezioni, approfondimenti, quiz e test online.

È importante avere una combinazione di ambienti interni ed esterni per diversificare le attività e adattarsi alle condizioni meteorologiche. Gli spazi devono permettere una facile transizione tra lezioni teoriche e attività pratiche. L'integrazione di strumenti tecnologici può arricchire significativamente l'esperienza di apprendimento.

STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI

Libri di testo specifici

Atlanti di anatomia

Schede didattiche su vari argomenti (es. regole degli sport, tecniche di allenamento)

Modelli anatomici tridimensionali (scheletro, muscoli, articolazioni)

Poster e grafici (es. piramide alimentare, sistemi energetici)

Proiettore o LIM per presentazioni multimediali

Computer, tablet e smartphone per ricerche e progetti.

Software specifici per analisi del movimento, poster educativi, tracking delle attività fisiche, analisi delle prestazioni sportive e simulazioni di anatomia e fisiologia.

VALUTAZIONE

Partendo dall'osservazione e dall'analisi dello studente per stabilire il reale livello psico-motorio, sarà perciò necessario proporre situazioni educative personalizzate e seguire, in sede di valutazione, il grado di sviluppo del soggetto correlati dai dati ambientali, relazionali, psico-somatici che costituiscono i tratti essenziali del livello di partenza.

TEMPI

Ottobre - maggio

Denominazione dell'Unità Formativa Disciplinare

UNITA' FORMATIVA 4:

SALUTE E BENESSERE

COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali: ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici - D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3)

- Conoscere i principi fondamentali di prevenzione per la sicurezza personale in palestra, a casa e negli spazi aperti, compreso quello stradale.
- Adottare i principi igienici e scientifici essenziali per mantenere il proprio stato di salute e migliorare l'efficienza fisica, così come le norme sanitarie e alimentari indispensabili per il mantenimento del proprio benessere.
- Conoscere gli effetti benefici dei percorsi di preparazione fisica e gli effetti dannosi dei prodotti farmacologici tesi esclusivamente al risultato immediato.
- Orientarsi in contesti diversificati e per il recupero di un rapporto corretto con l'ambiente; esse inoltre favoriranno la sintesi delle conoscenze derivanti da diverse discipline scolastiche.
- Saper assumere in modo attivo e responsabile corretti stili di vita.

ABILITÀ

- Essere in grado di seguire un'alimentazione equilibrata adatta alla propria crescita e allo svolgimento dell'attività fisico-sportiva.
- Essere in grado di riconoscere l'importanza di assumere corrette abitudini posturali.
- Saper applicare le norme elementari di primo soccorso.
- Saper utilizzare il lessico disciplinare per comunicare in maniera efficace.

CONOSCENZE

- Essere in grado di seguire un'alimentazione equilibrata adatta alla propria crescita e allo svolgimento dell'attività fisico-sportiva.
- Essere in grado di riconoscere l'importanza di assumere corrette abitudini posturali.
- Saper applicare le norme elementari di primo soccorso.
- Saper utilizzare il lessico disciplinare per comunicare in maniera efficace.

NUCLEI FONDANTI

- Movimento e corpo
- I linguaggi del corpo e la comunicazione non verbale
- Gioco e sport
- Salute e benessere

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE

Ogni studente, quale che sia la sua condizione, anche diversamente abile, deve poter trarre giovamento dal servizio educativo e partecipare alla vita del gruppo tramite occasioni di inserimento il più attive possibile. Le esercitazioni connesse saranno combinate logicamente nel modo più opportuno, in modo che la successione degli sforzi e dei carichi risponda a rigorose leggi fisiologiche rendendo come protagonista lo studente con le sue esigenze psicofisiche comprendendo anche attività particolarmente gradite agli studenti, esercizi sportivi, giochi di gruppo, ecc..., tutte finalizzate al raggiungimento degli obiettivi di apprendimento dichiarati.

Creazione di spunti di riflessione che mettano in risalto possibili collegamenti con le altre discipline in modo da favorire nello studente l'interiorizzazione di una cultura interdisciplinare.

ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE

La personalizzazione dell'insegnamento, e quindi la determinazione quantitativa e qualitativa delle attività, supera l'ostacolo dato dalle caratterizzazioni morfo-funzionali di genere, poiché ogni studente avrà la possibilità di lavorare su se stesso, individualmente e con la collaborazione dei compagni, nel rispetto dei suoi tempi e delle sue difficoltà e potenzialità.

Particolare attenzione dovrà essere dedicata alla gestione degli studenti che praticano attività sportive con continuità e a livello agonistico, valorizzando le loro esperienze e competenze a favore del gruppo classe, attribuendo loro ruoli di supporto alle attività dei singoli e dei gruppi, anche con compiti di tutoring, oltre che di responsabilità organizzativa e di arbitraggio. Il coinvolgimento degli studenti esonerati andrà attuato con modalità di partecipazione utili sul piano dell'acquisizione delle conoscenze e sotto il profilo della socializzazione e coinvolgendoli in compiti di organizzazione e/o collaborazione durante le attività. Un approccio per competenze dovrebbe privilegiare un lavoro dove

per competenza si intende la capacità di far fronte ad un compito, o ad un insieme di compiti, riuscendo a mettere in moto e a orchestrare le proprie risorse interne, cognitive, affettive e volitive, e a utilizzare quelle esterne disponibili in modo coerente e fecondo.

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

La palestra, laboratorio del fare per eccellenza, deve promuovere competenze motorie dove il fare, il capire, il discutere, il problem solving, il conoscere, mobilitano nello studente quei processi che lo portano a fare propria e spendibile la competenza del “fare movimento” con il piacere di fare movimento, ma non solo per fare movimento fine a se stesso, ma per realizzare un progetto di vita attiva.

Aula Didattica per lezioni teoriche e discussioni.

Piattaforma E-learning per condividere materiali didattici, video lezioni, approfondimenti, quiz e test online.

È importante avere una combinazione di ambienti interni ed esterni per diversificare le attività e adattarsi alle condizioni meteorologiche. Gli spazi devono permettere una facile transizione tra lezioni teoriche e attività pratiche. L'integrazione di strumenti tecnologici può arricchire significativamente l'esperienza di apprendimento.

STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI

Libri di testo specifici

Atlanti di anatomia

Schede didattiche su vari argomenti (es. regole degli sport, tecniche di allenamento)

Modelli anatomici tridimensionali (scheletro, muscoli, articolazioni)

Poster e grafici (es. piramide alimentare, sistemi energetici)

Proiettore o LIM per presentazioni multimediali

Computer, tablet e smartphone per ricerche e progetti.

Software specifici per analisi del movimento, poster educativi, tracking delle attività fisiche, analisi delle prestazioni sportive e simulazioni di anatomia e fisiologia.

VALUTAZIONE

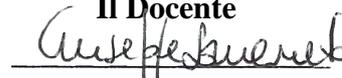
Partendo dall'osservazione e dall'analisi dello studente per stabilire il reale livello psico-motorio, sarà perciò necessario proporre situazioni educative personalizzate e seguire, in sede di valutazione, il grado di sviluppo del soggetto correlati dai dati ambientali, relazionali, psico-somatici che costituiscono i tratti essenziali del livello di partenza.

TEMPI

Febbraio - marzo

Trebisacce, 03/10/2024

Il Docente



Il docente utilizzerà metodologie che prevedono l'uso di dispositivi elettronici (PC, Tablet, Smartphone) da parte degli studenti

SI NO

Il Docente

