



DISTRETTO SCOLASTICO N. 29

IISS-IPSI A - ITI "Ezio Aletti" Trebisacce (CS)
IPSCT-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}



CAF

ForMiur



ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE IPSIA - ITI - "EZIO ALETTI"-TREBISACCE

Prot. 0010418 del 08/10/2024

IV (Entrata)

PROGRAMMAZIONE della DISCIPLINA **SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE**

della CLASSE 5 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	%
0	0	0	0	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>Partecipazione e cittadinanza attiva</i>	Sport come veicolo di cittadinanza: dal campo alla comunità	Scienze integrate Geografia Tecnologia
<i>Lavoro e sistemi produttivi</i>	Sport, lavoro e produttività: le dinamiche del movimento nel mondo professionale	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">• Sviluppare un'attività motoria complessa, adeguata ad una completa maturazione personale.• Avere piena conoscenza e consapevolezza degli effetti positivi generati dai percorsi di preparazione fisica specifici.• Sapere osservare e interpretare i fenomeni connessi al mondo dell'attività motoria e sportiva proposta nell'attuale contesto socioculturale, in una prospettiva di durata lungo tutto l'arco della vita.• Essere in grado di utilizzare le proprie capacità motorie per elaborare risposte motorie adeguate in situazioni complesse, in sicurezza anche in presenza di carichi, nei diversi ambienti anche naturali.• Essere consapevole del proprio processo di maturazione e sviluppo motorio, essere in grado di gestire il movimento, utilizzando in modo ottimale le proprie capacità nei diversi ambienti anche naturali.

ABILITÀ

- Essere in grado di organizzare autonomamente percorsi di lavoro e saperli trasferire ad altri ambiti,
- Realizzare personalizzazioni efficaci variando il ritmo dell'azione motoria e sportiva.
- Saper analizzare le proprie prestazioni motorie per elaborare un proprio stile individuale.
- Saper praticare attività ludiche e sportive e saperle organizzare anche con l'utilizzo delle risorse tecnologiche.
- Saper adottare comportamenti responsabili nei confronti dell'ambiente naturale e della tutela del patrimonio.

CONOSCENZE

- Gli effetti positivi del movimento e le metodiche di allenamento.
- Il ritmo delle azioni motorie complesse e il ritmo personale.
- Variabili del movimento e immagine mentale del movimento.
- Le attività ludiche e sportive e le strumentazioni tecnologiche.
- Le pratiche motorie e sportive da effettuare in ambiente naturale in sicurezza e le caratteristiche del territorio e la sua tutela.

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

<p>attiva.</p> <p>Aula Didattica per lezioni teoriche e discussioni.</p> <p>Piattaforma E-learning per condividere materiali didattici, video lezioni, approfondimenti, quiz e test online.</p> <p>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.</p>
<p style="text-align: center;">STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI</p> <p>Libri di testo specifici</p> <p>Atlanti di anatomia</p> <p>Schede didattiche su vari argomenti (es. regole degli sport, tecniche di allenamento)</p> <p>Modelli anatomici tridimensionali (scheletro, muscoli, articolazioni)</p> <p>Poster e grafici (es. piramide alimentare, sistemi energetici)</p> <p>Proiettore o LIM per presentazioni multimediali</p> <p>Computer, tablet e smartphone per ricerche e progetti.</p> <p>Software specifici per analisi del movimento, poster educativi, tracking delle attività fisiche, analisi delle prestazioni sportive e simulazioni di anatomia e fisiologia.</p>
<p style="text-align: center;">VALUTAZIONE</p> <p>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.</p>
<p style="text-align: center;">TEMPI</p> <p>Ottobre - dicembre</p>

Denominazione dell'Unità Formativa Disciplinare
<p>UNITA' FORMATIVA 2:</p> <p style="text-align: center;">I LINGUAGGI DEL CORPO E LA COMUNICAZIONE NON VERBALE</p>
<p>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)</p> <ul style="list-style-type: none"> Essere in grado di rappresentare, in vari contesti e ambienti, aspetti della realtà ed emozioni, utilizzando in modo consapevole l'espressività corporea.
<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> Saper scegliere l'uso di uno o più linguaggi non verbali, appropriati alla situazione comunicativa. Sapersi cimentare in produzioni artistiche, coreutiche, musicali, in base alle attitudini personali e del gruppo (coreografie, saggi, recite teatrali, ...).
<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> I diversi linguaggi non verbali e i loro codici, e la loro interazione con il linguaggio verbale. Elementi di trasversalità fra espressioni artistiche, musicali e coreutiche e altri ambiti disciplinari.
<p style="text-align: center;">NUCLEI FONDANTI</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 attività sportive, individuali e di squadra, applicando tecniche specifiche e strategie apportando contributi personali.
- Conoscere e applicherà le strategie tecnico-tattiche dei giochi sportivi.
- Saper affrontare il confronto agonistico con un'etica corretta, con rispetto delle regole e vero fairplay.
- Saper svolgere ruoli di direzione dell'attività sportiva, nonché organizzare e gestire eventi sportivi nel tempo scuola ed extra-scuola.
- Essere consapevole dell'aspetto educativo e sociale dello sport interpretando la cultura sportiva in modo responsabile ed autonomo.

ABILITÀ

- Saper affrontare il confronto agonistico con etica corretta.
- Saper organizzare e gestire eventi sportivi.
- Saper osservare e interpretare criticamente fenomeni di massa legati al mondo sportivo.
- Saper scegliere e svolgere autonomamente, sulla base delle proprie caratteristiche psico-fisiche, attività sportive individuali e/o di gruppo come stile di vita attivo.

CONOSCENZE

- L'aspetto educativo e sociale dello sport.
- Struttura e organizzazione di un evento sportivo (tabelle, arbitraggi, gironi, ecc.).
- I corretti valori dello sport in contesti diversificati (il fair play sportivo).
- I concetti teorici e gli elementi tecnico-pratici della/e attività praticata/scelta/e, il funzionamento degli apparati coinvolti (muscolare, cardiocircolatorio e respiratorio.....).

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) Assumere stili di vita e comportamenti attivi nei confronti della propria salute. <ul style="list-style-type: none"> • Conferire il giusto valore all'attività fisica e sportiva. • Conoscere i principi generali di una corretta alimentazione. • Utilizzo di una corretta alimentazione nell'ambito dell'attività fisica e nei vari sport. • Essere in grado di adottare consapevolmente stili di vita improntati al benessere psico-fisico. • Saper progettare possibili percorsi individualizzati legati all'attività fisica utilizzando saperi e abilità acquisiti.
ABILITÀ <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le proprie risorse e conoscenze per pianificare tempi e modi di allenamenti. • Applicare anche per distretti corporei il movimento più appropriato al mantenimento dell'equilibrio funzionale. • Essere in grado di gestire una situazione di emergenza e praticare le procedure appropriate (analisi dell'infortunato, sostegno funzioni vitali ...). • Essere in grado di osservare e interpretare le dinamiche afferenti al mondo sportivo in funzione della propria crescita personale. • Saper selezionare le conoscenze acquisite, tramite gli apprendimenti e l'esperienza vissuta, per costruire itinerari personalizzati.
CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> • I regolamenti, le tecniche e i processi di allenamento delle più comuni discipline sportive. • Il movimento più appropriato al mantenimento dell'equilibrio funzionale. • Conoscere le procedure di intervento per gestire le situazioni di emergenza. • Gli aspetti educativi dello Sport e i suoi risvolti negativi (doping, aggressività, sport spettacolo, esasperazione agonistica ...). • I contenuti relativi a uno stile di vita improntato al benessere psico-fisico.
NUCLEI FONDANTI <ul style="list-style-type: none"> • 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

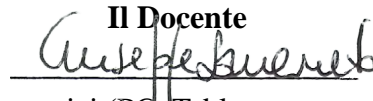
Partendo dall'osservazione e dall'analisi dello studente per stabilire il reale livello psico-motorio, sarà perciò necessario proporre situazioni educative personalizzate e seguire, in sede di valutazione, il grado di sviluppo del soggetto correlati dai dati ambientali, relazionali, psico-somatici che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

