

Progettazione UDA

Disciplina: SCIENZE MOTORIE **Classe:** tutte

Referente: VIOZZI GIANLUCA

UDA n. 3		Titolo: NUOTO	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE SPECIFICHE
<input checked="" type="checkbox"/> 1. Comunicazione nella madrelingua <input type="checkbox"/> 2. Comunicazione nelle lingue straniere <input type="checkbox"/> 3. Competenze matematiche e competenze di base in scienza e tecnologia. <input type="checkbox"/> 4. Competenza digitale <input checked="" type="checkbox"/> 5. Imparare a imparare <input checked="" type="checkbox"/> 6. Competenze sociali e civiche <input type="checkbox"/> 7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità <input type="checkbox"/> 8. Consapevolezza ed espressione culturale	<p>Conoscere la tecnica e la didattica dei vari stili.</p> <p>Conoscere la tecnica e la didattica del tuffo di partenza, dal bordo vasca e dal blocco di partenza.</p>	<p>Sa nuotare negli stili richiesti in base al livello di partenza.</p> <p>Sa tuffarsi sia dal bordo vasca che dai blocchi di partenza.</p> <p>Sa mettere a frutto gli insegnamenti appresi per migliorare il proprio stile.</p>	<p>Avere un buon controllo del proprio corpo in acqua (acquaticità) anche in situazioni problematiche.</p>
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
<i>Rif. tabella allegata N. 2 A;B;E.</i>			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
<i>Rif. tabella allegata N. 2 1.1;1.2;1.3;3.1;3.4;4.2;4.4.</i>			

Istituto Comprensivo "I.C. FALERONE"
Scuola secondaria di I grado

MEDIAZIONE DIDATTICA

TEMPI	METODOLOGIE	STRUMENTI	RISORSE
Nei mesi di: gennaio/febbraio/marzo	<input checked="" type="checkbox"/> Lezione frontale <input checked="" type="checkbox"/> Lezione dialogata <input checked="" type="checkbox"/> Cooperative learning <input type="checkbox"/> Tutoring e/o peer education <input type="checkbox"/> Brain storming <input checked="" type="checkbox"/> Problem solving <input type="checkbox"/> Attività laboratoriali <input type="checkbox"/> Ricerche ed approfondimenti <input checked="" type="checkbox"/> Studio individuale e domestico <input checked="" type="checkbox"/> Attività a coppie e/o a gruppi	<input type="checkbox"/> Uso di audiovisivi <input checked="" type="checkbox"/> Uso di tecnologie multimediali e di rete (stampante, video-fotocamera, Internet, ecc.) <input checked="" type="checkbox"/> LIM <input type="checkbox"/> Computer / tablet <input type="checkbox"/> Libro di testo (cartaceo misto digitale) <input type="checkbox"/> Software didattico <input type="checkbox"/> Materiali strutturati (mappe, schemi, ecc.) <input type="checkbox"/> Materiale di facile consumo (colori, colla, ecc.) <input type="checkbox"/> Materiale di recupero <input type="checkbox"/> Testi alternativi di approfondimento e riviste <input checked="" type="checkbox"/> Esercizi guidati e schede strutturate <input checked="" type="checkbox"/> Esercizi e giochi in acqua	<input checked="" type="checkbox"/> Docente di classe <input type="checkbox"/> Altri docenti della classe <input type="checkbox"/> Docenti di altre classi <input checked="" type="checkbox"/> Esperti
SPAZI			MODALITÀ DI RECUPERO
<input checked="" type="checkbox"/> Aula/sezione <input type="checkbox"/> Aula informatica <input type="checkbox"/> Salone/corridoio <input type="checkbox"/> Cortile/giardino <input type="checkbox"/> Palestra <input checked="" type="checkbox"/> Piscina			<input checked="" type="checkbox"/> Recupero curriculare
			MODALITÀ DI POTENZIAMENTO
			<input checked="" type="checkbox"/> Potenziamento curriculare

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Avviare alla pratica acquatica attraverso un lavoro propedeutico:

- respirare
- galleggiare
- scivolare
- propulsione
- giochi in acqua
- tuffi

Stili proposti:

- crawl
- dorso
- rana

STANDARD MINIMI DI APPRENDIMENTO

Gli allievi devono svolgere compiti semplici, anche in situazioni nuove e mostrare comportamenti rispettosi verso se stessi e quello degli altri.

PERSONALIZZAZIONE DEL PERCORSO

Per gli alunni con bisogni educativi speciali, in coerenza con il PDP, gli obiettivi verranno di volta in volta adeguati ai loro bisogni attraverso:

- ***l'utilizzo di strumenti compensativi e dispensativi;***
- ***la semplificazione:*** si modificherà il lessico, si ridurrà la complessità concettuale, si modificheranno i criteri di corretta esecuzione di un compito (consentendo più errori e imprecisioni);

STRUMENTI DI VALUTAZIONE

- Compito reale
- Questionario a risposte aperte o misto (risposte aperte, frasi aperte, vero o falso, risposte multiple ecc.)
- Prova di carattere logico-applicativo
- Prova grafica: disegno
- Prova orale
- Prova scritta
- Autovalutazione
- Osservazioni sistematiche
- Prove pratiche

(*) Per la valutazione in decimi si rimanda al PTOF (allegato 5)

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

VALUTAZIONE	Autonomia	Relazione	Partecipazione	Flessibilità	Responsabilità	Consapevolezza
AVANZATO						
INTERMEDIO						
BASE						
INIZIALE						

Rif. tabella N.1 allegata.

TABELLA N. 1 COMPETENZE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE
<p>1) La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.</p> <p>2) La comunicazione nelle lingue straniere condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.</p> <p>3) La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni). 3.1) La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. 3.2) La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.</p> <p>4) La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.</p> <p>5) 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. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.</p> <p>6) Competenze sociali e civiche includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. 6.1) La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.</p> <p>7) Spirito di iniziativa e l'imprenditorialità concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.</p> <p>8) Consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.</p>	<p>- Autonomia: è capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace;</p> <p>- Relazione: interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo;</p> <p>- Partecipazione: collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo;</p> <p>- Responsabilità: rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta;</p> <p>- Flessibilità: reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con l'utilizzo originale di materiali, ecc.;</p> <p>- Consapevolezza: è consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.</p>
	<p style="text-align: center;">LIVELLO DELLE COMPETENZE</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>D) Iniziale L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</p>

TABELLA N. 2 TRAGUARDI COMPETENZE E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

CLASSE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p>PRIMA SECONDA TERZA</p>	<p>A. L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.</p> <p>B. Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.</p> <p>C. 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.</p> <p>D. Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.</p> <p>E. Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.</p> <p>F. È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune</p>	<p>1. IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p> <p>1.1 Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.</p> <p>1.2 Saper utilizzare l’ esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali.</p> <p>1.3 Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.</p> <p>1.4 Sapersi orientare nell’ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole).</p> <p>2. IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</p> <p>2.1 Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d’ animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo.</p> <p>2.2 Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport.</p> <p>2.3 Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all’applicazione del regolamento di gioco.</p> <p>3. IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p> <p>3.1 Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa proponendo anche varianti.</p> <p>3.2 Sa realizzare strategie di gioco, mette in atto comportamenti collaborativi e partecipa in forma propositiva alle scelte della squadra.</p> <p>3.3 Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice.</p> <p>3.4 Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l’altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta.</p> <p>4. SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p> <p>4.1 Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell’età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni.</p> <p>4.2 Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro.</p> <p>4.3 Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l’altrui sicurezza.</p> <p>4.4 Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo.</p> <p>4.5 Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici.</p> <p>4.6 Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all’assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).</p>