

**UNITÀ DI APPRENDIMENTO
SCUOLA SECONDARIA
EDUCAZIONE FISICA
ANNO SCOLASTICO 2023 2024**

TUTTE LE CLASSI E SEZIONI DELLE PRIME MEDIE	PLESSO CENTRALE E FOCENE
INSEGNANTI MIANI STEFANO E BOEMIO ELVIRA	DISCIPLINA EDUCAZIONE FISICA

TITOLO: VALORE ETICO DELLO SPORT

COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI/MULTIPLIDISCIPLARI

COMPETENZE	
X	Comunicazione nella madrelingua
	Comunicazione nelle lingue straniere
	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
	Competenza digitale
X	Imparare ad imparare
X	Competenze sociali e civiche
	Spirito di iniziativa e imprenditorialità
	Consapevolezza ed espressione culturale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
NUCLEO FONDANTE	
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Tecniche fondamentali • regolamenti degli sport di squadra • Gioco e arbitraggio di una partita
ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare molteplici capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste • Partecipare in forma propositiva alla scelta di strategie di gioco e alla loro realizzazione con comportamenti collaborativi. • Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico dei giochi sportivi, assumendo anche il ruolo di arbitro e/o funzioni di giuria. • Saper gestire in modo consapevole gli eventi della gara (le situazioni competitive) con autocontrollo e rispetto per l'altro, accettando la "sconfitta". • Riconoscere i propri limiti e relazionarsi positivamente con gli altri accettandone la diversità e mettendo in atto comportamenti collaborativi

PREREQUISITI
<ul style="list-style-type: none"> • Auditivi

- Costruttivi
- Esecutivi

TEMPI

Settembre, primi di ottobre

ATTIVITÀ

Giochi pre-sportivi a coppie e in gruppo Fondamentali e regolamenti dei giochi di squadra (Pallavolo, Pallacanestro, Calcio, Atletica)

Osservazione dei comportamenti del singolo e della classe a riguardo il rispetto delle regole dei giochi sportivi, sulla partecipazione alle attività pratiche e alle conversazioni guidate

STRUMENTI

	Libri di testo
	Altro materiale cartaceo
	Software didattici
	Monitor
	Materiale digitale
	Altro

METODOLOGIE

x	Lezione frontale
x	Cooperative learning
	Peer education
x	Attività ludiche digitali e non
	Gamification della didattica
x	Problem solving
	Brainstorming
	Uso di tecnologie multimediali
	Attività laboratoriali

Verifiche (cartacee e/o digitali)

	PROVE NON STRUTTURATE
	PROVE STRUTTURATE O PROVE OGGETTIVE <ul style="list-style-type: none"> • Test motori. • Verifica sulla conoscenza del corpo umano.
	PROVE SEMISTRUTTURATE

Valutazione Scuola Primaria

Griglie di valutazione disciplinari

Griglie di valutazione delle competenze trasversali (compiti di realtà)

Valutazione Scuola Secondaria

Griglie di valutazione disciplinari

Griglie di valutazione delle competenze trasversali (compiti di realtà)

**LA CONSEGNA AGLI STUDENTI
(FACOLTATIVA)**

Per “consegna” si intende *il documento che il docente presenta agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definiti, tenendo presente anche i criteri di valutazione.*

1^ nota: il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.

2^ nota: l’Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono “oltre misura” ovvero richiedono agli studenti competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.

3^ nota: l’Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel “prodotto”, ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l’esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

CONSEGNA AGLI STUDENTI
Titolo Uda Sapersi orientare nello spazio e nel tempo
Cosa si chiede di fare
Quali prodotti
Tempi
Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)
Criteri di valutazione (griglia di osservazione predisposta dal docente in base al compito)