

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

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

TITOLO: EDUCAZIONE ALLA SALUTE E ALLA SICUREZZA

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"> • Salute e benessere, prevenzione e sicurezza • I cambiamenti dell'età e i benefici • Prestazioni relative all'età • Efficienza fisica. • Utilizzo corretto delle attrezzature sportive • Tecniche di autocontrollo • Il doping e l'assunzione di sostanze illecite.
ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi in sicurezza. • Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni. • Consapevolezza degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping). • Saper adottare comportamenti sani e corretti per la tutela della salute. • Essere capaci di far fronte ad una emergenza

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

TEMPI
Settembre, primi di ottobre

ATTIVITÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Ordinativi. • Regolamenti scolastici e sportivi Prevenzione e assistenza durante le attività motorie e uso corretto delle attrezzature sportive. • Norme di igiene, alimentazione paramorfismi e pronto soccorso

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)

Il Dipartimento di Scienze Motorie

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