

<b>PROGETTO SAM (Primo Modulo) Novembre</b>	
<b>Denominazione</b>	Sport, Animazione e Movimento in Alternanza Scuola e Lavoro
<b>Prodotti</b>	Questionario sull'esperienza
<b>Competenze</b>	<p>Lo studente diviene in grado di compiere una scelta consapevole rispetto all'uso del movimento nei contesti specifici dell'animazione</p> <p><b>Competenze Europee</b> Competenze sociali e civiche</p> <p><b>Competenze chiave di cittadinanza (Fioroni)</b> Collaborare partecipare Agire in modo autonomo e responsabile</p> <p><b>Competenze disciplinari</b> Individuare, organizzare e praticare esercitazioni efficaci per incrementare le capacità coordinative e condizionali Sperimentare varie tecniche espressivo-comunicative in lavori individuali e di gruppo Saper organizzare eventi sportivi nel tempo scuola ed extra scuola</p>
<b>Abilità</b>	
Partecipare attivamente alle attività ludiche specifiche del contesto animativo	
Riconoscere le emozioni generate da situazioni nuove	
Affrontare le emozioni generate da situazioni nuove	
Riconoscere le caratteristiche dei contesti dell'animazione più adatte alle proprie aspirazioni	
<b>Conoscenze</b>	
Esercitazioni ed attività cooperative e di coinvolgimento in palestra. Tecniche di dinamica di gruppo.	
<b>Comportamenti</b>	
Ascolto; iniziativa e tenacia; flessibilità.	
<b>Utenti destinatari</b>	Studenti delle classi terze, quarte.
<b>Prerequisiti</b>	Disponibilità a portare a termine l'Unità Di Apprendimento tramite la stipula di un "patto formativo".
<b>Fase di applicazione</b>	Unità da svolgere sotto il regime di Alternanza Scuola e Lavoro, sia come classe che come gruppo extra-classe.
<b>Tempi</b>	6 ore
<b>Esperienze attivate</b>	Informazione preventiva con i docenti. Inserimento dei partecipanti nel progetto Sport, Animazione e Movimento 2017/18 che prevede un percorso articolato in più Unità didattiche che coprono l'intero anno scolastico. (allegato 1)
<b>Metodologia</b>	Lezione frontale e partecipata: ore 1,5. Lavoro di gruppo: ore 0,5. Attività di laboratorio: ore 1,5. Studio individuale: ore 1,5. Test valutativi e di verifica: ore 1.
<b>Risorse umane</b> • <b>interne esterne</b>	Risorse interne: docenti della classe; Risorse esterne: Formatore esterno (LUDENS)
<b>Strumenti</b>	Palestra attrezzata con amplificazione musicale. Spazio per i lavori di gruppo Internet per i test valutativi e di verifica
<b>Valutazione</b>	Test valutativo effettuato su piattaforma Socrative - Autovalutazione Questionario di verifica su piattaforma Moduli di Google
<b>Costo del corso</b>	nessuno
<b>Contatto</b>	Proponente corso: LUDENS ASD ludens.asd@gmail.com
<b>Docenti dello staff</b>	Prof: Antongiulio Barbujani – peer-educator progetto SAM

## CONSEGNA AGLI STUDENTI (Primo Modulo)

### **Titolo**

*Sport, Animazione e Movimento (Primo Modulo)*

### **Cosa si chiede di fare**

*Partecipare alla lezione frontale in palestra dove si mette in gioco la propria capacità relazionale attraverso il movimento, eseguire un lavoro di gruppo, partecipare alla lezione di laboratorio in palestra, studiare i documenti proposti on line e compilare i test finali richiesti.*

### **In che modo:**

*Sviluppare al massimo la propria capacità di relazione e di ascolto.*

### **Lavoro del singolo**

*Lavoro in palestra, studio individuale, risposta al test finale e al questionario.*

### **Lavoro di gruppo**

*Partecipazione al lavoro di gruppo e al laboratorio in palestra.*

### **Quali prodotti**

*Questionario sull'esperienza*

### **Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)**

*Mettersi alla prova in situazioni ludiche dove sperimentare emozioni che possano portare al cambiamento e nuovi modi di vedere la professione dell'animatore*

### **Tempi**

*I tempi di realizzazione delle fasi del progetto stesso: ore 6*

### **Risorse umane(interne/esterne),**

*Risorse interne: saranno coinvolti e resi partecipi i docenti del Consiglio di Classe e in particolare i docenti di Scienze Motorie*

*Risorse esterne: la formazione e la conduzione del lavoro di gruppo saranno coordinate da una equipe esterna.*

### **Strumenti**

*Palestra, questionario e test finali via internet.*

### **Criteri di valutazione**

*Verranno adottati dei criteri che consentiranno di definire gli allievi più interessati all'approfondimento del progetto*

**SPECIFICAZIONE DELLE FASI (Primo Modulo)**

<b>Fasi</b>	<b>Attività</b>	<b>Strumenti</b>	<b>Esiti</b>	<b>Tempi</b>	<b>Valutazione</b>
<b>1</b>	Incontro frontale	Palestra Aula Magna Spazio adatto al Movimento	Partecipazione	Ore 1,5	Interesse Partecipazione Messa in gioco
<b>2</b>	Lavoro di Gruppo	Palestra Aula Magna Spazio adatto al Movimento	Collaborazione	Ore 0,5	Interesse Partecipazione Messa in gioco
<b>3</b>	Laboratorio	Palestra Aula Magna Spazio adatto al Movimento	Partecipazione Collaborazione Comprensione	ore 1,5	Interesse Partecipazione Messa in gioco
<b>4</b>	Studio domestico	Accesso Internet	Letture e studio da parte degli studenti di materiali per una meta-cognizione del lavoro svolto	ore 1,5	Interesse Approfondimento Rielaborazione
<b>5</b>	Apertura delle piattaforme on line per l'esecuzione dei test Questionario di valutazione del progetto	Accesso Internet	Risposte ai test da parte degli studenti su piattaforma on line Socrative Compilazione del questionario su piattaforma Moduli di Google	ore 1	Superamento degli standard minimi richiesti Scelta dei contesti specifici dell'animazione più adatto

**DIAGRAMMA DI GANTT**

		Tempi			
Fasi	SETTEMBRE			NOVEMBRE- DICEMBRE	
1	Presentazione del progetto				
2		Creazione gruppo studenti			
3			Stesura date degli incontri		
4				Incontri di formazione	
5					Verifiche on-line
6					Elaborazione dei Test
7					