

PROGETTO SAM (Modulo 0 – BOOT CAMP EVENTUALE) Ottobre	
Denominazione	Sport, Animazione e Movimento in Alternanza Scuola e Lavoro
Prodotti	Diario dell'esperienza
Competenze	Lo studente diviene in grado di compiere una scelta consapevole rispetto all'uso del movimento nei contesti specifici dell'animazione Competenze Europee Competenze sociali e civiche Competenze chiave di cittadinanza (Fioroni) Collaborare partecipare Agire in modo autonomo e responsabile Competenze disciplinari 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
Abilità	
Partecipare attivamente alle attività ludiche specifiche del contesto animativo	
Saper cooperare in modalità solving problem	
Sperimentare attività sportive in ambiente naturale	
Riconoscere le proprie prerogative nel contesto delle tematiche progettuali	
Conoscenze	
Tecniche di dinamica di gruppo, di gestione della persona e dei gruppi, tecniche di animazione sociale e sportiva	
Comportamenti	
Ascolto; iniziativa e tenacia; flessibilità.	
Utenti destinatari	Studenti delle classi terze, quarte che hanno già frequentato il primo livello del progetto SAM
Prerequisiti	Disponibilità a partecipare ad una due giorni residenziale in un contesto turistico montano
Fase di applicazione	Organizzazione di un boot-camp residenziale a Bibione in due giornate
Tempi	18/20 ore
Esperienze attivate	Partecipazione attiva al programma tramite un accordo "patto formativo" stipulato in precedenza
Metodologia	Lavoro di gruppo: ore 14/15. Attività di laboratorio: ore 4/5.
Risorse umane • interne esterne	Risorse esterne: Formatore esterno (LUDENS)
Strumenti	Spazio per i lavori di gruppo
Valutazione	Diario dell'evento
Costo del corso	Si prevede un costo di circa 60/70€ con trasporto e vitto e alloggio per due giorni
Contatto	Proponente corso: LUDENS ASD ludens.asd@gmail.com
Docenti dello staff	Antongiulio Barbujani

CONSEGNE AGLI STUDENTI (Modulo 0)

Titolo

Sport, Animazione e Movimento (Terzo Modulo)

Cosa si chiede di fare

Partecipare ad un boot-camp dove vengono affrontate le tematiche specifiche del progetto, sperimentati prove autentiche e situazioni cooperative

In che modo:

Sviluppare al massimo la propria capacità di relazione e messa in gioco personale..

Lavoro del singolo

Attività in palestra attività cooperative e sperimentazione di prove autentiche.

Lavoro di gruppo

Partecipazione al lavoro di gruppo, cooperative learning, role play, ecc..

Quali prodotti

Diario dell'esperienza

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

Mettersi alla prova in situazioni specifiche del progetto inserendosi nei vari gruppi di lavoro.

Tempi

I tempi di realizzazione delle fasi del progetto stesso: ore 8/10

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

Location in mae (Bibione)

Criteri di valutazione

Verranno adottati dei criteri che consentiranno di definire le propensioni specifiche di ciascun partecipante.

SPECIFICAZIONE DELLE FASI (Modulo 0)

Fasi	Attività	Strumenti	Esiti	Tempi	Valutazione
1	Adesioni dei partecipanti	Invio modulo iscrizione e versamento quota partecipazione	Iscrizione	Vari	Interesse Adesione
2	Partecipazione al Boot-Camp	Struttura residenziale con spazi per il lavoro di gruppo	Sperimentazione in gruppo	ore 18/20	Interesse Partecipazione Messa in gioco
3	Compilazione diario	diario di bordo	Verifica dell'esperienza	ore 1	Presenza di coscienza

DIAGRAMMA DI GANTT

Tempi		
Fasi	SETTEMBRE	6/7 OTTOBRE
1	Adesioni e iscrizioni	
4		Partecipazione al Boot-camp