

Modulo 1: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: "Orientar...sì"

Dettagli modulo

Titolo modulo 'Orientar...sì'

Descrizione modulo Non c'è niente di più gratificante per un insegnante che osservare un alunno andare alla scoperta di un sistema complesso con curiosità e senza timori, offrendogli la possibilità di sperimentare e valutare scelte operate con spirito critico.

Questo è ciò che la pratica dell'orienteeing nella scuola dà modo di sviluppare attraverso l'utilizzo di strumenti adeguati all'età.

Un problema concreto da risolvere, il confronto con se stessi, il mettersi in gioco, la verifica immediata delle scelte adottate e del percorso compiuto, rappresentano occasioni di apprendimento significative che stimolano negli allievi, in modo equilibrato, sia la componente motoria che quella cognitiva ed emotiva.

L'Orienteering è una pratica sportiva che promuove la crescita personale degli alunni nella loro totalità; può essere vissuto dagli alunni come una vera e propria opportunità per conoscere e vivere la natura, può inoltre definirsi una "materia interdisciplinare" a tutti gli effetti in quanto è caratterizzato da diversi collegamenti interdisciplinari.

Si può dunque affermare che l'Orienteering è un'attività a tutto tondo ed una possibilità, per insegnanti e alunni, di approfondire certe tematiche e di tradurle in pratica, affinché vengano interiorizzate meglio e in modo duraturo dagli alunni.

Metodologia

Per seguire una corretta metodologia d'insegnamento della suddetta attività, si procederà per gradi, per step successivi, partendo da semplici nozioni e proseguendo via via con concetti più difficili e complessi.

Si utilizzerà una didattica laboratoriale e metacognitiva, implementando le attività di ricerca-azione con strategie quali brainstorming, role-play, problem solving e cooperative learning.

Saranno proposte attività a carattere ludico che coinvolgeranno anche alunni di altri istituti comprensivi in giochi di squadra e che consentiranno agli alunni di confrontarsi con se stesso e con gli altri divertendosi.

L'attività conclusiva sarà una gara di orienteeing in un ambiente naturale con alunni provenienti da altri plessi o da altri istituti comprensivi.

Obiettivi formativi.

L'alunno:

- impara a conoscere l'ambiente circostante (artificiale e/o naturale) e lo rispetta;
- sviluppa la capacità di osservazione e di percezione degli spazi; - aumenta lo spirito di collaborazione e di condivisione proponendo strategie e tattiche;
- Potenzia le abilità motorie e l'espressività corporea.

Risultati attesi

- Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole).
- Saper realizzare strategie di gioco,
- Mettere in atto comportamenti collaborativi
- partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra.

Data inizio prevista 16/01/2017

Data fine prevista 31/05/2017

Tipo Modulo Educazione motoria; sport; gioco didattico

Sedi dove è previsto il modulo LEMM881018

Numero destinatari 0 Allievi (Primaria primo ciclo) 16 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)

Numero ore 30

Distribuzione ore per modalità didattica 12 - Studio assistito di gruppo 18 - Lezioni addizionali a un'aula di studenti

Target Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio

Allievi con bassi livelli di competenze

Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare

Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'Orientar...sì'

Base Esperto Costo ora formazione 70,00 €/ora 30 ore 2.100,00 €

Base Tutor Costo ora formazione 30,00 €/ora 30 ore 900,00 €

Gestione

Gestione Costo orario persona 3,47 €/ora 30 ore 16 1.665,60 €

TOTALE 4.665,60 €