

Scheda 1

MAPPA DELLA PROGETTAZIONE

Curricolo → Classe → Bisogni → Competenze → Obiettivi → Strategie → UDA → Evidenze → Valutazione → Riprogettazione

1. Identità della progettazione

Elemento	Dato
Anno scolastico	20__/20__
Istituto	_____
Classe e sezione	2 ^a ____
Disciplina	Educazione Motoria e Fisica
Docente	_____
Periodo	Annuale

2. Profilo generale della classe

La classe presenta livelli di partecipazione e padronanza differenziati. Il gruppo mostra una buona disponibilità alle attività pratiche e cooperative, con necessità di consolidare autonomia, capacità di adattamento alle situazioni motorie, capacità di scelta e consapevolezza delle strategie adottate. La progettazione valorizza il lavoro cooperativo, la partecipazione attiva e la progressiva assunzione di responsabilità.

3. Situazione di partenza e prerequisiti

Osservazioni iniziali delle abilità motorie e delle modalità di partecipazione.

Rilevazione dei prerequisiti attraverso attività pratiche e situazioni di gioco.

Analisi della capacità di rispettare regole, collaborare e adattare il movimento.

Individuazione dei livelli di autonomia, delle strategie spontaneamente utilizzate e delle principali necessità di consolidamento.

4. Bisogni formativi e livelli di padronanza

Area	Situazione iniziale	Bisogno progettuale
Corpo, movimento, espressione e benessere	Differenziato	Consolidare controllo, adattamento e consapevolezza corporea
Movimento, pensiero e azione strategica	In sviluppo	Sviluppare osservazione, decisione, strategia e problem solving
Movimento, relazioni, inclusione e cittadinanza	Generalmente positiva	Rendere più consapevoli collaborazione, inclusione, ruoli e responsabilità
Benessere e stili di vita	Conoscenze di base	Trasferire le conoscenze in scelte quotidiane consapevoli e sostenibili

Nota: i livelli descrivono la situazione di partenza e non costituiscono automaticamente una valutazione numerica.

5. Inclusione e personalizzazione

Adattamento di compiti, tempi, spazi e regole quando necessario.

Utilizzo di supporti visivi, dimostrazioni e consegne progressive.

Gruppi flessibili e strategie cooperative.

Valorizzazione dei diversi livelli di partecipazione e delle risorse individuali.

Attenzione a barriere e facilitatori per garantire accessibilità e partecipazione.

B. DEFINIRE LA DIREZIONE

6. Raccordo con il curriculum

Nucleo fondante	Progressione	Competenza	Padronanza attesa
1. Corpo, movimento, espressione e benessere	Adattamento e consapevolezza	Conoscere, controllare e adattare il proprio corpo e il movimento	Gestione consapevole ed efficace di situazioni motorie variabili
2. Movimento, pensiero e azione strategica	Decisione e adattamento strategico	Analizzare situazioni, scegliere strategie e risolvere problemi motori	Scelte funzionali e motivate in situazioni variabili
3. Movimento, relazioni, inclusione e cittadinanza	Responsabilità e partecipazione	Collaborare, includere, rispettare regole e assumere responsabilità	Partecipazione responsabile, inclusiva e consapevole

7. Competenze e traguardi

Conoscere, controllare e adattare il movimento in situazioni variabili.

Osservare e interpretare situazioni motorie, scegliere strategie e risolvere problemi.

Assumere comportamenti orientati alla salute, alla sicurezza e al benessere.

Collaborare, rispettare regole e ruoli, valorizzare le differenze e contribuire alla costruzione di relazioni positive.

Partecipare in modo responsabile alla vita del gruppo e trasferire quanto appreso in contesti diversi.

8. Obiettivi di apprendimento

Consolidare e combinare schemi motori in situazioni variabili.

Utilizzare spazio, tempo e ritmo in modo funzionale.

Osservare una situazione motoria e scegliere strategie adeguate.

Adattare l'azione in relazione ai cambiamenti della situazione.

Riconoscere e applicare principi di sicurezza, salute e benessere.

Collaborare assumendo ruoli e responsabilità e rispettando regole e differenze.

Riflettere sulle strategie utilizzate e sui risultati ottenuti.

9. Obiettivi formativi trasversali

Sviluppare autonomia e responsabilità.

Collaborare e comunicare efficacemente.

Affrontare problemi e situazioni nuove.

Riflettere sulle proprie strategie e sui risultati.

Promuovere benessere, rispetto, inclusione e fair play.

Sviluppare consapevolezza delle proprie risorse e capacità di scelta.

C. PROGETTARE L'ITINERARIO

10. Scelte metodologiche

Bisogno / obiettivo	Metodologia	Strategia	Motivazione
Collaborazione e inclusione	Cooperative Learning	Ruoli e gruppi flessibili	Favorire interdipendenza positiva, partecipazione e responsabilità
Decisione e adattamento	Problem solving	Situazioni motorie variabili	Sviluppare osservazione, scelta e capacità di adattamento
Motivazione e partecipazione	Gamification	Sfide progressive	Rendere il percorso significativo e sostenere il coinvolgimento

Consapevolezza	Didattica riflessiva	Feedback e autovalutazione	Rendere visibili strategie, progressi e difficoltà
----------------	----------------------	----------------------------	--

11. Ambienti, tempi, risorse e strumenti

Palestra, spazi esterni e aula per momenti di riflessione e rielaborazione.
 Uso di attrezzature motorie, schede, immagini e video.
 Scansione annuale articolata in tre UDA e nei relativi percorsi di apprendimento.
 Utilizzo del territorio e di situazioni motorie autentiche quando funzionale agli obiettivi.
 Utilizzo del digitale per documentazione, osservazione e auto-riflessione quando pertinente.

12. Digitale e Intelligenza Artificiale

Video per osservare e riflettere sul movimento.
 Strumenti digitali per documentare e rielaborare il percorso.
 Ricerca, selezione e valutazione delle informazioni relative a corpo, movimento, salute e sport.
 Uso guidato dell'IA per supportare progettazione, rielaborazione e feedback formativo, nel rispetto della privacy e con supervisione docente.
 Uso consapevole e responsabile delle tecnologie.

13. Itinerario didattico-educativo — mappa delle UDA

N.	Titolo / situazione significativa	Nucleo	Competenza	Periodo	Evidenza / prodotto
1	Il mio corpo in movimento: conoscere, esprimere, prendersi cura	1. Corpo, movimento, espressione e benessere	Conoscere, controllare e prendersi cura di sé	Settembre–Novembre	Il mio piano di benessere attivo
2	Pensare in movimento: osservare, scegliere, risolvere	2. Movimento, pensiero e azione strategica	Analizzare, scegliere e adattare strategie	Dicembre–Marzo	Missione strategica
3	Insieme in gioco: partecipare, includere, progettare	3. Movimento, relazioni, inclusione e cittadinanza	Collaborare, includere e assumere responsabilità	Aprile–Giugno	Progettiamo uno sport per tutti

14. Struttura generale delle UDA

Ogni UDA sarà sviluppata successivamente nel Format 3 attraverso: situazione significativa → bisogno/problema → traguardi e obiettivi → conoscenze essenziali → dimensioni coinvolte → sequenza di apprendimento → attività ed esperienze → compito autentico → evidenze → riflessione/autovalutazione.

15. Compiti autentici e situazioni-problema

Situazioni di gioco nelle quali osservare, scegliere e adattare strategie.
 Organizzazione di attività motorie cooperative e inclusive.
 Progettazione di una semplice azione di promozione del benessere.
 Situazioni nelle quali applicare sicurezza, rispetto delle regole, inclusione e responsabilità.
 Attività nelle quali utilizzare dati e strumenti digitali per osservare, documentare e riflettere sul percorso.

D. OSSERVARE E VALUTARE

16. Evidenze e osservazione

Esecuzioni motorie adattate alla situazione.
 Scelte strategiche efficaci e capacità di modificare l'azione.
 Comportamenti responsabili e sicuri.
 Collaborazione, inclusione e rispetto dei ruoli.
 Autonomia crescente.

Capacità di riflettere sulle proprie strategie e sui risultati.

17. Criteri di valutazione

Competenza → Evidenza → Indicatore → Strumento → Feedback → Decisione valutativa

Qualità della prestazione.
Capacità di adattamento e decisione.
Strategia e problem solving.
Collaborazione, inclusione e responsabilità.
Autonomia e consapevolezza.
Coerenza tra evidenze osservate, obiettivi e livelli di padronanza.

18. Verifica

Prove pratiche e prestazioni motorie.
Osservazioni sistematiche individuali e di gruppo.
Situazioni di problem solving motorio.
Compiti autentici nelle UDA.
Eventuali brevi strumenti di rilevazione delle conoscenze.
Attività di autovalutazione e riflessione sul processo.

E. DOCUMENTARE E MIGLIORARE

19. Documentazione

Prodotti degli alunni.
Osservazioni e griglie.
Documentazione fotografica/video solo secondo le regole e autorizzazioni applicabili.
Riflessioni e autovalutazioni.
Documentazione digitale del percorso quando funzionale.

20. Monitoraggio

Verifica periodica dei progressi.
Analisi della partecipazione e dell'efficacia delle strategie.
Confronto tra evidenze attese e osservate.
Monitoraggio dell'inclusione e della partecipazione.
Rilevazione dello sviluppo delle competenze trasversali.

21. Riprogettazione

Evidenza → Interpretazione → Decisione → Modifica del percorso

Consolidare gli apprendimenti non ancora stabili.
Differenziare attività e compiti.
Modificare tempi o gruppi.
Adattare strategie e modalità di supporto.
Potenziare le situazioni nelle quali emergono livelli avanzati.
Rivedere le esperienze successive alla luce delle evidenze raccolte.

CONNESSIONI TRASVERSALI

Dimensione	Integrazione nella progettazione	Possibili evidenze
Educazione civica	Cura di sé, sicurezza, rispetto delle regole, inclusione, responsabilità e partecipazione	Comportamenti responsabili, collaborazione, rispetto, partecipazione alla comunità

DigComp 3.0	Ricerca e valutazione delle informazioni, comunicazione, uso consapevole delle tecnologie, documentazione e feedback	Selezione di fonti affidabili, uso responsabile dei dati e degli strumenti digitali
Orientamento	Conoscenza di sé, consapevolezza delle risorse, capacità di scelta, responsabilità e progettualità	Riflessione sulle proprie capacità, decisioni motivate, autonomia e assunzione di responsabilità

NOTA D'USO

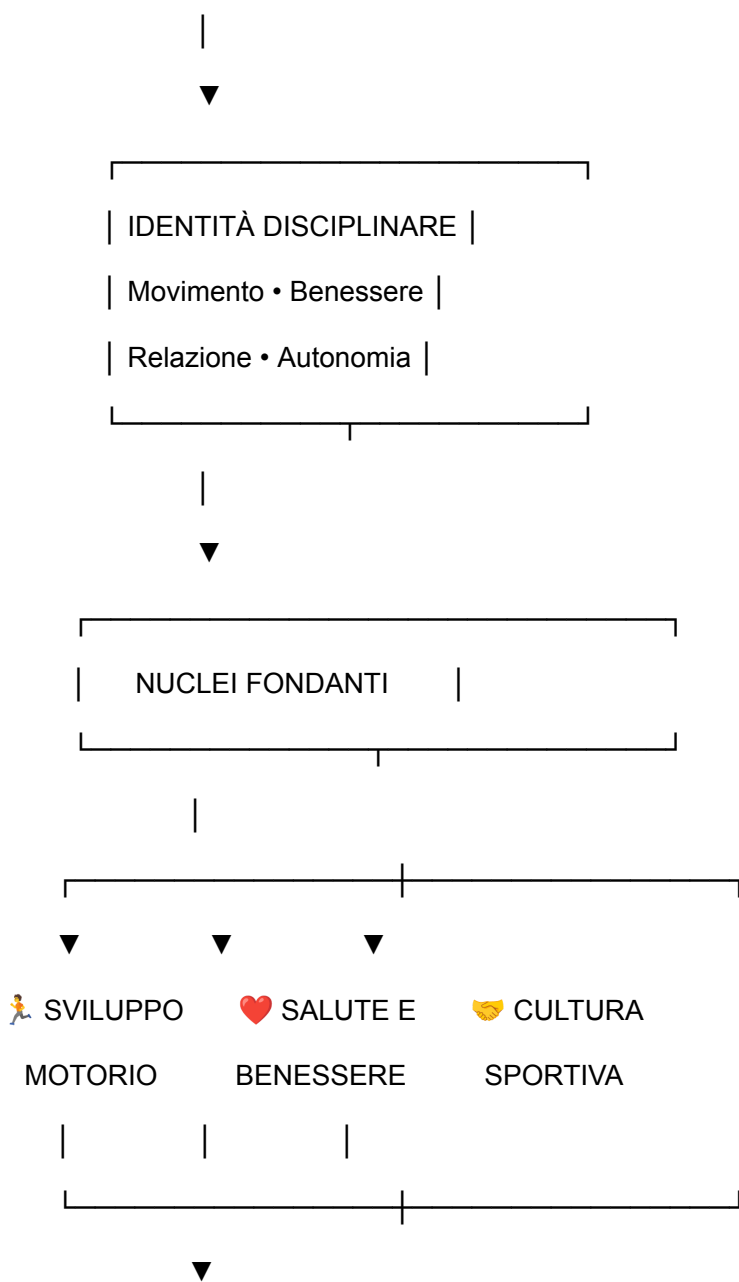
Questo esempio mostra il livello generale della progettazione della classe. Le singole UDA, le lezioni, le verifiche e le rubriche saranno sviluppate nei rispettivi Format del Metodo In@zione.

Metodo In@zione | Esempio Compilato — Progettazione didattico-disciplinare della classe

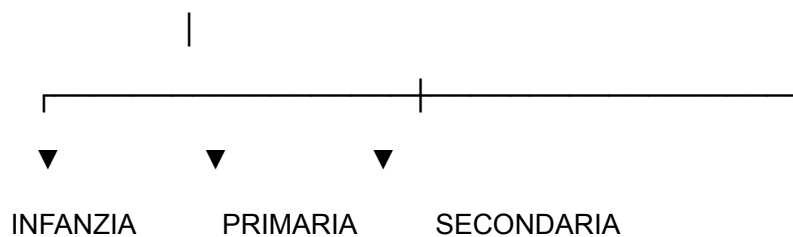
Scheda 2

MAPPA DI ROTTA

CURRICOLO DISCIPLINARE VERTICALE



PROGRESSIONE VERTICALE





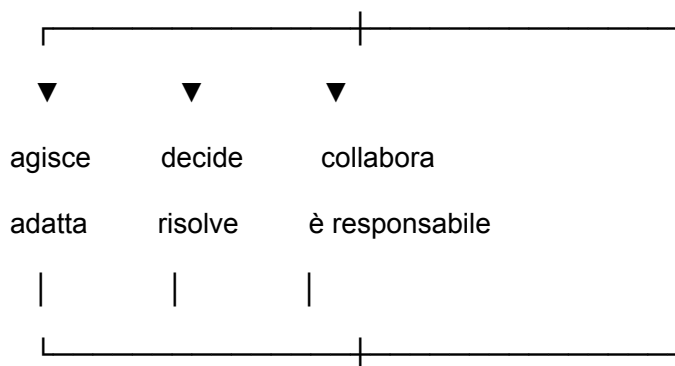
 **COMPETENZA IN USCITA**



"L'alunno mobilita conoscenze,
abilità e strategie per..."



 **EVIDENZE OSSERVABILI**



 **COMPITI AUTENTICI**



 **VALUTAZIONE**



 REVISIONE DEL
CURRICOLO