



LICEO SCIENTIFICO E LICEO DELLE SCIENZE UMANE

“R. POLITI”

Via Acrone n. 12 – 92100 AGRIGENTO - Tel. / Fax 0922 20535

E-Mail: agpm03000a@istruzione.it / PEC agpm03000a@pec.istruzione.it - C.F. 80003890847

Codice univoco UFWL55

Piano Nazionale Di Ripresa E Resilienza - Missione 4: Istruzione E Ricerca - Componente 1 Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università Investimento 1.4: Intervento straordinario finalizzato alla riduzione dei divari territoriali nelle scuole secondarie di primo e di secondo grado e alla lotta alla dispersione scolastica - Azioni di prevenzione e contrasto della dispersione scolastica- (D.M. 170/2022) Codice Progetto: M4C111.4-2022-981-P-16766 Cup C44d22003060006.

ATTIVITA'LABORATORIALE

Titolo

“Il gioco del padel1”

Team di Progetto” Percorsi formativi e laboratoriali co-curricolari”- figura D

CLASSI PRIMO BIENNIO

Anno Scolastico 2023/2024

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'LABORATORIALE CO-CURRICULARE

Gli alunni **delle classi del primo biennio del Liceo Scientifico e delle Scienze Umane** che presentano fragilità verranno coinvolti nell'attività di laboratorio co-curriculare **del gioco del padel della durata di 20-40 ore** per implementare il curricolo scolastico, l'interesse, la motivazione, l'autostima, e potenziare le conoscenze e le competenze sportive attraverso attività di questo sport in linea con il punto 1,4 del PNRR, ovvero *"rendere efficaci le iniziative didattiche ed educative, predisponendo un contesto educativo complessivamente favorevole all'apprendimento per tutti e, in particolare, per le studentesse e gli studenti con maggiori difficoltà e a rischio di abbandono"*.

Si proporranno esperienze di apprendimento attive, partecipative, personalizzate, flessibili e capaci di adattarsi ai

bisogni formativi e alle abilità di ciascuno studente.

DESTINATARI

Alunni delle classi del primo biennio del Liceo Scientifico e del Liceo delle Scienze umane che, dalle indicazioni fornite dai coordinatori di classe e degli esiti dello scrutinio finale, mostrano fragilità nell'ambito delle competenze motorie.

Il numero minimo di studenti partecipanti per l'attività laboratoriale sarà di 9 unità.

FINALITÀ

Partendo dall'analisi dei bisogni e dal contesto socio-culturale del territorio in cui la scuola opera, indicare le finalità da conseguire attraverso la realizzazione del progetto.

In linea con il punto 1,4 del PNRR, ovvero *"rendere efficaci le iniziative didattiche ed educative, predisponendo un contesto educativo complessivamente favorevole all'apprendimento per tutti e, in particolare, per le studentesse e gli studenti con maggiori difficoltà e a rischio di abbandono"*, il progetto si propone le seguenti finalità:

- Suscitare l'interesse per la disciplina
- Aumentare l'autostima
- Contribuire al successo scolastico degli alunni con fragilità e carenze, attraverso il complessivo raggiungimento degli obiettivi specifici della disciplina
- Ridurre la possibilità di abbandono scolastico
- Permettere agli alunni di acquisire **competenze e abilità attraverso la pratica di questo sport che gli consentirà di socializzare, cooperare con il proprio compagno di coppia, incrementando il coinvolgimento e lo spirito collaborativo, di stimolare l'autodeterminazione, la solidarietà, lo sviluppo delle relazioni positive, la spontaneità e la corresponsabilità dei ragazzi.**

OBIETTIVI SPECIFICI

Grazie a questa attività laboratoriale ci si propone di motivare gli alunni particolarmente fragili all'apprendimento delle regole e tecniche di base del padel, un gioco a coppie, che mirerà al raggiungimento dei seguenti obiettivi:

- La pratica di questo sport a coppie, anche quando assumerà carattere di competitività, dovrà realizzarsi privilegiando la componente educativa in modo da promuovere in tutti gli studenti la consuetudine all'attività motoria e sportiva;
- Sperimentare nello sport diversi ruoli e le relative responsabilità sia nell'arbitraggio sia nei compiti di giuria;
- Lo studente praticherà questo sport a coppie applicando strategie efficaci per la risoluzione delle situazioni problematiche;
- S'impegnerà in questo sport abituandosi al confronto e all'assunzione di responsabilità personali;
- Collaborerà con il compagno facendo emergere le proprie potenzialità.

CONOSCENZE E COMPETENZE

CONOSCENZE

- Conoscere i fondamentali del gioco
- Conoscere la terminologia e le regole principali dello sport praticato
- Conoscere le caratteristiche principali delle attività motorie svolte
- Conoscere semplici principi tattici dello sport
- Conoscere le abilità necessarie al gioco.

COMPETENZE

- Adattarsi a regole e spazi differenti per consentire la partecipazione del compagno di squadra
- Applicare le regole
- Adeguare il comportamento motorio al ruolo assunto
- Collaborare attivamente col compagno per raggiungere un risultato
- Mantenere il proprio equilibrio e squilibrare l'avversario.

ATTIVITÀ

Illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere.

L'attività laboratoriale, atta a rispondere ai bisogni degli alunni in modo concreto, consentirà loro di "imparare a giocare" e di acquisire le regole e le tecniche di base del padel.

Gli alunni seguiranno una preparazione generale di base:

Acquisire, conoscere la tecnica ed il regolamento di gioco, creando contemporaneamente le basi motorie necessarie per l'apprendimento ed il potenziamento della tecnica di gioco .

TEMPI

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua.

L'attività laboratoriale avrà una durata di 20-40 ore.

RISORSE UMANE

Indicare i profili di riferimento dei docenti, degli esperti e dei non docenti che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti.

ESPERTO:

- competenze specifiche documentabili
- comprovata esperienza nell'attività didattica
- competenze metodologiche : Problem solving, cooperative learning,....
- abilitazione specifica all'insegnamento
- abilitazioni professionali attinente all'attività richiesta
- partecipazione a master, corsi di formazione o aggiornamento specifici attinenti all'attività richiesta
- competenze informatiche

TUTOR:

- collaborare con l'esperto nella conduzione delle attività;
- avere cura che nel registro didattico e di presenza vengano annotate le presenze e le firme dei partecipanti, l'orario di inizio e fine lezione,
- accertare l'avvenuta compilazione della prevista documentazione relativa a ciascun allievo;
- compilare il registro degli incontri per le parti di propria competenza, accedendo all'apposita piattaforma con la sua password;
- curare il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di assenza ingiustificata;
- interagire con il Referente della dispersione scolastica;
- mantenere il contatto con i Consigli di Classe di appartenenza dei corsisti per monitorare la ricaduta dell'intervento sul curricolare;
- motivare i corsisti alla partecipazione;
- predisporre gli attestati finali di avvenuta frequenza.

RAPPORTI CON IL TERRITORIO ED ALTRE ISTITUZIONI

Gli alunni svolgeranno delle partite negli appositi campi.

METODOLOGIA

Indicare le modalità di realizzazione delle attività.

L'attività vedrà una continua alternanza di momenti di lavoro e momenti di recupero graduati per intensità, per sforzo, nonché facilmente sperimentabili da tutto il gruppo. L'attività didattica dei docenti sarà caratterizzata dall'utilizzo di una pluralità di metodi che saranno adeguati alla situazione della classe laboratoriale e agli argomenti da svolgere.

Si adotterà il metodo induttivo e quello deduttivo, quello globale e quello analitico, quello della ricerca, il *problem solving*, la scoperta guidata, l'apprendimento cooperativo, il gioco di ruoli saranno utilizzati per consentire l'efficacia e l'efficienza dell'apprendimento da parte degli studenti.

Saranno utilizzate anche le metodologie seguenti:

- esercitazione a coppie
- esercitazioni individuali
- approcci metacognitivi
- lavori di gruppo
- metodo continuo
- metodo degli esercizi ripetuti
- circuit training
- **interval training**

STRUTTURE E LABORATORI UTILIZZABILI

Campo di padel

MATERIALI E ATTREZZATURE

AFFITTO CAMPO PADEL (giocatori n 4) 8 EURO PER 1H e 30 MINUTI orario pomeridiano

AFFITTO RACCHETTA 2 EURO

64 euro per 16 alunni

PRODOTTO FINALE MULTIMEDIALE

-Video

MODALITÀ DI VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO E STRUMENTI DI VALUTAZIONE

- Griglie e schede di rilevazione dei comportamenti, delle competenze e delle conoscenze acquisite.

MODALITÀ E STRUMENTI DI INFORMAZIONE E PUBBLICIZZAZIONE

- Sito della scuola, pagina facebook, Instagram, blog, giornali on -line

RISORSE FINANZIARIE NECESSARIE

Costi previsti per materiali, o qualunque altra cosa che richieda pagamenti o rimborsi, escluse le spese di personale.



Firma Referente del progetto

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa Santa Ferrantelli

*Firma autografa omessa ai sensi
dell'art. 3 del D. Lgs. n. 39/1993*