

## PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

Servizio per il reclutamento e gestione del personale della scuola  
Ufficio concorsi e assunzioni personale della scuola

**Concorso ordinario, per titoli ed esami, per l'assunzione a tempo indeterminato del personale docente della scuola secondaria di primo e secondo grado e per l'insegnamento del sostegno, per n. 185 posti nelle istituzioni scolastiche provinciali a carattere statale della Provincia autonoma di Trento (articolo 3 del Decreto Legislativo 13 aprile 2017, n. 59 "Riordino, adeguamento e semplificazione del sistema di formazione iniziale e di accesso nei ruoli di docente nella scuola secondaria per renderlo funzionale alla valorizzazione sociale e culturale della professione, a norma dell'articolo 1, commi 180 e 181, lettera b), della legge 13 luglio 2015, n. 107")**

### **Classe di concorso A049 - Scienze motorie e sportive nella scuola secondaria di I grado**

Elenco Tracce Prova Orale

- 1 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il corpo e le funzioni senso-percettive", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di controllo dei segmenti corporei in situazioni complesse; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 2 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il corpo e le funzioni senso-percettive", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di riconoscere e controllare le modificazioni cardio-respiratorie durante il movimento; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 3 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il corpo e le funzioni senso-percettive", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare consapevolmente le procedure per l'incremento delle capacità condizionali (forza velocità, resistenza, mobilità articolare); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 4 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il corpo e le funzioni senso-percettive", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di riconoscere ed utilizzare il ritmo nell'elaborazione motoria; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 5 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il corpo e le funzioni senso-percettive", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare i piccoli attrezzi; si chiede di illustrare le scelte

contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 6 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il corpo e le funzioni senso-percettive", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di controllo dei segmenti corporei in situazioni complesse, adattandoli ai cambiamenti morfologici; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 7 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il corpo e le funzioni senso-percettive", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di coordinare la respirazione alle esigenze del movimento; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 8 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il corpo e le funzioni senso-percettive", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di realizzare piani di lavoro per il miglioramento delle capacità condizionali (forza, velocità, resistenza, mobilità articolare); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 9 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il corpo e le funzioni senso-percettive", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di condurre ritmicamente un esercizio; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 10 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il corpo e le funzioni senso-percettive", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare i grandi attrezzi; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 11 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il corpo e le funzioni senso-percettive", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di controllo dei segmenti corporei in situazioni complesse, adattandoli ai cambiamenti morfologici; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 12 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il corpo e le funzioni senso-percettive", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di coordinare la respirazione alle esigenze del movimento; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 13 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il corpo e le funzioni senso-percettive", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di realizzare piani di lavoro per il miglioramento delle capacità condizionali (forza, velocità, resistenza, mobilità articolare); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 14 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il corpo e le funzioni senso-percettive", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di condurre ritmicamente un esercizio; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 15 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il corpo e le funzioni senso-percettive", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare i grandi attrezzi; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 16 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il movimento del corpo (spazio/tempo)", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento all'utilizzo efficace delle proprie capacità durante le proposte di accoppiamento e combinazione, differenziazione, reazione, trasformazione, anticipazione, ecc.; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 17 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il movimento del corpo (spazio/tempo)", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento all'esigenza di sviluppare l'indipendenza segmentaria; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 18 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il movimento del corpo (spazio/tempo)", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento all'esigenza di controllare il proprio corpo in situazioni di disequilibrio e con contenuto emotivo (osare); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 19 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il movimento del corpo (spazio/tempo)", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento all'esigenza di utilizzare le variabili spazio-temporali nella gestione di ogni azione; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 20 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il movimento del corpo (spazio/tempo)", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento all'esigenza di organizzare il movimento rispettando le sequenze temporali; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 21 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il movimento del corpo (spazio/tempo)", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di prevedere l'andamento di un'azione, valutando tutte le informazioni utili al raggiungimento di un risultato positivo; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 22 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il movimento del corpo (spazio/tempo)", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento al modo di utilizzare le capacità di equilibrio acquisite in contesti diversi, anche attraverso l'uso di oggetti che creano situazioni di forte disequilibrio; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 23 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il movimento del corpo (spazio/tempo)", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le variabili spazio-temporali nelle situazioni collettive per raggiungere un risultato positivo; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 24 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il movimento del corpo (spazio/tempo)", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di realizzare sequenze di movimento in gruppo nel rispetto di strutture temporali complesse; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 25 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il movimento del corpo (spazio/tempo)", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di prevedere l'andamento di un'azione, valutando tutte le informazioni utili al raggiungimento di un risultato positivo; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 26 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il movimento del corpo (spazio/tempo)", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento al modo di utilizzare le capacità di equilibrio acquisite in contesti diversi, anche attraverso l'uso di oggetti che creano situazioni di forte disequilibrio; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 27 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il movimento del corpo (spazio/tempo)", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le variabili spazio-temporali nelle situazioni collettive per raggiungere un risultato positivo; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 28 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il movimento del corpo (spazio/tempo)", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di realizzare sequenze di movimento in gruppo nel rispetto di strutture temporali complesse; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 29 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il linguaggio del corpo", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di trasmettere contenuti emozionali attraverso i gesti e il movimento; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 30 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il linguaggio del corpo", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di muoversi in base alla qualità del movimento (spazio, tempo, peso, energia); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 31 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il linguaggio del corpo", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di elaborare semplici sequenze di movimento utilizzando basi musicali; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 32 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il linguaggio del corpo", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento all'uso consapevole del linguaggio del corpo, utilizzando vari codici espressivi; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 33 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il linguaggio del corpo", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture, anche in coppia e in gruppo; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 34 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il linguaggio del corpo", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità

di utilizzare in forma originale e creativa gli oggetti, variando e ristrutturando le forme di movimento conosciute; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 35 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il linguaggio del corpo", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento all'uso consapevole del linguaggio del corpo, utilizzando vari codici espressivi; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 36 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il linguaggio del corpo", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture, anche in coppia e in gruppo; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 37 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "Il linguaggio del corpo", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare in forma originale e creativa gli oggetti, variando e ristrutturando le forme di movimento conosciute; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 38 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di scegliere azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori, valutando le proprie scelte e se necessario modificandole; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 39 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di applicare le regole nei giochi in funzione di un risultato; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 40 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di rispettare gli avversari e le decisioni arbitrali ed accettare il risultato di una partita; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 41 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di intuire e anticipare le azioni degli altri, avversari e compagni; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo

pratico delle tecnologie digitali

- 42 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di affrontare con tranquillità le esperienze proposte e acquisire fiducia nelle proprie capacità; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 43 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di realizzare attività sportive in forma propedeutica (Giosport basket); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 44 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di realizzare attività sportive in forma propedeutica (Giosport calcio); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 45 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di realizzare attività sportive in forma propedeutica (Giosport handball); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 46 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di realizzare attività sportive in forma propedeutica (Giosport volley); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 47 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di realizzare attività sportive in forma propedeutica (Multisport); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 48 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Basket); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 49 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Volley); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 50 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Handball); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 51 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Calcio a 5); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 52 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Palla tamburello); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 53 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Ultimate frisbee); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 54 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Arrampicata sportiva); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 55 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Atletica leggera); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 56 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Badminton); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 57 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Orienteering); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 58 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Tennistavolo); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 59 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Tiro con l'arco); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 60 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di partecipare creativamente alle scelte tattiche (Basket); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 61 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di partecipare creativamente alle scelte tattiche (Volley); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 62 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di partecipare creativamente alle scelte tattiche (Handball); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 63 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di partecipare creativamente alle scelte tattiche (Calcio a 5); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 64 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di partecipare creativamente alle scelte tattiche (Palla tamburello); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 65 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di partecipare creativamente alle scelte tattiche (Ultimate frisbee); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 66 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di "leggere" correttamente le azioni di gioco ed operare scelte adeguate (Basket); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 67 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di "leggere" correttamente le azioni di gioco ed operare scelte adeguate (Volley); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 68 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di "leggere" correttamente le azioni di gioco ed operare scelte adeguate (Handball); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 69 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di "leggere" correttamente le azioni di gioco ed operare scelte adeguate (Calcio a 5); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 70 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di "leggere" correttamente le azioni di gioco ed operare scelte adeguate (Palla tamburello); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 71 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di "leggere" correttamente le azioni di gioco ed operare scelte adeguate (Ultimate frisbee); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 72 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Basket); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 73 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Volley); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 74 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Handball); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 75 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento di capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Calcio a 5); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 76 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Palla tamburello); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 77 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in

riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Ultimate frisbee); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 78 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Arrampicata sportiva); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 79 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Atletica leggera); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 80 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Badminton); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 81 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Orienteering); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 82 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Tennistavolo); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 83 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Tiro con l'arco); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 84 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di stabilire corretti rapporti interpersonali e mettere in atto comportamenti operativi all'interno del gruppo (Basket); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche

e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 85 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di stabilire corretti rapporti interpersonali e mettere in atto comportamenti operativi all'interno del gruppo (Volley); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 86 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di stabilire corretti rapporti interpersonali e mettere in atto comportamenti operativi all'interno del gruppo (Handball); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 87 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di stabilire corretti rapporti interpersonali e mettere in atto comportamenti operativi all'interno del gruppo (Calcio a 5); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 88 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di stabilire corretti rapporti interpersonali e mettere in atto comportamenti operativi all'interno del gruppo (Palla tamburello); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 89 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di stabilire corretti rapporti interpersonali e mettere in atto comportamenti operativi all'interno del gruppo (Ultimate frisbee); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 90 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Basket); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 91 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Volley); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 92 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Handball); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 93 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Calcio a 5); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 94 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Palla tamburello); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 95 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Ultimate frisbee); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 96 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Arrampicata sportiva); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 97 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Atletica leggera); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 98 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Badminton); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 99 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Orienteering); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 100 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Tennistavolo); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 101 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di finalizzare le abilità di base in situazioni specifiche tecniche e tattiche degli sport individuali e di squadra (Tiro con l'arco); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 102 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di partecipare creativamente alle scelte tattiche (Basket); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 103 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di partecipare creativamente alle scelte tattiche (Volley); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 104 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di partecipare creativamente alle scelte tattiche (Handball); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 105 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di partecipare creativamente alle scelte tattiche (Calcio a 5); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 106 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in

riferimento alla capacità di partecipare creativamente alle scelte tattiche (Palla tamburello); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 107 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di partecipare creativamente alle scelte tattiche (Ultimate frisbee); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 108 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di "leggere" correttamente le azioni di gioco ed operare scelte adeguate (Basket); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 109 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di "leggere" correttamente le azioni di gioco ed operare scelte adeguate (Volley); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 110 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di "leggere" correttamente le azioni di gioco ed operare scelte adeguate (Handball); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 111 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di "leggere" correttamente le azioni di gioco ed operare scelte adeguate (Calcio a 5); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 112 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di "leggere" correttamente le azioni di gioco ed operare scelte adeguate (Palla tamburello); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 113 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di "leggere" correttamente le azioni di gioco ed operare scelte adeguate (Ultimate frisbee); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 114 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Basket); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 115 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Volley); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 116 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Handball); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 117 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Calcio a 5); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 118 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Palla tamburello); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 119 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Ultimate frisbee); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 120 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Arrampicata sportiva); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 121 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la

candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Atletica leggera); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 122 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Badminton); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 123 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Orienteering); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 124 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Tennistavolo); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 125 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio (Tiro con l'arco); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 126 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di stabilire corretti rapporti interpersonali e mettere in atto comportamenti operativi all'interno del gruppo (Basket); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 127 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di stabilire corretti rapporti interpersonali e mettere in atto comportamenti operativi all'interno del gruppo (Volley); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 128 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di stabilire corretti rapporti interpersonali e mettere in atto comportamenti operativi all'interno del gruppo (Handball); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche,

didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 129 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di stabilire corretti rapporti interpersonali e mettere in atto comportamenti operativi all'interno del gruppo (Calcio a 5); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 130 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di stabilire corretti rapporti interpersonali e mettere in atto comportamenti operativi all'interno del gruppo (Palla tamburello); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 131 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il gioco, lo sport, le regole, il fair-play", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di stabilire corretti rapporti interpersonali e mettere in atto comportamenti operativi all'interno del gruppo (Ultimate frisbee); si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 132 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il corpo e l'ambiente", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di individuare e riconoscere i rischi in vari ambienti naturali; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 133 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il corpo e l'ambiente", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di praticare attività ludiche e sportive in vari ambienti naturali; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 134 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il corpo e l'ambiente", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di individuare i rischi connessi all'attività in vari ambienti naturali, adottando comportamenti corretti e responsabili; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 135 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il corpo e l'ambiente", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di praticare attività ludiche e sportive in vari ambienti naturali; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 136 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il corpo e l'ambiente", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le abilità di base adattandole in situazioni ambientali diverse ed in contesti problematici; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 137 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il corpo e l'ambiente", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di individuare i rischi connessi all'attività in vari ambienti naturali, adottando comportamenti corretti e responsabili; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 138 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il corpo e l'ambiente", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di praticare attività ludiche e sportive in vari ambienti naturali; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 139 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "il corpo e l'ambiente", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare le abilità di base adattandole in situazioni ambientali diverse ed in contesti problematici; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 140 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "sicurezza, prevenzione, salute e benessere", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe prima di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di utilizzare in modo responsabile spazi e attrezzature, sia individualmente che in gruppo, anche in relazione alle procedure di emergenza; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 141 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "sicurezza, prevenzione, salute e benessere", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di mettere in atto in modo autonomo comportamenti funzionali alla sicurezza e finalizzati all'integrità fisica propria e altrui, sia in palestra che in contesti emergenziali; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 142 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "sicurezza, prevenzione, salute e benessere", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe seconda di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di mettere in pratica, durante l'attività, le procedure basilari di primo soccorso, anche attraverso simulazioni; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 143 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "sicurezza, prevenzione, salute e benessere", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di mettere in atto in modo autonomo comportamenti funzionali alla sicurezza e finalizzati all'integrità fisica propria e altrui, sia in palestra che in contesti emergenziali; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

- 144 -

Nell'ambito dell'obiettivo di apprendimento "sicurezza, prevenzione, salute e benessere", il/la candidato/a presenti una unità di apprendimento per una classe terza di SSPG, soprattutto in riferimento alla capacità di mettere in pratica, durante l'attività, le procedure basilari di primo soccorso, anche attraverso simulazioni; si chiede di illustrare le scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche ed eventuali esempi di utilizzo pratico delle tecnologie digitali

Fto il Presidente - dott. Vito Rovigo

Fto il Componente esperto - prof. Cosmi Giuseppe

Fto la Componente esperta - prof.ssa Villotti Sara

Fto la Segretaria - dott.ssa Lara Torghele