



Destinazione

Ordine e indirizzo di scuola	Materia
Scuola Secondaria 2° Grado	Scienze motorie e sportive

La proposta culturale e didattica

Il progetto culturale

Un testo di Scienze motorie e sportive che mette al centro dell'attenzione le allieve e gli allievi e il consolidamento delle loro "competenze motorie", guidandoli ad acquisire padronanza e abitudine ad osservare se stessi e le proprie prestazioni sportive individuali e di squadra nel percorso che porta all'autovalutazione. Un taglio nuovo e improntato agli studi più recenti nel settore è conferito all'anatomia e alla cinesiologia muscolare, argomenti fondamentali per rendere i ragazzi consapevoli del proprio corpo e del suo funzionamento. Una nuova impostazione è proposta, infine, per gli sport, suddivisi in base all'ambiente in cui si svolgono e osservati in base alle capacità individuali e alle dinamiche sociali che mettono in gioco

Gli obiettivi didattici e gli strumenti per raggiungerli

- **La crescita personale degli alunni e delle alunne:**

-la trattazione è supportata da box lessicali e da numerosi disegni e immagini fotografiche;

- i temi più rilevanti sono affrontati in box dedicati: **Sport e... storia, Sport e... tecnologia, Sport e... fair Play, Sport e... sicurezza**

- il box **Per valutare** è una guida costante per acquisire consapevolezza del proprio corpo per riflettere sulle proprie capacità motorie e per maturare uno spirito di osservazione critico e responsabile nei confronti dell'attività sportiva

- **L'apprendimento approfondito dell'anatomia e della cinesiologia:**

l'approccio del corso segue le più aggiornate teorie sull'allenamento: il movimento di ogni singolo muscolo è analizzato tenendo sempre presente l'interezza del corpo. Infatti, anche il più semplice movimento è il risultato dell'interazione di un'intera catena muscolare.

Nel volume *Strumenti per una didattica inclusiva* l'insegnante ha a disposizione una vasta gamma di materiali a sostegno dell'insegnamento delle Scienze motorie e sportive, appositamente preparati per gli studenti con Bisogni Educativi Speciali e nel volume *Risorse per l'insegnante si trovano* indicazioni didattiche e metodologiche di supporto all'insegnamento delle Scienze motorie e sportive, ulteriori attività pratiche sui principali sport, griglie di valutazione standard, schede di verifica teorica a risposte multiple, con relative soluzioni; è inoltre presente **Sports science in English from A to Z**, materiale di supporto alla metodologia CLIL uno strumento didattico per l'impostazione dei percorsi CLIL

L'autore

EDO ZOCCA

Insegna Scienze Motorie nella scuola secondaria di secondo grado. Si occupa della formazione dei docenti presso il TFA di Verona ed è componente del consiglio di coordinamento dei supervisori per l'indirizzo Scienze Motorie; ha insegnato Didattica del gioco nell'attività motoria e ha collaborato con la Facoltà di Scienze delle attività motorie e sportive di Verona per l'insegnamento di Tecnica e didattica dell'attività motoria nell'infanzia.

MASSIMO GULISANO

È docente di Anatomia umana presso i Corsi di Laurea in Medicina e Chirurgia, Fisioterapia, Scienze Motorie, Scienze e Tecnica dello Sport, Tecnici di radiologia, Tecnici della Psicomotricità dell'età evolutiva, Tecnici di neurofisiopatologia presso l'Università di Firenze e di Milano. È responsabile scientifico dell'indirizzo Tecniche Complementari per la promozione della salute presso l'Università di Firenze e della Azienda Careggi.

PAOLO MANETTI

È responsabile Sanitario della Clinica di Medicina dello Sport, specializzato in traumatologia sportiva, nutrizionismo, terapie fisiche. È stato docente universitario, medico specialista Blue Clinic ed è attualmente il medico sportivo dell'AC Fiorentina.

MARIO MARELLA

È Presidente dell'Associazione italiana Preparatori atletici e docente di Teoria e metodologia dell'allenamento presso il Corso di laurea in Scienze Motorie, sport e salute, il Corso di Scienze della salute umana e il Corso in Scienze e Tecniche dello Sport e delle attività motorie preventive e adattate presso l'Università di Firenze. Dirige il Laboratorio di Scienze e Tecniche dell'Università di Firenze ed è responsabile del Laboratorio di biomeccanica applicata e metodologia dell'allenamento presso il Centro Tecnico Federale FIGC.

ANTONELLA SBRAGI

È docente di Educazione fisica presso il Liceo linguistico internazionale G. Deledda e docente a contratto di Espressione corporea, Analisi del movimento nell'ambito del Corso di Laurea in Scienze Motorie, presso l'Università di Genova. Laureata in Scienze motorie e in Pedagogia, ha conseguito il Certified Movement Analyst in Laban Movement Studies (2004), presso il Laban/Bartenieff Institute, New York. Ha il diploma di istruttore Federazione italiana danza sportiva ed è dirigente e referente FIDS del Progetto Sport a Scuola.

L'opera

La derivazione dalla precedente edizione

Versione *light* del testo Competenze Motorie.

Dove il materiale è cambiato

La trattazione degli sport suddivisi in base all'ambiente in cui si svolgono e articolati in contesto (l'area di gioco e le regole), aspetti funzionali (i fondamentali individuali) e aspetti relazionali (le tattiche di gioco) è stata messa nel DVD allegato, che contiene il libro digitale

I nuovi contenuti. Conformità al Codice di Autoregolamentazione AIE - Settore educativo

Questa opera risponde all'articolo 25 del Codice di Autoregolamentazione del settore editoriale educativo, vincolante per i soci AIE (Associazione Italiana Editori), che prevede che "La nuova edizione di un libro deve caratterizzarsi per sostanziali aggiornamenti scientifici o didattici e comunque deve differire dalla precedente per almeno il 20% dei contenuti"

Composizione dell'offerta

Per lo studente

	Articolazione di ogni volume in tomi	Contenuti digitali integrativi	Pagine	Prezzo	Prezzo
	cartaceo + digitale				solo digitale
	Competenze motorie light + DVD rom	Versione digitale, sfogliabile e interattiva del corso (easyschool) con in più la trattazione degli sport suddivisi in base all'ambiente in cui si svolgono e articolati in contesto (l'area di gioco e le regole), aspetti funzionali (i fondamentali individuali) e aspetti relazionali (le tattiche di gioco).	312	14.40	10.48

- I dati sono aggiornati al 5/2022

Per l'insegnante e la classe

Guida per l'insegnante	Audio/DVD	Materiali per la didattica inclusiva	Altro
Risorse per l'insegnante			
Strumenti per una didattica inclusiva		Strumenti per una didattica inclusiva (96 pp)	

Il digitale integrativo

Tipologia di digitale	Tipo di piattaforma utilizzata	Per quali devices	Con quali modalità di accesso per gli utenti	Contenuti integrativi
LD	easyschool	PC, Mac, Linux, Android, iPad	Registrazione e sblocco	<ul style="list-style-type: none"> – Sintesi e mappe di ciascun capitolo – Tutti i contenuti presenti nel DVD-ROM scaricabili singolarmente –Oggetto multimediale Sports science in English from A to Z ▣ LIBRO DIGITALE : Versione digitale, sfogliabile e personalizzabile del corso ▣ <i>APPunti di anatomia.</i> Applicazione per tablet (iOS e Android) che propone - mediante filmati, esercizi ed esplorazione tridimensionale - un approccio interattivo e coinvolgente alla scoperta dei principali apparati del corpo umano <p>MATERIALI AD ACCESSO LIBERO su www.edusport.it</p>



Edo Zocca, Massimo Gulisano,
Paolo Manetti, Mario Marella,
Antonella Sbragi

Competenze motorie
light

PORTALI DI MATERIA

Sono risorse liberamente accessibili e gratuite: materiale didattico integrativo ai corsi, testi per le certificazioni di lingua, articoli di attualità in italiano o in lingua straniera, video, canzoni, segnalazione di eventi e contenuti per BES e DSA.

WEB TV

È la piattaforma dedicata al mondo della scuola, che diffonde in streaming video con scopi didattici diversi, da usare in classe o a casa. In particolare, vi si possono trovare documentari originali, interviste, videolezioni o estratti da film.

IMPARO SUL WEB

È l'area ad accesso riservato in cui gli utenti registrati al sito www.imparosulweb.eu trovano i materiali integrativi previsti dai testi adottati (audiolibri, test, esercizi, strumenti per la didattica inclusiva...)

CLOUDSCHOOLING

È un ambiente digitale avanzato che serve al docente per assegnare online alla classe esercizi interattivi, traduzioni e analisi del testo e allo studente per svolgere attività di recupero e ripasso in autovalutazione.

I TUTOR

C'è un Tutor per ogni materia, con un diverso Avatar (Eugenio per italiano, Hermes per greco, Cicero per latino...) che propone domande, risposte, suggerimenti per la correzione, fornendo allo studente un aiuto personalizzato per allenare le competenze

Caratteristiche tecniche dell'edizione a stampa

Formato	Colori	Tipo carta	Grammatura minima carta	Copertina	Legatura
210x285	4	patinata	70	plastificata	brossura cucita

* Il PEFC è la certificazione che garantisce che la materia prima legnosa per carta e prodotti in legno deriva da foreste gestite in maniera sostenibile. Le foreste certificate sono regolarmente controllate da ispettori indipendenti.

Error: Subreport could not be shown.

Error: Subreport could not be shown.