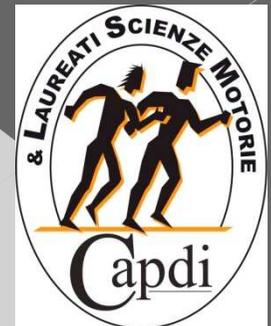


LE COMPETENZE MOTORIE: LA PROGETTAZIONE DELLA COMPETENZA GIOCO-SPORT

Trento 7 marzo 2015

Lucia innocente

Capdi & LSM



2000 OCSE, Lisbona, progetto DeSeCo (Definizione e Selezione delle Competenze) **definire le COMPETENZE CHIAVE essenziali e indispensabili (CORE) per un apprendimento che dura tutto l'arco della vita (LONG LIFE LEARNING)**

2008 Raccomandazione Parlamento Europeo

DEFINIZIONE COMPETENZE

indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termine di responsabilità e autonomia.

COMPETENZE CHIAVE UE APPRENDIMENTO PERMANENTE direttiva UE 2006/926/CE



- 1 Comunicazione nella madrelingua**
- 2 Comunicazione nelle lingue straniere**
- 3 Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia**
- 4 Competenza digitale**
- 5 Imparare a imparare**
- 6 Competenze sociali e civiche**
- 7 Spirito di iniziativa e imprenditorialità**
- 8 Consapevolezza ed espressione culturale**

LE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA



DECRETO N.139 DEL 2007 REGOLAMENTO SULL'OBBLIGO DI ISTRUZIONE

- 1** Imparare ad imparare
- 2** Progettare
- 3** Comunicare
- 4** Collaborare e partecipare
- 5** Agire in modo autonomo e responsabile
- 6** Risolvere problemi
- 7** Individuare collegamenti e relazioni
- 8** Acquisire e interpretare le informazioni

PROFILO D'USCITA PECUP DELLO STUDENTE



TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (LINEE GENERALI)



OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

prescrittivo

competenze attese in tutte le discipline
(risultati di apprendimento)
+ competenze di cittadinanza.
ognuno deve dimostrare di averlo raggiunto
c'è il MOTORIO (non c'era nella bozza)

Prescrittive al termine di ..

costituiscono criteri per la valutazione
delle competenze attese
La scuola si impegna perché ogni alunno
possa conseguirli
Sono il fine dell'azione didattica
l'itinerario lo sceglie la scuola/dipartimento

Individuano conoscenze e abilità
indispensabili per raggiungere i traguardi
Triennio infanzia
quinquennio primaria
triennio secondaria primo grado
Primo, secondo biennio, 5° anno
Costituiscono la progettazione

COMPETENZE : SAPERE, SAPER FARE, SAPER ESSERE

"Capacità di far fronte ad un compito riuscendo a mettere in moto ed a orchestrare le proprie risorse interne, cognitive, affettive e volitive, e a utilizzare quelle esterne disponibili in modo coerente e fecondo".
Pellerey, 2004

CONOSCENZE
ABILITA'

**CHE COSA SI
APPRENDE?**

ATTEGGIAMENTI

**COME SI
APPRENDE?**

MOTIVAZIONE
IMPEGNO
CONSAPEVOLEZZA
IMMAGINE DI SE'
STRATEGIE
METACOGNITIVE
RUOLO SOCIALE
SENSIBILITA' AL
CONTESTO

2006 CAPDI & LSM

DEFINIZIONE DI COMPETENZA MOTORIA



La competenza motoria indica la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e metodologiche, in ambito ludico, espressivo, sportivo, del benessere e del tempo libero, e sono espresse in termini di responsabilità, autonomia e consapevolezza.

L'insegnamento delle Scienze Motorie e Sportive costituisce un prezioso contributo alla formazione dello studente, veicolando l'apprendimento di competenze motorie, sportive, espressive, emotive, sociali, patrimonio indispensabile per lo sviluppo integrale del giovane, attraverso esperienze, scoperte, prese di coscienza e abilità nuove, che diventano **patrimonio personale per una crescita sana ed armonica della persona.**

TRAGUARDI DI SVILUPPO EF

al termine del percorso lo studente dovrà:

1. Aver acquisito il valore della propria corporeità come manifestazione di una personalità equilibrata e stabile;
2. Aver consolidato una cultura motoria e sportiva quale costume di vita;
3. Aver raggiunto un completo sviluppo corporeo attraverso l'utilizzo e l'incremento delle capacità motorie e delle funzioni neuromuscolari;
4. Aver acquisito una solida conoscenza e pratica di alcuni sport individuali e di squadra valorizzando le attitudini personali;
5. Aver sperimentato e compreso il valore del linguaggio del corpo.
6. Aver affrontato e assimilato problemi legati all'alimentazione, alla sicurezza in ambito sportivo e alla propria condizione fisica, utili per acquisire un corretto e sano stile di vita.
7. Aver acquisito una conoscenza ed un'esperienza diretta in ambito sportivo nei diversi ruoli per poter valutare e apprezzare lo sport come valore di confronto e come momento formativo utile a favorire l'acquisizione di comportamenti sociali corretti per un inserimento consapevole nella società e nel mondo del lavoro.

OBIETTIVI DELLA CAPDI & LSM

1

Definire **COMPETENZE MOTORIE ESSENZIALI**:
il "core" dell'educazione motoria, i saperi minimi

2

Individuare **OSA (Obiettivi Specifici di Apprendimento)** per lo sviluppo di ogni competenza motoria suddivisi in **CONOSCENZE E ABILITÀ'**

3

Costruire un **CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE**, in progressione e in continuità, all'interno dello stesso ordine di scuola e tra ordini diversi, in una visione unitaria della scuola e dell'alunno dai 3 ai 19 anni

LE COMPETENZE MOTORIE

**CAPDI
2006**



CONOSCERE IL PROPRIO CORPO
PERCEZIONE
COORDINAZIONE
ESPRESSIVITÀ
GIOCO, GIOCO-SPORT E SPORT
SICUREZZA E SALUTE
AMBIENTE NATURALE

**MINISTERO
2007
INDICAZIONI
PER IL
CURRICOLO
PRIMO CICLO**



II CORPO E LE FUNZIONI SENSO-PERCETTIVE
IL MOVIMENTO DEL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY
SICUREZZA E PREVENZIONE, SALUTE E BENESSERE

**MINISTERO 2010
INDICAZIONI
NAZIONALI
LICEI TECNICI E
PROFESSIONALI**



LA PERCEZIONE DI SÉ ED IL COMPLETAMENTO DELLO SVILUPPO FUNZIONALE DELLE CAPACITÀ MOTORIE ED ESPRESSIVE
LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY
SALUTE E BENESSERE SICUREZZA E PREVENZIONE
RELAZIONE CON L'AMBIENTE NATURALE E TECNOLOGICO

**MINISTERO 2012
INDICAZIONI
NAZIONALI
PER IL
CURRICOLO
PRIMO CICLO**



IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA
LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY
SALUTE BENESSERE PREVENZIONE E SICUREZZA

COMPETENZE MOTORIE CAPDI & LSM 2013

MOVIMENTO

Utilizzare gli stimoli percettivi per realizzare in modo idoneo ed efficace l'azione motoria richiesta

- il corpo e la sua conoscenza
- la coordinazione e l'adattamento allo spazio e al tempo
- l'attività in ambiente naturale

LINGUAGGI DEL CORPO

adeguandosi ai diversi contesti ed esprimere le azioni attraverso la gestualità

- componente comunicativo-espressiva
- componente emozionale
- dimensione del ritmo

GIOCO E SPORT

Conoscere e praticare in modo corretto ed essenziale i principali giochi sportivi e sport individuali

- aspetti cognitivi
- aspetto partecipativo e relazionale
- aspetto del fair play e del rispetto delle regole

SALUTE E BENESSERE

Conoscere il proprio corpo e la propria condizione fisica, le norme di comportamento per la prevenzione di infortuni e del primo soccorso

- ambito della prevenzione degli infortuni e della sicurezza
- ambito della salute e del benessere e degli stili di vita

DALLA PROGRAMMAZIONE ALLA PROGETTAZIONE

Programmazione

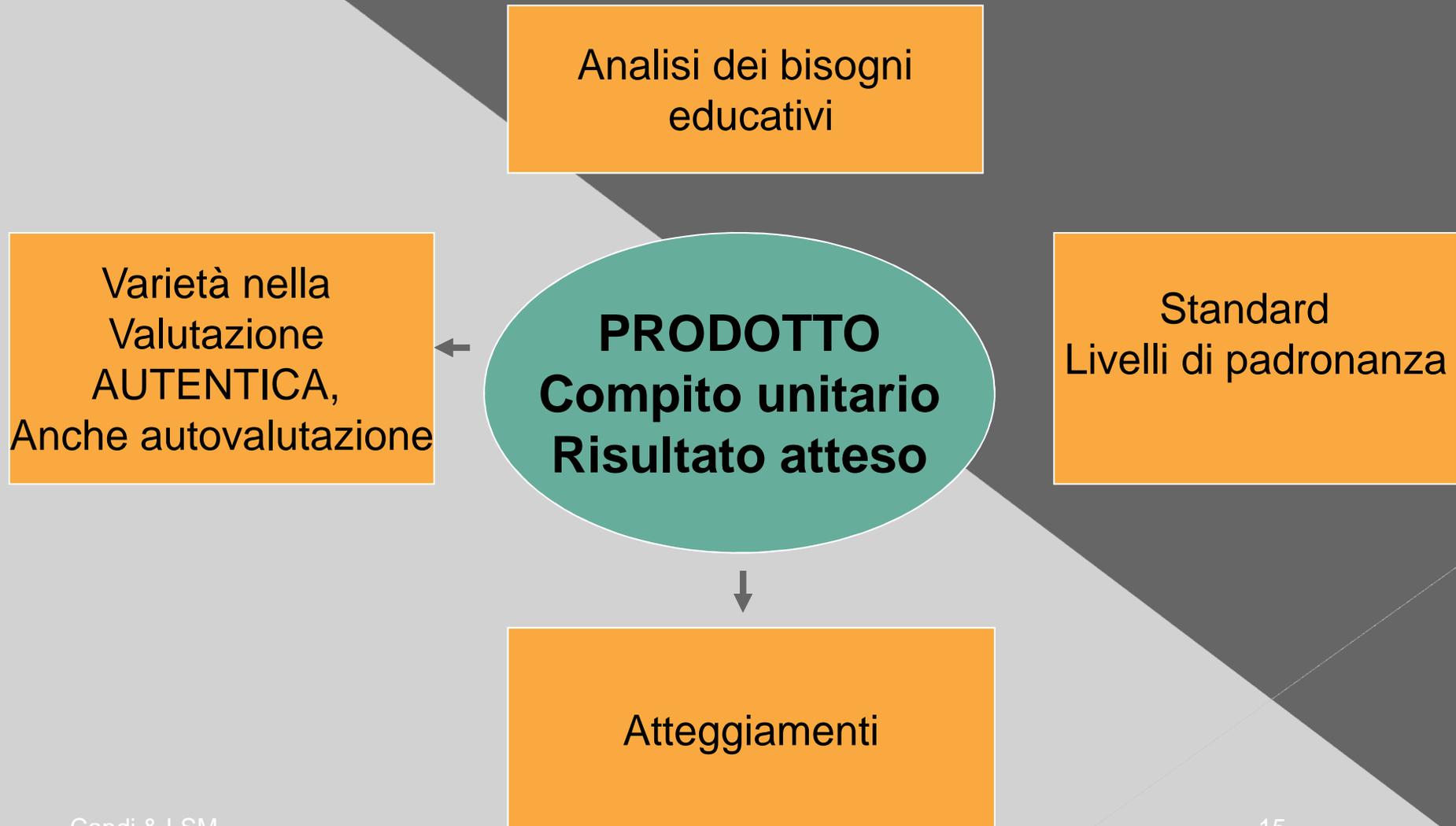
- ◉ dal latino “programma-mătis”, letteralmente **scrivere prima**
- ◉ eseguire un programma stabilito a priori
- ◉ è la definizione del percorso o piano già stabilito per raggiungere un determinato obiettivo, delle attività da intraprendere e dei tempi necessari per realizzarle.
- ◉ unità didattica

Progettazione

- ◉ dal latino “pro - jacere”, letteralmente **gettare avanti**
- ◉ gettare un ponte tra un’idea e la sua realizzazione: stendere un’ipotesi che si verificherà nel tempo
- ◉ non lineare, flessibile, creativo, personalizzato e da verificare
- ◉ rapporto dinamico tra aspetti organizzativi e scelte didattiche
- ◉ unità di apprendimento

LOGICA DELLA PROGETTAZIONE

“lavorare per progetti” (Kilpatrick)



COMPITO UNITARIO

- sinonimi: compito esemplare o significativo
- e' ciò che l'alunno deve dimostrare di saper fare al termine del percorso
- coerente con la competenza attesa e l'unità di apprendimento
- orienta il percorso: è il traguardo
- per l'allievo rappresenta il momento della verifica e della valutazione su quello che ha imparato
- per l'insegnante rappresenta il momento di validazione o meno del percorso su quello che ha insegnato

COMPITO UNITARIO

COS'E'?

Prodotto (sequenza di fondamentali, torneo sportivo, percorso, circuito, gara sportiva, esibizione, uscita territoriale...) o

Problema (arbitrare una partita, indicare una strategia, scegliere una tattica in fase di gioco, creare una sequenza con attrezzi o un circuito, inventare un gioco ...)

DEFINIZIONE DI LIVELLI DI POSSESSO DELLA COMPETENZA

Il livello di sviluppo della competenza esprime il grado di possesso qualitativo e quantitativo della competenza.

Ne vengono individuati tre:

minimo: si avvicina- possiede il livello stabilito
intermedio: possiede- supera il livello stabilito
elevato: supera- eccelle il livello stabilito

2007 CAPDI & LSM DEFINIZIONE DI STANDARD



Lo standard motorio definisce una soglia accettabile per determinare il possesso (l'acquisizione) di una competenza.



GLI STANDARD E I LIVELLI DI APPRENDIMENTO DELLE COMPETENZE MOTORIE



percorso di lavoro realizzato dal gruppo di ricerca della CAPDI & LSM

Confederazione Associazioni Provinciali Diplomi ISEF & Laureati in Scienze Motorie



	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA 1° GRADO	SECONDARIA 2° GRADO	
				BIENNIO	TRIENNIO
MOVIMENTO	<p>STANDARD Coordina semplici azioni motorie orientando il movimento secondo riferimenti spaziali e temporali di base e riconosce le principali funzioni vitali.</p> <p>LIVELLO 3: coordina le azioni motorie con efficacia orientando il movimento nello spazio e nel tempo e riconosce le principali funzioni vitali.</p> <p>LIVELLO 2: coordina le azioni motorie in situazioni semplici e orienta il movimento utilizzando alcuni semplici punti di riferimento nello spazio e nel tempo e percepisce le principali funzioni vitali.</p> <p>LIVELLO 1: coordina le azioni motorie con efficacia orientando il movimento nello spazio e nel tempo e riconosce le principali funzioni vitali.</p>	<p>STANDARD Coordina una varietà di abilità motorie controllando il corpo nelle sue relazioni con spazio e tempo e riconosce le modificazioni fisiologiche.</p> <p>LIVELLO 3: coordina con efficacia varie abilità motorie in molteplici situazioni, controllando il proprio corpo nelle sue relazioni con spazio e tempo e riconosce con sicurezza le modificazioni fisiologiche.</p> <p>LIVELLO 2: coordina varie abilità motorie e controlla il proprio corpo nelle sue relazioni con spazio e tempo e riconosce le modificazioni fisiologiche.</p> <p>LIVELLO 1: coordina le abilità motorie di base in alcune situazioni controllando globalmente il corpo nelle sue relazioni con spazio e tempo e riconosce, guidato, le sue modificazioni fisiologiche.</p>	<p>STANDARD La consapevolezza della propria e altrui corporeità e utilizza le abilità motorie adattandole alle diverse situazioni e alla evoluzione psicofisica.</p> <p>LIVELLO 3: padroneggia azioni motorie complesse in situazioni variabili con soluzioni personali.</p> <p>LIVELLO 2: utilizza azioni motorie in situazioni combinate.</p> <p>LIVELLO 1: controlla azioni motorie in situazioni semplici.</p>	<p>STANDARD Si orienta negli ambiti motori e sportivi, utilizzando le tecnologie e riconoscendo le variazioni fisiologiche e le proprie potenzialità.</p> <p>LIVELLO 3: padroneggia autonomamente azioni motorie complesse, rielaborando le informazioni di cui dispone in contesti anche non programmati.</p> <p>LIVELLO 2: mette in atto diversi azioni motorie, utilizzando le informazioni di cui dispone adeguandole al contesto e alle proprie potenzialità.</p> <p>LIVELLO 1: esegue azioni motorie e sportive utilizzando indicazioni date, applicandole al contesto e alle proprie potenzialità.</p>	<p>STANDARD Elabora e attua risposte motorie adeguate in situazioni complesse, assumendo i diversi ruoli dell'attività sportiva. Pianifica progetti e percorsi motori e sportivi.</p> <p>LIVELLO 3: pianifica e attua azioni motorie personalizzate in situazioni complesse. Rielabora autonomamente con senso critico percorsi motori e sportivi.</p> <p>LIVELLO 2: realizza risposte motorie adeguate in situazioni complesse assumendo in autonomia i diversi ruoli e pianifica percorsi motori e sportivi.</p> <p>LIVELLO 1: esegue azioni motorie in situazioni complesse, utilizzando varie informazioni e adeguandole al contesto e pianifica percorsi motori e sportivi.</p>
LINGUAGGI DEL CORPO	<p>STANDARD Utilizza gesti e posture del corpo per esprimere azioni e stati d'animo.</p> <p>LIVELLO 3: utilizza tutto il corpo come modalità di comunicazione per esprimere una varietà di azioni e stati d'animo.</p> <p>LIVELLO 2: utilizza molteplici gesti e posture per esprimere azioni e stati d'animo.</p> <p>LIVELLO 1: guidato, utilizza movimenti per esprimere azioni e stati d'animo.</p>	<p>STANDARD Utilizza modalità espressive per comunicare con il linguaggio non verbale.</p> <p>LIVELLO 3: controlla molteplici modalità espressive e comunica efficacemente attraverso il linguaggio non verbale.</p> <p>LIVELLO 2: controlla molteplici modalità espressive e comunica efficacemente attraverso il linguaggio non verbale.</p> <p>LIVELLO 1: guidato, utilizza alcune modalità espressive comunicando semplici situazioni e stati d'animo.</p>	<p>STANDARD Utilizza i linguaggi motori specifici, comunicativi ed espressivi con soluzioni personali.</p> <p>LIVELLO 3: padroneggia molteplici linguaggi specifici, comunicativi ed espressivi trasmettendo contenuti emozionali.</p> <p>LIVELLO 2: utilizza i linguaggi specifici, comunicativi ed espressivi in modo personale.</p> <p>LIVELLO 1: guidato, utilizza alcuni linguaggi specifici, comunicativi ed espressivi in modo codificato.</p>	<p>STANDARD Esprime con creatività azioni, emozioni e sentimenti con finalità comunicativo-espressiva, utilizzando più tecniche.</p> <p>LIVELLO 3: applica e rielabora molteplici tecniche espressive in diversi ambiti, assegna significato al movimento.</p> <p>LIVELLO 2: si esprime con creatività utilizzando convenientemente più tecniche, sia integrate con i compagni con finalità comunicative.</p> <p>LIVELLO 1: si esprime riferendosi ad elementi conosciuti con finalità comunicativo-espressiva, utilizzando, guidato, le tecniche proprie.</p>	<p>STANDARD Rielabora creativamente il linguaggio espressivo in contesti differenti.</p> <p>LIVELLO 3: è consapevole di teoriche la linea espressive di stati d'animo ed emozioni attraverso il linguaggio non verbale. Assegna significati e qualità al movimento.</p> <p>LIVELLO 2: comunica attraverso un linguaggio specifico e interpreta i messaggi, valorizza ed interiorizza, che trasmette.</p> <p>LIVELLO 1: riconosce i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea.</p>
GIOCO SPORT	<p>STANDARD Partecipa rispettando le regole e collabora con i compagni per la realizzazione del gioco.</p> <p>LIVELLO 3: partecipa attivamente rispettando le regole e collabora spontaneamente con i compagni per la miglior realizzazione del gioco.</p> <p>LIVELLO 2: partecipa rispettando le regole e collabora con i compagni per la realizzazione del gioco.</p> <p>LIVELLO 1: partecipa individualmente al gioco accettando le regole e rispettando con la mediazione dell'adulto.</p>	<p>STANDARD Partecipa al gioco con contributi personali comprendendo il senso delle regole e collabora con i compagni, accettando gli esiti (successi e sconfitte).</p> <p>LIVELLO 3: collabora attivamente alla riuscita del gioco con contributi personali, rispetta regole, ruoli e compagni e accetta gli esiti del gioco con equilibrio.</p> <p>LIVELLO 2: collabora attivamente alla riuscita del gioco con contributi personali, rispetta regole, ruoli e compagni e accetta gli esiti del gioco con equilibrio.</p> <p>LIVELLO 1: guidato collabora alla riuscita del gioco, rispetta globalmente regole, ruoli e compagni e accetta gli esiti.</p>	<p>STANDARD Nel gioco e nello sport risolve problemi motori applicando tecniche e tattiche, rispettando regole e valori sportivi.</p> <p>LIVELLO 3: nel gioco e nello sport padroneggia abilità tecniche e sceglie nella cooperazione soluzioni tattiche in modo personale, dimostrando far play.</p> <p>LIVELLO 2: nel gioco e nello sport utilizza abilità tecniche rispettando le regole e collabora, mettendo in atto comportamenti corretti.</p> <p>LIVELLO 1: nel gioco e nello sport conosce e utilizza alcune abilità tecniche e, guidato, collabora rispettando le regole principali.</p>	<p>STANDARD Pratica le attività sportive applicando tattiche e strategie, con far play e attenzione all'aspetto sociale.</p> <p>LIVELLO 3: mostra elevate abilità tecnico-tattiche nelle attività sportive con un personale apporto interpretativo del far-play e del fenomeno sportivo.</p> <p>LIVELLO 2: mostra elevate abilità tecnico-tattiche nelle attività sportive con un personale apporto interpretativo del far-play e del fenomeno sportivo.</p> <p>LIVELLO 1: si dedica, pratica le attività sportive conoscendo semplici tattiche e strategie, con far play e attenzione all'aspetto sociale.</p>	<p>STANDARD Pratica autonomamente attività sportive con far play scegliendo personali tattiche e strategie anche nell'organizzazione, interpretando al meglio la cultura sportiva.</p> <p>LIVELLO 3: Pratica autonomamente attività sportive con far play scegliendo personali tattiche e strategie anche nell'organizzazione, interpretando al meglio la cultura sportiva.</p> <p>LIVELLO 2: pratica autonomamente le attività sportive con far play scegliendo tattiche e strategie, con attenzione all'aspetto organizzativo e sociale.</p> <p>LIVELLO 1: è in grado di praticare autonomamente con far play alcune attività sportive scegliendo semplici tattiche e strategie, con attenzione all'aspetto sociale e partecipando all'aspetto organizzativo.</p>
SALUTE E BENESSERE	<p>STANDARD Mette in atto comportamenti sportivi rispetto all'alimentazione, all'igiene personale e alla prevenzione degli infortuni e prova piacere nel muoversi.</p> <p>LIVELLO 3: mette in atto comportamenti corretti rispetto all'alimentazione, all'igiene personale, al movimento e alla sicurezza.</p> <p>LIVELLO 2: guidato mette in atto comportamenti corretti rispetto all'alimentazione, all'igiene personale, al movimento e alla sicurezza.</p> <p>LIVELLO 1: guidato mette in atto comportamenti corretti rispetto all'alimentazione, all'igiene personale, al movimento e alla sicurezza.</p>	<p>STANDARD Assume i principali comportamenti rispetto alla sicurezza e alla salute e vive con benessere le attività motorie.</p> <p>LIVELLO 3: adotta autonomamente i principali comportamenti rispetto alla sicurezza e alla salute e ricerca il benessere derivante dall'attività motoria.</p> <p>LIVELLO 2: assume comportamenti corretti rispetto alla sicurezza e alla salute e apprezza il benessere legato all'attività motoria.</p> <p>LIVELLO 1: guidato segue i principali comportamenti rispetto alla sicurezza e alla salute e vive con benessere l'attività motoria.</p>	<p>STANDARD Assume i fondamentali comportamenti di sicurezza, prevenzione e promozione della salute per il proprio benessere.</p> <p>LIVELLO 3: applica autonomamente comportamenti che tutelano la salute e la sicurezza personale ed è consapevole del benessere legato alla pratica motoria.</p> <p>LIVELLO 2: applica comportamenti che tutelano la salute, la sicurezza personale e il benessere.</p> <p>LIVELLO 1: guidato applica i comportamenti essenziali per la propria salute e il proprio benessere.</p>	<p>STANDARD Adotta comportamenti attivi, in sicurezza, per migliorare la propria salute e il proprio benessere.</p> <p>LIVELLO 3: adotta autonomamente, in sicurezza, comportamenti attivi per migliorare il proprio stato di salute consapevole della loro utilità per il benessere.</p> <p>LIVELLO 2: adotta comportamenti attivi, per la sicurezza e la prevenzione della salute, e conosce l'utilità della pratica motoria riferita al benessere.</p> <p>LIVELLO 1: guidato assume comportamenti attivi e in sicurezza, per migliorare il proprio stato di salute e il proprio benessere.</p>	<p>STANDARD Assume in maniera consapevole comportamenti orientati a stili di vita attivi applicando i principi di prevenzione e sicurezza nei diversi ambienti.</p> <p>LIVELLO 3: assume autonomamente stili di vita attivi applicando i principi di prevenzione, sicurezza e primo soccorso nei vari ambienti, migliorando il proprio benessere.</p> <p>LIVELLO 2: adotta stili di vita attivi applicando i principi di sicurezza e prevenzione e dando valore all'attività fisica e sportiva.</p> <p>LIVELLO 1: adotta stili di vita attivi applicando i principi di sicurezza e prevenzione e dando valore all'attività fisica e sportiva.</p>

OCTOBRE 2013

UNITA' DI APPRENDIMENTO

-  Scegliere la **competenza**
-  Declinarla in **obiettivi specifici di apprendimento (OSA)**
-  Individuare il **compito unitario** per la valutazione
-  Declinarlo in **livelli** di padronanza
-  Mettere in atto percorsi didattici (**contenuti**)
-  **Valutazione / Autovalutazione** degli allievi

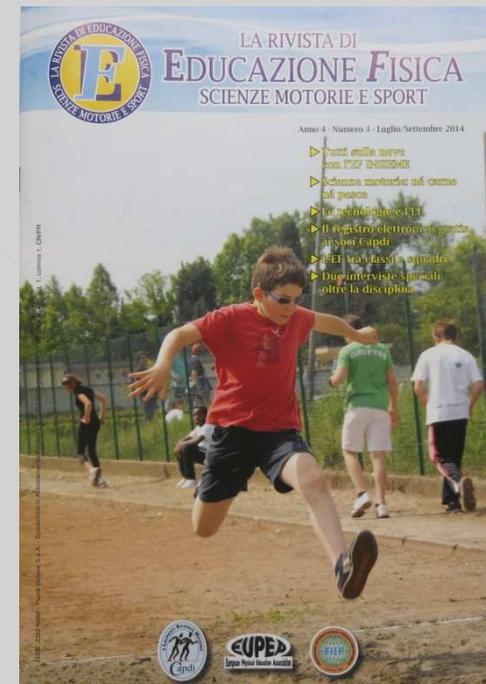
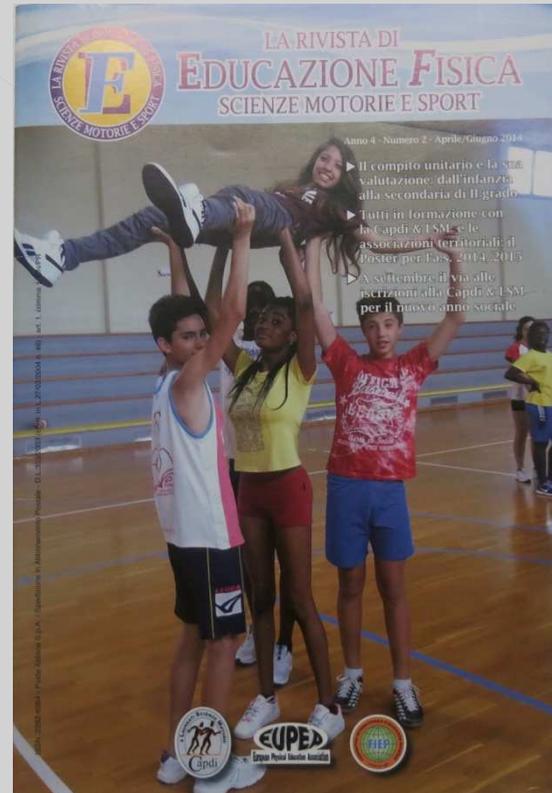
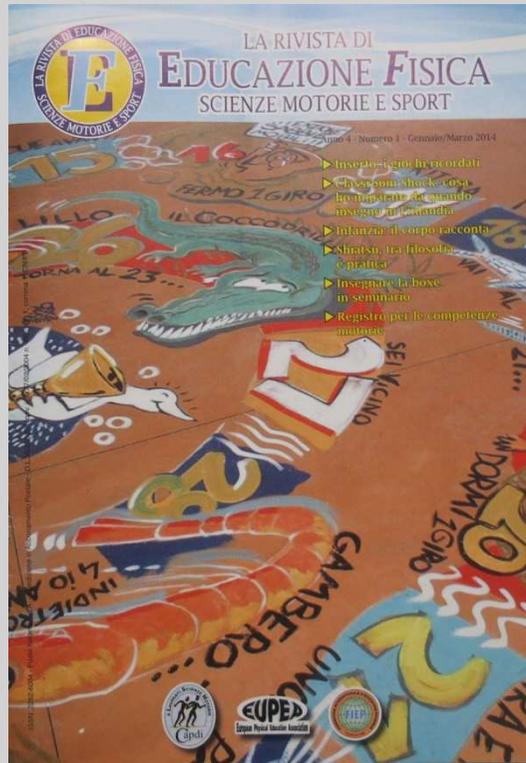
WWW.CAPDI.IT

L'EDUCAZIONE FISICA CHE VOGLIAMO

IN CONCRETO COSA FARE ?

Il percorso delle UDA è organizzato in una serie di esperienze di apprendimento diverse, che superano la logica della lezione/esercizio/interrogazione, dando spazio al laboratorio, alla ricerca personale, alle attività di gruppo, alle esperienze significative anche con l'apporto di esperti esterni.

LA RIVISTA EF



PUBBLICAZIONE CAPDI 2014/15

LE NUOVE COMPETENZE MOTORIE DAI 3 AI 19 ANNI
percorso di lavoro realizzato dal gruppo di ricerca della CAPDI & LSM
Confederazione Associazioni Provinciali Diplomatiche ISEF & Laureati in Scienze Motorie

	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA 1° GRADO	SECONDARIA 2° GRADO	QUINTO ANNO
MOVIMENTO					
LINGUAGGI DEL CORPO					
GIUOCO SPORT					
SALUTE E BENESSERE					

**GRAZIE
DELL'ATTENZIONE**

LE NUOVE COMPETENZE MOTORIE DAI 3 A 19 ANNI
a cura di Lucia Innocente

in collaborazione con

Casa editrice G. D'Anna **EUPEA** **FIEP** **SPAGGIARI**
European Physical Education Association **CASA EDITRICE**