

AMBITO DISCIPLINARE: SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

ORDINE DI SCUOLA: SECONDARIA DI SECONDO GRADO

DOCENTE: SOZIO GIOVANNI

CLASSI: 5AMAT, 5BMAT, 5APTS

COMPETENZA	COMPETENZA DIGITALE (Servizi Commerciali) CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA' Padronanza del proprio corpo e percezione sensoriale.
MODULO 1	Conoscere e padroneggiare il proprio corpo.
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ul style="list-style-type: none">· Saper controllare il movimento dei segmenti corporei· Riconoscere le modificazioni cardio-respiratorie· Saper utilizzare il ritmo nell'elaborazione motoria· Utilizzare le procedure proposte per l'incremento delle capacità condizionali.· E' consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI nell'uso quotidiano.· Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori dello sportivi (fair-play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole· Assume comportamenti adeguati rispetto al contesto (ovvero al lavoro e al gruppo).
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	Conoscenze: Conoscere il sistema cardio-respiratorio in funzione del movimento Conoscere i cambiamenti della pre-adolescenza Riconoscere i ritmi Riconoscere le informazioni principali sulle procedure utilizzate per il miglioramento delle capacità condizionali Contenuti: Test funzionali

TEMPI	Settembre-Maggio 2021
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> · Quantificare a seconda dell'età, sesso e caratteristiche psicomorfologiche degli allievi, l'intensità e la durata del lavoro · Graduare il lavoro proposto passando da richieste più semplici ad altre successivamente più complesse · Individuazioni di interventi di recupero per situazioni svantaggiate · Favorire l'armonia di gruppo attraverso esercitazioni varie eseguite in coppia o con più allievi attraverso giochi di squadra
MODALITÀ DI VERIFICA	Vedi griglia allegata

COMPETENZA	<p>COMPETENZA DIGITALE (Servizi Commerciali)</p> <p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p> <p>SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ</p> <p>Coordinazione schemi motori, equilibrio, orientamento.</p>
MODULO 2	Coordinazione
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Utilizzare efficacemente gli schemi motori in azioni complesse di accoppiamento, combinazione, differenziazione, equilibrio, orientamento, ritmo, reazione, trasformazione. · Utilizzare le variabili spazio-temporali nella gestione delle azioni. · E' consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI nell'uso quotidiano. · Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori dello sportivi (fair-play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole · Assume comportamenti adeguati rispetto al contesto (ovvero al lavoro e al gruppo).

STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze:</p> <p>Conoscere gli elementi delle capacità coordinative utilizzate</p> <p>Riconoscere le componenti spazio-temporali nelle azioni</p> <p>Contenuti: Test sulla coordinazione</p>
TEMPI	Settembre-Maggio 2021
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> · Quantificare a seconda dell'età, sesso e caratteristiche psico-morfologiche degli allievi, l'intensità e la durata del lavoro · Graduare il lavoro proposto passando da richieste più semplici ad altre successivamente più complesse · Individuazioni di interventi di recupero per situazioni svantaggiate · Favorire l'armonia di gruppo attraverso esercitazioni varie eseguite in coppia o con più allievi attraverso giochi di squadra
MODALITÀ DI VERIFICA	Vedi griglia allegata

COMPETENZA	<p>COMPETENZA DIGITALE (Servizi Commerciali)</p> <p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p> <p>SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'</p> <p>Aspetti relazionali e cognitivi del Gioco, gioco-sport, sport.</p>
MODULO 3	Lo sport, le regole, il fair-play
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Rispettare le regole in una attività sportiva e svolgere un ruolo attivo · Svolgere funzioni di arbitraggio · Relazionarsi positivamente mettendo in atto comportamenti corretti e collaborativi · Gestire al meglio le proprie abilità tecniche e partecipare attivamente alla scelta delle tattiche. · E' consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI nell'uso quotidiano.

	<ul style="list-style-type: none"> · Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori dello sportivi (fair-play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole · Assume comportamenti adeguati rispetto al contesto (ovvero al lavoro e al gruppo).
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze:</p> <p>Conoscere le regole e i gesti arbitrali più importanti di giochi e sport praticati, la terminologia e gli elementi tecnici e tattici essenziali</p> <p>Conoscere modalità cooperative che valorizzano la diversità di ciascuno nelle attività sportive</p> <p>Conoscere le regole del Fair-Play</p> <p>Contenuti: Pallavolo, pallacanestro, calcio, atletica, badminton, tennis tavolo.</p>
TEMPI	Settembre-Maggio 2021
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> · Quantificare a seconda dell'età, sesso e caratteristiche psico-morfologiche degli allievi, l'intensità e la durata del lavoro · Graduare il lavoro proposto passando da richieste più semplici ad altre successivamente più complesse · Individuazioni di interventi di recupero per situazioni svantaggiate · Favorire l'armonia di gruppo attraverso esercitazioni varie eseguite in coppia o con più allievi attraverso giochi di squadra
MODALITÀ DI VERIFICA	Vedi griglia allegata

COMPETENZA	<p>COMPETENZA DIGITALE (Servizi Commerciali)</p> <p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p> <p>SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'</p> <p>Espressività corporea</p>
MODULO 4	Espressività

<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Usare consapevolmente il linguaggio del corpo rappresentando idee e stati d'animo. · Utilizzare in forma espressiva, creativa, originale il proprio corpo e gli oggetti. · E' consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI nell'uso quotidiano. · Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori dello sportivi (fair-play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole · Assume comportamenti adeguati rispetto al contesto (ovvero al lavoro e al gruppo).
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>Conoscenze: Conoscere le tecniche di espressione corporea per essere efficaci nella comunicazione</p> <p>Conoscere le proprie potenzialità espressive e creative</p> <p>Contenuti: Test di sull'espressività</p>
<p>TEMPI</p>	<p>Settembre-Maggio 2021</p>
<p>METODOLOGIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Quantificare a seconda dell'età, sesso e caratteristiche psico-morfologiche degli allievi, l'intensità e la durata del lavoro · Graduare il lavoro proposto passando da richieste più semplici ad altre successivamente più complesse · Individuazioni di interventi di recupero per situazioni svantaggiate · Favorire l'armonia di gruppo attraverso esercitazioni varie eseguite in coppia o con più allievi attraverso giochi di squadra
<p>MODALITÀ DI VERIFICA</p>	<p>Vedi griglia allegata</p>

COMPETENZA	COMPETENZA DIGITALE (Servizi Commerciali) CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA' Sicurezza, prevenzione, primo soccorso e salute.
MODULO 5	Salute, benessere, sicurezza e prevenzione
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ul style="list-style-type: none"> · Condividere, utilizzare e rispettare le regole utili alla convivenza e alle attività motorie e sportive. · Organizzare semplici percorsi di allenamento e applicare i principi metodologici proposti per il mantenimento della salute. · E' consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI nell'uso quotidiano. · Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori dello sportivi (fair-play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole · Assume comportamenti adeguati rispetto al contesto (ovvero al lavoro e al gruppo).
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Conoscere le regole di convivenza civile in contesti liberi e strutturati</p> <p>Conoscere gli effetti delle attività motorie e sportive su se stessi</p> <p>Conoscere le principali norme igieniche. Cenni di anatomia umana.</p> <p>Contenuti: Adotta un abbigliamento idoneo alle lezioni. Sa fare assistenza ad un compagno simulando un infortunio. Svolge attività codificate e non nel rispetto della propria e altrui incolumità</p>
TEMPI	Settembre-Maggio 2021

METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> · Quantificare a seconda dell'età, sesso e caratteristiche psico-morfologiche degli allievi, l'intensità e la durata del lavoro · Graduare il lavoro proposto passando da richieste più semplici ad altre successivamente più complesse · Individuazioni di interventi di recupero per situazioni svantaggiate · Favorire l'armonia di gruppo attraverso esercitazioni varie eseguite in coppia o con più allievi attraverso giochi di squadra
MODALITÀ DI VERIFICA	Vedi griglia allegata

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE PROVE DI COMPETENZA

«Competenza»: comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale;

Per la costruzione della rubrica di valutazione si seguiranno le seguenti fasi:

- Definizione della/e competenza/e oggetto di valutazione;

Ad esempio:

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

- Definizione della situazione-problema da proporre allo studente, la cui risoluzione viene a costituire il prodotto finale dello studente su cui si basa la valutazione dell'insegnante;

Ad esempio:

Organizzare una partita di pallavolo, basket o altro sport di squadra o competizione individuale, in ogni aspetto: giocatori, giudici/arbitri, capitani delle squadre, ruoli dei giocatori, ecc.

- Definizione delle prestazioni corrispondenti ai livelli di valutazione: sulla base di descrittori di apprendimento (prestazioni osservabili messe in atto dallo studente "competente", in relazione alla competenza che la prova intende valutare, nel momento in cui interpreta la situazione-problema proposta. I descrittori possono essere esplicitati in forma impersonale oppure in forma personale) devono essere declinate le prestazioni corrispondenti per i tre livelli base, intermedio e avanzato, in modo da formare una rubrica valutativa:

COMPETENZA		
SITUAZIONE PROBLEMA		
LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
<p>Questa sezione deve contenere i descrittori che indicano che lo studente è in grado di applicare semplici procedure “esecutive” ma non di operare scelte autonome nell’affrontare la situazione-problema</p> <p>Esempio: organizza solo alcuni aspetti dell’attività proposta; ricopre i ruoli assegnati in modo incompleto, ecc.</p>	<p>Questa sezione deve contenere i descrittori che indicano che lo studente è in grado di risolvere problemi complessi in situazioni già affrontate nella didattica</p> <p>Esempio: organizza solo alcuni aspetti delle attività proposte; ricopre i ruoli assegnati in modo completo ma minimale, ecc.</p>	<p>Questa sezione deve contenere i descrittori con il profilo massimo di competenza</p> <p>Esempio: organizza gli aspetti dell’attività proposta; ricopre i ruoli assegnati in modo completo, utilizzando e valorizzando le attitudini individuali, ecc.</p>

La prestazione dello studente rientrerà in un dato livello se egli manifesta, nell’affrontare la situazione-problema proposta, una maggioranza di comportamenti corrispondenti a quel livello. Qualora lo studente non sia in grado di raggiungere neppure il livello base, il livello di competenza si considera NON RAGGIUNTO.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE PRATICA SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

	CONOSCENZE	COMPETENZE	ABILITÀ	INTERESSE
1-2	Ha schemi motori di base elementari	Non riesce a valutare e mettere in pratica neppure le azioni motorie più semplici	Non è provvisto di abilità motorie	Ha rifiuto verso la materia

3-4	Rielabora in modo frammentario gli schemi motori di base.	Non riesce a valutare ed applicare le azioni motorie e a compiere lavori di gruppo. Anche nell'effettuare azioni motorie semplici commette gravi errori coordinativi.	È provvisto solo di abilità motorie elementari e non riesce a comprendere le regole	È del tutto disinteressato
5	Si esprime notoriamente in modo improprio e non memorizza in maniera corretta il linguaggio tecnico-sportivo	Non sa analizzare e valutare l'azione eseguita ed il suo esito. Anche guidato commette molti errori nell'impostare il proprio schema di azione.	Progetta le sequenze motorie in maniera parziale ed imprecisa. Comprende in modo frammentario regole e tecniche	Dimostra un interesse parziale
6	Memorizza, seleziona, utilizza modalità esecutive, anche se in maniera superficiale	Valuta ed applica in modo sufficiente ed autonomo le sequenze motorie	Coglie il significato di regole e tecniche in maniera sufficiente relazionandosi nello spazio e nel tempo	È sufficientemente interessato
7-8	Spiega il significato delle azioni e le modalità esecutive dimostrando una buona adattabilità alle sequenze motorie. Ha appreso la terminologia	Si adatta a situazioni motorie che cambiano, assumendo più ruoli e affrontando in maniera corretta nuovi impegni	Sa gestire autonomamente situazioni complesse, comprende e memorizza in maniera corretta regole e tecniche. Ha acquisito buone capacità coordinative	Si dimostra particolarmente interessato e segue con attenzione
9-10	In maniera approfondita e autonoma memorizza seleziona ed utilizza con corretto linguaggio tecnico-sportivo le modalità esecutive delle azioni motorie.	Applica in modo autonomo e corretto le conoscenze motorie acquisite, affronta criticamente e con sicurezza nuovi problemi ricercando con creatività soluzioni alternative.	Conduce con padronanza sia l'elaborazione concettuale che l'esperienza motoria, progettando in modo autonomo e rapido le soluzioni tecnico-tattiche più adatte alla situazione.	Si dimostra particolarmente interessato e apporta contributi personali alla lezione.