

**PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE
1 B MAT**

**IIS ENZO FERRARI
Battipaglia**

2024-2025

DISCIPLINA:	SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE
ASSE*:	ASSE SCIENTIFICO, TECNOLOGICO E PROFESSIONALE
DOCENTE:	IDA CALIFANO
CLASSE e SEZIONE:	PRIMA SEZ.B MAT
ORE SETTIMANALI DISCIPLINA:	2
DATA PRESENTAZIONE:	27/10/2024

1 - SITUAZIONE DI PARTENZA		
Livello della classe	Comportamento	N.° ALLIEVI Osservazioni:
<input type="checkbox"/> Medio-alto <input type="checkbox"/> Medio <input checked="" type="checkbox"/> Medio-basso <input type="checkbox"/> Basso	<input checked="" type="checkbox"/> Vivace Tranquillo <input type="checkbox"/> Passivo <input type="checkbox"/> Problematico	16
Strumenti utilizzati per l'analisi <input checked="" type="checkbox"/> test d'ingresso <input type="checkbox"/> osservazione verifiche alla lavagna <input type="checkbox"/> questionari <input type="checkbox"/> dialogo <input type="checkbox"/> Altro _____		

LIVELLI DI PROFITTO IN INGRESSO – ARGOMENTI: Circuito di destrezza

1° Livello (> 7,4) (ottimo)	2° Livello (da 6,5 a 7,4) (buono)	3° Livello da 5,5 a 6,4 (sufficiente)	4° Livello da 4,5 a 5,4 (mediocre)	5° Livello 4,5< (insufficiente)	6° Livello NC
Alunni N. 2	Alunni N. 9	Alunni N. 3	Alunni N. 1	Alunni N.	Alunni N.
%	%	%	%	%	%

2. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA

2.1 COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA TRASVERSALI DA PERSEGUIRE A CONCLUSIONE DELL'OBBLIGO SCOLASTICO

AMBITO DI RIFERIMENTO	COMPETENZE CHIAVE da conseguire a fine obbligo scolastico	CAPACITA' (Ogni docente indichi le capacità che si intendono sviluppare in modo particolare nell'A.S. in corso)
COSTRUZIONE DEL SE'	Imparare a imparare competenza imprenditoriale competenza in materia di cittadinanza	Essere capace di: <input checked="" type="checkbox"/> organizzare e gestire il proprio apprendimento <input checked="" type="checkbox"/> utilizzare un proprio metodo di studio e di lavoro <input checked="" type="checkbox"/> elaborare e realizzare attività seguendo la logica della progettazione
RELAZIONE CON GLI ALTRI	Competenza sociale Consapevolezza Competenza digitale	Essere capace di: <input checked="" type="checkbox"/> comprendere e rappresentare testi e messaggi di genere e di complessità diversi, formulati con linguaggi e supporti diversi. <input checked="" type="checkbox"/> Lavorare, interagire con gli altri in precise e specifiche attività collettive.
RAPPORTO CON LA REALTA' NATURALE E SOCIALE	Risolvere problemi Individuare collegamenti e relazioni Acquisire /interpretare l'informazione ricevuta	Essere capace di: <input checked="" type="checkbox"/> comprendere, interpretare ed intervenire in modo personale negli eventi del mondo <input checked="" type="checkbox"/> costruire conoscenze significative e dotate di senso <input checked="" type="checkbox"/> esplicitare giudizi critici distinguendo i fatti dalle operazioni, gli eventi dalle congetture, le cause dagli effetti

2.2 COMPETENZE DEGLI ASSI CULTURALI DA PERSEGUIRE A CONCLUSIONE DELL'OBBLIGO SCOLASTICO

Nella tabella che segue ciascun docente indichi l'asse culturale cui appartiene la propria disciplina e le competenze che si intendono sviluppare per l'anno scolastico in corso.

COMPETENZE IN AMBITO DISCIPLINARE

ASSE CULTURALE DEI LINGUAGGI

ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO

ASSE CULTURALE MATEMATICO

ASSE CULTURALE STORICO-SOCIALE

<p>Competenze disciplinari del Biennio <i>Competenze della disciplina definite all'interno dei Dipartimenti</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • La percezione di sé ed il completamento dello sviluppo funzionale delle capacità motorie ed espressive • Lo sport, le regole e il fair play • Salute, benessere, sicurezza e prevenzione • Relazione con l'ambiente naturale e tecnologico
---	---

--	--

ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE IN ABILITA' E CONOSCENZE

(Per ciascuna competenza esplicitare le corrispondenti conoscenze e abilità)

COMPETENZA N.1 (ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO)	
La percezione di sé ed il completamento dello sviluppo funzionale delle capacità motorie ed espressive	
CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza della terminologia specifica essenziale; • Conoscere la funzionalità del sistema cardio-respiratorio in relazione al movimento; • riconoscere i cambiamenti della preadolescenza; 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper decodificare la terminologia specifica; • saper controllare il movimento dei segmenti corporei adattandolo ai cambiamenti morfologici; • riconoscere le modificazioni cardio-respiratorie; • saper utilizzare il ritmo e le informazioni sensoriali; • utilizzare le procedure proposte per l'incremento delle capacità condizionali

COMPETENZA N.2 (ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO)	
Lo sport, le regole e il fair play	
CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere modalità cooperative che valorizzino le diversità; • conoscere le regole, gli elementi tecnici essenziali, i gesti arbitrali più importanti degli sport trattati; • conoscere le regole del fair-play. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relazionarsi positivamente mettendo in atto comportamenti corretti e collaborativi; • rispettare le regole in un'attività di gioco e sport ricoprendo un ruolo attivo; • svolgere funzioni organizzative e di arbitraggio con la guida dell'insegnante.

COMPETENZA N.3 (ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO)	
Salute, benessere, sicurezza e prevenzione	
CONOSCENZE	ABILITA'

<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole di convivenza civile in contesti liberi e strutturati; • mettere in atto corrette abitudini nel rispetto della sicurezza. 	<ul style="list-style-type: none"> • condividere, utilizzare e rispettare le regole utili alla convivenza ed alle attività motorie e sportive; • eseguire semplici percorsi di allenamento e applicare i principi metodologici proposti per il mantenimento della salute.
--	---

COMPETENZA N.4 (ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO)	
Relazione con l'ambiente naturale e tecnologico	
CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le modalità di comportamento necessarie per operare correttamente nell'ambiente naturale in cui si svolge l'attività. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adeguare il proprio comportamento al contesto in cui si opera.

3 - OBIETTIVI COGNITIVO - FORMATIVI DISCIPLINARI

(Si adottano gli obiettivi in termini di competenze, abilità/capacità, conoscenze già definiti dal Dipartimento Disciplinare e declinati all'interno di ciascun Modulo).

MODULI DISCIPLINARI E U.D.A. DI RIFERIMENTO
Modulo 1. La percezione di sé ed il completamento dello sviluppo funzionale delle capacità motorie ed espressive
UDA di riferimento: analisi corretta delle percezioni sensoriali sviluppo delle capacità coordinative e condizionali; realizzazione di schemi motori coerenti con le attività sportive.

MODULI DISCIPLINARI E U.D.A. DI RIFERIMENTO
Modulo 2. Lo sport, le regole e il fair play
UDA di riferimento: gioco, gioco-sport e sport partecipazione alle attività nel rispetto delle regole e dei ruoli.

MODULI DISCIPLINARI E U.D.A. DI RIFERIMENTO
Modulo 3. Salute, benessere, sicurezza e prevenzione
UDA di riferimento: prevenzione, salute, sicurezza, primo soccorso gli effetti benefici delle attività motorie su sé stessi; utilizzo in sicurezza delle attrezzature e degli spazi conosciuti.

MODULI DISCIPLINARI E U.D.A. DI RIFERIMENTO
Modulo 4. Relazione con l'ambiente naturale e tecnologico
UDA di riferimento: adozione di comportamenti adeguati all'ambiente in cui si opera.

La Programmazione sarà integrata con UDA Trasversali multidisciplinari e UDA di Educazione Civica in relazione a quanto proposto in sede di Dipartimento e nel consiglio di classe.

4 - OBIETTIVI MINIMI PER ALLIEVI BES/DSA

COMPETENZE	ABILITA'/CAPACITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Partecipare attivamente allo svolgimento dell'attività didattica - Riconoscere il ruolo espressivo della propria corporeità - Imparare a riconoscere le proprie abilità - Esercitare la pratica motoria e sportiva - Confrontarsi con gli altri tramite l'esperienza sportiva - Utilizzare alcuni strumenti ed attrezzature specifiche della disciplina - Adottare comportamenti responsabili a tutela della sicurezza personale e degli altri in ambiente sportivo 	<ul style="list-style-type: none"> - Rielaborare schemi motori semplici - Produrre semplici sequenze motorie individuali e collettive anche in maniera guidata - Applicare le regole di base degli sport individuali e di squadra praticati - Applicare i principi basilari di prevenzione per la sicurezza personale ed altrui nei differenti ambienti di lavoro - Manifestare emozioni e stati d'animo - Interagire all'interno del gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> - I concetti essenziali relativi all'attività motorio-sportiva (conoscere il proprio corpo, i movimenti di base, le qualità motorie) - Semplici modalità codificate di comunicazione - Alcuni linguaggi non verbali - Gli sport di squadra e individuali praticati a scuola (nozioni di base) - I principi fondamentali sulla sicurezza e sulla prevenzione degli infortuni - Alcune nozioni fondamentali di anatomia funzionale

5 - METODOLOGIA

Mediazione didattica (metodi)	Soluzioni organizzative (Mezzi)	Spazi
Flipped Classroom	X Testi	X Aula
Debate	Lavagna	Aula virtuale
Peer To Peer	Vocabolari	Aula multimediale
X Cooperative Learning	Materiale in fotocopia	X Spazi laboratoriali
Didattica breve	Giornali	Azienda Istituto
X Lezione Frontale	X Supporti multimediali	Visite guidate
Lettura ed interpretazione del testo	Stage	Altro (specificare)
Lezione introduttiva	Altro (specificare)	
Approfondimento disciplinare con contestualizzazione del problema		
X Attività laboratoriale		
Costruzione di mappe/schemi		
Utilizzo delle fonti (indicare quali)		
Analisi critica		
X Lavori di gruppo		
X Eterogenei al loro interno		
X Per fasce di livello		
X Tutoraggio		
Altro: specificare		

6 STRUMENTI DI LAVORO	
X Libro di Testo	Del Nista, Tasselli Il corpo e i suoi linguaggi D'Anna
Risorse digitali libro di testo	
X Risorse digitali in rete (link, videolezioni, mappe)	
X App Google: (specificare quali)	G-suite For Educational
Testi didattici di supporto	
Chat WhatsApp	
Stampa specialistica	
X Materiali autoprodotti dall'insegnante	
X Scheda predisposta dall'insegnante	
App Case Editrici	
Personale Computer	
Tablet	
X Sussidi audiovisivi	
X Film	
X Documentario	
X Filmato didattico	
Video-registrazioni	
Altro: (specificare)	

6 - Valutazione e verifica

6.1 – Strumenti di verifica

- ⤴ Prove autentiche
- ⤴ Prova esperta
- ⤴ Analisi del testo legislativo

- X Prove pratiche
- X Esercitazioni di gruppo

X Altro: osservazione sistematica durante lo svolgimento delle attività; utilizzo di test e di prove cronometrate; impegno legato alla partecipazione attiva alle lezioni e al comportamento; analisi dei risultati conseguiti rispetto alla situazione di partenza.

Verifiche scritte

- X Quesiti
 - Vero/falso
 - X Scelta multipla
 - Completamento
 - Libero
- X Restituzione elaborati corretti/feedback
- X Test online (Google Moduli, Altro)
- App didattiche (Geogebra, Coogle, Kahoot, Padlet..altro)
- X Presentazioni (PPT, Relazioni, Altro)
- Laboratori virtuali
- Altro (specificare)

Verifiche orali

Interrogazione

Intervento

Dialogo

Discussione

Ascolto

Altro

6.2. INDICATORI DI VALUTAZIONE AI FINI DELLA CERTIFICAZIONE

LIVELLO	DESCRITTORI (livelli di padronanza)
0 (insufficiente)	<p>Mancanza di applicazione, partecipazione e rispetto delle regole.</p> <p>Non applica le conoscenze motorie esprimendo errori e limiti.</p> <p>Non partecipa e non collabora</p> <p>Esegue il gesto motorio in modo molto scorretto e superficiale.</p> <p>Non controlla il proprio corpo e non rispetta le attività di gruppo.</p> <p>Molto spesso non agisce in modo autonomo, non rispetta le regole della comune convivenza</p>
1 (base) Lo studente svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze ed abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali	<p>Guidato, gestisce in modo sostanzialmente corretto conoscenze e attività motorie proposte</p> <p>Esegue il gesto motorio in modo semplice e adeguato</p> <p>Quasi sempre agisce in modo autonomo e rispetta le regole della comune convivenza</p>
2 (intermedio) Lo studente svolge compiti e risolve problemi complessi in situazioni note, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite	<p>Sa produrre risposte motorie in modo adeguato e fondamentalmente corretto</p> <p>Esegue il gesto motorio in modo adeguato ed essenzialmente corretto. Partecipa in modo adeguato alle attività di gruppo</p> <p>Agisce in modo autonomo e responsabile rispettando le regole della comune convivenza</p>
3 (avanzato) Lo studente svolge compiti e problemi complessi in situazioni anche non note, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità. Sa proporre e sostenere le proprie opinioni e assumere autonomamente decisioni consapevoli	<p>Si rapporta in modo responsabile verso gli altri, gli oggetti e l'ambiente. Applica le conoscenze con sicurezza, autonomia e personalità. Lavora in gruppo e individualmente, confrontandosi con i compagni. Mostra un atteggiamento positivo verso uno stile di vita attivo.</p> <p>Ottime qualità motorie. Esprime gesti tecnici e sportivi con sicurezza operando in modo autonomo nei diversi contesti disciplinari. Comprende e affronta le attività con responsabilità e collaborazione</p> <p>Collabora e partecipa alla vita di gruppo, rispettando le regole e comprendendo ed analizzando i diversi punti di vista delle persone</p>

7 – Rubriche valutative degli apprendimenti

Competenze dell'asse - Rubriche valutative dell'asse

STRATEGIE DI RECUPERO		<ul style="list-style-type: none"> • Valutazione ed analisi dei test d'ingresso, di quelli intermedi del I e II periodo • Corsi di recupero e rafforzamento • Rallentamento didattico • Studio assistito in classe • Sportello didattico
BES (Bisogni Educativi Speciali)		Saranno individuati Piani Educativi Personalizzati dai Consigli di classe, così come definito nel Piano di Inclusione previsto dal dlgs 66/2017
Misure dispensative/compensative Ove dovesse occorrere un caso di DSA L.170		<p>Si adotteranno (a seconda del caso) le seguenti misure:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dispensare dai compiti a casa o in classe; • Dispensare dalla lettura in classe ad alta voce; • Dispensare dall'esercizio scritto; • Dispensare da test a tempo; • Compensare assegnando un maggior tempo per lo svolgimento di una prova; • Compensare con materiale predisposto dal docente; • Compensare con l'ausilio del compagno affidabile e generoso (peer to peer); • Compensare esigendo solo risposta orale; • Compensare con adeguati mezzi multimediali: <p>Sintonizzatore vocale, domande con risposte a scelta o vero/falso, mappe concettuali, utilizzo di Lim in tutte le sue applicazioni.</p>

La presente programmazione è suscettibile di modifiche o integrazioni nel corso dell'anno scolastico, in considerazione dei ritmi di apprendimento, degli interessi emersi e del tempo effettivamente a disposizione.

DATA 27/10/2024

FIRMA

