

**PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE
2 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:	2 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	25
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. 10	Alunni N. 1	Alunni N.	Alunni N. 2
%	%	%	%	%	%

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 Competenze della disciplina definite all'interno dei Dipartimenti</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 <ul style="list-style-type: none"> - 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
Letture 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

- Prove pratiche
- Esercitazioni di gruppo

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

Quesiti

Vero/falso

Scelta multipla

Completamento

Libero

Restituzione elaborati corretti/feedback

Test online (Google Moduli, Altro)

App didattiche (Geogebra, Coogle, Kahoot, Padlet..altro)

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)
---------	-------------------------------------

<p>0 (insufficiente)</p>	<p>Mancanza di applicazione, partecipazione e rispetto delle regole. Non applica le conoscenze motorie esprimendo errori e limiti. Non partecipa e non collabora Esegue il gesto motorio in modo molto scorretto e superficiale. Non controlla il proprio corpo e non rispetta le attività di gruppo. Molto spesso non agisce in modo autonomo, non rispetta le regole della comune convivenza</p>
<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>	<p>Guidato, gestisce in modo sostanzialmente corretto conoscenze e attività motorie proposte Esegue il gesto motorio in modo semplice e adeguato Quasi sempre agisce in modo autonomo e rispetta le regole della comune convivenza</p>
<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>	<p>Sa produrre risposte motorie in modo adeguato e fondamentalmente corretto Esegue il gesto motorio in modo adeguato ed essenzialmente corretto. Partecipa in modo adeguato alle attività di gruppo Agisce in modo autonomo e responsabile rispettando le regole della comune convivenza</p>
<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>	<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. 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 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

<p>STRATEGIE DI RECUPERO</p>	<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
<p>BES (Bisogni Educativi Speciali)</p>	<p>Saranno individuati Piani Educativi Personalizzati dai Consigli di classe, così come definito nel Piano di Inclusione previsto dal dlgs 66/2017</p>
<p>Misure dispensative/compensat</p>	<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;

<p>ive Ove dovesse occorrere un caso di DSA L.170</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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

