

**PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE**

Classe

**IIS ENZO FERRARI
Battipaglia
ANNO SCOLASTICO**

2024-25

DISCIPLINA:	SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE
ASSE*:	ASSE SCIENTIFICO, TECNOLOGICO E PROFESSIONALE
DOCENTE:	FERRARA CLEMENTINA
CLASSE e SEZIONE:	5 sez. A CAA
ORE SETTIMANALI DISCIPLINA:	2
DATA PRESENTAZIONE:	30/11/2024

1 - SITUAZIONE DI PARTENZA		
Livello della classe	Comportamento	N.° ALLIEVI Osservazioni:
<input type="checkbox"/> Medio-alto <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Medio-basso <input type="checkbox"/> Basso	<input type="checkbox"/> Vivace <input checked="" type="checkbox"/> Tranquillo <input type="checkbox"/> Passivo <input type="checkbox"/> Problematico	11
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 *pallavolo, tennis tavolo, badminton, il corpo umano, conoscenze generiche sull'attività motoria*

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. _____	Alunni N. _____	Alunni N. _____	Alunni N. _____	Alunni N. _____	Alunni N. _____
%	%	%	%	%	%

2. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA

2.1 COMPETENZE DEGLI ASSI CULTURALI

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

Competenze disciplinari del Triennio <i>Competenze della disciplina definite all'interno dei Dipartimenti</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Conoscere i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea ed esercitare in modo efficace la pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo.2. Miglioramento delle capacità coordinative e condizionali attraverso una gestione efficace del gesto motorio3. Conoscenza della tecnica, tattica e del regolamento delle attività proposte
---	--

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;• conoscere il sistema cardio-respiratorio e locomotore in relazione al movimento;• utilizzare le informazioni dei diversi canali percettivi;• utilizzare le procedure per il miglioramento delle capacità condizionali.	<ul style="list-style-type: none">• Sapersi esprimere con la terminologia specifica;• saper controllare il movimento dei segmenti corporei adattandolo ai cambiamenti morfologici;• riconoscere le modificazioni cardio-respiratorie e dell'apparato locomotore;• saper utilizzare il ritmo e le informazioni sensoriali;• utilizzare le procedure 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"> • Utilizzare modalità cooperative che valorizzino le diversità; • applicare le regole, gli elementi tecnici tipici più importanti degli sport trattati e arbitrare gli incontri; • applicare le regole del fair-play. • Conoscenza ed organizzazione degli organismi di promozione sportiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relazionarsi coerentemente mettendo in atto comportamenti corretti e collaborativi; • rispettare le regole in un'attività di gioco e sport e svolgere un ruolo attivo; • gestire al meglio le proprie abilità tecniche e partecipare attivamente alle scelte tattiche; • svolgere funzioni organizzative e di arbitraggio.

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; • conoscere gli effetti delle attività motorie e sportive su sé stessi; • conoscere le norme sanitarie ed alimentari indispensabili per il mantenimento del proprio benessere; • conoscere gli effetti dannosi di prodotti chimici e di pratiche potenzianti utilizzati scorrettamente in ambito sportivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Condividere, utilizzare e rispettare le regole utili alla convivenza ed alle attività motorie e sportive; • organizzare semplici percorsi di allenamento e applicare i principi metodologici proposti per il mantenimento della salute; • assumere comportamenti idonei a prevenire infortuni durante le diverse attività motorie e saper agire in caso di infortunio; • conoscere e saper applicare i principi per un corretto stile di vita.

COMPETENZA N.4 (ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO)**Relazione con l'ambiente naturale e tecnologico**

CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare mezzi e strumenti idonei a praticare attività in ambiente naturale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizza e pratica attivamente adeguate attività in ambiente naturale.

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:

- Padronanza del proprio corpo e percezione sensoriale;
- utilizzo di schemi motori complessi specifici delle attività sportive.

MODULI DISCIPLINARI E U.D.A. DI RIFERIMENTO

Modulo 2. Lo sport, le regole e il fair play

UDA di riferimento:

- Giochi sportivi e sport (aspetti relazionali e cognitivi);
- conoscere strategie di gioco e dare il proprio personale contributo all'attività, interpretando al meglio la cultura sportiva.
- I modelli nazionali, europei ed internazionali dell'organizzazione sportiva e dell'associazionismo scolastico.

MODULI DISCIPLINARI E U.D.A. DI RIFERIMENTO

Modulo 3. Salute, benessere, sicurezza e prevenzione

UDA di riferimento:

- Prevenzione, salute, sicurezza, primo soccorso;
- conoscere le norme di comportamento per la prevenzione di infortuni, del primo soccorso e i principi per l'adozione di corretti stili di vita.

MODULI DISCIPLINARI E U.D.A. DI RIFERIMENTO

Modulo 4. Relazione con l'ambiente naturale e tecnologico

UDA di riferimento:

- Conoscere e praticare diverse attività in coerenza con l'ambiente naturale.

4 - OBIETTIVI MINIMI PER ALLIEVI BES/DSA

- Avere rispetto di sé e degli altri.
- Rispettare le regole più elementari della buona educazione.
- Saper ascoltare l'altro. Collaborare con i compagni.
- Imparare a intervenire nel momento opportuno.
- Acquisire termini e convenzioni proprie della materia.
- Prendere sicurezza di sé nell'ambito della disciplina e della futura professione.
- Saper coordinare il proprio lavoro sequenzialmente e in maniera ordinata.
- Collaborare con il gruppo.
- Portare sempre il materiale necessario (divisa completa, libro - ricettario, eccetera)
- Utilizzare in modo appropriato gli strumenti di lavoro.
- Mantenere in ordine e pulita la propria postazione di lavoro.
- Portare avanti e a termine individualmente e/o in gruppo un lavoro programmato.
- Coordinare il lavoro pratico con il proprio gruppo.
 - Organizzare e tenere in ordine costantemente il proprio ricettario.

5 - TIPOLOGIA DI GESTIONE DELL'INTERAZIONE CON GLI ALUNNI NELLA DIDATTICA A DISTANZA

(specificare la modalità di interazione, possono essere barrate più modalità e più voci)

X Modalità asincrona (trasmissione dei materiali, delle indicazioni di studio, delle esercitazioni da parte dell'insegnante in un dato momento e fruizione da parte degli studenti in un tempo a loro scelta, ma in un arco temporale indicato dall'insegnante)

- Registro elettronico Argo scuola next
- Videolezioni
- Audiolezioni
- Gruppo Whatsapp di classe
- Piattaforma G-suite For Educational.
- Piattaforme collegate con i libri di testo;
- Restituzione elaborati corretti
- Altro (specificare)

X Modalità sincrona (interazione immediata tra l'insegnante e gli alunni di una classe, previo accordo sulla data e sull'ora del collegamento).

- Piattaforma suggerita dall'Istituto: Hangouts Meet – G. Suite
- Altro (specificare)

TEMPI

(indicare la frequenza con cui si tengono le attività nella DaD)

- tutti i giorni
- una o due a settimana
- secondo l'orario ordinario delle lezioni
- altro

6 - METODOLOGIA

Mediazione didattica (metodi)	Soluzioni organizzative (Mezzi)	Spazi
Flipped Classroom	<input checked="" type="checkbox"/> Testi	<input checked="" type="checkbox"/> Aula
Debate	Lavagna	Aula virtuale
Peer To Peer	Vocabolari	Aula multimediale
<input checked="" type="checkbox"/> Cooperative Learning	Materiale in fotocopia	<input checked="" type="checkbox"/> Spazi laboratoriali
Didattica breve	Giornali	Azienda Istituto
<input checked="" type="checkbox"/> Lezione Frontale	<input checked="" type="checkbox"/> Supporti multimediali	Visite guidate
Lettura ed interpretazione del testo	Stage	Altro (specificare)
Lezione introduttiva	Altro (specificare)	
Approfondimento disciplinare con contestualizzazione del problema		
<input checked="" type="checkbox"/> 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)	
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)	

7 - Valutazione e verifica

7.1 – 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

Quesiti

Vero/falso

Scelta multipla

Completamento

Libero

Restituzione elaborati corretti/feedback

Test online (Google Moduli, Altro)

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

Presentazioni (PPT, Relazioni, Altro)

Laboratori virtuali

Altro (specificare)

Verifiche orali

Interrogazione

Intervento

Dialogo

Discussione

Ascolto

Altro

8 – 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		Si adotteranno (a seconda del caso) le seguenti misure: <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;• Sintonizzatore vocale, domande con risposte a scelta o vero/falso, mappe concettuali, utilizzo di Lim in tutte le sue applicazioni.

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

30/11/2024

FIRMA

CLEMENTINA FERRARA