

**PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE**

**Classe
5 A RAE**

**IIS ENZO FERRARI
Battipaglia
ANNO SCOLASTICO**

2024-2025

DISCIPLINA:	SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE
ASSE*:	ASSE SCIENTIFICO, TECNOLOGICO E PROFESSIONALE
DOCENTE:	CALIFANO IDA
CLASSE e SEZIONE:	5 A RAE
ORE SETTIMANALI DISCIPLINA:	2
DATA PRESENTAZIONE:	

1 - SITUAZIONE DI PARTENZA		
Livello della classe	Comportamento	N.° ALLIEVI Osservazioni:
<input checked="" type="checkbox"/> Medio-alto <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Medio-basso <input type="checkbox"/> Basso	<input checked="" type="checkbox"/> Vivace <input type="checkbox"/> Tranquillo <input type="checkbox"/> Passivo <input type="checkbox"/> Problematico	18
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. 5	Alunni N. 8	Alunni N. 5	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 MATEMATICO

ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO

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.

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
Comprendere che l'espressività corporea costituisce un elemento di identità culturale - Utilizzare mezzi informatici e multimediali - Collaborare nell'organizzazione di eventi sportivi in ambito scolastico	- Correggere comportamenti che compromettono il gesto motorio - Sfruttare le proprie capacità condizionali e coordinative nei vari ambiti motori - Utilizzare alcuni test per la rilevazione dei risultati - Cogliere l'importanza del	- La terminologia specifica della disciplina - Differenti tipologie di esercitazioni - Le regole dei giochi sportivi praticati a scuola - I principi dell'alimentazione nello sport - Le nozioni fondamentali di anatomia funzionale prevenzione e salute

<ul style="list-style-type: none"> - Essere consapevoli dell'importanza che riveste la pratica dell'attività motorio-sportiva per il benessere individuale ed esercitarla in modo funzionale - Adottare stili comportamentali improntati al fair play 	<p>linguaggio del corpo nella comunicazione a scuola, nel lavoro, nella vita</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare e interpretare i fenomeni connessi al mondo dell'attività motoria e sportiva in relazione all'attuale contesto socio culturale - Assumere un comportamento responsabile nei confronti dell'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> - Gli effetti positivi dell'attività fisica - Gli strumenti multimediali - Gli aspetti organizzativi dei tornei sportivi scolastici - Principi e pratiche del fair play
---	---	--

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		

<input checked="" type="checkbox"/> Eterogenei al loro interno		
<input checked="" type="checkbox"/> Per fasce di livello		
<input checked="" type="checkbox"/> Tutoraggio		
Altro: specificare		

6 STRUMENTI DI LAVORO	
<input checked="" type="checkbox"/> Libro di Testo	Del Nista, Tasselli Il corpo e i suoi linguaggi D'Anna
Risorse digitali libro di testo	
<input checked="" type="checkbox"/> Risorse digitali in rete (link, videolezioni, mappe)	
App Google: (specificare quali)	G-suite For Educational
Testi didattici di supporto	
Chat WhatsApp	
Stampa specialistica	
<input checked="" type="checkbox"/> Materiali autoprodotti dall'insegnante	
<input checked="" type="checkbox"/> Scheda predisposta dall'insegnante	
App Case Editrici	
Personale Computer	
Tablet	
<input checked="" type="checkbox"/> Sussidi audiovisivi	
<input checked="" type="checkbox"/> Film	
<input checked="" type="checkbox"/> Documentario	
<input checked="" type="checkbox"/> 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, Google, Kahoot, Padlet..altro)
- Presentazioni (PPT, Relazioni, Altro)
- Laboratori virtuali
- Altro (specificare)

Verifiche orali

- Interrogazione
- Intervento
- Dialogo
- Discussione
- Ascolto
- Altro

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; • 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
27/10/2024

FIRMA
Ida Califano