

Docente **Benevelli Laura**

Materia **Scienze Motorie**

Classe **1APS**

Numero ore **2**

1. Analisi della situazione iniziale della classe

- | | | | | |
|--|---|---|--------------------------------------|--|
| a) Comportamento | <input checked="" type="checkbox"/> corretto | <input type="checkbox"/> abbastanza corretto | <input type="checkbox"/> scorretto | |
| b) Frequenza | <input checked="" type="checkbox"/> regolare | <input type="checkbox"/> discontinua | <input type="checkbox"/> irregolare | |
| c) Attenzione | <input checked="" type="checkbox"/> buona | <input type="checkbox"/> discreta | <input type="checkbox"/> scarsa | |
| d) Partecipazione | <input type="checkbox"/> attiva e costruttiva | <input checked="" type="checkbox"/> adeguata | <input type="checkbox"/> passiva | |
| e) Impegno | <input type="checkbox"/> rigoroso | <input checked="" type="checkbox"/> diligente | <input type="checkbox"/> scarso | |
| f) Preparazione di base | <input checked="" type="checkbox"/> buona | <input type="checkbox"/> discreta | <input type="checkbox"/> sufficiente | <input type="checkbox"/> insufficiente |
| g) È stato proposto un test di ingresso | <input type="checkbox"/> sì | | | <input checked="" type="checkbox"/> no |
| Con quale esito medio | <input type="checkbox"/> buono | <input type="checkbox"/> discreto | <input type="checkbox"/> sufficiente | <input type="checkbox"/> insufficiente |
| h) (con l'esclusione delle classi prime)
Programmi svolti anno precedente | | <input checked="" type="checkbox"/> completamente | | <input type="checkbox"/> non completamente |
| i) Altro..... | | | | |

2. Risultati di apprendimento (Inserire quelli previsti nella programmazione disciplinare)

L'insegnamento delle scienze motorie nel primo biennio della scuola secondaria di secondo grado deve costituire il naturale proseguimento di quello svolto nella secondaria di primo grado. Esso concorre alla formazione degli studenti in un'era caratterizzata da rapidi ed intensi cambiamenti psico-fisici e da una grande disomogeneità, sia in relazione alle significative differenze esistenti fra i due sessi, sia per quanto concerne la variabilità del processo evolutivo individuale.

Il piano di lavoro annuale delle scienze motorie per le classi del biennio quindi, oltre ad una adeguata rielaborazione degli schemi motori acquisiti in precedenza, prevede anche la ricerca di nuovi equilibri dopo la tormentata epoca puberale.

La ricerca di una identità personale, nella quale si realizza il passaggio all'età adulta, verrà seguita con attenzione particolare facendo ricorso a metodologie adeguate e pertinenti per una costante ricerca degli obiettivi didattici.

FINALITÀ EDUCATIVE:

Coerentemente con quanto espresso, l'insegnamento delle scienze motorie si propone le seguenti finalità:

- Favorire l'armonico sviluppo dell'adolescente agendo in forma privilegiata sull'area motoria della personalità, tramite il miglioramento delle capacità fisiche e neuromuscolari.
- Rendere l'adolescente cosciente della propria corporeità, sia come disponibilità e padronanza motoria, sia come capacità relazionale, al fine di aiutarlo a superare le difficoltà e le contraddizioni tipiche dell'età.
- Facilitare l'acquisizione di una cultura delle scienze motorie che tenda a promuovere la pratica motoria come costume di vita e la coerente coscienza e conoscenza dei diversi significati che le attività motorio-sportive assumono nell'attuale società.

3. Obiettivi

COMPETENZE

Sono stati identificati quattro nuclei fondanti nell'ambito dei quali sono state individuate le competenze generali da raggiungere. Successivamente sono state definite le conoscenze e le abilità relative alle singole competenze declinando sia il livello standard (ovvero minimo) che i descrittori per la valutazione dei diversi livelli di competenza. (vedi quadro riepilogativo, tab. 1)

Nuclei fondanti:	IL CORPO, LA SUA ESPRESSIVITA' E LE CAPACITA' CONDIZIONALI		LA PERCEZIONE SENSORIALE, IL MOVIMENTO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO		GIOCO, GIOCO-SPORT, SPORT		SICUREZZA, SALUTE E ATTIVITA' IN AMBIENTE NATURALE	
Competenze:	Svolgere attività motorie adeguandosi ai diversi contesti ed esprimere le azioni attraverso la gestualità.		Utilizzare gli stimoli percettivi per realizzare in modo idoneo ed efficace l'azione motoria richiesta.		Conoscere e praticare in modo corretto ed essenziale i principali giochi sportivi e sport individuali		Conoscere le norme di primo soccorso e di una corretta alimentazione ed essere responsabili nella tutela della sicurezza. Assumere comportamenti corretti in ambiente naturale.	
Conoscenze Abilità	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'
	Conoscere le potenzialità del movimento del proprio corpo, le posture corrette e le funzioni fisiologiche. Riconoscere il ritmo delle azioni e la differenza tra il movimento funzionale ed espressivo.	Elaborare risposte motorie efficaci e personali in situazioni semplici. Assumere posture corrette a carico naturale. Cogliere le differenze ritmiche in azioni motorie	Conoscere il sistema delle capacità motorie che sottende la prestazione motoria e sportiva.	Consapevolezza di una risposta motoria efficace ed economica. Gestire in modo autonomo la fase di avviamento in funzione dell'attività scelta.	Conoscere gli aspetti essenziali della terminologia, regolamento e tecnica degli sport.	Conoscere e praticare in modo essenziale e corretto i principali giochi sportivi e alcuni sport individuali.	Conoscere i principi fondamentali di prevenzione ed attuazione della sicurezza personale in palestra, a scuola e negli spazi aperti. Conoscere gli elementi fondamentali del primo soccorso.	Assumere comportamenti funzionali alla sicurezza in palestra, a scuola e negli spazi aperti.

		semplici.						
Standard:	Avere consapevolezza dei cambiamenti morfologici e funzionali del corpo. Esprimersi attraverso la gestualità tecnica		Controllare e regolare i movimenti riferiti a se stessi ed all'ambiente per risolvere un compito motorio utilizzando le informazioni sensoriali.	Eseguire i gesti tecnici in situazione di gioco semplificato rispettando le regole, ricoprendo ruoli diversi (ad es.arbitro) e riconoscendo il valore della competizione.	Conoscere le norme elementari di primo soccorso e di una corretta alimentazione. Utilizzare responsabilmente mezzi e strumenti idonei a praticare l'attività (anche in ambiente naturale).			
LIVELLO 3	Mostra adeguate conoscenze e realizza attività motorie differenti in modo armonico ed adeguato alle situazioni		Sa regolare la dinamica del movimento utilizzando le informazioni percettive, eseguendo gesti motori con sincronia di movimento.	Mostra sicurezza tattica, Fair Play e buone abilità nella pratica di varie attività sportive		Mette in atto comportamenti adeguati per tutelare la sicurezza propria ed altrui. Possiede alcune conoscenze di primo soccorso e di alimentazione.		
LIVELLO 2	Esegue differenti azioni motorie, utilizza correttamente modelli proposti mettendo alla prova le proprie capacità		Sa individuare le informazioni sensoriali attuando corrette risposte motorie nel rispetto della dinamica del movimento.	Conosce la tattica e possiede sufficienti abilità in varie attività sportive, mostrando fair play e rispetto delle regole		Svolge attività nel rispetto della propria e altrui incolumità e sa riconoscere i danni causati dall'utilizzo scorretto di carichi. Conosce le norme basilari di primo soccorso.		

DIPARTIMENTO DI SCIENZE MOTORIE

LIVELLO 1	Mette in atto gli adattamenti necessari riferiti ad una attività motoria abituale e ad elementi che appartengono ad un ambito sperimentativo	Riconosce varie informazioni sensoriali e controlla il gesto in relazione alle modificazioni spazio - temporali	Conosce le regole e le tecniche degli sport praticati e partecipa con fair play affrontando anche funzioni arbitrali	Utilizza in modo appropriato strutture ed attrezzi, applica alcune tecniche di assistenza e conosce alcune norme del primo soccorso.
------------------	--	---	--	--

Tab.

4 PROGRAMMAZIONE INDIVIDUALE

PRIMO PERIODO		
CONOSCENZE	Attività per il miglioramento delle proprie capacità e qualità fisiche (es. resistenza, velocità, forza, mobilità, destrezza ecc...ex. alfabeto, principi allenamento, atletica leggera, strutturazione dei tempi e modi, La pratica fisica oltre lo sport	
CONOSCENZE / NODI CONCETTUALI	NODI CONCETTUALI (si riportano quelli individuati dai consigli di materia)	CONOSCENZE (si riportano quelli individuati dai consigli di materia)
	IL CORPO, LA SUA ESPRESSIVITA' E LE CAPACITA' CONDIZIONALI	Svolgere attività motorie adeguandosi ai diversi contesti ed esprimere le azioni attraverso la gestualità.
	LA PERCEZIONE SENSORIALE, IL MOVIMENTO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	Utilizzare gli stimoli percettivi per realizzare in modo idoneo ed efficace l'azione motoria richiesta.
	GIOCO, GIOCO-SPORT, SPORT	Conoscere e praticare in modo corretto ed essenziale i principali giochi sportivi e sport individuali
	SICUREZZA, SALUTE E ATTIVITA' IN AMBIENTE NATURALE	Conoscere le norme di primo soccorso e di una corretta alimentazione ed essere responsabili nella tutela della sicurezza. Assumere comportamenti corretti in ambiente naturale
COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE DISCIPLINARI
	Collaborare, partecipare. Consolidamento del carattere e sviluppo della socialità e del senso civico. Agire in modo autonomo e responsabile. Acquisire ed interpretare l'informazione. Progettare. Risolvere i problemi.	Avere coscienza della propria corporeità sapendosi adattare alle variabili motorie e sportive Saper mantenere il controllo e la concentrazione in esperienze motorie sempre più complesse Essere in grado di trasformare i vari schemi motori in gesti tecnici e sportivi progettando lavori personali da condividere con i compagni Mettersi alla prova in attività sportive di velocità, forza, resistenza e mobilità calibrando l'impegno fisico e muscolare e valutandone l'efficacia

	<p>Imparare a imparare. Scoperta delle attitudini personali</p>	
ATTIVITA' / METODOLOGIA	<p>Le lezioni tenderanno a mantenere vivo l'aspetto formativo di base evitando di trasformarsi in un momento di selezione motoria. Altra scelta didattico-metodologica è quella della sperimentazione guidata e di dare indicazioni tecnico-teoriche per sviluppare conoscenze su meccanismi, metodiche, strutture che normalmente nella pratica sportiva extrascolastica sono trascurate.</p> <p>L' utilizzo del "problem-solving", quando possibile, facilita lo sviluppo d'abilità motorie, dato che la strutturazione del movimento avviene per l'intervento delle vie nervose extrapiramidali, che costituiscono nel loro insieme un circuito nervoso complesso. Ne deriva l'importanza di ricorrere ad una metodologia didattica che pone l'allievo di fronte a problemi motori, con esercitazioni guidate allo scopo di favorirne lo sviluppo.</p> <p>Al fine di incrementare il senso di responsabilità e di affiatamento nei gruppi vengono eletti o riconosciuti nell'organizzazione preliminare delle classi degli addetti: alla "memoria" = referente che ha la funzione di memoria nella classe "ricorda agli altri" come mansione principale organizzare il trasporto del registro e varie ; "stampa" = si preoccupa di organizzare e sensibilizzare al recupero o riproduzione di materiale didattico; "comunicazione"= è il tramite nell'organizzazione generali tra l'insegnante e la classe come del viceversa; "arbitri" = I direttori di gioco; "capitani"= i referenti principali nei giochi con squadre di riferimento ["cap-team"]; "Guida esercizi"= Colui che fa svolgere e svolge a rotazione funzione di guida negli esercizi; "Capi gruppo" = I referenti dei gruppi di studio composti da 4/6 alunni nella classe.</p> <p>Strategie didattiche (in che modo?). L'orientamento didattico è nell'ambito della piena individualizzazione delle proposte, adeguando le richieste alle reali capacità ed aspettative dell'alunno. La metodica individuale è utilizzata solo se strettamente necessaria, in particolari proposte o in particolari momenti</p>	

	<p>didattici. La metodica induttiva e quella deduttiva s'alternano ma quella induttiva ha maggior spazio, ciò è legato anche al tipo d'argomento da svolgere. Nell' ambito delle attività pratiche proposte, il lavoro si sviluppa soprattutto in senso globale, evitando tecnicismi esagerati, rispettando l'obiettivo della proposta che deve passare attraverso una pratica indagativa d'apprendimento, intesa come "prova ed errore", in forma di laboratorio motorio. L'attività didattica è svolta individualmente, in gruppo o per gruppo; ciò è in relazione al tipo d'argomento anche in coordinamento e compresenza con i colleghi della materia in relazione alle possibilità tecniche e strutturali. L' attività da svolgere, se possibile, è sviluppata all'aperto (attività in ambiente naturale). L'organizzazione della lezione L' organizzazione della lezione segue genericamente i seguenti punti, che possono essere variati a piacere, secondo le esigenze didattico - metodologiche delle singole lezioni. 1) cambio indumenti ed eventuale riassunto della precedente lezione, tempo a disposizione circa 5'. 2) avviamento motorio o riscaldamento, tempo a disposizione il 14% della lezione (circa 8'). 3) argomento principale o sviluppo della lezione, tempo a disposizione il 35% della lezione (circa 20', 25'). 4) gioco o attività ludica defaticante, o sviluppo di temi trattati in altre unità didattiche, tempo a disposizione il 25% della lezione (circa 15'). 5) defaticamento o attività di scarico, tempo a disposizione il 3% della lezione (circa 3'). 6) ricambio, tempo a disposizione circa 5'. Giustificazioni: Per gli alunni minorenni la giustificazione per la mancata partecipazione all'attività didattica deve essere presentata, in forma non generica, da un genitore o da chi ne ha la potestà genitoriale . Sono ammesse, di norma, tre giustificazioni per quadrimestre. Solo in casi eccezionali e su specifica circostanziata richiesta possono essere accolte giustificazioni eccedenti la terza. In caso di impossibilità dell'alunno a partecipare attivamente alle lezioni è necessario l'esonero. Abbigliamento tecnico: è necessario che lo studente sia dotato di un abbigliamento adatto ad attività ginnico-sportive, sia per motivi di sicurezza che di igiene personale.</p>
--	---

STRUMENTI/ AMBIENTI	a) Libri di testo e sussidi didattici b) Dispensa e articoli temi trattati a lezione, ritagliati ed incollati su un quaderno. c) Libro Scienze Motorie d) Supporti audiovisivi e) Lavagna f) Lavagna interattiva multimediale (LIM) g) Aula multimediale h) Aula informatica i) Palestre l) Ogni studente avrà con sé necessariamente una penna e un "quadernone" di scienze motorie e sportive in cui incollerà fotocopie e indicazioni di test. Si sconsiglia l'uso di un quaderno ad anelli.	
VERIFICA	<p>Scienze Motorie e Sportive è una disciplina basata sulla pratica diretta e costante dell'attività fisica da parte dello studente, e non sulla ricezione passiva di nozioni. Prevede una verifica permanente attraverso la valutazione metodo di lavoro dello studente alle attività programmate, con attribuzione di voto per la cosiddetta "attività fattiva". L'inattività ingiustificata dello studente comporta una valutazione negativa. La partecipazione attiva e corretta alla lezione è pertanto componente essenziale al fine delle valutazioni intermedie e finali durante gli scrutini.</p> <p>Durante le lezioni, "la fatica" finalizzata al conseguimento degli obiettivi didattici della disciplina ha un valore formativo: non è un disagio da evitare, ma uno strumento della volontà per migliorarsi. Il grado di partecipazione intesa come metodo di lavoro alle lezioni e l'impegno dimostrato per migliorare i propri limiti, sono facoltà cui il docente pone particolare attenzione. In secondo luogo sono considerate le capacità motorie dimostrate durante le lezioni.</p> <p>Il reiterato mancato possesso degli strumenti al punto l) genererà una valutazione negativa. La mancata consegna del quaderno su richiesta del docente per verificare la sua compilazione darà luogo ad una valutazione come compito pratico non svolto. La valutazione diventerà operativa attraverso:</p> <p>1) Prove scritte 2) Test 3) L'osservazione dell'attività svolta in squadra con un voto "socio-sportivo" 4) L'osservazione di attività svolta di applicazione/metodo individuale 5) Interrogazioni orali 6) Interrogazioni dialogate con la classe 7) verifica del quaderno.</p>	
SECONDO PERIODO		
CONOSCENZE/ NODI CONCETTUALI	GIOCHI DI SQUADRA: CALCIO, PALLAVOLO, PALLACANESTRO, PALLAMANO, ULTIMATE, HOCKEY, RUGBY, BASEBALL, CALCETTO, TENNIS TAVOLO, BADMINTON Possibili TORNEI SPORTIVI: PALLAVOLO - PALLACANESTRO - CALCETTO aspetti storici, culturali e fisico motori, regole e arbitraggio, tecnica dei fondamentali individuali e di squadra Elementi di ginnastica e preparazione progressioni e circuiti. La pratica fisica oltre lo sport	
COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE DISCIPLINARI
	<p>Collaborare, partecipare. Consolidamento del carattere e sviluppo della socialità e del senso civico.</p> <p>Agire in modo autonomo e responsabile. Acquisire ed interpretare l'informazione.</p> <p>Progettare. Risolvere i problemi. Imparare a imparare.</p>	<p>Mettersi alla prova in attività sportive per superare le difficoltà psicomotorie tipiche dell'età e conseguentemente per migliorare la performance valutandone l'efficacia.</p> <p>Mettersi alla prova in attività competitive, svolgendo ruoli e funzioni diverse. Aver coscienza delle proprie capacità e cercare di migliorarle.</p>

	Scoperta delle attitudini personali.	Esser in grado di trasformare gli schemi motori in gesti sportivi tecnici. Saper organizzare un allenamento in base alle proprie capacità. Essere in grado di saper cosa è meglio fare e cosa non fare per effettuare i vari fondamentali individuali. Conoscere le abilità specifiche degli sport praticati. Saper osservare, analizzare e rielaborare il vissuto motorio.
ATTIVITA'/ METODOLOGIA	Le lezioni tenderanno a mantenere vivo l'aspetto formativo di base evitando di trasformarsi in un momento di selezione motoria. Altra scelta didattico-metodologica è quella della sperimentazione guidata e di dare indicazioni tecnico-teoriche per sviluppare conoscenze su meccanismi, metodiche, strutture che normalmente nella pratica sportiva extrascolastica sono trascurate.	

	<p>L' utilizzo del "problem-solving", quando possibile, facilita lo sviluppo d'abilità motorie, dato che la strutturazione del movimento avviene per l'intervento delle vie nervose extrapiramidali, che costituiscono nel loro insieme un circuito nervoso complesso. Ne deriva l'importanza di ricorrere ad una metodologia didattica che pone l'allievo di fronte a problemi motori, con esercitazioni guidate allo scopo di favorirne lo sviluppo.</p> <p>Al fine di incrementare il senso di responsabilità e di affiatamento nei gruppi vengono eletti o riconosciuti nell'organizzazione preliminare delle classi degli addetti: alla "memoria" = referente che ha la funzione di memoria nella classe "ricorda agli altri" come mansione principale organizzare il trasporto del registro e varie ; "stampa" = si preoccupa di organizzare e sensibilizzare al recupero o riproduzione di materiale didattico; "comunicazione" = è il tramite nell'organizzazione generali tra l'insegnante e la classe come del viceversa; "arbitri" = I direttori di gioco; "capitani" = i referenti principali nei giochi con squadre di riferimento ["cap-team"]; "Guida esercizi" = Colui che fa svolgere e svolge a rotazione funzione di guida negli esercizi; "Capi gruppo" = I referenti dei gruppi di studio composti da 4/6 alunni nella classe.</p> <p>Strategie didattiche (in che modo?). L'orientamento didattico è nell'ambito della piena individualizzazione delle proposte, adeguando le richieste alle reali capacità ed aspettative dell'alunno. La metodica individuale è utilizzata solo se strettamente necessaria, in particolari proposte o in particolari momenti didattici. La metodica induttiva e quella deduttiva s'alternano ma quella induttiva ha maggior spazio, ciò è legato anche al tipo d'argomento da svolgere. Nell' ambito delle attività pratiche proposte, il lavoro si sviluppa soprattutto in senso globale, evitando tecnicismi esagerati, rispettando l'obiettivo della proposta che deve passare attraverso una pratica indagativa d'apprendimento, intesa come "prova ed errore", in forma di laboratorio motorio. L'attività didattica è svolta individualmente, in gruppo o per gruppo; ciò è in relazione al tipo d'argomento anche in coordinamento e compresenza con i colleghi della materia in relazione alle possibilità tecniche e strutturali. L' attività da svolgere, se possibile, è sviluppata all'aperto (attività in ambiente naturale). L'organizzazione della lezione L' organizzazione della lezione segue genericamente i seguenti punti, che possono essere variati a piacere, secondo le esigenze didattico - metodologiche delle singole lezioni. 1) cambio indumenti ed eventuale riassunto della precedente lezione, tempo a disposizione circa 5'. 2) avviamento motorio o riscaldamento, tempo a disposizione il 14% della lezione (circa 8'). 3) argomento principale o sviluppo della lezione, tempo a disposizione il 35% della lezione (circa 20', 25'). 4) gioco o attività ludica defaticante, o sviluppo di temi trattati in altre unità didattiche, tempo a disposizione il 25% della lezione (circa 15'). 5) defaticamento o attività di scarico, tempo a disposizione il 3% della lezione (circa 3'). 6) ricambio, tempo a disposizione circa 5'. Giustificazioni: Per gli alunni minorenni la giustificazione per la mancata partecipazione all'attività didattica deve essere presentata, in forma non generica, da un genitore o da chi ne ha la potestà genitoriale . Sono ammesse, di norma, tre giustificazioni per quadrimestre. Solo in casi eccezionali e su specifica circostanziata richiesta possono essere accolte giustificazioni eccedenti la terza. In caso di impossibilità dell'alunno a partecipare attivamente alle lezioni è necessario l'esonero. Abbigliamento tecnico: è necessario che lo studente sia dotato di un abbigliamento adatto ad attività ginnico-sportive, sia per motivi di</p>
--	--

	sicurezza che di igiene personale.
STRUMENTI/ AMBIENTI	a) Libri di testo e sussidi didattici b) Dispensa e articoli temi trattati a lezione, ritagliati ed incollati su un quaderno. c) Libro Scienze Motorie d) Supporti audiovisivi e) Lavagna f) Lavagna interattiva multimediale (LIM) g) Aula multimediale h) Aula informatica i) Palestre l) Ogni studente avrà con sé necessariamente una penna e un "quadernone" di scienze motorie e sportive in cui incollerà fotocopie e indicazioni di test. Si sconsiglia l'uso di un quaderno ad anelli.
VERIFICA	<p>Scienze Motorie e Sportive è una disciplina basata sulla pratica diretta e costante dell'attività fisica da parte dello studente, e non sulla ricezione passiva di nozioni. Prevede una verifica permanente attraverso la valutazione metodo di lavoro dello studente alle attività programmate, con attribuzione di voto per la cosiddetta "attività fattiva". L'inattività ingiustificata dello studente comporta una valutazione negativa. La partecipazione attiva e corretta alla lezione è pertanto componente essenziale al fine delle valutazioni intermedie e finali durante gli scrutini.</p> <p>Durante le lezioni, "la fatica" finalizzata al conseguimento degli obiettivi didattici della disciplina ha un valore formativo: non è un disagio da evitare, ma uno strumento della volontà per migliorarsi. Il grado di partecipazione intesa come metodo di lavoro alle lezioni e l'impegno dimostrato per migliorare i propri limiti, sono facoltà cui il docente pone particolare attenzione. In secondo luogo sono considerate le capacità motorie dimostrate durante le lezioni.</p> <p>Il reiterato mancato possesso degli strumenti al punto l) genererà una valutazione negativa. La mancata consegna del quaderno su richiesta del docente per verificare la sua compilazione darà luogo ad una valutazione come compito pratico non svolto. La valutazione diventerà operativa attraverso:</p> <p>1) Prove scritte 2) Test 3) L'osservazione dell'attività svolta in squadra con un voto "socio-sportivo" 4) L'osservazione di attività svolta di applicazione/metodo individuale 5) Interrogazioni orali 6) Interrogazioni dialogate con la classe 7) verifica del quaderno.</p>

❖ •La programmazione si riferisce ad una didattica in presenza in quanto era stata già sviluppata nella riunione di materia. A seguito degli eventi e dei vari DPCM che si sono alternati siamo a comunicare che i docenti svolgeranno la parte in D@D nel seguente modo:

- ❖ •Divento un relatore espressivo (spiego, descrivo e motivo le mie scelte sportive)
- ❖ •Divento allenatore/personal trainer di me stesso: creo una sequenza di allenamento.

Mi alleno a casa (con video-tutorial).

5 Verifica e valutazione

Verrà effettuata una verifica permanente attraverso l'osservazione continua del lavoro degli studenti durante lo svolgimento delle attività. Tale verifica prenderà in considerazione:

- ⇒ l'impegno e la partecipazione all'attività didattica
- ⇒ il grado di miglioramento individuale rispetto al livello di partenza
- ⇒ la capacità di autocontrollo ed il conseguente grado di autonomia raggiunto
- ⇒ il possesso di competenze relazionali
- ⇒ la partecipazione ad eventi sportivi nel tempo scuola ed extra scuola

Ad essa si affiancheranno altri strumenti di verifica:

- ⇒ prove motorie e sportive
- ⇒ test di valutazione del livello raggiunto rispetto agli obiettivi prefissati
- ⇒ prove su particolari unità didattiche
- ⇒ elaborati scritto-grafici o questionari su temi trattati durante l'anno, interrogazioni orali

6 Criteri di valutazione

Su questo delicato argomento i docenti di scienze motorie si sono particolarmente confrontati ed hanno concordato su alcuni punti fondamentali:

- 1) la valutazione (attribuzione di valore) ha scopi primariamente formativi, punta all'interpretazione soggettiva, serve per migliorare, predilige le metodologie qualitative;
- 2) la competenza è un insieme integrato di conoscenze, abilità, atteggiamenti, attitudini e pertanto non è possibile valutarla in modo oggettivo. Con rigorosi strumenti docimologici si possono verificare conoscenze e abilità, ma per valutare la competenza nel suo farsi personalizzato è necessario interpretare i risultati delle verifiche nella complessità del soggetto in azione. E l'interpretazione è sempre un processo soggettivo.

3) La soggettività valutativa è un valore sostanzialmente perché:

- la riflessione valutativa deve essere promossa non solo da parte dell'insegnante ma anche dallo studente, e deve condurre alla consapevolezza delle relatività (parzialità) del loro valutare;
- non si devono valutare le persone ma i processi, le azioni, i comportamenti e gli atteggiamenti delle persone. Soggettività non vuol dire individualismo o anarchia valutativa del docente. La soggettività non deve costituire un alibi alla mancata ricerca del massimo grado possibile di obiettività.

I docenti di scienze motorie hanno quindi definito tre diversi livelli-soglia di competenza, dal principiante all'esperto. Per livello-soglia i docenti intendono l'insieme della misura e del valore della competenza posseduta nel passaggio da una fase alla successiva nel processo di apprendimento.

Nello sviluppo di una competenza, quindi, ci sono traguardi di tappa: ciascuno di essi rappresenta un livello-soglia. Nella didattica modulare in cui ogni modulo persegue il raggiungimento di specifiche soglie di padronanza, il livello-soglia è dato dall'insieme delle rilevazioni dei risultati conclusivi, da cui si può inferire il superamento o meno della fase di sviluppo di una competenza.

Da quanto appena esposto si evince che la valutazione negativa implica l'assenza della competenza.

Nel formulare la valutazione finale in scienze motorie i docenti concordano di operare nel seguente modo: la valutazione sommativa sarà rappresentata per il 40% dalle voci relative a partecipazione, impegno, capacità relazionali, comportamento e rispetto delle regole; Il restante 60% è dato dalla media delle verifiche disciplinari teoriche/pratiche riguardanti le conoscenze e le abilità (ved. Tab 2)

Programmazione disciplinare

PARTECIPAZIONE	IMPEGNO	CAPACITA' RELAZIONALI	COMPOR TAMENTO RISPETTO DELLE REGOLE	CONOSCENZE ED ABILITA'	VALUTAZIONE SOMMATIVA
interesse, motivazione, assunzione di ruoli, incarichi	continuità, disponibilità ad organizzare. Esecuzione di compiti puntuale. Parte teorica	atteggiamenti collaborativi e cooperativi. Disponibilità all'inclusione di tutti. Offrire il proprio apporto	Autonomia, autocontrollo, responsabilità, rispetto fair play, richiami e mancanze	media delle verifiche sulle conoscenze ed abilità 1°Q e 2°Q	partecipazione, impegno, capacità relazionali, comportamento (valore 40 +conoscenze e abilità val 60)

Tab. 2

Per poter utilizzare correttamente i dati dell'osservazione soggettiva i docenti di scienze motorie hanno concordato di utilizzare i descrittori e le valutazioni riportate nella tabella 3.

<i>VOTO IN DECIMI</i>	<i>GIUDIZIO</i>	<i>COMPETENZE RELAZIONALI</i>	<i>PARTECIPAZIONE</i>	<i>RISPETTO DELLE REGOLE</i>	<i>IMPEGNO</i>	<i>CONOSCENZE ED ABILITA'</i>	<i>POSSESSO COMPETENZA</i>
10	OTTIMO	PROPOSITIVO LEADER	COSTRUTTIVA (SEMPRE)	CONDIVISIONE AUTOCONTROLLO	ECCELLENTE (SEMPRE)	APPROFONDITA DISINVOLTA	LIVELLO 3 ECCELLE
9	DISTINTO	COLLABORATIVO	EFFICACE (QUASI SEMPRE)	APPLICAZIONE CON SICUREZZA E COSTANZA	COSTANTE (QUASI SEMPRE)	CERTA E SICURA	LIVELLO 3 SUPERA

8	BUONO	DISPONIBILE	ATTIVA E PERTINENTE (SPESSO)	CONOSCENZA APPLICAZIONE	COSTANTE (SPESSO)	SODDISFACENTE	LIVELLO 2 SUPERA
7	PIU' CHE SUFFICIENTE	SELETTIVO	ATTIVA (SOVENTE)	ACCETTAZIONE REGOLE PRINCIPALI	ATTIVO (SOVENTE)	GLOBALE	LIVELLO 2 POSSIEDE
6	SUFFICIENTE	DIPENDENTE POCO ADATTABILE	DISPERSIVA SETTORIALE (TALVOLTA)	GUIDATO ESSENZIALE	SETTORIALE (TALVOLTA)	ESSENZIALE PARZIALE	LIVELLO 1 POSSIEDE- SI AVVICINA
5 e >5	NON SUFFICIENTE	CONFLITTUALE APATICO PASSIVO	NON PARTECIPA OPPOSITIVA PASSIVA (QUASI MAI /MAI)	RIFIUTO INSOFFERENZA NON APPLICAZIONE	ASSENTE (QUASI MAI /MAI)	NON CONOSCE	LIVELLO 0 NON COMPETENTE

PIANO DI LAVORO INDIVIDUALE

7. Modalità di recupero:

recupero in itinere curricolare

modalità organizzate dall'Istituto

8. Piano per la Didattica Integrata

Per le metodologie didattiche attive e per le tipologie di verifica e valutazione che consentono lo sviluppo e l'accertamento delle competenze disciplinari e trasversali si fa riferimento a quanto indicato nel Piano per la DDI (di Istituto e del Consiglio di Classe) e nel Registro delle Attività del singolo docente.

9. Educazione civica

Per gli obiettivi, i contenuti e le metodologie didattiche dell'insegnamento di Educazione Civica, si rimanda a quanto indicato nella scheda di programmazione del Consiglio di Classe

~~10.~~ Ampliamento dell'offerta formativa

Eventuale partecipazione dei singoli alle attività proposte dal Commissione Sportiva.