

Docente **Benevelli Laura**

Materia **Scienze Motorie**

Classe **2 ATS**

Numero ore **4**

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 type="checkbox"/> discreto | <input type="checkbox"/> sufficiente | <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	Le potenzialità del movimento del proprio corpo Le posture corrette e scorrette Le principali funzioni fisiologiche. Le capacità condizionali
	La coordinazione nelle sue diverse forme. Le capacità espressivo--comunicative Il sistema Muscolare Gli Sport di squadra: Pallavolo-Ultime
COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
	<p>1) Imparare ad imparare;</p> <p>2) Competenze sociali e civiche;</p> <p>3) Competenza personale;</p>
	<p>COMPETENZE DISCIPLINARI</p> <p>La percezione di sé e il completamento dello sviluppo funzionale delle capacità motorie ed espressive (conoscere e padroneggiare il proprio corpo in varie situazioni motorie ed espressive e svilupparne le potenzialità funzionali).</p> <p>Comprendere ed eseguire correttamente le consegne motorie sia predisposte dal docente che elaborate in momenti di lavoro di gruppo;</p> <p>Elaborare risposte motorie efficaci, economiche e personali in situazioni semplici (attivazione dell'emisfero che controlla il Problem Solving);</p>

		<p>Elaborazione e apprendimento con automatizzazione di gesti utili alle diverse attività semplici proposte;</p> <p>Assumere posture corrette a carico naturale;</p> <p>Cogliere le differenze ritmiche in azioni motorie semplici;</p> <p>Eseguire correttamente esercitazioni motorie specifiche anche in Piscina;</p> <p>Riconoscere e controllare lo stato di tensione/rilassamento</p> <p>Riprodurre e utilizzare i differenti schemi motori in situazioni predisposte o in situazioni non previste, individualmente e in lavoro a gruppi;</p> <p>Utilizzo degli schemi motori (appresi o rielaborati), in ambiente naturale con adattamenti derivanti dalla situazione ambientale differente rispetto alla palestra.</p>
<p>ATTIVITA'/ METODOLOGI A</p>	<p>Lezione frontale</p> <p>Scoperta guidata</p> <p>Problem solving</p> <p>Lavori di gruppo</p> <p>Attività collaborative con altre Classi</p> <p>Gli sport individuali e di squadra: attività di apprendimento e proposta di test motori</p> <p>Intervento di esperti in attività sportive emergenti nella scuola (es.:Nuoto e Rugby)</p> <p>Proposte di giochi scolastici non tradizionali, finalizzati alla costruzione e al rispetto delle regole in funzione di una costante attività inclusiva all'interno dei gruppi classe (es.: Pallatutto e Street Soccer)</p>	
<p>STRUMENTI/</p>	<p>Fotocopie del Docente Materiale condiviso sul Registro Elettronico Testo in adozione Spazi utilizzati:</p>	

<p>AMBIENTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • palestra • campo esterno • Piscina Comunale di Pioltello • Spazio identificato per uscite didattiche/gare sportive. Attrezzature utilizzate: • grandi e piccoli attrezzi • attrezzi occasionali (es.:bottiglie di plastica da 1/2 litro di acqua usate come piccoli pesi). • Attrezzi specifici delle discipline sportive proposte da esperti esterni sia in palestra/piscina che durante le uscite/gare sportive. Filmati riguardanti: • eventi sportivi • atleti famosi • atleti paralimpici
<p>VERIFICA</p>	<p>Gli studenti sono costantemente sotto osservazione per la valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • delle prestazioni motorie/sportive • della partecipazione (anche ad eventi sportivi organizzati dall'Istituto) • del comportamento comprendente anche l'aspetto relazionale • dell'impegno dimostrato durante le lezioni Agli studenti saranno proposti test motori specifici . La parte teorica viene proposta durante lo svolgimento delle lezioni pratiche per una migliore comprensione ed assimilazione dei concetti oltre alla segnalazione degli argomenti presenti sul libro in adozione, di conseguenza anche la verifica sulla parte teorica si svolgerà durante le esercitazioni pratiche e sarà direttamente riferita alle esercitazioni stesse ma anche con Verifiche Scritte.

SECONDO PERIODO		
CONOSCENZE	<p>Fondamentali individuali e di squadra degli sport praticati Gli aspetti essenziali della terminologia, regolamento e tecnica degli sport.</p> <p>Il Linguaggio del Corpo (La Comunicazione) Gli sport da combattimento.</p>	
COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE DISCIPLINARI
	4) Agire in modo autonomo e responsabile	<p>Salute, benessere (riconoscere, ricercare e applicare comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione).</p> <p>Assumere comportamenti responsabili nella tutela della sicurezza</p>
	5) Collaborare, partecipare e comunicare	<p>• Assumere comportamenti funzionali alla sicurezza in palestra/piscina, a scuola e in attività in ambiente naturale, rispettando le regole di comportamento in tutti i luoghi di apprendimento e il Regolamento d'Istituto. Rispettare il materiale scolastico. Rispettare compagni, offrendo assistenza al lavoro se necessario.</p> <p>Lo sport, le regole e il fair play (consolidare i valori sociali dello sport, conoscere praticare in modo corretto ed essenziale gli sport individuali e di squadra propost</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praticare in forma globale vari giochi sportivi proposti (codificati e non). • Fondamentali individuali eseguiti in forma semplice. • Adattarsi e organizzarsi nei giochi di movimento e negli sport individuali e di squadra. • Applicazione di regole e gesti arbitrali degli sport praticati. • Collaborare responsabilmente nell'osservare e giudicare un'esecuzione motoria e/o sportiva semplice.
ATTIVITA'/	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale 	

<p>METODOLOGI A</p>	<ul style="list-style-type: none"> • di scoperta guidata • di problem solving • lavori di gruppo • attività collaborative • gli sport individuali e di squadra: attività di apprendimento e proposta di test motori • Intervento di esperti in attività sportive emergenti nella scuola (es.:Nuoto e Rugby) • Proposte di giochi scolastici non tradizionali, finalizzati alla costruzione e al rispetto delle regole in funzione di una costante attività inclusiva all'interno dei gruppi classe (es.: Pallatutto)
<p>STRUMENTI/ AMBIENTI</p>	<p>Fotocopie del Docente Materiale condiviso sul Registro Elettronico Testo in adozione Spazi utilizzati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • palestra • campo esterno • Piscina Comunale di Pioltello • Spazio identificato per uscite didattiche/gare sportive. Attrezzature utilizzate: • grandi e piccoli attrezzi • attrezzi occasionali (es.:bottiglie di plastica da 1/2 litro di acqua usate come piccoli pesi). • Attrezzi specifici delle discipline sportive proposte da esperti esterni sia in palestra/piscina che durante le uscite/gare sportive. Filmati riguardanti: • eventi sportivi • atleti famosi atleti paralimpici

VERIFICA	<p>Gli studenti sono costantemente sotto osservazione per la valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • delle prestazioni motorie/sportive • della partecipazione (anche ad eventi sportivi organizzati dall'Istituto) • del comportamento comprendente anche l'aspetto relazionale • dell'impegno dimostrato durante le lezioni Agli studenti saranno proposti test motori specifici . La parte teorica viene proposta durante lo svolgimento delle lezioni pratiche per una migliore comprensione ed assimilazione dei concetti oltre alla segnalazione degli argomenti presenti sul libro in adozione, di conseguenza anche la verifica sulla parte teorica si svolgerà durante le esercitazioni pratiche e sarà direttamente riferita alle esercitazioni stesse ma anche con Verifiche Scritte e Ricerche in piccoli gruppi utilizzando la tecnologia digitale.

❖ •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 processosoggettivo.

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	COLLABORATIV O	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.