

LICEO STATALE MORGAGNI -

ANNO SCOLASTICO 2026/2027

PROGETTAZIONE DEL DIPARTIMENTO di SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

SECONDO BIENNIO E ULTIMO ANNO

Materie e docenti:

Disciplina	Docenti
Scienze motorie e sportive	Adriana Belloni – Carlo Benedetti Michelangeli – Maria Cristina Iacona - Mara Martello - Roberto De Plano - Francesco Bolletta

1. Competenze chiave cittadinanza

Le scienze motorie e sportive contribuiscono a sviluppare le competenze generali. Il riconoscimento che ogni disciplina concorre a sviluppare negli studenti queste competenze, avvalendosi delle conoscenze, delle abilità e contenuti della materia, permette di costruire nel tempo una sinergia fra le varie discipline e uno sviluppo a tutto tondo dello studente.

Nel rispetto delle normative ministeriali relative agli obiettivi, competenze e autonomia didattica, si terrà conto nello sviluppo della programmazione di disciplina, delle competenze di natura metacognitiva (imparare ad apprendere), relazionale (saper lavorare in gruppo) o attitudinale (autonomia e creatività), e metacognitivo (modo personale di valutarsi nelle diverse esperienze in termini di procedure, strategie e soluzioni) tese al processo di sviluppo della personalità dello studente e rispettose delle competenze europee.

La nuova normativa sulla didattica scolastica propone come fine lo sviluppo delle *competenze* degli studenti, mentre le discipline sono dei mezzi, degli strumenti.

Le competenze sono per loro natura trasversali, perché coinvolgono sempre tutte le dimensioni della persona secondo una logica di integralità e di unitarietà.

L'insieme delle competenze convogliano in almeno tre *macro ambiti* della disciplina: il movimento, gioco e sport, salute e benessere; sono stati indicati gli obiettivi specifici di apprendimento suddivisi in conoscenze e abilità.

LINEE METODOLOGICHE:

Per la **parte pratica**, il lavoro sarà proposto individualmente, a coppie, in gruppo o in squadra.

Considerando l'età, il livello di partenza e la capacità di apprendere degli studenti, l'insegnante utilizzerà il metodo globale, quello analitico e il globale nell'analitico.

Per la **parte teorica**, i docenti decideranno in relazione alle singole classi il lavoro da proporre.

2. COMPETENZE DI ASSE E CONOSCENZE, DISTINTE PER DISCIPLINA E PER ANNO, PERSEGUITE NEL SECONDO BIENNIO E ULTIMO ANNO:

L'insieme delle competenze convogliano in almeno tre *macro ambiti* della disciplina:
il movimento, gioco e sport, salute e benessere.

Competenze relative all'asse	Disciplina	Anno	Abilità	Saperi essenziali
<i>Il movimento</i>	SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	III-IV	Ampliare le capacità coordinative e condizionali, realizzando schemi motori più complessi	Conoscere le proprie potenzialità motorie
Elabora e attua risposte motorie adeguate in situazioni più complesse			Riconoscere le variazioni fisiologiche e le proprie potenzialità	
<i>Gioco e sport</i>			Trasferire autonomamente tecniche sportive proponendo varianti	Approfondire la conoscenza tecnica dei giochi di squadra e individuali proposti
Pratica autonomamente attività sportive scegliendo tattiche e strategie Conosce il regolamento tecnico in modo approfondito, in funzione del gioco			Approfondire la terminologia e il regolamento tecnico (pratica)	Conoscere la terminologia, il regolamento tecnico (pratica)
<i>Salute e benessere</i>			Orientarsi nell'ambito scientifico della materia	Conoscere il corpo umano (modulo a scelta del docente)
Si orienta nell'ambito scientifico utilizzando capacità logiche				

1° AMBITO - IL MOVIMENTO <i>Il corpo in movimento nelle variabili spazio e tempo, nello sviluppo delle abilità motorie e nelle modificazioni fisiologiche.</i>			III – IV ANNO
CONOSCENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	
Conoscere le proprie potenzialità motorie	Rielaborare la propria corporeità attraverso gli schemi motori di base	Ampliare le capacità coordinative e condizionali, realizzando schemi motori più complessi	

	Imparare a gestire i ritmi fisiologici sotto sforzo: cardiocircolatorio, respiratorio e muscolare, migliorare la mobilità articolare	Riconoscere le variazioni fisiologiche e le proprie potenzialità
COMPETENZA		
Elabora e attua risposte motorie adeguate in situazioni più complesse		
2° AMBITO - GIOCO E SPORT <i>La conoscenza e pratica delle attività sportive</i>		III – IV ANNO
CONOSCENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ
Conoscere la tecnica dei giochi di squadra e individuali proposti Conoscere il regolamento tecnico, in funzione del gioco (teoria)	<i>La percezione spazio-temporale con la valutazione delle distanze, delle altezze e delle traiettorie</i> <i>L'equilibrio dinamico</i> <i>La coordinazione dinamica globale e segmentaria</i> <i>La valutazione delle spinte</i> <i>La precisione motoria</i> <i>Il controllo e la finalizzazione dei movimenti</i> <i>L'attenzione e la concentrazione</i>	Trasferire autonomamente tecniche sportive proponendo varianti Approfondire la terminologia, il regolamento tecnico e il fair play
COMPETENZA		
Pratica autonomamente attività sportiva con fair play, scegliendo personali tattiche e strategie. Conosce il regolamento tecnico in modo approfondito, in funzione del gioco		

Competenze relative all'asse	Disciplina	Anno	Abilità	Saperi essenziali
<i>Il movimento</i>	SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	V anno	Avere consapevolezza delle proprie attitudini nell'attività motoria	Riconoscere le diverse caratteristiche personali in ambito motorio
Elabora e attua risposte motorie adeguate in situazioni complesse			Riconoscere le variazioni fisiologiche e le proprie potenzialità	
<i>Gioco e sport</i>			Trasferire autonomamente tecniche sportive proponendo varianti	Approfondire la conoscenza tecnica dei giochi di squadra e individuali proposti
Pratica autonomamente attività sportive scegliendo tattiche e strategie Conosce il regolamento tecnico in modo approfondito, in funzione del gioco			Padroneggiare la terminologia e il regolamento tecnico (pratica)	Conoscere la terminologia, il regolamento tecnico (pratica)
<i>Salute e benessere</i>			Orientarsi nell'ambito scientifico della materia	Conoscere il corpo umano (modulo a scelta del docente)
Si orienta nella globalità dell'ambito scientifico con le capacità logiche				

1° AMBITO - IL MOVIMENTO			V ANNO
Il corpo in movimento nelle variabili spazio e tempo, nello sviluppo delle abilità motorie e nelle modificazioni fisiologiche.			
CONOSCENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO		ABILITÀ
CONOSCENZE Riconoscere le diverse caratteristiche personali in (modulo a scelta del docenti) ambito motorio	Ri e att	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO Elaborare e attuare risposte adeguate attraverso gli schemi motori di base	ABILITÀ Orientarsi nell'ambito scientifico della materia Avere consapevolezza delle proprie potenzialità in forma corretta)
COMPETENZA	Imparare a gestire i ritmi fisiologici sotto sforzo: cardiocircolatorio, respiratorio e muscolare, migliorare la mobilità articolare ampliando le capacità logiche		Riconoscere le variazioni fisiologiche e le proprie potenzialità
COMPETENZA			

Elabora e attua risposte motorie adeguate in situazioni complesse

2° AMBITO - GIOCO E SPORT <i>La conoscenza e pratica delle attività sportive</i>			V ANNO
CONOSCENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	
Conoscere la tecnica dei giochi di squadra e individuali proposti Conoscere il regolamento tecnico, in funzione del gioco (teoria)	<i>La percezione spazio-temporale con la valutazione delle distanze, delle altezze e delle traiettorie</i> <i>L'equilibrio dinamico</i> <i>La coordinazione dinamica globale e segmentaria</i> <i>La valutazione delle spinte</i> <i>La precisione motoria</i> <i>Il controllo e la finalizzazione dei movimenti</i> <i>L'attenzione e la concentrazione</i>	Adattare la tecnica alle situazioni richieste in forma personale Padroneggiare la terminologia, il regolamento tecnico e il fair play (anche in funzione dell'arbitraggio)	
COMPETENZA			
Pratica autonomamente attività sportiva con fair play, scegliendo personali tattiche e strategie anche nell'organizzazione, interpretando al meglio la cultura sportiva Conosce il regolamento tecnico in modo approfondito, in funzione del gioco			
3° AMBITO - SALUTE E BENESSERE			V ANNO
CONOSCENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	
Conoscere il <i>corpo umano</i> (modulo a scelta del docente)	Tutela della salute	Orientarsi nell'ambito scientifico della materia (acquisire la padronanza dei lessici specifici e il saper argomentare in forma corretta)	
COMPETENZA			
Si orienta nell'ambito scientifico ampliando le capacità logiche			

3. **STRUMENTI DI VALUTAZIONE** lo studente avrà almeno due valutazioni, con prove di competenza che convoglieranno in un VOTO UNICO.

4. **VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE ACQUISITE**

La valutazione **pratica** degli apprendimenti avverrà con l'osservazione individuale e continua, e/o con una prova specifica; per la valutazione **teorica** avverrà con prove scritte e/o orali.

La valutazione del livello *relazionale e metacognitivo* avverrà con l'osservazione individuale e continua, tenendo conto delle attitudini personali, dell'impegno, della collaborazione all'interno del gruppo/classe, della partecipazione/operatività, dell'approccio alla corretta valutazione e autovalutazione.

Vedi griglie allegate.

DIPARTIMENTO DI SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

- GRIGLIE DI VALUTAZIONE -

VOTO	GIUDIZIO	MOTIVAZIONE	APPRENDIMENTO	CONOSCENZE e COMPETENZE
1 -3	Scarso	Totale disinteresse	Quasi irrilevabile	Inadeguate
4	Gravemente insufficiente	Apatica	Scarno	Esigue
5	Insufficiente	Settaria	Carente	Incomplete
6	Sufficiente	Apparente	Essenziale	Accettabili
7	Discreto	Soddisfacente	Adeguate	Apprezzabili
8	Buono	Positiva	Completo	Accurate
9	Ottimo	Interessata	Avanzato	Approfondite
10	Eccellente	Alta	Massimo	Elevate