

PROGETTAZIONE DEL DIPARTIMENTO di SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

❖ PRIMO BIENNIO

Disciplina	Docenti
Scienze Motorie e Sportive	Adriana Belloni – Carlo Benedetti Michelangeli – Maria Cristina Iacona – Mara Martello – Roberto Delplano - Francesco Bolletta

1. Competenze chiave di cittadinanza

Imparare ad imparare, comunicare, collaborare e partecipare, agire in modo autonomo e responsabile, risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni, acquisire e interpretare la situazione.

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 PRIMO BIENNIO:

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
1) Il movimento Si orienta negli ambiti motori e sportivi, riconoscendo le variazioni fisiologiche e le proprie potenzialità	SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	I – II anno	Realizzare schemi motori funzionali alle attività motorie e sportive proposte Riconoscere le variazioni fisiologiche	Conoscere il proprio corpo, la sua funzionalità, le capacità motorie coordinative e condizionali
2) Gioco e sport Pratica le attività sportive applicando tattiche e strategie Conosce il regolamento tecnico, in funzione del gioco			Adattare la tecnica alle situazioni richieste Giocare rispettando le regole del gioco (pratica)	Conoscere la tecnica dei giochi di squadra e individuali proposti Conoscere la terminologia, il regolamento tecnico (teorico)
3) Salute e benessere Si orienta nell'ambito scientifico utilizzando capacità logiche			Orientarsi nell'ambito scientifico della materia	Conoscere il corpo umano (modulo a scelta del docente)

1° AMBITO - IL MOVIMENTO <i>Il corpo in movimento nelle variabili spazio e tempo, nello sviluppo delle abilità motorie e nelle modificazioni fisiologiche.</i>			I – II ANNO
CONOSCENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	
Conoscere il proprio corpo, la sua funzionalità, le capacità motorie coordinative e condizionali	Rielaborare la propria corporeità attraverso gli schemi motori di base Imparare a gestire i ritmi fisiologici sotto sforzo: cardiocircolatorio, respiratorio e muscolare, migliorare la mobilità articolare	Realizzare schemi motori funzionali alle attività motorie e sportive proposte Riconoscere le variazioni fisiologiche e le proprie potenzialità	
COMPETENZA			
Si orienta negli ambiti motori e sportivi, riconoscendo le variazioni fisiologiche e le proprie potenzialità			

2° AMBITO - GIOCO E SPORT			I – II ANNO
La conoscenza e pratica delle attività sportive			
CONOSCENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	
Conoscere la tecnica dei giochi di squadra e individuali proposti	<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	
Conoscere il regolamento tecnico, in funzione del gioco (teoria)		Giocare rispettando le regole del gioco (pratica)	
COMPETENZA			
Pratica le attività sportive applicando tattiche e strategie, con fair play e attenzione			
Conosce il regolamento tecnico			

3° AMBITO - SALUTE E BENESSERE			I – II 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 utilizzando le capacità logiche			

3. **STRUMENTI DI VALUTAZIONE** lo studente avrà almeno due valutazioni di carattere pratica e/o teorica, 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 griglia allegata.

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	Adeguito	Apprezzabili
8	Buono	Positiva	Completo	Accurate
9	Ottimo	Interessata	Avanzato	Approfondite
10	Eccellente	Alta	Massimo	Elevate