

## MODELLO DI PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE



**INDIRIZZO MEC-MODA**

**CLASSE 1 SEZIONE D**

**DISCIPLINA SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE**

**DOCENTE MASSIMO ROMANO'**

**QUADRO ORARIO 2 ORE SETTIMANALI**

In riferimento al

- profilo educativo, culturale e professionale (PECUP) e i traguardi formativi attesi per gli Istituti Tecnici e Professionali;
- al Piano Triennale dell'Offerta Formativa dell'Istituto;
- alla Progettazione dipartimentale per Assi;
- alla Programmazione del Consiglio di classe;
- all'analisi della situazione di partenza del gruppo classe;

si presentano le linee progettuali per competenze, abilità e conoscenze del percorso formativo disciplinare così come segue:

### **1. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA**

**ASSE CULTURALE:**

- ☐ Asse dei linguaggi
- ☐ Asse storico – sociale
- ☐ Asse matematico
- ☒ Asse scientifico - tecnologico

<b>Competenze disciplinari</b>	
<i>Obiettivi generali di competenza della disciplina</i>	✱
<i>definiti all'interno dei Coordinamenti di materia</i>	



Unione Europea

FONDI  
 STRUTTURALI  
 EUROPEI

pon  
 2014-2020


















MIUR



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

## ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE IN ABILITA' E CONOSCENZE

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	ABILITA'/CAPACITA'	CONOSCENZE
<b>9) Riconoscere i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea ed esercitare in modo efficace la pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo</b>  <input checked="" type="checkbox"/> Scientifico-tecnologico	<input checked="" type="checkbox"/> Comprendere e produrre consapevolmente i linguaggi non verbali.  <input checked="" type="checkbox"/> Riconoscere, riprodurre, elaborare e realizzare sequenze motorie con carattere ritmico a finalità espressiva, rispettando strutture spaziali e temporali del movimento.	<input checked="" type="checkbox"/> Gli elementi tecnico-scientifici di base relativi alle principali tecniche espressive.  <input checked="" type="checkbox"/> Differenze tra movimento biomeccanico e gesto espressivo.  <input checked="" type="checkbox"/> Le caratteristiche ritmiche del movimento.
<b>*9) Riconoscere i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea ed esercitare in modo efficace la pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo</b>  <input checked="" type="checkbox"/> Storico-sociale	* <input checked="" type="checkbox"/> Interpretare le diverse caratteristiche dei giochi e degli sport nelle varie culture.	* <input checked="" type="checkbox"/> L'evoluzione dei giochi e degli sport nella cultura e nella tradizione.
* 	* 	* 
* 	* 	* 
* 	* 	* 
* 	* 	* 
* 	* 	* 

## 2. CONTENUTI DEL PROGRAMMA

Nel corpo editabile: (E' possibile esporli anche per moduli ed unità didattiche, indicando i rispettivi tempi di realizzazione. Specificare eventuali approfondimenti)



MODULO 1: consolidamento delle qualità motorie condizionali e coordinative.

- percorsi, andature, staffette, esercizi a corpo libero, con piccoli attrezzi, utili al transfert nella tecnica sportiva; esercizi a carico naturale, con piccoli e grandi attrezzi e per stretching, la mobilità articolare e il trofismo.

- attività utili a stimolare i meccanismi aerobico, anaerobico lattacido e alattacido
- giochi di squadra e individuali
- atletica leggera

- eventuali attività di coordinazione dettate da ritmo e tempo

Tempi di realizzazione: queste unità di apprendimento, avendo una valenza universale, rientrano in tutte le attività motorie pertanto verranno perseguite durante l'intero anno scolastico

- MODULO 2: pratica delle attività sportive.

- giochi sportivi di squadra: pallavolo, pallacanestro, calcetto

- attività sportive individuali: discipline dell'atletica leggera, semplici esercizi agli attrezzi ed al tappeto a circuito.

Tempi di realizzazione: secondo quadrimestre e parte del primo

MODULO 3: principi fondamentali sulla tutela della salute e la prevenzione degli infortuni.

- corpo umano, metodologia dell'allenamento

- primo soccorso e prevenzione degli infortuni, dieta e sport.

- regolamenti dei giochi sportivi e delle discipline individuali

Tempi di realizzazione: queste unità di apprendimento, avendo una valenza universale, rientrano in tutte le attività motorie pertanto verranno perseguite durante l'intero anno scolastico.

PER QUANTO RIGUARDA EDUCAZIONE CIVICA IL TEMA DA ME TRATTATO E': Lo sport come strumento di contrasto alla povertà educativa e alla criminalità.






## 3. MODULI INTERDISCIPLINARI

Nel corpo editabile (UDA tra discipline dello stesso asse o di assi diversi)

Descrizione delle UDA



#### 4. METODOLOGIE



<input checked="" type="checkbox"/>	Lezione frontale	    
<input checked="" type="checkbox"/>	Lezione dialogata abbinata ad un metodo induttivo per la trasmissione delle conoscenze	
<input checked="" type="checkbox"/>	Discussione guidata per l'applicazione delle conoscenze e l'acquisizione delle competenze	
<input checked="" type="checkbox"/>	Attività di gruppo per il rinforzo delle competenze e l'esercizio di capacità	
<input type="checkbox"/>	Problem solving	
<input type="checkbox"/>	Attività di <i>tutor</i> in laboratorio	
<input type="checkbox"/>	Prove scritte strutturate e non strutturate	
<input type="checkbox"/>	Test e questionari	
<input checked="" type="checkbox"/>	Verifiche orali	
<input type="checkbox"/>	Prove pratiche di laboratorio, individuali e di gruppo	
<input type="checkbox"/>	Relazioni di laboratorio	
<input type="checkbox"/>	Altro: da specificare	

#### 5. MEZZI DIDATTICI

- ☐ Testi adottati: indicare
- ☐ Eventuali sussidi didattici o testi di approfondimento: indicare
- ☐ Videoproiettore, LIM.
- ☐ Attrezzature e spazi didattici utilizzati: Aula, Laboratorio d'indirizzo e Laboratorio di
- ☒ Appunti del docente
- ☐ Altro: ✨

#### 6. MODALITA' DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO

	TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	SCANSIONE TEMPORALE
<input type="checkbox"/>	Interrogazione lunga	Numero minimo di verifiche sommative previste per il quadrimestre: ✨
<input checked="" type="checkbox"/>	Interrogazione breve	
<input type="checkbox"/>	Tema o problema	
<input type="checkbox"/>	Prove strutturate	
<input type="checkbox"/>	Prove semistrutturate	
<input type="checkbox"/>	Prove grafiche	

<input checked="" type="checkbox"/>	Prove pratiche		
<input type="checkbox"/>	Questionario		
<input type="checkbox"/>	Relazione		
<input type="checkbox"/>	Esercizi		
<input type="checkbox"/>	Altro da specificare ✎		

MODALITÀ DI RECUPERO	MODALITÀ DI APPROFONDIMENTO
<input checked="" type="checkbox"/> Recupero <i>in itinere</i> <input type="checkbox"/> Sportello Help (*) <input type="checkbox"/> Altro: ✎  (*) se attivato in base alle disponibilità dell'Istituto	✎

## 7. COMPETENZE TRASVERSALI DI CITTADINANZA

Si ricorda che tutte le discipline concorrono alla realizzazione delle competenze chiave dell'obbligo scolastico, competenze qui di sotto elencate

### A) COMPETENZE DI CARATTERE METODOLOGICO E STRUMENTALE

#### 1. IMPARARE A IMPARARE:

L'allievo sa organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti.

#### 2. PROGETTARE:

L'allievo riesce ad elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio, utilizzando le conoscenze apprese.

#### 3. RISOLVERE PROBLEMI:

L'allievo è in grado d'individuare le strategie di risoluzione del problema e di definire i passi necessari, di formulare un'ipotesi di soluzione e di verificarne la correttezza.

#### 4. INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI:

L'allievo è in grado d'individuare analogie, differenze e relazioni esistenti tra sistemi diversi.

#### 5. ACQUISIRE E INTERPRETARE LE INFORMAZIONI:

L'allievo è in grado di acquisire ed interpretare l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, distinguendo fatti ed opinioni.

## B) COMPETENZE DI RELAZIONE E INTERAZIONE

### 6. COMUNICARE:

La competenza si collega alla capacità di usare un linguaggio appropriato e specifico in ogni singola disciplina e a rappresentare eventi e fenomeni utilizzando schematizzazioni di vario tipo.

### 7. COLLABORARE E PARTECIPARE:

L'allievo interagisce in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, nel riconoscimento del diritto fondamentale degli altri.



## C) COMPETENZE LEGATE ALLO SVILUPPO DELLA PERSONA, NELLA COSTRUZIONE DEL SÉ

### 8. AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE:

L'allievo è capace di attuare una indagine esplorativa e selettiva autonoma; riesce a collocare la propria esperienza personale in un sistema di regole fondato sul rispetto reciproco dei diritti per il pieno esercizio della cittadinanza.

## COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE – QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO – RACCOMANDAZIONE 22 MAGGIO 2018

- COMPETENZA ALFABETICO-FUNZIONALE
- COMPETENZA MULTILINGUISTICA
- COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
- COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE
- COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
- COMPETENZA IMPRENDITORIALE
- COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE