



ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE "L. NOSTRO/L.REPACI"

VIA GARIBALDI, 75 – 89018 – VILLA S. GIOVANNI (RC)

Cod. Mecc. RCIS03600Q - Cod. Fisc. 92081520808

CON SEDI ASSOCIATE :

LICEO "L. NOSTRO" - RCPM036017 - I.T.e. "L. REPACI" - RCTD036012

Tel. 0965/499481 - E-MAIL RCIS03600Q@ISTRUZIONE.IT - WWW.NOSTROREPACI.EDU.IT

PROGRAMMAZIONE INDIVIDUALE

Anno Scolastico 2023/2024

LICEO CLASSICO

MATERIA SCIENZE MOTORIE.

CLASSE SECONDA

Prof.ssa LOFARO GIOVANNA

IL COORDINATORE PROF. SSA GALLETTA GIUSEPPINA

IL DIRIGENTE SCOLASTICO PROF. SSA MARISTELLA SPEZZANO

Data di presentazione 24/10/2023

**PREREQUISITI DI ACCESSO AL PROGRAMMA DI SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE
DELLA CLASSE 2^A C LICEO CLASSICO**

- Efficienza e funzionalità di organi ed apparati.
- Padronanza delle capacità motorie.
- Consapevolezza delle corrette abitudini per il conseguimento di un migliore stile di vita

LIVELLI DI APPRENDIMENTO RILEVATI IN INGRESSO

ASSE SCIENTIFICO-TECNOLOGICO	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	- Conoscono gli organi, sistemi e apparati già oggetto di studio e i benefici dell'attività fisica. - Conoscono le regole fondamentali dei principali sport.	- Dimostrano di eseguire in forma corretta le attività richieste. Sono in grado: - classificare gli sport a seconda dei meccanismi energetici che li caratterizzano, - assumere comportamenti responsabili durante la pratica e lo svolgimento di attività motorie.	Sono in grado di: - Interpretare i gesti arbitrari durante l'attività sportiva praticata. - Riconoscere le principali regole di alcuni sport di squadra. - Utilizzare con consapevolezza il proprio corpo.

DISCIPLINE	LIVELLO ESSENZIALE	LIVELLO SODDISFACENTE	LIVELLO BUONO	LIVELLO ECCELLENTE
	N. studenti	N. studenti	N. studenti	N. studenti
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	1	2	5	2

LEGENDA LIVELLI

Livello essenziale 1.

La competenza è acquisita in modo essenziale: l'alunno esegue compiti in forma guidata e dimostra una basilare consapevolezza delle conoscenze.

Ovvero quando l'allievo raggiunge dal 50% al 65% degli esiti previsti nell'asse culturale di riferimento.

Livello soddisfacente 2.

La competenza è acquisita in modo soddisfacente: L'alunno esegue compiti in modo autonomo, con discreta consapevolezza e padronanza delle conoscenze.

Ovvero quando l'allievo raggiunge dal 66% all'80% degli esiti previsti nell'asse culturale di riferimento

Livello buono 3.

La competenza è acquisita in modo completo: l'alunno esegue compiti in modo autonomo e responsabile con buona consapevolezza e padronanza delle conoscenze.

Ovvero quando l'allievo raggiunge dall'81% al 90% degli esiti previsti.

Livello eccellente 4.

La competenza è acquisita in ampi contesti in modo eccellente: l'alunno esegue compiti in modo autonomo e responsabile con una ottima consapevolezza e padronanza delle conoscenze.

Ovvero quando l'allievo supera il 91% degli esiti previsti nell'asse culturale di riferimento.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO ANCHE CON L'UTILIZZO TRASVERSALE DELLE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA	COMPETENZE ATTESE
1) Imparare ad imparare.	Imparare ad eseguire movimenti corretti in funzione dello spazio, del tempo, dei compagni e degli avversari.
2) Progettare	Saper organizzare autonomamente un'attività all'interno dell'ora di lezione
3) Comunicare	Utilizzare i linguaggi specifici e non per interagire con i compagni e con l'insegnante
4) Collaborare e partecipare	Riuscire a collaborare con i compagni di squadra del momento per la realizzazione di un obiettivo comune
5) Agire in modo autonomo e responsabile	Saper adottare comportamenti idonei al fine di prevenire situazioni di pericolo per la propria ed altrui incolumità durante le lezioni pratiche
6) Risolvere problemi	Riuscire ad attuare corretti comportamenti motori per risolvere problemi di gioco
7) Individuare collegamenti e relazioni	Riuscire ad individuare una tipologia di capacità motoria e relazionarla con altri tipi di attività
8) Acquisire e interpretare l'informazione.	Acquisire ed elaborare attraverso reazioni motorie gli stimoli provenienti dai propri recettori

Livello di apprendimento da raggiungere al termine del percorso didattico - formativo della seconda classe

- Applicare le principali regole etiche dello sport e del fair play.
- Saper intervenire nei traumi più frequenti.
- Applicare una terminologia corrispondente al movimento.
- Assumere comportamenti responsabili durante la pratica e lo svolgimento di attività motorie.
- Avvalersi dell'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali.
- Collegare le funzioni dei vari organi e apparati all'attività fisica.
- Interpretare i gesti arbitrali durante l'attività sportiva praticata.
- Assumere comportamenti responsabili durante la pratica e lo svolgimento di attività motorie

ARTICOLAZIONE DELLA PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE

FASE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
TRIMESTRE	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere il proprio corpo, la sua funzionalità e i benefici derivanti dall'attività fisica. - Riconoscere le capacità condizionali coinvolte nei vari movimenti durante l'attività pratica. - Conoscere le regole, i fondamentali di gioco e i principali gesti arbitrari delle attività sportive oggetto di studio e praticate 	<p>CORPO UMANO E ATTIVITÀ MOTORIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apparato cardiocircolatorio, - Apparato respiratorio - I benefici sull'apparato respiratorio e cardiocirc. - I meccanismi di produzione energetica <p>CAPACITÀ MOTORIE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le capacità condizionali - La coordinazione e le capacità speciali <p>SPORT E REGOLE</p> <p>- Sport di squadra:</p> <p>Pallacanestro Pallavolo Calcio a Pallamano Atletica leggera: staffetta.</p> <p>- Attività pratiche finalizzate allo sviluppo e al consolidamento delle capacità psico-motorie.</p>
PENTAMESTRE	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere il linguaggio del corpo e saper classificare e interpretare le emozioni. - Conoscere i rischi della sedentarietà e le principali norme di primo soccorso. - Conoscere la dichiarazione universale dei diritti umani e dei diritti in internet - Conoscere i principali movimenti del corpo umano e saperli eseguire in funzione della conoscenza della terminologia acquisita. 	<p>SPORT E REGOLE</p> <p>- Sport individuali:</p> <p>Badminton Tennistavolo Atletica leggera: corsa veloce, mezzofondo, salto in alto, salto in lungo, getto del peso.</p> <p>CAPACITÀ E ABILITÀ ESPRESSIVE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Emozione e comunicazione. - Ritmo, musica e movimento. <p>SALUTE, BENESSERE E PREVENZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> - La salute dinamica - Vita quotidiana e sicurezza - Il primo soccorso <p>SPORT ED EDUCAZIONE CIVICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - La cittadinanza digitale - Libertà di espressione e fake news <p>- Attività pratiche finalizzate allo sviluppo e al consolidamento delle capacità psico-motorie.</p>

PERCORSO INTERDISCIPLINARE DI EDUCAZIONE CIVICA				
NUCLEI	TEMATICHE	COMPETENZE Riferite al PECUP (aLL. C - linee guida 23/06/2020)	CONOSCENZE/ABILITÀ	ORE
CITTADINANZA DIGITALE	ROTTE... SICURE - Sicuri e connessi. - Bullismo e cyberbul- lismo. Il digitale divide. I di- ritti in internet. Dal bullismo al cyberbul- lismo	Distinguere l'identità digitale dall'identità reale. Saper applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo. Prendere piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.	Conoscere i rischi del mondo digitale.	2
	TOT ORE			2
ATTIVITÀ		Convegni-dibattiti. DID.Vision film e documentari. Produzione, fruizione e scambio. Lettura critica dei quotidiani. Ricerca sul WEB. Partecipazione a Giornate nazionali e internazionali. Partecipazione a progetti e concorsi. Progetti PTOF. Visite guidate. Visite virtuali. Esperienze extrascolastiche.		
STRATEGIE METODOLOGICHE		Didattica attiva e laboratoriale. Cooperative learning. Flipped classroom. Problem solving.		

METODOLOGIA - STRUMENTI - VERIFICA E SOSTEGNO E /O RECUPERO							
METODOLOGIA		STRUMENTI		MODALITÀ DI VERIFICA		MODALITÀ SOSTEGNO E/O RECUPERO	
Lezione frontale	X	Libro di testo Dispense	X	Interrogazione orale	X	Intervento personalizza- to/individualizzato	X
Cooperative learning	X	Lavagna luminosa	X	Verifica scritta	X	Lavoro autonomo	X
Role Playing	X	Audiovisivi		Prove strutturate e/o semistrutturate	X	Sportello metodologico didattico	
Problem Solving/Posing	X	Osservazione di- retta e sistematica	X	Compiti a casa		Ricerca-azione	
Lezione interattiva e partecipata		Laboratorio		Ricerche e/o tesine	X	Questionari	X
Didattica laboratoriale		Lim	X	Test	X		
Classroom Debate	X	Piattaforma Gsuite	X	Questionari	X		
Flipped Classroom				Project Work			

VERIFICHE IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI IN ITINERE	VERIFICHE SOMMATIVE N. 6	Trimestre min. 3 (tra orale e pratico)	Pentamestre min. 4 (tra orale e pratico)
TIPOLOGIA C (quesiti a risposta multipla,v/f)	X	X	X
PROVE STRUTTURATE (riassunto, relazione)	X	X	X
PROVE MISTE (quesiti/risposte aperte)	X	X	X
INTERROGAZIONE ORALE	X	OVE OCCORRA, IN SOSTITUZIONE DELLA PROVA PRATICA	
OSSERVAZIONE DIRETTA E SISTEMATICA	X	SEMPRE	
BREVI INTERVENTI	X	SEMPRE	

RECUPERO			
FASE	DURATA	OBIETTIVI MINIMI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
TRIMESTRE PENTAMESTRE	In itinere	Avere acquisito un sufficiente livello di sviluppo delle capacità motorie e possedere conoscenze essenziali degli argomenti proposti	In relazione alla varietà delle lacune registrate, verranno proposti all'allievo i contenuti ritenuti essenziali per il recupero delle lacune evidenziate.

CRITERI DI VALUTAZIONE PROVE SCRITTE/ORALI E PRATICHE
<p>Saranno somministrati questionari con tipologia vero/falso e/o a risposta multipla miranti a verificare il grado di conoscenza dei contenuti e la capacità di orientarsi nella prova richiesta.</p> <p>Le prove pratiche saranno valutate in termini di interesse, partecipazione, impegno e capacità di applicazione dimostrati durante le lezioni, oltre che per i progressi nelle capacità motorie rilevati per ogni singolo studente.</p>

CRITERI DI VALUTAZIONE COMPORTAMENTO
<p>Si terrà conto dell'atteggiamento assunto dagli allievi in classe durante le attività teoriche e negli spazi dove è previsto lo svolgimento delle attività pratiche. A tal proposito verranno osservati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - il rispetto dei luoghi frequentati, -le condotte che gli alunni terranno nei confronti dei docenti, dei compagni e del personale scolastico, - la cura verso gli attrezzi avuti in dotazione, - la capacità di praticare attività in modo corretto e funzionale, - l'impegno, l'interesse e la partecipazione dimostrati durante le lezioni.

CRITERI DI VALUTAZIONE TRIMESTRALE E FINALE

VALUTAZIONE TRI-PENTAMESTRE: avrà carattere sommativo tra le singole valutazioni pratiche e teoriche a cui lo studente è stato sottoposto.

VALUTAZIONE FINALE: anch'essa avrà carattere sommativo e terrà conto delle valutazioni acquisite durante il pentamestre, dell'impegno profuso, dell'interesse, della partecipazione e del comportamento che lo studente ha dimostrato durante l'anno scolastico, oltretutto dei progressi dell'apprendimento dal punto di vista motorio e dal miglioramento dei livelli di conoscenza; inoltre si darà adeguata importanza alla partecipazione ad attività extra-curricolari promosse dall'istituzione scolastica.

VALUTAZIONE STUDENTI ESONERATI DALLE ATTIVITÀ PRATICHE: avverrà tramite l'osservazione delle capacità dello studente di relazionarsi e collaborare con il docente e con i compagni e anche tramite l'assegnazione di compiti di assistenza e arbitraggio nelle attività sportive presenti nella programmazione didattica

(Si allega griglia di valutazione delle prove pratiche e scritte)

SCIENZE MOTORIE GRIGLIA DI VALUTAZIONE

Indicatori di apprendimento	Livelli di prestazione	Valutazione
Conoscenza dei contenuti	Liv. A - preparazione di base ben strutturata, padronanza degli argomenti trattati.	10
	Liv. B - buona la preparazione di base, approfondita la conoscenza dei contenuti.	8-9
	Liv. C - preparazione completa in quasi tutti gli aspetti.	7
	Liv. D - preparazione completa ma talvolta superficiale.	6
	Liv. E - preparazione modesta e frammentaria.	4-5
	Liv. F - preparazione carente sotto tutti gli aspetti.	1-3
Capacità di applicazione	Liv. A - sa applicare autonomamente competenze e conoscenze acquisite in contesti nuovi.	10
	Liv. B- applica efficacemente proprietà e regole anche in contesti nuovi.	8-9
	Liv. C - sa applicare correttamente proprietà e regole.	7
	Liv. D - guidato opportunamente riesce ad applicare proprietà e regole.	6
	Liv. E - sa applicare le conoscenze in modo parziale.	4-5
	Liv. F - non sempre è in grado di applicare correttamente le conoscenze.	1-3
Impegno	Liv. A - lavora con metodo, impegno assiduo e costruttivo.	10
	Liv. B - impegno diligente, sa organizzare il lavoro in modo proficuo.	8-9
	Liv. C - impegno costante ed adeguato.	7
	Liv. D - impegno regolare ma non sempre adeguato.	6
	Liv. E - impegno superficiale e non sempre adeguato.	4-5
	Liv. F - impegno incostante e superficiale	1-3
Interesse	Liv. A - mostra particolare interesse e curiosità per tutte le discipline.	10
	Liv. B - interesse continuo e particolare.	8-9
	Liv. C - interesse costante.	7
	Liv. D - interesse non sempre costante.	6
	Liv. E - interesse piuttosto discontinuo.	4-5
	Liv. F - interesse sporadico e poco motivato	1-3
Partecipazione	Liv. A - attiva, ricca di interventi e costruttiva.	10
	Liv. B - attiva e costruttiva.	8-9
	Liv. C - attiva e proficua.	7
	Liv. D - abbastanza soddisfacente.	6
	Liv. E - discontinua e non sempre proficua.	4-5
	Liv. F - inesistente e passiva	1-3