



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

VIA RIVIERA, 10 – 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. 0965/795349 - E-MAIL [RCIS03600Q@ISTRUZIONE.IT](mailto:RCIS03600Q@ISTRUZIONE.IT)- [WWW.NOSTROREPACI.GOV.IT](http://WWW.NOSTROREPACI.GOV.IT)

### **PROGRAMMAZIONE INDIVIDUALE**

**ANNO SCOLASTICO 2018/2019**

**LICEO CLASSICO**

**MATERIA: SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE**

**CLASSE 2<sup>^</sup>C**

**PROF.SSA LOFARO GIOVANNA**

DATA DI PRESENTAZIONE 30 ottobre 2018

## Prerequisiti di accesso al programma di Scienze motorie e sportive della classe 1<sup>^</sup> C

- Efficienza e funzionalità di organi ed apparati;
- buona padronanza delle capacità motorie;
- apprezzabile consapevolezza delle corrette abitudini per il conseguimento di un migliore stile di vita.

### Livelli di apprendimento rilevati in ingresso

Al fine di avere un quadro generale della classe sono state somministrate due tipologie di prove. La prima riguardante la parte pratica con una serie di test per la valutazione delle principali capacità motorie; la seconda è stata rivolta alle basilari conoscenze teoriche di argomenti che saranno trattati durante l'anno scolastico. Dai risultati emersi si può evincere che quasi tutti gli allievi sono in possesso dei prerequisiti di base necessari per poter affrontare il percorso formativo della classe prima

DISCIPLINA	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	Conoscono in forma semplice i concetti che stanno alla base del movimento. Conoscono le regole fondamentali dei principali sport di squadra ed alcuni elementi base di educazione stradale.	Dimostrano di capire ed eseguire in forma quasi corretta le attività richieste.	Sono in grado di utilizzare in modo quasi consapevole ed appropriato il proprio corpo. Riconoscono le principali regole di alcuni sport di squadra

DISCIPLINA	LIVELLO ESSENZIALE n. alunni	LIVELLO SODDISFACENTE n. alunni	LIVELLO BUONO n. alunni	LIVELLO ECCELLENTE n. alunni
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE		5	7	

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

#### Identificazione livello di apprendimento da raggiungere al termine del percorso didattico-formativo della 2 C

Disciplina	Conoscenze	Abilità	Competenze
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	Conoscere i più importanti sport scolastici e non, individuali e di squadra; Conoscono in forma semplice i principali organi, sistemi e apparati del corpo umano. Conoscono le regole fondamentali dei principali sport di squadra	Riconoscere i benefici che l'attività fisica determina sui vari apparati Essere in grado di eseguire azioni motorie semplici in modo consapevole e corretto, conoscendone le qualità;	Sono in grado di riconoscere i principali sistemi ed apparati del corpo umano. Riconoscono le principali regole di alcuni sport di squadra
	Obiettivi minimi: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le principali regole di gioco degli sport di squadra proposti</li> <li>• Raggiungimento di un adeguato livello di acquisizione delle capacità motorie;</li> <li>• Conoscere sufficientemente i contenuti disciplinari</li> </ul>		
	OBIETTIVI PER ECCELLENZA <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisire ed utilizzare il linguaggio specifico relativo alla disciplina.</li> </ul> Essere in grado di eseguire movimenti semplici in relazione alle variazioni delle situazioni di gioco		

## ATTRAVERSO

	DURATA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO IN ITINERE	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<b>TRIMESTRE (30 ore)</b>	<b>Ore 12</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potenziamento fisiologico</li> <li>• Sviluppo e coordinamento degli schemi motori.</li> <li>• Consolidamento del carattere, sviluppo della socialità e del senso civico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività guidate a corpo libero e con attrezzi tese a               <ul style="list-style-type: none"> <li>- migliorare la funzione cardio-respiratoria.</li> <li>- rafforzamento della potenza muscolare,</li> <li>- migliorare la mobilità e la scioltezza articolare.</li> </ul> </li> <li>• Attività di gruppo o singole, che mirano ad affinare               <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'equilibrio posturale e dinamico,</li> <li>- la coordinazione generale.</li> <li>- la rappresentazione mentale di situazioni dinamiche (azioni di difesa e attacco in giochi sportivi).</li> </ul> </li> </ul>	Attività pratiche
	<b>ore 4</b>	<b>I MOVIMENTI GINNASTICI.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assi e piani fondamentali del corpo umano</li> <li>• Gli atteggiamenti ginnastici</li> <li>• I movimenti ginnastici.</li> </ul>	lezione frontale
	<b>ore 4</b>	<b>IL CORPO E LA SUA FUNZIONALITA'</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apparati cardiocircolatorio e respiratorio</li> <li>• Volumi e capacità polmonari</li> </ul>	lezione frontale
		<b>ATTIVITA'IN AMBIENTE NATURALE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il trekking</li> </ul>	
	<b>ore 6</b>	conosciamo la pallavolo	come si gioca: regole di gioco i fondamentali individuali di attacco	attività pratiche
	<b>ore 2</b>	conosciamo la pallamano	come si gioca: regole di gioco i fondamentali individuali d'attacco	attività pratiche
	<b>ore 2</b>	conosciamo il tennistavolo	come si gioca: regole di gioco i fondamentali individuali	attività pratiche

FASE	DURATA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO IN ITINERE	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<b>PENTAMESTRE</b> (42 ore)	Ore 14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potenziamento fisiologico</li> <li>• Sviluppo e coordinamento degli schemi motori.</li> <li>• Consolidamento del carattere, sviluppo della socialità e del senso civico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività guidate a corpo libero e con attrezzi tese a <ul style="list-style-type: none"> <li>- migliorare la funzione cardio-respiratoria.</li> <li>- rafforzamento della potenza muscolare,</li> <li>- migliorare la mobilità e la scioltezza articolare.</li> </ul> </li> <li>• Attività di gruppo o singole, che mirano ad affinare <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'equilibrio posturale e dinamico,</li> <li>- la coordinazione generale.</li> <li>- la rappresentazione mentale di situazioni dinamiche (azioni di difesa e attacco in giochi sportivi).</li> </ul> </li> </ul>	Attività pratiche
	ore 6	<b>SICUREZZA E PREVENZIONE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il primo soccorso</li> <li>• La postura della salute:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• come si presta il primo soccorso</li> <li>• come trattare i traumi più comuni,</li> <li>• le emergenze e le urgenze</li> </ul>	lezione frontale
	ore 6	<b>SPORT, REGOLE E FAIR PLAY</b> Sport di squadra, Sport individuale,	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pallacanestro, principali gesti arbitrari.</li> <li>• trekking.</li> </ul>	lezione frontale
	Ore 2	<b>CITT@DINI....DIGITALI:</b> rotte sicure	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il fair play on line</li> </ul>	Lezione frontale Attività di ricerca
	ore 4	Conoscere la pallacanestro	come si gioca: regole di gioco i fondamentali individuali di attacco	attività pratiche
	ore 6	Conoscere la pallavolo	come si gioca: regole di gioco i fondamentali individuali d'attacco	attività pratiche
	ore 4	Conoscere il tennistavolo	come si gioca: regole di gioco i fondamentali individuali	attività pratiche

## Modulo di Cittadinanza e Costituzione

<b>Classe</b> 2C Liceo Classico	<b>Titolo modulo:</b> CITT@DINI....DIGITALI: rotte sicure			
<b>Prerequisiti:</b> Conoscenze basilari del significato del termine "Diritto"				
Obiettivi di apprendimento	Unità di apprendimento	Strategie Metodologiche	Verifiche e Valutazione	Tempi
<p><b>Conoscenze :</b> conoscere i valori di cui si fa promotore lo sport.</p> <p><b>Competenze:</b> condividere i valori dello sport partendo dal gruppo classe</p> <p><b>Abilità :</b> saper interagire per il raggiungimento di un obiettivo comune.</p>	Il fair play on line	Lezioni frontali ed interattive, cooperative learning, problem solving	La valutazione sarà compresa nel voto delle discipline coinvolte e influirà sul voto di comportamento	2 Ore

VERIFICHE IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI IN ITINERE	VERIFICHE SOMMATIVE N. 5	TRIMESTRE N. 2	PENTAMESTRE N. 3
<u>TIPOLOGIA:</u>			
Tipologia C (quesiti a risposta multipla, V/F)	X	X	X
Prove strutturate (riassunto, relazione)			
Interrogazione orale		<b>Ove occorra, in sostituzione della prova scritta</b>	
Osservazione diretta e sistematica		Sempre	
Brevi interventi		Sempre	

### RECUPERO

Fase	Durata	Obiettivi minimi di apprendimento	Contenuti
<b>Trim.</b>	In Itinere	Raggiungere un sufficiente livello di acquisizione delle capacità motorie e possedere gli essenziali elementi del linguaggio specifico	In relazione alla varietà delle lacune registrate, verranno proposti all'allievo i contenuti ritenuti essenziali per il recupero delle lacune evidenziate.
<b>Pent.</b>	In itinere	Raggiungere un sufficiente livello di acquisizione delle capacità motorie e possedere gli essenziali elementi del linguaggio specifico	In relazione alla varietà delle lacune registrate, verranno proposti all'allievo i contenuti ritenuti essenziali per il recupero delle lacune evidenziate.

## **CRITERI DI VALUTAZIONE COMPORTAMENTO**

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:

- 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 TRIMESTRE:** avrà carattere sommativo tra le singole valutazioni pratiche e teoriche a cui l'allievo è stato sottoposto nel corso del trimestre.

**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 l'allievo/a ha dimostrato durante l'anno scolastico, oltreché 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 extracurricolari promosse dall'istituzione scolastica.

**VALUTAZIONE ALUNNI ESONERATI DALLE ATTIVITA' PRATICHE:** avverrà tramite l'osservazione delle capacità dell'alunno 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.

## **CRITERI DI VALUTAZIONE PROVE PRATICHE E ORALI**

### **Criteria di valutazione prove pratiche di Scienze Motorie e Sportive**

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 in ogni singolo allievo

### **Criteria di valutazione prove scritte di scienze motorie e sportive**

Saranno somministrati questionari con domande 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.

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

<b>Indicatori di apprendimento</b>	<b>Livelli di prestazione</b>	<b>Valutaz.</b>
<b>Conoscenza dei contenuti</b>	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
<b>Capacità di applicazione</b>	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
<b>Impegno</b>	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
<b>Interesse</b>	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
<b>Partecipazione</b>	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

**LA DOCENTE**

PROF. SSA LOFARO GIOVANNA