



SCIENZE MOTORIE - MICROUDA 3 – Classi seconde –

Titolo: “Tradizione e Territorio”

COMPETENZE DISCIPLINARI

ASSE	INSEGNAMENTO	COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	VERIFICA / Compito di realtà*
Scientifico tecnologico	SCIENZE MOTORIE	Il gioco, le regole e il fair play Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionale del linguaggio motorio praticando il fair play, integrarsi nel gruppo, assumersi responsabilità e impegnarsi per il bene comune	Variabili spazio-temporale funzionali alla realizzazione del gesto tecnico. -Principi tattici e strategie di gioco della disciplina -Regolamento tecnico e caratteristiche della pallavolo	Padroneggiare molteplici capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. -Partecipare in forma propositiva alla scelta di strategie di gioco e alla loro realizzazione (tattica) adottate dalla squadra mettendo in atto comportamenti collaborativi -Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico dei giochi sportivi, assumendo anche il ruolo di arbitro e/o funzione di giuria. - saper gestire in modo consapevole gli eventi della gara (le situazioni competitive) con autocontrollo e rispetto per l'altro, accettando la “sconfitta”	Compito di realtà: torneo di classe Giocare ed arbitrare una partita -Le tecniche, i fondamentali e i regolamenti dello sport di squadra. Nella valutazione si terrà in considerazione: del livello di partenza, delle capacità soggettive, della progressione nell'apprendimento, della volontà e dell'impegno dimostrati durante la lezione, della partecipazione al dialogo educativo, inteso come abitudine alla lealtà, alla socialità ed alla correttezza reciproca (comportamento in palestra e nei confronti dei compagni), la costituzione fisica e le particolari situazioni personali. Gli alunni che non si avvalgono della pratica delle elezioni (esoneri o giustificati) avranno compiti di assistenza al docente e saranno valutati in base all'impegno dimostrato, alla partecipazione al dialogo educativo e al grado di apprendimento degli argomenti teorici (C.M 216 del 17/07/87)

* auspicabilmente integrato in più discipline

ARGOMENTI SVOLTI

ASSE	INSEGNAMENTO	Aprile	Maggio
Scientifico tecnologico	SCIENZE MOTORIE	Lezione frontale: illustrazione uda da svolgere Esercitazione pratica apprendere e consolidare le abilità tecniche specifiche della pallavolo	Apprendere e consolidare il bagher, consolidare la battuta di sicurezza, apprendere la battuta dall' alto, apprendere e applicare semplici schemi motori Verifica compito di realtà: torneo di pallavolo



SCIENZE MOTORIE - MICROUDA 3 – Classi seconde –

Titolo: “Tradizione e Territorio”

RUBRICA VALUTATIVA

ASSE	INSEGNAMENTO	INDICATORE/Descrittore	Valutazione del prodotto				Valutazione del processo			
			ECCELLENTE	BUONA	SUFFICIENTE	PRINCIPIANTE	Partecipaz.	Impegno	Capacità relazionale / organizzativa	Comportam. e rispetto delle regole
Scientifico tecnologico	SCIENZE MOTORIE	Il gioco, le regole e il fair play Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionale del linguaggio motorio praticando il fair play, integrarsi nel gruppo, assumersi responsabilità e impegnarsi per il bene comune	Mostrare una perfetta conoscenza del regolamento dei giochi sportivi che applica in modo sempre corretto ed efficace. Perfettamente consapevole delle eventuali necessità, sa assumere anche il ruolo di arbitro e/o funzioni di giuria, mostrando competenza e preparazione. Pienamente autonomo, partecipa in modo sempre propositivo ed efficace alla scelta di strategie di gioco e alla loro realizzazione.	Mostra una buona/efficace conoscenza del regolamento tecnico dei giochi sportivi che applica in modo corretto. Consapevole delle necessità assume in autonomia anche il ruolo di arbitro. E' in grado di scegliere strategie di gioco e realizzare.	Mostra una certa conoscenza e consapevolezza del regolamento tecnico e dei giochi sportivi che applica in modo abbastanza efficace e funzionale. Se guidato sa assumere il ruolo di arbitro	Mostra una limitata conoscenza del regolamento tecnico dei giochi sportivi. Applica le strategie di gioco in modo non sempre efficace e funzionale.	<ul style="list-style-type: none"> • Assidua • Saltuaria • Stimolata • Scarsa/nulla 	<ul style="list-style-type: none"> • Attivo • Autonomo • Stimolato • Scarso/nulla 	<ul style="list-style-type: none"> • Ottima • Buona • Sufficiente • Scarsa/nulla 	<ul style="list-style-type: none"> • Sempre • Buono • Sufficiente • Sfidante

*Alla fine si sintetizza in un voto il raggiungimento degli obiettivi previsti dalla competenza.