



SCIENZE MOTORIE – MICROUDA 1 CLASSI TERZE

Titolo: “IO, GLI ALTRI, LO SPAZIO, ED IL TEMPO”

Gioco-sport - La pallavolo

COMPETENZE DISCIPLINARI

ASSE	INSEGNAMENTO	Competenza	Conoscenze	Abilità	VERIFICA / Compito di realtà*
Scientifico tecnologico	SCIENZE MOTORIE	-Adattamento e interpretazione personale delle esperienze psicomotorie -Efficacia del gesto tecnico-sportivo, della velocità di reazione, del senso di orientamento -Applicazione del regolamento della specialità prescelta -Applicazione delle norme per la prevenzione degli infortuni	-Elementi di base della teoria dell'allenamento; -Elementi di base del processo di realizzazione del movimento; -Conoscenza del regolamento delle specialità, esecuzione del ruolo di arbitraggio, delle tecniche di assistenza: identificazione dei ruoli dei giocatori nell'ambito dei giochi di gruppo o dello sport di squadra prescelto	-Padronanza delle proprie capacità organico-muscolari -Adattabilità e trasformazione degli schemi motori -Instaurare relazioni di collaborazione con i propri pari	- test - osservazioni sistematiche, progressione nel miglioramento a partire dalle abilità rilevate in ingresso

* auspicabilmente integrato in più discipline

ARGOMENTI SVOLTI

ASSE	INSEGNAMENTO	Ottobre	Novembre	Dicembre
Scientifico tecnologico	SCIENZE MOTORIE	Lezione frontale: spiegazione uda da svolgere Esercizi a schemi per i fondamentali di squadra	Schemi motori di base Metodo globale individualizzato: cooperative learning, problem solving	Verifica mediante il compito di realtà Esecuzione di partite e mini tornei



SCIENZE MOTORIE – MICROUDA 1 CLASSI TERZE

Titolo: “IO, GLI ALTRI, LO SPAZIO, ED IL TEMPO”

Gioco-sport - La pallavolo

RUBRICA VALUTATIVA

ASSE	INSEGNAMENTO	INDICATORE/Descrittore	Valutazione del prodotto				Valutazione del processo				VOTO*
			AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	NON RAGGIUNTO	Partecipaz.	Impegno	Capacità relazionale / organizzativa	Comportam. e rispetto delle regole	
Scientifico tecnologico	SCIENZE MOTORIE	Gioco – sport Pallavolo	Mostra una perfetta conoscenza del regolamento del gioco che applica in modo 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 del gioco sportivo che applica in modo corretto. Consapevole delle necessità assumersi anche in autonomia il ruolo di arbitro E' in grado di scegliere strategie di gioco e realizzarle	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 • Scarso/nulla 	<ul style="list-style-type: none"> • Attivo • Autonomo • Stimolato • Scarso/nulla 	<ul style="list-style-type: none"> • Ottima • Buona • Sufficiente • Scarso/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.