



SCIENZE MOTORIE-MICROUDA 1 – classi prime

Titolo: “IL CORPO UMANO E BENESSERE”

COMPETENZE DISCIPLINARI

ASSE	INSEGNAMENTO	Competenza	Conoscenze	Abilità	VERIFICA / Compito di realtà*
Scientifico tecnologico	SCIENZE MOTORIE	Acquisire consapevolezza delle proprie funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti conseguenti la pratica dell'attività fisica	I sistemi e gli apparati del corpo umano coinvolti nel movimento. - Il concetto di salute - I difetti del portamento	- Assumere e mantenere corretta postura - Rispettare le norme di sicurezza nelle attività sportive.	Realizzazione del corpo umano attraverso l'utilizzo di puzzle

* auspicabilmente integrato in più discipline

ARGOMENTI SVOLTI

ASSE	INSEGNAMENTO	Ottobre	Novembre	Dicembre	Gennaio
Scientifico tecnologico	SCIENZE MOTORIE	Lezione frontale Spiegazione Uda da svolgere	La scelta dei metodi sarà fatta in funzione dell'obiettivo da raggiungere e delle caratteristiche psicologiche e fisiche dei ragazzi. Saranno proposte attività stimolanti e giochi di gruppo. Nelle diverse attività si darà spazio a momenti di riflessione sugli elementi più significativi. Principio della gradualità (dal più semplice al complesso) Metodo imitativo. Si tenderà prevalentemente al metodo globale, quello analitico solo per tecniche particolarmente complesse	I mezzi e gli strumenti utilizzati, compatibilmente con le risorse della scuola. Saranno utilizzati attrezzi codificati e non, attrezzature richieste dai giochi individuali e di squadra a sussidi come pc, libro di testo, strumenti audiovisivi etc... Verifica mediante il compito di realtà	

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		Mostra una perfetta conoscenza del argomento che svolge,	Mostra una buona/efficace conoscenza del argomento che applica. E' in grado di scegliere strategie di gioco e realizzarle	Mostra una certa conoscenza e consapevolezza del compito da svolgere ed applica in modo abbastanza efficace e funzionale.	Mostra una limitata conoscenza del regolamento tecnico dei giochi. Applica le strategie in modo non 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.