



## 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"> <li>Assidua</li> <li>Saltuaria</li> <li>Stimolata</li> <li>Scarsa/nulla</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Attivo</li> <li>Autonomo</li> <li>Stimolato</li> <li>Scarso/nulla</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ottima</li> <li>Buona</li> <li>Sufficiente</li> <li>Scarsa/nulla</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sempre</li> <li>Buono</li> <li>Sufficiente</li> <li>Sfidante</li> </ul>	

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