



SCIENZE MOTORIE- MICROUDA 1 – CLASSI QUARTE –
Titolo: “Coordinazione, salto con la funicella”
COMPETENZE DISCIPLINARI

ASSE	INSEGNAMENTO	Competenza	Conoscenze	Abilità	VERIFICA / Compito di realtà*
Matematico	SCIENZE MOTORIE	<p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Imparare ad imparare. Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali. Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo. Sperimenta, una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Comprendere, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettare.</p>	<p>Il linguaggio del corpo</p> <p>Strategie di apprendimento in ambito psico – motorio</p>	<p>Sviluppare le capacità di comunicare in modo costruttivo con linguaggi diversi, di mostrando tolleranza e apertura verso gli altri.</p> <p>Divenire abile nel procurarsi, elaborare e assimilare le nuove conoscenze per organizzare i propri apprendimenti.</p>	<p>La verifica sarà svolta a conclusione del percorso mediante la somministrazione di un test strutturato e non. La valutazione formativa e sommativa si rifà alle linee stabilite dalla commissione UDA che restituirà un feedback al docente.</p> <p>Compito di realtà: test pratico in palestra con attrezzi codificati e non (funicella)</p>

* auspicabilmente integrato in più discipline

ARGOMENTI SVOLTI

ASSE	INSEGNAMENTO	SETTEMBRE	OTTOBRE	NOVEMBRE	DICEMBRE
Matematico	SCIENZE MOTORIE	<p>Fase di lavoro. Presentazione del tema generale agli studenti: la coordinazione</p>	<p>Presentazione dell'attrezzo e potenzialità di utilizzo in ambito coordinativo e il suo utilizzo nelle varie discipline sportive</p>	<p>Svolgimento delle proposte operative</p>	<p>Presentazione del compito unitario</p>



RUBRICA VALUTATIVA

ASSE	INSEGNAMENTO	INDICATORE/Descrittore	Valutazione del prodotto				Valutazione del processo				VOTO*
			ECCELLENTE	BUONA	SUFFICIENTE	PRINCIPIANTE	Partecipaz.	Impegno	Capacità relazionale / organizzativa	Comportam. e rispetto delle regole	
	SCIENZE MOTORIE	-Partecipazione, interesse - Impegno . Valutazione del rischio (attrezzo	Mostra una perfetta conoscenza dell'attrezzo che utilizza e che applica in modo sempre corretto ed efficace. Perfettamente consapevole delle eventuali necessità sa svolgere il ruolo di giuria, mostrando competenza e preparazione . Pienamente autonomo, partecipa in modo sempre propositivo ed efficace alla scelta delle strategie .	Mostra una buona/efficace conoscenza del regolamento tecnico che applica in modo corretto. E in grado di scegliere strategie e realizzarle.	Mostra una certa conoscenza e consapevolezza del regolamento da applicare, che applica in modo abbastanza efficace e funzionale. Se guidato sa assumere il ruolo di giudice	Mostra una limitata conoscenza del regolamento da applicare. Applica le strategie 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.