



## SCIENZE MOTORIE – MICROUDA 3 – classi quarte

### Titolo: “Equilibrio statico - dinamico - destrezza”

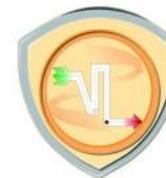
#### COMPETENZE DISCIPLINARI

| ASSE       | INSEGNAMENTO    | Competenza   | Conoscenze  | Abilità  | VERIFICA / Compito di realtà*   |
|------------|-----------------|--|---|--|---|
| Matematico | SCIENZE MOTORIE | <ul style="list-style-type: none"><li>. Imparare ad imparare.</li><li>. Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.</li><li>. Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.</li><li>. Sperimentare, una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</li><li>. Comprendere, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettare.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Il linguaggio del corpo</li><li>- Strategie di apprendimento in ambito psico –motorio</li></ul> | <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> | Tracciare su un foglio di carta il circuito con utilizzo dei grandi e piccoli attrezzi che successivamente verrà realizzato in palestra |

\* auspicabilmente integrato in più discipline

#### ARGOMENTI SVOLTI

| ASSE       | INSEGNAMENTO    | APRILE  | MAGGIO   |
|------------|-----------------|---|--|
| Matematico | SCIENZE MOTORIE | <p>Fase di lavoro<br/>Presentazione del tema generale agli studenti<br/>Presentazione dell'attività nelle varie discipline sportive</p> | <p>Svolgimento delle proposte operative<br/>Presentazione del compito unitario</p> |



### SCIENZE MOTORIE – MICROUDA 3 – classi quarte

#### Titolo: “Equilibrio statico - dinamico - destrezza”

#### 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         |       |
| Matematico | SCIENZE MOTORIE | - Partecipazione, interesse<br>- Impegno<br>- Valutazione del rischio | 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 | Assidua<br>Saltuaria<br>Stimolata<br>Scarsa/nulla | Attivo<br>Autonomo<br>Stimolato<br>Scarso/nulla | Ottima<br>Buona<br>Sufficiente<br>Scarsa/nulla | Sempre<br>Buono<br>Sufficiente<br>Sfidante |       |

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