



SCIENZE MOTORIE – MICROUDA 2 – classi quarte

Titolo: “Impariamo a giocare insieme”

COMPETENZE DISCIPLINARI

ASSE	INSEGNAMENTO	Competenza	Conoscenze	Abilità	VERIFICA / Compito di realtà*
Matematico	SCIENZE MOTORIE	<p>Competenze sociali e civiche</p> <ul style="list-style-type: none">. Imparare a 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.. Sperimentare 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.	<ul style="list-style-type: none">. Il linguaggio del corpo. Strategie di apprendimento in ambito psico –motorio	<ul style="list-style-type: none">. Sviluppare le capacità di comunicare in modo costruttivo con linguaggi diversi, di mostrando tolleranza e apertura verso gli altri.. Divenire abile nel procurarsi, elaborare e assimilare le nuove conoscenze per organizzare i propri apprendimenti	<p>Torneo interno predisposto e gestito dagli alunni stessi.</p> <p>La verifica sarà svolta a conclusione del percorso mediante la somministrazione di un test strutturato e non</p>

* auspicabilmente integrato in più discipline

ARGOMENTI SVOLTI

ASSE	INSEGNAMENTO	GENNAIO	FEBBRAIO	MARZO
Matematico	SCIENZE MOTORIE	Fase di lavoro Presentazione del tema generale agli studenti	Presentazione dell'attività nelle varie discipline sportive	Svolgimento delle proposte operative Presentazione del compito unitario



SCIENZE MOTORIE – MICROUDA 2 – classi quarte

Titolo: “Impariamo a giocare insieme”

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	
Scientifico tecnologico	SCIENZE MOTORIE	- Partecipazione, interesse - Impegno - Valutazione del rischio (attrezzo)	Mostra una perfetta conoscenza dell'attrezzo che utilizza 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 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 Saltuaria Stimolata Scarsa/ nulla	Attivo Autonomo Stimolato Scarso/ nullo	Ottima Buona Sufficiente Scarsa/ nulla	Sempre Buono Sufficiente Sfidante	

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