



Istituto Istruzione Superiore Enzo Ferrari - SUSA

Istituto Tecnico - Liceo scientifico – Istituto Professionale Corso Couvert, 21 – 10059 SUSA (To)

Telef. 0122.622.381 - Fax 0122.622.984 – C.F. 96006300014

e-mail tois017001@istruzione.it - pec: tois017001@pec.istruzione.it - web: www.ferrarisusa.it

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PER U. di A.	
MATERIA	SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE
DOCENTE	MARCEDULA NUNZIO
A.S.	2021 - 2022
CLASSE	3° AZ
INDIRIZZO	Aziendale
N. ORE SETT.LI	2

FONTI NORMATIVE

DECRETO 24 maggio 2018, n. 92.

Regolamento recante la disciplina dei profili di uscita degli indirizzi di studio dei percorsi di istruzione professionale, ai sensi dell'articolo 3, comma 3, del decreto legislativo 13 aprile 2017, n. 61, recante la revisione dei percorsi dell'istruzione professionale nel rispetto dell'articolo 117 della Costituzione, nonché raccordo con i percorsi dell'istruzione e formazione professionale, a norma dell'articolo 1, commi 180 e 181, lettera d), della legge 13 luglio 2015, n. 107.

1. FINALITÀ GENERALI DELLA DISCIPLINA

La disciplina si propone di fornire agli studenti gli strumenti per far propria la “competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare” attraverso azioni di consolidamento e di sviluppo delle conoscenze e delle abilità in ambito motorio e sportivo.

- La percezione di sé ed il completamento dello sviluppo funzionale delle capacità motorie ed espressive

La maggior padronanza di sé e l'ampliamento delle capacità coordinative, condizionali ed espressive permetteranno agli studenti di realizzare movimenti complessi e di conoscere ed applicare alcune metodiche di allenamento tali da poter affrontare attività motorie e sportive di alto livello, supportate anche da approfondimenti culturali e tecnico-tattici. Lo studente saprà valutare le proprie capacità e prestazioni confrontandole con le appropriate tabelle di riferimento e svolgere attività di diversa durata e intensità, distinguendo le variazioni fisiologiche indotte dalla pratica motoria e sportiva. Sperimenterà varie tecniche espressivo-comunicative in lavori individuali e di gruppo, che potranno suscitare un'autoriflessione ed un'analisi dell'esperienza vissuta.

- Lo sport, le regole e il fair play

L'accresciuto livello delle prestazioni permetterà agli allievi un maggiore coinvolgimento in ambito sportivo, nonché la partecipazione e l'organizzazione di competizioni della scuola nelle diverse specialità sportive o attività espressive. Lo studente coopererà in equipe, utilizzando e valorizzando con la guida del docente le propensioni individuali e l'attitudine a ruoli definiti; saprà osservare ed interpretare i fenomeni legati al mondo sportivo ed all'attività fisica; praticherà gli sport approfondendone la teoria, la tecnica e la tattica.

- Salute, benessere, sicurezza e prevenzione

Ogni allievo saprà prendere coscienza della propria corporeità al fine di perseguire quotidianamente il proprio benessere individuale. Saprà adottare comportamenti idonei a prevenire infortuni nelle diverse attività, nel rispetto della propria e dell'altrui incolumità.

- Relazione con l'ambiente naturale e tecnologico

Il rapporto con la natura si svilupperà attraverso attività che permetteranno esperienze motorie ed organizzative di maggior difficoltà, stimolando il piacere di vivere esperienze diversificate, sia individualmente che nel gruppo.

Gli allievi sapranno affrontare l'attività motoria e sportiva utilizzando attrezzi, materiali ed eventuali strumenti tecnologici e/o informatici.

2. FONTE RILEVAZIONE DATI

questionari conoscitivi

prove d'ingresso

osservazione diretta in situazione

colloqui con gli alunni

colloqui con le famiglie

colloqui con gli insegnanti della scuola secondaria di I grado

esame della documentazione didattico- educativa anni scolastici precedenti

UdA n.	1	Titolo:	SPORT DI SQUADRA	
Competenze attese a livello di U.d.A.				
Consolidare i valori dello sport.				
Argomenti	Conoscenze	Abilità	Tempi	
Regolamenti e esercitazione pratica degli sport di squadra.	Conoscere gli aspetti tecnici dei giochi e degli sport praticati.	Ideare e utilizzare strategie di gioco partecipando in forma propositiva e collaborando.	N. ore 30	
Insegnamenti coinvolti				
Compito autentico/ di realtà di riferimento e prodotti	In piccoli gruppi, sulla base dei giochi-sport praticati, proporre nuove regole e adattamenti.			
Modalità didattiche	Didattica in presenza: lezione frontale e partecipata, lavoro pratico in palestra, lavoro nel piccolo gruppo DDI: Applicazioni Ambiente G suite: Gmail, Drive, Classroom,.			
Materiali e strumenti	Didattica in presenza: Libro di testo, LIM, videoproiettore, Personal Computer, palestra e attrezzature. DDI: Applicazioni Ambiente G suite: Gmail, Drive, Classroom,			
Valutazione (per certificazione competenze)	Valutazione delle competenze attraverso: <ul style="list-style-type: none"> • Interrogazioni individuali • Prove strutturate a risposta chiusa (scelta multipla, vero/falso) • Giochi di ruolo • Esecuzione di esercizi ginnici 			
Rubrica di valutazione	Al termine dell'UdA verrà utilizzata anche la rubrica di valutazione in allegato 1.			
Attività di recupero	<ul style="list-style-type: none"> • Correzione in classe di ogni verifica scritta. • Recupero in itinere per piccoli gruppi durante lo svolgimento di attività di approfondimento per il resto della classe. 			

UdA n.	2	Titolo:	ALLENAMENTO E CAPACITA' CONDIZIONALI	
Competenze attese a livello di U.d.A.				
Ampliare le capacità condizionali, diventando consapevoli dei propri limiti e punti di forza, e applicarle in modo corretto alle esigenze della situazione.				
Argomenti	Conoscenze	Abilità	Tempi	
Esercizi a corpo libero con incremento di intensità e durata. Le capacità condizionali (forza, resistenza, velocità, flessibilità) e relative metodologie di allenamento. Gli effetti dell'allenamento sull'apparato cardiocircolatorio e respiratorio.	Conoscere le capacità condizionali e i loro metodi di allenamento.	Realizzare progetti motori che migliorino il potenziamento fisiologico in base all'età e alla condizione fisica.	N. ore 20	
Insegnamenti coinvolti				
Compito autentico/ di realtà di riferimento e prodotti	Creare un diario di allenamento annotando i risultati e le sensazioni provate durante gli esercizi proposti per l'incremento delle capacità condizionali.			
Modalità didattiche	Didattica in presenza: lezione frontale e partecipata, lavoro pratico in palestra, lavoro nel piccolo gruppo DDI: Applicazioni Ambiente G suite: Gmail, Drive, Classroom,.			
Materiali e strumenti	Didattica in presenza: Libro di testo, LIM, videoproiettore, Personal Computer, palestra e attrezzature. DDI: Applicazioni Ambiente G suite: Gmail, Drive, Classroom,			
Valutazione (per certificazione competenze)	Valutazione delle competenze attraverso: <ul style="list-style-type: none"> • Interrogazioni individuali • Prove strutturate a risposta chiusa (scelta multipla, vero/falso) • Giochi di ruolo • Esecuzione di esercizi ginnici 			
Rubrica di valutazione	Al termine dell'UdA verrà utilizzata anche la rubrica di valutazione in allegato 1.			
Attività di recupero	<ul style="list-style-type: none"> • Correzione in classe di ogni verifica scritta. • Recupero in itinere per piccoli gruppi durante lo svolgimento di attività di approfondimento per il resto della classe. 			

UdA n.	3	Titolo:	STILI DI VITA	
Competenze attese a livello di U.d.A.				
Riconoscere, ricercare e applicare comportamenti che favoriscono lo star bene.				
Argomenti	Conoscenze	Abilità	Tempi	
L'apparato locomotore. Gli infortuni del sistema muscolare e scheletrico. I cambiamenti fisiologici dell'adolescenza.	Conoscere i principi fondamentali di benessere e prevenzione personale.	Assumere comportamenti funzionali alla sicurezza e al benessere a scuola, in palestra, all'aperto.	N. ore 30	
Insegnamenti coinvolti	Scienze			
Compito autentico/ di realtà di riferimento e prodotti	Riflettere sulle proprie abitudini e proporre soluzioni utili al mantenimento di uno stato di benessere globale.			
Modalità didattiche	Didattica in presenza: lezione frontale e partecipata, lavoro pratico in palestra, lavoro nel piccolo gruppo DDI: Applicazioni Ambiente G suite: Gmail, Drive, Classroom,.			
Materiali e strumenti	Didattica in presenza: Libro di testo, LIM, videoproiettore, Personal Computer, palestra e attrezzature. DDI: Applicazioni Ambiente G suite: Gmail, Drive, Classroom,			
Valutazione (per certificazione competenze)	Valutazione delle competenze attraverso: <ul style="list-style-type: none"> • Interrogazioni individuali • Prove strutturate a risposta chiusa (scelta multipla, vero/falso) • Giochi di ruolo • Esecuzione di esercizi ginnici 			
Rubrica di valutazione	Al termine dell'UdA verrà utilizzata anche la rubrica di valutazione in allegato 1.			
Attività di recupero	<ul style="list-style-type: none"> • Correzione in classe di ogni verifica scritta. • Recupero in itinere per piccoli gruppi durante lo svolgimento di attività di approfondimento per il resto della classe. 			

Allegato 1

RUBRICA DI VALUTAZIONE

LIVELLI/ DIMENSIONI	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
COMPRESION E DELL' UNITA' DIDATTICA	Mette a fuoco l'argomento dell'unità didattica e prefigura il risultato atteso trovando soluzioni originali.	Mette a fuoco l'argomento dell'unità didattica e prefigura il risultato atteso in modo autonomo.	Mette a fuoco l'argomento dell'unità didattica e prefigura il risultato atteso in base alle indicazioni date.	Mette a fuoco l'argomento dell'unità didattica e prefigura il risultato atteso solo con il sostegno dell'insegnante
PIANIFICAZIONE DELLE STRATEGIE, RICONOSCIMENTO E GESTIONE DELL'ERRORE	Elabora, attua e monitora in itinere un piano d'azione in piena autonomia e in modo originale, riadattandolo in funzione dello scopo.	Elabora, attua e monitora in itinere un piano d'azione in piena autonomia, lo riadatta in funzione dello scopo seguendo le indicazioni date.	Elabora, attua e monitora in itinere un piano d'azione sulla base di alcune linee guida.	Elabora, attua e monitora in itinere un piano d'azione rispettando le indicazioni specifiche fornite.
INTERAZIONE SOCIALE PER LAVORO DI GRUPPO	Interagisce con gli altri in modo funzionale e propositivo.	Interagisce con gli altri in modo funzionale, rispettando i ruoli e le situazioni.	Interagisce con gli altri in modo funzionale/ pertinente.	Interagisce con gli altri in modo funzionale, seguendo le indicazioni fornite.
AUTONOMIA	È capace di reperire da solo il materiale e usarlo in modo efficace e consapevole.	È capace di operare scelte in modo consapevole e con padronanza.	È capace di operare in modo relativamente autonomo, dimostrando una basilare consapevolezza delle conoscenze.	È capace di affrontare i compiti, recuperare le conoscenze e abilità essenziali con il supporto dell'insegnante.
USO DELLE CONOSCENZE	Ha saputo selezionare tutte le informazioni utili alla comprensione ed ha inserito qualche approfondimento.	Ha selezionato una gran parte delle informazioni utili alla comprensione dell'argomento.	Ha selezionato una quantità essenziale di informazioni per la trattazione dell'argomento.	Ha selezionato una quantità di informazioni inadeguate alla trattazione dell'argomento.
RISPETTO E GESTIONE DEL TEMPO	Ha realizzato il lavoro nel tempo previsto.	Ha realizzato il lavoro nel tempo previsto con limitato scarto.	Nel tempo previsto ha realizzato una sufficiente parte del lavoro.	Nel tempo previsto ha realizzato una insufficiente parte del lavoro.
CURA DEL PRODOTTO	Ha lavorato in modo molto ordinato, preciso ed il prodotto è pienamente comprensibile.	Ha lavorato in modo ordinato ed il prodotto è comprensibile.	Ha lavorato in modo sufficiente, ordinato ed il prodotto è abbastanza comprensibile.	Ha lavorato in modo disordinato ed il prodotto non è sempre comprensibile.

Susa, 04-11-2021

Nunzio MARCEDULA