



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE,  
DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

## “LICEO STATALE SOCRATE - ROMA”

### CLASSICO - SCIENTIFICO

Via Padre Reginaldo Giuliani, 15 -00154 – Roma – Distretto 19°

Tel. 06/12.11.25.465 E-mail: [rmpc180004@istruzione.it](mailto:rmpc180004@istruzione.it)

### ASSE SCIENTIFICO

Anno Scolastico 2019/2020

#### PRIMO BIENNIO

#### Materie e docenti:

Materia	Docenti
Scienze motorie e sportive	Silvia Acerbi Santino Chirra Gianmarco Magistro Elena Novelli Valerio Rea Giorgio Pess

#### Normativa di riferimento:

- Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente;
- D.M. 22 agosto 2007 n. 139 – Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione;
- Linee Guida per l'obbligo di istruzione pubblicate in data 21 dicembre 2007, ai sensi del D.M. 22 agosto 2007 n. 139 art. 5 c. 1;
- D.M. 27 gennaio 2010 n. 9 – certificato delle competenze di base acquisite nell'assolvimento dell'obbligo di istruzione;
- Indicazioni per la certificazione delle competenze relative all'assolvimento dell'obbligo di istruzione nella scuola secondaria superiore allegate alla nota MIUR prot. 1208 del 12/4/2010;
- D.P.R. 15 marzo 2010 n. 89 – Regolamento recante “Revisione dell'assetto ordinamentale, organizzativo e didattico dei licei”;
- D.I. 7 ottobre 2010 n. 211 – Schema di Regolamento recante Indicazioni Nazionali riguardanti gli obiettivi specifici di apprendimento concernenti le attività e gli insegnamenti compresi nei piani di studio previsti per i percorsi liceali.

Per il **PECUP (Profilo Educativo, Culturale e Professionale dello studente)** al termine del ciclo di studi si rimanda all'allegato A al D.P.R. 15 marzo 2010 n. 89.

## Competenze chiave di cittadinanza e discipline che le perseguono

Competenza	Discipline
Imparare ad imparare	scienze motorie e sportive
Progettare	
Comunicare	scienze motorie e sportive
Collaborare e partecipare	scienze motorie e sportive
Agire in modo autonomo e responsabile	scienze motorie e sportive
Risolvere problemi	
Individuare collegamenti e relazioni	scienze motorie e sportive
Acquisire ed interpretare l'informazione	scienze motorie e sportive

**1) PREMESSA:** indicare criteri metodologici, esperienze fondamentali, nuclei fondanti della/e discipline considerati più rilevanti per perseguire le mete previste dal PECUP (Profilo Educativo, Culturale e Professionale dello studente) nel primo biennio in coerenza con le competenze d'asse e con le competenze di cittadinanza.

Le scienze motorie e sportive contribuiscono, come tutte le altre materie, a sviluppare le competenze generali come il saper comprendere, generalizzare, strutturare, formulare ipotesi, comunicare, naturalmente tutte declinate nell'ambito specifico. Il riconoscimento che ogni disciplina concorre a sviluppare negli studenti queste competenze, avvalendosi delle conoscenze, delle abilità e contenuti peculiari della materia, permette di costruire nel tempo una sinergia fra le varie discipline, così che gli apprendimenti vengano guidati in modo più organico, intervenendo sui nodi problematici con sinergie convergenti.

Nel rispetto delle normative ministeriali relative agli obiettivi, competenze e autonomia didattica, si terrà conto nello sviluppo della programmazione di disciplina, delle *competenze di natura metacognitiva* (imparare ad apprendere), *relazionale* (saper lavorare in gruppo) o *attitudinale* (autonomia e creatività), e *metacognitivo* (modo personale di valutarsi nelle diverse esperienze in termini di procedure, strategie e soluzioni) tese al processo di sviluppo della personalità dello studente e rispettose delle competenze europee.

La nuova normativa sulla didattica scolastica propone come fine lo sviluppo delle *competenze* degli studenti, mentre le discipline sono dei mezzi, degli strumenti.

Le competenze sono per loro natura trasversali, perché coinvolgono sempre tutte le dimensioni della persona secondo una logica di integralità e di unitarietà.

L'insieme delle competenze convogliano in almeno tre *macro ambiti* della disciplina: il *movimento, gioco e sport, salute e benessere*; sono stati indicati gli *obiettivi specifici di apprendimento* suddivisi in *conoscenze e abilità*.

### LINEE METODOLOGICHE:

Per la **parte pratica**, il lavoro sarà proposto individualmente, a coppie, in gruppo o in squadra.

Considerando l'età, il livello di partenza e la capacità di apprendere degli studenti, l'insegnante utilizzerà il metodo globale, quello analitico e il globale nell'analitico.

Per la **parte teorica**, vedi le *programmazioni per classi dei docenti*.

**2) COMPETENZE DI ASSE E CONOSCENZE, DISTINTE PER DISCIPLINA E PER ANNO, PERSEGUITE NEL PRIMO BIENNIO:**

L'insieme delle competenze convogliano in almeno tre *macro ambiti* della disciplina:  
il movimento, gioco e sport, salute e benessere.

Competenze relative all'asse	Disciplina	Anno	Abilità	Saperi essenziali
<i>Il movimento</i>	<b>SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE</b>	<b>I – II anno</b>	Realizzare schemi motori funzionali alle attività motorie e sportive proposte	Conoscere il proprio corpo, la sua funzionalità, le capacità motorie coordinative e condizionali
Si orienta negli ambiti motori e sportivi, riconoscendo le variazioni fisiologiche e le proprie potenzialità			Riconoscere le variazioni fisiologiche	
<i>Gioco e sport</i>			Adattare la tecnica alle situazioni richieste	Conoscere la tecnica dei giochi di squadra e individuali proposti
Pratica le attività sportive applicando tattiche e strategie			Giocare rispettando le regole del gioco (pratica)	Conoscere la terminologia, il regolamento tecnico (teorico)
Conosce il regolamento tecnico, in funzione del gioco				
<i>Salute e benessere</i>			Orientarsi nell'ambito scientifico della materia	Conoscere il corpo umano (modulo a scelta del docente)
Si orienta nell'ambito scientifico utilizzando capacità logiche				

<b>1° AMBITO - IL MOVIMENTO</b>		
<i>Il corpo in movimento nelle variabili spazio e tempo, nello sviluppo delle abilità motorie e nelle modificazioni fisiologiche.</i>		
CONOSCENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ
CONOSCERE IL PROPRIO CORPO, LA SUA FUNZIONALITÀ, LE CAPACITÀ MOTORIE COORDINATIVE E CONDIZIONALI	RIELABORARE LA PROPRIA CORPOREITÀ ATTRAVERSO GLI SCHEMI MOTORI DI BASE  IMPARARE A GESTIRE I RITMI FISIOLGICI SOTTO SFORZO: CARDIOCIRCOLATORIO, RESPIRATORIO E MUSCOLARE, MIGLIORARE LA MOBILITÀ ARTICOLARE	REALIZZARE SCHEMI MOTORI FUNZIONALI ALLE ATTIVITÀ MOTORIE E SPORTIVE PROPOSTE  RICONOSCERE LE VARIAZIONI FISILOGICHE E LE PROPRIE POTENZIALITÀ
<b>COMPETENZA</b>		
Si orienta negli ambiti motori e sportivi, riconoscendo le variazioni fisiologiche e le proprie potenzialità		

**2° AMBITO - GIOCO E SPORT***La conoscenza e pratica delle attività sportive*

CONOSCENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ
<p>CONOSCERE LA TECNICA DEI GIOCHI DI SQUADRA E INDIVIDUALI PROPOSTI</p> <p>CONOSCERE IL REGOLAMENTO TECNICO, IN FUNZIONE DEL GIOCO (teoria)</p>	<p><i>LA PERCEZIONE SPAZIO-TEMPORALE CON LA VALUTAZIONE DELLE DISTANZE, DELLE ALTEZZE E DELLE TRAIETTORIE</i></p> <p><i>L'EQUILIBRIO DINAMICO</i></p> <p><i>LA COORDINAZIONE DINAMICA GLOBALE E SEGMENTARIA</i></p> <p><i>LA VALUTAZIONE DELLE SPINTE</i></p> <p><i>LA PRECISIONE MOTORIA</i></p> <p><i>IL CONTROLLO E LA FINALIZZAZIONE DEI MOVIMENTI</i></p> <p><i>L'ATTENZIONE E LA CONCENTRAZIONE</i></p>	<p>ADATTARE LA TECNICA ALLE SITUAZIONI RICHIESTE IN FORMA PERSONALE</p> <p>GIOCARE RISPETTANDO LE REGOLE DEL GIOCO (pratica)</p>

**COMPETENZA**

Pratica le attività sportive applicando tattiche e strategie, con fair play e attenzione

Conosce il regolamento tecnico, in funzione del gioco

**3° AMBITO - SALUTE E BENESSERE**

CONOSCENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ
<p>CONOSCERE IL <i>CORPO UMANO</i> (MODULO A SCELTA DEL DOCENTE)</p>	<p>TUTELA DELLA SALUTE</p>	<p>ORIENTARSI NELL'AMBITO SCIENTIFICO DELLA MATERIA (acquisire la padronanza dei lessici specifici e il saper argomentare in forma corretta)</p>

**COMPETENZA**

Si orienta nell'ambito scientifico utilizzando le capacità logiche

**3) STRUMENTI DI VALUTAZIONE** (test d'ingresso di asse, prove interdisciplinari, verifiche al termine delle UdA, prove di competenza, prove disciplinari, prodotti degli studenti individuali o di gruppo, altro):

- non saranno somministrati i test d'ingresso o/e prove interdisciplinari,
- per ogni periodo lo studente avrà almeno due valutazioni,
- *vedi le programmazioni per classi dei docenti*

**4) VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE ACQUISITE** (rubriche) Indicatori e descrittori dei livelli di conseguimento delle competenze da utilizzare per le prove di competenza e/o valutazioni finali:

- La valutazione **pratica** degli apprendimenti avverrà con l'osservazione individuale e continua, e/o con una prova specifica; per la valutazione **teorica delle conoscenze** *vedi le programmazioni per classi del docente.*
- La valutazione del livello *relazionale e metacognitivo* avverrà con l'osservazione individuale e continua, tenendo conto delle attitudini personali, dell'impegno, della collaborazione all'interno del gruppo/classe, della partecipazione/operatività, dell'approccio alla corretta valutazione e autovalutazione.

***Vedi griglie allegate.***

- ✓ Definizione di competenza motoria indica la capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e metodologiche in ambito ludico, sportivo, del benessere. Le competenze sono espresse in termini di responsabilità, autonomia e consapevolezza.
- ✓ Definizione di standard motorio: definisce una soglia accettabile per determinare il possesso (l'acquisizione) di una competenza.
- ✓ Definizione di livello di competenza: esprime il grado di possesso qualitativo e quantitativo della competenza.