

**SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO "Dante Arfelli"**

Via Sozzi, N° 6 - 47042 Cesenatico (FC) - Cod. fisc. 90041150401  
 Tel 0547 80309 fax 0547 672888 - Email: [fomm08900a@istruzione.it](mailto:fomm08900a@istruzione.it) Sito web: [www.smcesenatico.net](http://www.smcesenatico.net)

**CURRICOLO DI SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE DI ISTITUTO**

<b>DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE PRIMO ANNO</b>		
Discipline concorrenti: tutte		
<b>COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA</b>	<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>	
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Traguardi per lo sviluppo delle competenze	
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONTENUTI</b>
Utilizzare efficacemente le proprie capacità in condizioni di facile e normali esecuzioni. Utilizzare le attività proposte per incrementare la capacità condizionali. Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi, esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie. Saper organizzare il movimento nello spazio e in relazione agli oggetti e agli altri. Acquisire corrette abitudini di igiene personale. Conoscere i principali elementi tecnici di alcune discipline sportive. Sviluppare comportamenti sociali positivi favorendo il senso di appartenenza al gruppo, il rispetto dell'avversario, autocontrollo.	Saper utilizzare le abilità per la realizzazione di gesti sportivi.  Saper utilizzare le capacità coordinative adattandole alle richieste del momento.  Saper gestire in modo consapevole situazioni competitive sia in caso di vittoria che di sconfitta	<b>TEST D' INGRESSO</b> Valutazione di: conoscenza del proprio corpo, forza arti superiori, forza arti inferiori, velocità, resistenza, equilibrio. Attività di giocoleria con palline e foulard. Attività ed esercizi a carico naturale. Attività ed esercizi di opposizione e resistenza. Attività ed esercizi con piccoli attrezzi. Attività ed esercizi eseguiti in varietà di ampiezza, di ritmo, in situazioni spazio-temporali variate. Attività ed esercizi di equilibrio in situazioni statiche e dinamiche. Attività sportive individuali e di squadra Giochi di movimento polivalenti e giochi sportivi semplificati. Organizzazione di attività di arbitraggio degli sport di squadra. Conoscenze essenziali per quanto riguarda le norme di comportamento ai fini della prevenzione degli infortuni in caso di incidente.
<b>EVIDENZE /INDICATORI</b>	Consolidare e potenziare le attività motorie di base in situazioni diversificate Partecipare alle attività di gioco motorio-sportivo, applicando le regole correttamente Collaborare e partecipare per raggiungere uno scopo comune	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: <b>SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE SECONDO ANNO</b>		
COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA	IMPARARE AD IMPARARE- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Traguardi per lo sviluppo delle competenze	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ'	CONTENUTI
<p>Utilizzare e coordinare diversi schemi motori combinati fra loro e saper controllare condizioni di equilibrio statico e dinamico.</p> <p>Utilizzare le attività proposte per migliorare le capacità, secondo il proprio livello di maturazione, sviluppo, apprendimento.</p> <p>Conoscere e applicare i principali elementi tecnici di alcune discipline sportive.</p> <p>Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, con autocontrollo e rispetto per l'altro.</p>	<p>Saper utilizzare le abilità per la realizzazione di gesti sportivi.</p> <p>Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle richieste del momento.</p> <p>Saper gestire in modo consapevole situazioni competitive sia in caso di vittoria che di sconfitta (Fair-play)</p> <p>Saper utilizzare strategie di gioco e attuare comportamenti collaborativi.</p>	<p><b>TEST D' INGRESSO</b></p> <p>Valutazione di: conoscenza del proprio corpo, forza arti superiori, forza arti inferiori, velocità, resistenza, equilibrio.</p> <p>Attività di giocoleria con palline e foulard.</p> <p>Attività ed esercizi a carico naturale.</p> <p>Attività ed esercizi di opposizione e resistenza.</p> <p>Attività ed esercizi con piccoli attrezzi.</p> <p>Attività ed esercizi eseguiti in varietà di ampiezza, di ritmo, in situazioni spazio-temporali variate.</p> <p>Attività ed esercizi di equilibrio in situazioni statiche e dinamiche.</p> <p>Attività sportive individuali e di squadra</p> <p>Giochi di movimento polivalenti e giochi sportivi semplificati.</p> <p>Organizzazione di attività di arbitraggio degli sport di squadra.</p> <p>Conoscenze essenziali per quanto riguarda le norme di comportamento ai fini della prevenzione degli infortuni in caso di incidente.</p>
EVIDENZE /INDICATORI	<p>Consolidare e potenziare le attività motorie di base in situazioni diversificate</p> <p>Partecipare alle attività di gioco motorio-sportivo, applicando le regole correttamente</p> <p>Collaborare e partecipare per raggiungere uno scopo comune</p> <p>Agire in modo autonomo e responsabile.</p>	

<b>DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE TERZO ANNO</b>		
Discipline concorrenti: tutte		
<b>COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA</b>	<b>IMPARARE AD IMPARARE - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - CONSAPEVOLEZZA CULTURALE</b>	
<b>Fonti di legittimazione</b>	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Traguardi per lo sviluppo delle competenze	
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONTENUTI</b>
Utilizzare consapevolmente le proprie capacità, in condizioni normali e in situazioni ambientali diverse. Utilizzare e ampliare le attività proposte per incrementare le capacità. Stabilire relazioni equilibrate dal punto di vista fisico-emotivo-cognitivo. Consolidare corrette abitudini igienico-sanitarie. Partecipare alle scelte delle strategie di gioco e alla loro realizzazione con comportamenti collaborativi. Saper gestire situazioni competitive con autocontrollo e responsabilità. Acquisire la padronanza dei gesti tecnici delle discipline praticate.	Saper utilizzare le abilità per la realizzazione di gesti sportivi.  Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle richieste del momento.  Saper gestire in modo consapevole situazioni competitive sia in caso di vittoria che di sconfitta (Fair-play)  Saper utilizzare strategie di gioco e attuare comportamenti collaborativi.  Rispettare i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri durante l'attività motoria.	<b>TEST D' INGRESSO</b> Valutazione di: conoscenza del proprio corpo, forza arti superiori, forza arti inferiori, velocità, resistenza, equilibrio. Attività di giocoleria con palline e foulard. Attività ed esercizi a carico naturale. Attività ed esercizi di opposizione e resistenza. Attività ed esercizi con piccoli attrezzi. Attività ed esercizi eseguiti in varietà di ampiezza, di ritmo, in situazioni spazio-temporali variate. Attività ed esercizi di equilibrio in situazioni statiche e dinamiche. Attività sportive individuali e di squadra Giochi di movimento polivalenti e giochi sportivi semplificati. Organizzazione di attività di arbitraggio degli sport di squadra. Conoscenze teoriche. Conoscenze essenziali per quanto riguarda le norme di comportamento ai fini della prevenzione degli infortuni in caso di incidente.
<b>EVIDENZE /INDICATORI</b>	Consolidare e potenziare le attività motorie di base in situazioni diversificate Partecipare alle attività di gioco motorio-sportivo, applicando le regole correttamente Collaborare e partecipare per raggiungere uno scopo comune Agire in modo autonomo e responsabile.	

**ATTIVITA' IN CONTATTO COL TERRITORIO:  
VELA - CONOSCERE IL MARE E RISPETTARLO**

<b>Competenze disciplinari</b>	<b>Competenze europee</b>	<b>Competenze di cittadinanza italiana</b>
Saper utilizzare le abilità per la realizzazione dei gesti sportivi.	Imparare ad imparare	Collaborare e partecipare
Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle richieste del momento.	Competenze sociali e civiche	Agire in modo autonomo e responsabile
Rispettare i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri durante la navigazione.	Consapevolezza ed espressione culturale	Acquisire ed interpretare l'informazione

Contenuti: nomenclatura specifica marinara (scafo, albero, vele, deriva, nodi, armare, disarmare, venti).

Manovre: orzare, poggiate, virare, partenze.

Andature: bolina, traverso, lasco, poppa.

Rosa dei venti.

Uscite in mare con barca.

**IMPARIAMO IL FAIR PLAY GIOCANDO A ULTIMATE (FRISBEE) SI GIOCA IN SPIAGGIA**

<b>Competenze disciplinari</b>	<b>Competenze europee</b>	<b>Competenze di cittadinanza italiana</b>
Saper utilizzare le abilità per la realizzazione dei gesti sportivi.	Competenze sociali e civiche (rispetto)	Progettare
Saper realizzare strategie di gioco, attuare comportamenti collaborativi e positivi per la squadra.		Collaborare e partecipare
Saper gestire in modo consapevole situazioni competitive con autocontrollo e rispetto dell'altro, sia in caso di vittoria che di sconfitta		Agire in modo autonomo e responsabile

Contenuti: tecniche di lancio (rovescio, piatto di fianco, sopra la testa)

Passaggi da fermi/ Passaggi in corsa, cambi di velocità, cambi di direzione, ecc.

Regole di gioco per potere fare una partita

Prove di gioco: proviamo una partita

Esempi di osservazione e autovalutazione:

1) Dinamiche di gruppo

- consiglia i compagni dove mettersi in posizione

- collabora con chi è in posizione per far partire l'azione d'attacco, sa attaccare e difendere, mostra interesse e si diverte

2) Azione di gioco: sa lanciare sa posizionarsi sa valutare la distanza sa anticipare, sa fare finte.

VALUTAZIONE (trasparenza) - DESCRITTORI DEI GRADI in riferimento alla scala numerica

	Gravemente insufficiente	Non sufficiente	Di base	Adeguato	Avanzato	Distinto	Eccellente
Voto	4	5	6	7	8	9	10
Descrittori			<p>Utilizza in modo essenziale le proprie abilità motorie Rispetta e utilizza spazi e attrezzature. Stabilisce relazioni interpersonali. Conosce l'importanza dello sport e dell'alimentazione per il benessere della persona. Esegue il gesto tecnico delle discipline sportive praticate con essenziale padronanza Conosce il regolamento tecnico dei giochi sportivi, ma non sempre interagisce con fair-play.</p>	<p>Utilizza in modo adeguato le proprie abilità motorie Rispetta e utilizza in modo consapevole spazi e attrezzature. Stabilisce relazioni interpersonali. Conosce l'importanza dello sport e dell'alimentazione per il benessere della persona. Esegue il gesto tecnico delle discipline sportive praticate con adeguata padronanza Conosce il regolamento tecnico dei giochi sportivi e generalmente interagisce con fair-play.</p>	<p>Utilizza in modo adeguato le proprie abilità motorie in condizioni complesse esecuzione Rispetta e utilizza in modo consapevole spazi e attrezzature. Sa stabilire relazioni interpersonali. E' consapevole dell'importanza dello sport e dell'alimentazione per il benessere della persona. Esegue il gesto tecnico delle discipline sportive note, con buona padronanza. Conosce ed applica il regolamento tecnico dei giochi sportivi e interagisce con fair-play.</p>	<p>Utilizza in modo completo le proprie abilità motorie in condizioni complesse esecuzione Rispetta e utilizza in modo autonomo e consapevole spazi e attrezzature. Sa stabilire relazioni interpersonali. E' consapevole dell'importanza dello sport e dell'alimentazione per il benessere della persona. Esegue il gesto tecnico delle discipline sportive praticate con buona padronanza. Conosce ed applica il regolamento tecnico dei giochi sportivi e interagisce con fair-play.</p>	<p>Utilizza in modo completo le proprie abilità motorie in condizioni complesse e di difficile esecuzione Rispetta e utilizza in modo autonomo e consapevole spazi e attrezzature. Sa stabilire relazioni interpersonali. E' consapevole dell'importanza dello sport e dell'alimentazione per il benessere della persona. Esegue il gesto tecnico delle discipline sportive praticate con elevata padronanza. Conosce ed applica il regolamento tecnico dei principali giochi sportivi e interagisce con fair-play.</p>

**Prove comuni:** Vengono programmate n. 2 verifiche comuni (A TUTTE LE CLASSI)

**Primo quadrimestre:**

Prova pratica: di resistenza (Cooper- 12 min. di corsa o corsa + cammino - si valutano i mt. percorsi)

**CRITERIO DI VALUTAZIONE -**

Classi 1 e 2:     Maschi     mt.800 **S** - 900 **D** - 1000 **B** - 1200 **O**  
                  Femmine   mt.800 **S** - 850 **D** - 950 **B** - 1100 **O**

Classi 3:       Maschi     mt. 1000 **S** - 1200**D** - 1300 **B** - 1400 **O**  
                  Femmine mt 1000 **S** - 1100 **D** - 1200 **B** - 1300 **O**

**Secondo quadrimestre:**

**Prova pratica Percorso di agilità:**

Classi 1 e 2:    Maschi e Femmine   fino a 30 secondi **O** - fino a 35 **D** - fino a 40 **B** - oltre i 40 **S**

Classi 3:       Maschi e Femmine   fino a 25 secondi **O**- fino a 30 **D**- fino a 35 **B** - oltre i 40 **S**

#### **MODALITA' DI VERIFICA E CRITERI DI VALUTAZIONE**

Su questo delicato argomento i docenti di scienze motorie si sono particolarmente confrontati ed hanno concordato su alcuni punti fondamentali:

- la valutazione (attribuzione di valore) ha scopi primariamente formativi, punta all'interpretazione soggettiva, serve per migliorare, predilige la metodologia qualitativa
- la competenza è un insieme integrato di conoscenze, abilità, atteggiamenti, attitudini e pertanto non è possibile valutarla in modo oggettivo. Con rigorosi strumenti docimologici si possono verificare conoscenze e abilità, ma per valutare la competenza nel suo farsi personalizzato è necessario interpretare i risultati delle verifiche nella complessità del soggetto in azione. E l'interpretazione è sempre un processo soggettivo.
- La soggettività valutativa è un valore sostanzialmente perché:  
La riflessione valutativa deve essere promossa non solo da parte dell'insegnante ma anche dallo studente e deve condurre alla consapevolezza delle relatività (parzialità) del loro valutare; non si devono valutare le persone ma i processi, le azioni, i comportamenti e gli atteggiamenti delle persone.

I docenti di scienze motorie hanno quindi definito tre diversi 5 livelli competenza, cioè l'insieme della misura e del valore della competenza posseduta nel passaggio da una fase alla successiva nel processo di apprendimento.

Nello sviluppo di una competenza, quindi, ci sono traguardi di tappa: ciascuno di essi rappresenta un livello che è dato dall'insieme delle rilevazioni dei risultati conclusivi, da cui si può capire il superamento o meno della fase di sviluppo di una competenza.

Nel formulare la valutazione finale in scienze motorie i docenti concordano di operare nel seguente modo: la valutazione sommativa sarà rappresentata per il 30% dalle voci relative a partecipazione, impegno, capacità relazionali, comportamento e rispetto delle regole; Il restante 70% è dato dalla media delle verifiche disciplinari teoriche/pratiche riguardanti le conoscenze e le abilità.