

ISTITUTO COMPRENSIVO “CENTRO MIGLIARINA”
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO “RAFFAELLO MOTTO”

Aree disciplinari:
Italiano, storia, geografia e religione;
Lingue straniere;
Matematica scienze e tecnologia;
Arte, musica, educazione fisica;
Sostegno.

Area disciplinare di: Arte, musica, educazione fisica

Dalle indicazioni Nazionali D.M. 254/2012

Disciplina: Educazione fisica

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della classe:seconda

Nuclei tematici	Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità	Traguardi di competenza
<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p>	<p>-Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport -saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali -saper applicare e perfezionare gli schemi motori legati alla variabilità situazionale nella pratica ludica e sportiva. -migliorare la percezione spazio-temporale e la coordinazione oculo-manuale per rendere efficace l'azione nelle attività ludiche e sportive. -sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici(mappe, bussole)</p>	<p>-Conoscenza delle modificazioni strutturali del corpo in rapporto allo sviluppo - Approfondimento delle conoscenze sul sistema cardio-respiratorio abbinate al movimento - Informazioni principali sulle procedure utilizzate nell'attività per il miglioramento delle capacità condizionali</p>	<p>- Saper controllare i diversi segmenti corporei e il loro movimento in situazioni complesse , adattandoli ai cambiamenti morfologici del corpo - Riconoscere e controllare le modificazioni cardiorespiratorie durante il movimento - Saper utilizzare consapevolmente le procedure proposte dall'insegnante per l'incremento delle capacità condizionali (forza, rapidità, resistenza, mobilità articolare) e realizzare propri piani di lavoro.</p>	<p>-Acquisisce consapevolezza della propria corporeità, valutando le modificazioni fisiologiche indotte dal movimento ed i parametri relativi all'evoluzione psicofisica -acquisisce consapevolezza delle proprie capacità e abilità motorie attraverso strumenti di autovalutazione -utilizza le abilità motorie adattandole alle variabili spazio-temporali nelle varie situazioni sportive ed alle diverse situazioni di gioco -utilizza l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali -controlla il proprio corpo nello spazio orientandosi nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso l'utilizzo di mappe, bussole, ...</p>

<p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</p>	<p>-conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo. -saper decodificare i gesti dei compagni e avversari in situazioni di gioco e di sport</p>	<p>- modalità di espressione e comunicazione -segni e segnali -le emozioni e i contenuti emotivi -la prossemica -gesti arbitrari</p>	<p>-utilizzare l'espressione corporea per rappresentare idee, situazioni, emozioni, racconti -utilizzare l'espressione corporea per esprimersi e comunicare attraverso il mimo, gli sguardi, le posture, la drammatizzazione, le danze -sperimentare il contatto corporeo e l'affidamento anche in situazioni di deprivazione sensoriale -decodificare i gesti degli sport codificati - decodificare la gestualità specifica di arbitri e giudici di gara</p>	<p>L'alunno: -utilizza linguaggi corporei specifici per rappresentare situazioni, idee, stati d'animo e storie in forma individuale e creativa e in gruppo -sperimenta le modalità espressive e comunicative del linguaggio del corpo in rapporto alla musica -legge e interpreta i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport al fine di comprendere gli sviluppi delle azioni -legge e interpreta i gesti arbitrari in relazione all'applicazione del regolamento di gioco</p>
<p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p>	<p>-padroneggiare le capacità di coordinamento adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creative, proponendo anche varianti -conoscere e applicare correttamente il regolamento</p>	<p>-le differenze tra gioco e sport, classificazioni e terminologia (giochi popolari, giochi presportivi, sport) -le differenze tra abilità motorie di base e abilità tecniche (fondamentali</p>	<p>-adattare le abilità motorie di base e tecniche al contesto situazionale dei giochi e degli sport, anche in forma personale</p>	<p>L'alunno: -partecipa in forma propositiva alle scelte della squadra e mette in atto comportamenti collaborativi, rispettando i valori sportivi -conosce, applica e rispetta i regolamenti dei giochi e degli</p>

	<p>tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro e di giudice</p> <ul style="list-style-type: none"> -saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria, sia in caso di sconfitta. 	<p>tecnici</p>		<p>sport, anche assumendo il ruolo di arbitro o giudice</p> <ul style="list-style-type: none"> -gestisce in modo consapevole, con equilibrio e responsabilità, le situazioni competitive, dimostrando rispetto dell'altro e della diversità
<p>Sicurezza, prevenzione, salute e benessere</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età e applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni -saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza. -saper adottare comportamenti appropriate per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo. -praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici 	<ul style="list-style-type: none"> -le norme di sicurezza -le norme per la prevenzione degli Infortuni - i comportamenti da adottare in caso di assistenza all'attività -elementi di primo soccorso -principi e le regole per una corretta alimentazione -i principi e le regole di igiene personale 	<ul style="list-style-type: none"> -sapersi rapportare con l'ambiente e le persone ai fini della sicurezza -saper individuare i pericoli in un ambiente -adottare comportamenti non pericolosi per sé e per gli altri -adottare comportamenti relativi all'igiene personale rispettosi di sé e degli altri -rispettare le regole comprendendone il significato -applicare alcune tecniche di assistenza 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -sperimenta e vive le attività motorie e sportive sviluppando autoefficacia e autostima, come base per un futuro di cittadino attivo -è consapevole del rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico, in relazione a sani stili di vita -valuta le condizioni ambientali e adotta comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo, prevedendone l'entità
<p>Metodologie</p>				

- Didattica conversazionale;
- Didattica digitale integrate;
- Apprendimento collaborative e cooperative (cooperative learning, tutoring, flipped classroom);
- Didattica per problemi (problem solving, brainstorming);
- Metodologia della ricerca sociale (indagine sociale, focus group);
- Educazione socio-affettiva (circle time, role play);
- Metodologie specifiche (metodi scientificamente validati, CLIL, total physical response);
- Didattica laboratoriale.

Criteria di verifica e valutazione

Prove non strutturate, strutturate e semistrutturate:

- ✓ Esercizi applicativi di vario tipo, svolti sia in classe che a casa;
- ✓ Prove scritte periodiche (anche in forma di test del tipo vero/falso, a scelta multipla e completamento);
- ✓ Risoluzione di problemi anche in contesti reali (compiti di realtà);
- ✓ Relazioni sulle esperienze svolte (biografia cognitiva);
- ✓ Esercizi interattivi;
- ✓ Esposizione dei concetti acquisiti;
- ✓ Interventi dal posto;
- ✓ Prove basate su compiti di realtà disciplinari e/o interdisciplinari;
- ✓ Osservazioni sistematiche;
- ✓ Attività pratiche;
- ✓ Rubriche di valutazione;
- ✓ Partecipazione alle attività di laboratorio e di gruppo.

Le attività di verifica comuni saranno coordinate per classi parallele e proposte in ingresso, nella fase intermedia e nella fase finale a scadenza quadrimestrale. Gli esiti di tali verifiche sono registrati e documentati in apposite griglie di rilevazione, funzionali all'auto-valutazione d'istituto e alla valutazione dei processi di maturazione cognitiva e socio-affettiva espressa nel documento di valutazione. In tal modo si intende garantire un processo valutativo formativo e sommativo.

In riferimento alla tipologia delle verifiche, ci si avvale di prove oggettive e soggettive, nell'intento di rispondere ai vari stili di apprendimento e di valutare, ad ampio raggio, conoscenze, abilità e competenze.

Competenze chiave Europee	Declinazione delle competenze
1. Competenza alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Riprodurre segni e simboli in modo corretto. ❖ Comprendere messaggi orali e scritti. ❖ Esprimersi verbalmente e per iscritto in modo comprensibile e corretto. ❖ Utilizzare linguaggi in funzione del registro linguistico. ❖ Leggere e riconoscere vari tipi di testo e utilizzarli. ❖ Ascoltare e comprendere testi di vario genere. ❖ Ricavare informazioni. ❖ Riconoscere l'organizzazione logico sintattica della frase. ❖ Riflettere sulla metalinguistica.
2. Competenza multilinguistica	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Riconoscere l'organizzazione logico sintattica della frase semplice. ❖ Comprendere messaggi orali e scritti. ❖ Ricavare informazioni esplicite ed implicite da testi vari. ❖ Scrivere testi di vario genere. ❖ Utilizzare dizionari. ❖ Ampliare il lessico. ❖ Esprimersi oralmente.
3. Competenza matematica e competenza in scienze, a. tecnologie e ingegneria	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Raccogliere le idee, organizzarle, pianificare un percorso. ❖ Seguire istruzioni scritte per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. ❖ Comprendere e utilizzare il linguaggio specifico. ❖ Ricavare informazioni esplicite ed implicite. ❖ Argomentare in forma orale e scritta. ❖ Individuare le anticipazioni di un testo.
4. Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Leggere e decodificare i messaggi. ❖ Saper ricercare informazioni. ❖ Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti e procedimenti. ❖ Raccogliere idee, organizzarle per punti e pianificare una

	<p>traccia di lavoro.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Individuare parole chiave e saper titolare. ❖ Rielaborare testi utilizzando programmi di video scrittura.
5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Leggere, comprendere, prendere appunti, schematizzare, riassumere. ❖ Ragionare sulla lingua scritta e orale. ❖ Arricchire il patrimonio lessicale. ❖ Rielaborare testi.
6. Competenza in materia di cittadinanza	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saper ascoltare. ❖ Rispettare i turni di parola negli scambi comunicativi. ❖ Saper comunicare in modo chiaro e comprensibile. ❖ Interagire in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche, rispettando le idee degli altri.
7. Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Comprendere testi di vario genere. ❖ Selezionare informazioni significative in base allo scopo. ❖ Usare il lessico ed i registri linguistici adeguati. ❖ Narrare eventi ed esperienze selezionando elementi significativi in base allo scopo. ❖ Intervenire in una conversazione o discussione con pertinenza e coerenza fornendo il contributo personale.
8. Consapevolezza e espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ascoltare testi vari riconoscendone le fonti e le caratteristiche. ❖ Leggere e comprendere testi di varia natura. ❖ Porre un testo in relazione alle esperienze culturali dell'autore. ❖ Ricavare informazioni da testi e da più fonti. ❖ Produrre testi con registri linguistici diversi. ❖ Realizzare scelte lessicali adeguate alla situazione comunicativa. ❖ Sviluppare la dimensione creativa e immaginativa.