

	<p style="text-align: center;">SISTEMA DI GESTIONE PER LA QUALITÀ</p>	<p style="text-align: center;">Indirizzo Trasporti e Logistica Ist. Tec. Aeronautico Statale "Arturo Ferrarin" Via Galermo, 172 95123 Catania (CT)</p>	
<p style="text-align: center;">Modulo</p>	<p style="text-align: center;">Programmazione Moduli Didattici</p>	<p style="text-align: center;">Codice M PMD A</p>	<p style="text-align: center;">Pagina 1 di 6</p>

Anno scolastico 2016/2017

Classi del BIENNIO

Materia: SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

Programmazione dei moduli didattici

Prof.ssa Stefania PIGNATARO
 prof. Sebastiano MASSA
 prof.ssa Teresa DA CAMPO
 prof. Rosario Giosuè FIORENZA
 prof. Francesco SIMONTE

Metodologia e strumenti

I metodi didattici utilizzati si possono riassumere essenzialmente nei metodi classici utilizzati in scienze motorie:

1. metodo globale - analitico - sintetico
2. metodo direttivo - soluzione di problemi e scoperta guidata

Da un punto di vista generale l'insegnante utilizza delle esercitazioni motorie che seguono una determinata sequenza e che rispettano la gradualità dell'apprendimento "dal facile al difficile" in modo da poter giungere alla costruzione di comportamenti desiderati graduabili per complessità (da semplici ad estremamente complessi).

Nell'impostazione del lavoro quindi si cerca di tener sempre conto dei prerequisiti necessari per affrontare un movimento o un gesto, dei relativi esercizi propedeutici, e dei movimenti di base o fondamentali segmentari e analitici che lo costituiscono.

Questo sistema didattico non deve però creare una standardizzazione operativa in cui si deve seguire sempre una sequenza fissa, ma è importante strutturare il movimento secondo il metodo della gradualità, della concatenazione di elementi che preveda una serie di stimoli di varia natura e di provenienza da vari gruppi di esercitazioni, oltre che da utilizzo di vari metodi e di vari tipi di apprendimento.

Per l'insegnamento delle scienze motorie e sportive nella nostra scuola sono stati presi in considerazione molti dei vari tipi di apprendimento utilizzabili in questa materia, in quanto si ritiene che a seconda delle argomentazioni trattate, dei tempi, degli spazi, delle capacità motorie-cognitive-affettive degli studenti, dell'età, delle esperienze e di altre innumerevoli variabili, possono concorrere al raggiungimento degli obiettivi prefissati più sistemi di approccio e di sviluppo degli apprendimenti.

I tipi di apprendimento presi in considerazione sono i seguenti:

- per imitazione di un modello,
- per gioco,
- per intuizione,
- per riuscita (prova ed errore),
- per aggiustamenti successivi,
- per apprendimento di regole,
- per problem solving.

La lezione viene realizzata sulla classe intera o sulle classi presenti in palestra durante la stessa ora e non distinta per singola classe di un solo insegnante per permettere un'educazione al lavoro tra studenti di diverse classi e uno scambio culturale, metodologico, didattico e tecnico-organizzativo tra gli insegnanti di scienze motorie.

Le due ore di lezione sono state congiunte per tutte le classi al fine di raggiungere i seguenti obiettivi:

- aumentare il tempo disponibile per l'effettuazione della lezione (diminuzione dei tempi morti per es. con 2 ore consecutive gli studenti si cambiano una sola volta (10 min. di tempo risparmiato) ed effettuano una sola fase di riscaldamento (20 min. risparmiati);
- possibilità di aumentare il carico di lavoro e di distribuirlo correttamente;
- possibilità di non interrompere alcuni argomenti che vengono approfonditi nelle classi quinte;
- possibilità di presentare più argomenti nella stessa lezione (l'argomento nuovo e verifica di un altro argomento o l'approfondimento dell'argomento stesso ed il gioco sportivo o tradizionale);

La lezione si esplica attraverso un'attività che a volte vede l'impegno contemporaneo di tutti gli studenti nello svolgimento del medesimo lavoro, altre volte l'impegno contemporaneo ma con suddivisione in gruppi di lavoro ed altre volte l'impegno non contemporaneo dei vari gruppi (per favorire la fase di recupero o per necessità di spazi).

Verifica e valutazione

Saranno pratiche (test, esercizi cod., circuiti), scritte (prove strutturate e/o semi strutturate) e orali (solo per il recupero).

Per quanto riguarda la verifica pratica è opportuno tener conto che all'interno di ogni singolo obiettivo deve essere valutato il significativo miglioramento conseguito da ogni studente.

Al termine «significativo» si attribuisce un duplice valore:

una misura quantitativa, quando è possibile la definizione precisa del livello raggiungibile all'interno di un obiettivo;

un'indicazione qualitativa, quando la prestazione non è quantificabile, ma valutabile in termini di armonia, efficacia e precisione gestuale.

Va sottolineato, infatti, che la prestazione motoria umana appartiene alla categoria delle produzioni complesse, categoria per la quale è difficile definire costantemente criteri oggettivi. La valutazione dello studente, inoltre, deve consentire di apprezzarne anche la partecipazione, l'interesse, l'impegno e la capacità di cooperazione. Il docente, oltre che alla pratica delle attività sportive, individuali e di squadra, utilizzerà prove multiple per la valutazione di qualità e funzioni diverse.

Per quanto riguarda la verifica scritta verrà utilizzata per ottimizzare e limitare i tempi di permanenza in aula a favore dell'attività pratica. Potrà avvenire tramite somministrazione di test a risposta multipla, nei quali il valore di ciascuna risposta corretta verrà definito dalla proporzione fra il numero dei quesiti proposti ed il voto massimo, 10/10. Diversamente si potranno somministrare prove miste, accompagnate da una tabella specificante la peculiare modalità di valutazione delle singole parti.

In caso di assenza nel giorno della verifica, l'alunno potrà essere ascoltato oralmente sin dalla lezione successiva

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE IN DECIMI

(ai fini della certificazione delle competenze)

Valutazione in decimi delle prove pratiche

Capacità esecutiva dei gesti motori: 1-3

Partecipazione, impegno, interesse e socializzazione: 1-4

Il miglioramento degli apprendimenti psico-motori, in itinere e in uscita: 1-3

Valutazione in decimi delle prove scritte

Test a risposta multipla (prova strutturata): 2-10

Prove miste o semistrutturate (accompagnate da tabella valutativa delle diverse parti): 2-10

Valutazione in decimi delle verifiche orali

Verrà utilizzata in caso di mancata rilevazione scritta e terrà in considerazione i seguenti parametri:

capacità di comprensione: 1-3;

capacità espositiva dei vari argomenti trattati: 1-4;

capacità di sintesi: 1-3

Lo scrutinio intermedio rileverà i due diversi voti in decimi, riguardanti la parte pratica e la parte teorica (scritto/orale).

Lo scrutinio finale avrà un voto unico in decimi, frutto della media di tutte le rilevazioni effettuate.

MODULO 1: CONOSCERE IL PROPRIO CORPO				
Unità didattiche			Scansione attività¹	
CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE²	Lezioni e attività alunni	Prove pratiche di laboratorio
1. Conoscere e padroneggiare il proprio corpo	<ul style="list-style-type: none"> - Rileva il battito cardiaco su di sé e sul compagno. - Sa dosare l'energia muscolare e sperimenta i tipi di contrazione. - Conosce e utilizza lo stretching. 	Svolgere attività motorie, adeguandosi ai diversi contesti riconoscendo le variazioni fisiologiche.	(ore - [locale]) ... (ore - [locale]) ...	(ore - [locale]) ... (ore - [locale]) ...
Ulteriori attività: norme di comportamento e scolarizzazione (ore ...), prove di verifica (ore ...), approfondimenti (ore), altro:				
Periodo:				

MODULO 2: PERCEZIONE SENSORIALE				
Unità didattiche			Scansione attività	
CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE	Lezioni e attività alunni	Prove pratiche di laboratorio
1. Riconoscere, discriminare, utilizzare, elaborare le percezioni sensoriali	<ul style="list-style-type: none"> - Sa orientarsi utilizzando le informazioni sensoriali. - Interpreta rapidamente i dati e adegua le risposte motorie rapidamente. - Ordina in modo sequenziale i processi motori (traiettorie, distanze, direzioni, velocità). - Utilizza il canale uditivo con attenzione per migliorare il proprio ritmo. 	Utilizzare gli stimoli percettivi per modificare rapidamente le proprie azioni motorie.	(ore - [locale]) ... (ore - [locale]) ...	(ore - [locale]) ... (ore - [locale]) ...
Ulteriori attività: norme di comportamento e scolarizzazione (ore ...), prove di verifica (ore ...), approfondimenti (ore), altro:				
Periodo:				

¹ Compilazione non obbligatoria a inizio anno.

² Competenze che si intendono raggiungere entro la fine del ciclo dell'obbligo scolastico (D.M. n. 139 del 22/8/2007 - Regolamento dell'obbligo scolastico); "conoscenze", "abilità" e "competenze" definiscono gli **obiettivi** secondo il Quadro Europeo dei Titoli e delle Qualifiche (EQF).

MODULO 3: COORDINAZIONE

Unità didattiche			Scansione attività	
<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITÀ</i>	<i>COMPETENZE</i>	Lezioni e attività alunni	Prove pratiche di laboratorio
1. Schemi motori, equilibrio, orientamento spazio/tempo e coordinazione fine.	<ul style="list-style-type: none"> - Esegue un gesto motorio con sincronia di movimento. - Regola e dosa l'impegno muscolare in modo preciso e rapido. - È in grado di acquisire gesti sempre più complessi e precisi. - È in grado di controllare il movimento in funzione di uno scopo. - Sa combinare ed accoppiare più gesti anche aumentando la velocità. 	Realizzare in modo idoneo ed efficace l'azione motoria richiesta.	(ore - [locale]) ... (ore -[locale]) ...	(ore - [locale]) ... (ore -[locale]) ...

Ulteriori attività: norme di comportamento e scolarizzazione (ore ...), prove di verifica (ore ...), approfondimenti (ore), altro:

Periodo:.....

MODULO 4: GIOCO, GIOCO-SPORT e SPORT

Unità didattiche			Scansione attività	
<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITÀ</i>	<i>COMPETENZE</i>	Lezioni e attività alunni	Prove pratiche di laboratorio
1. Aspetti relazionali, cognitivi, aspetti tecnici e tattici	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce e rispetta le regole e focalizza lo scopo del gioco. - Esegue correttamente i fondamentali tecnici individuali in situazioni di gioco. - Ricopre a rotazione vari ruoli compreso quello di giudice ed arbitro. - Progetta e porta a termine uno schema di gioco, una strategia di gara. - Riconosce il valore della competizione e del confronto nel rispetto del gioco corretto. 	Conoscere e praticare in modo corretto ed essenziale, i principali giochi sportivi e sport individuali.	(ore - [locale]) ... (ore -[locale]) ...	(ore - [locale]) ... (ore -[locale]) ...

Ulteriori attività: norme di comportamento e scolarizzazione (ore ...), prove di verifica (ore ...), approfondimenti (ore), altro:

Periodo:.....

MODULO 5: SICUREZZA E SALUTE

Unità didattiche			Scansione attività	
<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITÀ</i>	<i>COMPETENZE</i>	Lezioni e attività alunni	Prove pratiche di laboratorio
1. Sicurezza e Salute	<ul style="list-style-type: none"> - Adotta l'abbigliamento idoneo alle lezioni di scienze motorie e utilizza spazi e strutture in modo responsabile. - Sa svolgere attività codificate e non, nel rispetto della propria e dell'altrui incolumità. - Possiede nozioni di base relative al primo soccorso. - Fa assistenza ad un compagno. 	Conoscere le norme di primo soccorso e assumere comportamenti responsabili nella tutela della sicurezza.	(ore - [locale]) ... (ore - [locale]) ...	(ore - [locale]) ... (ore - [locale]) ...

Ulteriori attività: norme di comportamento e scolarizzazione (ore ...), prove di verifica (ore ...), approfondimenti (ore), altro:

Periodo:.....