

## Progettazione UDA

**Disciplina:** SCIENZE MOTORIE

**Classe:** tutte

*Referente:* VIOZZI GIANLUCA

UDA n. 2		Titolo: GIOCHI-SPORT di SQUADRA	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE SPECIFICHE
<input checked="" type="checkbox"/> 1. Comunicazione nella madrelingua <input type="checkbox"/> 2. Comunicazione nelle lingue straniere <input type="checkbox"/> 3. Competenze matematiche e competenze di base in scienza e tecnologia. <input type="checkbox"/> 4. Competenza digitale <input checked="" type="checkbox"/> 5. Imparare a imparare <input checked="" type="checkbox"/> 6. Competenze sociali e civiche <input type="checkbox"/> 7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità <input type="checkbox"/> 8. Consapevolezza ed espressione culturale	<p>Conoscere i fondamentali e i sistemi di gioco degli sport di squadra.</p> <p>Conoscere le norme regolamentari degli sport di squadra praticati/arbitrati.</p>	<p>Saper eseguire i fondamentali individuali e di squadra degli sport praticati.</p> <p>Saper svolgere le funzioni di arbitro di gara.</p>	<p>Applicare le tecniche sportive.</p> <p>Applicare la tecnica e tattica dello sport di squadra praticato, nel rispetto del regolamento.</p>
<p><b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b></p>			
<p><i>Rif. tabella allegata N. 2</i> A;B;C;E;</p>			
<p><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b></p>			
<p><i>Rif. tabella allegata N. 2</i> 1.1;1.2;1.3;2.2;2.3;3.1;3.2;3.3;3.4;4.1;4.2.</p>			

Istituto Comprensivo "I.C. FALERONE"  
Scuola secondaria di I grado

MEDIAZIONE DIDATTICA			
TEMPI	METODOLOGIE	STRUMENTI	RISORSE
<b>Intero anno scolastico.</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Lezione frontale <input checked="" type="checkbox"/> Lezione dialogata <input checked="" type="checkbox"/> Cooperative learning <input type="checkbox"/> Tutoring e/o peer education <input type="checkbox"/> Brain storming <input checked="" type="checkbox"/> Problem solving <input type="checkbox"/> Attività laboratoriali <input type="checkbox"/> Ricerche ed approfondimenti <input checked="" type="checkbox"/> Studio individuale e domestico <input checked="" type="checkbox"/> Attività a coppie e/o a gruppi	<input type="checkbox"/> Uso di audiovisivi <input checked="" type="checkbox"/> Uso di tecnologie multimediali e di rete (stampante, video-fotocamera, Internet, ecc.) <input checked="" type="checkbox"/> LIM <input type="checkbox"/> Computer / tablet <input type="checkbox"/> Libro di testo (cartaceo misto digitale) <input type="checkbox"/> Software didattico <input type="checkbox"/> Materiali strutturati (mappe, schemi, ecc.) <input type="checkbox"/> Materiale di facile consumo (colori, colla, ecc.) <input type="checkbox"/> Materiale di recupero <input type="checkbox"/> Testi alternativi di approfondimento e riviste <input checked="" type="checkbox"/> Esercizi guidati e schede strutturate	<input checked="" type="checkbox"/> Docente di classe <input type="checkbox"/> Altri docenti della classe <input type="checkbox"/> Docenti di altre classi <input checked="" type="checkbox"/> Esperto
SPAZI			MODALITÀ DI RECUPERO
<input checked="" type="checkbox"/> Aula/sezione <input type="checkbox"/> Aula informatica <input type="checkbox"/> Salone/corridoio <input type="checkbox"/> Cortile/giardino <input checked="" type="checkbox"/> Palestra <input checked="" type="checkbox"/> Campetto all'aperto			<input checked="" type="checkbox"/> Recupero curriculare
			MODALITÀ DI POTENZIAMENTO
			<input checked="" type="checkbox"/> Potenziamento curriculare
DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ			
<p>Avviare alla pratica di alcuni giochi pre-sportivi attraverso un lavoro propedeutico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ calcetto</li> <li>▪ basket 3vs3</li> <li>▪ volley (spikeball) - sitting volley</li> <li>▪ rugby (tag rugby)</li> <li>▪ hockey sul prato</li> <li>▪ pallamano</li> <li>▪ atletica leggera</li> <li>▪ goback</li> <li>▪ badminton</li> <li>▪ tennis tavolo</li> <li>▪ pallapugno</li> <li>▪ dodgeball - offball</li> <li>▪ giochi tradizionali</li> </ul>			

**STANDARD MINIMI DI APPRENDIMENTO**

Gli allievi devono svolgere compiti semplici, anche in situazioni nuove e mostrare comportamenti rispettosi verso se stessi e quello degli altri.

**PERSONALIZZAZIONE DEL PERCORSO**

Per gli alunni con bisogni educativi speciali, in coerenza con il PDP, gli obiettivi verranno di volta in volta adeguati ai loro bisogni attraverso:

- ***l'utilizzo di strumenti compensativi e dispensativi;***
- ***la semplificazione:*** si modificherà il lessico, si ridurrà la complessità concettuale, si modificheranno i criteri di corretta esecuzione di un compito (consentendo più errori e imprecisioni).

**STRUMENTI DI VALUTAZIONE**

- Compito reale
- Questionario a risposte aperte o misto (risposte aperte, frasi aperte, vero o falso, risposte multiple ecc.)
- Prova di carattere logico-applicativo
- Prova grafica: disegno
- Prova orale
- Prova scritta
- Autovalutazione
- Osservazioni sistematiche
- Prove pratiche

**(\*) Per la valutazione in decimi si rimanda al PTOF (allegato 5)**

**GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE**

VALUTAZIONE	Autonomia	Relazione	Partecipazione	Flessibilità	Responsabilità	Consapevolezza
AVANZATO						
INTERMEDIO						
BASE						
INIZIALE						

**Rif. tabella N.1 allegata.**

**TABELLA N. 1 COMPETENZE**

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE
<p><b>1) La comunicazione nella madrelingua</b> è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.</p> <p><b>2) La comunicazione nelle lingue straniere</b> condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.</p> <p><b>3) La competenza matematica</b> è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni). <b>3.1) La competenza in campo scientifico</b> si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. <b>3.2) La competenza in campo tecnologico</b> è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.</p> <p><b>4) La competenza digitale</b> consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.</p> <p><b>5) Imparare a imparare</b> è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.</p> <p><b>6) Competenze sociali e civiche</b> includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. <b>6.1) La competenza civica</b> dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.</p> <p><b>7) Spirito di iniziativa e l'imprenditorialità</b> concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.</p> <p><b>8) Consapevolezza ed espressione culturale</b> riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.</p>	<p>- <b>Autonomia:</b> è capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace;</p> <p>- <b>Relazione:</b> interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo;</p> <p>- <b>Partecipazione:</b> collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo;</p> <p>- <b>Responsabilità:</b> rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta;</p> <p>- <b>Flessibilità:</b> reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con l'utilizzo originale di materiali, ecc.;</p> <p>- <b>Consapevolezza:</b> è consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.</p>
	<b>LIVELLO DELLE COMPETENZE</b>
	<p><b>A) Avanzato</b> L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</p> <p><b>B) Intermedio</b> L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</p> <p><b>C) Base</b> L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.</p> <p><b>D) Iniziale</b> L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</p>

**TABELLA N. 2 TRAGUARDI COMPETENZE E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

Istituto Comprensivo "I.C. FALERONE"  
Scuola secondaria di I grado

CLASSE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p>PRIMA SECONDA TERZA</p>	<p><b>A.</b> L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.</p> <p><b>B.</b> Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.</p> <p><b>C.</b> Utilizza gli aspetti comunicativo - relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair – play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.</p> <p><b>D.</b> Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.</p> <p><b>E.</b> Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.</p> <p><b>F.</b> È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune</p>	<p><b>1. IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</b></p> <p><b>1.1</b> Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.</p> <p><b>1.2</b> Saper utilizzare l’ esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali.</p> <p><b>1.3</b> Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.</p> <p><b>1.4</b> Sapersi orientare nell’ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole).</p> <p><b>2. IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</b></p> <p><b>2.1</b> 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.</p> <p><b>2.2</b> Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport.</p> <p><b>2.3</b> Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all’applicazione del regolamento di gioco.</p> <p><b>3. IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</b></p> <p><b>3.1</b> Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa proponendo anche varianti.</p> <p><b>3.2</b> Sa realizzare strategie di gioco, mette in atto comportamenti collaborativi e partecipa in forma propositiva alle scelte della squadra.</p> <p><b>3.3</b> Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice.</p> <p><b>3.4</b> 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> <p><b>4. SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</b></p> <p><b>4.1</b> Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell’età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni.</p> <p><b>4.2</b> Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro.</p> <p><b>4.3</b> Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l’altrui sicurezza.</p> <p><b>4.4</b> Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo.</p> <p><b>4.5</b> Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici.</p> <p><b>4.6</b> Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all’assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).</p>