

Progettazione curricolo verticale

percorso formativo per Unità di Apprendimento (UDA)

Dipartimento di scienze motorie

L'asse scientifico-tecnologico

Allegato1 DM 139/2007

Prime classi: CHIMICA -FISICA-SCIENZE DELLA TERRA-**TTRG**-SCIENZE MOTORIE

Seconde classi: CHIMICA -FISICA-BIOLOGIA-**TTRG**-STA-SCIENZE MOTORIE

- Legge 26 dicembre 2006 n°296, art.1; comma 622.
- Allegato A (Profilo culturale, educativo e professionale)
- Allegato C (Indirizzi, Profili, Quadri orari e Risultati di apprendimento)
- D.P.R. n. 88 del 15.03.2010 (“Regolamento recante norme per il riordino degli istituti tecnici”).

Competenze di base a conclusione dell' obbligo di istruzione

COMPETENZE RIGUADANTI LA MATERIA

- Eseguire i fondamentali di alcuni giochi sortivi e/o discipline sportive
- Comportarsi in modo corretto nella sfera pubblica e con gli altri
- Acquisizione di nozioni basilari per il mantenimento della salute psico-fisica
- Utilizzare terminologia appropriata

COMPETENZE CHIAVE DELLA CITTADINANZA

- Imparare ad imparare
- Progettare
- Comunicare
- Collaborare e partecipare
- Agire in modo autonomo e responsabile
- Risolvere i problemi
- individuare collegamenti e relazioni
- Acquisire ed interpretare l'informazione

COMPETENZE DEGLI ASSI CULTURALI

- Asse dei linguaggi
- Asse matematico
- Asse scientifico tecnologico
- Asse storico-sociale

RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO
del 18 dicembre 2006
relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente
(2006/962/CE)

COMPETENZE degli ASSI CULTURALI

COMPETENZE DELL'ASSE LINGUAGGI

- Padronanza della lingua italiana.
- Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.
- Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.
- Produrre testi di vario tipo in relazione ai diversi scopi comunicativi.
- Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi.
- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario.
- Utilizzare e produrre testi multimediali.

COMPETENZE DELL'ASSE MATEMATICO

- Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.
- Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni
- Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.
- Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi, anche con l'ausilio di interpretazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni di tipo informatico.

COMPETENZE DELL'ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO

- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni, appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.
- Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza.
- Essere consapevole delle potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.

COMPETENZE DELL'ASSE STORICO SOCIALE

- Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.
- Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti della Costituzione, della persona, della collettività e dell'ambiente.
- Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio economico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio

PROGRAMMAZIONE PER LE CLASSI DEL SECONDO BIENNIO

Competenze chiave Per l'apprendimento permanente (2006/962/CE)	Primo modulo			
	Periodo tutto l'anno			
<ul style="list-style-type: none"> • MOVIMENTO: acquisire nozioni permanenti per elaborare risposte motorie efficaci 	UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze di base
	<ul style="list-style-type: none"> • abilità individuali: approfondimento 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere le proprie potenzialità inerenti le qualità motorie e/o alcune metodiche di allenamento 	<ul style="list-style-type: none"> • sapere eseguire gesti motori in modo corretto 	<ul style="list-style-type: none"> • eseguire i gesti motori di alcuni giochi sportivi
Accoglienza prime classi :... ore.... Test d'ingresso comune periodo ottobre				

Competenze chiave Per l'apprendimento permanente (2006/962/CE)	Secondo modulo			
	Periodo tutto l'anno			
	UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze di base
	<ul style="list-style-type: none"> • GIOCO-SPORT: Conoscenza e rispetto dei regolamenti 	<ul style="list-style-type: none"> • attività sportive 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza teorica e pratica dei fondamentali e delle regole degli sport trattati 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguiere con destrezza gesti tecnici per realizzare strategie e/o tecniche di gioco
Verifiche di apprendimento del primo e del secondo modulo: periodo tutto l'anno; n.prove: da due a quattro				

	Pausa didattica			
	Periodo Febbraio		ore
	UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze di base
	Recupero	•	•	•
Competenze chiave Per l'apprendimento permanente (2006/962/CE)	terzo modulo			
	Periodo tutto l'anno			
	UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze di base
	<ul style="list-style-type: none"> • il corpo umano 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere le problematiche legate alla sedentarietà dal punto di vista fisico e sociale 	<ul style="list-style-type: none"> • eseguire azioni motorie atte a mantenere uno stato di salute e benessere 	<ul style="list-style-type: none"> • acquisizione di nozioni riguardo gli argomenti trattati utilizzando una adeguata terminologia

Competenze chiave Per l'apprendimento permanente (2006/962/CE)	quarto modulo			
	Periodo secondo quadrimestre			
	UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze di base
Verifica apprendimento terzo modulo n. prove: 1 per ogni argomento di teoria				

Criteria di Valutazione

Risultati delle verifiche.

Eventuale lavoro autonomo.

Miglioramento rispetto alle proprie capacità di partenza.

Impegno e costanza sia nella parte pratica che in quella teorica.

Obiettivi minimi per la valutazione di sufficienza:

- rispetta le regole, l'insegnante, i compagni, le attrezzature e l'ambiente in cui si opera;
- l'impegno è sufficiente nell'area relazionale - comportamentale:
- portare l'abbigliamento adeguato durante le lezioni di pratica
- puntualità
- partecipazione attiva
- disponibilità a collaborare
- impegno pratico-teorico
- cerca di affermare una certa autonomia attraverso una maggior conoscenza e consapevolezza di sé

Il voto di presentazione agli scrutini finali terrà conto:

1. del miglioramento rispetto alle proprie capacità di partenza
2. dell'impegno profuso, dell'interesse e della costanza mostrati sia nella parte pratica che in quella teorica per l'intero anno scolastico
3. delle annotazioni personali ed eventuali attività extrascolastiche pertinenti (modo marginale)

Ciò perché si intende sottolineare la coerenza ed unitarietà del percorso formativo.

Per la valutazione si adotterà la scala decimale .

METODOLOGIE UTILIZZATE DAL DOCENTE (*spuntare quelle utilizzate*)

Le metodologie adottate nel processo di insegnamento/apprendimento, si ispirano ai seguenti criteri trasversali che tengono anche conto delle competenze chiave di cittadinanza:

- ✓ Rendere espliciti alla classe obiettivi, metodi e contenuti dell'intero percorso formativo e delle sue partizioni
- ✓ In occasione delle verifiche, esplicitare quali conoscenze, abilità e competenze vengono misurate attraverso la prova
- ✓ Usare strategie che stimolino la ricerca e l'elaborazione di soluzioni, piuttosto che una ricezione passiva dei contenuti della disciplina
- Utilizzare tecniche di valorizzazione delle preconoscenze e dei prerequisiti degli allievi come momento di partenza di nuovi apprendimenti
- Utilizzare tecniche metacognitive che consentano agli allievi di riflettere sui propri processi di apprendimento e sui propri errori per poterli controllare. In particolare, utilizzare tecniche per organizzare, dirigere e controllare i processi mentali adeguandoli alle esigenze del compito da svolgere
- ✓ Costruire gli apprendimenti attraverso un percorso di operazioni cognitive e di applicazioni operative (laboratorialità)
- Fare ricorso ad un apprendimento di tipo esperienziale, utilizzando anche simulazioni
- Utilizzare strategie finalizzate all'apprendimento di un metodo di studio
- ✓ Utilizzare forme di apprendimento cooperativo
- ✓ Contestualizzare e attualizzare gli apprendimenti
- ✓ Prevedere forme di individualizzazione degli apprendimenti che consentano il raggiungimento degli obiettivi previsti all'interno delle programmazioni e che siano interessanti e motivanti per gli allievi.

NELLA MEDIAZIONE DIDATTICA VENGONO UTILIZZATI I SEGUENTI STRUMENTI (*spuntare quelli utilizzati*)

- Lavagna
- LIM
- Libro di testo cartaceo

- Libro di testo multimediale
- Testi letterari, storici, scientifici, trattati con finalità specifiche
- ✓ Documenti cartacei di vario tipo
- Personal computer e software di vario tipo
- Documenti elettronici, filmati, fotografie
- Laboratorio informatico, linguistico, scientifico
- Biblioteca
- Dizionari
- Atlanti geografici e/o storici
- Carte geografiche murali
- Quotidiani e riviste
- Cd, Cd-rom, MP3, Dvd
- ✓ Palestra e propria attrezzatura