ANNO SCOLASTICO 2016/2017

PIANO DI LAVORO DEL DIPARTIMENTO DI SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

INDIRIZZO : LICEO LINGUISTICO, LICEO DELLE SCIENZE UMANE – OPZIONE ECONOMICO-SOCIALE, LICEO MUSICALE, LICEO CLASSICO

COMPETENZE PRIMO BIENNIO

MOVIMENTO	
Conoscenze	Abilità
Conoscere il proprio corpo e la sua funzionalità: posture, funzioni fisiologiche, capacità motorie (coordinative e condizionali) *Conoscere il ritmo nelle/delle azioni motorie e sportive* *Conoscere le corrette pratiche motorie e sportive anche in ambiente naturale* *Conoscere le funzioni fisiologiche in relazione al movimento e i principali paramorfismi e dismorfismi*	Realizzare schemi motori funzionali alle attività motorie e sportive Percepire e riprodurre ritmi interni ed esterni attraverso il movimento Muoversi nel territorio, riconoscendone le caratteristiche e rispettando l'ambiente Elaborare risposte motorie efficaci riconoscendo le variazioni fisiologiche indotte dalla pratica sportiva; assumere posture corrette

STANDARD BIENNIO

Si orienta negli ambiti motori e sportivi, utilizzando le tecnologie e riconoscendo le variazioni fisiologiche e le proprie potenzialità.

LIVELLI

3) padroneggia autonomamente azioni motorie complesse, rielaborando le informazioni di cui dispone in contesti anche non programmati;

2) mette in atto differenti azioni motorie, utilizzando le informazioni di cui dispone adeguandole al contesto e alle proprie potenzialità;

1) esegue azioni motorie e sportive utilizzando indicazione date, applicandole al contesto e alle proprie potenzialità.

LINGUAGGI DEL CORPO	
Conoscenze	Abilità
Conoscere le modalità di utilizzo dei diversi linguaggi non verbali *Conoscere gli elementi di base relativi alle principali tecniche espressive* *Riconoscere la differenza tra movimento biomeccanico ed espressivo; conoscere le caratteristiche della musica e del ritmo in funzione del movimento*	Rappresentare idee, stati d'animo e sequenze con creatività e con tecniche espressive Comprendere e produrre consapevolmente i linguaggi non verbali Ideare e realizzare sequenze ritmiche di movimento e rappresentazione con finalità espressive rispettando spazi, tempi e compagni.

STANDARD BIENNIO

Esprime con creatività azioni, emozioni e sentimenti con finalità comunicativo-espressiva, utilizzando più tecniche

LIVELLI

3) Applica e rielabora molteplici tecniche espressive in diversi ambiti, assegna significato al movimento;

2) si esprime con creatività utilizzando correttamente più tecniche, sa interagire con i compagni con finalità comunicative;

1) si esprime riferendosi ad elementi conosciuti con finalità comunicativo-espressiva, utilizzando, guidato, le tecniche proposte.

GIOCO E SPORT	
Conoscenze	Abilità
Conoscere le abilità tecniche dei giochi e degli sport individuali e di squadra *Conoscere semplici tattiche e strategie dei giochi e degli sport praticati* *Conoscere la terminologia, il regolamento tecnico, il fair-play anche in funzione dell'arbitraggio* *Conoscere l'aspetto educativo, la struttura, l'evoluzione dei giochi e degli sport nella cultura e nella tradizione*	Adattare le abilità tecniche alle situazioni richieste dai giochi e dagli sport in forma personale Partecipare in forma propositiva alla scelta e alla realizzazione di strategie e tattiche delle attività sportive Sperimentare nelle attività sportive i diversi ruoli, il fair-play e l'arbitraggio Interpretare le diverse caratteristiche dei giochi e degli sport nelle varie culture

STANDARD BIENNIO

Pratica le attività sportive applicando tattiche e strategie, con fair-play e attenzione all'aspetto sociale

LIVELLI

3) mostra elevate abilità tecnico-tattiche nelle attività sportive con un personale apporto interpretativo del fair-play e dei fenomeni sportivi

2) pratica le attività sportive applicando tattiche e strategie, con fair-play e attenzione all'aspetto sociale

1) sollecitato, pratica le attività sportive conoscendo semplici tattiche e strategie, con fair-play e attenzione all'aspetto sociale

SALUTE E BENESSERE	
Conoscenze	Abilità
Conoscere i principi fondamentali per la sicurezza e per il primo soccorso in piccoli traumi *Conoscere i principi di una corretta alimentazione ed acquisire informazioni sulle dipendenze* *Conoscere i principi generali psico-motori utilizzati per migliorare lo stato di efficienza psicofisica*	Assumere comportamenti funzionali alla sicurezza per prevenire i principali infortuni e applicare alcune procedure di primo soccorso Per mantenere lo stato di salute scegliere di evitare l'uso di sostanze illecite e adottare principi igienici e alimentari corretti Scegliere di praticare l'attività motoria e sportiva (tempi, frequenza, carichi..) per migliorare l'efficienza fisica

STANDARD BIENNIO

Adotta comportamenti attivi, in sicurezza, per migliorare la propria salute ed il proprio benessere

LIVELLI

3) adotta autonomamente, in sicurezza, comportamenti attivi per migliorare il proprio stato di salute consapevole della loro utilità per il benessere

2) adotta comportamenti attivi, per la sicurezza e la prevenzione della salute, e conosce l'utilità della pratica motoria riferita al benessere

1) guidato, assume comportamenti attivi e in sicurezza, per la salvaguardia della salute, della sicurezza personale e del benessere

COMPETENZE SECONDO BIENNIO

MOVIMENTO	
Conoscenze	Abilità
Conoscere le proprie potenzialità (punti di forza e criticità) e confrontarle con tabelle di riferimento criteri ali e standardizzate.	Ampliare le capacità coordinative e condizionali, realizzando schemi motori complessi utili ad affrontare attività motorie e sportive.
Conoscere il ritmo nelle/delle azioni motorie e sportive complesse.	Percepire, riprodurre e variare il ritmo delle azioni.
Conoscere le caratteristiche delle attività motorie e sportive collegate al territorio e l'importanza della sua salvaguardia.	Organizzare e applicare attività/percorsi motori e sportivi individuali e in gruppo nel rispetto dell'ambiente.
Conoscere i principi fondamentali della teoria e alcune metodiche di allenamento; saper utilizzare le tecnologie.	Distinguere le variazioni fisiologiche indotte dalla pratica sportiva; assumere posture corrette anche in presenza di carichi; autovalutarsi ed elaborare i risultati con l'utilizzo delle tecnologie.

STANDARD SECONDO BIENNIO

Elabora e attua risposte motorie adeguate in situazioni complesse, assumendo i diversi ruoli dell'attività sportiva. Pianifica progetti e percorsi motori e sportivi.

LIVELLI

3) pianifica e attua azioni motorie personalizzate in situazioni complesse. Rielabora autonomamente con senso critico percorsi motori e sportivi;

2) realizza risposte motorie adeguate in situazioni complesse assumendo in autonomia i diversi ruoli e pianifica percorsi motori e sportivi;

1) esegue azioni motorie in situazioni complesse, utilizzando varie informazioni e adeguandole al contesto e pianifica percorsi motori e sportivi.

LINGUAGGI DEL CORPO	
Conoscenze	Abilità
Conoscere codici della comunicazione corporea. *Conoscere tecniche mimico-gestuali e di espressione corporea e le analogie emotive con diversi linguaggi.* *Conoscere le caratteristiche della musica e del ritmo in funzione del movimento*	Saper dare significato al movimento (semantica). Esprimere con il movimento le differenti emozioni suscitate da altri tipi di linguaggio (musicale, visivo, poetico, pittorico…). Ideare e realizzare sequenze ritmiche espressive complesse in sincronia con uno o più compagni.

STANDARD SECONDO BIENNIO

Rielabora creativamente il linguaggio espressivo in contesti differenti.

LIVELLI

3) è consapevole di favorire la libera espressione di stati d'animo ed emozioni attraverso il linguaggio non verbale. Assegna significato e qualità al movimento;

2) comunica attraverso un linguaggio specifico e interpreta i messaggi, volontari ed involontari, che trasmette;

1) riconosce i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea.

GIOCO E SPORT	
Conoscenze	Abilità
Conoscere la teoria e la pratica delle tecniche e dei fondamentali (individuali e di squadra) dei giochi e degli sport. *Approfondire la teoria di tattiche e strategie dei giochi e degli sport.* *Approfondire la terminologia, il regolamento tecnico, il fair play anche in funzione dell'arbitraggio.* *Conoscere gli aspetti sociali dei giochi e degli sport.*	Trasferire e realizzare le tecniche adattandole alle capacità e alle situazioni anche proponendo varianti. Trasferire e realizzare strategie e tattiche nelle attività sportive. Assumere autonomamente diversi ruoli e la funzione di arbitraggio. Interpretare gli aspetti sociali dei giochi e degli sport.

STANDARD SECONDO BIENNIO

Pratica autonomamente attività sportiva con fair play scegliendo personali tattiche e strategie anche nell'organizzazione, interpretando al meglio al cultura sportiva.

LIVELLI

3) padroneggia le abilità tecnico-tattiche sportive specifiche, con un personale apporto interpretativo del fair play e dei fenomeni sportivi, sviluppa e orienta le attitudini personali, sa assumere ruoli organizzativi;

2) pratica autonomamente le attività sportive con fair play scegliendo tattiche e strategie, con attenzione all'aspetto organizzativo e sociale;

1) è in grado di praticare autonomamente con fair play alcune attività sportive scegliendo semplici tattiche e strategie, con attenzione all'aspetto sociale e partecipando all'aspetto organizzativo.

SALUTE E BENESSERE	
Conoscenze	Abilità
Conoscere le procedure per la sicurezza e per il primo soccorso *Conoscere le conseguenze di una scorretta alimentazione e i pericoli legati all'uso di sostanze che inducono dipendenza* *Conoscere le problematiche legate alla sedentarietà dal punto di vista fisico e sociale.*	Adottare comportamenti funzionali alla sicurezza nelle diverse attività; applicare le procedure del primo soccorso Assumere comportamenti attivi rispetto all'alimentazione, igiene e salvaguardia da sostanze illecite. Assumere comportamenti fisicamente attivi in molteplici contesti per un miglioramento dello stato di benessere.

STANDARD SECONDO BIENNIO

Assumere in maniera consapevole comportamenti orientati a stili di vita attivi, prevenzione e sicurezza nei diversi ambienti.

LIVELLI

3) assume autonomamente stili di vita attivi di prevenzione, sicurezza e primo soccorso nei vari ambienti, migliorando il proprio benessere;

2) adotta stili di vita attivi applicando i principi di sicurezza e prevenzione e dando valore all'attività fisica e sportiva;

1) guidato, adotta comportamenti orientati a stili di vita attivi, alla prevenzione e alla sicurezza.

COMPETENZE QUINTO ANNO

MOVIMENTO	
Conoscenze	Abilità
Riconoscere le diverse caratteristiche personali in ambito motorio. *Riconoscere il ritmo personale nelle/delle azioni motorie e sportive* *Conoscere le caratteristiche del territorio e le azioni per tutelarlo, in prospettiva di tutto l'arco della vita.* *Conoscere gli effetti positivi generati dai percorsi di preparazione fisica specifici; conoscere e decodificare tabelle di allenamento con strumenti tecnologici e multimediali.*	Aver consapevolezza delle proprie attitudini nell'attività motoria e sportiva. Padroneggiare le differenze ritmiche e realizzare personalizzazioni efficaci. Mettere in atto comportamenti responsabili e di tutela del bene comune come stile di vita: long life learning. Trasferire e applicare autonomamente metodi di allenamento con autovalutazione ed elaborazione dei risultati testati anche con la strumentazione tecnologica e multimediale.

STANDARD QUINTO ANNO

Elabora e attua risposte motorie adeguate in situazioni complesse, assumendo i diversi ruoli dell'attività sportiva. Pianifica progetti e percorsi motori e sportivi.

LIVELLI

3) pianifica e attua azioni motorie personalizzate in situazioni complesse. Rielabora autonomamente con senso critico percorsi motori e sportivi;

2) realizza risposte motorie adeguate in situazioni complesse assumendo in autonomia i diversi ruoli e pianifica percorsi motori e sportivi;

1) esegue azioni motorie in situazioni complesse, utilizzando varie informazioni e adeguandole al contesto e pianifica percorsi motori e sportivi.

LINGUAGGIO DEL CORPO	
Conoscenze	Abilità
Conoscere possibili interazioni fra linguaggi espressivi e altri contesti (letterario, artistico, musicale, teatrale, filmico…) *Conoscere gli aspetti della comunicazione non verbale per migliorare l'espressività e l'efficacia delle relazioni interpersonali.* *Conoscere le caratteristiche della musica e del ritmo in funzione del movimento e delle sue possibilità di utilizzo.*	Padroneggiare gli aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea nell'ambito di progetti e percorsi anche interdisciplinari. Individuare tra le diverse tecniche espressive quella più congeniale alla propria modalità espressiva. Ideare e realizzare sequenze ritmiche espressive complesse individuali, a coppie, in gruppo, in modo fluido e personale.

STANDARD QUINTO ANNO

Rielabora creativamente il linguaggio espressivo in contesti differenti.

LIVELLI

3) è consapevole di favorire la libera espressione di stati d'animo ed emozioni attraverso il linguaggio non verbale. Assegna significato e qualità al movimento;

2) comunica attraverso un linguaggio specifico e interpreta i messaggi, volontari ed involontari, che trasmette;

1) riconosce i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea.

GIOCO SPORT	
Conoscenze	Abilità
Approfondire la conoscenza delle tecniche dei giochi e degli sport.	Trasferire autonomamente tecniche sportive proponendo varianti.
Sviluppare le strategie tecnico-tattiche dei giochi e degli sport.	Trasferire e realizzare autonomamente strategie e tattiche nelle attività sportive.
Padroneggiare terminologia, regolamento tecnico, fair-play e modelli organizzativi (tornei, feste sportive...)	Svolgere ruoli di direzione, organizzazione e gestione di eventi sportivi.
Conoscere i fenomeni di massa legati al mondo sportivo.	Interpretare con senso critico i fenomeni di massa legati al mondo sportivo (tifo, doping, professionismo, scommesse…).

STANDARD QUINTO ANNO

Pratica autonomamente attività sportiva con fair play scegliendo personali tattiche e strategie anche nell'organizzazione, interpretando al meglio al cultura sportiva.

LIVELLI

3) padroneggia le abilità tecnico-tattiche sportive specifiche, con un personale apporto interpretativo del fair play e dei fenomeni sportivi, sviluppa e orienta le attitudini personali, sa assumere ruoli organizzativi;

2) pratica autonomamente le attività sportive con fair play scegliendo tattiche e strategie, con attenzione all'aspetto organizzativo e sociale;

1) è in grado di praticare autonomamente con fair play alcune attività sportive scegliendo semplici tattiche e strategie, con attenzione all'aspetto sociale e partecipando all'aspetto organizzativo.

SALUTE E BENESSERE	
Conoscenze	Abilità
Conoscere i protocolli vigenti rispetto alla sicurezza e al primo soccorso degli specifici infortuni. *Approfondire gli aspetti scientifici e sociali delle problematiche alimentari, delle dipendenze e dell'uso delle sostanze illecite.* *Approfondire gli effetti positivi di uno stile di vita attivo per il benessere fisico e socio-relazionale della persona.*	Prevenire autonomamente gli infortuni e saper applicare i protocolli di primo soccorso (da sviluppare con eventuale adesione a corsi specifici organizzati da enti qualificati e riconosciuti). Scegliere autonomamente di adottare corretti stili di vita. Adottare autonomamente stili di vita attiniche durino nel tempo: long life learning.

STANDARD QUINTO ANNO

Assumere in maniera consapevole comportamenti orientati a stili di vita attivi, prevenzione e sicurezza nei diversi ambienti.

LIVELLI

3) assume autonomamente stili di vita attivi di prevenzione, sicurezza e primo soccorso nei vari ambienti, migliorando il proprio benessere;

2) adotta stili di vita attivi applicando i principi di sicurezza e prevenzione e dando valore all'attività fisica e sportiva;

1) guidato, adotta comportamenti orientati a stili di vita attivi, alla prevenzione e alla sicurezza.

NOTA: ogni docente potrebbe proporre corsi/uscite in strutture esterne private o non, con onere a carico delle famiglie e adesione facoltativa di tutta la classe, per arricchire il percorso motorio formativo e conoscitivo degli studenti e per acquisire nuove competenze relative a sport non praticabili nelle palestre scolastiche (nuoto, tennis, arrampicata, ecc.).

STRUMENTI E CRITERI DI VALUTAZIONE

La valutazione finale (in decimi) sarà risultato, non con media matematica, di diverse valutazioni di diverso tipo (pratiche, scritte, test, orali); inoltre nel processo di valutazione si prenderanno in considerazione anche:

- l'impegno e l'interesse durante le lezioni
- il percorso dell'apprendimento
- la partecipazione alle attività sportive organizzate dall'Istituto
- la disciplina comportamentale (intesa nel rispetto delle regole di gioco, della collaborazione e del fair-play).

Nella valutazione si terrà anche conto delle **giustificazioni** che faranno media con il voto risultante dalle verifiche specifiche. Si intende per "giustificazione" la non partecipazione dell'alunno/a alla parte pratica della lezione, in quanto privo degli strumenti necessari o che si rifiuta di farlo (sono esclusi gli esoneri temporanei e/o permanenti accompagnati da Certificato Medico). Gli studenti esonerati totalmente con Certificato Medico saranno valutati (come previsto per legge) sia con verifiche concordate con il docente, sia con la valutazione del loro coinvolgimento in palestra (esempio in compiti di arbitraggio o tutoraggio ai compagni).

Griglia di valutazione Scienze Motorie e Sportive

Voti in /10	Voti in /15	**Conoscenze**	**Impegno**	**Partecipazione**	**Capacità coordinative e condizionali**	**Attività CSS**
1 - 3	1 - 5	nessuna o molto lacunose che non consentono l'acquisizione delle competenze relative all'esecuzione dei gesti motori corretti	scarso o nullo	nulla e/o di disturbo	scarsa coordinazione, schemi motori incompleti	
4 - 5	6 - 9	molto frammentarie e superficiali che non consentono l'acquisizione delle competenze relative all'esecuzione di gesti motori sufficientemente corretti	discontinuo ed essenziale	dispersiva, discontinua	schemi motori poco efficaci, non sopporta minimi carichi di lavoro	
6	10	Essenziali e standardizzate che consentono l'acquisizione delle competenze relative all'esecuzione di gesti motori globalmente corretti.	essenziale e non sempre costante	selettiva e non sempre attiva	sufficienti, raggiunge i livelli minimi richiesti	
7	11 – 12	Complessivamente corrette e precise che consentono l'acquisizione delle competenze relative all'esecuzione di gesti motori globalmente corretti e abbastanza spontanei.	regolare e standardizzato	regolare, a volte selettiva	padronanza più che sufficiente della tecnica e discreto sviluppo delle capacità condizionali	
8	13	Precise e con terminologia specifica che consentono l'acquisizione delle competenze relative all'esecuzione di gesti motori corretti.	regolare e costante	attiva, regolare	buone, riproduce gesti tecnici efficaci	partecipa alle attività proposte
9	14	Ampie ed approfondite che consentono l'acquisizione delle competenze relative all'esecuzione di gesti motori corretti e sicuri.	costante, organizzato	attiva, regolare e cooperativa	più che buone, gesti tecnici precisi ed efficaci	ottiene buoni risultati

10	15	Ampie approfondite, con rielaborazione personale che consentono l'acquisizione delle competenze relative all'esecuzione di gesti motori corretti ed eseguiti con naturalezza ed efficacia.	costante, organizzato, determinato	responsabile, efficace e motivata	ottime, gesti tecnici precisi, efficaci, ergonomici, di eccellente livello	Ottiene ottimi risultati

Comparazione tra competenze disciplinari d'istituto e obiettivi inseriti nelle Indicazioni Nazionali per i Licei

Competenze individuate dal Dipartimento disciplinare di SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE[1] I.I.S." C. MARCHESI" di Padova[2]	Competenze inserite nelle indicazioni nazionali per il liceo
AREA METODOLOGICA Punti 1.1, 1.2 Abilità delle competenze: "MOVIMENTO", "GIOCO E SPORT", "SALUTE E BENESSERE".	**1. AREA METODOLOGICA** 1.1. Aver acquisito un metodo di studio autonomo e flessibile, che consenta di condurre ricerche e approfondimenti personali e di continuare in modo efficace i successivi studi superiori, naturale prosecuzione dei percorsi liceali, e di potersi aggiornare lungo l'intero arco della propria vita. 1.2. Essere consapevoli della diversità dei metodi utilizzati dai vari ambiti disciplinari ed essere in grado valutare i criteri di affidabilità dei risultati in essi raggiunti. 1.3. Saper compiere le necessarie interconnessioni tra i metodi e i contenuti delle singole discipline.
AREA LOGICO-ARGOMENTATIVA Punti 2.1, 2.2, 2.3. Abilità delle competenze: " GIOCO E SPORT", "SALUTE E BENESSERE".	**2. AREA LOGICO-ARGOMENTATIVA** 2.1. Saper sostenere una propria tesi e saper ascoltare e valutare criticamente le argomentazioni altrui. 2.2. Aver acquisito l'abitudine a ragionare con rigore logico, ad identificare i problemi e a individuare possibili soluzioni. 2.3. Essere in grado di leggere e interpretare criticamente i contenuti delle diverse forme di comunicazione.
AREA LINGUISTICA E COMUNICATIVA	**3. AREA LINGUISTICA E COMUNICATIVA**

Punti 3.1.1, 3.1.3, 3.4. Abilità delle competenze : " LINGUAGGIO DEL CORPO"	3.1. Padroneggiare pienamente la lingua italiana e in particolare: 3.1.1. dominare la scrittura in tutti i suoi aspetti, da quelli elementari (ortografia e morfologia) a quelli più avanzati (sintassi complessa, precisione e ricchezza del lessico, anche letterario e specialistico), modulando tali competenze a seconda dei diversi contesti e scopi comunicativi; 3.1.2. saper leggere e comprendere testi complessi di diversa natura, cogliendo le implicazioni e le sfumature di significato proprie di ciascuno di essi, in rapporto con la tipologia e il relativo contesto storico e culturale; 3.1.3. curare l'esposizione orale e saperla adeguare ai diversi contesti. 3.2. Aver acquisito, in una lingua straniera moderna, strutture, modalità e competenze comunicative corrispondenti almeno al Livello B2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento. 3.3. Saper riconoscere i molteplici rapporti e stabilire raffronti tra la lingua italiana e altre lingue moderne e antiche. 3.4. Saper utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per studiare, fare ricerca, comunicare
AREA STORICO UMANISTICA Punti 4.3, 4.7. Abilità delle competenze: " MOVIMENTO", "LINGUAGGIO DEL CORPO".	**4. AREA STORICO-UMANISTICA** 4.1. Conoscere i presupposti culturali e la natura delle istituzioni politiche, giuridiche, sociali ed economiche, con riferimento particolare all'Italia e all'Europa, e comprendere i diritti e i doveri che caratterizzano l'essere cittadini. 4.2. Conoscere, con riferimento agli avvenimenti, ai contesti geografici e ai personaggi più importanti, la storia d'Italia inserita nel contesto europeo e internazionale, dall'antichità sino ai giorni nostri. 4.3. Utilizzare metodi (prospettiva spaziale, relazioni uomo-ambiente, sintesi regionale), concetti (territorio, regione, localizzazione, scala, diffusione spaziale, mobilità, relazione, senso del luogo...) e strumenti (carte geografiche, sistemi informativi geografici, immagini, dati statistici, fonti soggettive) della geografia per la lettura dei processi storici e per l'analisi della società contemporanea. 4.4. Conoscere gli aspetti fondamentali della cultura e della tradizione letteraria, artistica, filosofica, religiosa italiana ed europea attraverso lo studio delle opere, degli autori e delle correnti di pensiero più significativi e acquisire gli strumenti necessari per confrontarli con altre tradizioni e culture. 4.5. Essere consapevoli del significato culturale del patrimonio archeologico, architettonico e artistico italiano, della sua importanza come fondamentale risorsa economica, della necessità di preservarlo attraverso gli strumenti della tutela e della conservazione. 4.6. Collocare il pensiero scientifico, la storia delle sue scoperte e lo sviluppo delle invenzioni tecnologiche

AREA SCIENTIFICA, MATEMATICA E TECNOLOGICA Punti 5.2, 5.3. Abilità delle competenze: "MOVIMENTO", "GIOCO E SPORT".	nell'ambito più vasto della storia delle idee. 4.7. Saper fruire delle espressioni creative delle arti e dei mezzi espressivi, compresi lo spettacolo, la musica, le arti visive. 4.8. Conoscere gli elementi essenziali e distintivi della cultura e della civiltà dei paesi di cui si studiano le lingue. **5. AREA SCIENTIFICA, MATEMATICA E TECNOLOGICA** 5.1. Comprendere il linguaggio formale specifico della matematica, saper utilizzare le procedure tipiche del pensiero matematico, conoscere i contenuti fondamentali delle teorie che sono alla base della descrizione matematica della realtà. 5.2. Possedere i contenuti fondamentali delle scienze fisiche e delle scienze naturali (chimica, biologia, scienze della terra, astronomia), padroneggiandone le procedure e i metodi di indagine propri, anche per potersi orientare nel campo delle scienze applicate. 5.3. Essere in grado di utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici nelle attività di studio e di approfondimento; comprendere la valenza metodologica dell'informatica nella formalizzazione e modellizzazione dei processi complessi e nell'individuazione di procedimenti risolutivi.

Confluenza delle competenze disciplinari nelle competenze d'asse per l'obbligo scolastico

Competenze individuate dal Dipartimento disciplinare di SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE [3]dell'I.I.S. C. Marchesi[4]	Competenze inserite nella certificazione dell'obbligo scolastico
Il dipartimento di SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE ha individuato dalle proprie conoscenze e abilità comuni le seguenti competenze d'asse per l'obbligo scolastico: - **ASSE DEI LINGUAGGI N 1, 2** Conoscenze e abilità della competenza "LINGUAGGIO DEL CORPO". - **ASSE MATEMATICO N 3** Conoscenze e abilità delle competenze: " MOVIMENTO" e " GIOCO E SPORT".	**Asse dei linguaggi** 1. Padroneggia gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti 2. Legge, comprende e interpreta testi scritti di varie tipologie 3. Produce testi di vario tipo in relazione a differenti scopi comunicativi. 4. Utilizza la lingua straniera inglese / francese per i principali scopi comunicativi ed operativi 5. Utilizza gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario. 6. Utilizza e produce semplici testi multimediali **Asse matematico** 1. Utilizza le tecniche e le procedure aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica. 2. Confronta ed analizza figure geometriche, individuando

	invarianti e relazioni. 3. Individua le strategie appropriate per la soluzione di problemi. 4. Analizza dati e li interpreta sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.
- **ASSE SCIENTIFICO-TECNOLOGICO N 3** Conoscenze e abilità della competenza: "SALUTE E BENESSERE".	**Asse scientifico-tecnologico** 1. Osserva, descrive ed analizza fenomeni appartenenti alla realtà naturale ed artificiale e riconosce nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. 2. Analizza qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza. 3. È' consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.
- **ASSE STORICO SOCIALE N 2** Conoscenze e abilità delle competenze : "MOVIMENTO" e "GIOCO E SPORT".	**Asse storico-sociale** 1. Comprende 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. 2. Colloca l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente. 3. Riconosce le caratteristiche essenziali del sistema socio-economico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio. 4. Utilizza e produce semplici testi multimediali.

Competenze/attività disciplinari per l'acquisizione delle competenze di cittadinanza attiva

Competenze/attività di classe individuate dal Dipartimento disciplinare di SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE[5] dell'I.I.S. C. Marchesi[6]	**Competenze chiave di cittadinanza attiva**
Tutti le competenze di dipartimento sopradescritte sono trasversali alle competenze chiave di cittadinanza attiva qui di seguito riportate.	1. **Sa apprendere** *(Organizza il proprio apprendimento individuando ed utilizzando varie informazioni, anche in funzione dei tempi disponibili).* 2. **Progetta il proprio apprendimento** *(Utilizza le conoscenze per definire progetti di conoscenza che realizza).* 3. **Comunica** *(Comprende ed espone in modo efficace per la comunicazione con gli altri.*

	4. **Collabora e partecipa** *(Interagisce in gruppo per la realizzazione delle attività collettive* 5. **Agisce in modo autonomo e responsabile** *(Segue le regole e si responsabilizza nella relazione con gli altri.)* 6. **Risolve problemi** *(Affronta situazioni problematiche e contribuisce a risolverle, costruendo ipotesi adeguate e proponendo soluzioni che utilizzano contenuti e metodi delle diverse discipline.* 7. **Acquisisce ed interpreta l'informazione** *(Acquisisce le informazioni e ne valuta l'attendibilità e l'utilità).* 8. **Individua collegamenti e relazioni** *(Individua e rappresenta collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari).*

PADOVA 30/09/2016

IL DIPARTIMENTO DI SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE
Prof.ssa Lazzaro L., Prof. Meynardi A.,Prof.ssa Rossetto M.
Prof. Taffara R., Prof.Trevisanello A., Prof.ssa Troncale G.,
Prof.ssa Zorzetto E.