



LICEO CLASSICO STATALE
"G. CARDUCCI"
NOLA

Liceo Classico - 80035 Nola - Via Seminario 87/89
Tel. 081/8231312 - Fax 081/5120349

Liceo Scienze Umane - 80032 Casamarciano
Via Puccini - Tel./Fax 081 8214862

Codice Ministeriale: NAPC33000T - Codice Fiscale: 84003490632

e-mail: napc33000T@istruzione.it - napc33000t@pec.istruzione.it

www.liceocarduccinola.edu.it

SCHEDA DI PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE A.S. 2023/24

PRIMO BIENNIO

DISCIPLINA: Scienze Motorie e sportive

- INDIRIZZO: Liceo Classico
- Liceo Scienze Umane
- Liceo Economico Sociale

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO - RACCOMANDAZIONI DEL 2018

I principali scopi del quadro di riferimento della Raccomandazione sono:

- individuare e definire le competenze chiave necessarie per l'occupabilità, la realizzazione personale e la salute, la cittadinanza attiva e responsabile e l'inclusione sociale;
- fornire uno strumento di riferimento europeo al servizio dei decisori politici, dei fornitori di istruzione e formazione, del personale didattico, degli specialisti dell'orientamento, dei datori di lavoro, dei servizi pubblici per l'impiego e dei discenti stessi;
- prestare sostegno agli sforzi compiuti a livello europeo, nazionale, regionale e locale, volti a promuovere lo sviluppo delle competenze in una prospettiva di apprendimento permanente.

Il concetto di competenza è declinato come combinazione di “conoscenze, abilità e atteggiamenti”, dove

- la conoscenza si compone di fatti e cifre, concetti, idee e teorie che sono già stabiliti e che forniscono le basi per comprendere un certo settore o argomento;
- per abilità si intende sapere ed essere capaci di eseguire processi e applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati;
- gli atteggiamenti descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni.

Il quadro di riferimento delinea i seguenti otto tipi di competenze chiave:

1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Tale competenza definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali.

3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

A. La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che

sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.

B. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

4. COMPETENZA DIGITALE

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Questa competenza consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE

La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Questa competenza implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

COMPETENZE DISCIPLINARI

Primo anno

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA	ABILITA' SPECIFICHE	ARTICOLAZIONE CONTENUTI
COMPETENZA DIGITALE	Capacità di produrre creazioni di contenuti digitali, possedere competenze relative alla cybersicurezza.	Acquisire ed interpretare le informazioni ricevute attraverso gli strumenti comunicativi	Creazione di mappe concettuali, creazione PPT ed altro
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	Essere in grado di riconoscere e percepire il proprio corpo creando un'immagine positiva di sé. Saper analizzare e riprodurre semplici schemi motori. Saper valutare e utilizzare le capacità condizionali e coordinative.	Elaborare risposte motorie efficaci e personali in situazioni note Assumere posture corrette Ideare e realizzare sequenze di movimento	Schema corporeo e schema motorio di base. Capacità coordinative e condizionali. Cenni di anatomia umana (apparati e sistemi).
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Trasferire strategie e regole adattandole alle capacità, agli spazi e ai tempi. Cooperare in Team Assumere comportamenti funzionali alla sicurezza in Palestra, a Scuola e negli Spazi esterni.	Conoscere e praticare in modo corretto ed essenziale i principali giochi sportivi	Fondamentali individuali Dei principali giochi sportivi Lo Sport, le regole e il Fair Play

Secondo anno

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA	ABILITA' SPECIFICHE	ARTICOLAZIONE CONTENUTI
COMPETENZA DIGITALE	Capacità di produrre creazioni di contenuti digitali, possedere competenze relative alla cybersicurezza.	Acquisire ed interpretare le informazioni ricevute attraverso gli strumenti comunicativi	Creazione di mappe concettuali, creazione PPT ed altro
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	Essere in grado di riconoscere e percepire il proprio corpo creando un'immagine positiva di sé. Saper analizzare e riprodurre semplici schemi motori. Saper valutare e utilizzare le capacità condizionali e coordinative.	Elaborare risposte motorie efficaci e personali in situazioni note Assumere posture corrette Ideare e realizzare sequenze di movimento	Schema corporeo e schema motorio di base. Capacità coordinative e condizionali. Cenni di anatomia umana (apparati e sistemi).
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Trasferire strategie e regole adattandole alle capacità, agli spazi e ai tempi. Cooperare in Team Assumere comportamenti funzionali alla sicurezza in Palestra, a Scuola e negli Spazi esterni.	Conoscere e praticare in modo corretto ed essenziale i principali giochi sportivi	Fondamentali individuali Dei principali giochi sportivi Lo Sport, le regole e il Fair Play

ALL'INTERNO DELLA PROGRAMMAZIONE DI DIPARTIMENTO VENGONO INDIVIDUATI I SAPERI MINIMI, INTESI COME QUELL'INSIEME DI CONOSCENZE, CAPACITÀ E COMPETENZE PROPEDEUTICHE AD UN EFFICACE PROSEGUIMENTO DEL CORSO DI STUDI.

ESPLICATAZIONE DEGLI OBIETTIVI MINIMI

Obiettivi disciplinari minimi - Primo anno

N.	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1	Schemi Motori di Base Equilibrio Statico	Saper gestire la propria corporeità e padronanza motoria	Le Corrette Posture
2	Comportamenti funzionali alla sicurezza nell'ambiente scolastico	Consapevolezza dei corretti comportamenti da assumere.	Conoscenza del regolamento di istituto e rispetto delle Regole
3	I Valori dello Sport	Coscienza sociale, consapevolezza di sé e rispetto per gli altri	Decalogo del Fair Play

Obiettivi disciplinari minimi - Secondo anno

N.	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1	Schemi Motori di Base Equilibrio Statico	Saper gestire la propria corporeità e padronanza motoria	Le Corrette Posture
2	Comportamenti funzionali alla sicurezza nell'ambiente scolastico	Consapevolezza dei corretti comportamenti da assumere.	Conoscenza del regolamento di istituto e rispetto delle Regole
3	I Valori dello Sport	Coscienza sociale, consapevolezza di sé e Rispetto per gli altri	Decalogo del Fair Play

STRUMENTI PER LA DIDATTICA

a. Metodologia didattica

METODOLOGIA	SCELTE DIPARTIMENTALI*
Lezione frontale	x
Lezione interattiva	x
Lavoro di gruppo	x
Cooperative learning	x
Peer Education, Peer to Peer	x
Didattica laboratoriale	x
Didattica Breve	x
Debate	x
Flipped Classroom	x
Digital Storytelling	x
Ricerca-Azione	x
Altro.... (specificare)	

*Inserire motivazione

b. Mezzi e strumenti utilizzati

MEZZI E STRUMENTI	SCELTE DIPARTIMENTALI*
Libri di testo	x
Altri libri	x
Dispense, schemi	x
Dettatura di appunti	
Videoproiettore/LIM	x
Registratore	
Lettore DVD	
Computer	x
Palestra –Spazi Esterni	x
Biblioteca	x
Cineforum	x
Mostre	
Altro.... (specificare)	

*Inserire motivazione

RUBRICA DELLE COMPETENZE

Competenza n°1: PADRONANZA DEL PROPRIO CORPO E PERCEZIONE SENSORIALE				
Indicatori/Evidenze	Livelli di padronanza			
	INADEGUATO	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Riconoscere stimoli psicofisici derivanti da lavoro autonomo/guidato in relazione alla fatica, all'impegno ed alle difficoltà	Poco attento alle dinamiche della disciplina	Guidato, riesce ad affrontare lavori di semplice entità e difficoltà articolati, in situazioni formali e non	In modo quasi sempre autonomo, lavora con impegno ed affronta il lavoro in modo ordinato e coerente	Affronta il lavoro in modo articolato, coerente, critico, con determinata consapevolezza dei risultati documentali specifici e personali
Lavorare in sinergia con il gruppo classe, evidenziando partecipazione e coerenza con le consegne	Opera in modo non sempre corretto rispetto al contesto, alle consegne e allo scopo	Opera in modo coerente, guidato riesce ad affrontare situazioni di vita vissuta	Opera in modo chiaro e coerente; è in grado di operare sintesi efficaci e progetti logici	Opera in maniera articolata, chiara e coerente; è in grado di operare sintesi efficaci nelle espressioni ed elaborazioni personali;
Argomentare il proprio lavoro	Si esprime in maniera non sempre coerente e articolata.	Argomentazioni pertinenti, ma non si esprime con correttezza di intenti e/o conoscenze	Argomenta in modo pertinente utilizzando tutte le conoscenze in suo possesso. Sa affrontare un contraddittorio	Conoscenze complete ed ampliate con apporti personali. Affronta con efficacia eventuali situazioni problematiche

Competenza n°2: SVILUPPO DELLE CAPACITA' CONDIZIONALI E COORDINATIVE

Indicatori/Evidenze	Livelli di padronanza			
	INADEGUATO	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Utilizzare in modo adeguato le abilità motorie sviluppate	Esegue esercizi semplici in maniera grossolana	Esegue esercizi semplici in maniera adeguata, ma con struttura e contenuto elementare	Esegue esercizi semplici in maniera corretta, con struttura e contenuto, precise di cui individua tutti gli elementi psico-motori	Esegue tutti gli esercizi semplici in maniera precisa, con struttura e contenuto, elaborate di cui individua le tecniche di esecuzione
Svolgere in modo adeguato ed efficace un'attività sportiva	Esegue gesti tecnici in maniera grossolana ed imprecisi	Esegue gesti tecnico-sportivi in maniera corretta ma, con poca precisione	Esegue gesti tecnico-sportivi in maniera corretta riconosce gesti specifici tecniche di esecuzione	Esegue gesti tecnico-sportivi in maniera corretta e con precisione, riconosce gesti specifici , tecniche di esecuzione
Comprendere e interpretare gesti motori	Comprende con difficoltà le tecniche di esecuzione dei gesti tecnici	Comprende le tecniche di esecuzione dei gesti tecnici	Comprende con precisione le tecniche di esecuzione dei gesti tecnici ne individua gli elementi comunicativi delle tattiche di gioco	Comprende le tattiche e le tecniche di esecuzione dei gesti tecnici ne individua gli elementi comunicativi delle e li trasmette ai compagni

Competenza n°3: I FONDAMENTALI INDIVIDUALI DEI PRINCIPALI GIOCHI SPORTIVI

Indicatori/Evidenze	Livelli di padronanza			
	INADEGUATO	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Eseguire in modo globale i fondamentali di base di alcuni giochi sportivi di squadra.	Esegue esercizi semplici in maniera grossolana	Esegue esercizi semplici in maniera adeguata, ma con struttura e contenuto, elementare	Esegue esercizi semplici in maniera corretta, con struttura e contenuto, precise di cui individua tutti gli elementi psico-motori	Esegue tutti gli esercizi semplici in maniera precisa, con struttura e contenuto, elaborate di cui individua le tecniche di esecuzione
Applicare le regole del fair play	Non mostra collaborazione e spirito di squadra.	Partecipa in maniera essenziale assumendo un comportamento corretto	Partecipa in maniera adeguata mostrando correttezza e rispetto delle regole.	Partecipa con entusiasmo alle attività interpretando al meglio la cultura sportiva

Competenza n°4: ARGOMENTI DI TEORIA				
Indicatori/Evidenze	Livelli di padronanza			
	INADEGUATO	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Conosce gli aspetti anatomici essenziali del corpo umano.	Conoscenza degli argomenti in maniera grossolana e disorganizzata	Conoscenza degli argomenti in maniera adeguata, ma con struttura e contenuto elementare	Conosce gli argomenti in maniera corretta, con struttura e contenuto preciso di cui ne individua gli elementi funzionali	Conoscenza degli argomenti in maniera corretta, con struttura e contenuto elaborato di cui individua gli elementi costitutivi interdisciplinari
Conosce le regole della sicurezza stradale	Conoscenza degli argomenti in maniera grossolana e disorganizzata	Conoscenza degli argomenti in maniera adeguata, ma con struttura e contenuto elementare	Conosce gli argomenti in maniera corretta, con struttura e contenuto preciso di cui ne individua gli elementi funzionali	Conoscenza degli argomenti in maniera corretta, con struttura e contenuto elaborato di cui individua gli elementi costitutivi interdisciplinari
Conosce gli aspetti tecnici e il regolamento di gioco degli sport proposti	Conoscenza degli argomenti in maniera grossolana e disorganizzata	Conoscenza degli argomenti in maniera adeguata, ma con struttura e contenuto elementare	Conosce gli argomenti in maniera corretta, con struttura e contenuto preciso di cui ne individua gli elementi funzionali	Conoscenza degli argomenti in maniera corretta, con struttura e contenuto elaborato di cui individua gli elementi costitutivi interdisciplinari
Autovalutazione	L'allievo valuta il proprio lavoro con discontinuità e non sempre riesce a individuare una strategia efficace di miglioramento	L'allievo svolge un'autovalutazione minimale che punta ai fattori essenziali della propria esperienza	L'allievo è in grado di autovalutarsi in modo consapevole e di intervenire per le necessarie correzioni	L'allievo è in grado di autovalutarsi in modo consapevole e di intervenire per le necessarie correzioni, mettendo in atto strategie di miglioramento

SCHEMA SINTETICA TIPOLOGIE E MODALITÀ DI VALUTAZIONE

Primo anno

TIPOLOGIE DI VERIFICA ³	NUMERO DI VERIFICHE PER PERIODO PREVISTE	CRITERI DI VALUTAZIONE ⁴
<ul style="list-style-type: none"> • Osservazioni sistematiche dell'alunno in ogni momento della lezione (osservazione cognitive, operative e relazionali). • Colloqui esplorativi delle conoscenze acquisite. • Osservazione dell'acquisizione e applicazione delle tecniche di gioco. • Progressi rispetto al livello di partenza. • Osservazione dei risultati quotidiani al fine di valutare l'interesse. • L'impegno, l'attenzione, la collaborazione, il livello di socializzazione. • La capacità di elaborazione personale. • Relazioni ed approfondimenti tematici: testo descrittivo e/o riassunto o PPT 	<p>Primo quadrimestre</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 prove: di cui 1 pratica e 1 scritta o orale <p>Secondo quadrimestre</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 prove: di cui 1 pratica e 1 scritta o orale 	<ul style="list-style-type: none"> • Attenzione e partecipazione alle attività svolte. • Impegno nelle prestazioni individuale. • Rispetto degli impegni assunti. • Acquisizione degli obiettivi di apprendimento (competenze). • Progressi manifestati rispetto al livello di partenza. • Capacità di organizzare il lavoro in modo autonomo. • Capacità di collaborare con compagni ed insegnanti. • Grado di conoscenza degli argomenti teorici e teorico-pratici.

Secondo anno

TIPOLOGIE DI VERIFICA ³	NUMERO DI VERIFICHE PER PERIODO PREVISTE	CRITERI DI VALUTAZIONE ⁴
<ul style="list-style-type: none"> • Osservazioni sistematiche dell'alunno in ogni momento della lezione (osservazione cognitive, operative e relazionali). • Colloqui esplorativi delle conoscenze acquisite. • Osservazione dell'acquisizione e applicazione delle tecniche di gioco. • Progressi rispetto al livello di partenza. • Osservazione dei risultati quotidiani al fine di valutare l'interesse. • L'impegno, l'attenzione, la collaborazione, il livello di socializzazione. • La capacità di elaborazione personale. • Relazioni ed approfondimenti tematici: testo descrittivo e/o riassunto o PPT 	<p>Primo quadrimestre</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 prove: di cui 1 pratica e 1 scritta o orale <p>Secondo quadrimestre</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 prove: di cui 1 pratica e 1 scritta o orale 	<ul style="list-style-type: none"> • Attenzione e partecipazione alle attività svolte. • Impegno nelle prestazioni individuale. • Rispetto degli impegni assunti. • Acquisizione degli obiettivi di apprendimento (competenze). • Progressi manifestati rispetto al livello di partenza. • Capacità di organizzare il lavoro in modo autonomo. • Capacità di collaborare con compagni ed insegnanti. • Grado di conoscenza degli argomenti teorici e teorico-pratici.

MODALITA' DI VERIFICA - RECUPERO DEL DEBITO FORMATIVO

PERIODO	MODALITA' [Scritto / Orale / Pratica]	TIPOLOGIA * [nel caso di Prova Scritta]	DURATA
1^ Quadrimestre	Pratica	Percorso a stazione	1 ora
2^ Quadrimestre	Scritto	Domande a risposta aperta	1 ora

* Non si può optare per prove strutturate a stimolo/risposta chiusi (ad esempio: *test* a scelta multipla)

Nola, 25/10/2023

Il coordinatore

