



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

PROGRAMMAZIONE DIPARTIMENTALE

A.S. 2025/2026

SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO

DIPARTIMENTO DI SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

INDIRIZZO:

- Liceo Classico
- Liceo delle Scienze Umane

Coordinatore Dipartimento

Prof.ssa Flora Anna D'Amico

COMPETENZE TRASVERSALI: AREE DEL PECUP

Sulla base di quanto previsto dal PECUP si condurranno gli studenti a sviluppare conoscenze e abilità, maturare competenze e acquisire strumenti nelle aree: metodologica, logico-argomentativa, linguistico comunicativa, storico -umanistica, scientifica, matematica e tecnologica.

Il PECUP previsto a conclusione di tutti i percorsi del secondo ciclo (Allegato A al D. lgs. 17 ottobre 2005, n. 226) rappresenta il riferimento unitario di tutto il sistema. Esso focalizza l'attenzione dell'azione educativa su 5 aree generali:

AREE del PECUP	RISULTATI ATTESI
1. AREA METODOLOGICA (competenze chiave di cittadinanza di riferimento: imparare ad imparare, acquisire e interpretare l'informazione, individuare collegamenti e relazioni, risolvere problemi).	1.0. 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. 1.1. 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. 1.2. Saper compiere le necessarie interconnessioni tra i metodi e i contenuti delle singole discipline.
2.AREA LOGICO -ARGOMENTATIVA (competenze chiave di cittadinanza di riferimento: acquisire ed interpretare l'informazione, individuare collegamenti e relazioni, risolvere problemi, progettare).	2.0. Saper sostenere una propria tesi e saper ascoltare e valutare criticamente le argomentazioni altrui. 2.1. Acquisire l'abitudine a ragionare con rigore logico, ad identificare i problemi e a individuare possibili soluzioni. 2.2. Essere in grado di leggere e interpretare criticamente i contenuti delle diverse forme di comunicazione.
3. AREA LINGUISTICA E COMUNICATIVA (competenza chiave di cittadinanza di riferimento: comunicare)	3.0. Padroneggiare pienamente la lingua italiana e in particolare: • 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; • 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; • curare l'esposizione orale e saperla adeguare ai diversi contesti. 3.1. Aver acquisito, in una lingua straniera moderna, strutture, modalità e competenze comunicative corrispondenti almeno al Livello B2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento. 3.2. Saper riconoscere i molteplici rapporti e stabilire raffronti tra la lingua italiana e altre lingue moderne e antiche. 3.3. Saper utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per studiare, fare ricerca, comunicare.
4. AREA STORICO- UMANISTICA (competenze chiave di riferimento:	4.0. 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.

risolvere problemi, collaborare e partecipare, individuare collegamenti e relazioni, agire in modo autonomo e responsabile)	4.1. 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. 4.2. 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. 4.3. 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. 4.4. 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. 4.5. Collocare il pensiero scientifico, la storia delle sue scoperte e lo sviluppo delle invenzioni tecnologiche nell'ambito più vasto della storia delle idee. 4.6. Saper fruire delle espressioni creative delle arti e dei mezzi espressivi, compresi lo spettacolo, la musica, le arti visive. 4.7. Conoscere gli elementi essenziali e distintivi della cultura e della civiltà dei paesi di cui si studiano le lingue.
5. AREA SCIENTIFICA, MATEMATICA, TECNOLOGICA (competenze chiave di cittadinanza di riferimento: risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni, progettare)	5.0. 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. 5.1. 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. 5.2. 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.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO DEI DISTINTI PERCORSI LICEALI

LICEO CLASSICO

1. Aver raggiunto una conoscenza approfondita delle linee di sviluppo della nostra civiltà nei suoi diversi aspetti (linguistico, letterario, artistico, storico, istituzionale, filosofico, scientifico), anche attraverso lo studio diretto di opere, documenti ed autori significativi, ed essere in grado di riconoscere il valore della tradizione come possibilità di comprensione critica del presente
2. Avere acquisito la conoscenza delle lingue classiche necessaria per la comprensione dei testi greci e latini, attraverso lo studio organico delle loro strutture linguistiche (morfosintattiche, lessicali, semantiche) e degli strumenti necessari alla loro analisi stilistica e retorica, anche al fine di raggiungere una più piena padronanza della lingua italiana in relazione al suo sviluppo storico
3. Avere acquisito la conoscenza delle lingue classiche necessaria per la comprensione dei testi greci e latini, attraverso lo studio organico delle loro strutture linguistiche (morfosintattiche, lessicali, semantiche) e degli strumenti necessari alla loro analisi stilistica e retorica, anche al fine di raggiungere una più piena padronanza della lingua italiana in relazione al suo sviluppo storico
4. Aver maturato, tanto nella pratica della traduzione quanto nello studio della filosofia e delle discipline scientifiche, una buona capacità di argomentare, di interpretare testi complessi e di risolvere diverse tipologie di problemi anche distanti dalle discipline specificamente studiate
5. saper riflettere criticamente sulle forme del sapere e sulle reciproche relazioni e saper collocare il pensiero scientifico anche all'interno di una dimensione umanistica.

LICEO DELLE SCIENZE UMANE	1. Aver acquisito le conoscenze dei principali campi d'indagine delle scienze umane mediante gli apporti specifici e interdisciplinari della cultura pedagogica, psicologica e socio-antropologica 2. Aver raggiunto, attraverso la lettura e lo studio diretto di opere e di autori significativi del passato e contemporanei, la conoscenza delle principali tipologie educative, relazionali e sociali proprie della cultura occidentale e il ruolo da esse svolto nella costruzione della civiltà europea 3. Saper identificare i modelli teorici e politici di convivenza, le loro ragioni storiche, filosofiche e sociali, e i rapporti che ne scaturiscono sul piano etico-civile e pedagogico-educativo 4. Saper confrontare teorie e strumenti necessari per comprendere la varietà della realtà sociale, con particolare attenzione ai fenomeni educativi e ai processi formativi, ai luoghi e alle pratiche dell'educazione formale e non formale, ai servizi alla persona, al mondo del lavoro, ai fenomeni interculturali 5. Possedere gli strumenti necessari per utilizzare, in maniera consapevole e critica, le principali metodologie relazionali e comunicative, comprese quelle relative alla media education
LICEO DELLE SCIENZE UMANE Opzione economico-sociale	1. Conoscere i significati, i metodi e le categorie interpretative messe a disposizione delle scienze economiche, giuridiche e sociologiche 2. Comprendere i caratteri dell'economia come scienza delle scelte responsabili sulle risorse di cui l'uomo dispone (fisiche, temporali, territoriali, finanziarie) e del diritto come scienza delle regole di natura giuridica che disciplinano la convivenza sociale 3. Individuare le categorie antropologiche e sociali utili per la comprensione e classificazione dei fenomeni culturali 4. Sviluppare la capacità di misurare, con l'ausilio di adeguati strumenti matematici, statistici e informatici, i fenomeni economici e sociali indispensabili alla verifica empirica dei principi teorici 5. Utilizzare le prospettive filosofiche, storico-geografiche e scientifiche nello studio delle interdipendenze tra i fenomeni internazionali, nazionali, locali e personali 6. Saper identificare il legame esistente fra i fenomeni culturali, economici e sociali e le istituzioni politiche sia in relazione alla dimensione nazionale ed europea sia a quella globale 7. Avere acquisito in una seconda lingua moderna strutture, modalità e competenze comunicative corrispondenti almeno al Livello B1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento

Terzo anno

AREE DEL PECUP	COMPETENZE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA	ABILITA' SPECIFICHE	NUCLEI FONDANTI ¹	METODOLOGIA ²
AREA METODOLOGICA (competenze chiave di cittadinanza di riferimento: imparare ad imparare, acquisire e interpretare l'informazione, individuare collegamenti e relazioni, risolvere problemi).	Aver acquisito un metodo di lavoro autonomo e flessibile; Essere in grado valutare i criteri di affidabilità dei risultati in essi raggiunti; Saper compiere le necessarie interconnessioni tra i metodi e i contenuti delle singole discipline;	Pianificare ed organizzare il proprio lavoro individuale e/o di squadra in base alla situazione di gioco/lavoro, allo scopo ed al tempo a disposizione; Lavorare in maniera dinamica e con gesti motori coordinati, precisi ed economici; Manifestare le proprie emozioni con atteggiamenti civili e coinvolgenti.	Promozione dello sviluppo della personalità, capacità critica e formazione della persona; Partecipazione attiva alla vita sociale e democratica; Capacità di scelta, di discernere, tra le attività sportive un hobby personale.	<u>Lezione frontale:</u> Fornisce i presupposti di base e di partenza di nuovi contenuti disciplinari <u>Lezione interattiva:</u> Rende l'apprendimento più funzionale e dinamico con l'ausilio dei nuovi mezzi tecnologici e multimediali. <u>Lezione multimediale:</u> Con utilizzo della LIM, di PPT, di audio e video, libri in formato digitale per rendere la lezione partecipativa e stimolante
AREA LOGICO - ARGOMENTATIVA (competenze chiave di cittadinanza di riferimento: acquisire ed interpretare l'informazione, individuare collegamenti e relazioni, risolvere problemi, progettare).	Saper sostenere una propria tesi, saper ascoltare e valutare criticamente le argomentazioni altrui; Acquisire l'abitudine a ragionare con rigore logico; Acquisire abitudini corrette nell'alimentazione; Saper utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per apprendere, comunicare; Avere cognizione del significato storico e culturale del patrimonio archeologico, architettonico e artistico; Conoscere gli elementi essenziali e distintivi della cultura e della civiltà dei paesi di cui si studiano le caratteristiche socio-comportamentali e sportive.	Comprendere il messaggio contenuto nelle consegne di lavoro; Acquisire i termini specifici del linguaggio disciplinare. Cogliere i significati specifici dei diversi argomenti, individuando natura, funzione e principali scopi degli argomenti e delle attività psico-fisici; Saper mediare le proprie conoscenze con termini e linguaggio adeguato alle circostanze; Criteri di una corretta alimentazione.	Principi fondamentali di igiene alimentare; Linguaggio del corpo (linguaggio mimico – gestuale); Costruire schemi o mappe concettuali efficaci; Ideare schemi e/o percorsi formativi storico-culturali; Conoscenza della fisiologia di base applicata al movimento.	<u>Lezione frontale:</u> Fornisce i presupposti di base e di partenza di nuovi contenuti disciplinari <u>Lezione interattiva:</u> Rende l'apprendimento più funzionale e dinamico con l'ausilio dei nuovi mezzi tecnologici e multimediali. <u>Problem solving:</u> È la capacità di risolvere i problemi in modo efficace e tempestivo adattandosi a contesti nuovi e trovare soluzioni innovative. <u>Attività di laboratorio:</u> L'apprendimento esperienziale “per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

AREA SCIENTIFICA, MATEMATICA, TECNOLOGICA (competenze chiave di cittadinanza di riferimento: risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni, progettare)	Comprendere il linguaggio formale specifico della disciplina; Saper utilizzare le procedure tipiche del pensiero logico-rappresentativo; Conoscere i contenuti fondamentali delle teorie che sono alla base della descrizione della realtà; Comprendere i contenuti tecnici disciplinari; Possedere i contenuti fondamentali delle scienze fisiche, naturali (anatomiche, biologiche, ecc.); Essere in grado di utilizzare strumenti informatici e telematici nelle attività sportive, di studio e di approfondimento.	Ricercare, acquisire e selezionare informazioni in funzione della produzione di desti motori di vario discipline sportive; Contemplare, esercitarsi per elaborare schemi motori personalizzati ed economici; Redigere documenti di sintesi e relazioni di approfondimento;	Conoscenza delle regole dei giochi sportivi individuali e di squadra e loro applicazione in un contesto di gruppo e/o nel sociale; Conoscenza degli schemi tattici essenziali nei giochi sportivi di personale interesse.	Problem solving: È la capacità di risolvere i problemi in modo efficace e tempestivo adattandosi a contesti nuovi e trovare soluzioni innovative.
--	---	--	--	---

Quarto anno

AREE DEL PECUP	COMPETENZE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA	ABILITA' SPECIFICHE	NUCLEI FONDANTI ¹	METODOLOGIA ²
AREA METODOLOGICA (competenze chiave di cittadinanza di riferimento: imparare ad imparare, acquisire e interpretare l'informazione, individuare collegamenti e relazioni, risolvere problemi).	Aver acquisito un metodo di studio autonomo e flessibile; Saper compiere le necessarie interconnessioni tra i metodi e i contenuti delle singole discipline; Aver acquisito un metodo di studio autonomo e flessibile; Essere in grado valutare i criteri di affidabilità dei risultati in essi raggiunti. Saper compiere le necessarie interconnessioni tra i metodi e i contenuti delle singole discipline.	Pianificare ed organizzare il proprio lavoro individuale e/o di squadra in base alla situazione di gioco/lavoro, allo scopo, al tempo e spazi a disposizione; Padroneggiare schemi posturali di base ed utilizzarli in situazioni e/o schemi motori dinamici; Esprimere con il movimento la propria creatività nelle varie forme di gioco o di competitività; Conoscere e applicare le modalità esecutive del gioco sport; Conoscere e rispettare le regole fondanti degli sport praticati.	Conoscenza degli schemi corporei, anche in situazioni non abituali; Promozione dello sviluppo della personalità, capacità critica e formazione della persona; Capacità di scelta, di discernere, tra le attività sportive un hobby personale.	<u>Lezione frontale:</u> Fornisce i presupposti di base e di partenza di nuovi contenuti disciplinari <u>Lezione interattiva:</u> Rende l'apprendimento più funzionale e dinamico con l'ausilio dei nuovi mezzi tecnologici e multimediali. <u>Lezione multimediale:</u> Con utilizzo della LIM, di PPT, di audio e video, libri in formato digitale per rendere la lezione partecipativa e stimolante

AREA LOGICO - ARGOMENTATIVA (competenze chiave di cittadinanza di riferimento: acquisire ed interpretare l'informazione, individuare collegamenti e relazioni, risolvere problemi, progettare).	Saper sostenere una propria tesi, saper ascoltare e valutare criticamente le argomentazioni altrui; Acquisire l'abitudine a ragionare con rigore logico, identificare i problemi, individuare possibili soluzioni; Saper utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per apprendere, comunicare; Avere consapevolezza del significato storico e culturale del patrimonio archeologico-sportivo, architettonico e artistico; Conoscere gli elementi essenziali e distintivi della cultura e della civiltà dei paesi di cui si studiano le caratteristiche socio-comportamentali e sportive.	Esprimere con il movimento la propria creatività in modo personale nelle varie forme di gioco e di drammatizzazioni; Conoscere e applicare correttamente le modalità esecutive del gioco-sport; Rispettare le regole fondamentali per l'attività sportiva e norme condivise; Coordinare, ideare e utilizzare schemi motori diversi secondo necessità; Discernere le azioni motorie nella dimensione spazio-temporale e comunicative ed utilizzare in modo creativo per modalità espressive e corporee (drammatizzazioni).	Linguaggio del corpo (linguaggio mimico –gestuale); Costruire schemi o mappe concettuali efficaci; Costruire schemi e/o percorsi formativi storici; Conoscenza elementi essenziali della fisiologia umana di base applicata al movimento; Conoscenza dei principi fondamentali di igiene alimentari e primo soccorso;	<u>Lezione frontale:</u> Fornisce i presupposti di base e di partenza di nuovi contenuti disciplinari <u>Lezione interattiva:</u> Rende l'apprendimento più funzionale e dinamico con l'ausilio dei nuovi mezzi tecnologici e multimediali. <u>Problem solving:</u> Esaminare una situazione e fare ipotesi su come risolverla o su quale sia la strada migliore da percorrere. <u>Attività di laboratorio:</u> L'apprendimento esperienziale “per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.
AREA SCIENTIFICA, MATEMATICA, TECNOLOGICA (competenze chiave di cittadinanza di riferimento: risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni, progettare)	Comprendere il linguaggio formale specifico della disciplina, saper utilizzare le procedure tipiche del pensiero logico-rappresentativo; Conoscere i contenuti fondamentali delle teorie che sono alla base della descrizione della realtà; Comprendere i contenuti tecnici disciplinari; Possedere i contenuti fondamentali delle scienze fisiche, naturali (anatomiche, biologiche, ecc.); Essere in grado di utilizzare strumenti informatici e telematici nelle attività di studio e di approfondimento.	Ricerare, acquisire e selezionare informazioni in funzione della produzione di testi motori di varie discipline sportive; Contemplare, esercitarsi per elaborare schemi motori personalizzati ed economici; Redigere sintesi e relazioni	Conoscenza della struttura, degli aspetti anatomico-funzionali, posturali e dinamici del corpo umano; Conoscenza delle norme igieniche e di pronto soccorso; Conoscenza delle regole dei giochi sportivi e loro applicazione in un contesto di gruppo; Conoscenza di schemi tattici nel gioco sportivo;	<u>Lezione frontale:</u> Fornisce i presupposti di base e di partenza di nuovi contenuti disciplinari <u>Lezione interattiva:</u> Rende l'apprendimento più funzionale e dinamico con l'ausilio dei nuovi mezzi tecnologici e multimediali. <u>Lezione multimediale:</u> Con utilizzo della LIM, di PPT, di audio e video, libri in formato digitale per rendere la lezione partecipativa e stimolante

Quinto anno

AREE DEL PECUP	COMPETENZE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA	ABILITA' SPECIFICHE	NUCLEI FONDANTI ¹	METODOLOGIA ²
AREA METODOLOGICA (competenze chiave di cittadinanza di riferimento: imparare ad imparare, acquisire e interpretare l'informazione, individuare collegamenti e relazioni, risolvere problemi).	Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti disciplinari; Valutare i criteri di affidabilità dei risultati i raggiunti; Compie le necessarie interconnessioni tra i metodi e i contenuti delle singole discipline.	Acquisire i termini specifici del linguaggio psico-motorio; Comprendere il pensiero contenuto nei messaggi delle consegne; Pianificare ed organizzare il proprio lavoro in base alla situazione di gioco/lavoro, allo scopo, al tempo, agli spazi e condizioni adisposizione; Operare in maniera dinamica e con gesti motori coordinati e precisi.	Conoscenza degli schemi corporei, anche in situazioni non abituali; Promozione dello sviluppo della personalità, capacità critica e formazione umana e sociale; Scelta di hobby personali; Contestualizzazione degli aspetti storico-sociale ed ambientali della disciplina.	<u>Lezione frontale:</u> Fornisce i presupposti di base e di partenza di nuovi contenuti disciplinari <u>Lezione interattiva:</u> Rende l'apprendimento più funzionale e dinamico con l'ausilio dei nuovi mezzi tecnologici e multimediali. <u>Lezione multimediale:</u> Con utilizzo della LIM, di PPT, di audio e video, libri in formato digitale per rendere la lezione partecipativa e stimolante
AREA LOGICO - ARGUMENTATIVA (competenze chiave di cittadinanza di riferimento: acquisire ed interpretare l'informazione, individuare collegamenti e relazioni, risolvere problemi, progettare).	Sviluppare le modalità generali del pensiero e della comunicazione, attraverso la riflessione sui linguaggi e sui registri espressivi; Saper sostenere una propria tesi, saper ascoltare e valutare criticamente i ragionamenti altrui. Abitudine a ragionare con rigore logico, identificare i problemi, individuare possibili soluzioni (problem solving); Utilizza le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per esercitarsi e, comunicare; Riconosce, con riferimento agli avvenimenti, ai contesti geografici e ai personaggi più importanti, la storia dello sport, il patrimonio archeologico, architettonico dall'antichità sino ai giorni nostri; Conosce gli aspetti fondamentali della cultura e delle tradizioni sportive.	Partecipare attivamente e nelle varie forme alle gare sportive collaborando, ideando e cooperando con gli altri; Rispettare le regole dello sport nelle competizioni sportive sia nella vittoria che nella sconfitta; Assumere comportamenti adeguati per la sicurezza gestire correttamente i rapporti interpersonali (Fair Play); Esprimere con il movimento la propria creatività in modo personale nelle varie forme di drammatizzazione; Rispettare le regole fondamentali e le norme condivise dell'attività sportiva ed assumere comportamenti adeguati per la sicurezza.	Promozione dello sviluppo della personalità, capacità critica e formazione umana e sociale; Capacità di scelta nel prosieguo degli studi e formazione personale; Linguaggio del corpo (linguaggio mimico –gestuale); Contestualizzazione ed evoluzione dello sport nel tempo; Coordinare, ideare e utilizzare schemi motori diversi secondo necessità.	<u>Lezione frontale:</u> Fornisce i presupposti di base e di partenza di nuovi contenuti disciplinari <u>Lezione interattiva:</u> Rende l'apprendimento più funzionale e dinamico con l'ausilio dei nuovi mezzi tecnologici e multimediali. <u>Problem solving:</u> Esaminare una situazione e fare ipotesi su come risolverla o su quale sia la strada migliore da percorrere. <u>Attività di laboratorio:</u> L'apprendimento esperienziale “per favorire l’operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

				<u>Lezione multimediale:</u> Con utilizzo della LIM, di PPT, di audio e video, libri in formato digitale per rendere la lezione partecipativa e stimolante
AREA SCIENTIFICA, MATEMATICA, TECNOLOGICA (competenze chiave di cittadinanza di riferimento: risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni, progettare)	Possedere i contenuti fondamentali delle scienze fisiche, naturali (anatomiche, biologiche, ecc.); Comprende il linguaggio formale ed informale specifico della disciplina; Produrre testi, gesti motori di vario tipo in relazione ai differenti fini comunicativi; Usare strumenti informatici, telematici ed audiovisivi, nelle attività sportive per visualizzare, archiviare, comunicare, ideare, modificare, elaborare, nuove situazioni o abilità motorie; Utilizzare le procedure tipiche del pensiero logico-deduttivo per manifestare le proprie abilità psico-fisiche.	Ricerca, acquisire e selezionare informazioni in funzione della produzione di gesti, azioni o situazioni motorie di varie discipline sportive; Osservare, esercitarsi per elaborare schemi motori personalizzati ed economici; Comporre testi sintetici e relazioni; Usare strumenti informatici ed audiovisivi per informazioni e formazioni tecnico-sportive e sociali.	Conoscere le norme di igiene alimentare e di pronto soccorso; Conoscenza delle norme e regole dei giochi sportivi individuali e di squadra più comuni e conosciuti e loro applicazione nel contesto di socio-economico Conoscenza di schemi tattici dei giochi sportivi più diffusi; Consapevolezza degli argomenti legati alla storia dell'educazione fisica e dello sport nell'evoluzione delle diverse civiltà.	<u>Lezione frontale:</u> Fornisce i presupposti di base e di partenza di nuovi contenuti disciplinari <u>Lezione interattiva:</u> Rende l'apprendimento più funzionale e dinamico con l'ausilio dei nuovi mezzi tecnologici e multimediali. <u>Problem solving:</u> Esaminare una situazione e fare ipotesi su come risolverla o su quale sia la strada migliore da percorrere. <u>Attività di laboratorio:</u> L'apprendimento esperienziale "per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa", favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere. <u>Lezione multimediale:</u> Con utilizzo della LIM, di PPT, di audio e video, libri in formato digitale per rendere la lezione partecipativa e stimolante

1. Per nuclei fondanti si intendono quei concetti fondamentali che ricorrono in vari punti di una disciplina e hanno valore strutturante e generativo di conoscenze.
2. Esempi di metodologie didattiche: lezione frontale (*presentazione di contenuti e dimostrazioni logiche*), lezione interattiva, lezione multimediale (*utilizzo della LIM, di PPT, di audio video*), lettura e analisi diretta dei testi, cooperative learning (*lavoro collettivo guidato o autonomo*), problem solving (*definizione collettiva*), attività di laboratorio (*esperienza individuale o di gruppo*), esercitazioni pratiche.
Indicare le scelte effettuate motivandole.

MEZZI, STRUMENTI, SPAZI

		SCELTE DIPARTIMENTALI*
1.	Libri di testo	- “Più che movimento” - “Attivi! Sport e sane abitudini”
2.	Altri libri	
3.	Dispense, schemi	Approfondimenti e ricerche multimediali
4.	Dettatura di appunti	
5.	Videoproiettore/LIM	Proiezione di slide e filmati
6.	Registratore	
7.	Lettore DVD	
8.	Computer	Internet
9.	Laboratorio	Palestra –Spazi Esterni
10.	Biblioteca	
11.	Cineforum	
12.	Mostre	
13.	Visite guidate	Uscite sul territorio per competizioni sportive
14.	Stage	
15.	Altro _____	

RUBRICA DELLE COMPETENZE

Competenza n°1: La percezione di sé ed il completamento dello sviluppo funzionale delle capacità motorie ed espressive

Indicatori/Evidenze	Livelli di padronanza			
	INADEGUATO	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Elabora e attua risposte motorie adeguate in situazioni complesse, assumendo i diversi ruoli dell'attività sportiva. Pianifica progetti e percorsi motori e sportivi	Non elabora e attua risposte motorie adeguate in situazioni complesse, assumendo i diversi ruoli dell'attività sportiva. Pianifica progetti e percorsi motori e sporti	Esegue azioni motorie in situazioni complesse, utilizzando varie informazioni e adeguandole al contesto e pianifica percorsi motori e sportivi.	Realizza risposte motorie adeguate in situazioni complesse assumendo in autonomia i diversi ruoli e pianifica percorsi motori e sportivi.	Pianifica e attua risposte motorie personalizzate in situazioni complesse. Rielabora autonomamente con senso critico percorsi motori e sportivi.
Rielabora creativamente il linguaggio espressivo in contesti differenti.	Non rielabora creativamente il linguaggio espressivo in contesti differenti.	Riconosce i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea.	Comunica attraverso un linguaggio specifico e interpreta i messaggi, volontari e involontari, che trasmette.	È consapevole di favorire la libera espressione di stati d'animo ed emozioni attraverso il linguaggio non verbale. Assegna significato e qualità al movimento

Competenza n°2: Salute, benessere, sicurezza e prevenzione

Indicatori/Evidenze	Livelli di padronanza			
	INADEGUATO	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Assume in maniera consapevole comportamenti orientati a stili di vita attivi, prevenzione e sicurezza nei diversi ambienti.	Non assume in maniera consapevole comportamenti orientati a stili di vita attivi, prevenzione e sicurezza nei diversi ambienti.	Guidato, adotta comportamenti orientati a stili di vita attivi, alla prevenzione e alla sicurezza.	Adotta stili di vita attivi applicando i principi di sicurezza e prevenzione e dando valore all'attività fisica e sportiva.	Assume autonomamente stili di vita attivi di prevenzione, sicurezza e primo soccorso nei vari ambienti, migliorando il proprio benessere

Competenza n°3: Lo sport, le regole e il fair play.				
Indicatori/Evidenze	Livelli di padronanza			
	INADEGUATO	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Pratica autonomamente attività sportiva con fair play, scegliendo personali tattiche e strategie anche nell'organizzazione, interpretando al meglio la cultura sportiva.	Non pratica autonomamente attività sportiva con fair play, scegliendo personali tattiche e strategie anche nell'organizzazione, interpretando al meglio la cultura sportiva.	E' in grado di praticare autonomamente alcune attività sportive scegliendo semplici tattiche e strategie, con fair play e attenzione all'aspetto sociale, partecipando all'aspetto organizzativo.	Pratica autonomamente le attività sportive con fair play scegliendo tattiche e strategie, con attenzione all'aspetto sociale e organizzativo.	Padroneggia le abilità tecnico-tattiche specifiche, con un personale apporto interpretativo del fair play e dei fenomeni sportivi, sviluppa e orienta le attitudini personali, sa assumere ruoli organizzativi.

SCHEMA SINTETICA TIPOLOGIE E MODALITÀ DI VALUTAZIONE

Secondo biennio e monoennio

TIPOLOGIE DI VERIFICA³	NUMERO DI VERIFICHE PER PERIODO PREVISTE	CRITERI DI VALUTAZIONE⁴
- 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.	Primo quadrimestre 2 prove di cui 1 pratica e 1 scritta /orale Secondo quadrimestre 2 prove di cui 1 pratica e 1 scritta /orale	- 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.

³ Il criterio di valutazione indica il livello qualitativo della prestazione, cioè il grado di padronanza delle abilità sottoposte a verifiche che si ritiene accettabile. Pertanto, il criterio, poiché specifica l'obiettivo che la prova intende verificare e la relativa soglia di sufficienza, deve essere noto allo studente.

Il coordinatore



I docenti del Dipartimento

Cognome e nome	Firma
Prof. ^{ssa} D'Amico Flora Anna	Flora Anna D'Amico
Prof. ^{ssa} Guillot Maria	Maria Guillot
Prof. Peluso Paolino	Paolino Peluso
Prof. Rega Liberato	Liberato Rega
Prof. ^{ssa} Tortora Chiara	Chiara Tortora