

A.S. 2024/2025 Insegnamento: Scienze Motorie e Sportive Docente: prof.ssa Giorgia Molteni Classe 4^AG Ore sett. d'insegnamento: 2

CURRICOLO PER INSEGNAMENTI/ASSI DELLE UNITA' DI APPRENDIMENTO

TITOLO UDA	TIPOLOGIA	ASSI COINVOLTI / INSEGNAMENTI	COMPETENZE DI RIFERIMENTO	CONOSCENZE	COMPITI E PRODOTTI	MONTE ORE	TIPOLOGIA VALUTAZIONE
1 "Mi misuro" – pt.1	☒ monodisciplinare ☐ multidisciplinare ☒ di asse/i ☐ di indirizzo ☐ di recupero ☐ di potenziamento ☐ progettuale ☐ di PCTO	Sc. Motorie e Sportive	- Elaborare e porre in essere progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie capacità psicofisiche. - Utilizzare le conoscenze e le esperienze pregresse per stabilire obiettivi significativi e realistici. - Valutare difficoltà / potenzialità interne ed esterne elaborando strategie di azione e verificando i risultati raggiunti in rapporto alle proprie aspettative.	- Riconoscere la natura sistemica, analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti all'interno del corpo e nella motricità.	Batteria di test Motorfit o convalidati	10	Prova pratica con valutazione decimale
2 Conoscenza e pratica di uno sport di squadra: "La pallacanestro"	☒ monodisciplinare ☐ multidisciplinare ☒ di asse/i ☐ di indirizzo ☐ di recupero ☐ di potenziamento ☐ progettuale ☐ di PCTO	Sc. Motorie e Sportive	- Costruire e verificare ipotesi di soluzione. - Valutare le soluzioni messe in atto e rielaborare i dati di feedback. - Riconoscere la natura sistemica, analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti all'interno del proprio corpo e della propria motricità.	-Conoscere i fondamentali tecnici dei giochi sportivi praticati, semplici tattiche e strategie di gioco, il regolamento e il fair play. -Conoscere la terminologia, il regolamento e la tecnica dei giochi di squadra e degli sport affrontati e	Eseguire i fondamentali individuali e di squadra.	8	Prova pratica con valutazione decimale su aspetti tecnico-sportivi e motivazionali (impegno e partecipazione)

				l'aspetto educativo e sociale dello sport. - Conoscere le regole di comportamento, di rispetto e di collaborazione.			
3 "Disney e l'evoluzione dei media"	☐ monodisciplinare ☒ multidisciplinare ☐ di asse/i ☒ di indirizzo ☐ di recupero ☐ di potenziamento ☐ progettuale ☒ di PCTO	Assi coinvolti: -Scientifico, tecnologico e professionale -Asse dei linguaggi -Scienze Motorie e Sportive	Competenze asse Sc. Motorie e Sportive: -Utilizzare le conoscenze e le esperienze pregresse per stabilire obiettivi significativi e realistici. -Saper utilizzare il lessico specifico della disciplina	-Collaborare attivamente nel gruppo per raggiungere un risultato comune. -Conoscere i fondamentali tecnici dei giochi sportivi. -Conoscere la terminologia e il regolamento dei principali sport.	Sport e movimento nei cartoni Walt Disney	4	Produzione ppt ed esposizione orale con valutazione decimale + aspetti motivazionali (impegno e partecipazione)
4 Conoscenza e pratica di uno sport di squadra: "La pallavolo"	☒ monodisciplinare ☐ multidisciplinare ☒ di asse/i ☐ di indirizzo ☐ di recupero ☐ di potenziamento ☐ progettuale ☐ di PCTO	Sc. Motorie e Sportive	- Costruire e verificare ipotesi di soluzione. - Valutare le soluzioni messe in atto e rielaborare i dati di feedback. - Riconoscerne la natura sistemica, analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti all'interno del proprio corpo e della propria motricità.	-Conoscere i fondamentali tecnici dei giochi sportivi praticati, semplici tattiche e strategie di gioco, il regolamento e il fair play. -Conoscere la terminologia, il regolamento e la tecnica dei giochi di squadra e degli sport affrontati e l'aspetto educativo e sociale dello sport. -Conoscere le regole di comportamento, di rispetto e di collaborazione.	Eseguire i fondamentali individuali e di squadra.	10	Prova pratica con valutazione decimale su aspetti tecnico-sportivi e motivazionali (impegno e partecipazione)
5 Conoscenza e pratica degli sport con racchetta "badminton, tennis, street racket, tennis tavolo"	☒ monodisciplinare ☐ multidisciplinare ☒ di asse/i ☐ di indirizzo ☐ di recupero ☐ di potenziamento	Sc. Motorie e Sportive	- Costruire e verificare ipotesi di soluzione. - Valutare le soluzioni messe in atto e rielaborare i dati di feedback. - Riconoscerne la natura sistemica, analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti all'interno	-Conoscere i fondamentali tecnici dei giochi sportivi praticati, semplici tattiche e strategie di gioco, il regolamento e il fair play. -Conoscere la terminologia, il regolamento e la tecnica	Eseguire i fondamentali individuali.	10	Prova pratica con valutazione decimale su aspetti tecnico-sportivi e motivazionali

	☐ progettuale ☐ di PCTO		del proprio corpo e della propria motricità.	degli sport affrontati e l'aspetto educativo e sociale dello sport. -Conoscere le regole di comportamento, di rispetto e di collaborazione.			(impegno e partecipazione)
“Toponomastica: donne e territorio” Ed.Civica	☐ monodisciplinare ☒ multidisciplinare ☐ di asse/i ☒ di indirizzo ☐ di recupero ☐ di potenziamento ☐ progettuale ☐ di PCTO	Assi coinvolti: - dei Linguaggi - Scientifico, tecnologico e professionale - Scienze Motorie e Sportive	Competenze asse Sc. Motorie e Sportive: - Utilizzare le conoscenze e le esperienze pregresse per stabilire obiettivi significativi e realistici. - Essere capace di correlare la storia delle attività motorie con il quadro storico complessivo e con le manifestazioni culturali	Saper spiegare le ragioni storico, sociali, politiche che hanno prodotto particolari comportamenti	Donne e sport	4	Elaborato di sintesi dell'attività di ricerca svolta ed esposizione orale con valutazione decimale + aspetti motivazionali (impegno e partecipazione)
7 Conoscenza e pratica di uno sport individuale “la ginnastica artistica”	☒ monodisciplinare ☐ multidisciplinare ☒ di asse/i ☐ di indirizzo ☐ di recupero ☐ di potenziamento ☐ progettuale ☐ di PCTO	Sc. Motorie e Sportive	- Costruire e verificare ipotesi di soluzione. - Valutare le soluzioni messe in atto e rielaborare i dati di feedback. - Riconoscerne la natura sistemica, analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti all'interno del proprio corpo e della propria motricità.	-Conoscere i fondamentali tecnici dei giochi sportivi praticati, semplici tattiche e strategie di gioco, il regolamento e il fair play. -Conoscere la terminologia, il regolamento e la tecnica dei giochi di squadra e degli sport affrontati e l'aspetto educativo e sociale dello sport. -Conoscere le regole di comportamento, di rispetto e di collaborazione.	Eseguire sequenze di movimento a corpo libero e sui grandi attrezzi.	8	Prova pratica con valutazione decimale su aspetti tecnico-sportivi e motivazionali (impegno e partecipazione)
8 “Mi misuro” – pt.2	☒ monodisciplinare ☐ multidisciplinare ☒ di asse/i ☐ di indirizzo	Sc. Motorie e Sportive	- Elaborare e porre in essere progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie capacità psicofisiche.	- Riconoscerne la natura sistemica, analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed	Batteria di test Motorfit o convalidati	10	Prova pratica con valutazione decimale

	☒ di recupero ☐ di potenziamento ☐ progettuale ☐ di PCTO		- Utilizzare le conoscenze e le esperienze pregresse per stabilire obiettivi significativi e realistici. - Valutare difficoltà / potenzialità interne ed esterne elaborando strategie di azione e verificando i risultati raggiunti in rapporto alle proprie aspettative.	effetti all'interno del corpo e nella motricità.			
--	--	--	--	--	--	--	--

Vimercate, 18/11/2024

La docente, prof.ssa Giorgia Molteni