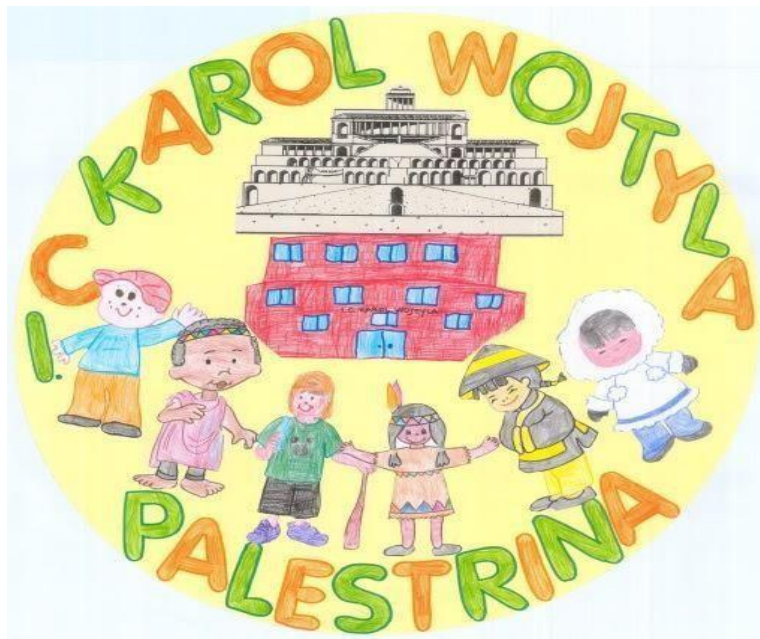


ISTITUTO COMPRENSIVO “KAROL WOJTYLA” - PALESTRINA (ROMA)

A.S. 2023 - 2024

**PROGETTAZIONE DISCIPLINARE
ORDINE DI SCUOLA SECONDARIA I GRADO CLASSE IA
Educazione motoria**

**DOCENTE:
CHRISTIAN CECARO**



EDUCAZIONE MOTORIA

1. Premesse

LA NATURA E FINALITÀ DELLA DISCIPLINA

Indicazioni Nazionali per il curriculum del primo ciclo di istruzione affermano che il raggiungimento della consapevolezza di sé mediante la percezione del proprio corpo, così come acquisire una padronanza degli schemi motori di base, sono condizioni fondamentali per lo sviluppo dell'individuo.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

L'educazione motoria si pone come obiettivi il raggiungimento da parte dell'alunno dell'uso ottimale degli spazi con le diverse andature ed atteggiamenti posturali.

La conoscenza dei comportamenti di igiene, di sicurezza e le regole dei giochi. Acquisire le abilità motorie dei gioco-sport. Quest'ultimi sono i giochi che hanno anche finalità agonistiche, ma allo stesso tempo ludiche; fondamentale per cogliere l'aspetto educativo è il plasmare e il calmare la competizione degli alunni, in quanto vi si trovano in una fascia d'età nella quale risulta molto importante.

2. Metodologia e strumenti

Come fondamento metodologico si pone la partecipazione dell'alunno al proprio processo educativo e cognitivo e quindi si intende promuovere lo sviluppo di tutte le abilità e capacità motorie, ma non solo, rilevanti risultano essere anche l'autostima, la creatività, l'autocontrollo, l'autodisciplina.

Lo sviluppo di suddette capacità procederà attraverso:

- schemi motori di base: camminare, correre, saltare, arrampicarsi, strisciare, capovolgersi, lanciare, afferrare;
- varie tipologie di andatura: marciare, correre, camminare;
- l'igiene personale ed abbigliamento sportivo adeguato;
- uso dei piccoli e grandi attrezzi;
- esercizi di potenziamento delle capacità motorie (condizionali e coordinative);
- esercizi propedeutici degli sport come basket e del gioco sport calcio.

3. Verifiche

Verranno utilizzate:

- Prove fisiche svolte sia individualmente che in gruppo in palestra;
- Prove orali e/o scritte sugli argomenti trattati oralmente.

4. Valutazione

Per ciascuna prova saranno valutate le conoscenze e le abilità relative ai contenuti da verificare, mediante l'attribuzione di voti numerici espressi in decimi. Per la valutazione finale si terranno in particolare considerazione i progressi di ciascun ragazzo, tenuto conto del livello di partenza e delle reali capacità personali.

Strumenti

Si faranno osservazioni sistematiche per ogni alunno relativamente alle capacità motorie e d'apprendimento.

La valutazione sommativa quadrimestrale conterrà l'insieme delle rilevazioni in itinere e delle annotazioni riportate sul registro espresse in cifre da 4 a 10 nel modo seguente:

- 10-9: eccellente o pieno e completo raggiungimento degli obiettivi
- 8: completo raggiungimento degli obiettivi
- 7: raggiungimento degli obiettivi complessivi
- 6: raggiungimento degli obiettivi essenziali
- 5-4: mancato o parziale raggiungimento degli obiettivi riferiti ai criteri.

4. Competenze chiave europee

1. Comunicazione nella madrelingua
2. Comunicazione nelle lingue straniere
3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
4. Competenza digitale
5. Imparare a imparare
6. Competenze sociali e civiche
7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità
8. Consapevolezza ed espressione culturale

5. Metodologie e strategie di intervento per studenti con bisogni educativi speciali

Per motivare, sollecitare, invitare ad un apprendimento il più possibile produttivo e intenso, si cercherà di adottare forme individualizzate di apprendimento. Ogni qual volta possibile si adotteranno forme graduate di esercitazioni anche nell'ambito delle prove di verifica.

6. Progettazioni disciplinare

Educazione motoria

L'alunno:

- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo;
- Acquisisce autostima che passa dal vissuto positivo dell'esperienza motoria con l'altro diverso da sé attraverso il gioco di squadra e attività cooperative;
- Acquisisce un'esperienza articolata maturando competenze di gioco e sport.

Data 11/11/2023

Docente
Christian Cecaro