

## SCIENZE MOTORIE

Classe **SECONDA SCUOLA SECONDARIA**

### *SEZIONE A: Traguardi formativi e percorsi didattici*

<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>PERCORSI DIDATTICI (compiti significativi, esperienze irrinunciabili)</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole</li><li>• Assumere le responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune</li></ul>	<p>Saper utilizzare e trasferire abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.</p> <p>Partecipare a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti.</p>	<p>Regole fondamentali di alcune discipline sportive.</p>	<p>Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza.</p>

**SEZIONE B: Elementi per la valutazione**

**INDICATORI:**

- **Applicazione delle abilità motorie nei giochi sportivi.**

**LIVELLI DI PADRONANZA**

<b>6 sufficienza (obiettivi minimi)</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10 eccellenza</b>
Padroneggia la maggior parte delle conoscenze e delle abilità motorie in modo essenziale.	Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità motorie.	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e la maggior parte delle abilità motorie.	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità motorie.	Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità motorie e le utilizza per produrre soluzioni originali.

--	--	--	--	--