

**SCIENZE MOTORIE**

**Classe TERZA 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 la responsabilità delle proprie azioni per il bene comune</li>   <li>• Decodificare linguaggi e segni non verbali</li> </ul>	<p><b>A</b>pplicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di <i>giocosport</i>.</p> <p>Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport.</p> <p>Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco.</p>	<p>Elementi di igiene del corpo.</p> <p>Nozioni essenziali di anatomia e fisiologia.</p> <p>Regole fondamentali di alcune discipline sportive.</p>	<p>Giochi di squadra.</p> <p>Attività di tipo atletico individuale.</p> <p>Partecipazione a competizioni sportive studentesche.</p>

## SEZIONE B: Elementi per la valutazione

### INDICATORI:

- Uso delle abilità motorie nei giochi sportivi.

### LIVELLI DI PADRONANZA

<b>6</b> <b>sufficienza</b> <b>(obiettivi minimi)</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b> <b>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.