

SCIENZE MOTORIE

Classe TERZA SCUOLA SECONDARIA

SEZIONE A: Traguardi formativi e percorsi didattici

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	PERCORSI DIDATTICI (compiti significativi, esperienze irrinunciabili)
<ul style="list-style-type: none">Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regoleAssumere la responsabilità delle proprie azioni per il bene comuneDecodificare linguaggi e segni non verbali	<p>Applicare 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

6 sufficienza (obiettivi minimi)	7	8	9	10 eccellenza
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.