CLASSE: 5AAFM **MATERIA:** SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE
DOCENTE: BRESCIANI FRANCESCO

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA A.S. 2026-2027

☐ **ASSE CULTURALE DEI LINGUAGGI**
☐ **ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO**

Competenze Chiave	Competenze Base	Conoscenze	Abilità
Comunicazione nella madre lingua.	Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.	L'interazione verbale e il linguaggio specifico in ambito motorio.	Comprendere correttamente le indicazioni del docente per applicarle nel contesto sportivo richiesto. Ricercare, raccogliere ed elaborare informazioni. Formulare ed esporre le argomentazioni in modo esauriente.
Competenze in scienze e tecnologie	Conoscere tempi e ritmi dell'attività motoria riconoscendo i propri limiti e potenzialità. Rispondere in modo adeguato alle varie afferenze propriocettive ed esterocettive, anche in contesti complessi per migliorare l'efficacia dell'azione motoria.	Conoscere le potenzialità del movimento e introdurre le funzioni fisiologiche. Introdurre i principi scientifici fondamentali che sottendono la prestazione motoria e sportiva. Conoscere l'apparato locomotore, cardiocircolatorio e respiratorio.	Assumere posture corrette. Elaborare risposte motorie efficaci e personali in situazioni semplici. Partecipare attivamente durante la fase di avviamento in funzione dell'attività scelta.

Competenza digitale	Consiste nell'utilizzare le tecnologie dell'informazione.	Conoscere i diversi strumenti tecnologici applicati nell'ambito sportivo e saper utilizzare in forma base i programmi digitali.	Saper produrre elaborati nei vari formati digitali ed iniziare ad approcciarsi nell'utilizzo degli strumenti tecnologici sportivi.
Imparare ad imparare	L' allievo viene posto nelle condizioni generali di cogliere il senso di ciò che sta sperimentando attraverso il movimento. Afferrare il significato dell'azione che sta compiendo attraverso l'uso consapevole del feedback esterno. Definire degli obiettivi in riferimento al compito per poi trasformarli in obiettivi di prestazione.	Perseguire obiettivi di apprendimento, basato su scelte e decisioni prese in modo consapevole e guidato, per apprendere e per continuare ad apprendere. Iniziare a conoscere i criteri di utilizzo delle fonti di informazione (libri di testo, internet ecc.)	Individuare i propri errori. . Partecipazione attiva nei lavori di gruppo. Organizzazione del lavoro; ottimizzare i tempi. Comprensione dei problemi e attraverso l'aiuto del docente provare a risolverli. Cogliere il significato delle potenzialità e dei limiti delle azioni. Imitare e riprodurre movimenti semplici e azioni combinate. Si rende maggiormente autonomo nell' esecuzione del gesto.
Competenze sociali e civiche	Creare ed attivare sinergie di azione; assumere e definire ruoli di gioco; accettare l'assegnazione del ruolo; costruire giochi di squadra.	Conoscere le regole basi delle attività sportive proposte. Prendere coscienza dei propri limiti. Conoscere le linee generali del fair play sportivo. Comprendere che il rispetto dell'ordine e delle regole facilita la riuscita delle attività comuni.	Comunicare costruttivamente durante le azioni di gioco; manifestare tolleranza nei confronti dei compagni, degli avversari e degli arbitri; Collaborare con i compagni e supportare chi è in difficoltà.

Spirito di iniziativa	Essere in grado di partecipare attivamente alle attività in ambiente scolastico(tornei) e in ambiente naturale (parchi pubblici).	Iniziare a conoscere le qualità caratteriali dei propri compagni al fine di condividere le attività sportive.	Partecipare attivamente ai tornei e alle sedute di allenamento. Collaborare attivamente nelle ricerche di gruppo stabilendo chiaramente i ruoli di ognuno.

CONTENUTI DEL PROGRAMMA:

ARGOMENTI TEORICI

SCIENZE E SPORT
- Allenamento sportivo
- Le dipendenze sportive: il doping
- Argomento di indirizzo

LAVORO MUSCOLARE
- Core stability;
- Conoscenza delle macchine isotoniche

SPORT
- Padel
- Rugby
- Atletica: salto in alto

ARGOMENTI PRATICI

RUGBY
- Sviluppo dei fondamentali individuali nella versione flag

SALTO IN ALTO
- Approccio alla disciplina.

PADEL
- Nozioni base e approccio alla disciplina

FITNESS
- Utilizzo macchine isotoniche.

SPORT PRATICATI IN FORMA LUDICA

- Pallacanestro
- Calcio a 5
- Softball
- Ultimate

Attività del docente e metodologia	Attività dello studente	Materiali e spazi utilizzati
Si è scelto, anche per i tempi ridotti, di utilizzare una metodologia di tipo deduttivo, fornendo agli alunni di volta in volta le nozioni e le informazioni necessarie a comprendere ed a verificare l'attività proposta. Alcuni temi trattati verranno proposti agli studenti solo in forma pratica, altri anche con lezioni teoriche, mediante l'uso sia di presentazioni in PowerPoint che del libro, indicando i capitoli e le pagine. Organizzare eventuali attività extracurriculari, uscite didattiche, stage, tirocinio.	Gli studenti sono invitati a partecipare attivamente alle attività proposte e, al termine del processo, a sintetizzare in maniera personale ed autonoma quanto studiato per provare ad applicare le conoscenze apprese nella realizzazione di un progetto motorio autonomo. **Le eventuali attività extracurricolari, uscite didattiche, stage, tirocinio.** Agli alunni è proposta la partecipazione ai Campionati Sportivi Studenteschi: sci, snowboard, pallacanestro, atletica leggera, nuoto, corsa campestre, orienteering, softball, scacchi, calcio a 5.	Lo spazio maggiormente utilizzato è la palestra con il suo corredo di grandi e piccoli attrezzi; vengono altresì utilizzati l'oratorio di San Tomaso, due parchi pubblici prossimi alla scuola per l'attività all'aperto e i campi padel di Via Carnovali per la disciplina specifica. Le lezioni teoriche si svolgono col supporto del computer, utilizzando presentazioni in PowerPoint. La presentazione, una volta spiegata, verrà caricata su Google Classroom e sarà così a disposizione di tutti gli studenti. I testi adottati dalla scuola sono: EDUCARE AL MOVIMENTO" di Lovecchio – Fiorini- Chiesa – Coretti - Bocchi. Editore: Marietti Scuola

VALUTAZIONE:

CONOSCENZE	VALUTAZIONE	ABILITA'	VALUTAZIONE	COMPETENZE	VALUTAZIONE
Ampie ed approfondite, risponde in modo pertinente, sa stabilire collegamenti interdisciplinari.	9-10	Padroneggia le abilità adattando e trasformando il proprio agire in modo anche originale. L'impegno è volitivo, determinato, altamente produttivo.	9-10	Applicate tecniche di gioco in modo efficace, utilizza abilità motorie in modo corretto e personale, manifesta ottimi livelli di prestazione riferiti alle proprie capacità.	Eccellente/ ottimo
Adeguate e risposte pertinenti ed approfondite.	8	Padroneggia abilità con sicurezza e precisione. L'impegno è costante e sempre produttivo.	8	Esprime un buon livello tecnico, si muove in modo sicuro ed efficace, ha buoni livelli di prestazione in tutte le proposte.	Buono
Adeguate e risposte pertinenti e discretamente approfondite.	7	Padroneggia abilità in modo autonomo. L'impegno è sempre costante.	7	Esprime un discreto livello tecnico, si muove in modo sicuro ma non sempre efficace, ha discreti livelli di prestazione in tutte le proposte.	Discreto
Essenziali e superficiali.	6	Padroneggia semplici abilità. L' impegno è superficiale.	6	Utilizza schemi motori in situazioni semplici con un sufficiente controllo della propria motricità e della tecnica nelle discipline trattate.	Sufficiente
Scarse ed imprecise e risposte non del tutto adeguate.	5	Non sempre padroneggia semplici abilità. L' impegno è saltuario.	5	Difficoltà nel controllo e nell' esecuzione di semplici sequenze motorie.	Mediocre
Molto scarse e risposte non pertinenti alla domanda.	4	Possiede abilità in modo parziale. L' impegno è scarso.	4	Elevate difficoltà nel controllo e nell' esecuzione di semplici sequenze motorie.	Insufficiente
Nulle e mancanza di risposte.	2-3	Non possiede le abilità richieste. Si rifiuta, senza alcun motivo di svolgere la prova. L'impegno è pressoché nullo.	2-3	Gravi difficoltà nel controllo e nell' esecuzione di semplici sequenze motorie.	Gravemente insufficiente.