

## PROGRAMMA SVOLTO - ANNO SCOLASTICO 2023–2024

<b>DEL PROF.</b>	<b>DOCENTE DI</b>	<b>NELLA CLASSE</b>
<b>Rosalba Vitrano</b>	<b>Scienze Motorie e Sportive</b>	<b>4I</b>

MODULI (TITOLO)	CONTENUTI	OBIETTIVI RAGGIUNTI	TEMPI	SPAZI E MEZZI UTIL.	METODI	CRITERI DI VALUTAZIONE	TIPOLOGIA DELLE PROVE
CAPACITA' CONDIZIONALI E COORDINATIVE	RESISTENZA FORZA E VELOCITA' EQUILIBRIO E COORDINAZIONE ORIENTAMENTO SPAZIO/TEMPO	Mantenimento e miglioramento delle capacità condizionali e coordinative attraverso il gioco di squadra; rielaborazione degli schemi motori e miglioramento della coordinazione. Percezione del proprio corpo in situazione di stress psicofisico. Sapersi orientare nello spazio, occupando le zone di interesse nel modo appropriato.	12 ore	Palestra  Struttura all'aperto "Talvera"  Prati del Talvera	Problem solving,  metodo induttivo, cooperati ve learning,  metodo analitico,  metodo deduttivo ,  domande frequenti.	osservazione sistematica  cronometraggio e confronto con tabelle  partecipazione frequenza impegno  rispetto delle regole  collaborazione	Prove pratiche

<b>DEL PROF.</b>	<b>DOCENTE DI</b>	<b>NELLA CLASSE</b>
<b>Rosalba Vitrano</b>	<b>Scienze Motorie e Sportive</b>	<b>4I</b>

<b>MODULI (TITOLO)</b>	<b>CONTENUTI</b>	<b>OBIETTIVI RAGGIUNTI</b>	<b>TEMPI</b>	<b>SPAZI E MEZZI UTIL.</b>	<b>METODI</b>	<b>CRITERI DI VALUTAZIONE</b>	<b>TIPOLOGIA DELLE PROVE</b>
GIOCHI SPORTIVI TRADIZIONALI:  FLOORBALL  BASKET  PALLAVOLO  CALCIO	fondamentali di gioco  regolamento di gioco  strategie di gioco  partite e tornei	saper rispondere adeguatamente agli stimoli visivi  miglioramento del gesto tecnico  collaborare con i compagni per un obiettivo comune  saper arbitrare/autoarbitrare	20 ore	Palestra  Struttura all'aperto "Talvera"  Palestra di roccia viale Trieste	esercizio costante nell'interpretazione personale e critica delle abilità  assistenza reciproca, valutazione reciproca  verifica degli apprendimenti	osservazione sistematica  partecipazione, frequenza, impegno	Prove pratiche

<b>MODULI (TITOLO)</b>	<b>CONTENUTI</b>	<b>OBIETTIVI RAGGIUNTI</b>	<b>TEMPI</b>	<b>SPAZI E MEZZI UTIL.</b>	<b>METODI</b>	<b>CRITERI DI VALUTAZIONE</b>	<b>TIPOLOGIA DELLE PROVE</b>
GIOCHI NUOVI E INNOVATIVI:  ULTIMATE  SPIKEBALL  TCHOUKBALL  STREET RACKET	fondamentali di gioco  regolamento di gioco  strategie di gioco  partite e tornei	saper rispondere adeguatamente agli stimoli visivi  miglioramento del gesto tecnico  collaborare con i compagni per un obiettivo comune  saper arbitrare/autoarbitrare	12 ore	Palestra  Struttura all'aperto "Talvera"	esercizio costante nell'interpretazione personale e critica delle abilità  assistenza reciproca, valutazione reciproca  verifica degli apprendimenti	osservazione sistematica  partecipazione, frequenza, impegno	Prove pratiche

<b>MODULI (TITOLO)</b>	<b>CONTENUTI</b>	<b>OBIETTIVI RAGGIUNTI</b>	<b>TEMPI</b>	<b>SPAZI E MEZZI UTIL.</b>	<b>METODI</b>	<b>CRITERI DI VALUTAZIONE</b>	<b>TIPOLOGIA DELLE PROVE</b>
ATTIVITA' ALL'APERTO:  ATLETICA LEGGERA	Conoscere le regole principali delle discipline individuali e di squadra dell'atletica	saper rispondere adeguatamente agli stimoli visivi  miglioramento del gesto tecnico  collaborare con i compagni per un obiettivo comune	12 ore	Palestra  Struttura all'aperto "Talvera"	esercizio costante nell'interpretazione personale e critica delle abilità  assistenza reciproca, valutazione reciproca  verifica degli apprendimenti	osservazione sistematica  partecipazione, frequenza, impegno	Prove pratiche

MODULI (TITOLO)	CONTENUTI	OBIETTIVI RAGGIUNTI	TEMPI	SPAZI E MEZZI UTIL.	METODI	CRITERI DI VALUTAZIONE	TIPOLOGIA DELLE PROVE
ATTIVITA' SPORTIVA IN ACQUA	Percezione di benessere e sicurezza in un ambiente naturale come l'acqua	Saper nuotare in sicurezza e migliorare il proprio stile natatorio, conoscere le norme di base del salvamento	8 ore	Piscina Samuele	esercizio costante nell'interpretazione personale e critica delle abilità  assistenza reciproca, valutazione reciproca  verifica degli apprendimenti	osservazione sistematica  partecipazione, frequenza, impegno	Prove pratiche