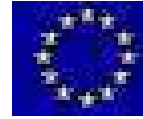


*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca*

Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia

Istituto comprensivo "Cesare Battisti"



## **Istituto Comprensivo Statale "C. Battisti" - Cogliate**

### **PIANO DI LAVORO**

**ISTITUTO: Scuola secondaria "Buzzati" Cogliate ANNO SCOLASTICO 2024/2025**

**CLASSE 1° SEZIONE B**

**DISCIPLINA: Educazione Fisica**

**DOCENTE: Lucchini Pietro Andrea**

**QUADRO ORARIO (n. ore settimanali nella classe): DUE (2)**

#### **1. FINALITÀ EDUCATIVE**

L'educazione fisica concorre a promuovere una equilibrata maturazione psico-fisica del preadolescente, finalizzata alla presa di coscienza del valore del corpo inteso come espressione della personalità e come condizione relazionale, comunicativa, espressiva ed operativa.

L'attività motoria offre la possibilità di sperimentare la vittoria e/o la sconfitta modulando e controllando le proprie emozioni col gruppo dei pari.

Attraverso il gioco gli alunni hanno la possibilità di verificare l'importanza del rispetto delle regole concordate e condivise e dei valori etici che sono alla base della convivenza civile quali la lealtà, il senso di responsabilità e la negazione di qualsiasi forma di violenza.

L'attività ludico-sportiva diventa, quindi, promozione della capacità di vivere il proprio corpo in termini di dignità e di rispetto: è il conseguimento di capacità sociali, di rispetto per gli altri, di formazione alla vita attiva di gruppo in un'ottica collaborativa di confronto. Opportunamente scelte e dosate, le attività motorie concorrono allo sviluppo di competenze che contribuiscono all'acquisizione di sane abitudini di vita a tutela della salute e del benessere (prevenzione di ipocinesia, a cattive abitudini alimentari, all'uso di sostanze che inducono alla dipendenza) da rispettare anche in ambiti extrascolastici. Infine, l'attività motoria praticata in ambiente naturale rappresenta un'esperienza educativa integrata per creare dei futuri cittadini del mondo rispettosi dell'ambiente nel quale vivono.

## **2. ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA**

**PROFILO GENERALE DELLA CLASSE** (caratteristiche cognitive, comportamentali, atteggiamento verso la materia, interessi, partecipazione...)

La classe è composta da 19 alunni, 9 femmine e 10 maschi.

La classe motorialmente si colloca in una fascia media, alcuni alunni faticano a seguire le indicazioni e devono essere accompagnati individualmente nello svolgimento di alcune esercitazioni, altri presentano un discreto grado di coordinazione generale.

Il comportamento è nel complesso corretto, a volte un po' caotico soprattutto durante i momenti destrutturati e nello spogliatoio maschile dove le relazioni sono spesso animate e disordinate, anche a causa di atteggiamenti infantili di alcuni compagni.

L'approccio con la materia è positivo, l'interesse è nel complesso costante e la partecipazione attiva, sia nelle attività individuali che nelle attività di gruppo o nel gioco a squadre; a volte la componente femminile deve essere spronata ad una partecipazione maggiormente attiva nei giochi presportivi, dove i ragazzi tendono a prevaricare.

## **FONTI DI RILEVAZIONE DEI DATI:**

- osservazione degli alunni
- colloqui con gli alunni
- colloqui con le famiglie

## **LIVELLI DI PROFITTO**

1° Livello (ottimo)	2° Livello (distinto)	3° Livello (buono)	4° Livello (discreto)	5° Livello (sufficiente)	6° Livello (insufficiente)	7° Livello (grav.insufficiente)
Alunni N. 20%	Alunni N. 25%	Alunni N. 30%	Alunni N. 15%	Alunni N. 10%	Alunni N. //	Alunni N. //

## **PROVE UTILIZZATE PER LA RILEVAZIONE DEI REQUISITI INIZIALI:**

Test motori per la rilevazione delle capacità di forza, velocità, resistenza, coordinazione e destrezza.  
Prova con osservazione sistematica sulla lateralità e spazialità.

## **3. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA**

### **ASSE CULTURALE DEI LINGUAGGI:**

Padroneggia gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale e non in vari contesti.

Abilità: riconoscere differenti registri comunicativi.

Conoscenze: conoscenze codici fondamentali della comunicazione orale verbale e non verbale.

## ASSE CULTURALE:

Individua strategie appropriate per la soluzione di problemi.

Abilità: segue e individua un percorso risolutivo strutturato in tappe.

Conoscenze: conosce strategie di gioco e individua percorsi alternativi.

<p><b><u>Competenze disciplinari</u></b></p> <p>Obiettivi generali di competenza della disciplina definiti all'interno dei dipartimenti disciplinari</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1 Affinare la padronanza degli schemi motori di base e posturali. .</li><li>2 Controllare e organizzare i movimenti riferiti a se stessi e all'ambiente per risolvere un compito motorio sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali.</li><li>3 Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando criteri di sicurezza per sé e per gli altri.</li><li>4 Conoscere e applicare le tecniche, le tattiche dei giochi praticati, mettendo in atto comportamenti leali.</li></ol>
--	---

## ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE IN ABILITA' E CONOSCENZE

COMPETENZE	ABILITA'/CAPACITA'	CONOSCENZE
1. CORPO E MOVIMENTO	<p>1.1 Applicare alla situazione la giusta risposta motoria.</p> <p>1.2 Usare la tecnica più adeguata all'ottenimento del miglior risultato.</p>	<p>1.1 Utilizza diversi schemi motori combinati tra loro.</p> <p>1.2 Gestisce e utilizza vari attrezzi sportivi piccoli e grandi.</p>
2. COORDINAZIONE GENERALE	<p>2.1 Controllare e rielaborare informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche).</p> <p>2.2 Affinare la lateralità e la dominanza in tecniche specifiche.</p>	<p>2.1 Utilizza fondamentali individuali e di squadra; coordina la propria azione con quella dei compagni.</p> <p>2.2 Organizza e gestisce le capacità coordinative in relazione a equilibrio, orientamento e sequenze ritmiche.</p> <p>2.3 Utilizza tecniche e tattiche specifiche nelle varie discipline.</p>
3. GIOCO E SPORT E FAIR PLAY	<p>3.1 Conoscere le regole e i regolamenti degli sport presi in esame.</p> <p>3.2 Gestire la tensione durante i vari momenti della competizione.</p> <p>3.3 Saper utilizzare responsabilmente ed in modo sicuro gli spazi e le attrezzature.</p>	<p>3.1 Conosce i gesti arbitrali e sa arbitrare.</p> <p>3.2 Assume e controlla in forma consapevole posture e gestualità specifiche dell'attività praticata.</p> <p>3.3 Conosce ed utilizza in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività in relazione a sé e agli altri.</p> <p>3.4 Sperimenta comportamenti di corresponsabilità all'interno di situazioni ludiche.</p>
4. SALUTE E BENESSERE	<p>4.1 Comprendere la relazione movimento-salute e benessere.</p> <p>4.2 Adottare i comportamenti più adeguati per la tutela della sicurezza propria, degli altri e</p>	<p>4.1 Conosce i miglioramenti che l'attività sportiva porta al proprio stato di salute.</p> <p>4.2 Conosce le norme generali per la prevenzione degli infortuni.</p>

	dell'ambiente in cui si vive, in condizioni ordinarie, straordinarie e di pericolo.	4.3 Conosce i principi di una corretta igiene per la prevenzione dalle malattie.
--	---	--

#### **4. ATTIVITA' SVOLTE DAGLI STUDENTI**

ATTIVITÀ	METODOLOGIA STRUMENTI	RISULTATI ATTESI	DURATA ORE	DATA INIZIO	DATA FINE	TIPO VERIFICA UTILIZZATO
1. VALUTAZIONE PREREQUISITI	Test specifici su particolari aspetti della materia.	Vedi obiettivi specifici considerati e obiettivi trasversali.	12 (dodici)	SET.	OTT.	Griglia di osservazione per campione con descrizione di comportamenti. Test specifici.
2. FONDAMENTALI DI SQUADRA DELLA PALLA RILANCIATA TATTICHE E APPLICAZIONE IN GIOCO.	Prevalenza di giochi sportivi: - Fase analisi; - Fase dissociativa; - Apprendimento induttivo.	1. come sopra.	15 (quindici)	NOV.	GEN.	Griglia di osservazione per campione. Griglia di osservazione di dettagli.
3. ARBITRAGGIO PARTITE DI PALLA RILANCIATA.	Sviluppo obiettivo autonomia e consapevolezza. Conoscenza regolamento, regole e gesti arbitrali.	1. come sopra.	2 (due)	GEN.	GEN.	Griglia di osservazione di dettagli con descrizione di azioni.

4. FONDAMENTALI DI SQUADRA DELLA PALLA BASE TATTICHE E APPLICAZIONE IN GIOCO.	Prevalenza di giochi sportivi: - Fase analisi; - Fase dissociativa; - Apprendimento induttivo.	1. come sopra.	12 (dodici)	FEB.	MAR.	Griglia di osservazione di dettagli con descrizione di azioni e comportamenti.
5. ARBITRAGGIO PARTITE DI PALLA BASE.	Sviluppo obiettivo autonomia e consapevolezza. Conoscenza regolamento, regole e gesti arbitrali.	1. come sopra.	2 (due)	MAR.	MAR.	Griglia di osservazione di dettagli con descrizione di azioni e comportamenti
6. ATLETICA LEGGERA.	Utilizzare schemi posturali in situazioni differenti e/o schemi posturali presenti in diverse discipline (60m piani, lancio del vortex, salto in lungo, 1000 m).	1. come sopra.	22 (ventidue)	MAR.	MAG.	Misurazione dei risultati tramite gare specifiche su singole discipline
7. RESISTENZA.	(vedi Atletica leggera).	1. come sopra.	4 (quattro)	OTT.	MAG.	Test specifico. Cooper
8. TORNEI.	(vedi 2-3-4-5).	1. come sopra.	2 (due)	GIU.	GIU.	Non prevista.

## 5. METODOLOGIE

La scelta metodologica sarà effettuata cercando di creare le condizioni migliori di apprendimento per gli alunni.

Affinché ciò possa realizzarsi è necessario che:

- nell'affrontare un argomento si partirà sempre da una situazione globale che rappresenta il momento in cui l'allievo "familiarizza" con l'argomento stesso;
- dopo aver compreso globalmente ciò che "deve fare" subentrerà un momento più specifico, di tipo analitico, in cui dovrà avvenire la consapevolezza del "come si deve fare per....".In questa fase verranno analizzate tutte quelle informazioni riguardanti la percezione del proprio corpo, dello spazio e del tempo, che sono le informazioni necessarie per la progettazione di un movimento ( problem-solving);
- quest'ultima fase sarà ulteriormente rinforzata da un momento di verbalizzazione che permetterà all'allievo di elaborare ed organizzare, a livello concettuale, ciò che ha appreso durante l'esperienza motoria.

In questo modo l'allievo sarà messo nella condizione di agire da protagonista, verranno proposte situazioni dove non si definiscono i gesti motori, le regole, i compiti e i ruoli ma si lascia ad ognuno la possibilità di esprimere le proprie potenzialità per raggiungere l'obiettivo prefissato (metodo induttivo).

In questa metodologia svolge una funzione importantissima il ruolo dell'errore visto come momento di rettifica, di revisione e quindi di crescita, di cambiamento e non come situazione frustrante da evitare.

Gli automatismi che si raggiungeranno non saranno rigidi (ripetizione meccanica del gesto o di uno schema ottenuto con l'addestramento) ma saranno adattabili e trasferibili in altri ambiti motori e concettuali.

L'apprendimento e la condivisione delle regole saranno indotte durante tutte le occasioni di giochi motori sia individuali che di squadra, (metodo deduttivo).

Le lezioni si svolgeranno in palestra e, condizioni atmosferiche permettendo, saranno svolte all'aperto.

Per la proposta delle attività teoriche si utilizzerà la metodologia del cooperative-learning perché migliora l'apprendimento e facilita lo sviluppo di abilità cognitive di alto livello e l'attitudine a lavorare con gli altri.

## **6. MEZZI DIDATTICI**

- Testi adottati: fotocopie e dettatura appunti, materiale inviato dal docente sulla piattaforma "Classroom" condivisa con gli studenti.
- Eventuali sussidi didattici o testi di approfondimento: uso di filmati o sequenze fotografiche.
- Attrezzature e spazi didattici utilizzati: palestra coperta, zona sportiva esterna, classe, piccoli e grandi attrezzi in dotazione all'istituto.
- Altro: tornei e partecipazione a gare sportive

## **7. MODALITA' DI VERIFICA DEL LIVELLO DI APPRENDIMENTO**



TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	SCANSIONE TEMPORALE
Prove scritte (2) <ul style="list-style-type: none"> <li>● Questionari (prove strutturate)</li> </ul> Prove orali (di recupero) Prove pratiche (8) <ul style="list-style-type: none"> <li>● Test</li> <li>● Prove pratiche</li> <li>● Osservazioni sul comportamento di lavoro (partecipazione, impegno, attenzione, metodo di lavoro)</li> </ul>	N. verifiche sommative previste per quadrimestre Scritte: almeno una per quadrimestre. Pratiche: almeno quattro per quadrimestre.
<u>MODALITÀ DI RECUPERO</u>	<u>MODALITÀ DI APPROFONDIMENTO</u>
Recupero curriculare:  Per le ore di recupero, durante le ore di lezione, in coerenza con il PTOF, si adoperano le seguenti strategie e metodologie didattiche: <ul style="list-style-type: none"> <li>● esercizi analitici sul gesto;</li> <li>● attività guidate a crescente livello di difficoltà;</li> <li>● esercitazioni per migliorare la tecnica di esecuzione.</li> </ul>	Attività previste per la valorizzazione delle eccellenze <ul style="list-style-type: none"> <li>● Partecipazione a manifestazioni sportive.</li> <li>● Arbitraggio dei giochi e attività proposte.</li> </ul>

## **8. CRITERI DI VALUTAZIONE**

### **Verifiche e valutazione**

Le verifiche svolte prevalentemente tramite prove pratiche sia individuali che di gruppo o personalizzate se opportuno, sono riferite agli obiettivi analizzati in termini di prestazioni e osservazioni.

Si adottano le seguenti modalità:

- verifiche oggettive con misurazione della prestazione
- verifiche scritte/colloqui delle conoscenze acquisite
- osservazioni sistematiche dell'alunno durante lo svolgimento delle lezioni (osservazione dei comportamenti cognitivi, operativi e relazionali)
- osservazione sull'acquisizione e applicazione delle tecniche e delle regole in riferimento al livello di partenza
- osservazione dei risultati quotidiani al fine di valutare l'interesse, l'impegno, l'attenzione, la collaborazione, il livello di socializzazione, la capacità di elaborazione personale.

Per la **valutazione diagnostica** quindi si analizzano, tramite osservazioni dirette e prove d'ingresso, conoscenze, abilità, competenze, comportamenti relazionali e meta cognitivi.

Per la **valutazione formativa** si procede quindi all'individuazione dei punti di forza e di debolezza di ciascun studente attraverso le osservazioni sistematiche dei suoi comportamenti e l'analisi delle sue prestazioni.

Queste stesse informazioni consentono di confermare o di correggere le linee della programmazione e di intraprendere in itinere attività di recupero, di consolidamento e di potenziamento a favore degli alunni stessi.

Per la **valutazione sommativa**, si utilizza la scala di misurazione in decimi, da 4 a 10, viene considerato il raggiungimento degli obiettivi specifici di apprendimento anche in relazione alla situazione iniziale di ciascun allievo.

TIPO VERIFICA	INDICATORI DI PERFORMANCE	GIUDIZIO / VOTO
PROVA PRATICA IN ITINERE	1. ESEGUE CON PRECISIONE E NATURALIZZA GLI SCHEMI MOTORI DI BASE RICHIESTI 2. .... IN MODO SODDISFACENTE..... 3. .... IN MODO ADEGUATO..... 4. .... CON QUALCHE IMPRECISSIONE..... 5. .... CON DIFFICOLTA'..... 6. .... CON GRAVI DIFFICOLTÀ .....	10 / 9 8 7 6 5 4
PROVA PRATICA IN ITINERE	1. AFFRONTA IN CONDIZIONI OTTIMALI L'IMPEGNO MOTORIO 2. ....SODDISFACENTI..... 3. ....ADEGUATE..... 4. ....ADEGUATE SOLO PER ALCUNE ATTIVITA' 5. ....NON ADEGUATE..... 6. ....MOLTO CARENTI .....	10 / 9 8 7 6 5 4
VERBALIZZAZIONE TEST QUESTIONARIO QUADRIMESTRALE	1. RICONOSCE GLI ELEMENTI PIU' SIGNIFICATIVI CON FACILITA' 2. ....IN MODO SODDISFACENTE 3. ....IN SEMPLICI SITUAZIONI 4. ....SOLO PER ALCUNE ATTIVITA' 5. ....CON DIFFICOLTA' 6. ....CON GRAVI DIFFICOLTÀ	10 / 9 8 7 6 5 4
PROVA PRATICA IN ITINERE	1. COMPRENDE LE REGOLE IN MODO CORRETTO 2. .... SODDISFACENTE 3. .... ADEGUATO 4. .... ADEGUATO SOLO PER ALCUNE ATTIVITA' 5. .... CON DIFFICOLTA' 6. .... CON GRAVI DIFFICOLTÀ	10 / 9 8 7 6 5 4

Cogliate, 10 Novembre 2024

Il Docente  
Pietro Andrea Lucchini

