

**CURRICOLO VERTICALE:**  
**SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE - classe SECONDA scuola SECONDARIA**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:** Imparare a imparare: comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità che potranno poi essere applicate nel futuro in vari contesti di vita: casa, lavoro, istruzione e formazione.

<i>Competenze</i>		<i>Abilità specifiche</i>		<i>Nuclei tematici (conoscenze)</i>		
<b>Competenza1</b> Acquisire consapevolezza del proprio corpo e migliorare le proprie capacità fisiche.		Saper utilizzare consapevolmente le procedure proposte dall'insegnante per l'incremento delle capacità condizionali e realizzare propri piani di lavoro. Saper controllare azioni motorie in situazioni semplici.		Informazioni principali sulle procedure utilizzate nell'attività per il miglioramento delle capacità condizionali.		
<b>Valutazione e descrizione dei livelli di competenza</b>						
Approfondita, disinvolta		Certa e sicura	Sicura	Soddisfacente	Essenziale	Parziale
<b>Voto</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>5/4</b>
<b>Competenza2</b> Destreggiarsi nella motricità finalizzata in relazione allo spazio e al tempo.		Essere in grado di utilizzare le posizioni più adatte dei diversi segmenti corporei per affrontare situazioni complesse di disequilibrio su oggetti di difficile controllo.		Riconoscere nell'azione del corpo le componenti spazio-temporali. Riconoscere strutture temporali più complesse.		
<b>Valutazione e descrizione dei livelli di competenza</b>						
Approfondita, disinvolta		Certa e sicura	Sicura	Soddisfacente	Essenziale	Parziale
<b>Voto</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>5/4</b>
<b>Competenza3</b> Interpretare e comunicare contenuti emozionali/tecnici attraverso i gesti e il movimento.		Rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture, individualmente, a coppie, in gruppo. Reinventare la funzione degli oggetti.		Conoscere le tecniche di espressione corporea.		
<b>Valutazione e descrizione dei livelli di competenza</b>						
Approfondita, disinvolta		Certa e sicura	Sicura	Soddisfacente	Essenziale	Parziale
<b>Voto</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>5/4</b>

<b>Competenza4</b> Partecipare a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra, rispettando le regole, imparando a gestire con equilibrio sia la sconfitta che la vittoria.		Inventare nuove forme di attività ludico-sportive. Relazionarsi positivamente con il gruppo rispettando le diverse capacità, le esperienze pregresse, le caratteristiche personali.		Conoscere gli elementi regolamentari semplificati indispensabili per la realizzazione del gioco.	
<b>Valutazione e descrizione dei livelli di competenza</b>					
Costruttiva (partecipa sempre)	Efficace (partecipa quasi sempre)	Attiva e pertinente (partecipa spesso)	Attiva (partecipa sovente)	Dispersiva e settoriale (partecipa talvolta)	Oppositiva, passiva (partecipa quasi mai o mai)
<b>Voto</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>6</b>
<b>Competenza5</b> Assumere comportamenti rispettosi della salute propria ed altrui.		Sperimentare piani di lavoro personalizzati. Rispettare le regole del fair play.		Presenza di coscienza della propria efficienza fisica e autovalutazione delle proprie capacità e performance. Il valore etico dell'attività sportiva e della competizione.	
<b>Valutazione e descrizione dei livelli di competenza</b>					
Autonomo, consapevole	Consapevole	Soddisfacente	Adeguate	Essenziale	Parziale
<b>Voto</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>6</b>
					<b>5/4</b>