



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE  
**LEONARDO DA VINCI**

Via Nelson Mandela snc - 62102 CIVITANOVA MARCHE (MC)  
Tel. 0733 815931 Fax 0733 776054 - [www.iisdavinci.gov.it](http://www.iisdavinci.gov.it)  
[mcis00200p@istruzione.it](mailto:mcis00200p@istruzione.it) - [mcis00200p@pec.istruzione.it](mailto:mcis00200p@pec.istruzione.it)



ANNO SCOLASTICO 2019/2020

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE

CLASSE 1 SEZ F LINGUISTICO

MATERIA SCIENZE MOTORIE

La presente programmazione sviluppa e definisce quanto previsto dalle *“Indicazioni nazionali riguardanti gli obiettivi specifici di apprendimento concernenti le attività e gli insegnamenti compresi nei piani degli studi previsti per i percorsi liceali di cui all’articolo 10, comma 3, del decreto del Presidente della Repubblica 15 marzo 2010, n. 89, in relazione all’articolo 2, commi 1 e 3, del medesimo regolamento.”* relativamente al curriculum, alla classe e alla materia specifica



## Sez. A - Analisi della classe

### ELEMENTI TRATTI DALL'OSSERVAZIONE, DAGLI EVENTUALI TEST D'INGRESSO E DALLE PRIME PROVE DI VERIFICA IN MERITO AL POSSESSO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI

La classe è composta da 28 alunni di cui 20 alunne e 8 alunni. Mostrano una buona motivazione al lavoro e partecipano con attenzione e interesse all'attività motoria e sportiva proposta.

### VALUTAZIONE SINTETICA ( 1 = GRAVI CARENZE -> 5= LIVELLO ECCELLENTE ) ( BARRARE LA CASELLA CORRISPONDENTE ALLA VALUTAZIONE )

1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### ESITO DEI TEST D'INGRESSO

### DISTRIBUZIONE PERCENTUALE DEGLI STUDENTI NEI DIVERSI LIVELLI ( 1 = GRAVI CARENZE -> 5= LIVELLO ECCELLENTE )

LIVELLI	1	2	3	4	5
% STUDENTI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Sez. B - Contenuti



Indicare **sinteticamente** i moduli **con indicazione breve** dei contenuti (fra quelli inclusi nelle *Indicazioni Nazionali*, nella programmazione di dipartimento o diversi), la previsione di valutazioni intermedie e finali e il periodo di effettuazione del modulo (mese)

1	<b>GINNASTICA DI BASE</b>	Impara nuovi movimenti e li stabilizza attraverso la correzione e la ripetizione -Esercizi di mobilità articolare -Esercizi di ginnastica respiratoria -Strisciare, rotolare, arrampicarsi -Correre, saltare, lanciare -Esercizi con piccoli attrezzi -Rilassamento e autocontrollo -Esercizi di potenziamento a carico naturale -Circuiti di destrezza	NO  SI INTERMEDI FINALI	SET- TEMBRE
2	<b>Esercizi preacrobatici</b> -elementi di ginnastica artistica:	- Capovolta avanti/indietro, - Tuffo in avanti e capovolta - Candela/verticale	INTERMEDI NO  SI FINALI	OTTO- BRE
3	<b>Esercizi ai grandi attrezzi:</b>	-spalliera -quadro svedese, -palco di salita, -asse di equilibrio, (trave) -cavallina (passaggio framezzo e divaricato)	INTERMEDI NO  SI FINALI	FEB- BRAIO
		<b>SPORT INDIVIDUALI</b>		
4	<b>Atletica leggera</b>	-Corsa veloce -Resistenza aerobica -Salto in alto -Getto del peso -Lancio del disco -Staffetta	INTERMEDI NO  SI FINALI	APRILE / MAG- GIO



5	<b>Sport con la racchetta</b> Badminton Tennis Pallatamburello	-Fondamentali individuali -Regolamento	INTERMEDI NO  SI  FINALI	GENNA- IO / MARZO
6	<b>Nuoto</b>	Conosce le principali caratteristiche tecniche dei vari stili Conosce la tecnica della respirazione e la differenza tra le partenze dei vari stili -Stile libero-Dorso-Rana-Delfino -Tuffi	INTERMEDI NO  SI  FINALI	FEB- BRAIO
		<b>SPORT DI SQUADRA</b>		
7	<b>Pallavolo</b> <b>Pallacanestro</b> <b>Calcio a 5</b> <b>Pallamano</b> <b>Baseball</b> <b>Tag Rugby</b> <b>Hockey su prato</b>	-Fondamentali individuali di gioco -Regole principali	INTERMEDI NO  SI  FINALI	SETT/ MAG- GIO



8	<p><b>Educazione alla salute e prevenzione</b> Benefici attività Fisica</p> <p>Educazione Alimentare</p> <p>Prevenzione e Primo soccorso</p>	<p>-Sapere l'utilità di una regolare attività fisica.</p> <p>-Conoscere i disturbi della sedentarietà, paramorfismi e dismorfismi</p> <p>-Prendere coscienza dei cambiamenti del proprio sviluppo fisico</p> <p>-Conoscere le sostanze indispensabili per un'alimentazione equilibrata</p> <p>-Assumere comportamenti funzionali alla sicurezza personale e degli altri in palestra, a scuola e negli spazi aperti.</p>	<p>INTERMEDI NO</p> <p>SI</p> <p>FINALI</p>	<p>SETT/ MAG- GIO</p>
9	<p><b>Sport ,regole e fair play</b></p>	<p>-Conoscenza degli sport trattati nel rispetto delle regole con correttezza per un vero fair play.</p>		

UNITA' PLURIDISCIPLINARE (TITOLO)	CONTENUTI DISCIPLINARI INSERITI NELL'UNITA'	VALUTAZIONI	PERIODO	MATERIE INSERITE NELL'UNITA'
No Planet B: confronto di strategie per salvare il nostro pianeta	Utilizzare le competenze della disciplina e trasferirle in altri ambiti utilizzando anche tecnologie digitali	INTERMEDIE NO	2° QUAD.	
		SI FINALI		



Sez. C - Competenze finali

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Lo studente sa riportare le proprie conoscenze in qualunque contesto, sa adattare tatticamente la propria condotta motoria rispetto a situazioni variabili, sa trasferire i propri apprendimenti motori a situazioni simili ma nuove, sa migliorare le capacità di ascolto e comprensione, sa autonomamente progettare sequenze motorie valide.	L'alunno agisce con senso di responsabilità nella gestione di attività individuali e di squadra accettando la competizione, riconoscendo i propri limiti, gestendo consapevolmente situazioni moderatamente complesse. lo studente sa valutare e analizzare criticamente l'azione eseguita e il suo esito in rapporto all'intenzione e allo scopo diretto, sa cogliere i significati secondari della propria azione, sa condurre con sicurezza e padronanza la propria esperienza motoria.	Lo studente ha memorizzato le modalità esecutive di alcune azioni motorie, le sa selezionare e utilizzare su specifica richiesta, sa valutarne la pertinenza, fa uso di una terminologia specifica e di semplici nozioni di anatomia umana sa relazionare sulle modalità esecutive e sa le basilari nozioni di prevenzione e sicurezza.

Nello specifico:

- Elaborare risposte motorie efficaci in situazioni complesse
- Saper eseguire esercizi di stretching e ginnastiche dolci
- Controllare gli spostamenti del corpo in più direzioni (spazio) e nel rispetto di vincoli temporali
- Sviluppare il senso delle distanze e delle traiettorie, sviluppare la capacità di anticipazione
- Utilizzare un grande attrezzo (quadro svedese, cavallina)
- Descrivere gli elementi fondamentali (tecnica, regolamento) che caratterizzano le attività sportive sperimentate praticamente
- Atletica: conoscenza e pratica di almeno una specialità.
- Sostenere una corsa di lunga durata aerobica
- Ginnastica artistica: saper fare una capovolta avanti
- Pallavolo: saper eseguire i fondamentali individuali (palleggio, bagher, battuta) e dei fondamentali di squadra (schema a w con alzatore al centro)
- Pallacanestro: acquisizione dei fondamentali individuali e di squadra (palleggio, tiro a canestro, passaggi, difesa a uomo e difesa a zona)
- Nuoto: stile libero, dorso, rana, tuffi dal bordo



- Saper utilizzare gli elementi del primo soccorso e traumatologia in caso di infortunio sportivo

#### Definizione dei criteri per la corrispondenza tra voti e livelli di competenze acquisite

Per acquisire il livello di base è richiesto all'allievo di dimostrare semplici capacità operative nell'ambito dei singoli moduli, di saper applicare ed utilizzare sufficientemente le qualità fisiche, adeguandole alle diverse esperienze e contenuti tecnici, nel rispetto delle norme di sicurezza. Si applica e partecipa in modo costante. Per acquisire livelli di grado intermedio l'alunno deve dimostrare di possedere abilità via via più complesse e un adeguato senso di autocontrollo, di utilizzare una sufficiente padronanza del linguaggio tecnico e di rispettare le regole di convivenza civile. Partecipare attivamente e applicare le correzioni ed essere collaborativo. Per acquisire livelli di grado avanzato (livello ottimo ed eccellente) è necessario che l'alunno dimostri di possedere la capacità di trasferire abilità in più settori anche della sfera sportiva; di conseguire competenze anche di tipo tecnico - tattico e progettuale; di conoscere in modo più approfondito tutti gli argomenti trattati, le regole sportive e il regolamento d'istituto; di dimostrare il senso di appartenenza all'istituto impegnandosi anche nelle attività dei Campionati Sportivi Studenteschi. Partecipare attivamente, essere autonomo sempre attento e motivato, avere un ottimo rapporto interpersonale.

Liv.	Voti	Descrizione dei livelli
<b>I</b>	<b>10</b>	<b>Livello eccellente</b>
<b>II</b>	<b>9</b>	<b>Livello ottimo</b>
<b>III</b>	<b>7-8</b>	<b>Livello Intermedio</b>
<b>IV</b>	<b>6</b>	<b>Livello Base</b>
<b>V</b>	<b>1- 5</b>	<b>Livello base non raggiunto</b>





ASSE CULTURALE /AREA	COMPETENZE ATTINENTI ALLA DISCIPLINA
<p><b>LINGUISTICO-ESPRESSIVO (COMPETENZE DI LETTURA, COMPrensIONE ED ESPRESSIONE, USO CORRETTO DEL LINGUAGGIO DISCIPLINARE):</b>  <b>LOGICO-ARGOMENTATIVO (COMPETENZE NELLA COSTRUZIONE EFFICACE E VALIDA DEL DISCORSO)</b>  <b>1. "PADRONEGGIARE GLI STRUMENTI ESPRESSIVI ED ARGOMENTATIVI INDISPENSABILI PER GESTIRE L'INTERAZIONE COMUNICATIVA VERBALE IN VARI CONTESTI"</b>  <b>2. COMPETENZA IN ALTRI LINGUAGGI: "UTILIZZARE E PRODURRE TESTI MULTIMEDIALI"</b></p>	<p>Si osserverà :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La competenza comunicativa mediante l'uso del codice specifico, del contesto della disciplina in oggetto.</li> <li>2. La varietà gestuale fatta di posture e gesti propri del linguaggio del corpo</li> <li>3. Riconosce i diversi linguaggi, si esprime per sostenere una propria idea, gestisce un conflitto verbale, guida una lezione, avanza proposte nell'ambito delle Scienze Motorie</li> </ol> <p>Utilizza un testo multimediale che affronti contenuti specifici delle Scienze Motorie.</p>
<p>STORICO –SOCIALE:            COLLOCARE L'ESPERIENZA PERSONALE IN UN SISTEMA DI REGOLE FONDATO SUL RECIPROCO RICONOSCIMENTO DEI DIRITTI GARANTITI DALLA COSTITUZIONE A TUTELA DELLA PERSONA, DELLA COLLETTIVITÀ E DELL'AMBIENTE</p>	<p>Si osserverà :            come l'allievo si comporta nei confronti di se stesso, del gruppo e dell'ambiente manifestando consapevolezza dei diritti e dei doveri che ha in quanto cittadino italiano.</p>
<p>TECNOLOGICO            1. ESSERE CONSAPEVOLE DELLE POTENZIALITÀ E DEI LIMITI DELLE TECNOLOGIE NEL CONTESTO CULTURALE E SOCIALE IN CUI VENGONO APPLICATE</p>	<p>1. come l'allievo ragiona riguardo all'utilizzo delle tecnologie nel contesto dell'attività motoria e sportiva: riferite ai materiali (abbigliamento, costumi, scarpe ecc.) agli attrezzi (piste di atletica leggera, giavellotto, piscine, ecc.), ausili per l'attività fisica e lo sport adattati ( carrozzine per il basket o l'atletica leggera, protesi ecc.)</p>
<p><b>METODOLOGICO (IMPARARE AD IMPARARE) (COSTRUZIONE PROGRESSIVA DI UN VALIDO METODO DI STUDIO )</b>            Abilità motorie, sportive ed espressive.            Socialità</p>	<p>Si osserverà :            come l'allievo saprà organizzare il proprio tempo di lavoro e il tempo libero per imparare ad utilizzare conoscenze e abilità motorie.            Trasferire e ricostruire autonomamente tecniche nei vari contesti.</p>





Indicare le competenze specifiche che dovrebbero essere conseguite dagli studenti alla fine dell'anno scolastico, utilizzando le abilità e le conoscenze acquisite.

( Riferirsi , declinare e sviluppare quanto previsto per la specifica materia nelle Indicazioni Nazionali per biennio di riferimento della classe [1°biennio, 2° biennio, ultimo anno ]e quanto è stato definito in sede di programmazione di dipartimento )

	COMPETENZE	DESCRITTORI ( Descrivere utilizzando i termini chiave seguenti o analoghi : saper <fare> , saper risolvere <situazioni problematiche>, saper utilizzare <conoscenze e strumenti per conseguire un risultato > )	PRIORITA' (Definire una priorità al conseguimento delle competenze da 1= più importante a 3= meno importante)
1	Utilizzazione efficace del linguaggio corporeo  Proprietà del linguaggio tecnico della disciplina	1-Essere in grado di riconoscere e utilizzare le potenzialità del movimento e del corpo e le funzioni fisiologiche in relazione alla disciplina 2-Riconoscere le differenze tra il movimento funzionale e il movimento espressivo esterno ed interno 3-saper utilizzare il lessico specifico relativamente allo sport praticato.	1
2	Competenze nel decidere rapidamente le scelte fra ipotesi risolutive	Eeguire i fondamentali individuali in funzione dell'azione di gioco. Applicare le principali regole di gioco	1
3	Competenze nel correlare e trasferire i gesti tecnici tra i diversi sports	Trasferire e ricostruire autonomamente , semplici tecniche, strategie, regole adattandole alle esigenze dei vari sport	1
4	Utilizzazione efficace degli attrezzi presenti in palestra		1



**SEZ. C.3 DECLINAZIONE DELLE COMPETENZE NEI SINGOLI MODULI**

Indicare per ciascuno dei moduli della **sezione B** le competenze più rilevanti in relazione ai contenuti trattati (almeno **tre** per ogni modulo )

<b>MODULO</b>	<b>COMPETENZE</b> (indicare i numeri d'ordine della tabella sez.C2 delle competenze più rilevanti per il modulo)	<b>DESCRITTORI</b> ( Descrivere che cosa lo studente deve saper fare per dimostrare il suo livello per le competenze indicate )
<b>1</b> <b>Ginnastica di base</b>		1.Avere coscienza della propria corporeità sapendosi adattare alle variabili motorie e sportive 2.Essere in grado di trasformare i vari schemi motori in gesti tecnici e sportivi, progettando lavori personali da condividere con i compagni. 3.Saper mantenere il controllo e la concentrazione in esperienze motorie sempre più complesse.
<b>2</b> <b>Esercizi preacrobatici</b>		Saper adattare i propri schemi motori ad equilibri statici, dinamici e in situazione capovolta. 1.Essere in grado di andare in verticale o verticale appoggiata 2.Sper effettuare una capovolta avanti-indietro (o uno slancio indietro)
<b>3</b> <b>Esercizi ai grandi attrezzi:</b>		Adattare i propri schemi motori ad equilibri statici ,dinamici e in volo. 1.Saper entrare e muoversi sul quadro svedese 2.Saper eseguire traslocazioni alla spalliera 3.Saper eseguire il salto della cavallina (passaggio divaricato e framezzo) 4.Saper fare una traslocazione da semplice a complessa sull'asse di equilibrio (trave)
<b>4</b> <b>Atletica leggera</b>		1.Saper interpretare le varie fasi della corsa , con l'applicazione corretta delle tecniche. 2.Saper interpretare le varie fasi dei salti, con l'applicazione corretta delle tecniche. 3. Saper interpretare le varie fasi dei lanci, con l'applicazione corretta delle tecniche.
<b>5</b> <b>Sport con la racchetta</b>		1.Essere in grado di sapere cosa fare e non fare per effettuare correttamente e con efficacia i fondamentali individuali . 2.Essere in grado conoscendo i regolamenti di arbitrare una partita.



MODULO	COMPETENZE (indicare i numeri d'ordine della tabella sez.C2 delle competenze più rilevanti per il modulo)	DESCRITTORI ( Descrivere che cosa lo studente deve saper fare per dimo- strare il suo livello per le competenze indicate )
7 Sport di squadra		1. Eseguire i fondamentali individuali in funzione dell'azione di gioco. 2. Applicare le principali regole di gioco
8 Educazio- ne alla salute e preven- zione		1.Tenersi in forma e fare sport assumendo quotidianamente atteggiamenti posturali corretti, finalizzati ad un miglioramento dello stato di salute e di benessere. 2.Essere in grado di calibrare l'attività fisica ,curando l'alimentazione e evitando l'assunzione di sostanze pericolose e sconosciute.
9 Sport re- gole e fair play		1 Saper svolgere ruoli di direzione dell'attività sportiva nel rispetto delle regole privilegiando la componente educativa ,sviluppando lo spirito di collaborazione e il rispetto di sé e degli altri.

#### Sez D - Valutazione

Saranno effettuate almeno 2 verifiche pratiche a quadrimestre, in forma di test o attraverso valutazione visiva.

La valutazione non solo rappresenterà il momento iniziale e finale della programmazione curriculare, ma anche un'azione continua durante lo svolgimento della stessa, che permetterà di rivedere tutti gli elementi che avranno bisogno di modificazioni in funzione delle nuove situazioni. Si valuterà quindi innanzitutto la situazione di partenza, su cui si costruirà tutto il progetto educativo, considerando non solo gli aspetti cognitivi legati al possesso di capacità e abilità, ma anche quelli di carattere psicologico, socio-ambientale e personale. Si ritengono importanti e necessari due momenti di valutazioni: quella formativa, intesa come azione continua e permanente, volta soprattutto a controllare ed adeguare il progetto educativo che si vuole sviluppare in funzione della maturazione globale dell'allievo; quella sommativa, da effettuare al termine del primo quadrimestre e a fine anno scolastico, che sarà l'integrazione delle valutazioni oggettive del processo di apprendimento ( verifiche ) e di quelle soggettive che prenderanno in debita considerazione altri aspetti, quali la situazione di partenza, i progressi realizzati, l'interesse per la disciplina, la partecipazione, l'impegno, aspetti di carattere psicologico, socio ambientale e personale. Per ogni test saranno stabiliti gli indicatori da valutare, i relativi pesi e sarà usata una scala di voti da uno a cinque. Verrà determinato il punteggio grezzo ottenuto e, in relazione al punteggio grezzo massimo ottenibile, verrà trasformato il punteggio grezzo in voto finale.

Per tutti coloro che sono esonerati dall'attività pratica saranno valutati oralmente sui vari argomenti del programma.



**SEZ.D.1 - GRIGLIA DI VALUTAZIONE**

Si riporta la griglia di valutazione che sarà applicata nel corso dell'anno per la valutazione del livello delle competenze nelle singole verifiche per definire la proposta di voto negli scrutini intermedi e finali

**LA SUFFICIENZA è FISSATA AL 60% DEL PUNTEGGIO GREZZO**

Liv.	Voti	Descrizione dei livelli
I	10	Livello Eccellente
II	9	Livello Ottimo
III	7-8	Livello Buono
IV	6	Livello Sufficiente
V	1- 5	Livello base non raggiunto

Griglia di Valutazione	Pesi	Insufficiente	Sufficiente	Buono	Ottimo	Eccellente
Impegno e partecipazione alle attività	5	2	3	3,5 -4	4,5	5
Conoscenze	5	2	3	3,5 -4	4,5	5
Capacità Motorie	5	2	3	3,5 -4	4,5	5
Comportamento e Rispetto delle regole di gioco	5	2	3	3,5 -4	4,5	5
Punteggio grezzo (pesi x livelli)		40	60	70 / 80	90	100
Voto		5	6	7 / 8	9	10



### SEZ. D.2 - DEFINIZIONE DEL LIVELLO DI SUFFICIENZA

Fornire un descrittore in termini di competenze del livello di sufficienza alla fine dell'anno scolastico (proposta di voto finale) collegato alla tabella di competenza riportata nella sez. c.2 e alla griglia di valutazione

Lo studente possiede le seguenti competenze, relativamente allo specifico disciplinare :

- 1) **Aspetto motorio:** il gesto effettuato è globalmente accettabile nelle modalità di esecuzione.  
I risultati dell'azione sono sufficienti.
- 2) **Aspetto tecnico e tattico degli sport individuali e di squadra:** esegue correttamente i fondamentali.
- 3) **Aspetto cognitivo:** conosce e comprende i contenuti nelle linee fondamentali, e utilizza un lessico sufficientemente adeguato.
- 4) **Aspetto comportamentale:** partecipa in modo continuo, anche se poco attivo. Collabora con i compagni se sostenuto; si impegna in modo sufficientemente accettabile rispettando le regole stabilite.

Sez. E - Metodologie adottate, strumenti didattici, tipologie di verifica intermedie e finali di modulo, sommative di fine quadrimestre e di fine anno.

### SEZE. 1 METODOLOGIA E STRUMENTI DIDATTICI

Indicare i metodi e gli strumenti didattici utilizzati nello specifico percorso disciplinare anche in relazione al livello della classe, al comportamento di lavoro e alle abilità possedute dagli studenti, ponendoli in una scala di priorità da 1 a 5 (1 = quella ritenuta più efficace e maggiormente usata; 5 = quella ritenuta meno efficace e meno utilizzata) nelle tabelle seguenti :

<b>METODOLOGIA</b>	<b>MOTIVAZIONE DELLA SCELTA</b> ( in relazione ai processi acquisizione e potenziamento delle competenze )	<b>PRIORITÀ NELL'UTILIZZO</b>
Lezione frontale	Attività pratica in palestra	1
Didattica laboratoriale		
Lezione interattiva		



VI

<b>METODOLOGIA</b>	<b>MOTIVAZIONE DELLA SCELTA</b> ( in relazione ai processi acquisizione e potenziamento delle competenze )	<b>PRIORITÀ NELL'UTILIZZO</b>
<b>Cooperative learning ( lavoro di gruppo )</b>	Confronto tra gli studenti in piccoli gruppi su compiti di realtà finalizzato alla realizzazione di un prodotto (es. costruzione di un percorso o circuito, di un esercizio ecc..)	
<b>Flippedclassroom( Classe rovesciata )</b>		
<b>Problemsolving</b>		
<b>E-Learning</b>		
<b>Brain storming</b>	Confronto di idee su una specifica tematica al fine di estrapolare i concetti chiave da cui partire per l'impostazione dei contenuti e delle conoscenze da perseguire per la realizzazione di un compito ( competenze)	

<b>STRUMENTI DIDATTICI</b>	<b>MOTIVAZIONE DELLA SCELTA</b> ( in relazione ai processi acquisizione e potenziamento delle competenze )	<b>PRIORITÀ NELL'UTILIZZO</b>
<b>Libri di testo in formato misto</b>		
<b>Libri di testo in forma solo digitale</b>	Trattazione degli aspetti teorici funzionali alla parte pratica	3
<b>LIM per contenuti multimediali</b>	Osservazione di video inerenti alle attività praticate	3
<b>LIM in modalità interattiva</b>		



STRUMENTI DIDATTICI	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA ( in relazione ai processi acquisizione e potenziamento delle competenze )	PRIORITÀ NELL'UTILIZZO
Strumenti informatico-digitali in modalità laboratoriale ed interattiva		
E-activities		
Piattaforma digitale		

#### SEZ. E.2 TIPOLOGIA DI VERIFICA

Indicare le tipologie di verifica utilizzate nel corso dell'anno, motivando la scelta, specificando l'uso nelle diverse fasi del percorso formativo ( I = intermedie ; FM= fine modulo ; FQ = fine quadrimestre ; FA = fine anno scolastico ) e ponendole in una scala di priorità da 1 a 5 ( 1= quella ritenuta più efficace e maggiormente usata ; 5 = quella ritenuta meno efficace e meno utilizzata ) . Le verifiche possono essere somministrate in forma mista ( più tipologie in un'unica prova ) . La stessa tipologia può essere utilizzata per verifiche in diverse fasi del percorso formativo .

TIPOLOGIA DI VERIFICA	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA ( in relazione alla verifica dei processi di acquisizione e potenziamento delle competenze )	FASE	PRIORITÀ NELL'UTILIZZO
Interrogazione orale	Per coloro che saranno esonerati dall'attività pratica	FQ	1
Prove pratiche	Test, verifica delle competenze acquisite	I;FQ;FA	1
Prove grafiche			
Saggio breve o articolo di giornale ( scritto )			
Analisi testuale (scritto)			
Relazione(scritta)	Riflessioni su visioni di film e filmati	I	3
Presentazione digitale	Elaborati in power point di argomenti orali per gli esonerati dall' attività pratica	FQ	3





91

TIPOLOGIA DI VERIFICA	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA ( in relazione alla verifica dei processi di acquisizione e potenziamento delle competenze )	FASE	PRIORITÀ NELL'UTILIZZO
Audio / video			
Quesiti a scelte multiple o vero/falso	Test delle conoscenze in ambito di primo soccorso	FA	1
Quesiti a risposta breve (tipologia A e B Esame di Stato )			
Ricerca web			
Redazione di un progetto operativo			
Attività laboratoriale			

#### Sez. F. Previsione utilizzo laboratori e biblioteca

Per la realizzazione della programmazione disciplinare

STRUTTURE E STRUMENTI	FREQUENZA DI UTILIZZO		
	Spesso	Occasionalmente	Raramente

saranno utilizzate le seguenti strutture e strumenti

Palestra	X		
Laboratori scientifici			X
Piscina		X	
Laboratori informatica			X
Lim in classe		X	
biblioteca			X



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE  
**LEONARDO DA VINCI**

Via Nelson Mandela snc - 62102 CIVITANOVA MARCHE (MC)  
Tel. 0733 815931 Fax 0733 776054 - [www.iisdavinci.gov.it](http://www.iisdavinci.gov.it)  
[mcis00200p@istruzione.it](mailto:mcis00200p@istruzione.it) - [mcis00200p@pec.istruzione.it](mailto:mcis00200p@pec.istruzione.it)



17

*Il Docente : Spaccesi Stefano*