



ANNO SCOLASTICO 2019/2020

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE

CLASSE 5° SEZ G 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

Gli allievi mostrano un adeguato livello coordinativo e buone prestazioni fisiche, sono ben inseriti nel gruppo classe e sono attenti alle corrette modalità di partecipazione alle lezioni.

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

1	2	3	4	5

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					



Sez. B - Contenuti

UNITA' PLURIDISCIPLINARE (TITOLO)	CONTENUTI DISCIPLINARI INSERITI NELL'UNITA'	VALUTAZIONI	PERIODO	MATERIE INSERITE NELL'UNITA'
Il linguaggio e le sue espressioni nella cultura moderna e contemporanea	Linguaggio del corpo e comprensione degli stati emotivi	INTERMEDIE NO 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.



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
I	10	Livello eccellente
II	9	Livello ottimo
III	7-8	Livello Intermedio
IV	6	Livello Base
V	1- 5	Livello base non raggiunto



§

1	GINNASTICA DI BASE	Impara nuovi movimenti e li stabilizza attraverso la correzione e la ripetizione -Esercizi di mobilità articolare -Esercizi di ginnastica respiratoria -Correre, saltare, lanciare -Esercizi con piccoli attrezzi -Rilassamento e autocontrollo -Esercizi di potenziamento a carico naturale e con uso di macchine isotoniche - Salto della funicella	NO INTERMEDI FINALI SI	SET- TEMBRE
2	Esercizi preacrobatici -elementi di ginnastica artistica: Acrosport	- Tuffo in avanti e capovolta - Verticale , Ruota -Formazione di piramidi umane a due, tre quattro e sei.	INTERMEDI NO FINALI SI	OTTO- BRE
3	Esercizi ai grandi attrezzi:	-spalliera -quadro svedese, -palco di salita,	INTERMEDI NO FINALI SI	FEB- BRAIO
		SPORT INDIVIDUALI		
4	Atletica leggera	-Corsa veloce -Resistenza aerobica -Salto in alto -Lancio del Disco -Staffetta	INTERMEDI NO FINALI SI	APRILE / MAG- GIO



5	Sport con la racchetta Badminton Tennis Pallatamburello	-Fondamentali individuali -Regolamento	INTERMEDI NO SI FINALI	GENNA- IO / MARZO
		SPORT DI SQUADRA		
7	Pallavolo Pallacanestro Calcio a 5 Pallamano Baseball Rugby	-Fondamentali individuali di gioco -Regole principali	INTERMEDI NO SI FINALI	SETT/ MAG- GIO
8	Educazione alla salute e prevenzione Benefici attività Fisica Educazione Alimentare Prevenzione e Primo soccorso	-Sapere l'utilità di una regolare attività fisica. -Conoscere i disturbi della sedentarietà, paramorfismi e dismorfismi -Prendere coscienza dei cambiamenti del proprio sviluppo fisico -Conoscere le sostanze indispensabili per un'alimentazione equilibrata -Assumere comportamenti funzionali alla sicurezza personale e degli altri in palestra, a scuola e negli spazi aperti.	INTERMEDI NO SI FINALI	SETT/ MAG- GIO
9	Sport ,regole e fair play	-Conoscenza degli sport trattati nel rispetto delle regole con correttezza per un vero fair play.		



Sez. C - Competenze finali

Indicare le competenze che gli studenti devono possedere a fine anno
(Nel quadro del POFT e della programmazione di classe e in riferimento alla programmazione di dipartimento, alle Indicazioni Nazionali e/o alla personale scelta del docente)

Le competenze che gli alunni devono possedere a fine anno scolastico :

- Elaborare risposte motorie efficaci in situazioni complesse
- Sostenere una corsa di lunga durata aerobica
- 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 (trave ,cavallina)
- Descrivere gli elementi fondamentali (tecnica, regolamento) che caratterizzano le attività sportive sperimentate praticamente
- Atletica: conoscenza e pratica di almeno una specialità.
- Ginnastica artistica: saper fare una capovolta avanti e indietro, ruota e verticale.
- Pallavolo: saper eseguire i fondamentali individuali (palleggio, bagher, battuta) e i 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)
- Saper utilizzare gli elementi del primo soccorso e traumatologia in caso di infortunio sportivo

SEZ. C.1 - COMPETENZE TRASVERSALI PER ASSI CULTURALI /ARRE

Indicare solo le competenze trasversali che il docente ritiene attinenti alla disciplina in relazione all'asse. Fare riferimento alla Programmazione di Classe e agli obiettivi di competenza stabiliti
(Definire ecomunque le competenze per gli assi /aree evidenziati)



ASSE CULTURALE /AREA	COMPETENZE ATTINENTI ALLA DISCIPLINA
<p>LINGUISTICO-ESPRESSIVO (COMPETENZE DI LETTURA, COMPrensIONE ED ESPRESSIONE, USO CORRETTO DEL LINGUAGGIO DISCIPLINARE):</p> <p>LOGICO-ARGOMENTATIVO (COMPETENZE NELLA COSTRUZIONE EFFICACE E VALIDA DEL DISCORSO)</p> <p>1. "PADRONEGGIARE GLI STRUMENTI ESPRESSIVI ED ARGOMENTATIVI INDISPENSABILI PER GESTIRE L'INTERAZIONE COMUNICATIVA VERBALE IN VARI CONTESTI"</p> <p>2. COMPETENZA IN ALTRI LINGUAGGI: "UTILIZZARE E PRODURRE TESTI MULTIMEDIALI"</p>	<p>Si osserverà :</p> <p>1. come l'allievo si esprime per sostenere una propria idea, gestisce un conflitto verbale, presenta uno spettacolo, avanza proposte nell'ambito delle Scienze Motorie</p> <p>2. La qualità di un testo multimediale che affronti contenuti specifici delle Scienze Motorie.</p>
<p>STORICO – SOCIALE:</p> <p>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 :</p> <p>1. 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>MATEMATICO</p> <p>1. INDIVIDUARE LE STRATEGIE APPROPRIATE PER LA SOLUZIONE DI PROBLEMI</p> <p>2. ANALIZZARE DATI E INTERPRETARLI SVILUPPANDO DEDUZIONI E RAGIONAMENTI SUGLI STESSI ANCHE CON L'AUSILIO DI INTERPRETAZIONI GRAFICHE</p>	<p>Si osserverà:</p> <p>1. come e quali strategie l'allievo utilizza per risolvere problemi (motori, tattici, organizzativi ecc.) legati alle Scienze Motorie.</p> <p>2. come lo studente interpreta dati, informazioni e percezioni relativi alle Scienze Motorie: risultati di test, performance individuali o di gruppo ecc.</p>
<p>SCIENTIFICO</p> <p>1. ANALIZZARE QUALITATIVAMENTE E QUANTITATIVAMENTE FENOMENI LEGATI ALLE TRASFORMAZIONI DI ENERGIA .</p>	<p>Si osserverà:</p> <p>1. come l'allievo legge la sua esperienza e i messaggi corporei, legandoli a fenomeni fisiologici, quali l'utilizzo delle riserve energetiche in funzione a uno sforzo fisico, la gestione della respirazione e della funzione cardiaca.</p>
<p>TECNOLOGICO</p> <p>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>



SEZ. C.2- COMPETENZE DISCIPLINARI PROGRAMMATE PER LA FINE DELL'ANNO SCOLASTICO

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 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)

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 dimostrare il suo livello per le competenze indicate)
1 Ginnastica di base		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.
2 Esercizi preacrobatici		Saper adattare i propri schemi motori ad equilibri statici, dinamici e in situazione capovolta. 1.Essere in grado di andare in verticale , 2.Saper effettuare una capovolta avanti in tuffo 3. Eseguire una ruota
3 Esercizi ai grandi attrezzi:		Adattare i propri schemi motori ad equilibri statici ,dinamici e in volo. 1.Saper entrare e muoversi sul quadro svedese 2. Saper eseguire una salita al palco di salita. 3.Saper fare una traslocazione da semplice a complessa sull'asse di equilibrio (trave)
4 Atletica leggera		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.



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 dimostrare il suo livello per le competenze indicate)
5 Sport con la racchetta		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.
7 Sport di squadra		1. Eseguire i fondamentali individuali in funzione dell'azione di gioco. 2. Applicare le principali regole di gioco.
8 Educazione alla salute e prevenzione		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. 3. Costruire uno stile di vita sano per raggiungere uno stato di benessere Fisico,mentale e sociale.
9 Sport regole 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.



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 dimostrare il suo livello per le competenze indicate)
10 Sicurezza stradale		1.Riconoscere il rischio, il pericolo, il danno; 2.Valutare il rischio, il pericolo, il danno; 3.Gestire il rischio, il pericolo, il danno; 4.Prevenire il rischio, il pericolo e il danno. 5.Riconoscere situazioni di emergenza; 6.Agire in situazioni di emergenza , agire responsabilmente e proteggere sé; agire responsabilmente e proteggere gli altri; agire responsabilmente e proteggere l'ambiente.

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 e per definire la proposta di voto negli scrutini intermedi e finali

Griglia di Valutazione	Pesi	Insufficiente	Sufficiente	Buono	Ottimo	Eccellente
Impegno e partecipazione	5	2	3	3,5 /4	4,5	5
Conoscenze	5	2	3	3,5 /4	4,5	5
Abilità	5	2	3	3,5 /4	4,5	5
Comportamento e rispetto delle regole	5	2	3	3,5/ 4	4,5	5
Punteggio grezzo (pesi x livelli)		40	60	70 / 80	90	100
Voto in decimi		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 :

METODOLOGIA	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA (in relazione ai processi acquisizione e potenziamento delle competenze)	PRIORITÀ NELL'UTILIZZO
Lezione frontale	Attività pratica in palestra	1
Didattica laboratoriale		
Cooperative learning (lavoro di gruppo)	Rilievo dell'esperienza e della pratica nella soluzione di compiti di realtà (competenze)	
Flipped classroom (Classe rovesciata)		
Problemsolving		
E-Learning		



SI

METODOLOGIA	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA <i>(in relazione ai processi acquisizione e potenziamento delle competenze)</i>	PRIORITÀ NELL'UTILIZZO
Brain storming	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)	

STRUMENTI DIDATTICI	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA <i>(in relazione ai processi acquisizione e potenziamento delle competenze)</i>	PRIORITÀ NELL'UTILIZZO
Libri di testo in formato misto		
Libri di testo in forma solo digitale		
LIM per contenuti multimediali	Visione di filmati	3
LIM in modalità interattiva		
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 <i>(in relazione alla verifica dei processi di acquisizione e potenziamento delle competenze)</i>	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 attività pratica	FQ	3
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 BEsame di Stato)			
Ricerca web			
Redazione di un progetto operativo			
Attività laboratoriale			



LI

Sez. F. Previsione utilizzo laboratori e biblioteca

Per la realizzazione della programmazione disciplinare saranno utilizzate le seguenti strutture e strumenti

STRUTTURE E STRUMENTI	FREQUENZA DI UTILIZZO		
	Spesso	Occasionalmente	Raramente
Palestra	X		
Lim in classe		X	

Data : 31/10/2019

Il Docente : Spaccesi Stefano