

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

Competenze al termine del percorso liceale ASSI CULTURALI

La **competenza motoria** indica la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e metodologiche in ambito ludico, sportivo, espressivo, del benessere e del tempo libero. Le competenze sono espresse i termini di responsabilità, autonomia e consapevolezza. Il livello di sviluppo della competenza esprime il grado di possesso qualitativo e quantitativo della competenza. Ne vengono individuati tre:

- Livello Base: si avvicina/possiede lo standard stabilito (voto 6/10)
- Livello intermedio: possiede pienamente - supera lo standard stabilito (voti 7/10 - 8/10)
- Livello avanzato: eccelle – supera pienamente lo standard stabilito (voti 9/10-10/10)

SEGUE

**CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL BIENNIO
E DELLE CLASSI DEL SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO**

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE – COMPETENZE IN USCITA primo biennio	
COMPETENZE DISCIPLINARI E DI CITTADINANZA	DESCRIZIONE DEI LIVELLI (senza il contenuto delle parentesi la descrizione corrisponde al voto inferiore)
Competenze disciplinari – 1 Esprime con creatività azioni, emozioni e sentimenti con finalità comunicativo - espressiva, utilizzando più tecniche Competenze di cittadinanza Imparare ad imparare Progettare Comunicare e comprendere Individuare collegamenti e relazioni Acquisire ed interpretare l'informazione	LIVELLO A AVANZATO VOTO 10/9 L'alunno applica e rielabora molteplici tecniche espressive in diversi ambiti (anche non convenzionali), assegna significato al movimento. LIVELLO B INTERMEDIO VOTO 8/7 L'alunno si esprime con creatività utilizzando correttamente più tecniche, sa interagire (responsabilmente) con i compagni con finalità comunicative. LIVELLO C BASE VOTO 6 L'alunno si esprime riferendosi ad elementi conosciuti con finalità comunicativo – espressive, utilizzando, guidato, le tecniche proposte.
Competenze disciplinari – 2 Si orienta negli ambiti motori e sportivi utilizzando le tecnologie e riconoscendo le variazioni fisiologiche e le proprie potenzialità Competenze di cittadinanza Imparare a imparare Progettare Agire in modo autonomo e responsabile Acquisire ed interpretare l'informazione	LIVELLO A AVANZATO VOTO 10/9 L'alunno padroneggia autonomamente azioni motorie complesse, rielaborando le informazioni di cui dispone, in contesti anche non programmati. LIVELLO B INTERMEDIO VOTO 8/7 L'alunno mette in atto differenti azioni motorie, utilizzando le informazioni di cui dispone, adeguandole al contesto e alle proprie potenzialità LIVELLO C BASE VOTO 6 L'alunno esegue azioni motorie e sportive utilizzando le indicazioni date, applicandole al contesto e alle proprie potenzialità
Competenze disciplinari – 3 Pratica le attività sportive applicando tattiche e strategie, con fair play e attenzione all'aspetto sociale Competenze di cittadinanza Collaborare e partecipare Risolvere problemi Acquisire ed interpretare l'informazione	LIVELLO A AVANZATO VOTO 10/9 L'alunno mostra elevate (e sicure) abilità tecnico-tattiche nelle attività sportive con un personale apporto interpretativo relativamente al fair play e ai fenomeni sportivi. LIVELLO B INTERMEDIO VOTO 8/7 L'alunno pratica le attività sportive applicando strategie e tattiche, con fair play e (costante) attenzione all'aspetto sociale LIVELLO C BASE VOTO 6 L'alunno, sollecitato, pratica le attività sportive conoscendo semplici strategie e tattiche, con fair play e attenzione all'aspetto sociale .
Competenze disciplinari – 4 Adotta comportamenti attivi, in sicurezza, per migliorare la propria salute e il proprio benessere Competenze di cittadinanza Agire in modo autonomo e responsabile Comunicare e comprendere Acquisire ed interpretare l'informazione	LIVELLO A AVANZATO VOTO 10/9 L'alunno adotta autonomamente, in sicurezza, comportamenti attivi (e responsabili) per migliorare il proprio stato di salute consapevole della loro utilità per il benessere. LIVELLO B INTERMEDIO VOTO 8/7 L'alunno adotta(sempre) comportamenti attivi per la sicurezza e la prevenzione della salute, e conosce l'utilità della pratica motoria riferita al benessere LIVELLO C BASE VOTO 6 L'alunno, guidato, assume comportamenti attivi in sicurezza, per migliorare la propria salute e il proprio benessere

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE – COMPETENZE IN USCITA classi del triennio	
COMPETENZE DISCIPLINARI E DI CITTADINANZA	DESCRIZIONE DEI LIVELLI <i>(senza il contenuto delle parentesi la descrizione corrisponde al voto inferiore)</i>
Competenze disciplinari – 1 Esprime con creatività azioni, emozioni e sentimenti con finalità comunicativo-espressiva, utilizzando più tecniche <i>Competenze di cittadinanza</i> Imparare ad imparare Progettare Comunicare e comprendere Individuare collegamenti e relazioni Acquisire ed interpretare l'informazione	LIVELLO A AVANZATO VOTO 10/9 L'alunno applica e rielabora (molteplici) tecniche espressive in diversi ambiti, assegna significato al movimento. LIVELLO B INTERMEDIO VOTO 8/7 L'alunno si esprime con creatività utilizzando correttamente più tecniche, sa interagire (sempre) con i compagni con finalità comunicative. LIVELLO C BASE VOTO 6 L'alunno si esprime riferendosi ad elementi conosciuti con finalità comunicativo – espressive, utilizzando, guidato, le tecniche proposte.
Competenze disciplinari – 2 Si orienta negli ambiti motori e sportivi utilizzando le tecnologie e riconoscendo le variazioni fisiologiche e le proprie potenzialità Competenze di cittadinanza Imparare a imparare Progettare Agire in modo autonomo e responsabile Acquisire ed interpretare l'informazione	LIVELLO A AVANZATO VOTO 10/9 L'alunno padroneggia autonomamente azioni motorie complesse, rielaborando (efficacemente) le informazioni di cui dispone, in contesti anche non programmati. LIVELLO B INTERMEDIO VOTO 8/7 L'alunno mette in atto differenti azioni motorie, utilizzando (al meglio) le informazioni di cui dispone, adeguandole al contesto e alle proprie potenzialità. LIVELLO C BASE VOTO 6 L'alunno esegue azioni motorie e sportive utilizzando le indicazioni date, applicandole al contesto e alle proprie potenzialità
Competenze disciplinari – 3 Pratica le attività sportive applicando tattiche e strategie, con fair play e attenzione all'aspetto sociale. Competenze di cittadinanza Collaborare e partecipare Risolvere problemi Acquisire ed interpretare l'informazione	LIVELLO A AVANZATO VOTO 10/9 L'alunno mostra elevate abilità tecnico-tattiche (in tutte) nelle attività sportive corredate da un personale apporto interpretativo del fair play. LIVELLO B INTERMEDIO VOTO 8/7 L'alunno pratica le attività sportive applicando strategie e tattiche, con fair play e (una costante) attenzione all'aspetto sociale. LIVELLO C BASE VOTO 6 L'alunno, sollecitato, pratica le attività sportive conoscendo semplici strategie e tattiche, con fair play e attenzione all'aspetto sociale.
Competenze disciplinari – 4 Adotta comportamenti attivi, in sicurezza, per migliorare la propria salute e il proprio benessere. Competenze di cittadinanza Agire in modo autonomo e responsabile Comunicare e comprendere Acquisire ed interpretare l'informazione	LIVELLO A AVANZATO VOTO 10/9 L'alunno adotta (autonomamente), in sicurezza, comportamenti attivi per migliorare il proprio stato di salute e mostra consapevolezza in merito alla loro importanza per il benessere psico-fisico. LIVELLO B INTERMEDIO VOTO 8/7 L'alunno adotta comportamenti (responsabili e) attivi per la sicurezza e la prevenzione e conosce l'utilità della pratica motoria riferita al benessere. LIVELLO C BASE VOTO 6 L'alunno, guidato, assume comportamenti attivi in sicurezza, per migliorare la propria salute e il proprio benessere.