

Unità Formativa (UF) per competenze

1. Autore/i dell'UF	Docenti di Scienze motorie
2. Istituto scolastico	I.C. Picentia
3. Titolo dell'UF	IN SQUADRA SI VINCE SEMPRE
4. Destinatari	Classi prime
5. Disciplina/e coinvolta/e Durata dell'UF	Scienze motorie
	30 ore
6. Competenze Europee che l'UF si prefigge di perseguire e valutare.	● Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. ● Competenza imprenditoriale.
7. Competenze attese (disciplinari) che l'UF si prefigge di perseguire	● Orientarsi nello spazio e nel tempo in modo autonomo. ● Agire rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferire tali competenze anche nell'ambiente extrascolastico. ● Assumersi responsabilità, collaborare e partecipare, interagendo in gruppo, valorizzando le proprie e le altrui risorse. ● Impegnarsi nell'ambito motorio valorizzando le proprie potenzialità.
8. Obiettivi che l'UF si prefigge di rilevare	● Riconoscere e risolvere problemi relativi alle situazioni di gioco e sportive. ● Strutturare una relazione costruttiva con l'ambiente di apprendimento. ● Comprendere e saper applicare le regole e le tattiche delle attività e degli sport individuali e di squadra proposti. ● Comprendere e applicare le regole base del fair-play. ● Interagire attivamente e in maniera rispettosa e inclusiva con i compagni, valorizzando le diversità.
9. Unità di Apprendimento e Prova di Competenza che costituiscono l'UF	Guarda la palestra con occhi nuovi
	Volley S3 White
	ORIENTASCUOLA 1
10. Strumenti di valutazione	Schede di autovalutazione per l'analisi delle abilità e delle tecniche di gioco.