

Competenze chiave europee	<i>Verbi</i>		<i>Sostantivi</i>	Metodologia	<i>Valutazione</i>	
	Traguardi di competenze	Obiettivi di apprendimento	Nuclei fondanti Contenuti		Compiti di apprendimento	Rubrica di valutazione
1. Comunicare nella madrelingua	Comprendere linguaggi in varie occasioni di gioco – sport anche con il lessico specifico.	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere messaggi orali e scritti. - Utilizzare il lessico specifico. - Argomentare in modo efficace e corretto il proprio vissuto motorio. 	<p>Classe prima</p> <ul style="list-style-type: none"> - Storie, filastrocche canzoncine combinate ai gesti motori. <p>Classe seconda</p> <ul style="list-style-type: none"> -Rappresentazioni motorie di storie ,favole,filastrocche.... <p>Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> -esercizi che utilizzano linguaggi- - gestuali e motori per comunicare ,individualmente e collettivamente ,stati d'animo,idee,situazioni. <p>Classe quarta</p> <ul style="list-style-type: none"> -giochi di immaginazione e uso espressivo del corpo -verbalizzazioni del vissuto corporeo <p>Classe quinte</p> <ul style="list-style-type: none"> -I giochi sportivi e la loro storia 			
Disciplina: educazione fisica						

<p>2. Competenza in lingua straniera.</p>	<p>Comprendere linguaggi in lingua 2 in varie occasioni di gioco – sport.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere ed eseguire consegne in lingua 2. - Identificare gesti motori come comunicazione. - Utilizzare il lessico specifico in varie situazioni motorie. 	<p>Classe prima -storie ,filastrocche canzoncine in lingua2 combimate a gesti motori</p> <p>Classe seconda -Rappresentazioni motorie di canzoncine e lfilastrocche in lingua 2 (story-telling,bans...)</p> <p>Classe terza : -giochi motori semplici con utilizzo di terminologia specifica in lingua 2 (avvio ai giochi di squadra :minivolley....minibas ket...)</p> <p>Classe quarta : -giochi di squadra con utilizzo di terminologia specifica in lingua 2</p> <p>Classe quinta : -giochi di squadra con utilizzo di terminologia specifica in lingua 2</p>			
<p>Disciplina: educazione fisica</p>						
<p>3. Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia.</p>	<p>- Percepire il proprio corpo e padroneggiare gli schemi motori nel continuo adattamento alle</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere ed ipotizzare traiettorie e distanze di azioni motorie. - Identificare ed eseguire ritmi e successioni temporali delle azioni 	<p>Classe prima -giochi sulle posizioni e movimenti del corpo rispetto agli aspetti percettivo-spaziali</p>			

	<p>variabili spazio – tempo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare sequenze motorie in esperienze ritmico – musicali e coreutiche. <p>- Riconoscere i principi essenziali relativi al proprio benessere psico – fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare.</p>	<p>motorie.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare la posizione del corpo nello spazio. - Ideare strategie motorie per acquisire concetti spazio – temporali. - Conoscere e utilizzare il corpo in funzione dell'attività. <p>- Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio – respiratorie e muscolari). - Cogliere collegamenti fra funzioni fisiologiche ed esercizio fisico. 	<p>(dentro/fuori,vicino/lo lontano...);e in relazione agli oggetti attraverso percorsi ,circuiti,staffette anche con l'utilizzo della musica.</p> <p>Classe seconda</p> <ul style="list-style-type: none"> -giochi strutturati secondo i parametri di spazio-tempo,equilibrio,alternanza di ritmi diversi.... <p>Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> -percorsi e esercizi motori con piccoli attrezzi cambiando l'intensità dei carichi valutando dove possibile distanze e traiettorie. <p>Classe quarta</p> <ul style="list-style-type: none"> -esercizi di corsa ,salto e lancio con le relative misurazioni. <p>Classe quinta</p> <ul style="list-style-type: none"> -giochi sportivi:esercizi e misurazioni dei gesti tecnici (numero di palleggi,numero di canestri,gol...) -esercizi di respirazione e calcolo della frequenza cardiaca abbinati alla corsa di resistenza 			
--	---	---	--	--	--	--

			-Principi per una sana e corretta alimentazione			
Disciplina: educazione fisica						
4. Competenza digitale	<p>- Saper usare le abilità e le conoscenze per ricavare e produrre informazioni attraverso risorse digitali.</p> <p>- Acquisire la consapevolezza del sé corporeo attraverso la padronanza degli schemi posturali.</p>	<p>- Eseguire procedure per organizzare sequenze motorie .</p> <p>- Organizzare le informazioni tecnico - motorie per l'elaborazione di schemi di gioco e grafici.</p> <p>- Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante risorse digitali.</p> <p>- Controllare la postura e il tono muscolare.</p> <p>- Sviluppare la motricità fine.</p>	<p>Classe prima .</p> <p>-esercizi per lo sviluppo delle capacità motorie e di coordinazione oculo-manuale e di lateralizzazione.</p> <p>-esercizi di mobilità articolare per il mantenimento di una corretta postura</p> <p>Classe seconda :</p> <p>-Esercizi per lo sviluppo delle capacità coordinative.</p> <p>-giochi di abilità</p> <p>Classe terza</p> <p>-esercizi di motricità fine con piccoli attrezzi .</p> <p>Esercizi posturali</p> <p>Classe quarta:</p> <p>-esercizi di ginnastica correttiva per il controllo della postura del corpo;</p> <p>-registrazione a computer di risultati di gare e/o prove</p>			

			<p>sportive....</p> <p>Classe quinta -esercizi isometrici per il mantenimento del tono muscolare - ricerche con l'utilizzo del computer sulla storia dello sport</p>			
Disciplina: educazione fisica						
5. Imparare a imparare	<p>-Sperimentare esperienze e gestualità tecnico-motorie che permettono di maturare competenze di gioco- sport anche al fine di una futura pratica sportiva.</p>	<p>- Utilizzare e riconoscere le proprie capacità motorie sia nei punti di forza sia nei limiti- - Realizzare strategie di gioco. -Pianificare atti sportivi in funzione di variabili di spazio temporali. -Individuare comportamenti adeguati alla propria e altrui sicurezza fisica e mentale. - Utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro.(correre/ saltare,afferrare/lanciare..) - Ideare ed eseguire sequenze di movimento e coreografie individuali e collettive. - Pianificare modalità esecutive di diverse proposte gioco-sport.</p>	<p>Classe prima : -Giochi per imparare a controllare e associare più schemi motori tra loro .</p> <p>Classe seconda : -giochi strutturati con piccoli attrezzi (palla ,clavette.....)</p> <p>Classe terza -Giochi individuali ,a coppie e in gruppo sperimentando a turno tutti ruoli .</p> <p>Classe quarte -movimenti per sviluppare destrezza,equilibrio,ritmo....</p> <p>Classe quinte -pratica dei principali giochi sportivi (volley....pallacanestro)</p>			

Disciplina:educazione fisica						
6. Competenze sociali e civiche	<p>- Agire rispettando i criteri base di convivenza civile- sociale e sicurezza per sé e per gli altri sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi.</p> <p>-Comprendere all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p> <p>- Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare i propri stati d'animo.</p>	<p>- Individuare e utilizzare comportamenti adeguati per la prevenzione di infortuni personali e altrui.</p> <p>- Cogliere il valore delle regole e la necessità di rispettarle.</p> <p>- Individuare le regole nelle competizione sportiva, rispettando tempi e spazi.</p> <p>- Riconoscere e accettare la sconfitta con equilibrio e cogliere la vittoria rispettosi dell'altro.</p> <p>- Riconoscere ed accettare abilità diverse.</p> <p>-Rappresentare forme di drammatizzazione e danza attraverso il linguaggio corporeo sapendo trasmettere anche contenuti emozionali.</p>	<p>Classe prima: -giochi motori strutturati a coppie , di squadra,a piccoli gruppi....</p> <p>Classe seconda: -staffette, percorsi strutturati.... -giochi motori strutturati a piccoli gruppi (es. gioco del trenino e dei suoi vagoni...)</p> <p>Classe terza : -giochi di squadra , gare e percorsi motori rispettando le regole di gioco e di comportamento.</p> <p>Classe quarte : -giochi motori e sportivi gestiti autonomamente dagli stessi alunni nel rispetto delle regole di gioco e di comportamento (es.autoarbitraggio....)</p> <p>Classi quinte -giochi organizzati :esplicitazione di uso di strategie e tattiche nel rispetto del regolamento sportivo.</p>			
Disciplina: educazione						

fisica						
7. Senso di iniziativa e imprenditorialità	<p>- Pianificare esperienze motorie che permettono di maturare abilità di gioco-sport anche come orientamento per la futura pratica sportiva.</p> <p>- Cogliere il senso di responsabilità di base della sicurezza per sé e per gli altri sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi.</p>	<p>- Ideare e utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee.</p> <p>- Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.</p> <p>- Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</p>	<p>Classe prima :</p> <p>-Giochi a comando (es.segui il capitano...)</p> <p>-giochi d'immaginazione e uso espressivo del linguaggio corporeo.</p> <p>Classe seconda :</p> <p>-Percorsi con/ e senza utilizzo di piccoli attrezzi ideati dagli alunni.</p> <p>Classe terza :</p> <p>-giochi motori ideati, organizzati e gestiti dagli alunni (es. circuito a stazioni...)</p> <p>Classe quarta</p> <p>- verbalizzazione e realizzazione di elaborati anche in cooperative learning, sull'importanza delle regole di comportamento adeguato nelle diverse tipologie di gioco :percorsi,giochi di squadra....</p> <p>Classe quinta:</p> <p>-giochi di squadra autoarbitrati dagli alunni sia in base al</p>			

			regolamento di gioco sia in base alle regole di convivenza civile a tutela della sicurezza propri e altrui			
Disciplina: educazione fisica						
8. Consapevolezza e espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> - Prendere coscienza del proprio corpo attraverso il movimento e riconoscerne i principi essenziali relativi al benessere psico-fisico. - Riconoscere attività sportive in relazione ai popoli. 	<ul style="list-style-type: none"> - Applicare correttamente schemi motori nella realizzazione di giochi e sequenze motorie in relazione a sani stili di vita. - Utilizzare giochi derivanti dalle diverse tradizioni popolari rispettandone indicazioni e regole. 	<p>Classe prima:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Giochi strutturati per la conoscenza della struttura corporea con e senza attrezzi. -” giochi di una volta”individuali : la settimana ,la bella lavanderina <p>Classe seconda :</p> <ul style="list-style-type: none"> -esercizi con e senza piccoli attrezzi per la consapevolezza motoria. -” giochi di una volta” a gruppi : le belle statuine ...l'orologio di Milano <p>Classe terza :</p> <ul style="list-style-type: none"> -esercizi di scioltezza,destrezza con i piccoli attrezzi (palla,cerchio,.funi...): palleggiare,lanciare ,ricevere da fermo e in movimento.... -esercizi di mimica facciale-gestuale,di postura in situazioni diverse . 			

			<p>Classe quarte: -esercizi per la presa di coscienza delle proprie capacità motorie : corsa,salti ,lanci e relative misurazioni -cenni storici sulla nascita dei principali giochi sportivi (volley,atletica,basket ...)</p> <p>Classe quinta: -esercizi per la presa di coscienza delle proprie capacità motorie : percorsi di agilità,staffette ,circuiti cronometrati - Le olimpiadi e la loro storia.</p>			
--	--	--	--	--	--	--

METODOLOGIA

Le attività proposte intendono rispondere al bisogno primario dei fanciulli di vivere esperienze coinvolgenti, gratificanti, piacevoli.

Saranno pertanto organizzate in forma ludica, variata, introducendo di volta in volta, elementi di novità nei contenuti, nelle procedure, negli attrezzi da utilizzare.

Saranno graduate per difficoltà e intensità dell'impegno richiesto in modo da predisporre i ragazzi a superare blocchi e timori di non riuscire di fronte a situazioni che, in quanto nuove, potrebbero apparire difficili.

Ogni lezione provvederà un primo momento di stimolazione all'interesse al fine di sollecitare la voglia di mettersi alla prova; una fase di avviamento/riscaldamento; quindi la fase dello svolgimento delle attività programmate che si concluderanno con esercizi che riporteranno gli alunni alla calma fisiologica.

Le proposte risponderanno all'esigenza di:

- educare alla socialità attraverso attività per coppie, per piccoli gruppi, a squadre al fine di favorire la collaborazione, la solidarietà, l'aiuto reciproco, il rispetto e la lealtà verso gli altri;
- educare alla creatività attraverso la possibilità di avanzare proposte, la creazione di giochi da sperimentare e condividere con i compagni;
- educare alla operatività stimolando l'azione diretta, l'affinamento delle competenze motorie, la partecipazione spontanea;
- educare alla riflessività. Proposta quindi di attività motorie differenziate per difficoltà e complessità, per consentire la partecipazione di ciascun alunno, secondo le proprie competenze e favorire la consapevolezza dei risultati conseguiti.

Attraverso il metodo per risoluzione dei problemi, l'insegnante li sollecita a soluzioni motorie differenti, utilizzando il bagaglio motorio secondo i livelli individuali di apprendimento.