

EDUCAZIONE FISICA

“...Nel primo ciclo l’educazione fisica promuove la conoscenza di sé e delle proprie potenzialità nella costante relazione con l’ambiente, gli altri, gli oggetti. Contribuisce, inoltre, alla formazione della personalità dell’alunno attraverso la conoscenza e la consapevolezza della propria identità corporea, nonché del continuo bisogno di movimento come cura costante della propria persona e del proprio benessere. In particolare, lo «stare bene con se stessi» richiama l’esigenza che il curriculum dell’educazione al movimento preveda esperienze tese a consolidare stili di vita corretti e salutari, come presupposto di una cultura personale che valorizzi le esperienze motorie e sportive, anche extrascolastiche, come prevenzione di ipocinesia, sovrappeso e cattive abitudini alimentari, involuzione delle capacità motorie, precoce abbandono della pratica sportiva e utilizzo di sostanze che inducono dipendenza. Le attività motorie e sportive forniscono agli alunni le occasioni per riflettere sui cambiamenti del proprio corpo, per accettarli e viverli serenamente come espressione della crescita e del processo di maturazione di ogni persona; offrono altresì occasioni per riflettere sulle valenze che l’immagine di sé assume nel confronto col gruppo dei pari. L’educazione motoria è quindi l’occasione per promuovere esperienze cognitive, sociali, culturali e affettive...”

Competenze-chiave di Riferimento (Raccomandazione CE 2018)

La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

La competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri e di gestire il proprio apprendimento.

La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale. Per la competenza in materia di cittadinanza è indispensabile la capacità di impegnarsi efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico, come lo sviluppo sostenibile della società. Ciò presuppone la capacità di pensiero critico e abilità integrate di risoluzione dei problemi, nonché la capacità di sviluppare argomenti e di partecipare in modo costruttivo alle attività della comunità.

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

La competenza digitale comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Il corpo e il movimento

Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

Il sé e l'altro

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

I discorsi e le parole

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e

	<p>analogie tra i suoni e i significati. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>		
<p align="center">VALUTAZIONE Profilo in uscita INDICAZIONI NAZIONALI 2012 <i>Declinato in situazioni osservabili e valutabili</i></p>	<p align="center">MEZZI</p>		
<p align="center">CAMPI DI ESPERIENZA</p>	<p align="center">COME (da PTOF di istituto) COSA (metodologie, mezzi, mediatori)</p>		
<table border="1"> <tr> <td data-bbox="120 529 741 1343"> <p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> </td> <td data-bbox="750 529 1117 1343"> <p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. - riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. - prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto - Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei </td> </tr> </table>	<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p>	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. - riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. - prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto - Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei 	<p align="center"> PTOF triennio 2019/20 2021/22 Curricolo Verticale Progetti Competenze Chiave Europee </p> <p align="center">ESPERIENZE SIGNIFICATIVE</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Attività psicomotoria settimanale svolta anche all'aperto ◆ Organizzazione delle routine ◆ Giochi cooperativi e giochi di fiducia per incoraggiare la conoscenza reciproca ◆ Giochi finalizzati alla coordinazione dei movimenti in situazioni grosso-motorie: percorsi, giochi di squadra, giochi della tradizione <p align="center">STRATEGIE DIDATTICHE - APPROCCI METODOLOGICI</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Sperimentazione di ogni forma di gioco a contenuto motorio ◆ Gioco/dramma ◆ Attività di manipolazione ◆ Approccio Aucouturier <p align="center">STRUMENTI DIDATTICI</p>
<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p>	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. - riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. - prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto - Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei 		

	<p>giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Attrezzi di psicomotricità ◆ Materiale psicomotorio di Aucouturier ◆ Stereo musicale ◆ Teli colorati
<p>IL SÉ E L'ALTRO</p>	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri - sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato -sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti 	<hr/> <p style="text-align: center;">METODOLOGIA DIDATTICA DIFFREZIATA MONTESSORI CASA DEI BAMBINI</p> <p style="text-align: center;">ESPERIENZE SIGNIFICATIVE</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Esercizi di vita pratica: trasportare, versare, travasare ecc ◆ Esercizi con il materiale scientifico sensoriale. ◆ Attività psicomotoria attraverso l'esplorazione nella natura. ◆ Giochi di movimento: schemi crociati, sinestesie neuromotorie, inseguimento percettivo ecc. <p style="text-align: center;">STRATEGIE DIDATTICHE- APPROCCI METODOLOGICI</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ La lezione dei tre tempi ◆ Materiali di vita pratica: travasi dei liquidi, dei semi, vassoio dell'incollare e del tagliare ecc ◆ Materiale sensoriale: torre rosa, scala marrone, incastri solidi, cilindri colorati, aste di lunghezza ecc. ◆ Materiale psicomotorio
<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p>	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia - sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni 	

<p align="center"><u>Competenze-chiave di Riferimento</u> <u>(Raccomandazione CE 2018)</u></p>	<p align="center"><u>TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA</u> <u>SCUOLA PRIMARIA</u></p>
<p>La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.</p> <p>La competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri e di gestire il proprio apprendimento.</p> <p>La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale. Per la competenza in materia di cittadinanza è indispensabile la capacità di impegnarsi efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico, come lo sviluppo sostenibile della società. Ciò presuppone la capacità di pensiero critico e abilità integrate di risoluzione dei problemi, nonché la capacità di sviluppare argomenti e di partecipare in modo costruttivo alle attività della comunità.</p> <p>La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.</p> <p>La competenza digitale comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali.</p> <p>La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.</p>	<p>L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>
<p align="center">Profilo in uscita INDICAZIONI NAZIONALI 2012 <i>Declinato in situazioni osservabili e valutabili</i></p>	<p align="center">MEZZI</p>
<p align="center">NUCLEI FONDANTI</p>	<p align="center">COME (da PTOF di istituto) COSA (metodologie, mezzi, mediatori)</p>

<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p>	<p>L'alunno: - acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.</p>	<p style="text-align: center;">PTOF triennio 2019/20 2021/22</p> <p style="text-align: center;">Curricolo Verticale Progetti</p> <p style="text-align: center;">Competenze Chiave Europee</p> <p style="text-align: center;">ESPERIENZE SIGNIFICATIVE</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Scuola in movimento ◆ Esperienza con discipline specifiche: <ul style="list-style-type: none"> - tennis tavolo - vela - calcio - judo - ginnastica ritmica - scacchi - giochi finali di plesso <p style="text-align: center;">STRATEGIE DIDATTICHE -APPROCCI METODOLOGICI</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Cooperative Learning
<p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</p>	<p>L'alunno: - utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.</p>	

<p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. - comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle <p>sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Scoperta guidata ◆ Learning by doing ◆ Problem solving ◆ Metodo misto (globale-analitico-globale) ◆ Peer tutoring ◆ Apprendimento per Outdoor Training ◆ Approccio metacognitivo ◆ Progressività ◆ Giocodramma <p style="text-align: center;">STRUMENTI DIDATTICI</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Attrezzi: palle, funi, cerchi, cinesini, coni, appoggi ◆ Grandi attrezzi: tappetoni, asse d'equilibrio, rete da pallavolo, canestri, spalliere ◆ Materiali non strutturati o convenzionali e/o realizzati individualmente dagli alunni (peteka).
<p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico - riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. 	

**VALUTAZIONE
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

EDUCAZIONE FISICA 1 [^]					
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	Denominare e percepire le varie parti del corpo su di sé e sugli altri	Riconosce e denomina con proprietà di linguaggio le varie parti del corpo.	Riconosce e denomina con buona precisione le varie parti del corpo.	Riconosce e denomina con discreta precisione le varie parti del corpo.	Riconosce e denomina solo se guidato le varie parti del corpo.
	Padroneggiare il proprio corpo in relazione allo spazio e al tempo	Padroneggia gli schemi motori di base in qualsiasi situazione Coordina i diversi schemi motori combinandoli tra di loro in forma successiva e sincrona.	Padroneggia gli schemi motori di base con adeguata disinvoltura.	Padroneggia gli schemi motori di base con qualche incertezza.	Fatica ancora a gestire gli schemi motori di base.
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	Sperimentare una pluralità di esperienze di gioco e attività propedeutiche di sport	Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, assumendo un atteggiamento consapevole del proprio corpo e rispettoso delle regole.	Sperimenta le modalità esecutive dei giochi di movimento, assumendo un atteggiamento consapevole del proprio corpo e delle regole.	Sperimenta con l'aiuto del docente le modalità esecutive dei giochi di movimento assumendo un atteggiamento sufficientemente consapevole del proprio corpo e delle regole.	Sperimenta con l'aiuto del docente le modalità esecutive dei giochi di movimento, assumendo un atteggiamento non pienamente consapevole del proprio corpo e delle regole.
	Conoscere e applicare regole in situazioni di gioco e sport e il fair play	Si dimostra in grado di cooperare nel gioco di squadra assumendo ruoli diversi e interagendo sempre positivamente nel gruppo e rispettando l'avversario e riconoscendone il valore.	Si dimostra in grado di cooperare nel gioco di squadra in modo autonomo e rispettando l'avversario.	Si dimostra in grado di cooperare nel gioco di squadra a piccoli gruppi e rispettando generalmente l'avversario.	Si dimostra in grado di cooperare nel gioco di squadra e di rispettare l'avversario solo se guidato.

EDUCAZIONE FISICA 2 [^]					
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	Coordinare e utilizzare il proprio corpo in relazione allo spazio e al tempo	Coordina e utilizza gli schemi motori di base in qualsiasi situazione.	Coordina e utilizza gli schemi motori di base con adeguata disinvoltura.	Coordina e utilizza gli schemi motori di base con qualche incertezza.	Fatica ancora a coordinare e utilizzare gli schemi motori di base.

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	Sperimentare una pluralità di esperienze di gioco e di sport	Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, assumendo un atteggiamento consapevole del proprio corpo e rispettoso delle regole.	Sperimenta le modalità esecutive dei giochi di movimento, assumendo un atteggiamento consapevole del proprio corpo e delle regole.	Sperimenta con l'aiuto del docente le modalità esecutive dei giochi di movimento assumendo un atteggiamento sufficientemente consapevole del proprio corpo e delle regole.	Sperimenta con l'aiuto del docente le modalità esecutive dei giochi di movimento, assumendo un atteggiamento non pienamente consapevole del proprio corpo e delle regole.
	Conoscere e applicare regole in situazioni di gioco e sport e il fair play	Si dimostra in grado di partecipare e cooperare nel gioco di squadra assumendo ruoli diversi, interagendo sempre positivamente nel gruppo e rispettando l'avversario, riconoscendone il valore.	Si dimostra in grado di partecipare e cooperare nel gioco di squadra in modo autonomo, rispettando l'avversario.	Si dimostra in grado di partecipare e cooperare nel gioco di squadra a piccoli gruppi, rispettando generalmente l'avversario.	Si dimostra in grado di partecipare e cooperare nel gioco di squadra e di rispettare l'avversario, solo se guidato.

EDUCAZIONE FISICA 3^A					
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	Padroneggiare il proprio corpo in relazione allo spazio e al tempo in modo espressivo e creativo	Padroneggia gli schemi motori di base in ogni situazione, coordinandoli tra di loro in forma successiva e sincrona, con ottima espressività e creatività.	Padroneggia gli schemi motori di base con adeguata disinvoltura, con buona espressività e creatività.	Padroneggia gli schemi motori di base con qualche incertezza, ma in modo espressivo e creativo.	Va ancora guidato nel gestire gli schemi motori di base: va incoraggiato dell'espressività e creatività del movimento.
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	Sperimentare una prima alfabetizzazione di esperienze di gioco di squadra, applicandone regole condivise e il fair play	Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, assumendo un atteggiamento consapevole del proprio corpo e rispettoso delle regole e degli avversari.	Sperimenta le modalità esecutive dei giochi di movimento, assumendo un atteggiamento consapevole del proprio corpo, delle regole e degli avversari.	Se stimolato sperimenta modalità esecutive dei giochi di movimento, assumendo un atteggiamento sufficientemente consapevole del proprio corpo, delle regole e degli avversari.	Sperimenta con l'aiuto del docente le modalità esecutive dei giochi di movimento, assumendo un atteggiamento non pienamente consapevole del proprio corpo, delle regole e degli avversari.
SALUTE, BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	Assumere comportamenti adeguati a tutela della sicurezza per un sano e corretto stile di vita	E' consapevole dei comportamenti corretti nell'attività motoria, per il	Conosce e rispetta comportamenti corretti nell'attività motoria, per il	Conosce i comportamenti corretti nell'attività motoria, per	Conosce parzialmente alcuni comportamenti

		proprio e altrui benessere psicofisico.	proprio e altrui benessere psico-fisico.	il proprio e altrui benessere psico-fisico.	corretti nell'attività motoria, per il proprio e altrui benessere psico-fisico.
--	--	---	--	---	---

EDUCAZIONE FISICA 4^

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	Padroneggiare il proprio corpo in relazione allo spazio e al tempo	Padroneggia gli schemi motori e posturali in qualsiasi situazione Coordina i diversi schemi motori combinandoli tra di loro in forma successiva e sincrona.	Padroneggia gli schemi motori e posturali con adeguata disinvoltura.	Padroneggia gli schemi motori di base con qualche incertezza.	Fatica ancora a gestire gli schemi motori di base.
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	Sperimentare una pluralità di esperienze di gioco e di sport, applicando le regole e il fair play	Partecipa attivamente alle varie forme di gioco rispettando le regole e il fair play	Sperimenta le modalità esecutive dei giochi di movimento, rispettando le regole e il fair play.	Sperimenta con l'aiuto del docente le modalità esecutive dei giochi di movimento, rispettando le regole e il fair play.	Sperimenta con l'aiuto del docente le modalità esecutive dei giochi di movimento, non sempre rispettando le regole e il fair play.
SALUTE, BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	Conoscere e seguire regole per un sano e corretto stile di vita	Conosce in maniera approfondita principi riguardanti il proprio benessere psico-fisico.	Conosce principi riguardanti il proprio benessere psico-fisico.	Conosce principi essenziali riguardanti il proprio benessere psico-fisico.	Conosce parzialmente alcuni principi riguardanti il proprio benessere psico-fisico.

EDUCAZIONE FISICA 5^

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	Padroneggiare il proprio corpo in relazione allo spazio, al tempo e agli altri	Padroneggia gli schemi motori di base in diverse situazioni. Coordina gli schemi motori combinandoli tra di loro in forma successiva e sincrona.	Padroneggia gli schemi motori di base con adeguata disinvoltura.	Padroneggia gli schemi motori di base con qualche incertezza.	Fatica ancora a gestire gli schemi motori di base.

<p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p>	<p>Sperimentare una pluralità di esperienze di gioco e di sport conoscendone e applicandone le regole</p>	<p>Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, assumendo un atteggiamento consapevole del proprio corpo e rispettoso delle regole. Interagisce positivamente nel gruppo rispettando l'avversario e riconoscendone il valore.</p>	<p>Sperimenta le modalità esecutive dei giochi di movimento, assumendo un atteggiamento consapevole del proprio corpo e delle regole. Interagisce nel gruppo e rispetta l'avversario in modo autonomo.</p>	<p>Sperimenta con qualche incertezza le modalità esecutive dei giochi di movimento assumendo un atteggiamento sufficientemente consapevole del proprio corpo e delle regole. Interagisce nel gioco di squadra a piccoli gruppi rispettando generalmente l'avversario.</p>	<p>Sperimenta con l'aiuto del docente le modalità esecutive dei giochi di movimento, assumendo un atteggiamento parzialmente consapevole del proprio corpo e delle regole. Si dimostra in grado di cooperare nel gioco di squadra e rispettare l'avversario solo se guidato.</p>
<p>SALUTE, BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p>	<p>Conoscere e seguire regole per un sano e corretto stile di vita</p>	<p>Conosce in maniera approfondita i principi riguardanti il proprio benessere psico-fisico.</p>	<p>Conosce i principi riguardanti il proprio benessere psico-fisico.</p>	<p>Conosce i principi essenziali riguardanti il proprio benessere psico-fisico.</p>	<p>Conosce parzialmente alcuni principi riguardanti il proprio benessere psico-fisico.</p>

Competenze-chiave di Riferimento
(Raccomandazione CE 2018)

La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

La competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri e di gestire il proprio apprendimento.

La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale. Per la competenza in materia di cittadinanza è indispensabile la capacità di impegnarsi efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico, come lo sviluppo sostenibile della società. Ciò presuppone la capacità di pensiero critico e abilità integrate di risoluzione dei problemi, nonché la capacità di sviluppare argomenti e di partecipare in modo costruttivo alle attività della comunità.

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza sia nei limiti. Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello «star bene» in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune

<p>La competenza digitale comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali.</p> <p>La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.</p>		
VALUTAZIONE Profilo in uscita INDICAZIONI NAZIONALI 2012 <i>Declinato in situazioni osservabili e valutabili</i>		MEZZI
NUCLEI FONDANTI		COME (da PTOF di istituto) COSA (metodologie, mezzi, mediatori)
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	L'alunno: - è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza sia nei limiti - utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione	<p style="text-align: center;"> PTOF triennio 2019/20 2021/22 Curricolo Verticale Progetti Competenze Chiave Europee </p>
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	L'alunno: -utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri	<p style="text-align: center;">ESPERIENZE SIGNIFICATIVE</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Giochi sportivi Studenteschi ◆ Gymfestival ◆ Attività natatoria ◆ Tennistavolo
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	L'alunno: - pratica attivamente i valori sportivi (fair play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole	<p style="text-align: center;">STRATEGIE DIDATTICHE -APPROCCI METODOLOGICI</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Cooperative Learning ◆ Scoperta guidata ◆ Learning by doing ◆ Problem solving ◆ Metodo misto (globale-analitico-globale)

<p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p>	<p>L'alunno: - riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello «star bene» in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione - rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Peer tutoring ◆ Didattica multilaterale e polivalente ◆ Apprendimento per Outdoor Training ◆ Metodo induttivo ◆ Approccio metacognitivo ◆ Progressività ◆ Individualizzazione e personalizzazione; ◆ TFGU: Teaching Game For Understanding. <p style="text-align: center;">STRUMENTI DIDATTICI</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Attrezzi: palle, funi, cerchi, cinesini, coni, appoggi ◆ Grandi attrezzi: tappetoni, asse d'equilibrio, rete da pallavolo, canestri, spalliere
---	---	--