



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 curricolo dell'educazione al movimento preveda esperienze tese ad 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. Attraverso il movimento, con il quale si realizza una vastissima gamma di gesti che vanno dalla mimica del volto, alla danza, alle più svariate prestazioni sportive, l'alunno potrà conoscere il suo corpo ed esplorare lo spazio, comunicare e relazionarsi con gli altri in modo adeguato ed efficace.

La conquista di abilità motorie e la possibilità di sperimentare il successo delle proprie azioni sono fonte di gratificazione che incentivano l'autostima dell'alunno e l'ampliamento progressivo della sua esperienza, arricchendola di stimoli sempre nuovi.

L'attività motoria e sportiva, soprattutto nelle occasioni in cui fa sperimentare la vittoria o la sconfitta, contribuisce all'apprendimento della capacità di modulare e controllare le proprie emozioni.

Attraverso la dimensione motoria l'alunno è facilitato nell'espressione di istanze comunicative e disagi di varia natura che non sempre riesce a comunicare con il linguaggio verbale.

L'attività motoria praticata in ambiente naturale rappresenta un elemento determinante per un'azione educativa integrata, per la formazione di futuri cittadini del mondo, rispettosi dei valori umani, civili e ambientali.

Partecipare alle attività motorie e sportive significa condividere con altre persone esperienze di gruppo, promuovendo l'inserimento anche di alunni con varie forme di

diversità ed esaltando il valore della cooperazione e del lavoro di squadra. Il gioco e lo sport sono, infatti, mediatori e facilitatori di relazioni e “incontri”.

L’attività sportiva promuove il valore del rispetto di regole concordate e condivise e i valori etici che sono alla base della convivenza civile. I docenti sono impegnati a trasmettere e a far vivere ai ragazzi i principi di una cultura sportiva portatrice di rispetto per sé e per l’avversario, di lealtà, di senso di appartenenza e di responsabilità, di controllo dell’aggressività, di negazione di qualunque forma di violenza.

L’esperienza motoria deve connotarsi come “vissuto positivo”, mettendo in risalto la capacità di fare dell’alunno, rendendolo costantemente protagonista e progressivamente consapevole delle competenze motorie via via acquisite.

EDUCAZIONE FISICA		CLASSE PRIMA
PERIODO SETTEMBRE-OTTOBRE-NOVEMBRE- DICEMBRE-GENNAIO		TITOLO “Il corpo a scuola”
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • sperimenta una pluralità di esperienze motorie e di gioco sia individuali che collettive • riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico. 		COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Consapevolezza ed espressione culturale
OBIETTIVI <ul style="list-style-type: none"> • Coordinare gesti motori in situazioni statiche e dinamiche. • Giocare con i compagni in spazi comuni rispettandone tempi e momenti esecutivi. 	ATTIVITA' Gioco libero, a coppie e di gruppo. Percorsi strutturati. Giochi finalizzati all'orientamento nello spazio conosciuto.	AMBIENTI DI APPRENDIMENTO Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta.
COSA VERIFICARE Conoscenze - Schema corporeo, schemi motori, regole del vivere comune. Abilità <ul style="list-style-type: none"> - Rispetta relazioni spazio-temporali durante il gioco. - Esegue azioni motorie coordinate nel rispetto di quelle dei compagni. Competenze <ul style="list-style-type: none"> - Ha consapevolezza di sé e padroneggia gli schemi motori. - Si orienta e rispetta i vari ambienti. - Rispetta le regole di gioco. 		

EDUCAZIONE FISICA		<i>CLASSE PRIMA</i>	
PERIODO FEBBRAIO-MARZO-APRILE-MAGGIO- GIUGNO		TITOLO “Il corpo a scuola”	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • sperimenta esperienze motorie e di gioco sia individuali che collettive • conosce e rispetta i fondamentali criteri igienici e alimentari per la cura della salute. 		COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Consapevolezza ed espressione culturale	
OBIETTIVI <ul style="list-style-type: none"> • Esprimere semplici messaggi attraverso gesti e movimenti. • Comprendere lo scopo di un gioco. • Assumere comportamenti adeguati per la sicurezza nel proprio ambiente di vita. • Conoscere le principali regole alimentari per un corretto stile di vita. 	ATTIVITA' Giochi liberi con l'utilizzo di piccoli attrezzi. Giochi individuali e in piccoli gruppi per il controllo dell'attrezzo e per sviluppare lancio e presa. Percorsi e spostamenti.	AMBIENTI DI APPRENDIMENTO Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta.	
COSA VERIFICARE Conoscenze - Schema corporeo, indicazioni spaziali, regole. Abilità <ul style="list-style-type: none"> - Rispetta relazioni spazio-temporali durante il gioco. - Esegue azioni motorie coordinate nel rispetto di quelle dei compagni. Competenze <ul style="list-style-type: none"> - Ha consapevolezza di sé e padroneggia gli schemi motori. - Si orienta e rispetta i vari ambienti. - Rispetta le regole di gioco. 			

EDUCAZIONE FISICA		<i>CLASSE SECONDA</i>
PERIODO SETTEMBRE-OTTOBRE-NOVEMBRE- DICEMBRE-GENNAIO		TITOLO “Il gioco e lo sport”
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • 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 • comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 		COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Consapevolezza ed espressione culturale
OBIETTIVI <ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro. • Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. • Assumere comportamenti adeguati per la sicurezza nel proprio ambiente di vita • Conoscere le principali regole alimentari per un corretto stile di vita. 	ATTIVITA' Giochi liberi individuali e in piccoli gruppi utilizzando anche gli attrezzi. Giochi di orientamento finalizzati a sperimentare l'uso corretto dello spazio e del tempo a disposizione. Giochi con piccoli attrezzi finalizzati al controllo e alla coordinazione dell'occhio con piedi e mani.	AMBIENTI DI APPRENDIMENTO Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità Favorire l'esplorazione e la scoperta.
COSA VERIFICARE Conoscenze - Schema corporeo, schemi motori, regole del vivere comune. Abilità <ul style="list-style-type: none"> - Adatta la propria risposta al variare delle situazioni di gioco - Gioca in gruppo apportando il proprio contributo. Competenze <ul style="list-style-type: none"> - Ha consapevolezza di sé e padroneggia gli schemi motori. - Si orienta e rispetta i vari ambienti. - Rispetta le regole di gioco. 		

EDUCAZIONE FISICA		<i>CLASSE SECONDA</i>
PERIODO FEBBRAIO-MARZO-APRILE-MAGGIO-GIUGNO	TITOLO “Giocare per imparare”	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • 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 • comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle • 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. 	COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Consapevolezza ed espressione culturale	
OBIETTIVI <ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro. • Assumere comportamenti adeguati per la sicurezza nel proprio ambiente di vita. • Conoscere le principali regole alimentari per un corretto stile di vita. • Mantenere il controllo equilibrato del corpo sia da fermo che in movimento. 	ATTIVITA' Giochi liberi con l'utilizzo di piccoli attrezzi. Giochi individuali e in piccoli gruppi per il controllo dell'attrezzo e per sviluppare lancio e presa. Percorsi e spostamenti.	AMBIENTI DI APPRENDIMENTO Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta.
COSA VERIFICARE Conoscenze - Schema corporeo, indicazioni spaziali, regole. Abilità <ul style="list-style-type: none"> - Rispetta relazioni spazio-temporali durante il gioco. - Esegue azioni motorie coordinate nel rispetto di quelle dei compagni. Competenze <ul style="list-style-type: none"> - Ha consapevolezza di sé e padroneggia gli schemi motori. - Si orienta e rispetta i vari ambienti. - Rispetta le regole di gioco. 		

EDUCAZIONE FISICA		<i>CLASSE TERZA</i>
PERIODO SETTEMBRE-OTTOBRE - NOVEMBRE- DICEMBRE-GENNAIO	TITOLO “Verso le olimpiadi scolastiche”	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • sperimenta esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva • comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore della collaborazione, della lealtà e l'importanza del rispetto delle regole. 	COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche	
OBIETTIVI <ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro. • Mantenere il controllo equilibrato del corpo sia da fermo che in movimento. 	ATTIVITA' Giochi liberi con l'utilizzo di piccoli attrezzi. Giochi individuali e in piccoli gruppi per il controllo dell'attrezzo e per sviluppare lancio e presa. Percorsi e spostamenti.	AMBIENTI DI APPRENDIMENTO Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Favorire l'esplorazione e la scoperta Realizzare attività didattiche in forma laboratoriale. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità.
COSA VERIFICARE Conoscenze - Il valore del gioco e il senso delle regole. Abilità <ul style="list-style-type: none"> - Valuta l'effetto dei propri movimenti in giochi e percorsi. - Adatta la propria risposta motoria al variare delle situazioni di gioco. - Adatta e orienta gesti e azioni del gioco alle dimensioni spazio-temporali che lo caratterizzano. - Coordina i movimenti in azioni motorie complesse. Competenze <ul style="list-style-type: none"> - Sa partecipare a giochi di movimento rispettando le regole. 		

EDUCAZIONE FISICA		<i>CLASSE TERZA</i>
PERIODO FEBBRAIO - MARZO - APRILE - MAGGIO - GIUGNO		TITOLO “Il protagonista sono io!”
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva • 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. 		COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche
OBIETTIVI <ul style="list-style-type: none"> • Controllare i propri movimenti in situazioni variabili complesse. • Adattarsi al variare delle situazioni di gioco adeguando la risposta motoria. • Orientare gesti e azioni in funzioni della situazione ludica. • Coordinare i segmenti corporei fra loro per costruire azioni motorie più complesse. 	ATTIVITA' Giochi aperti individuali e in piccoli gruppi finalizzati a sperimentare occasioni di scelta e decisione. Giochi di reazione motoria per sperimentare situazioni di previsione dell'effetto di una azione motoria. Giochi individuali e/o in piccoli gruppi/piccole squadre nei quali sperimentare condizioni di equilibrio/disequilibrio del proprio corpo in situazioni statica e dinamica. Sperimentazione mimico-facciale e mimico-gestuale di ruoli differenti (giocatore, giudice/arbitro, allenatore/istruttore, tifoso) in giochi di sfida a squadra. Riflessione guidata sulla mimica messa in atto sulla sua efficacia comunicativa. Giochi in piccoli gruppi/piccole squadre finalizzati a "portare punti" a proprio favore.	AMBIENTI DI APPRENDIMENTO Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Realizzare attività didattiche in forma laboratoriale. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità.

COSA VERIFICARE

Conoscenze – Gioco individuale e gioco di squadra.

Abilità

- Gioca in gruppo apportando il proprio contributo nella rapidità di scelta e decisione.
- Mantiene l'equilibrio da fermo e in movimento quando è in situazione di disequilibrio.
- Esprime stati d'animo e semplici messaggi esclusivamente con la mimica facciale e gestuale.

Competenze – Sa partecipare a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra, rispettando le regole, imparando a gestire con equilibrio sia la sconfitta che la vittoria.

EDUCAZIONE FISICA		<i>CLASSE QUARTA</i>
PERIODO SETTEMBRE-OTTOBRE-NOVEMBRE- DICEMBRE-GENNAIO		TITOLO “Insieme col fair-play”
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche • 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. 		COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche Imparare ad imparare Spirito di iniziativa e imprenditorialità
OBIETTIVI <ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.). • Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti e agli altri. • Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. 	ATTIVITA' Assumere corretti atteggiamenti posturali in situazioni combinate e simultanee. Giochi individuali sulla percezione globale e segmentari delle varie parti del corpo. Esercizi singoli, percorsi, circuiti, staffette. Giochi per l'accettazione delle regole concordate e condivise. Confronti in situazioni disemplici sfide. Osservazione e rispetto delle regole di convivenza. Visione di brevi video relativi al fair-play e giochi olimpici. Individuazione di immagini relative ai simboli olimpici. Letture collettive. Conversazioni guidate.	AMBIENTI DI APPRENDIMENTO Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità.

<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire percorsi orientandosi anche su mappe. • Rispettare le regole nella competizione; saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando diversità, manifestando senso di responsabilità. • Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. 	<p>Schede di completamento. Rappresentazioni grafiche. Progettazione ed esecuzione di un percorso, utilizzando schemi motori e/o attrezzi. Principi di una corretta alimentazione.</p>	
<p>COSA VERIFICARE Conoscenze - L'importanza del fair-play, il valore del gioco e il senso delle regole. Abilità <ul style="list-style-type: none"> - Sfrutta al meglio la propria coordinazione nella combinazione degli schemi motori. - Effettua percorsi rappresentati su una mappa. Competenze - Partecipa a giochi di movimento, giochi tradizionali, rispettando le regole, imparando a gestire con equilibrio sia la sconfitta che la vittoria.</p>		

EDUCAZIONE FISICA		CLASSE QUARTA
<p>PERIODO FEBBRAIO-MARZO-APRILE-MAGGIO-GIUGNO</p>	<p>TITOLO "L'importante è partecipare"</p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • 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 	<p>COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza matematica e Competenze di base in scienze e tecnologia Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche</p>	

<p>che inducono dipendenza</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 		
<p>OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le capacità di adattamento e trasformazione e orientamento spazio-temporale. • Utilizzare le capacità di coordinazione oculo-manuale e di rapidità di reazione e dei movimenti. • Rispettare le regole nella competizione ludica; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità. 	<p>ATTIVITÀ</p> <p>Confronti in situazioni disemplici sfide. Visione di brevi video relativi al fair-play. Conversazioni guidate. Schede di completamento. Rappresentazioni grafiche. Adattamento del movimento alla musica e al ritmo. Applicare e rispettare non solo le regole, ma anche le indicazioni tecniche sui giochi motori, tradizionali e sportive. I benefici dell'attività ludico-motoria sull'organismo, la necessità di igiene personale.</p>	<p>AMBIENTI DI APPRENDIMENTO</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità.</p>
<p>COSA VERIFICARE</p> <p>Conoscenze - Il valore del gioco e il senso delle regole. Abilità</p> <ul style="list-style-type: none"> - Applica gli schemi motori del gioco coordinandoli fra loro. - Si orienta in situazioni complesse per raggiungere tappe indicate su una mappa. <p>Competenze - Partecipa a giochi, rispettando le regole, imparando a gestire con equilibrio sia la sconfitta che la vittoria.</p>		

EDUCAZIONE FISICA		CLASSE QUINTA
PERIODO SETTEMBRE-OTTOBRE-NOVEMBRE- DICEMBRE-GENNAIO	TITOLO “Io gioco...le regole del fair play”	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che 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. 	COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche Imparare ad imparare Spirito di iniziativa e imprenditorialità	
OBIETTIVI <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. • Eseguire percorsi orientandosi anche su mappe. • Rispettare le regole nella competizione; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando diversità, manifestando senso di responsabilità • Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. 	ATTIVITA' Confronti in situazioni di semplici sfide. Osservazione e rispetto delle regole di convivenza. Visione di brevi video relativi al fair-play e giochi olimpici. Individuazione di immagini relative ai simboli olimpici. Letture collettive. Conversazioni guidate. Schede di completamento. Rappresentazioni grafiche.	AMBIENTI DI APPRENDIMENTO Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Realizzare attività didattiche in forma laboratoriale. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità.

<p>COSA VERIFICARE Conoscenze - Il valore del gioco e il senso delle regole. Abilità</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sfrutta al meglio la propria coordinazione nella combinazione degli schemi motori. - Applica i fondamentali di un gioco. - Effettua percorsi rappresentati su una mappa. <p>Competenze - Partecipa a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra, rispettando le regole, imparando a gestire con equilibrio sia la sconfitta che la vittoria.</p>

EDUCAZIONE FISICA		<i>CLASSE QUINTA</i>
PERIODO FEBBRAIO-MARZO-APRILE-MAGGIO-GIUGNO	TITOLO “Gioco-sport”	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che 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. 	COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche Imparare ad imparare Spirito di iniziativa e imprenditorialità	
OBIETTIVI <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le capacità di adattamento e trasformazione e orientamento spazio-temporale. • Utilizzare le capacità di coordinazione oculomotoria e di rapidità di reazione e dei movimenti. • Orientarsi in ambienti aperti e in situazioni complesse. 	ATTIVITA' Confronti in situazioni di semplici sfide. Visione di brevi video relativi al fair-play. Conversazioni guidate. Schede di completamento. Rappresentazioni grafiche.	AMBIENTI DI APPRENDIMENTO Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Realizzare attività didattiche in forma laboratoriale. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità

COSA VERIFICARE

Conoscenze - Il valore della corporeità e del movimento come fonte di benessere.

Abilità

- Applica gli schemi motori del gioco coordinandoli fra loro.
- Si orienta in situazioni complesse per raggiungere, in uno spazio, tappe indicate su una mappa.

Competenze – Partecipa a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra, rispettando le regole, imparando a gestire con equilibrio sia la sconfitta che la vittoria.