

Programmazione didattico-educativa d'Istituto

SCUOLA PRIMARIA

FILONE N° 8

INDICATORE: IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
CLASSE 1^ Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.	Conosce: <ul style="list-style-type: none">• le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e i loro movimenti• le modalità di percezione sensoriale• il movimento del corpo in relazione allo spazio e al tempo	Sa: <ul style="list-style-type: none">• percepire e rappresentare il proprio corpo nominandone le singole parti su di sé e sugli altri• riconoscere, differenziare e verbalizzare differenti percezioni sensoriali• controllare la respirazione• muovere correttamente le varie parti del corpo anche in semplici combinazioni• controllare e adattare i movimenti del corpo con semplici situazioni di equilibrio statico e dinamico• riconoscere e rinforzare la propria lateralità• collocare correttamente un oggetto rispetto al proprio corpo: vicino, lontano,

<p>CLASSE 2[^] 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>	<ul style="list-style-type: none"> • il corpo e le funzioni senso-percettive • gli schemi motori più comuni e loro possibili combinazioni • il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo 	<p>davanti, dietro, sopra, sotto</p> <ul style="list-style-type: none"> • muoversi con scioltezza, destrezza, disinvoltura, ritmo (palleggiare, lanciare, ricevere da fermo e in movimento...) • la gestualità fino-motoria con piccoli attrezzi • variare gli schemi motori in funzione di parametri di spazio di tempo, equilibri (eseguire una danza, una marcia...) • affinare la coordinazione oculo-manuale e oculo-podalica • orientarsi in un ambiente come la palestra o il cortile
<p>CLASSE 3[^] Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali in relazione alle variabili spazio temporali contingenti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • il corpo e le funzioni senso-percettive • gli schemi motori più comuni e loro possibili combinazioni • il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo la respirazione e la corsa 	<ul style="list-style-type: none"> • esprimersi e comunicare con il corpo • coordinare il corpo con finalità mimiche ed espressive • coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro • partecipare attivamente alle varie forme di gioco collaborando con gli altri • utilizzare in forma originale schemi motori e posturali • elaborare ed eseguire sequenze di movimenti

		individuali e collettive
<p>CLASSE 4[^] Padroneggia gli schemi motori e posturali nello spazio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • il corpo e la sua relazione con lo spazio • combinazioni semplici e complesse di gesti in sequenze ritmiche • gli schemi motori di base e combinati • gli schemi motori di base con l'uso di attrezzi specifici • il ritmo cardiaco e inspirazione/espiazione • gli esercizi necessari per ripristinare la normale funzionalità respiratoria • i giochi motori che implicano motricità fine, l'equilibrio e la coordinazione motoria 	<ul style="list-style-type: none"> • controllare il ritmo respiratorio • 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, agli altri
<p>CLASSE 5[^] Padroneggia gli schemi motori e posturali nello spazio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • il corpo e la sua relazione con lo spazio • combinazioni semplici e complesse di gesti in sequenze ritmiche • gli schemi motori di base e combinati • gli schemi motori di base con l'uso di attrezzi specifici la respirazione e la corsa • i giochi motori che implicano motricità fine, l'equilibrio e la coordinazione motoria • movimenti liberi e 	<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 • organizzare il proprio movimento nello spazio in

	organizzati	relazione a sé, agli oggetti, agli altri
--	-------------	--

INDICATORE: IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO - ESPRESSIVA

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p>CLASSE 1^</p> <p>Utilizza il linguaggio motorio per interagire, comunicare ed esprimere i propri stati d'animo anche attraverso giochi di movimento.</p>	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • i codici espressivi non verbali • del corpo e del movimento nei contesti relazionali • il gioco come espressione di sé • modalità espressive e corporee, in forma originale e creativa, anche attraverso drammatizzazioni e danze 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • svolgere giochi di rilassamento e di espressione • svolgere giochi con semplici regole (spazio definito, ognuno gioca per sé contro tutti...) • associare movimenti a percezioni ed emozioni vissute
<p>CLASSE 2^</p> <p>Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri</p>	<ul style="list-style-type: none"> • il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- 	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare in modo personale il corpo e il movimento (gesti,

<p>stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.</p>	<p>espressiva: gesti, mimica, voce, postura</p>	<p>mimica facciale, voce, postura) per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti</p> <ul style="list-style-type: none"> • elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento
<p>CLASSE 3^ 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>	<ul style="list-style-type: none"> • il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva: gesti, mimica, voce, postura 	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare in modo personale il corpo e il movimento (gesti, mimica facciale, voce, postura) per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti • elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento
<p>CLASSE 4^ Esprime i propri stati d'animo attraverso il linguaggio corporeo e motorio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • semplici sequenze di movimenti coreografici • il mimo • drammatizzazioni con il corpo e parti di esso 	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali • elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive • migliorare l'espressività e la capacità di comunicazione gestuale • inventare e organizzare esercizi e/o giochi
<p>CLASSE 5^</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sequenze di movimenti 	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare in forma originale e

<p>Esprime i propri stati d'animo attraverso il linguaggio corporeo e motorio.</p>	<p>coreografici</p> <ul style="list-style-type: none"> • il mimo • drammatizzazioni con il corpo e parti di esso 	<p>creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali</p> <ul style="list-style-type: none"> • elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive • migliorare l'espressività e la capacità di comunicazione gestuale • inventare e organizzare esercizi e/o giochi
--	--	---

INDICATORE: IL GIOCO LO SPORT E IL FAIR PLAY

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p>CLASSE 1[^] Prova piacere nel movimento e sperimenta modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport</p>	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> le regole di semplici giochi 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> partecipare al gioco collettivo nel rispetto delle regole
<p>CLASSE 2[^] Sperimenta esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport e comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza del loro rispetto</p>	<ul style="list-style-type: none"> giochi di avviamento alla pratica sportiva le regole dei giochi (individuali, a squadre, collettivi) 	<ul style="list-style-type: none"> applicare correttamente modalità esecutive di giochi individuali, di squadra e assume un atteggiamento di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando ed interagendo con gli altri. eseguire percorsi su distanze e direzioni varie. partecipare a giochi di gruppo con assunzione di ruolo, spazi definiti e semplici regole
<p>CLASSE 3[^] Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle</p>	<ul style="list-style-type: none"> giochi di avviamento alla pratica sportiva le regole dei giochi (individuali, a squadre, collettivi) le forme del gioco (giochi di imitazione, di immaginazione, della 	<ul style="list-style-type: none"> applicare correttamente modalità esecutive di giochi individuali, di squadra e assume un atteggiamento di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando ed interagendo con gli altri

	tradizione popolare, con regole, gare)	<ul style="list-style-type: none"> • eseguire percorsi su distanze e direzioni varie • partecipare a giochi di gruppo con assunzione di ruolo, spazi definiti e semplici regole
<p>CLASSE 4[^] Sperimenta esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport e comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle</p>	<ul style="list-style-type: none"> • giochi sportivi cooperativi, di ruolo, di orientamento • giochi individuali e di gruppo con e senza attrezzi • giochi di percezione corporea • la collaborazione e l'interdipendenza nel gioco. • schemi motori combinati e gesti tecnici • ruoli, regole, tecniche e modalità esecutive dei giochi • lo spirito di gruppo-squadra: accettazione delle condizioni del gioco e dei risultati 	<ul style="list-style-type: none"> • applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport • prendere parte attivamente alle varie forme di gioco organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri • affinare la propria tecnica motoria per ottimizzare la propria partecipazione ad una attività ludica e/o sportiva • rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità
<p>CLASSE 5[^] Matura competenze di gioco sport rispettandone le regole e agisce in sicurezza per sé e per gli altri</p>	<ul style="list-style-type: none"> • giochi sportivi cooperativi. di ruolo, di orientamento • giochi individuali e di gruppo con e senza attrezzi • giochi di percezione corporea • la collaborazione e 	<ul style="list-style-type: none"> • applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport • prendere parte attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con

	<p>l'interdipendenza nel gioco</p> <ul style="list-style-type: none"> • schemi motori combinati e gesti tecnici • ruoli, regole, tecniche e modalità esecutive dei giochi • lo spirito di gruppo-squadra: accettazione delle condizioni del gioco e dei risultati 	<p>gli altri</p> <ul style="list-style-type: none"> • affinare la propria tecnica motoria per ottimizzare la propria partecipazione ad una attività ludica e/o sportiva • rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità
--	--	---

INDICATORE: SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p>CLASSE 1[^] Agisce rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tali competenze nell'ambiente scolastico ed extra</p>	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • comportamenti adeguati nei vari ambienti di vita 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare e attivare comportamenti adeguati nei confronti dei vari spazi

<p>CLASSE 2[^] Agisce rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri e assume comportamenti adeguati nei vari ambienti di vita.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • conosce e utilizza in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività 	<ul style="list-style-type: none"> • assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. • percepisce e riconosce sensazioni di benessere legate all'attività ludico-motoria
<p>CLASSE 3[^] Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri e assume comportamenti adeguati nei vari ambienti di vita</p>	<ul style="list-style-type: none"> • conosce e utilizza in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività 	<ul style="list-style-type: none"> • assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita • percepisce e riconosce sensazioni di benessere legate all'attività ludico-motoria
<p>CLASSE 4[^] Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico e di sana alimentazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • caratteristiche fisiche e motorie in relazione a specifici compiti motori. • elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia 	<ul style="list-style-type: none"> • assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita • riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita • acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico
<p>CLASSE 5[^]</p>	<ul style="list-style-type: none"> • misure e funzioni del proprio 	<ul style="list-style-type: none"> • assumere comportamenti

<p>Riconosce i principi essenziali relativi al proprio benessere psico-fisico e ad un regime di sana alimentazione</p>	<p>corpo</p> <ul style="list-style-type: none">• elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia	<p>adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita</p> <ul style="list-style-type: none">• riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita• acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico
--	---	--