

## CURRICOLO VERTICALE DI EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE CHIAVE	<b>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</b>		
	Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.		
	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLA COMPETENZA (dalle Indicazioni Nazionali)		
	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO
IMPARARE AD IMPARARE	1.a 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.	1.b 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.	1.c L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE			
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	2.a Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.	2.b 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.	
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE			
SPIRITO D'INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	3.a Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.	3.b Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>giocosport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva.	2.c È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.
IMPARARE AD IMPARARE			
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE			
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	4.a Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo,	4.b Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.	3.c Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.

IMPARARE AD IMPARARE	anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.		
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		<b>5.b</b> 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.	<b>4c</b> Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.
IMPARARE AD IMPARARE	<b>5.a</b> 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.	<b>6.b</b> 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.	<b>5.c</b> Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE			
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		<b>7.b</b> Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	<b>6.c</b> Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi ( <i>fair – play</i> ) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA			

## METODOLOGIA

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA
<p>Nella Scuola dell'infanzia un approccio metodologico ottimale all'apprendimento motorio deve permettere di ricondurre la pratica, Corpo e Movimento, all'interno di un contesto educativo in cui le esperienze del bambino non risentano di interventi metodologico-didattici casuali, occasionali ed estemporanei, ma prevedano l'utilizzo di procedure consapevoli e attentamente programmate.</p> <p>Pertanto l'assunzione di determinate strategie didattiche, cioè il modo in cui l'insegnante organizza l'ambiente di apprendimento in un contesto di gruppo quale la sezione, dovranno tener presente che l'esperienza motoria deve connotarsi come "vissuto positivo" mettendo in risalto la "capacità di fare" del bambino, rendendolo costantemente "protagonista" e progressivamente "consapevole" nell'acquisizione delle proprie competenze motorie.</p> <p>Ogni metodologia che mette in risalto "la capacità di fare" del bambino, farà sentire l'alunno capace di "ideare" creando così un'immagine di sé positiva.</p> <p>E' importante che nell'attività motoria il bambino maturi esperienze cognitive, sociali, culturali e affettive significative.</p> <p>L'esperienza motoria deve realizzarsi come</p>	<p>Le attività motorie sportive possono essere considerate risorse educative importanti nell'ambito delle moderne Scienze dell' Educazione in considerazione del fatto che il loro contributo assume un valore formativo che si interconnette a quello delle altre discipline scolastiche nel favorire i processi di apprendimento, maturazione della personalità, socializzazione e crescita degli alunni come soggetti attivi, responsabili ed equilibrati.</p> <p>Per sviluppare le capacità motorie verranno proposte attività diversificate ed adeguate allo spazio/palestra disponibile, con l'utilizzazione degli attrezzi di cui la scuola dispone.</p> <p>Tutte le attività saranno presentate in forma ludica per permettere agli alunni di esercitare la motricità spontanea e di ricevere sollecitazioni per lo sviluppo delle numerose funzioni che stanno alla base dei comportamenti motori, inoltre di sviluppare e maturare atteggiamenti socio-comportamentali positivi.</p> <p>La progressione delle attività e delle esperienze sarà condotta, per quanto possibile, in relazione alla progressione individuale degli alunni, le cui caratterizzazioni e potenzialità nel divenire saranno costantemente osservate e tenute presenti.</p> <p>Ogni lezione si articolerà in tre fasi: Avviamento</p>	<p>Verrà ricercato il massimo coinvolgimento possibile di tutti i componenti della classe da un punto di vista morfofunzionale, affettivo e cognitivo attraverso la massima e varia quantità di proposte motorie possibili per facilitare l'apprendimento e consentire a ciascuno di raggiungere il massimo delle sue potenzialità e gli obiettivi per gli stessi programmati. Le attività proposte saranno articolate prima in forma globale per poi passare all'analisi del gesto tecnico. Sarà data particolare importanza al rispetto delle regole, alla collaborazione con i compagni, allo spirito di gruppo, a saper considerare la sconfitta come insegnamento prezioso per la crescita umana e agonistica (fair play). Verranno utilizzati seguenti metodi: per imitazione, cooperative learning, per scoperta, guidata, per prove ed errori, problem solving per stimolare l'alunno a trovare soluzioni strategiche e funzionali alle problematiche tattiche individuali e di squadra alle quali viene sottoposto.</p>

un'attività che non discrimina, non annoia, non seleziona, permettendo a tutti la più ampia partecipazione nel rispetto delle molteplici diversità.

E' necessario, quindi, considerare le modalità di attuazione delle attività motorie all'interno del singolo intervento:

- Le modalità di organizzazione del lavoro: attività per gruppi, collettive o individuali
- Il modo di proporsi dell'insegnante nei confronti degli alunni che riprende i vari stili di insegnamento/apprendimento: per libera esplorazione, per scoperta guidata, per problem solving, e per rappresentazione grafico-pittorica del percorso effettuato con relativa verbalizzazione.

L'istituto oltre ad attivare le iniziative dal C.ON.I., collabora anche con le Associazioni Sportive del territorio.

Fase formativa

Fase di gioco.

Quest'ultima fase sarà una preziosa risorsa per veicolare gli apprendimenti specifici che la disciplina prevede.

L'Istituto con l'obiettivo di ampliare le esperienze motorie e sportive degli alunni e di rafforzare l'inclusione dei soggetti più in difficoltà, oltre che attivare le iniziative proposte dal C.O.N.I., opera anche in collaborazione con le Associazioni Sportive del territorio.

Gli insegnanti, supportati dalla collaborazione di esperti esterni, favoriscono la didattica motoria sportiva pianificando momenti di apprendimento facilitanti esperienze, scoperte, prese di coscienza e nuove abilità, individuali e collettive, che possono entrare a far parte del bagaglio personale dell'alunno, internamente al curriculum scolastico.

## SCUOLA DELL'INFANZIA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLA COMPETENZA	NUCLEI EPISTEMOLOGICI FONDANTI (SAPERI ESSENZIALI)
<p><b>1.a</b> 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.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Schemi posturali di base.</li> <li>2. Schemi motori di base:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- camminata (lungo una linea, in ordine sparso, con cambio di ritmo e/o direzione al segnale);</li> <li>- corsa (lungo una linea, in ordine sparso, con cambio di ritmo e/o direzione all'indicazione, a suoni, rumori o musica);</li> </ul> </li> <li>3. salti (saltelli di vario tipo , sul posto e in movimento);</li> <li>4. rotolamenti</li> <li>5. Semplici percorsi (applicazione degli schemi motori di base anche con l'uso di piccoli attrezzi, palle, cerchi, birilli, ...).</li> <li>6. Le posizioni del corpo in rapporto allo spazio ed al tempo.</li> <li>7. Giochi individuali e di gruppo con regole, giochi di squadra.</li> <li>8. Giochi di esplorazione, imitazione.</li> <li>9. Giochi tradizionali.</li> <li>10. Drammatizzazione.</li> <li>11. Giochi per favorire propriocettività e rilassamento.</li> <li>12. Sa controllare l'affettività e le emozioni rielaborandole attraverso il corpo e il movimento.</li> </ol>
<p><b>Obiettivi di apprendimento</b></p> <p>A. Essere in grado di assumere alcune posture e compiere gesti e azioni con finalità espressive e comunicative.</p> <p>B. Elaborare l'esperienza in forme espressive di movimento.</p>	
<p><b>2.a</b> Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	
<p><b>Obiettivi di apprendimento</b></p> <p>A. Essere in grado di riconoscere i diversi segmenti del corpo e le loro possibilità di movimento.</p>	
<p><b>3.a</b> Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p>	
<p><b>Obiettivi di apprendimento</b></p> <p>A. Riconosce l'importanza e comprende il valore di rispettare le regole, nell'uso di attrezzi e nel gioco libero, per la sicurezza propria e degli altri</p> <p>B. Rispettare le regole nell'interazione con gli altri.</p>	
<p><b>4.a</b> 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.</p>	
<p><b>Obiettivi di apprendimento</b></p> <p>A. Essere in grado di eseguire semplici movimenti con la parte del corpo indicata.</p> <p>B. Padroneggiare, in rapporto allo sviluppo, varie azioni motorie come camminare, correre, saltare, arrampicarsi, rotolare, lanciare, ecc, anche in situazioni di gioco.</p>	
<p><b>5.a</b> 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.</p>	
<p><b>Obiettivi di apprendimento</b></p> <p>A. Essere in grado di eseguire semplici movimenti con la parte del corpo indicata.</p>	

B. Padroneggiare, in rapporto allo sviluppo, varie azioni motorie come camminare, correre, saltare, arrampicarsi, rotolare, lanciare, ecc, anche in situazioni di gioco.

### OBIETTIVI MINIMI SCUOLA DELL'INFANZIA

**3-4 ANNI**

- Conoscere gli schemi motori e posturali di base.
- Eseguire in modo coordinato semplici percorsi e giochi di movimento.
- Interagire con gli altri nei giochi di movimento rispettando semplici regole.
- Percepire le capacità espressive del proprio corpo.
- Partecipare al gioco collettivo in piccolo gruppo.

**4-5 ANNI**

- Prendere coscienza degli schemi motori e posturali di base.
- Sviluppare le capacità coordinative e l'equilibrio statico e dinamico.
- Partecipare ai giochi di movimento rispettando regole e indicazioni.
- Prendere coscienza delle capacità espressive del proprio corpo.
- Partecipare al gioco collettivo nel piccolo e grande gruppo.

### TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

1. Padroneggia gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi
2. Sa comunicare attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo
3. Conosce il proprio corpo e padroneggia abilità motorie di base in diverse situazioni
4. E' in grado di chiedere aiuto nelle difficoltà
5. Partecipa con interesse alle attività collettive apportando contributi utili e collaborativi

## SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLA COMPETENZA	NUCLEI EPISTEMOLOGICI FONDANTI (SAPERI ESSENZIALI)
<p><b>1.b</b> 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><b>CLASSE PRIMA E CLASSE SECONDA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Schemi posturali di base.</li> <li>2. Schemi motori di base: <ul style="list-style-type: none"> <li>– camminata (lungo una linea, in ordine sparso, con cambio di ritmo e/o direzione al segnale);</li> <li>– corsa (lungo una linea, in ordine sparso, con cambio di ritmo e/o direzione al segnale);</li> <li>– lanci (palla a coppie e/o in cerchio, lanci ad un bersaglio posto a un metro);</li> <li>– salti (saltelli di vario tipo , sul posto e in movimento);</li> <li>– rotolamenti (sul tappeto).</li> </ul> </li> <li>3. Semplici percorsi (applicazione degli schemi motori di base anche con l'uso di piccoli attrezzi, palle, cerchi, birilli, ...).</li> <li>4. Il linguaggio dei gesti e del corpo</li> <li>5. Le posizioni del corpo in rapporto allo spazio ed al tempo.</li> <li>6. Giochi individuali e di gruppo con regole, tempi e spazi determinati.</li> <li>7. Giochi di percezione, esplorazione, imitazione.</li> <li>8. Giochi tradizionali.</li> <li>9. Il movimento come mezzo di comunicazione di bisogni, sensazioni, stati d'animo, emozioni in situazioni comunicative reali e fantastiche.</li> </ol> <p><b>CLASSE TERZA E CLASSE QUARTA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Schemi motori di base: <ul style="list-style-type: none"> <li>– corsa (resistenza e velocità));</li> <li>– lanci (palla a coppie e/o in cerchio, lanci ad un bersaglio);</li> <li>– salti (salti di vario tipo , sul posto e in movimento);</li> <li>– rotolamenti (sul tappeto);</li> <li>– arrampicate.</li> </ul> </li> <li>2. Percorsi a stazione e circuiti(applicatione degli schemi motori di base anche con l'uso di attrezzi e/o ostacoli, ...).</li> <li>3. Giochi individuali e di gruppo con regole, tempi e spazi determinati (esercizio e valorizzazione dell'orientamento spazio-temporale, delle azioni a carattere segmentario e/o</li> </ol>
<p><b>Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta</b></p> <p>A. Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc).</p> <p>B. 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>	
<p><b>2.b</b> 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><b>Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta</b></p> <p>C. Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti</p>	
<p><b>3.b</b> Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>giocosport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</p>	
<p><b>Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta</b></p> <p>D. Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di <i>giocosport</i>.</p> <p>E. Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.</p>	
<p><b>4.b</b> Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente</p>	

sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.	globale, dell'equilibrio statico e dinamico, di forza, resistenza, elasticità, scioltezza, senso del ritmo ...).
<b>Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta</b> F. Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.	4. Giochi tradizionali. 5. Il rispetto delle regole (cooperazione e interazione positiva). 6. Il movimento come mezzo di comunicazione di bisogni, sensazioni, stati d'animo, emozioni in situazioni comunicative reali e fantastiche.
<b>5.b</b> 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.	<b>CLASSE QUINTA</b>
<b>Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta</b> G. Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.	1. Schemi motori di base: – corsa (di resistenza 4/6 min., veloce anche sottoforma di staffetta); – lanci (passaggi di palla a fermo e in movimento); – salti (salti di vario tipo , in basso, in alto anche con l'uso di ostacoli); – arrampicate; – rotolamenti (sul tappeto con controllo del corpo, capovolta in avanti).
<b>6.b</b> 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.	2. Percorsi (a stazione e a circuito con applicazione degli schemi motori di base anche con l'uso di attrezzi, ...).
<b>Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta</b> H. 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.	3. Giochi individuali e di gruppo con regole, tempi e spazi determinati (giochi presportivi e/o tradizionali).
<b>7.b</b> Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	4. Il rispetto delle regole (cooperazione e interazione positiva). 5. Il fairplay.
<b>Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta</b> I. 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.	6. Il movimento come mezzo di comunicazione di bisogni, sensazioni, stati d'animo, emozioni in situazioni comunicative reali e fantastiche.

CLASSE	OBIETTIVI MINIMI SCUOLA PRIMARIA
PRIMA e SECONDA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Essere in grado di camminare, correre, lanciare, rotolare, saltare.</li> <li>• Sviluppare le capacità coordinative (equilibrio statico e dinamico, orientamento spazio-temporale).</li> <li>• Saper comunicare stati d'animo attraverso il linguaggio corporeo.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partecipare al gioco collettivo rispettando indicazioni e regole.</li> </ul>
<b>TERZA e QUARTA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere ed utilizzare gli schemi motori di base.</li> <li>• Consolidare le capacità coordinative (equilibrio statico e dinamico, orientamento spazio-temporale) anche attraverso giochi individuali e di gruppo.</li> <li>• Utilizzare il corpo in modo espressivo.</li> <li>• Cooperare all'interno del gruppo.</li> </ul>
<b>QUINTA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consolidare gli schemi motori di base.</li> <li>• Possedere una sufficiente coordinazione dinamica generale.</li> <li>• Applicare i fondamenti tecnici di base agli schemi di gioco di alcuni sport.</li> <li>• Utilizzare il corpo in modo espressivo, in situazioni reali e fantastiche, e rappresentare con il corpo stati d'animo ed emozioni.</li> <li>• Lavorare in modo costruttivo nel gruppo.</li> </ul>

**TRAGUARDI PER LA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA**

1. È capace di apprezzare le forme espressive ed artistiche (motorie, grafiche, musicali, ...) di cui ha avuto esperienza.
2. È in grado di lavorare sia individualmente che in collaborazione all'interno di un gruppo.

## SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLA COMPETENZA	NUCLEI EPISTEMOLOGICI FONDANTI (SAPERI ESSENZIALI)
<p><b>1.c</b> L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.</p>	<p><b>CLASSE PRIMA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percorsi, circuiti a tempo e a stazioni, attività con piccoli e grandi attrezzi, esercitazioni di coordinazione neuro-muscolare, andature di preatletica, esercizi di preacrobatica. Educazione al ritmo.</li> <li>2. Orienting: Conoscenze di base</li> <li>3. La mobilità articolare: esercizi di allungamento muscolare a corpo libero, a coppie e con attrezzi.</li> <li>4. Giochi pre sportivi: gioco dei 10 passaggi, palla quadrato, dogeball, palla mille, palla prigioniera.</li> <li>5. Tecniche dei fondamentali individuali e di squadra con semplici schemi di gioco della pallavolo: palleggio, battuta, bagher. 1c1;2c2;3c3.</li> <li>6. Tecniche dei fondamentali individuali e di squadra con semplici schemi di gioco della pallacanestro: palleggio, passaggio, tiro da fermo e in movimento. 1c1,2c2,3c3.</li> <li>7. Tecniche dei fondamentali individuali e di squadra con semplici schemi di gioco della pallamano.</li> <li>8. Tecniche delle varie discipline dell'atletica leggera: corsa di velocità 60m., corsa di resistenza 1000 m., corsa di orientamento, salto in alto, salto in lungo, vortex, peso da 2 kg., staffetta 4x100.</li> <li>9. Regolamento tecnico dei giochi di squadra praticati, compiti di arbitraggio, specialmente per coloro che sono esonerati dalla parte pratica della lezione o che non sanno accettare le decisioni del direttore di gara.</li> <li>10. Fairplay.</li> </ol> <p><b>CLASSE SECONDA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percorsi, circuiti a tempo e a stazioni, attività con piccoli e grandi attrezzi, esercitazioni di coordinazione neuro-muscolare, andature di preatletica, esercizi di preacrobatica. Educazione al ritmo.</li> <li>2. La velocità</li> <li>3. La mobilità articolare: esercizi di allungamento muscolare a corpo libero, a coppie e con attrezzi.</li> <li>4. Tecniche dei fondamentali individuali e di squadra con semplici schemi di gioco della pallavolo: palleggio, battuta, bagher, schiacciata. 3c3,4c4.</li> </ol>
<p><b>Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza</b></p> <p>A. Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro.</p>	
<p><b>2.c</b> È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.</p>	
<p><b>Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza</b></p> <p>B. Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo.</p> <p>C. Sa realizzare strategie di gioco, mette in atto comportamenti collaborativi e partecipa in forma propositiva alle scelte della squadra.</p>	
<p><b>3.c</b> Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.</p>	
<p><b>Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza</b></p> <p>D. Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali.</p> <p>E. Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.</p>	
<p><b>4.c</b> Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.</p>	
<p><b>Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza</b></p> <p>F. Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza.</p>	

<p><b>5.c</b> Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.</p>	<p>5. Tecniche dei fondamentali individuali e di squadra con semplici schemi di gioco della pallacanestro: palleggio, passaggio, tiro da fermo e in movimento, difesa.2c2,3c3,4c4.</p>
<p><b>Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza</b> G. Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici.</p>	<p>6. Tecniche dei fondamentali individuali e di squadra con semplici schemi di gioco della pallamano. 7. Tecniche delle varie discipline dell’atletica leggera: corsa di velocità 80m., corsa ostacoli, corsa di resistenza 1000 m., corsa di orientamento, salto in alto, salto in lungo, vortex, peso da 3/4 kg., staffetta 4x100.</p>
<p><b>6.c</b> Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (<i>fair – play</i>) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.</p>	<p>8. Regolamento tecnico dei giochi di squadra praticati, compiti di arbitraggio, specialmente per coloro che sono esonerati dalla parte pratica della lezione o che non sanno accettare le decisioni del direttore di gara. 9. Fairplay.</p>
<p><b>Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza</b> H. Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l’altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta.</p>	<p><b>CLASSE TERZA</b></p> <p>1. Percorsi, circuiti a tempo e a stazioni, attività con piccoli e grandi attrezzi, esercitazioni di coordinazione neuro-muscolare, andature di preatletica, esercizi di preacrobatica. 2. Mobilità articolare: esercizi di allungamento muscolare a corpo libero, a coppie e con attrezzi. 3. Tecniche dei fondamentali individuali e di squadra con semplici schemi di gioco della pallavolo: palleggio, battuta, bagher, schiacciata, muro. 4c4, 6c6. 4. Tecniche dei fondamentali individuali e di squadra con semplici schemi di gioco della pallacanestro: palleggio, passaggio, tiro da fermo e in movimento, difesa.3c3,4c4,5c5. 5. Tecniche dei fondamentali individuali e di squadra con semplici schemi di gioco della pallamano. 6. Tecniche delle varie discipline dell’atletica leggera: corsa di velocità 80m., corsa ostacoli, corsa di resistenza 1000 m., corsa di orientamento, salto in alto, salto in lungo, vortex, peso da 3/4 kg., staffetta 4x100. 7. Regolamento tecnico dei giochi di squadra praticati, compiti di arbitraggio, specialmente per coloro che sono esonerati dalla parte pratica della lezione o che non sanno accettare le decisioni del direttore di gara. 8. Fairplay.</p>

CLASSE	OBIETTIVI MINIMI SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
PRIMA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possedere gli schemi motori di base.</li> <li>• Sviluppare le capacità coordinative e condizionali (forza, velocità, resistenza, mobilità articolare).</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisire i fondamentali individuali e di squadra di alcuni sport.</li> <li>• Utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di arbitraggio e di giuria.</li> <li>• Relazionarsi positivamente con il gruppo rispettando le diverse capacità.</li> </ul>
<b>SECONDA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare gli schemi motori di base adattandoli alle varie situazioni di gioco.</li> <li>• Sviluppare le capacità condizionali attraverso piani di lavoro strutturati.</li> <li>• Consolidare le capacità coordinative.</li> <li>• Utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di arbitraggio e di giuria.</li> <li>• Relazionarsi positivamente con il gruppo rispettando le diverse capacità.</li> <li>• Migliorare le tecniche di alcuni sport.</li> </ul>
<b>TERZA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consolidare le capacità coordinative utilizzandole in situazioni diverse.</li> <li>• Consolidare le capacità condizionali attraverso vari metodi d'allenamento.</li> <li>• Rispettare le regole di un gioco a squadre, svolgere un ruolo attivo utilizzando al meglio le proprie abilità tecniche e tattiche.</li> <li>• Arbitrare una partita dei giochi praticati, stabilendo corretti rapporti interpersonali e mettendo in atto comportamenti operativi e organizzativi all'interno del gruppo.</li> </ul>

**TRAGUARDI PER LA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE  
AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

1. È capace di apprezzare le diverse forme espressive ed artistiche (motorie, grafiche, musicali, ...) che ha conosciuto e/o di cui ha fatto esperienza, iniziando ad interpretarle e ad attribuire loro un senso.
2. Esprime la propria creatività attraverso le forme espressive e/o artistiche che gli sono più congeniali.

**PER LE MODALITÀ E GLI STRUMENTI DI VALUTAZIONE VEDI IL PROTOCOLLO DI VALUTAZIONE**