

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO COSTANTI PER TUTTO IL PRIMO CICLO D' ISTRUZIONE

IL CORPO E LE FUNZIONI SENSO-PERCETTIVE

IL MOVIMENTO DEL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

SICUREZZA E PREVENZIONE, SALUTE E BENESSERE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA – PAROLE CHIAVE

IL CORPO E LE FUNZIONI SENSO-PERCETTIVE	IL MOVIMENTO DEL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	SICUREZZA E PREVENZIONE, SALUTE E BENESSERE
La conoscenza topologica del corpo	Gli schemi motori di base e la loro combinazione	Esprimersi e comunicare con il corpo	Le regole e la loro applicazione: giochi di movimento e presportivi individuali e di squadra. Accettazione cooperazione interazione consapevolezza del 'valore' delle regole e l'importanza di rispettarle.	L'uso corretto di spazi e attrezzi.
Le capacità sensoperceptive	L'equilibrio statico e dinamico			Le posture ed il loro controllo
	L'orientamento	Apprezzare cibo e igiene personale		

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA – PAROLE CHIAVE

La consapevolezza delle funzioni fisiologiche	Condotte motorie sempre più complesse,	Corpo e creatività Drammatizzazione Emozione	Principali elementi tecnici semplificati di molteplici discipline sportive	Comportamenti preventivi
Il controllo dell'impiego delle capacità condizionali	Riconoscimento e valutazione traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie.	Le sequenze di movimenti.	I problemi motori e loro soluzione	Alimentazione ed esercizio fisico e salute, Stili di vita salutistici. Apprezzare il valore individuale e collettivo della prevenzione
	Il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri	Le strutture ritmiche	Giochi tradizionali applicazione delle regole.	
			I giochi sportivi e non, Collaborazione. Rispetto regole. Accettazione della diversità e della sconfitta.	

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Classe 1^ Obiettivi specifici	Classe 2^ Obiettivi specifici	Classe 3^ Obiettivi specifici	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA TERZA
<p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p>	<ul style="list-style-type: none"> • partecipare a giochi di vario tipo, individualmente, a coppie, a piccoli gruppi e a gruppo intero, rispettando indicazioni e regole; • scoprire la variabilità della regola nei giochi; • partecipare ai giochi rispettando gli altri e relazionarsi in modo corretto; 	<ul style="list-style-type: none"> • interagire positivamente con gli altri valorizzando le diversità; • essere capaci di mettersi in gioco, accettando con serenità il risultato finale; • sviluppare la capacità di proporre; 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere e controllare in forma grezza abilità specifiche di giochi presportivi e di squadra; • risolvere con creatività i problemi derivanti dalle diverse situazioni di gioco; • cooperare ed interagire attivamente con gli altri, assumendosi le proprie responsabilità; • rispettare le regole dei giochi organizzati anche in forma di gara; • sviluppare la capacità di proporre; 	<p>CONOSCERE ED APPLICARE CORRETTAMENTE MODALITÀ ESECUTIVE DI NUMEROSI GIOCHI DI MOVIMENTO E PRESPORTIVI INDIVIDUALI E DI SQUADRA E NEL CONTEMPO ASSUMERE UN ATTEGGIAMENTO POSITIVO DI FIDUCIA VERSO IL PROPRIO CORPO, ACCETTANDO I PROPRI LIMITI, COOPERANDO ED INTERAGENDO POSITIVAMENTE CON GLI ALTRI, CONSAPEVOLI DEL 'VALORE' DELLE REGOLE E L'IMPORTANZA DI RISPETTARLE</p>

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Classe 4 [^] Obiettivi specifici	Classe 5 [^] Obiettivi specifici	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA QUINTA
<p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE ED IL FAIR PLAY (continua...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere e utilizzare in forma grezza alcuni elementi tecnici di diverse discipline sportive; 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere i principali elementi tecnici di diverse discipline sportive e saperli applicare con sufficiente disinvoltura; 	<p>CONOSCERE ED APPLICARE I PRINCIPALI ELEMENTI TECNICI SEMPLIFICATI DI MOLTEPLICI DISCIPLINE SPORTIVE</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • elaborare con efficacia e rapidità risposte adeguate per risolvere problemi motori nei giochi di situazione e non; 	<ul style="list-style-type: none"> • elaborare con efficacia e rapidità risposte adeguate per risolvere problemi motori nei giochi di situazione e non; 	<p>SAPER SCEGLIERE AZIONI E SOLUZIONI PER RISOLVERE PROBLEMI MOTORI, ACCOGLIENDO SUGGERIMENTI E CORREZIONI</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • acquisire le regole di numerosi giochi tratti dalla tradizione popolare; • saper praticare con efficacia i giochi tratti dalla tradizione popolare; 	<ul style="list-style-type: none"> • saper proporre varianti alle regole tratte dai giochi popolari e non 	<p>SAPER UTILIZZARE NUMEROSI GIOCHI DERIVANTI DALLA TRADIZIONE POPOLARE APPLICANDONE INDICAZIONI E REGOLE</p>

I TRAGUARDI DI ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE

Al termine della scuola primaria

L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo

Padroneggia gli schemi motori e posturali sapendoli adattare alle variabili spaziali e temporali.

Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo

Sperimenta diverse esperienze che gli permettono di apprezzare molteplici discipline sportive

Sperimenta, in forma progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.

Sa muoversi nell'ambiente di vita e di lavoro rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri

Sa riconoscere alcuni principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e ad un corretto regime alimentare

Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza e il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva