COMPETENZA EUROPEA DI RIFERIMENTO: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

COMPETENZE SPECIFICHE PER EDUCAZIONE FISICA

- Essere consapevoli della propria identità corporea in relazione costante con l'ambiente, gli altri, gli oggetti
- Saper utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo
- Essere consapevoli che il movimento e un sano stile di vita rappresentano le condizioni fondamentali per il proprio benessere psico-fisico
- Comprendere il valore del rispetto di regole concordate e condivise e i valori etici che sono alla base della convivenza civile

- Comprendere il valore dei rispetto di regoli	Comprendere il valore dei rispetto di regole concordate e condivise e i valori etici che sono alla base della convivenza civile	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE	ABILITÀ	CONOSCENZE
COMPETENZE		
AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
1. L'alunno acquisisce consapevolezza di sé	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	
attraverso la percezione del proprio corpo e		
la padronanza degli schemi motori e posturali	Coordinare azioni, schemi motori di base con discreto	
nel continuo adattamento alle variabili	autocontrollo.	
spaziali e temporali contingenti.		
	Utilizzare in maniera appropriata attrezzi ginnici semplici.	
	Partecipare a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi	
	sportivi di squadra, rispettando le regole.	
	Gestire i diversi ruoli assunti nel gruppo e i momenti di	
	conflittualità senza reazioni fisiche aggressive.	
	commetatined Senza reazioni risione aggressive.	
	Utilizzare il movimento anche per rappresentare e comunicare	
	stati d'animo, nelle rappresentazioni teatrali,	
	nell'accompagnamento di brani musicali.	
	, -	
	Assumere comportamenti rispettosi dell'igiene e della salute.	
	FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA	
	1. Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo	4.4. Il sama val sua samalassa a vali e el Bellett
	Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro	1.1. Il corpo nel suo complesso e nei suoi distinti
	inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea	segmenti e controllo della propria fisicità.
	(correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc).	

cc	2. 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.	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.	1.2. Orientamento corretto nello spazio in relazione a varianti spaziali e temporali.1.3. La coordinazione dinamico-generale e oculosegmentaria.
			1.4. Potenziamento delle capacità condizionali: forza, resistenza, mobilità articolare.1.5. Gli schemi motori di base.
	3. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.		1.6 Controllo e adattamento delle condizioni di equilibrio in relazione alle richieste motorie.
	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 che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.	2. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva 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.	2.1. La comunicazione mimico-gestuale per drammatizzare storie conosciute anche con l'uso creativo degli attrezzi.2.2 Adattamento del movimento alla musica e al ritmo.
pı pı al	I. 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.	3. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giocosport. Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.	3.1 Alcuni tipi di gioco-sport.3.2 La collaborazione, la collaborazione costruttiva, il rispetto e la valorizzazione degli altri nelle attività di gruppo.

	Partecipare attivamente alle varie forme di gioco , organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. 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.	3.3. L'utilità ed il valore delle regole nelle diverse attività.
	4. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza 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.	 4.1 Le principali regole di utilizzo appropriato degli spazi e degli attrezzi usati per la propria e altrui sicurezza. 4.2 Le essenziali norme di igiene personale legate all'attività sportiva.
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA	ABILITÀ	CONOSCENZE
1.L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.	1. Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport. Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali. Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.	1.1 Gli schemi motori di base anche combinati e il loro utilizzo in ambito sportivo. 1.2 Gli elementi che caratterizzano l'equilibrio statico, dinamico e di volo e il disequilibrio. 1.3 Gli elementi relativi alle strutture temporali e ritmiche dell'azione motoria. 1.4 Gli elementi relativi all'orientamento nello spazio

	Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole).	dell'azione motoria anche in ambiente naturale.
2.Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri.	 2.Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo. Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport. Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco. 	 2.1 Le procedure del piano di lavoro proposto. 2.2 Le modalità di espressione corporea con l'utilizzo di una varietà di segni e segnali. 2.3 Il linguaggio specifico motorio e sportivo. 2.4 Gli schemi ritmici applicati al movimento.
3.Pratica attivamente i valori sportivi (fair-play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.	 3.Il gioco, lo sport, le regole e il fair play Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. Sa realizzare strategie di gioco, mette in atto comportamenti collaborativi e partecipa in forma propositiva alle scelte della squadra. Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice. 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. 	 3.1 Le regole per il corretto utilizzo degli spazi (palestra-spogliatoio.) 3.2 I gesti fondamentali di gioco e sport individuali e di squadra. 3.3 Il concetto di strategia e di tattica. 3.4 Le modalità relazionali per la valorizzazione delle differenze di ruoli e l'inclusione per il raggiungimento di un obiettivo comune. 3.5 Le regole indispensabili per la realizzazione del gioco e/o sport anche con finalità di arbitraggio.
4. Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a uno stile di vita e alla prevenzione	4. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici	4.1 Le norme generali per la prevenzione degli

Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli	caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni.	infortuni e per l'assistenza e alcuni elementi di primo soccorso.
E' capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune	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. Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza. Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo. Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici.	alimentazione e dell'igiene personale; le prime informazioni sulle sostanze che inducono dipendenza e sui loro effetti negativi. 4.3 Le modalità mediante le quali l'attività fisica contribuisce al mantenimento della salute e del
	Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).	

-	
_	
- -	
-	
-	
-	
-	



