Ministero dell'Istruzione e del Merito
ISTITUTO COMPRENSIVO "RITA LEVI-MONTALCINI"
Via Pusterla,1 – 25049 **Iseo (Bs)** C.F.80052640176
www.iciseo.edu.it e-mail: *BSIC80300R@ISTRUZIONE.IT* *e-mail: BSIC80300R@PEC.ISTRUZIONE.IT* 030/980235

CURRICOLO DISCIPLINARE SCUOLA PRIMARIA - EDUCAZIONE FISICA

CLASSE PRIMA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
➢ L'alunno ha percezione del proprio corpo PER acquisire consapevolezza di sé. ➢ L'alunno acquisisce la padronanza degli schemi motori e posturali PER muoversi nello spazio e nel tempo. ➢ Utilizza il linguaggio corporeo e motorio, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali, PER comunicare ed esprimere i propri stati d'animo. ➢ Durante le attività, con o senza attrezzi, agisce nel rispetto PER la sicurezza propria e altrui. ➢ Comprende il valore e il rispetto delle regole PER applicarle nelle attività ludico-motorie.			
DIMENSIONI DI COMPETENZA			
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	**IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO – ESPRESSIVA**	**IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR-PLAY**	**SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA**
➢ Riconosce il proprio corpo. ➢ Esegue semplici schemi motori.	➢ Coglie le differenze di movimento del proprio corpo e di quello altrui	➢ Applica le regole ludico-motorie ➢ Inventa un gioco	➢ Intuisce le regole per la sicurezza propria e altrui.
PRINCIPALI SAPERI DISCIPLINARI			
Il corpo e le funzioni senso percettive **Schema motorio, posturale, strutture ritmiche** **Giochi di squadra con/senza attrezzi mediante l'esplorazione degli spazi campo/palestra**			

CLASSE SECONDA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE
➢ L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo. ➢ L'alunno acquisisce la padronanza degli schemi motori e posturali PER adattarsi alle variabili spaziali e temporali ➢ Utilizza il linguaggio corporeo e motorio, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo ➢ Sperimenta una pluralità di esperienze PER maturare competenze ludico-motorie. ➢ Durante le attività, con o senza attrezzi, agisce nel rispetto per la sicurezza propria e altrui. ➢ Sperimenta alcuni essenziali principi per il proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo. ➢ Comprende il valore delle regole e per l'importanza di rispettarle all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport.

DIMENSIONI DI COMPETENZA			
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	**IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO – ESPRESSIVA**	**IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR-PLAY**	**SALUTE E BENESERE, PREVENZIONE E SICUREZZA**
➢ Padroneggia il proprio corpo. ➢ Esegue semplici schemi motori.	➢ Esprime attraverso il corpo i suoi stati d'animo	➢ Applica le regole ludico-motorie ➢ Esegue esperienze ludico-motorie.	➢ Costruisce semplici regole per la sicurezza propria e altrui; ➢ Valuta opportunità e rischi legati a comportamenti funzionali al proprio benessere psico-fisico

PRINCIPALI SAPERI DISCIPLINARI
Orientamento spaziale **Lateralizzazione** **Concetti topologici (dentro, fuori, sopra, sotto, destra, sinistra, vicino, lontano, di fronte, di lato, …)** **Posture del corpo** **Giochi di imitazione** **Giochi con semplici regole**

CLASSE TERZA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE
➢ L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali per adattarli alle variabili spaziali e temporali contingenti. ➢ Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo. ➢ Sperimenta una pluralità di esperienze per maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. ➢ Sperimenta esperienze motorie, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, per apprendere diverse gestualità tecniche. ➢ Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi per trasferire tali competenze nell'ambiente scolastico. ➢ Riconosce alcuni principi legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare per il benessere psico-fisico. ➢ Comprende, che anche per giocare e praticare attività sportive, è necessario conoscere il valore delle regole per applicarle in modo consapevole.

DIMENSIONI DI COMPETENZA			
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	**IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO – ESPRESSIVA**	**IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR-PLAY**	**SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA**
➢ Utilizza giochi e percorsi per controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.	➢ Interpreta musiche e canzoni con movimenti liberi o concordati.	➢ Interiorizza le regole di base di alcuni giochi ➢ Partecipa a giochi	➢ Valuta opportunità e rischi legati all'utilizzo degli attrezzi e gli spazi in cui si svolge l'attività. ➢ Riconosce le principali regole legate all'igiene personale. ➢ Applica le regole

PRINCIPALI SAPERI DISCIPLINARI
Posture e schemi motori **Gestualità mimico/espressive e motorie** **Giochi/sport di gruppo con schemi motori combinati**

CLASSE QUARTA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
➢ L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali per adattarsi alle diverse situazioni. ➢ Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo e interagire con l'altro. ➢ Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di *giocosport* anche per orientarsi alla futura pratica sportiva. ➢ Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche per acquisire i fondamentali dei diversi sport. ➢ Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e per trasferirli nell'ambiente scolastico. ➢ Riconosce alcuni principi legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare per il benessere psico-fisico. ➢ Comprende, che anche per giocare e praticare attività sportive, è necessario conoscere il valore delle regole per applicarle in modo consapevole.			
DIMENSIONI DI COMPETENZA			
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	**IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO – ESPRESSIVA**	**IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR-PLAY**	**SALUTE E BENESERE, PREVENZIONE E SICUREZZA**
➢ Esegue movimenti complessi .	➢ Esegue semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.	➢ Sperimenta diversi giocosport ➢ Conosce le regole ➢ Rispetta le regole ➢ Instaura relazioni collaborative con i compagni.	➢ Interiorizza comportamenti utili alla prevenzione degli infortuni. ➢ Riconosce le principali regole legate all'igiene personale e le buone abitudini alimentari. ➢ Applica le regole
PRINCIPALI SAPERI DISCIPLINARI			
Percorsi e staffette **Sequenze di movimenti ritmici con o senza attrezzi** **Schemi motori di base** **Posture del corpo** **Giochi di imitazioneGioco-sport: minivolley, minibasket, minirugby**			

CLASSE QUINTA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
1. L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo per muoversi in modo consapevole e responsabile nello spazio 2. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo e interagire con l'altro. 3. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di *giocosport* anche per orientarsi alla futura pratica sportiva. 4. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche per acquisire i fondamentali dei diversi sport. 5. Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e per trasferirli nell'ambiente scolastico. 6. Riconosce alcuni principi legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare per il benessere psico-fisico. 7. Comprende, che anche per giocare e praticare attività sportive, è necessario conoscere il valore delle regole per applicarle in modo consapevole.			
DIMENSIONI DI COMPETENZA			
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	**IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO – ESPRESSIVA**	**IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR-PLAY**	**SALUTE E BENESERE, PREVENZIONE E SICUREZZA**
➢ Esegue movimenti complessi	➢ Esegue semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.	➢ Sperimenta diversi giocosport ➢ Conosce le regole ➢ Rispetta le regole ➢ Instaura relazioni collaborative con i compagni.	➢ Interiorizza comportamenti utili alla prevenzione degli infortuni. ➢ Riconosce le principali regole legate all'igiene personale e le buone abitudini alimentari. ➢ Applica le regole
PRINCIPALI SAPERI DISCIPLINARI			
Percorsi e staffette **Sequenze di movimenti ritmici con o senza attrezzi** **Schemi motori combinati tra loro** **Giochi pre - sportivi** **Regole competizione sportiva**			

SNODI DI PASSAGGIO TRA SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

COSA DEVE POSSEDERE UN ALUNNO <u>IN TERMINI DI CONOSCENZE, ABILITA' ESSENZIALI</u> AL TERMINE DELL'ESPERIENZA NELLA SCUOLA PRIMARIA COME REQUISITO PER POTER APPROCCIARSI IN MODO ADEGUATO AL PERCORSO DI APPRENDIMENTO DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
- Conosce gli schemi motori di base e li usa in relazione al contesto motorio. - Svolge l'azione motoria utilizzando semplici gesti. - Dimostra di impegnarsi per superare i propri limiti motori. - Conosce semplici regole nei giochi praticati, le accetta e si sforza di metterle in pratica. - Comprende l'importanza della collaborazione tra compagni per ottenere risultati migliori. - Utilizza il linguaggio del corpo per esprimere emozioni. - Si approccia alla risoluzione dei problemi con spirito di iniziativa. - Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene personale e di sana alimentazione. - È in grado di valutare il rischio annesso all'esecuzione motoria o al gioco, all'ambiente della palestra e ai suoi attrezzi.

CURRICOLO DISCIPLINARE EDUCAZIONE FISICA – SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSE PRIMA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
➢ L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti per interpretare i risultati della propria prestazione. ➢ Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (*fair – play*) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole per comprendere e generare un comportamento responsabile. ➢ Riconosce, e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione per spiegare la relazione che intercorre tra mente, corpo e attività fisica. ➢ Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri per riconoscere il rischio relazionato al proprio agire. ➢ È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune per realizzare attività ludiche.			
DIMENSIONI DI COMPETENZA			
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	**IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO – ESPRESSIVA**	**IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR-PLAY**	**SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA**
➢ Identifica il proprio corpo in relazione alle forme fondamentali di movimento correlate anche alle variabili spazio-temporali ➢ Coordina i movimenti del corpo in relazione all'uso degli attrezzi della palestra ➢ Si orienta nello spazio circostante anche attraverso mappe/bussole	➢ Utilizza il proprio corpo finalizzato allo scopo ➢ Rappresenta stati d'animo mediante gestualità e posture	➢ Riconosce il gesto atletico più adatto alla situazione di gioco e di sport ➢ Esplicita atteggiamenti e comportamenti rispettosi in rapporto a sé, agli altri e al gioco ➢ Partecipa alle attività per l'efficacia del gioco ➢ Rispetta le regole di gioco	➢ Attribuisce il giusto valore ad ogni gesto al fine di generare sani stili di vita ➢ Conosce le principali norme di igiene ➢ Utilizza gli attrezzi e gli spazi in sicurezza ➢ Partecipa alle attività proposte per un gioco sicuro
PRINCIPALI SAPERI DISCIPLINARI			
La palestra: spazi, attrezzi, regole e regolamenti Test motori: punti di forza e criticità Terminologia specifica dell'educazione fisica La seduta di allenamento Schemi motori di base e posturali			

Abilità motorie Concetto di benessere Attività in ambiente naturale Giochi pre-sportivi e sportivi

CLASSE SECONDA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
➢ L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti per confrontare i propri risultati nel tempo e per analizzare con spirito critico la propria prestazione rispetto all'altro. ➢ Utilizza le abilità motorie acquisite adattando il movimento in situazione per differenziare il lavoro da svolgere. ➢ Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (*fair – play*) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole per implementare modelli di comportamento consoni alla situazione. ➢ Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione per organizzare l'attività. ➢ Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri per valutare e controllare il rischio relazionato al proprio e altrui agire. ➢ È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune per realizzare e adattare il gesto sportivo.			
DIMENSIONI DI COMPETENZA			
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	**IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO – ESPRESSIVA**	**IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR-PLAY**	**SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA**
➢ Trasforma le forme fondamentali di movimento in abilità ➢ Associa schemi motori di base a semplici gesti tecnici sportivi ➢ Discrimina la sequenza spazio-tempo per eseguire uno o più	➢ Realizza modalità espressive finalizzate al gesto ➢ Rappresenta stati d'animo e idee attraverso gestualità e posture ➢ Decodifica i principali gesti arbitrali di alcuni sport	➢ Collabora alle diverse situazioni di gioco sportivo applicando i vari regolamenti tecnici ➢ Sceglie azioni e soluzioni per risolvere problemi motori ➢ Propone atteggiamenti e comportamenti responsabili in	➢ Acquisisce consapevolezza delle funzioni fisiologiche e del rispettivo cambiamento in relazione all'esercizio fisico ➢ Applica autonomamente le norme di igiene personale

movimenti anche in relazione all'uso degli attrezzi della palestra ➢ Si orienta in ambiente naturale utilizzando mappe/bussole		rapporto a sé, agli altri e al gioco ➢ Accoglie nella propria squadra tutti i compagni	➢ Riconosce le tipologie di infortunio che possono verificarsi durante l'attività ➢ Propone attività sicure
PRINCIPALI SAPERI DISCIPLINARI			
Capacità motorie: coordinative e condizionali Principi di arbitraggio Alimentazione e sport Prevenzione e benessere Infortuni Sport di squadra e individuali			

CLASSE TERZA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
➢ L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti per analizzare e trasferire i risultati ottenuti. ➢ Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione per pianificare ed elaborare strategie. ➢ Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (*fair – play*) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole per controllare, criticare e generare modelli di comportamento relativi alla realtà sportiva vissuta e percepita. ➢ Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione per predisporre e rielaborare l'attività. ➢ Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri per criticare e prevedere il rischio relazionato al proprio e altrui agire. ➢ È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune per realizzare, adattare e trasformare il gioco sportivo			
DIMENSIONI DI COMPETENZA			
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	**IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO – ESPRESSIVA**	**IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR-PLAY**	**SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA**
➢ Padroneggia i gesti tecnici dei vari sport ➢ Trasferisce il gesto tecnico tra le varie attività sportive anche in situazioni nuove o inusuali ➢ Implementa le proprie capacità motorie in relazione allo spazio e al tempo per realizzare il gesto tecnico o un'azione motoria complessa ➢ Realizza percorsi e mappe della realtà circostante	➢ Interpreta i gesti dei compagni in situazione di gioco e di sport ➢ Interpreta con il proprio corpo testi/espressioni artistico musicali ➢ Utilizza modalità comunicativo espressive per relazionarsi costruttivamente con i compagni implementando lo spirito di squadra ➢ Utilizza i principali gesti arbitrali per dirigere alcuni tra gli sport praticati	➢ Valorizza tutti i compagni attuando strategie inclusive ➢ Collabora alle diverse situazioni di gioco conoscendo e applicando i regolamenti tecnici sportivi ➢ Realizza comportamenti propositivi attuando diverse strategie di gioco complesse	➢ Pianifica una corretta alimentazione ➢ Elabora una strategia per evitare la sedentarietà finalizzata al proprio benessere ➢ Pianifica un programma di lavoro in vista del miglioramento delle proprie prestazioni ➢ Matura sani e corretti atteggiamenti di fronte alle problematiche riguardanti lo sport ○ ➢ Interviene con le procedure base di primo soccorso per le

utilizzando simbologia specifica			più comuni tipologie di infortunio che possono verificarsi durante l'attività ➢ Propone attività sicure con originalità
PRINCIPALI SAPERI DISCIPLINARI			
Sport di squadra individuali e adattati Arbitraggio Storia dello sport Linguaggio del corpo ed espressività Crescita, sviluppo e sessualità Fisicità nel reale e nel virtuale Dipendenze legate alla pratica sportiva Interventi legati al primo soccorso			