

# Classe 1°

## Educazione Motoria

<p><u>U.A.</u> <b>Il corpo in movimento</b></p> <p><u>Tempi</u> Intero anno scolastico</p> <p><u>Attività</u> -Esercizi guidati individuali e in gruppo -Giochi individuali, a coppie, in piccoli gruppi, a squadre -Giochi motori a squadre -Percorsi motori -Percorsi motori con quiz -Giochi a stazioni -Giochi di animazione -Esercizi oculo-manuali</p> <p><u>Strumenti</u> Il proprio corpo, attrezzi, strumenti ginnici e altri materiali</p> <p><u>Link interdisciplinari</u> Matematica, Scienze, Italiano, Storia, Geografia, Arte</p>	<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	
	L'alunno acquisisce sempre più consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo, dei propri limiti e della padronanza degli schemi motori e posturali.	
	Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo. Sviluppa autocontrollo e autostima, accetta la sconfitta.	
	Agisce rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'utilizzo degli attrezzi.	
	Vive esperienze che permettono di maturare competenze nel gioco, sia individuale che di squadra.	
Sperimenta con attività motorie argomenti legati ad altre discipline.		
Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.		
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>		
<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA'</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Il corpo e le sue parti</li><li>• Il movimento in relazione allo spazio-tempo</li><li>• La relazione con gli altri</li><li>• Schemi motori di base</li><li>• Il gioco, le regole, il fair play</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Saper riconoscere i vari segmenti corporei e utilizzarli;</li><li>- Usare il proprio corpo rispetto alle varianti spaziali e temporali;</li><li>- Conoscere l'ambiente spazio in rapporto al proprio corpo e sapersi muovere in esso;</li><li>- Padroneggiare gli schemi motori di base: strisciare, rotolare, camminare, correre, saltare, lanciare/afferrare, arrampicarsi;</li><li>- Conoscere e rispettare le regole del gioco;</li><li>- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri;</li><li>- Saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria rispettando i perdenti</li><li>- Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi.</li></ul>	
<b>OBIETTIVI MINIMI</b>		

- Schemi motori di base
- Partecipare attivamente al gioco
- Rispettare le regole

# Classe 2°

## Educazione Motoria

<u>U.A.</u> <b>Il corpo in movimento</b>	<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	
<u>Tempi</u> Intero anno scolastico	L'alunno acquisisce maggiore consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo nella sua globalità.	
<u>Attività</u> -Esercizi guidati individuali e in gruppo -Giochi individuali, a coppie, in piccoli gruppi, a squadre -Giochi motori a squadre -Percorsi motori -Percorsi motori con quiz -Giochi a stazioni -Giochi di animazione -Esercizi oculo-manuali	Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo. Sviluppa autocontrollo e autostima, accetta la sconfitta.  Utilizza il proprio corpo rispetto alle varianti spaziali e temporali. Padroneggia gli schemi motori di base e li coordina tra loro.  Sperimenta in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.  Agisce rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'utilizzo degli attrezzi.  Vive esperienze che permettono di maturare competenze nel gioco, sia individuale che di squadra.  Sperimenta attività motorie legate ad argomenti di altre discipline e ne comprende il collegamento.  Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	
<u>Strumenti</u> Il proprio corpo, attrezzi, strumenti ginnici e altri materiali	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	
	CONOSCENZE	ABILITA'

Link interdisciplinari

Matematica, Scienze, Italiano,  
Storia, Geografia, Arte

- Il corpo e le sue parti
- Il movimento in relazione allo spazio-tempo
- Lateralità
- La relazione con gli altri
- Schemi motori di base
- Il gioco, le regole, il fair play

- Saper riconoscere i vari segmenti corporei e utilizzarli;
- Usare il proprio corpo rispetto alle varianti spaziali e temporali;
- Conoscere l'ambiente spazio in rapporto al proprio corpo e sapersi muovere in esso;
- Organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione agli oggetti e agli altri;
- Conoscere il concetto di lateralità sul proprio corpo
- Padroneggiare gli schemi motori di base: strisciare, rotolare, camminare, correre, saltare, lanciare/afferrare, arrampicarsi;
- Combinare e differenziare schemi motori diversi con e senza attrezzi;
- Conoscere e rispettare le regole del gioco;
- Partecipare attivamente e positivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri;
- Saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria rispettando i perdenti
- Conoscere, costruire e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi.

**OBIETTIVI MINIMI**

- Schemi motori di base, anche coordinati tra loro
- Partecipare attivamente e positivamente al gioco, accettare la sconfitta
- Collaborare all'interno di un gruppo
- Conoscere e rispettare le regole

# Classe 3°

## Educazione Motoria

### U.A.

#### **Il corpo in movimento**

### Tempi

Intero anno scolastico

### Attività

-Esercizi guidati individuali e in gruppo

-Giochi individuali, a coppie, in piccoli gruppi, a squadre

-Giochi motori a squadre

-Percorsi motori

-Percorsi motori con quiz

-Giochi a stazioni

-Giochi tematici

-Giochi di animazione

-Esercizi oculo-manuali

-Racconti di sport: storie di campioni di ieri e di oggi

-Progetto di Rugby

### Strumenti

Il proprio corpo, attrezzi, strumenti ginnici e altri materiali

### **TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo, dei propri limiti e della padronanza degli schemi motori e posturali.

Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo. Sviluppa autocontrollo e autostima, accetta la sconfitta.

Padroneggia gli schemi motori di base e li coordina tra di loro; utilizza consapevolmente le proprie capacità motorie.

Sperimenta in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche anche come orientamento alla futura pratica sportiva.

Agisce rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'utilizzo degli attrezzi.

Vive esperienze che permettono di maturare competenze nel gioco, sia individuale che di squadra.

Sperimenta situazioni di gioco tematico come luogo di apprendimento.

Vive esperienze di attività motorie interdisciplinari e ne comprende il significato.

Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

CONOSCENZE

ABILITA'

Link interdisciplinari

Matematica, Scienze, Italiano,  
Storia, Geografia, Arte

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Il corpo e le sue parti</li><li>• Il movimento in relazione allo spazio-tempo</li><li>• La relazione con gli altri</li><li>• Schemi motori di base</li><li>• Il gioco, le regole, il fair play</li><li>• Storie di sport</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Saper riconoscere i vari segmenti corporei e utilizzarli;</li><li>- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma di successione e poi in forma simultanea;</li><li>- Usare il proprio corpo rispetto alle varianti spaziali e temporali;</li><li>- Conoscere l'ambiente spazio in rapporto al proprio corpo e sapersi muovere in esso;</li><li>- 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 e agli altri;</li><li>- Conoscere e rispettare le regole del gioco;</li><li>- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri;</li><li>- Rispettare le regole nella competizione sportiva;</li><li>- Saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria rispettando i perdenti, manifestando senso di responsabilità;</li><li>- Conoscere personaggi sportivi e le loro storie;</li><li>- Conoscere, costruire ed utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi, assumendo comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</li></ul> |
|--|--|

**OBIETTIVI MINIMI**

- Schemi motori di base combinati tra loro
- Partecipare attivamente e positivamente al gioco
- Rispettare le regole
- Utilizzare in modo appropriato gli attrezzi
- Cooperazione all'interno del gruppo

# Classe 4°

## Educazione Motoria

U.A.

**Il corpo in movimento**

Tempi

Intero anno scolastico

Attività

-Esercizi guidati individuali e in gruppo

-Giochi individuali, a coppie, in piccoli gruppi, a squadre

-Giochi motori a squadre

-Percorsi motori

-Percorsi motori con quiz

-Giochi a stazioni

-Giochi tematici

-Giochi di animazione

-Esercizi oculo-manuali

-Racconti di sport: storie di campioni di ieri e di oggi

-Giosport: atletica, pallacanestro, calcio

### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo, dei propri limiti e della padronanza degli schemi motori e posturali.

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

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

Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.

Agisce rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'utilizzo degli attrezzi.

Sperimenta esperienze che permettono di maturare competenze nel gioco, sia individuale che di squadra.

Vive esperienze di attività motorie interdisciplinari e ne comprende il significato.

Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

CONOSCENZE

ABILITA'



Strumenti

Il proprio corpo, attrezzi, strumenti ginnici e altri materiali

Link interdisciplinari

Matematica, Scienze, Italiano, Storia, Geografia, Arte

- Il corpo e le sue parti
- Il movimento in relazione allo spazio-tempo
- La relazione con gli altri
- Schemi motori di base
- Il gioco, lo sport, le regole, il fair play
- Salute, benessere, prevenzione e sicurezza
- Storie di sport

- Saper riconoscere i vari segmenti corporei e utilizzarli;
- Conoscere l'ambiente spazio in rapporto al proprio corpo e sapersi muovere in esso;
- Padroneggiare gli schemi motori di base, coordinarli tra loro in forma successiva e simultanea;
- 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 e agli altri;
- Conoscere e rispettare le regole del gioco;
- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giocosport;
- 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 rispettando i perdenti, manifestando senso di responsabilità;
- Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi, assumendo comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.
- Conoscere il valore dello sport utilizzando storie di personaggi sportivi

**OBIETTIVI MINIMI**

- Schemi motori di base combinati tra loro
- Partecipare attivamente e positivamente al gioco
- Rispettare le regole
- Utilizzare in modo appropriato gli attrezzi
- Cooperazione all'interno del gruppo

# Classe 5°

## Educazione Motoria

U.A.

### **Il corpo in movimento**

#### Tempi

Intero anno scolastico

#### Attività

- Esercizi guidati individuali e in gruppo
- Giochi individuali, a coppie, in piccoli gruppi, a squadre
- Giochi motori a squadre
- Percorsi motori
- Giochi a stazioni
- Giochi tematici
- Giochi di animazione
- Esercizi oculo-manuali
- Racconti di sport: storie di campioni di ieri e di oggi
- Storia dello Sport: le Olimpiadi antiche e moderne
- Le Bancolimpiadi
- Giocosport: atletica, calcio, rugby

### **TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo, dei propri limiti e della padronanza degli schemi motori e posturali.

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

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

Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.

Agisce rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'utilizzo degli attrezzi.

Sperimenta esperienze che permettono di maturare competenze nel gioco, sia individuale che di squadra.

Vive esperienze di attività motorie interdisciplinari e ne comprende il significato.

Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

CONOSCENZE

ABILITA'

Strumenti

Il proprio corpo, attrezzi, strumenti ginnici e altri materiali

Link interdisciplinari

Matematica, Scienze, Italiano, Storia, Geografia, Arte

- Il corpo, le sue parti e le sue funzioni
- Il movimento in relazione allo spazio-tempo
- La relazione con gli altri
- Schemi motori di base
- Il gioco, lo sport, le regole, il fair play
- Salute, benessere, prevenzione e sicurezza
- Storie di sport
- Le Olimpiadi

- Saper riconoscere i vari segmenti corporei e utilizzarli;
- Conoscere l'ambiente spazio in rapporto al proprio corpo e sapersi muovere in esso;
- Padroneggiare gli schemi motori di base, coordinarli tra loro in forma successiva e simultanea;
- 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 e agli altri;
- Conoscere e rispettare le regole del gioco;
- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giocosport;
- 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 rispettando i perdenti, manifestando senso di responsabilità;
- Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi, assumendo comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.
- Conoscere la storia delle Olimpiadi antiche e moderne
- Conoscere il valore dello sport utilizzando storie di personaggi sportivi

**OBIETTIVI MINIMI**

- Schemi motori di base combinati tra loro
- Partecipare attivamente e positivamente al gioco
- Rispettare le regole
- Utilizzare in modo appropriato gli attrezzi
- Cooperazione all'interno del gruppo