MINISTERO DELL'ISTRUZIONE
ISTITUTO COMPRENSIVO DI GATTEO
Via Don Ghinelli, 8 - 47043 GATTEO (Fc) Tel. 0541/930057 Cod: Mecc. FOIC818007 - C.F. 90056160402
E-mail: foic818007@istruzione.it foic818007@pec.istruzione.it http://www.icgatteo.edu.it

CURRICOLO VERTICALE DI EDUCAZIONE FISICA

INFANZIA Campo d'esperienza: IL CORPO E IL MOVIMENTO				
Competenza chiave europea	**Anno**	**Abilità**	**Contenuti**	**Traguardi di competenza**
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	Cinque anni	• l bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e lo rappresenta fermo e in movimento.	• Percorsi motori • Rappresentazione grafica di sé, delle proprie caratteristiche fisiche • Giochi sensoriale • Giochi allo specchio • Coding unplugged • Canti e filastrocche sul corpo	• Scopre e conosce il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale • Rappresenta il corpo statico e in movimento • Arricchisce con particolari lo schema corporeo.

IMPARARE AD IMPARARE		✔ Matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. ● 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. ○ Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi, anche con l'uso di attrezzi. ➢ Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio. ▪ Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella	✔ Incarichi quotidiani ✔ Attività di routine (merenda - mensa – servizi igienici) ○ Drammatizzazioni di racconti ○ Giocare con il didò, pasta di sale, pasta di pane ○ Giochi simbolici ➢ Giochi liberi e strutturati di squadra in aula e in giardino ▪ Sequenze di suoni attraverso il	✔ Supera la dipendenza dall'adulto ✔ Assume iniziative e porta a termine attività e compiti in autonomia. ● Osserva le pratiche quotidiane di igiene, mangia compostamente e conosce le principali regole di una sana alimentazione ○ Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base ○ Controlla in modo appropriato la motricità fine (tagliare lungo una linea, riprodurre lettere) ○ Costruisce ed esegue percorsi e sequenze di movimenti. ➢ Valuta la propria forza, coordina i movimenti con gli altri e l'ambiente ➢ Rispetta le regole dei giochi, adotta comportamenti corretti e sicuri. ▪ Partecipa a giochi motori in coppia e di gruppo

		musica, nella danza, nella comunicazione espressiva	movimento del corpo ▪ Giochi di finzione (mimica facciale)	riconoscendone e rispettandone le regole. ▪ Riconosce e riproduce espressioni corporee che comunicano sentimenti ed emozioni ▪ Si muove seguendo ritmi e danze.

	PRIMARIA Disciplina: EDUCAZIONE FISICA				
	Competenza chiave europea	**Classi**	**Abilità**	**Contenuti**	**Traguardi di competenza al termine della classe quinta**
	competenza alfabetica funzionale	**PRIMA**	Rappresentare il proprio corpo nominando le singole parti.	Conoscere le varie parti del corpo su di sé e sugli altri attraverso giochi per la coordinazione semplice; giochi di socializzazione.	Promuovere il primario senso di responsabilità che si traduce nel: fare bene il proprio lavoro e portarlo a termine; avere cura di sé e degli ambienti che si frequentano. Collaborare con gli altri . Sollecitare all'attenta riflessione sui comportamenti di gruppo al fine di individuare quegli atteggiamenti che violano la dignità della persona e il rispetto reciproco. Promuovere favorevoli condizioni di ascolto e di espressione fra coetanei; la comprensione critica dei messaggi provenienti dalla società nelle loro molteplici forme.
		SECONDA	Orientarsi utilizzando il proprio corpo in riferimento ai rapporti topologici. Controllare e gestire l'orientamento topologico e le condizioni di equilibrio statico e dinamico del proprio corpo.	Utilizzare le coordinate destra e sinistra, seguendo semplici successioni temporali. Uso degli schemi motori di base: correre, saltare, afferrare,lanciare. Esercizi motori alle coordinate spaziali e al ritmo.	
		TERZA	Gestire la lateralità, riconoscere e riprodurre semplice sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi.	Riconoscimento e riproduzione di semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo .Gestione dell'orientamento del proprio corpo in riferimento alle coordinate spaziali e temporali.	

				rezzi. Varie forme di equilibro statico e dinamico.	
		QUARTA	Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e contenuti emozionali.	Usare il linguaggio del corpo per esprimere i propri stati d'animo e saper lavorare a semplici coreografie e sequenze di movimento.	
		QUINTA	Riconoscere tra alimentazione , ed esercizi fisico in relazione a sani stili di vita.	Conosce semplici norme di igiene e sicurezza.	
	competenza multilinguistica	**PRIMA**	Conoscere le parti del corpo e dello spazio in lingua inglese.	Esercizi di gruppo con comandi a suon di musica direzionali e indicando toccando le parti del corpo.	Conoscere,comprendere e utilizzare un vocabolario diverso dal proprio, allo scopo di comunicare
		SECONDA	Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nell'adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.	Riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili e cinestetiche).	
		TERZA	Saper utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare in lingua straniera ed esprimere i propri stati d'animo (dram-matizzazione, esperienze ritmico musicali e coreutiche).	Sequenze di movimenti cadenza- seguendo ritmi sonori. − Giochi di imitazione. − Giochi di travestimento. Giochi derivanti dalla tradizione popolare in lingua straniera.	
		QUARTA	Interagisce nel gioco; comunica informazioni di routine con parole o brevi frasi memorizzate .	Utilizzare semplici espressioni imparate a memoria per dire il nome di un attrezzo, un punto della palestra, quello del	

				compagno, nominare attrezzi ginnici, oggetti ecc.	
		QUINTA	Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante.	Nominare oggetti noti con il termine in lingua straniera imparato: arredi, materiali, indumenti, parti del corpo, indicandoli correttamente.	
	competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie	**PRIMA**	Muoversi e orientarsi nello spazio. Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali di azioni motorie semplici.	Saper contare, saper numerare i passi per calcolare le distanze.	Sviluppare e applicare il pensiero matematico, scientifico e tecnologico per risolvere problemi in situazioni operative.
		SECONDA	Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali di azioni motorie composte .	Gli indicatori topologici e la lateralità; orientarsi attraverso punti di riferimento e utilizzare indicatori topologici.	
		TERZA	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.	Coordinazione dei movimenti e equilibrio Giochi con la palla e con attrezzi classici.	
		QUARTA	Consapevolezza delle funzioni fisiologiche , cardio-respiratorie.	Test del battito .	
		QUINTA	Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardiorespiratorie e muscolari e i loro cambiamenti in relazione all'esercizi fisico.	Conoscere i principi del benessere psicofisico derivanti da un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che	

				inducono dipendenza.	
	competenza digitale	**PRIMA**	Conoscere minimamente l'alfabetizzazione su informazioni inerenti giochi e canti sportivi.	Con l'aiuto dell'insegnante attraverso video e contenuti multimediali il comunicare il su giochi semplici.	Conoscere e utilizzare con consapevolezza le tecnologie digitali per apprendere, lavorare e partecipare alla vita sociale.
		SECONDA	Comprendere il significato di comunicazione e collaborazione.	Con l'aiuto dell'insegnante capire e conoscere le finalità della comunicazione e della collaborazione attraverso video e contenuti multimediali.	
		TERZA	Conoscere la giusta postura e i movimenti corretti da tenere seduti davanti al pc.	Esercizi in classe con metodo brainstorming.	
		QUARTA	Conoscere le regole per un corretto utilizzo degli strumenti informatici.	Ricerche specifiche sui vari motori di ricerca su lavori e video inerenti la varietà di giochi motori ed interventi di miglioramento.	
		QUINTA	Utilizzare motori di ricerca e strumenti digitali per reperire informazioni utili e pertinenti alla realizzazione del lavoro.	L'analisi del fimato attraverso video e/o Lim come recupero didattico e miglioramento del movimento.	
	competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	**PRIMA**	Rispettare le regole di giochi semplici; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.	Rispetto delle regole del gioco (rispetto del turno, dei ruoli, dei tempi e degli spazi…) e comprensione verso eventuali vittorie/sconfitte.	Essere capaci di: riflettere su se stessi, lavorare con gli altri in maniera costruttiva e gestire il proprio apprendimento.

		SECONDA	Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive.	Giochi mimici. Specchio riflesso. Tutorial cooperative.	
		TERZA	Saper conoscere ed applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e di squadra.	Compiti di giuria e arbitraggio.	
		QUARTA	Saper acquisire l'autonomia motoria prendendo coscienza del valore del proprio corpo e dei suoi molteplici usi.	Saper organizzare un gioco di squadra in base al tempo e all'obiettivo prefissato e risolvere semplici problemi di gestione del gruppo.	
		QUINTA	Conoscere in materia autonoma i comportamenti adeguati del saper agire in sicurezza.	Conoscere i pericoli dell'uso improprio degli attrezzi. Conoscere elementi di primo soccorso.	
	competenza sociale e civica in materia di cittadinanza	**PRIMA**	Rispettare gli altri, i materiali e gli ambienti. Utilizzare il corpo durante il gioco, in maniera appropriata evitando movimenti lesivi .	Conoscere i comportamenti da evitare con il corpo (calciare, spingere, fare la lotta); conoscere i comportamenti adeguati da tenere nello spogliatoio, in palestra o in giardino.	Agire da cittadini responsabili e partecipare pienamente alla vita civica e sociale.
		SECONDA	Conoscere comportamenti sociali e civici (la palestra come classe di democrazia; esperienze fuori dell'aula).	Conoscere le buone norme igieniche personali e rispettare l'ambiente palestra.	
		TERZA	Saper utilizzare numerosi giochi , applicandone indicazioni e regole ; rispettare le regole della	Giochi a squadra con l'uso della palla e attrezzi e giochi con regole ben definite.	

			competizione sportiva.		
		QUARTA	Rispettare le regole della competizione sportiva.	Arbitro e tutor in giochi di squadra.	
		QUINTA	Saper evitare rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico. Essere in grado di proteggere sé e gli altri da eventuali pericoli .	Promuovere comportamenti sociali e civici (la palestra come ambiente di democrazia; esperienze fuori dell'aula (outdoor).	
	competenza imprenditoriale	**PRIMA**	Saper proporre e sviluppare giochi motori semplici.	Proporre giochi di gruppo come: "mosca cieca", " un, due, tre stella", "sacco pieno" ecc.. in autonomia.	Agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valore per gli altri. Favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, per condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro.
		SECONDA	Saper comprendere la responsabilità di assistente del docente in palestra.	Assistere l'insegnate in consegne semplici durante l'attività sportiva in palestra e in giardino.	
		TERZA	Saper cooperare all'interno di un gruppo.	Utilizzare la creatività nella realizzazione di un progetto di gioco.	
		QUARTA	Saper assistere l'insegnante nel ruolo di assistente nel mettere a posto gli attrezzi durante gli esercizi e i circuiti.	Prende l'iniziativa guidato dall'insegnante nell'inventare circuiti per lo sviluppo di capacità motorie.	
		QUINTA	Saper strutturare un circuito a stazioni o continuo l'iniziativa guidato dall'insegnante per una singola finalità e/o molteplici.	Circuiti per le capacità condizionali coordinative. Arbitrare giochi di squadra.	

	competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	**PRIMA**	Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia. Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.	Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio.	Riconoscere ed apprezzare saggi motori relativi ai periodi studiati nelle diverse discipline e collocarli nei vari contesti. Tutto ciò attraverso la conoscenza delle specialità sportive-ludiche che hanno segnato i momenti della storia sportiva, con strumenti visivi, testuali e di cineteca del mondo dello sport. Riconoscere il valore culturale di saggi motori (Eventi nazionali ed internazionali, manifestazioni e rappresentazioni sportive) che si sono svolti in contesti culturali diversi. Sarà importante far conoscere agli alunni, tramite dei viaggi virtuali, i personaggi famosi dello sport visti nel loro contesto socio economico politico. Utilizzare correttamente codici e regole del linguaggio per produrre semplici messaggi con strumenti disciplinari attraverso le manifestazioni programmate nei diversi periodi. Descrivere e analizzare semplici momenti delle attività sportive mediante telecronache, interviste e video riprese. Comprendere l'importanza della salvaguardia
		SECONDA	Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute.	Denominare parti e funzioni. eseguire giochi motori dei individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione. Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminate su un piede, saltellare. Accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc.	
		TERZA	Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare. Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi. Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza.	In una discussione con i compagni , individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto. In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi.	

		QUARTA	Percepisce il proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico musicali ed artistiche. Sperimentare in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. Sperimentare una pluralità di esperienze.	I linguaggi espressivi del corpo e della mimica. -fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive 46 presenti nel gruppo. Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena).	del patrimonio sportivo con la conoscenza dei vari musei sportivi e della storia dello sport.
		QUINTA	Percepisce il proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico musicali ed artistiche. Sperimentare in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. Sperimentare una pluralità di esperienze.	Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia del corpo umano. Regole fondamentali di alcuni giochi tradizionali e propedeutici all'insegnamento futuro dei giochi sportivi.	

SECONDARIA Disciplina: scienze motorie				
Competenza chiave europea	**Classi**	**Abilità**	**Contenuti**	**Traguardi di competenza**
competenza alfabetica funzionale	**PRIMA**	Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.Saper controllare i diversi segmenti corporei e il loro movimento in situazioni diverse.Utilizzare variabili spazio-temporali nella gestione di un'azione.	Il corpo e gli schemi motori di base,posture del corpo .Alcuni sport principali e regole principali.	L'alunno e' consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.
	SECONDA	Saper utilizzare le abilita' per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.Saper utilizzare le procedure per l' incremento delle capacita'condizionali.	Le varie forme di coordinazione.La piramide alimentare . I principali apparati.	Utilizza le abilita' motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.
	TERZA	Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove.	Le capacita' condizionali .Cenni sulle Olimpiadi. Le dipendenze e i loro effetti dannosi.	Rispetta criteri di base di sicurezza per se' e per gli altri.E' capace di integrarsi nel gruppo e di assumersi responsabilita'.
	PRIMA	Assumere atteggiamenti che evidenziano nelle relazioni interpersonali aspetti di socializzazione.	Utilizzare correttamente gli spazi e gli attrezzi.	Accettazione e rispetto delle norme comportamentali generali. Rispetto per l'ambiente.
	SECONDA	Capacita' di integrarsi e mettersi a disposizione del gruppo di rispettare le	Partecipare in forma propositiva con comportamenti	Conoscenza delle regole basilari e essenziali dei giochi.Migliorare il senso di

		regole.	collaborativi.	responsabilita’.
	TERZA	Relazionarsi positivamente con il gruppo rispettando le diverse capacita’. Sapere mettere in relazione il corpo con lo spazio e il tempo.	Conseguire la capacita’ di esprimere forza muscolare velocita’ e destrezza.	Capacita’ aerobica e anaerobica, stretching.