

CURRICOLO DI EDUCAZIONE MOTORIA

Traguardi per lo sviluppo della COMPETENZA (dalle Indicazioni Nazionali)

SCHEDA 1

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI 1^ GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. • Riconosce 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 motori e posturali e li applica in giochi individuali e di gruppo, ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. • Riconosce il proprio corpo nelle sue diverse parti e lo rappresenta 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. • 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. • Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. • 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 sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza sia nei limiti. • Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. • Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri praticando attivamente i valori sportivi (<i>fairplay</i>) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. • Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello «star bene» in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. • Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. • È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.

fermo e in movimento.

l'importanza di rispettarle.

Quadri di riferimento

Obiettivi di apprendimento e trasversalità

SCHEDA 2

<i>Infanzia/primaria Obiettivi di apprendimento</i>	<i>Primaria -Obiettivi di apprendimento</i>
<p style="text-align: center;">Infanzia /Fine classe prima</p> <p><u>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente.• Sperimentare un'ampia varietà di azioni motorie di base (correre, saltare, lanciare, rotolare, arrampicare, strisciare, afferrare) per risolvere semplici problemi motori.• Sperimentare la propria dominanza motoria (podalica, manuale) e situazioni di tensioni e rilassamento (variazioni del tono muscolare).• Sperimentare situazioni di equilibrio in situazioni statiche e dinamiche.• Memorizzare e riprodurre con il corpo semplici sequenze e ritmiche. <p><u>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo utilizzando i cinque sensi.• Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive (drammatizzazione e danza). <p><u>LO SPORT LE REGOLE E IL FAIR PLAY</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizzare alcuni schemi motori di base per partecipare all'esperienza ludica, comprendendo globalmente gli elementi di gioco (campo, tempo, giocatori, attrezzi).• Collaborare con i compagni per risolvere semplici problemi motori e per la realizzazione del gioco.• Rispettare semplici regole, accettare i ruoli nel gioco.	<p style="text-align: center;">Fine classe III</p> <p><u>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizzare gli schemi motori di base (correre, saltare, rotolare, arrampicare,• lanciare, afferrare) con attenzione alla lateralità.• Controllare il corpo fermo e in movimento in situazioni di equilibrio statico e dinamico.• Utilizzare semplici elementi temporali (prima/dopo, contemporaneità, successione, alternanza ...) per riprodurre con le varie parti del corpo semplici strutture ritmiche.• Sapersi muovere nello spazio personale, degli altri, degli oggetti. <p><u>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive.• Realizzare semplici combinazioni ritmiche di movimento e semplici danze. <p><u>LO SPORT LE REGOLE E IL FAIR PLAY</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi individuali e di squadra.• Individuare le azioni motorie più utili per risolvere semplici problemi motori.• Assumere un atteggiamento positivo nell'affrontare le esperienze di gioco e collaborare con i compagni.• Riconoscere e rispettare le regole e accettare le eventuali sanzioni.

SALUTE E BENESSERE PREVENZIONE E SICUREZZA

- Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività per prevenire gli infortuni.
- Sperimentare sani comportamenti alimentari e mettere in atto corretti comportamenti di igiene personale (cambiarsi le scarpe, lavarsi le mani).
- Percepire e riconoscere “sensazioni di benessere” legate all’attività ludico-motoria.

SALUTE E BENESSERE PREVENZIONE E SICUREZZA

- Controllare il proprio e altrui movimento nello spazio, anche con attrezzi, rispettando i criteri di sicurezza.
- Mettere in pratica corretti comportamenti per una sana alimentazione e cura personale.
- Vivere il gioco motorio come esperienza piacevole e di autostima.

Primaria/secondaria Obiettivi di apprendimento

Fine classe V primaria/1^ secondaria

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

- Conoscere e utilizzare gli schemi motori di base in azioni motorie progressivamente più complesse riconoscendo la lateralizzazione su di sé e sugli altri.
- Saper adattare il proprio corpo in situazioni di equilibrio in relazione a sé, allo spazio, agli altri oggetti.
- Riprodurre azioni motorie adattandole alle strutture ritmiche.
- Organizzare il movimento in forma individuale e in gruppo in relazione allo spazio.

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

- Utilizzare in forma personale il corpo e gli attrezzi per esprimere situazioni ed emozioni attraverso il mimo, la danza e la drammatizzazione, individualmente e in gruppo.
- Creare ed eseguire individualmente e in gruppo semplici combinazioni motorie e coreografiche per esprimere sentimenti, situazioni e contenuti musicali.
- Realizzare e interpretare sequenze ritmiche di movimento e danze.

LO SPORT LE REGOLE E IL FAIRPLAY

- Utilizzare schemi motori combinati per differenti proposte di

Secondaria Obiettivi di apprendimento

Fine classe 3^ secondaria

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

- Controllare il proprio corpo in situazioni statiche e dinamiche.
- Adattare l’azione dei diversi segmenti corporei in situazioni di equilibrio.
- Utilizzare le strutture temporali e ritmiche dell’azione motoria.
- Utilizzare e trasferire le abilità acquisite per risolvere problemi motori nelle variabili legate allo spazio.
- Utilizzare i piani di lavoro proposti per migliorare le proprie abilità motorie

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

- Utilizzare l’espressione corporea per rappresentare stati d’animo, idee e storie mediante l’utilizzo del corpo.
- Decodificare i linguaggi specifici di compagni, avversari, insegnanti e arbitri.
- Ideare e realizzare semplici sequenze di movimento e/o danze o coreografie utilizzando basi ritmiche o musicali.

LO SPORT LE REGOLE E IL FAIR PLAY

- Utilizzare i gesti fondamentali degli sport adattandoli alle diverse situazioni, anche in modo personale.
- Mettere in atto strategie di gioco e tattiche sperimentate.

<p>gioco-sport.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare e contribuire alle scelte nel gioco con interventi personali nei vari ruoli. • Collaborare con i compagni accettando le diversità e i vari ruoli e cooperare all'interno del gruppo. • Riconoscere e rispettare le regole, regolamenti, sanzioni e accettare la sconfitta. <p><u>SALUTE E BENESSERE PREVENZIONE E SICUREZZA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumere comportamenti controllati finalizzati alla prevenzione degli infortuni e alla sicurezza nei vari ambienti in presenza di altre persone e di attrezzi. • Saper applicare autonomamente le principali regole alimentari e di igiene personale. • Essere consapevoli che l'attività motoria e il gioco inducono benessere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Svolgere un ruolo attivo mettendo in atto comportamenti collaborativi per raggiungere un obiettivo comune. • Relazionarsi positivamente con l'altro e con il gruppo nel rispetto di regole, ruoli, persone o risultati. <p><u>SALUTE E BENESSERE PREVENZIONE E SICUREZZA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ai fini della sicurezza sapersi rapportare con persone e con l'ambiente circostante, anche applicando alcuni elementi di primo soccorso. • Nella salvaguardia della propria salute scegliere di evitare l'assunzione di sostanze illecite e curare l'alimentazione e l'igiene personale. • Per mantenere la propria efficienza essere attivi fisicamente, essere in grado di dosare lo sforzo, di applicare alcune tecniche di riscaldamento e di defaticamento.
---	---

Metodi di lavoro
<p>Scuola dell'infanzia</p> <p>L'approccio metodologico è volto ad accogliere, valorizzare ed estendere le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini. Si creano occasioni di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo. L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti e di avviare processi di simbolizzazione e formalizzazione, pur nell'approccio globale che caratterizza la scuola dell'infanzia.</p> <p>Scuola Primaria</p> <p>L'approccio metodologico è caratterizzato da percorsi didattici finalizzati a sviluppare capacità e abilità che riguardano la conoscenza di sé e delle proprie possibilità di movimento, la formazione della propria personalità, la necessità di prendersi cura di sé, il controllo delle proprie emozioni, la condivisione con il gruppo-squadra di esperienze motorie e sportive rispettando regole concordate e condivise.</p> <p>Metodologia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale (spiegazione degli esercizi) • Problem solving ("come posso fare per..." svolgere un esercizio, vincere una gara) • Apprendimento cooperativo (organizzazione di percorsi a più stazioni decise da vari gruppi, tattica di squadra)

- Discussione guidata (al termine dei giochi individuali e di squadra per elaborare emozioni forti e per individuare strategie e tattiche)
- Brain storming (all'interno della squadra per decidere la tattica di gioco)
- Peer tutoring (sostegno tra pari nell'esecuzione degli esercizi e supporto nel gioco di squadra)
- Learning by doing (ripetizione di movimenti e percorsi, allenarsi per migliorare)

Scuola secondaria

Si proporranno il maggior numero di situazioni variabili che possano portare all'apprendimento per prove ed errori, intuizioni globali e presa di coscienza progressiva degli scopi del movimento. Si stimolerà la motivazione ad apprendere spiegando gli scopi delle esercitazioni, gratificando i successi, incoraggiando gli alunni nei momenti di maggiore difficoltà. Si partirà sempre dall'insegnamento globale per poi passare all'analitico e tornare in fine al globale allo scopo di ottenere una comprensione ed una esecuzione del gesto globalmente corretto. Le esecuzioni saranno comuni, ma adattabili alle capacità di ogni singolo alunno.

Conoscenze essenziali di riferimento	Trasversalità con le altre discipline
<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e utilizza diversi schemi motori (anche combinati tra loro). • Progetta/realizza percorsi e semplici giochi motori che coinvolgano varie abilità motorie. • Utilizza in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi e comunicare stati d'animo ed emozioni. • È consapevole delle funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti conseguenti all'attività motoria. • Riconosce sensazioni di benessere legate all'attività ludico-motoria. • Conosce corretti stili di vita per mantenere un buono stato di salute (metodiche di allenamento, sana alimentazione) 	<ul style="list-style-type: none"> • Italiano: tradurre in linguaggio scritto esperienze motorie ed emozioni suscitate da esse. • Scienze: studio del corpo umano. • Storia: nascita degli sport, il gioco nelle diverse civiltà. • Geografia: orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali • Musica: linguaggio del corpo per la comunicazione artistica (drammatizzazione e danza).

COMPITI DI REALTÀ / SITUAZIONI PROBLEMA per attivare competenze

SCHEDA 4

Esempi di compiti autentici e	<p>Compito: Conoscenza e organizzazione di spazi e materiali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Destinatari: sezioni della Scuola dell'Infanzia • Competenze chiave: imparare ad imparare, competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa.
--------------------------------------	--

***situazioni-problema
per attivare
competenze***

- Abilità coinvolte: fantasia motoria, organizzare spazi, saper riconoscere e discriminare vari tipi di attrezzi, saper lavorare in gruppo.
- Atteggiamenti: ascoltare le consegne dell'insegnante, collaborare con i compagni, lavorare in piccoli gruppi.
- Metodologia:
 - presentazione del progetto da parte dell'insegnante che spiega ai bambini che dovranno ordinare gli attrezzi per le lezioni di motoria in uno specifico spazio e dovranno mostrare al gruppo classe i diversi utilizzi dei vari attrezzi.
 - scelta di un attrezzo da parte di ogni gruppo
 - dimostrazione dei diversi utilizzi
 - organizzazione degli spazi in cui riporre gli attrezzi

Compito: Organizzazione di un percorso motorio su indicazione di una abilità motoria da allenare

- Destinatari: classi del secondo triennio della scuola Primaria
- Competenze chiave: imparare ad imparare, competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa.
- Abilità coinvolte: fantasia motoria, abilità tecnico-tattiche specifiche, saper lavorare in gruppo.
- Conoscenze coinvolte: gesti motori, norme di sicurezza.
- Atteggiamenti: fare domande e porre problemi, mettersi in gioco facendo proposte, gestire l'impulsività di una situazione motoria nel rispetto delle regole, ascoltare con comprensione ed empatia, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte del gruppo.
- Metodologia:
 - presentazione del progetto da parte dell'insegnante che divide la classe in gruppi di lavoro e ad ogni gruppo affida una diversa abilità motoria
 - produzione di domande significative a gruppi
 - proposte di segmenti di percorso
 - organizzazione pratica di spazi, tempi e attrezzi
 - svolgimento del percorso da parte della classe (e anche degli organizzatori)
 - valutazione finale

Compito: Organizzazione di un torneo sportivo

- Destinatari: classi terze della scuola Secondaria 1° grado
- Competenze chiave: imparare ad imparare, competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa
- Abilità coinvolte: abilità tecnico-tattiche specifiche di un gioco di squadra
- Conoscenze coinvolte: gesti tecnico-tattici, regolamento, norme di sicurezza
- Atteggiamenti: fare domande e porre problemi, gestire l'impulsività di una situazione competitiva nel rispetto dell'altro sia nella vittoria che nella sconfitta, praticare attivamente i valori sportivi (fair-play) in modo responsabile, ascoltare con comprensione ed empatia, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra, accettare le decisioni arbitrali.

- Metodologia: - presentazione progetto da parte dell'insegnante
 - produzione di domande significative a gruppi
 - ordinamento cronologico delle domande con formulazione risposte esaurienti
 - proposte dei criteri per l'identificazione di fasce di livello e formazione condivisa delle squadre
 - organizzazione pratica, arbitraggio e cambi giocatori
 - formulazione griglia di valutazione
 - svolgimento del torneo
 - autovalutazione finale

EDUCAZIONE MOTORIA

TRAGUARDI DI COMPETENZA DISCIPLINARE CHE CONCORRONO ALLE DIVERSE COMPETENZE e COMPETENZE CHIAVE DI APPRENDIMENTO DA CERTIFICARE

SCHEDA 5

Competenza	Descrittori di competenza	Attività per la disciplina che contribuiscono al raggiungimento della competenza
1) Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Comunicare con i compagni per organizzare il gioco di squadra. Conversazioni libere e guidate.
2) Comunicazione nelle lingue straniere	E' in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) e, in una seconda lingua europea, di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. Utilizza la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	
3) Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse.	Utilizzo del pensiero logico e del problem solving per definire la tattica di gioco e per risolvere gesti motori complessi.

4) Competenze digitali	Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone.	Costruzione di attrezzi da usare in palestra con materiale di riciclo.
5) Imparare ad imparare	Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo	Organizzare spazi, tempi, materiali. Riflettere sulle strategie utilizzate e sui processi. Migliorare l'autonomia, l'autocontrollo e l'autostima nella consapevolezza delle proprie capacità e dei propri limiti.
6) Competenze sociali e civiche	Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri	Partecipare alle attività di gioco motorio e sportivo con responsabilità e lealtà nel rispetto di se stessi, degli altri dell'ambiente e delle regole. Cooperare e interagire positivamente con gli altri valorizzando tutte le differenze. Riflettere sui valori educativi dello sport, sul fairplay. Acquisire uno stile di vita orientato al benessere psico-fisico della persona.
7) Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	Sviluppo della creatività attraverso il linguaggio del corpo (fantasia motoria). Progettare percorsi motori con esercizi diversi da proporre al gruppo classe (per allenamento di abilità motorie o per riscaldamento). Riflessione sugli errori e ricerca di soluzioni.
8) Consapevolezza ed espressione culturale	Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti motori, artistici e musicali.	Confronto tra culture sportive diverse. Utilizzo del gioco e dello sport come linguaggio universale. Attività esecutive individuali o di gruppo.