

ISTITUTO COMPRENSIVO DI BASILIANO E SEDEGLIANO
SCUOLA PRIMARIA DI SEDEGLIANO
CLASSE 4
INS. FLORIT DANIELA
ANNO SCOLASTICO 2021/2022

EDUCAZIONE FISICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Dimostra consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo.
- Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gocosport 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 che nell'uso degli attrezzi.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.

- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre, saltare, afferrare, lanciare, ecc.).
- Saper controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.
- Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità).
- Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti.
- Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo.

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi, individuali e di squadra.
- Assumere un atteggiamento positivo e di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.
- Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.

CONTENUTI

- Il sé corporeo.
- Gli schemi motori di base (correre, saltare, lanciare).
- Orientamento spaziale e lateralizzazione.
- Coordinazione generale e oculo-manuale.
- Giochi di squadra con uso di materiale strutturato e non.
- Percorsi con ostacoli ed altri attrezzi.

ATTIVITÀ

- Esercizi e giochi per la sperimentazione degli schemi motori di base statici (flettere, piegare, elevare, inclinare) e dinamici (camminare, correre, saltare, strisciare, lanciare, afferrare, calciare...).
- Esercizi di gioco con piccoli attrezzi e palle diverse.
- Esercizi per il controllo del corpo e delle diverse posture.
- Percorsi con attrezzi.
- Ruoli, regole e modalità esecutive di giochi.
- Cooperazione, confronto leale, partecipazione attiva, accettazione delle decisioni "arbitrali".

VERIFICA E VALUTAZIONE

Durante le fasi di lavoro si osserveranno gli alunni, ponendo attenzione alle loro capacità di:

- attenzione, ascolto e comprensione della consegna;
- interesse e partecipazione alle attività;
- autonomia organizzativa ed esecutiva;
- rispetto delle regole condivise.

Nella valutazione finale di fine quadrimestre si terrà conto dei risultati ottenuti, secondo i criteri di valutazione dell'Istituto, sia del percorso personale.

LIVELLI DEGLI APPRENDIMENTI PREVISTI DALLE LINEE GUIDA MINISTERIALI			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno porta termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note, utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente, sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

