



Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA
Fondo sociale europeo



Istituto Comprensivo di Soliera Scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di I° grado

Via Roma, 134 - 41019 Soliera (MO)

Tel. 059 567234 – Fax 059 567471

e-mail: moic808007@istruzione.it - pec: moic808007@pec.istruzione.it

www.icsoliera.edu.it

EDUCAZIONE FISICA - Primaria

Traguardo Competenze	1 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.				
Obiettivo Generale termine classe quinta	1A Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.). 1B 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.				
Obiettivi Specifici in forma Operativa	Classe Prima	Classe Seconda	Classe Terza	Classe Quarta	Classe Quinta
	1A			1A	
	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le principali parti del corpo . 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere tutte le parti del corpo. Individuare nominandole tutte 	<ul style="list-style-type: none"> Cogliere da un comando o da un modello dato le 	<ul style="list-style-type: none"> Cogliere da un comando o da un modello dato le parti del corpo e 	<ul style="list-style-type: none"> Cogliere da un comando le parti del corpo e le

	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare nominandole le principali parti del corpo su di sé e sui compagni. ● Eseguire con il corpo posizioni statiche e dinamiche legate alle possibilità di movimento proprie di ciascun segmento corporeo. (piegare, ruotare, camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare). ● Realizzare posizioni statiche in equilibrio. 	<p>le parti del corpo su di sé e sui compagni.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire con il corpo posizioni statiche e dinamiche più complesse legate alle possibilità di movimento proprie di ciascun segmento corporeo. (piegare, ruotare, camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare). ● Realizzare posizioni statiche in equilibrio e tenendo conto della lateralità. 	<p>parti del corpo e le posture coinvolte.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire con il corpo posizioni statiche e dinamiche anche combinate tra loro in forma simultanea. (flettere, piegare, ruotare, circondurre, correre, saltare, rotolare, strisciare, afferrare, lanciare, colpire). ● Realizzare posizioni statiche e dinamiche in equilibrio e tenendo conto della lateralità. ● Trovare errori nelle proprie posture e nei propri movimenti con l'aiuto di modelli forniti dall'insegnante. 	<p>le posture coinvolte.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire con il corpo posizioni statiche e dinamiche anche combinate tra loro in forma simultanea. (flettere, piegare, ruotare, circondurre, correre, saltare, rotolare, strisciare, afferrare, lanciare, colpire). ● Realizzare posizioni statiche e dinamiche in equilibrio e tenendo conto della lateralità. ● Trovare errori nelle proprie posture e nei propri movimenti con l'aiuto di modelli forniti dall'insegnante. 	<p>posture coinvolte.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire con il corpo posizioni statiche e dinamiche anche combinate tra loro in forma simultanea. (flettere, piegare, ruotare, circondurre, correre, saltare, rotolare, strisciare, afferrare, lanciare, colpire). ● Realizzare posizioni statiche e dinamiche in equilibrio e tenendo conto della lateralità. ● Trovare errori nelle proprie posture e nei propri movimenti.
--	---	--	--	--	--

	1B			1B	
	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere semplici schemi motori dinamici e le loro possibili applicazioni all'interno di giochi e percorsi. (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare). ● Eseguire in forma successiva semplici schemi motori dinamici in rapporto allo spazio e alle persone (camminare, correre, saltare evitando ostacoli e compagni). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere semplici schemi motori dinamici e le loro possibili applicazioni all'interno di giochi e percorsi. (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare). ● Eseguire in forma successiva semplici schemi motori dinamici in rapporto allo spazio, alle persone e alla lateralità (camminare, correre, saltare evitando ostacoli e compagni). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Selezionare schemi motori dinamici e le possibili applicazioni all'interno di giochi e percorsi (correre, saltare, rotolare, strisciare, schivare, afferrare, lanciare, colpire). ● Eseguire in forma anche simultanea schemi motori dinamici in rapporto allo spazio, alle persone coordinando i vari movimenti (camminare, correre, saltare evitando ostacoli e compagni). ● Trovare errori nei propri movimenti in relazione alla coordinazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Selezionare schemi motori dinamici e le possibili applicazioni all'interno di giochi e percorsi (correre, saltare, rotolare, strisciare, schivare, afferrare, lanciare, colpire). ● Eseguire in forma anche simultanea schemi motori dinamici valutando distanze, traiettorie, ritmi e successioni temporali. ● Trovare errori nei propri movimenti tenendo conto della coordinazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Scegliere schemi motori dinamici e le possibili applicazioni all'interno di giochi e percorsi (correre, saltare, rotolare, strisciare, schivare, afferrare, lanciare, colpire). ● Eseguire in forma anche simultanea schemi motori dinamici valutando distanze, traiettorie, ritmi e successioni temporali. ● Ideare sequenze motorie, giochi e percorsi che includono schemi motori dinamici complessi in forma anche simultanea.

					<ul style="list-style-type: none"> ● Produrre sequenze motorie, giochi e percorsi che includono schemi motori dinamici complessi in forma anche simultanea. ● Trovare errori nelle proprie esecuzioni motorie.
--	--	--	--	--	--

EDUCAZIONE FISICA - Primaria

Traguardo Competenze	2 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.				
Obiettivo Generale termine classe quinta	2A Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. 2B Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.				
Obiettivi Specifici in forma Operativa	Classe Prima	Classe Seconda	Classe Terza	Classe Quarta	Classe Quinta
	2A			2A	
	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere e interpretare nella gestualità altrui i contenuti emozionali. ● Produrre 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere e interpretare nella gestualità altrui i contenuti emozionali. ● Produrre 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere e interpretare nella gestualità altrui i contenuti emozionali. ● Produrre 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere e interpretare nella gestualità altrui i contenuti emozionali. ● Produrre 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere e interpretare nella gestualità altrui i contenuti emozionali. ● Produrre

	<p>movimenti e posture che veicolino contenuti emozionali anche complessi.</p>	<p>movimenti e posture che veicolino contenuti emozionali anche complessi.</p>	<p>movimenti e posture che veicolino contenuti emozionali anche complessi. (es: teatro...)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Giustificare le proprie interpretazioni relativamente alle modalità espressive e corporee proprie ed altrui. 	<p>movimenti e posture che veicolino contenuti emozionali anche complessi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Giustificare le proprie interpretazioni relativamente alle modalità espressive e corporee proprie ed altrui. 	<p>movimenti e posture che veicolino contenuti emozionali anche complessi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Giustificare le proprie interpretazioni relativamente alle modalità espressive e corporee proprie ed altrui.
	2B			2B	
	<ul style="list-style-type: none"> ● Cogliere il significato espressivo di una sequenza motoria o di una semplice coreografia. ● Eseguire una semplice sequenza motoria o una semplice coreografia sia a livello individuale 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cogliere il significato espressivo di una sequenza motoria o di una semplice coreografia. ● Eseguire una semplice sequenza motoria o una semplice coreografia sia a livello individuale 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cogliere il significato espressivo di una sequenza motoria o di una semplice coreografia. ● Eseguire una semplice sequenza motoria o una semplice coreografia sia a livello individuale 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cogliere il significato espressivo di una sequenza motoria o di una semplice coreografia. ● Realizzare una sequenza motoria per trasmettere un contenuto 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cogliere il significato espressivo di una sequenza motoria o di una semplice coreografia. ● Realizzare una sequenza motoria per trasmettere un contenuto

	che collettivo attraverso l'ascolto di musiche o drammatizzazioni.	che collettivo attraverso l'ascolto di musiche o drammatizzazioni.	che collettivo attraverso l'ascolto di musiche o drammatizzazioni. <ul style="list-style-type: none"> ● Trovare errori nella propria prestazione. 	emozionale. <ul style="list-style-type: none"> ● Difendere le proprie scelte di sequenze motorie e le proprie coreografie. 	emozionale. <ul style="list-style-type: none"> ● Difendere le proprie scelte di sequenze motorie e le proprie coreografie.
--	--	--	--	---	---

EDUCAZIONE FISICA - Primaria

Traguardo Competenze	3 Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.				
Obiettivo Generale termine classe quinta	3A Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. 3B Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.				
Obiettivi Specifici in forma Operativa	Classe Prima	Classe Seconda	Classe Terza	Classe Quarta	Classe Quinta
	3A			3A	
	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere semplici giochi tradizionali e le loro regole di svolgimento (strega comanda colore, un due tre stella, ruba bandiera, lupo ghiaccio). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere semplici giochi tradizionali e le loro regole di svolgimento (strega comanda colore, un due tre stella, ruba bandiera, lupo ghiaccio). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere giochi tradizionali più complessi e le loro regole di svolgimento (palla avvelenata, lo scalpo...). ● Eseguire giochi e utilizzare procedure (regole 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere giochi tradizionali più complessi e le loro regole di svolgimento (palla avvelenata, lo scalpo...). ● Eseguire giochi e 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere giochi tradizionali più complessi e le loro regole di svolgimento (palla avvelenata, lo scalpo...). ● Eseguire giochi

	<ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire giochi e utilizzare procedure (regole e indicazioni) durante il loro svolgimento. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire giochi e utilizzare procedure (regole e indicazioni) durante il loro svolgimento. 	<p>e indicazioni) durante il loro svolgimento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pianificare semplici strategie nella conduzione dei giochi. ● Applicare semplici strategie nella conduzione dei giochi. ● Trovare errori nell'esecuzione di un gioco. 	<p>utilizzare procedure (regole e indicazioni) durante il loro svolgimento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pianificare semplici strategie nella conduzione dei giochi. ● Applicare semplici strategie nella conduzione dei giochi. ● Trovare errori nell'esecuzione di un gioco. 	<p>e utilizzare procedure (regole e indicazioni) durante il loro svolgimento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pianificare semplici strategie nella conduzione dei giochi. ● Applicare semplici strategie nella conduzione dei giochi. ● Trovare errori nell'esecuzione di un gioco.
	3B			● 3B	
	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere il senso di una competizione. ● Eseguire i giochi proposti collaborando con i compagni per un 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere il senso di una competizione. ● Eseguire i giochi proposti collaborando con i compagni per un 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere il senso di una competizione ● Eseguire i giochi proposti collaborando con i compagni per un 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere il senso di una competizione. ● Eseguire giochi e gare proposti collaborando con i compagni per 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere il senso di una competizione. ● Eseguire i giochi e gare proposti collaborando con i compagni per

	fine comune accettando i ruoli assegnati e limitando le conflittualità.	fine comune accettando i ruoli assegnati e limitando le conflittualità.	fine comune accettando tutti i ruoli, la sconfitta ed evitando la conflittualità. <ul style="list-style-type: none"> ● Trovare errori nella conduzione di un gioco o di una gara. 	un fine comune accettando tutti i ruoli, la sconfitta ed evitando la conflittualità. <ul style="list-style-type: none"> ● Trovare errori nella conduzione di un gioco o di una gara. 	un fine comune accettando tutti i ruoli, la sconfitta ed evitando la conflittualità. <ul style="list-style-type: none"> ● Trovare errori nella conduzione di un gioco o di una gara.
--	---	---	--	---	---

EDUCAZIONE FISICA - Primaria

Traguardo Competenze	4 Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.				
Obiettivo Generale termine classe quinta	IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY 4A Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giocosport.				
Obiettivi Specifici in forma Operativa	Classe Prima	Classe Seconda	Classe Terza	Classe Quarta	Classe Quinta
	4A			4A	
	<ul style="list-style-type: none"> ● Cogliere semplici gesti tecnici attinenti a diverse proposte di attività propedeutiche al gioco-sport. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cogliere semplici gesti tecnici attinenti a diverse proposte di attività propedeutiche al gioco-sport. ● Eseguire semplici 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cogliere semplici gesti tecnici attinenti a diverse proposte di gioco-sport. ● Eseguire semplici gesti tecnici 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cogliere semplici gesti tecnici attinenti a diverse proposte di gioco-sport. ● Eseguire semplici gesti 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cogliere semplici gesti tecnici attinenti a diverse proposte di gioco-sport. ● Eseguire semplici gesti

	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici gesti tecnici attinenti a diverse proposte di attività propedeutiche al gioco-sport. 	gesti tecnici attinenti a diverse proposte di attività propedeutiche al gioco-sport.	attinenti a diverse proposte di gioco-sport (palleggio, bagher, tiro canestro...)	tecniche attinenti a diverse proposte di gioco-sport (palleggio, bagher, tiro canestro...)	tecniche attinenti a diverse proposte di gioco-sport (palleggio, bagher, tiro canestro...)
			<ul style="list-style-type: none"> • Trovare errori nell'esecuzione dei gesti tecnici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trovare errori nell'esecuzione dei gesti tecnici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trovare errori nell'esecuzione dei gesti tecnici.

EDUCAZIONE FISICA - Primaria

Traguardo Competenze	5 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. (Questo traguardo concorre a sviluppare la competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare).				
Obiettivo Generale termine classe quinta	SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA 5A Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.				
Obiettivi Specifici in forma Operativa	Classe Prima	Classe Seconda	Classe Terza	Classe Quarta	Classe Quinta
	5A			5A	
	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare nel contesto scolastico comportamenti pericolosi. • Classificare comportamenti come 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare nel contesto scolastico comportamenti pericolosi. • Classificare comportamenti come pericolosi/non 	<ul style="list-style-type: none"> • Scegliere modalità adeguate nell'utilizzo degli attrezzi anche in palestra per prevenire gli infortuni. • Eseguire le attività 	<ul style="list-style-type: none"> • Scegliere modalità adeguate nell'utilizzo degli attrezzi anche in palestra per prevenire gli infortuni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scegliere modalità adeguate nell'utilizzo degli attrezzi anche in palestra per prevenire gli infortuni.

	<p>pericolosi/non pericolosi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire le istruzioni relative alle norme di sicurezza della scuola. 	<p>pericolosi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire le istruzioni relative alle norme di sicurezza della scuola. 	<p>e giochi in palestra e in contesti liberi, tenendo conto della sicurezza.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire le istruzioni relative alle norme di sicurezza della scuola. ● Giudicare i propri comportamenti relativamente all'aspetto della sicurezza e della prevenzione degli infortuni. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire le attività e giochi in palestra e in contesti liberi, tenendo conto della sicurezza. ● Eseguire le istruzioni relative alle norme di sicurezza della scuola. ● Giudicare i propri comportamenti relativamente all'aspetto della sicurezza e della prevenzione degli infortuni. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire le attività e giochi in palestra e in contesti liberi, tenendo conto della sicurezza. ● Eseguire le istruzioni relative alle norme di sicurezza della scuola. ● Giudicare i propri comportamenti relativamente all'aspetto della sicurezza e della prevenzione degli infortuni.
--	--	---	---	---	---

EDUCAZIONE FISICA - Primaria

Traguardo Competenze	<p>6 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. (Questo traguardo concorre a sviluppare la competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare).</p>
Obiettivo Generale termine classe quinta	<p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p> <p>6A Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.</p>

Obiettivi Specifici in forma Operativa	Classe Prima	Classe Seconda	Classe Terza	Classe Quarta	Classe Quinta
	6A			6A	
	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere l'importanza di una sana alimentazione e dell'esercizio fisico per il proprio benessere. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere l'importanza di una sana alimentazione e dell'esercizio fisico per il proprio benessere. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere l'importanza di una sana alimentazione e dell'esercizio fisico per il proprio benessere. ● Spiegare l'importanza di una sana alimentazione e dell'esercizio fisico per il proprio benessere. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere l'importanza di una sana alimentazione e dell'esercizio fisico per il proprio benessere. ● Cogliere su di sé alcune funzioni fisiologiche e i loro mutamenti (cardio respiratorie e muscolari). ● Spiegare l'importanza di una sana alimentazione e dell'esercizio fisico per il proprio benessere. ● Eeguire esercizi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere l'importanza di una sana alimentazione e dell'esercizio fisico per il proprio benessere. ● Cogliere su di sé alcune funzioni fisiologiche e i loro mutamenti (cardio respiratorie e muscolari) ● Spiegare il legame tra alimentazione e esercizio fisico. ● Eeguire esercizi e attività per modificare il ritmo cardio circolatorio.

				<p>e attività per modificare il ritmo cardio circolatorio.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Motivare i cambiamenti nell'esecuzione degli esercizi in relazione alle funzioni fisiologiche osservate. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Motivare i cambiamenti nell'esecuzione degli esercizi in relazione alle funzioni fisiologiche osservate.
--	--	--	--	--	---

EDUCAZIONE FISICA - Primaria

Traguardo Competenze	7 Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. (Questo traguardo concorre a sviluppare la competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare).				
Obiettivo Generale termine classe quinta	IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY 7A Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.				
Obiettivi Specifici in forma Operativa	Classe Prima	Classe Seconda	Classe Terza	Classe Quarta	Classe Quinta
	7A			7A	
	<ul style="list-style-type: none"> ● Cogliere la funzione delle regole per la riuscita dei giochi che implicano una 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cogliere la funzione delle regole per la riuscita dei giochi che implicano una 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere la funzione delle regole per la riuscita dei giochi di squadra. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere la funzione delle regole per la riuscita dei giochi di squadra. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere la funzione delle regole per la riuscita dei giochi di squadra.

	<p>sfida.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire semplici giochi che implicino una sfida rispettando le regole. 	<p>sfida.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire semplici giochi che implicino una sfida rispettando le regole. ● Produrre un comportamento adeguato al ruolo di perdente e vincitore. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cogliere il valore di un atteggiamento corretto all'interno di giochi di squadra. ● Eseguire giochi di squadra rispettando le regole. ● Produrre un comportamento adeguato nel corso del gioco e nel ruolo di perdente e vincitore. ● Trovare errori nel proprio comportamento. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere il valore di un atteggiamento corretto all'interno di giochi di squadra. ● Eseguire giochi di squadra rispettando responsabilmente le regole. ● Produrre un comportamento adeguato nel corso del gioco e nel ruolo di perdente e vincitore. ● Trovare errori nel proprio comportamento. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere il valore di un atteggiamento corretto all'interno di giochi di squadra. ● Eseguire giochi di squadra rispettando responsabilmente le regole. ● Produrre un comportamento adeguato nel corso del gioco e nel ruolo di perdente e vincitore. ● Trovare errori nel proprio comportamento.
--	--	---	--	--	--