

DISCIPLINA: Ed. Motoria CLASSE: Terza – quarta - quinta				
COMPETENZA EUROPEA	PROFILO DELLE COMPETENZE	NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DISCIPLINARI
<p>IMPARARE A IMPARARE</p> <p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p> <p>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</p>	<p>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.</p>	<p>IL CORPO IN RELAZIONE A SPAZIO E TEMPO</p>	<p>Ha acquisito consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo.</p> <p>Organizza il movimento in relazione allo spazio, al tempo a disposizione, agli oggetti e agli altri in modo sempre più preciso adattandolo a situazioni sempre più complesse.</p>	<p>Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare) in forma successiva e simultanea.</p> <p>Conoscere le varie potenzialità del movimento e utilizzarle efficacemente in relazione allo spazio e al tempo.</p> <p>Sviluppare la lateralità, orientarsi nello spazio e controllare l'equilibrio del proprio corpo.</p> <p>Riconoscere e produrre sequenze ritmiche con il proprio corpo e attrezzi in forma successiva e poi in forma simultanea.</p>

	<p>Utilizzare linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo reali e fantastici.</p>	<p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO</p>	<p>Riconosce, classifica, memorizza e rielabora le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili e cinestetiche).</p> <p>Utilizza il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche.</p>	<p>Denominare gli stati d'animo e le emozioni.</p> <p>Utilizzare in modo personale il proprio corpo per esprimere, comunicare i propri stati d'animo, emozioni e sentimenti.</p> <p>Partecipare ad esperienze ritmico-musicali.</p>
	<p>Sperimentare diverse gestualità tecniche, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa.</p> <p>Comprendere, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>	<p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR-PLAY.</p>	<p>Utilizza tecniche motorie, via via sempre più complesse, finalizzate allo svolgimento del gioco.</p> <p>Conosce le regole di un dato gioco e sport.</p> <p>Rispetta il valore delle regole del gioco e sport.</p> <p>Partecipa ai giochi in modo attivo e collaborando con gli altri.</p> <p>Accetta le sconfitte con</p>	<p>Conoscere e applicare correttamente, via via sempre più complesse, modalità esecutive di numerosi giochi di movimento, individuali o di squadra (mini volley, mini basket...).</p> <p>Comprendere e rispettare, all'interno del gioco, indicazioni e regole.</p> <p>Riconoscere ed accettare la figura del caposquadra.</p>

			<p>equilibrio e vive la vittoria rispettando gli altri.</p>	<p>Accettare i propri limiti e scoprire le proprie attitudini.</p> <p>Cooperare e interagire attivamente per uno scopo comune aiutando anche i compagni in difficoltà.</p> <p>Riflettere collettivamente e poi personalmente di fronte a vittorie e sconfitte e sul concetto di lealtà sportiva.</p>
	<p>Percepire “sensazioni di benessere” legate all'attività ludico-motoria.</p> <p>Percepire la propria e altrui sicurezza come mezzi per migliorare la qualità della vita.</p>	<p>SALUTE, BENESSERE, PREVENZIONE, SICUREZZA</p>	<p>Conosce e utilizza in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi.</p> <p>Riconosce i principi relativi al proprio benessere psico- fisico (cura del corpo, alimentazione, sicurezza).</p> <p>E' consapevole del beneficio e del benessere derivanti da attività ludico-</p>	<p>Conoscere e applicare i principi di una corretta alimentazione e di un'adeguata igiene personale per raggiungere il proprio benessere psico-fisico.</p> <p>Conoscere i rischi ed evitare i pericoli per prevenire gli infortuni durante l'attività motoria.</p> <p>Saper utilizzare i momenti</p>

			sportive.	ludico- motori, sportivi e di sana competizione per ottenere appagamento individuale e collettivo.
--	--	--	-----------	--

RUBRICA DI VALUTAZIONE

LIVELLI	Traguardi di competenza
INIZIALE: non c'è la competenza; c'è solo l'uso guidato di conoscenza e abilità.	L'alunno, se opportunamente guidato, svolge compiti semplici in situazioni note.
BASE: trasferire in situazioni nuove procedure apprese.	L'alunno svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese senza motivarle.
INTERMEDIO: generalizzazione, metacognizione.	L'alunno svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite senza motivarle.
AVANZATO: padronanza, complessità, metacognizione, responsabilità.	L'alunno svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.