

## EDUCAZIONE FISICA

Classe: QUARTA

### SEZIONE A: Traguardi formativi e percorsi didattici

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	PERCORSI DIDATTICI (compiti significativi, esperienze irrinunciabili)
1 Conoscere gli schemi motori di base in situazioni diverse	1 Organizzare condotte motorie sempre più complesse, coordinando vari schemi di movimento in simultaneità e successione  -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	1 Affinamento delle capacità coordinative generali Consolidamento degli schemi motori e posturali  Riconoscere e utilizzare una terminologia specifica riferita allo spazio	1. Giochi di movimento, staffette, percorsi
2 Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo	2 Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione.  -Elaborare semplici sequenze di movimento utilizzando strutture ritmiche	2-Riconoscere alcune forme di linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere stati d'animo	2. Drammatizzazioni, esperienze ritmico-musicali (danze)
3 Partecipare alle attività di gioco e di sport rispettandone le regole. Assumere la responsabilità delle proprie azioni per il bene comune	3 . Cooperare e interagire positivamente con gli altri -sperimentare il concetto di "appartenenza" al gruppo	3 Comprendere all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza e il rispetto reciproco sono	3. Pluralità di esperienze che permettono di conoscere ed apprezzare molteplici discipline sportive

<p>4 Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-consolidare le competenze sociali all'interno di una situazione di gioco</li> <li>-comprendere l'obiettivo del gioco e memorizzarne le regole</li> <li>-organizzare il lavoro</li> <li>-trovare una soluzione tattica</li> </ul> <p>4 Applicare comportamenti igienico-alimentari adeguati alle situazioni in aula e in palestra</p> <p>-Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi di attività e attrezzature</p>	<p>aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva</p> <p>4 Conoscere comportamenti igienico-alimentari adeguati alle situazioni in diversi spazi</p> <p>-Conoscere le caratteristiche e le finalità di spazi di attività e attrezzature</p>	<p>4 -Utilizzare alcuni essenziali principi relativi al benessere psico-fisico legati alla cura del corpo e ad un corretto regime alimentare</p>
--	--	--	--

### **SEZIONE B: Elementi per la valutazione**

- INDICATORI:**
- 1 a – conosce gli schemi posturali e motori
  - 1 b – utilizza schemi motori combinati tra loro
  - 2 a - esegue ritmi ed associa movimenti
  - 3 a – applica le regole dei giochi
  - 3 b – rispetta le regole dei giochi
  - 3 c – interagisce e coopera con i compagni
  - 4 a – applica comportamenti igienico-sanitari
  - 4 b – utilizza in modo corretto spazi ed attrezzi

### **LIVELLI DI PADRONANZA**

6 sufficienza (obiettivi minimi)	7	8	9	10 eccellenza
Utilizza vari schemi motori e fatica a combinarli in successione. Fatica ad integrarsi nel gioco e a comprenderne le regole.	Utilizza schemi motori cercando di combinarli in successione. Partecipa al gioco non sempre nel rispetto delle regole.	Padroneggia adeguatamente schemi motori combinandoli in successione. Partecipa in modo attivo al gioco e ne rispetta le regole.	Padroneggia schemi motori combinandoli in successione e contemporaneità. Partecipa in modo attivo al gioco e ne rispetta sempre le regole.	Padroneggia con sicurezza schemi motori combinandoli in successione e contemporaneità. Partecipa in modo propositivo al gioco e ne rispetta sempre le regole.