SCUOLA PRIMARIA
PROGRAMMAZIONE DI EDUCAZIONE MOTORIA E FISICA

Classe prima

Nucleo 1
DIMENSIONE DEGLI STILI DI VITA ATTIVI E SANI
1.a Mostrare interesse per le attività motorie proposte.
1.b Saper riconoscere i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi.

Nucleo 2
DIMENSIONE MOTORIA
2.a Riconoscere e denominare le varie parti del corpo e saperle muovere.
2.b Iniziare a riconoscere semplici elementi tattici attraverso il gioco.
2.c Saper riconoscere le varie parti del corpo.

Nucleo 3
DIMENSIONE COGNITIVA
3.a Prendere consapevolezza del valore delle regole e dell'importanza di rispettarle.
3.b Riconoscere l'ambiente di apprendimento.
3.c Conoscere i principi di una sana alimentazione.

Nucleo 4
DIMENSIONE SOCIALE
4.a Saper riconoscere e rispettare i compagni.

Nucleo 5
DIMENSIONE EMOTIVO-RELAZIONALE
5.a Riconoscere le proprie emozioni.
5.b Saper identificare e nominare le proprie emozioni fondamentali in contesti di gioco e di vita scolastica.

Nucleo 6
COMPETENZE TRASVERSALI
COMPETENZA DIGITALE
6.a Utilizzare strumenti digitali in modo semplice per osservare e comprendere il proprio movimento.
6.b Sviluppare un uso corretto dei dispositivi digitali durante le attività.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
6.c Acquisire l'autonomia di giudizio e la consapevolezza delle proprie capacità, dei propri punti di forza e delle possibilità di miglioramento nelle aree scolastiche.
6.d Riconoscere l'errore come risorsa fondamentale per la riflessione e l'acquisizione di un metodo di studio personale.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
6.e Riconoscere i principi di una cittadinanza attiva attraverso la collaborazione nel gruppo, il rispetto delle regole condivise e la risoluzione pacifica dei conflitti.
6.f Riconoscere l'importanza dell'inclusione e del rispetto reciproco. Sviluppare atteggiamenti di fair play.

Classe seconda

Nucleo 1
DIMENSIONE DEGLI STILI DI VITA ATTIVI E SANI
1.a Partecipare alle differenti tipologie di attività motorie proposte rispettando semplici regole.
1.b Saper riconoscere e utilizzare in modo adeguato i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi.

Nucleo 2
DIMENSIONE MOTORIA
2.a Consolidare gli schemi motori di base coordinandoli tra loro.
2.b Utilizzare le diverse modalità di gioco e movimento in contesti vari.
2.c Assumere consapevolezza delle varie parti del corpo.

Nucleo 3
DIMENSIONE COGNITIVA
3.a Rispettare le regole e le diversità all'interno del gruppo.
3.b Riconoscere e instaurare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento.
3.c Conoscere i principi dell'igiene e di una sana alimentazione.

Nucleo 4
DIMENSIONE SOCIALE
4.a Saper valorizzare le diversità e interagire in maniera collaborativa.

Nucleo 5
DIMENSIONE EMOTIVO-RELAZIONALE
5.a Riconoscere e gestire le emozioni proprie nelle situazioni di gioco.
5.b Iniziare a riconoscere l'effetto delle proprie azioni sulle emozioni degli altri e rispettare le regole basilari della convivenza nel gruppo classe.

Nucleo 6
COMPETENZE TRASVERSALI
COMPETENZA DIGITALE
6.a Utilizzare strumenti digitali in modo semplice per osservare e comprendere il proprio movimento.
6.b Sviluppare un uso corretto dei dispositivi digitali durante le attività.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
6.c Acquisire l'autonomia di giudizio e la consapevolezza delle proprie capacità, dei propri punti di forza e delle possibilità di miglioramento nelle aree scolastiche.
6.d Riconoscere l'errore come risorsa fondamentale per la riflessione e l'acquisizione di un metodo di studio personale.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
6.e Riconoscere i principi di una cittadinanza attiva attraverso la collaborazione nel gruppo, il rispetto delle regole condivise e la risoluzione pacifica dei conflitti.
6.f Riconoscere l'importanza dell'inclusione e del rispetto reciproco. Sviluppare atteggiamenti di fair play.

Classe terza

Nucleo 1

DIMENSIONE DEGLI STILI DI VITA ATTIVI E SANI

1.a Partecipare attivamente alle differenti tipologie di attività motorie proposte mostrando continuità nell'impegno.

1.b Utilizzare in modo attivo i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi.

Nucleo 2

DIMENSIONE MOTORIA

2.a Acquisire le abilità motorie fondamentali.

2.b Esercitare abilità ed elementari tattiche praticabili nelle attività del gioco.

2.c Assumere progressiva consapevolezza delle modalità espressive e comunicative del corpo.

Nucleo 3

DIMENSIONE COGNITIVA

3.a Comprendere e ricordare le regole delle attività proposte.

3.b Strutturare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento.

3.c Mettere in pratica i principi di una sana alimentazione.

Nucleo 4

DIMENSIONE SOCIALE

4.a Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni.

Nucleo 5

DIMENSIONE EMOTIVO-RELAZIONALE

5.a Manifestare e modulare le proprie emozioni.

5.b Mostrare empatia per compagne e compagni.

Nucleo 6

COMPETENZE TRASVERSALI

COMPETENZA DIGITALE

6.a Utilizzare strumenti digitali in modo semplice per osservare e comprendere il proprio movimento.

6.b Sviluppare un uso corretto dei dispositivi digitali durante le attività.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

6.c Acquisire l'autonomia di giudizio e la consapevolezza delle proprie capacità, dei propri punti di forza e delle possibilità di miglioramento nelle aree scolastiche.

6.d Riconoscere l'errore come risorsa fondamentale per la riflessione e l'acquisizione di un metodo di studio personale.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

6.e Riconoscere i principi di una cittadinanza attiva attraverso la collaborazione nel gruppo, il rispetto delle regole condivise e la risoluzione pacifica dei conflitti.

6.f Riconoscere l'importanza dell'inclusione e del rispetto reciproco. Sviluppare atteggiamenti di fair play.

Classe quarta

Nucleo 1

DIMENSIONE DEGLI STILI DI VITA ATTIVI E SANI

1.a Partecipare attivamente e con responsabilità alle differenti tipologie di attività motorie e sportive proposte.

1.b Utilizzare in modo consapevole i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi.

Nucleo 2

DIMENSIONE MOTORIA

2.a Affinare le abilità motorie acquisite applicandole in compiti motori più complessi.

2.b Consolidare varie abilità motorie da applicare durante l'esercizio fisico.

2.c Utilizzare le modalità espressive e comunicative del corpo.

Nucleo 3

DIMENSIONE COGNITIVA

3.a Comprendere le regole e le tattiche di base delle attività proposte.

3.b Strutturare una relazione positiva e costante con l'ambiente di apprendimento

3.c Mettere in pratica i principi dell'igiene e di una sana alimentazione.

3.d Conoscere gli elementi base della sicurezza nel corso delle attività.

3.e Riconoscere ed essere in grado di affrontare semplici problemi nelle situazioni di gioco.

Nucleo 4

DIMENSIONE SOCIALE

4.a Interagire in maniera collaborativa e inclusiva con i compagni.

Nucleo 5

DIMENSIONE EMOTIVO-RELAZIONALE

5.a Sviluppare strategie di mediazione, imparando ad ascoltare il punto di vista dei compagni durante le attività di gruppo.

5.b Sviluppare strategie di mediazione e risoluzione dei conflitti, imparando ad ascoltare il punto di vista dei compagni durante le attività di gruppo.

Nucleo 6

COMPETENZE TRASVERSALI

COMPETENZA DIGITALE

6.a Utilizzare strumenti digitali in modo semplice per osservare e comprendere il proprio movimento.

6.b Sviluppare un uso corretto dei dispositivi digitali durante le attività.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

6.c Acquisire l'autonomia di giudizio e la consapevolezza delle proprie capacità, dei propri punti di forza e delle possibilità di miglioramento nelle aree scolastiche.

6.d Riconoscere l'errore come risorsa fondamentale per la riflessione e l'acquisizione di un metodo di studio personale.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

6.e Riconoscere i principi di una cittadinanza attiva attraverso la collaborazione nel gruppo, il rispetto delle regole condivise e la risoluzione pacifica dei conflitti.

6.f Riconoscere l'importanza dell'inclusione e del rispetto reciproco. Sviluppare atteggiamenti di fair play.

Classe quinta

Nucleo 1

DIMENSIONE DEGLI STILI DI VITA ATTIVI E SANI

1.a Partecipare attivamente con continuità e consapevolezza alle differenti tipologie di attività motorie e sportive proposte riconoscendone i benefici per il benessere personale.

1.b Utilizzare in modo attivo e costante i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi anche in contesti extrascolastici.

Nucleo 2

DIMENSIONE MOTORIA

2.a Organizzare movimenti finalizzati e precisi.

2.b Esercitare specifiche abilità e tattiche motorie praticabili nelle attività di gioco e sportive.

2.c Affinare le modalità espressive e comunicative del corpo.

Nucleo 3

DIMENSIONE COGNITIVA

3.a Comprendere e saper applicare le regole e le tattiche di base delle attività proposte.

3.b Strutturare una relazione costruttiva con l'ambiente di apprendimento.

3.c Conoscere i principi dell'igiene, di una sana alimentazione e la relazione con l'attività motoria**.**

3.d Conoscere gli elementi base della sicurezza e dell'assistenza nel corso delle attività.

3.e Riconoscere ed essere in grado di affrontare problemi nelle situazioni di gioco.

Nucleo 4

DIMENSIONE SOCIALE

4.a Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni valorizzando le diversità.

Nucleo 5

DIMENSIONE EMOTIVO-RELAZIONALE

5.a Gestire le proprie emozioni nelle situazioni di gioco.

5.b Affrontare le eventuali difficoltà negli apprendimenti.

Nucleo 6

COMPETENZE TRASVERSALI

COMPETENZA DIGITALE

6.a Utilizzare strumenti digitali in modo semplice per osservare e comprendere il proprio movimento.

6.b Sviluppare un uso corretto dei dispositivi digitali durante le attività.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

6.c Acquisire l'autonomia di giudizio e la consapevolezza delle proprie capacità, dei propri punti di forza e delle possibilità di miglioramento nelle aree scolastiche.

6.d Riconoscere l'errore come risorsa fondamentale per la riflessione e l'acquisizione di un metodo di studio personale.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

6.e Riconoscere i principi di una cittadinanza attiva attraverso la collaborazione nel gruppo, il rispetto delle regole condivise e la risoluzione pacifica dei conflitti.

6.f Riconoscere l'importanza dell'inclusione e del rispetto reciproco. Sviluppare atteggiamenti di fair play.