

Primaria classe III
a.s. 2022/2023
PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE
EDUCAZIONE FISICA

-Competenza digitale: usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.

-Senso di iniziativa e imprenditorialità:
 dimostra originalità e spirito di iniziativa. E in grado di realizzare semplici progetti

-Imparare a imparare:
 possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni.

- Sociale e civica:
- ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.
- rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.
- ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.
- Competenza da certificare al termine della Primaria:

in relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.

Traguardi di competenza disciplinare	1° Nucleo tematico: il corpo e la sua relazione con lo spazio ed il tempo
Obiettivi	
a. 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.	l.a.1. Coordinazione statica. l.a.2. Coordinazione dinamica. l.a. 3. Schemi motori di base l.a. 4. Valutazione di traiettorie, distanze, ritmi esecutivi, successioni temporali delle azioni motorie.

Traguardi di competenza disciplinare	2° Nucleo tematico: Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva
Obiettivi	

<p>a. utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo attraverso la drammatizzazione ed esperienze ritmicomusicali.</p>	<p>2. a. 1. Utilizzare modalità espressive corporee attraverso drammatizzazione e danza. 2. a. 2. Eseguire semplici coreografie</p>
<p>Traguardi di competenza disciplinare</p>	<p>3° Nucleo tematico: il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p>
<p style="text-align: center;">Obiettivi</p>	
<p>a. sperimenta diverse gestualità tecniche e comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>	<p>3. a. 1. Conoscere ed applicare in modo corretto modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport. 3. a. 2. Utilizzare giochi tradizionali applicando correttamente le regole. 3. a. 3. Partecipare attivamente alle varie proposte i giochi. 3. a. 4. Rispettare le regole della competizione sportiva. 3. a. 5. imparare ad accettare la sconfitta. 3. a. 6. Vivere la vittoria nel rispetto dei perdenti manifestando senso di responsabilità.</p>
<p>Traguardi di competenza disciplinare</p>	<p>4° Nucleo tematico: salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p>
<p style="text-align: center;">Obiettivi</p>	
<p>a. riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, ad un corretto regime alimentare.</p>	<p>4. a. 1. Adottare comportamenti adeguati per la incolumità propria e dei compagni. 4. a. 2. Riconoscere il corretto rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico.</p>
<p style="text-align: center;">Attività e contenuti</p>	

Le attività proposte promuoveranno la conoscenza di sé e delle proprie potenzialità nella costante relazione con l'ambiente, gli altri e gli oggetti. IR attività motorie e sportive forniranno agli alunni le occasioni per riflettere sui cambiamenti del proprio corpo e a consolidare stili di vita corretti e salutari.

Animazione mimico gestuale di racconti

Andature

Esercizi per la coordinazione oculo - manuale e oculo-podalica

Percorsi e giochi con utilizzo di indicatori spaziali

Esercizi di conduzione, palleggio, tiro e passaggio della palla

Esercitazioni di mira

Percorsi con piccoli attrezzi

Giochi con utilizzo di mappe

Maneggio di piccoli attrezzi

Giochi di squadra

Esercizi ritmici ed ideazioni di percorsi, giochi e regole Drammatizzazione

Percorsi interdici linari di educazione alimentare

Valutazione

Strategia didattica	Note
---------------------	------

Le proposte didattiche saranno costantemente verificate in itinere con specifiche prove predisposte in relazione obiettivi programmati.

Revisione della parte relativa alle “*strategie*” di valutazione; ogni docente dovrà inserire nelle proprie programmazioni disciplinari la seguente dicitura:

Gli insegnanti prevedono le seguenti modalità di verifica:

- **iniziale (*ex ante*)** per rilevare i livelli di apprendimento in ingresso con prove disciplinari d’Istituto;
- formativa in itinere** contestuale al percorso di insegnamento/apprendimento;
- sommativa finale (*ex post*)** per accertare la competenza disciplinare raggiunta.

Le prove di verifica iniziali e finali sono concordate a livello d’Istituto e condivise dal team dei docenti delle classi parallele di tutti i plessi. Per la correzione delle prove sono utilizzati i **criteri condivisi sulle quattro dimensioni valutative: autonomia, continuità, tipologia della prova (nota-non nota) e risorse attivate.**

Per la valutazione quadrimestrale devono essere somministrate prove note e non note.

I risultati sono registrati in apposite griglie.

Le prove del secondo e terzo bimestre sono scelte dai singoli docenti perché contestuali ai percorsi formativi delle singole classi.

La valutazione rileva quanto raggiunto rispetto all’obiettivo di riferimento.

Si configurano come strumenti di valutazione anche le rubriche e diari di bordo narrativi.

Si attribuisce valore valutativo anche all’autovalutazione prodotta dall’alunno.

Per la valutazione delle competenze trasversali si tiene conto delle rubriche di valutazione specifiche.