



**ISTITUTO COMPrensIVO "AMERIGO VESPUCCI" - VIBO MARINA**

**SCUOLA PRIMARIA**

ISTITUTO COMPrensIVO STATALE - "AMERIGO VESPUCCI"-VIBO VALENTIA MARINA

Prot. 0004176 del 17/10/2020

04 (Uscita)

**PROGETTAZIONE DIDATTICA DISCIPLINARE**

**PER COMPETENZE**

**di**

**EDUCAZIONE FISICA**

**CLASSE QUINTA**

**ANNO SCOLASTICO 2020/2021**

# CLASSE QUINTA

## EDUCAZIONE FISICA

**(dalla COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA: *COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI*)**

*La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.*

<b>NUCLEI FONDANTI</b>	<b>INDICATORI DI COMPETENZA</b>
<b><i>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</i></b>	Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.
<b><i>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO - ESPRESSIVA</i></b>	Partecipare in modo corretto alle attività ludiche e pre-sportive rispettando le regole, cooperando con gli altri, accettando le decisioni arbitrali e la sconfitta.
<b><i>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</i></b>	Muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.
<b><i>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</i></b>	Adattare semplici comportamenti igienico – alimentari per il proprio benessere.

### **COMPETENZE DEL PROFILO DELLO STUDENTE**

- *Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti.*
- *Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.*

## TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DECLINATI PER LA CLASSE QUINTA (dalle Indicazioni nazionali per il curricolo)

- *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.*
- *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.*
- *Sperimenta in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.*
- *Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare le competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.*
- *Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.*
- *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.*
- *Comprende, impostazioni delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.*

### UDA N.1: “Ritrovarsi...che emozione” TEMPI: SETTEMBRE – OTTOBRE - NOVEMBRE

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	METODOLOGIE
<b><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinare ed utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La 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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esercitazioni individuali, guidate e/o graduate</li> </ul>
<b><i>Il linguaggio del corpo come modalità</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i</li> </ul>	

<p><b>comunicativo – espressiva</b></p> <p><b><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></b></p>	<p>corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive</li> <li>▪ Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.</li> <li>▪ Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.</li> <li>▪ 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.</li> </ul>	<p>propri stati d’animo (drammatizzazione, esperienze ritmico - musicali e coreutiche).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pluralità di esperienze per maturare competenze di gioco-sport e di avviamento sportivo e comprendere il valore delle regole e l’importanza del rispetto delle stesse.</li> <li>▪ Diverse gestualità tecniche.</li> </ul>	
STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE	VERIFICA	VALUTAZIONE NARRATIVA	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Piccoli e grandi attrezzi, materiale non codificato.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversazioni spontanee e guidate su argomenti di studio e non.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per i criteri valutativi riferirsi a quelli approvati dal Collegio dei docenti e</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro elettronico.</li> <li>• Piattaforma G-Suite for Education e relativi applicativi (Jamboard, Hangouts Meet e Classroom).</li> <li>• CISCO WebEx Meeting.</li> <li>• Visione di filmati, documentari, libro di testo cartaceo e digitale, YouTube.</li> <li>• Creazione di repository in cloud per il tracciamento e la gestione automatica dei materiali didattici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prove autentiche ed elaborati.</li> <li>• Libere espressioni di creatività.</li> <li>• Moduli Google.</li> </ul>	<p>inseriti nel Piano Triennale dell'Offerta formativa.</p>
---	---	---

**UDA N.2: “ViaggiAMO insieme sicuri”  
TEMPI: DICEMBRE- GENNAIO**

<b>NUCLEI FONDANTI</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONTENUTI</b>	<b>METODOLOGIE</b>
<p><i><b>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</b></i></p> <p><i><b>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</b></i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La 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.</li> <li>• Rispetto sui criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri e competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esercitazioni individuali, guidate e/o graduate</li> </ul>

STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE	VERIFICA	VALUTAZIONE NARRATIVA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Piccoli e grandi attrezzi, materiale non codificato.</li> <li>• Registro elettronico.</li> <li>• Piattaforma G-Suite for Education e relativi applicativi (Jamboard, Hangouts Meet e Classroom).</li> <li>• CISCO WebEx Meeting.</li> <li>• Visione di filmati, documentari, libro di testo cartaceo e digitale, YouTube.</li> <li>• Creazione di repository in cloud per il tracciamento e la gestione automatica dei materiali didattici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversazioni spontanee e guidate su argomenti di studio e non.</li> <li>• Prove autentiche ed elaborati.</li> <li>• Libere espressioni di creatività.</li> <li>• Moduli Google.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per i criteri valutativi riferirsi a quelli approvati dal Collegio dei docenti e inseriti nel Piano Triennale dell'Offerta formativa.</li> </ul>

**UDA N.3: "DifendiAMO ciò che ci circonda"**  
**TEMPI: FEBBRAIO - MARZO**

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	METODOLOGIE
<p><b><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo - espressiva</i></b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il linguaggio corporeo e motorio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esercitazioni individuali, guidate e/o graduate</li> </ul>

<b><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenze di gioco-sport e di avviamento sportivo</li> </ul>	
<b>STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE</b>	<b>VERIFICA</b>		<b>VALUTAZIONE NARRATIVA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Piccoli e grandi attrezzi, materiale non codificato.</li> <li>• Registro elettronico.</li> <li>• Piattaforma G-Suite for Education e relativi applicativi (Jamboard, Hangouts Meet e Classroom).</li> <li>• CISCO WebEx Meeting.</li> <li>• Visione di filmati, documentari, libro di testo cartaceo e digitale, YouTube.</li> <li>• Creazione di repository in cloud per il tracciamento e la gestione automatica dei materiali didattici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversazioni spontanee e guidate su argomenti di studio e non.</li> <li>• Prove autentiche ed elaborati.</li> <li>• Libere espressioni di creatività.</li> <li>• Moduli Google.</li> </ul>		<p>Per i criteri valutativi riferirsi a quelli approvati dal Collegio dei docenti e inseriti nel Piano Triennale dell'Offerta formativa.</p>





- |  |  |  |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Visione di filmati, documentari, libro di testo cartaceo e digitale, YouTube.</li><li>• Creazione di repository in cloud per il tracciamento e la gestione automatica dei materiali didattici.</li></ul> |  |  |
|--|--|--|