

Curricolo verticale SCIENZE MOTORIE - dalla scuola dell'infanzia al I biennio della scuola secondaria di secondo grado

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE- IL CORPO E IL MOVIMENTO			
NUCLEI: Presa di coscienza corporea. Utilizzo corretto del corpo in situazioni ludiche e non. Sperimentazione di schemi posturali e motori adattati alle diverse situazioni ambientali. <i>Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, IN per i Licei 2010, Linee guida Tecnici e Linee guida Istituti Professionali 2010, Assi culturali - allegato al DM 139/2007</i>			
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. Partecipare alle attività di gioco e sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionale del messaggio corporeo. Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.			
ABILITÀ'	Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con una buona autonomia. Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere. Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute. Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base, correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare. Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi. Coordinarsi con gli altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza. Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi. Rispettare le regole nei giochi. Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.		
CONOSCENZE	Il corpo e le differenze di genere. Regole di igiene del corpo e degli ambienti. Gli alimenti. Il movimento sicuro. I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri. Le regole dei giochi.		
ATTEGGIAMENTI	L'alunno mostra fiducia nelle proprie capacità di movimento e di coordinazione; rispetta i turni e le regole dei giochi. Si dimostra interessato e partecipa nelle discussioni riguardanti la corretta alimentazione e sani stili di vita.		
CONTENUTI	1^ anno Conoscenza del proprio corpo e le diverse parti. Giochi di socializzazione. Giochi e percorsi	2^ anno Giochi di imitazione allo specchio e in coppia. Completamento della figura umana. Percorsi psico-	3^ anno Rappresentazione grafica dello schema corporeo. Storie, racconti, esperienze

	motori. Canti, filastrocche e attività di routine. Giochi di orientamento spaziale. Percorsi psicomotori. Esplorazione ambienti. Attività di coordinazione oculo-manuale. Uso corretto dei servizi igienici. Baby dance.	motori. Riproduzioni grafico-pittoriche. Interiorizzazione di condotte che consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.	personali. Puzzle. Caccia al tesoro. Drammatizzazione. Giochi negli angoli di sezione. Giochi all'aperto liberi e guidati. Giochi di squadra e a coppie. Riproduzioni grafico-pittoriche.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ' DI LABORATORIO)	Esercizi motori singoli e in gruppo. Realizzazione di schemi corporei. Preparazione di semplici alimenti e relativo assaggio. Avere cura dell'igiene personale: lavarsi le mani. Disegnarsi in modo completo. Nominare le parti del corpo guardandosi allo specchio. Muoversi in base a stimoli sonori.	Conversazione sulle corrette abitudini alimentari e igieniche. Realizzazione di lavori nel piccolo e grande gruppo riguardanti corretti stili di vita. Ritaglio e ricomposizione delle diverse parti del corpo.	Assunzione di varie posizioni su imitazione e su comando. Ritaglio e ricomposizione delle parti del viso. Progetto sport. Attività di gruppo: rappresentazione su cartellone delle varie espressioni del viso. Drammatizzazione di storie inventate e legate alla quotidianità, con invito a mimare con il corpo e l'espressione del volto.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscita all'esterno dell'edificio scolastico per lo svolgimento di giochi all'aperto, liberi e guidati.	Percorsi psico-motori con utilizzo di attrezzature specifiche di supporto.	Manifestazione fine anno scolastico progetto sport.
COMPITI DI REALTÀ'	Realizzazione ed esecuzione di percorsi con attrezzatura sportiva che imitano percorsi stradali.	Realizzazione di sculture viventi per conoscere le capacità espressive del corpo e saperle interpretare, con relativo catalogo fotografico.	Realizzazione di un libro sui cinque sensi con relative funzioni e gli organi del corpo umano a essi corrispondenti.
MODALITÀ' E STRUMENTI VALUTATIVI	STRUMENTI DI VALUTAZIONE Attività laboratoriali. Attività previste in progetti. Prove strutturate e semi strutturate. Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza.		

Curricolo verticale Educazione fisica-

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE DISCIPLINE DI RIFERIMENTO:

Storia, Arte e immagine, Musica, Educazione fisica, Religione

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

NUCLEI:

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, IN per i Licei 2010, Linee guida Tecnici e Linee guida Istituti Professionali 2010, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno 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 una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. • Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. • Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. • Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. • Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

ABILITÀ

I corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc). 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.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giocosport. Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. 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. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.

Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.

Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle

	funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico		
CONOSCENZE	Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia Regole fondamentali di alcune discipline sportive		
ATTEGGIAMENTI	Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di sé e degli altri		
CONTENUTI	<p><i>1^ classe</i> Giochi ed esercitazioni sul consolidamento della conoscenza corporea. Esercizi sulla percezione e discriminazione sensoriale. Giochi di movimento su base topologica. Percorsi per la coordinazione motoria globale. Giochi di comunicazione non verbale relativa a sentimenti ed emozioni. Giochi di cooperazione e di competizione.</p>	<p><i>2^ classe</i> Esercitazioni, giochi e circuiti sugli schemi motori: camminare, saltare, correre, lanciare, ricevere da fermo o in movimento, strisciare, rotolare, arrampicarsi ... Giochi liberi e di gruppo con attenzione al rispetto delle regole. Esercitazioni, giochi e circuiti sulla coordinazione spaziotemporale, sulla percezione dello scorrere del tempo durante un'attività. Giochi mimico gestuali su situazioni affettive, emotive, ambientali. Giochi di cooperazione e di competizione.</p>	<p><i>3^ classe</i> Percorsi a circuito sugli schemi motori del camminare, correre, saltare con diverse andature dinamiche. Giochi di mantenimento dell'equilibrio in varie posizioni, di traslocazioni in equilibrio su differenti attrezzi. Esercizi su basi di appoggio instabili. Giochi sul concetto di misurazione dello spazio e del tempo. Movimenti specifici da abbinare ad un ritmo musicale. Giochi individuali con la palla da fermi o in movimento. Giochi di passaggio e di ricezione della palla con un compagno. Semplici esercizi con l'uso appropriato di spazi e attrezzi. Giochi di drammatizzazione.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)			
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO			Partecipare a eventi ludici e sportivi
COMPITI DI REALTÀ	Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo. Effettuare giochi di comunicazione non	Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo Effettuare giochi di comunicazione non	Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza Rappresentare drammatizzazioni attraverso il

	verbale	verbale	movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo Effettuare giochi di comunicazione non verbale Costruire decaloghi, schede, vademecum relativi ai corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>VALUTAZIONE COMPETENZA Autovalutazione dell'alunno attraverso: diario di bordo, autobiografia cognitiva, rubrica di co-valutazione. Osservazioni da parte dell'insegnante/operatore attraverso griglie di valutazioni e Rubrica di valutazione. AUTOBIOGRAFIE COGNITIVE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ti è piaciuto fare questo lavoro? - È stato difficile per te? - Che cosa e perché? - Sei soddisfatto del risultato? - Proporresti delle modifiche? - Hai collaborato con i compagni? <p>Hai potuto esprimere la tua opinione?</p>		

Curricolo verticale Educazione fisica-

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE DISCIPLINE DI RIFERIMENTO:

Storia, Arte e immagine, Musica, Educazione fisica, Religione

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

NUCLEI:

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, IN per i Licei 2010, Linee guida Tecnici e Linee guida Istituti Professionali 2010, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno 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 una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. • Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. • Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. • Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. • Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

**QdR INVALSI
2014/2015****ABILITÀ**

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc). 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.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gocosport. Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.

Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. 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. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.

Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.

Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico

CONOSCENZE	Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia Regole fondamentali di alcune discipline sportive	
ATTEGGIAMENTI	Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di sé e degli altri	
CONTENUTI	<p><i>4ª classe</i> Giochi di mantenimento dell'equilibrio in varie posizioni, di traslocazioni in equilibrio su differenti attrezzi. Giochi di equilibrio con il corpo e con gli oggetti. Circuiti e percorsi sui diversi schemi motori combinati e non. Esercizi e giochi sulla percezione dei ritmi biologici (respirazione, battito cardiaco, tono muscolare). Percorsi, giochi e circuiti per l' ampliamento delle capacità coordinative. Giochi di squadra. Giochi tradizionali.</p>	<p><i>5ª classe</i> Giochi individuali e a squadre sulla coordinazione dinamica generale. Giochi di equilibrio con il corpo e con gli oggetti. Giochi di coordinazione con varie andature. Palleggi, lanci, tiri della palla. Giochi di mira e di precisione. Giochi di gruppo autogestiti. Attività di cammino, corsa, step test (salire e scendere da un gradino). Giochi di rilassamento con l'aiuto della musica</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)		
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Partecipare a eventi ludici e sportivi	Partecipare a eventi ludici e sportivi
COMPITI DI REALTÀ	Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo Effettuare giochi di comunicazione non verbale Costruire decaloghi, schede, vademecum relativi ai corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente	Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo Effettuare giochi di comunicazione non verbale Costruire decaloghi, schede, vademecum relativi ai corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	VALUTAZIONE COMPETENZA Autovalutazione dell'alunno attraverso: diario di bordo, autobiografia cognitiva, rubrica di co-valutazione. Osservazioni da parte dell'insegnante/operatore attraverso griglie di valutazioni e Rubrica di valutazione. AUTOBIOGRAFIE COGNITIVE - Ti è piaciuto fare questo lavoro?	

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - È stato difficile per te? - Che cosa e perché? - Sei soddisfatto del risultato? - Proporresti delle modifiche? - Hai collaborato con i compagni? <p>Hai potuto esprimere la tua opinione?</p> |
|--|---|

Curricolo verticale **EDUCAZIONE FISICA - dalla scuola dell'infanzia al I biennio della scuola secondaria di secondo grado**

Sezione: Scuola Secondaria di primo grado (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Competenze sociali e civiche

NUCLEI: 1) IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO; 2) IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA; 3) IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY; 4) SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA.

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, IN per i Licei 2010, Linee guida Tecnici e Linee guida Istituti Professionali 2010, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.
- Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.
- Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair – play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.
- Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.
- È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.

**QdR INVALSI
2014/2015**

ABILITÀ

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

- Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.
- Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali.

	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva. - Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole) <p><u>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo. - Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport. - Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco. <p><u>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. - Realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra. - Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice. - Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta. <p><u>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni. - Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro. - Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza. - Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo. - Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici. - Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, o di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> -Elementi di igiene del corpo. -Nozioni essenziali di anatomia e fisiologia. -L'alimentazione nella pratica sportiva. -Regole fondamentali di alcune discipline sportive. -Il primo soccorso.

ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> -Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici. -Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti. -Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi. -Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di sé e degli altri. 		
CONTENUTI	<p>1^ scuola secondaria primo grado Contenuto Pratico/Abilità</p> <ul style="list-style-type: none"> -Il corpo e gli schemi motori di base. -il corpo e le sue posture: posizioni e movimenti fondamentali. -Il linguaggio gestuale. - Alcuni tra i principali sport che prevedono l'utilizzo della palla e della racchetta: <ul style="list-style-type: none"> > La storia > Le regole principali > I fondamentali del gioco 	<p>2^ scuola secondaria primo grado</p> <ul style="list-style-type: none"> -Le varie forme di coordinazione. - Il linguaggio gestuale. - Alcuni tra i principali sport che prevedono l'utilizzo della palla e della racchetta: <ul style="list-style-type: none"> > La storia > Le regole principali > I fondamentali del gioco <p>Le abitudini alimentari:</p> <ul style="list-style-type: none"> > I nutrienti > La piramide Alimentare > Alimentazione e sport <p>I principali apparati</p> <ul style="list-style-type: none"> > L'apparato Locomotore > I sistemi respiratorio, circolatorio e nervoso <p>Circolare sicuri:</p> <p>Nozioni e consigli pratici</p>	<p>3^ scuola secondaria primo grado</p> <ul style="list-style-type: none"> -> Le capacità condizionali > L'allenamento sportivo > Il circuit training >La segnaletica arbitrale > La comunicazione nello sport <p>Alcuni tra i principali sport che prevedono l'utilizzo della palla e della racchetta</p> <ul style="list-style-type: none"> > La storia > Le regole principali > I fondamentali del gioco > I ruoli principali > Gli schemi di gioco <p>Cenni sulle Olimpiadi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gli effetti del movimento sui principali apparati - Le dipendenze e i loro effetti dannosi - I meccanismi energetici: anaerobico e aerobico - Cenni di Traumatologia e primo soccorso
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Torneo Interclasse	Torneo Interclasse	Torneo Interclasse

ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Giochi Sportivi Studenteschi	Giochi Sportivi Studenteschi	Giochi Sportivi Studenteschi
COMPITI DI REALTÀ	<ul style="list-style-type: none"> -Progetto ed esecuzione di un percorso adattando il proprio corpo all'ambiente circostante - Trasformazione di un breve testo letterario o musicale in azione scenica - minitorneo di classe o d'istituto relativo agli sport trattati - 	<ul style="list-style-type: none"> - progetto ed esecuzione di un percorso di destrezza per l'allenamento - esibizione di una progressione coreografica e valutazione da parte di una giuria - minitorneo di classe o d'istituto con assegnazione di ruoli ben precisi 	<ul style="list-style-type: none"> - ideazione ed esecuzione di un piano personale di allenamento - Arbitraggio di una partita -minitorneo di classe o d'istituto con assegnazione di ruoli ben precisi
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<ul style="list-style-type: none"> -Osservazione iniziale dei prerequisiti motori dei gesti tecnici propri dello sport -Valutazione e autovalutazione delle abilità in itinere -Valutazione del processo attraverso osservazioni sistematiche con parametri di riferimento -Schede di verifica delle conoscenze attraverso questionari 		