



CLASSE PRIMA
DISCIPLINA: EDUCAZIONE MOTORIA

COMPETENZE CHIAVE: COMPETENZA DIGITALE - COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE - COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZA IMPRENDITORIALE

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

Al termine della classe quinta lo studente consegue una sufficiente consapevolezza della propria corporeità in relazione allo spazio e al tempo e utilizza semplici linguaggi non verbali. Partecipa al gioco utilizzando le abilità motorie richieste, rispetta semplici regole e alcuni principi del fair play. Mette in pratica alcuni criteri

di base di sicurezza per sé, per gli altri e per la tutela dell'ambiente; conosce semplici principi di igiene e alimentari ed è consapevole che il movimento e il gioco possono migliorare il suo benessere psico-fisico.

In particolare, è in grado di:

- Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di uno stile di vita sano.
- Essere consapevole di sé attraverso la padronanza dei movimenti e la percezione del proprio corpo, delle possibilità motorie e dei suoi linguaggi.
- Adeguare le modalità esecutive a differenti proposte motorie.
- Agire rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi.
- Esprimersi nell'ambito motorio valorizzando le proprie potenzialità.

NUCLEO TEMATICO: DIMENSIONE DEGLI STILI DI VITA ATTIVI E SANI

DOCUMENTO DI VALUTAZIONE:

- SMS_G002: Partecipare a semplici forme di gioco rispettando indicazioni e regole.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA (INDICAZIONI NAZIONALI 2025)	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA (ISTITUTO COMPRENSIVO 6)	CONOSCENZE	VALUTAZIONE
---	---	------------	-------------

Dimensione degli stili di vita attivi e sani: • Partecipare attivamente alle differenti tipologie di attività motorie e sportive proposte. • Utilizzare in modo attivo e costante i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi anche nel percorso casa-scuola-casa.	Dimensione degli stili di vita attivi e sani: Partecipare attivamente a forme di gioco o attività, organizzate anche in forma di gara. Avviare alla conoscenza dei comportamenti essenziali per la sicurezza di sé e degli altri. Utilizzare in modo attivo e costante i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi anche nel percorso casa-scuola-casa.	Il rispetto delle norme di sicurezza in palestra, nel gioco e nei vari ambienti scolastici. Il benessere che deriva dall'attività ludico - motoria. Le "Pause Attive" con introduzione di brevi momenti di movimento. Uso attivo dei tempi scolastici: scelta di giochi di movimento, coinvolgimento dei pari, messa a disposizione di oggetti per giocare. Adesione ad iniziative proposte dal territorio.	O L'alunno/a controlla il proprio corpo in relazione allo spazio, agli oggetti e agli altri, con autonomia e consapevolezza, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse e non proposte in precedenza.
			Ds L'alunno/a controlla il proprio corpo in relazione allo spazio, agli oggetti e agli altri, con autonomia e consapevolezza, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse.
			B L'alunno/a controlla il proprio corpo in relazione allo spazio agli oggetti e agli altri con autonomia e consapevolezza.
			Dc L'alunno/a controlla il proprio corpo in relazione allo spazio agli oggetti e agli altri con parziale autonomia e consapevolezza.
			S L'alunno/a controlla il proprio corpo in relazione allo spazio agli oggetti e agli altri solo se guidato e supportato dal docente.
			Ns L'alunno/a non riesce abitualmente a controllare il proprio corpo in relazione allo spazio agli oggetti e agli altri anche se guidato dal docente.

OBIETTIVI ESSENZIALI NUCLEO TEMATICO: DIMENSIONE DEGLI STILI DI VITA ATTIVI E SANI

- Partecipare alle attività.
- Utilizzare attivamente i tempi di pausa.
- Conoscere le norme di sicurezza.

NUCLEO TEMATICO: DIMENSIONE MOTORIA**DOCUMENTO DI VALUTAZIONE:**

- SMS_G001: Utilizzare diversi schemi motori di base.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA (INDICAZIONI NAZIONALI 2025)	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA (ISTITUTO COMPRENSIVO 6)	CONOSCENZE	VALUTAZIONE
Dimensione motoria: • Acquisire le abilità motorie fondamentali. • Esercitare abilità ed elementari tattiche praticabili nelle attività di gioco. • Assumere progressiva consapevolezza delle modalità	Dimensione motoria: Acquisire le abilità motorie fondamentali. Esercitare abilità ed elementari tattiche praticabili nelle attività di gioco.	Approccio agli schemi motori. Schemi motori applicati a semplici giochi e attività. Sviluppo della lateralità. Utilizzo di semplici gestualità tecniche a corpo libero e/o con l'uso di attrezzi da soli e a gruppi. Potenzialità espressive del corpo e approccio a	O L'alunno/a coordina in forma successiva e simultanea i vari schemi posturali e motori di base (camminare e correre, saltare e atterrare, rotolare e strisciare, lanciare e afferrare, arrampicarsi) riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse e non proposte in precedenza, con autonomia e consapevolezza.

espressive e comunicative del corpo.	Assumere progressiva consapevolezza delle modalità espressive e comunicative del corpo.	sequenze di movimento con musica.	Ds	L'alunno/a coordina in forma successiva e simultanea i vari schemi posturali e motori di base (camminare e correre, saltare e atterrare, rotolare e strisciare, lanciare e afferrare, arrampicarsi) riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse, con autonomia e consapevolezza.
			B	L'alunno/a coordina in forma successiva e simultanea i vari schemi posturali e motori di base (camminare e correre, saltare e atterrare, rotolare e strisciare, lanciare e afferrare, arrampicarsi) con autonomia e consapevolezza.
			Dc	L'alunno/a coordina in forma successiva e simultanea i vari schemi posturali e motori di base (camminare e correre, saltare e atterrare, rotolare e strisciare, lanciare e afferrare, arrampicarsi) con parziale autonomia e consapevolezza.

			S	L'alunno/a coordina in forma successiva e simultanea i vari schemi posturali e motori di base (camminare e correre, saltare e atterrare, rotolare e strisciare, lanciare e afferrare, arrampicarsi) sotto la guida e con il supporto del docente.
			Ns	L'alunno/a non coordina i vari schemi posturali e motori di base (camminare e correre, saltare e atterrare, rotolare e strisciare, lanciare e afferrare, arrampicarsi) a partecipare ai giochi proposti a imitare anche se guidato dal docente.

OBIETTIVI ESSENZIALI NUCLEO TEMATICO: DIMENSIONE MOTORIA

- Utilizzare semplici schemi motori e posturali.
- Svolgere semplici giochi/attività.

NUCLEO TEMATICO: DIMENSIONE COGNITIVA

DOCUMENTO DI VALUTAZIONE:

- SMS_G001: Utilizzare diversi schemi motori di base.
- SMS_G002: Partecipare a semplici forme di gioco rispettando indicazioni e regole.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA (INDICAZIONI NAZIONALI 2025)	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA (ISTITUTO COMPRENSIVO 6)	CONOSCENZE	VALUTAZIONE
--	--	------------	-------------

Dimensione cognitiva: • Comprendere, ricordare e rispettare le regole delle attività proposte. • Strutturare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento. • Mettere in pratica i principi di una sana alimentazione.	Dimensione cognitiva: Comprendere, ricordare e rispettare le regole delle attività proposte. Strutturare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento. Riconoscere e denominare alcune parti del corpo. Distinguere alcuni alimenti salutarì e non.	Esecuzione di semplici giochi e/o attività con le relative regole. Sviluppo dei concetti spazio-temporali rispetto al proprio corpo, agli oggetti e agli altri. Conoscenza e utilizzo di alcuni attrezzi e degli spazi di attività. Riconoscimento delle varie parti del corpo e la loro collocazione. Avvio alla consapevolezza di una merenda sana.	O L'alunno/a riconosce con chiarezza il legame tra alimentazione, esercizio fisico e benessere personale promuovendo un sano stile di vita. Adotta sempre comportamenti adeguati in palestra e negli ambienti di vita, utilizzando correttamente spazi e attrezzature nel rispetto della sicurezza propria e altrui.
			Ds L'alunno/a riconosce il legame tra alimentazione, esercizio fisico e benessere personale promuovendo un sano stile di vita. Adotta spesso comportamenti adeguati in palestra e negli ambienti di vita, utilizzando correttamente spazi e attrezzature nel rispetto della sicurezza propria e altrui.
			B L'alunno/a riconosce i principali legami tra alimentazione, esercizio fisico e benessere personale promuovendo un sano stile di vita. Adotta generalmente comportamenti adeguati in palestra e negli ambienti di vita, utilizzando spazi e attrezzature nel rispetto della sicurezza propria e altrui.

			Dc	L'alunno/a riconosce parzialmente i principali legami tra alimentazione, esercizio fisico e benessere personale promuovendo un sano stile di vita. Adotta saltuariamente comportamenti adeguati in palestra e negli ambienti di vita, utilizzando spazi e attrezzature nel rispetto della sicurezza propria e altrui.
			S	L'alunno/a riconosce con il supporto del docente i principali legami tra alimentazione, esercizio fisico e benessere personale promuovendo un sano stile di vita. Adotta sotto la guida del docente comportamenti adeguati in palestra e negli ambienti di vita, utilizzando spazi e attrezzature nel rispetto della sicurezza propria e altrui.
			Ns	L'alunno/a non riconosce il legame tra alimentazione, esercizio fisico e benessere personale per promuovere un sano stile di vita. Non adotta comportamenti adeguati in palestra e negli ambienti di vita, non utilizzando correttamente spazi e attrezzature nel rispetto della sicurezza propria e altrui.

OBIETTIVI ESSENZIALI NUCLEO TEMATICO: DIMENSIONE COGNITIVA

- Rispettare e ricordare alcune regole di semplici giochi e attività.
- Avere piacere nel muoversi.

NUCLEO TEMATICO: DIMENSIONE SOCIALE ED EMOTIVO-RELAZIONALE**DOCUMENTO DI VALUTAZIONE**

- SMS_G002: Partecipare a semplici forme di gioco rispettando indicazioni e regole.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA (INDICAZIONI NAZIONALI 2025)	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA (ISTITUTO COMPRENSIVO 6)	CONOSCENZE	VALUTAZIONE	
Dimensione sociale: • Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni. Dimensione emotivo-relazionale: • Manifestare e modulare le proprie emozioni. • Mostrare empatia per compagne e compagni.	Dimensione sociale: Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni. Dimensione emotivo-relazionale: Manifestare e modulare le proprie emozioni. Mostrare empatia per compagne e compagni.	Primo approccio alle regole del fairplay. Espressione di alcune emozioni tramite il movimento con una corretta modalità. Avvio allo sviluppo di comportamenti diretti a sostenere e a incoraggiare i compagni, anche nel momento dell'errore.	O	L'alunno/a comprende, rispetta e applica indicazioni e regole delle varie forme di gioco con autonomia e consapevolezza, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse e non proposte in precedenza.
			Ds	L'alunno/a comprende, rispetta e applica indicazioni e regole delle varie forme di gioco con autonomia e consapevolezza, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse.

			B	L'alunno/a comprende, rispetta e applica indicazioni e regole delle varie forme di gioco con autonomia e consapevolezza.
			Dc	L'alunno/a comprende, rispetta e applica indicazioni e regole delle varie forme di gioco con parziale autonomia e consapevolezza.
			S	L'alunno/a comprende, rispetta e applica indicazioni e regole delle varie forme di gioco principalmente sotto la guida e con il supporto del docente.
			Ns	L'alunno/a non riesce abitualmente a comprendere, rispettare e applicare indicazioni e regole delle varie forme di gioco anche se guidato dal docente.

OBIETTIVI ESSENZIALI NUCLEO TEMATICO: DIMENSIONE SOCIALE ED EMOTIVO-RELAZIONALE

- Approcciare le regole del fairplay.
- Esprimere alcune emozioni tramite il movimento.