



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE «G. GALILEI»

Via della Concordia, 92 – 61100-PESARO - cod.fiscale **80006730412**

tel.0721/283030 fax 0721/450756

e-mail: psic828007@istruzione.it - pec: psic828007@pec.istruzione.it

web: www.icsgalilei.edu.it



SCUOLA PRIMARIA

PIANO DI STUDIO

EDUCAZIONE FISICA

Classi 3[^]

Anno Scolastico 2022-2023

1. Obiettivi oggetto di valutazione

DISCIPLINA EDUCAZIONE FISICA - CLASSE III	
OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE DEL PRIMO QUADRIMESTRE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE DEL SECONDO QUADRIMESTRE
<ul style="list-style-type: none">● Eseguire ed utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro.	<ul style="list-style-type: none">● Eseguire ed utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro.
<ul style="list-style-type: none">● Partecipare attivamente alle varie attività rispettandone le regole.	<ul style="list-style-type: none">● Partecipare attivamente alle varie attività rispettandone le regole.

2. Curricolo

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	<ul style="list-style-type: none">- Competenza alfabetica funzionale- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
COMPETENZE	ABILITA' - CONOSCENZE
Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.	Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo <ul style="list-style-type: none">• 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 e agli altri.
Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.	Il gioco, lo sport, le regole e il fair play <ul style="list-style-type: none">• Saper utilizzare giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.• Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di <i>giocosport</i>.• Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.

	<ul style="list-style-type: none"> • Nella competizione, rispettare le regole, manifestando senso di responsabilità.
Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.	<p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza. • Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali o collettive.
Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.	<p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, attraverso osservazioni sulla propria esperienza guidate dall'insegnante. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico, attraverso l'osservazione su di sé in palestra, guidata dall'insegnante.

3. Procedimenti per favorire il processo di apprendimento e di maturazione

- Strategie per il **consolidamento** delle conoscenze e delle competenze.
 - ❖ attività guidate a crescente livello di difficoltà.
 - ❖ esercizi volti a fissare/automatizzare le abilità motorie.
 - ❖ controllo dell'apprendimento attraverso frequenti verifiche.

- Strategie per il **recupero** delle conoscenze e competenze.
 - ❖ Adattamento delle attività proposte.
 - ❖ Adeguamento dei tempi di assimilazione/apprendimento.
 - ❖ Coinvolgimento in attività di gruppo.
 - ❖ Esercitazioni individualizzate.
 - ❖ Esercitazioni personalizzate.

4. Verifiche

Le verifiche del livello di apprendimento avverranno mediante:

- ❖ osservazioni in itinere
- ❖ prove pratiche.

5. Valutazione

Per la valutazione del raggiungimento degli obiettivi di apprendimento disciplinare si utilizzerà la seguente griglia, presente altresì nel Vademecum per la valutazione, inserito all'interno del PTOF.

Legenda di riferimento

*	P.A.	B	I	A
LIVELLO	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato

Nuclei tematici	Traguardi di competenza declinati per la classe terza	Obiettivo di apprendimento	Descrittori	LIVELLO
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo	L'alunno padroneggia abilità motorie di base in situazioni diverse.	Eseguire ed utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro.	Si coordina all'interno di uno spazio, organizza condotte motorie sempre più complesse in modo:	
			sicuro	A
			corretto e preciso	I

			abbastanza corretto	B
			non adeguato	P.A.
Il gioco, lo sport, le regole e il fair play	Lo studente partecipa alle attività di gioco e di sport rispettando le regole. L'alunno si assume la responsabilità delle proprie azioni.	Partecipare attivamente alle varie attività rispettandone le regole.	Utilizza i fondamentali nelle dinamiche di gioco in modo:	
			sempre corretto, con autocontrollo e collaborando con gli altri	A
			In modo preciso	I
			In modo difficoltoso	B
			non adeguato	P.A.

Pesaro, 14/10/2022

Le docenti delle classi 3[^]