



Nessuno deve essere in sosta, in panchina, a bordo campo

perché

«Ibi semper est victoria, ubi concordia est»

(P. Stro)



Scuola Infanzia Scuola Primaria Scuola Secondaria di I Grado
fric80400c@istruzione.it, fric80400c@pec.istruzione.it C. fiscale: 80005100609
 Via San Francesco n. 9. 03016 Guarcino (Fr) Tel. 077546256 Fax. 0775469433

PROGETTAZIONE ANNUALE

Scuola Primaria

A. S. 2022/2023

CLASSE SECONDA

DISCIPLINA	EDUCAZIONE FISICA
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (dalle indicazioni del curricolo)</p>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 sia 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.

COMPETENZE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA (dalle indicazioni del curricolo)	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggia abilità motorie di base in situazioni diverse. • Partecipa alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. • Utilizza gli aspetti comunicativo- relazionali del messaggio corporeo
COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA (dalle indicazioni del curricolo)	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad Imparare: acquisire ed elaborare le informazioni e trasferirle in altri contesti, organizzare il proprio apprendimento in funzione dei tempi disponibili e del proprio metodo di studio e di lavoro.” • Comunicare e comprendere: comprendere messaggi di genere diverso mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali) rappresentare eventi, concetti, stati d’animo, emozioni e conoscenze disciplinari. • Collaborare e partecipare: interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.” • Progettare: elaborare e progettare le proprie attività di studio, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, e verificando i risultati raggiunti.” • Agire in modo autonomo e responsabile: sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni, riconoscendo quelli altrui, le regole, le responsabilità.

Articolazione della Progettazione

	Periodo settembre-gennaio		Periodo febbraio- maggio	
Nuclei fondanti (dalle indicazioni del curricolo)	ABILITÀ (dalle indicazioni del curricolo)	CONOSCENZE (dalle indicazioni del curricolo)	ABILITÀ (dalle indicazioni del curricolo)	CONOSCENZE (dalle indicazioni del curricolo)
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 in forma successiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il corpo e le funzioni senso-percettive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro in forma successiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO- ESPRESSIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare modalità espressive e corporee per comunicare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva: gesti, mimica, voce, postura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare modalità espressive e corporee per comunicare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva: gesti, mimica, voce, postura.
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi, avviamento alla pratica sportiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare ai giochi riconoscendo le regole e il bisogno di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le regole dei giochi (individuali, a squadre, collettivi).
SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e rispettare i principali elementi di igiene personale. • Assumere comportamenti adeguati al prevenire infortuni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e utilizza in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e rispettare i principali elementi di igiene personale. • Assumere comportamenti adeguati al prevenire infortuni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e utilizza in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.

ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI	Per gli alunni con bisogni educativi speciali, per quanto riguarda le linee guida inerenti l'intervento educativo, gli obiettivi di apprendimento da perseguire e gli strumenti da adottare, si fa riferimento ai seguenti documenti: PEI o PDP.
ATTIVITÀ	Le attività saranno esplicitate nella programmazione settimanale (sul registro elettronico Axios).
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO	Setting d'aula finalizzato alle diverse tipologie di attività didattiche svolte: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Aula <input type="checkbox"/> Laboratori (informatica, scienze, musica) ✓ Palestra ✓ Spazi aperti della scuola <input type="checkbox"/> classi aperte Altro (specificare).....
METODOLOGIA Strategie Metodologico-Didattiche	L'attività didattica procederà attraverso l'opportuno ed equilibrato uso dei seguenti metodi: <p>Deduttivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Prescrittivo-direttivo ✓ Misto (sintetico-analitico-sintetico) ✓ Assegnazione dei compiti <p>Induttivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Risoluzione dei problemi ✓ Scoperta guidata ✓ Libera esplorazione <p>Altro</p>
STRUMENTI	Gli strumenti a supporto di queste attività saranno scelti a seconda delle necessità tra i seguenti: <ul style="list-style-type: none"> ✓ strumenti didattici complementari o alternativi al libro di testo ✓ film, videolezioni , materiale video. <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Esercizi guidati e schede strutturate. ✓ Contenuti digitali <input type="checkbox"/> Altro
VERIFICHE DEGLI APPRENDIMENTI	Le verifiche avverranno: (prove strutturate o semi strutturate, non strutturate predisposte dai docenti sulla base della programmazione comune) Prove soggettive

	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Digitali ✓ Orali ✓ Pratiche ✓ Lavori individuali di diversa tipologia ✓ Esercitazioni Collettive ✓ Altro <p>Prove oggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Strutturate, <input type="checkbox"/> Semi strutturate <input type="checkbox"/> Questionari <input type="checkbox"/> Comuni per classi parallele nelle discipline oggetto di prove INVALSI <input type="checkbox"/> Prove di diversa forma di comunicazione <input type="checkbox"/> Grafiche e grafico pittoriche <input type="checkbox"/> Musicali ✓ Pratiche <input type="checkbox"/> Questionari <input type="checkbox"/> Altro
VERIFICA DELLE COMPETENZE CON OSSERVAZIONE E RILEVAZIONE DELLE COMPETENZE ACQUISITE	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Compiti in forma di situazioni-problema -compiti di realtà ✓ Relazioni ✓ Giochi di ruolo o simulazioni ✓ Elaborazione di prodotti ✓ Altro
VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI	<p>Diagnostica Formativa Sommativa</p> <p>Griglie di valutazione</p>