UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
DISCIPLINA	ED. FISICA
NUMERO UNITÀ D'APPRENDIMENTO	1
DATI IDENTIFICATIVI	
TITOLO	**GIOCO E MOVIMENTO**
CLASSI	QUINTE
ARTICOLAZIONE DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
COMPETENZE TRASVERSALI desumibili dal curricolo verticale di istituto al termine della classe III	**Competenza personale sociale e capacità di Imparare ad imparare** - L'alunno si avvia alla consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali di base. Coordina il maggior numero possibile di movimenti naturali - Si muove con scioltezza, disinvoltura e ritmo **Competenza imprenditoriale** - Partecipa a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra, rispettando le regole, si avvia a gestire sia la sconfitta che la vittoria. **Competenza in materia di cittadinanza** - Assume comportamenti rispettosi della salute propria ed altrui. - Agisce rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'utilizzo degli attrezzi nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. **Competenza alfabetica funzionale** - Interpreta e comunica contenuti attraverso il linguaggio del corpo, i gesti e il movimento - Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.
COMPETENZE DISCIPLINARI	– Saper coordinare, distinguere e descrivere schemi motori e posturali di base anche con l'utilizzo di attrezzature – Saper partecipare ai giochi individuali e di squadra rispettando le regole
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	➢ 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 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.
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	– Utilizzare schemi motori per organizzare condotte complesse in relazione allo spazio e al tempo, anche con l'utilizzo di attrezzature – Rispettare le regole dei giochi sportivi e svolgere un ruolo attivo nel gioco-sport
CONTENUTI	Schemi posturali Schemi motori dinamici Coordinazione generale Lateralizzazione e dominanza Organizzazione spazio- temporale Giochi liberi, a squadre, di imitazione, organizzati sotto forma di gare-attività polivalenti (percorsi, circuiti, staffette..) Giochi di avviamento allo sport (progetti)
CONOSCENZE	– I movimenti specifici del corpo – Le funzioni cardio respiratorie e muscolari – Le posizioni fondamentali. – Schemi motori semplici, combinati, in simultanea e in successione. – Regole e istruzioni procedurali delle attività motorie – Orientamento spaziale. – Le andature – La direzione, la lateralità. – Il valore e le regole dello sport.
ABILITÀ	– Controllare i diversi segmenti del corpo e i loro movimenti – Acquisire consapevolezza e controllo delle funzioni cardio respiratorie e muscolari e dei loro cambiamenti – Adeguare forza,resistenza e velocità all'intensità e alla durata del compito motorio – Organizzare condotte sempre più complesse, coordinando vari schemi motori in simultanea e in successione – Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successione temporali delle azioni motorie – Elaborare semplici coreografie o sequenze di movimento utilizzando basi musicali o strutture ritmiche. – Comprendere all'interno delle varie occasioni, di gioco e di sport, l'importanza della collaborazione, il valore delle regole e il loro rispetto
MEDIAZIONE / ORGANIZZAZIONE DIDATTICA	
TEMPI	INTERO ANNO SCOLASTICO
ATTIVITÀ	– esercizi e giochi di movimento/orientamento/equilibrio, – esercizi individuali, a coppie e/o a gruppi, variati per ritmo, velocità, tipo di attrezzi – riproduzione di ritmi con/senza attrezzi,

	– percorsi misti, circuiti e staffette – coreografie o sequenze di movimento individuali, a coppie e/o a gruppi – giochi ed esercizi con piccoli e grandi attrezzi, – giochi di regole a piccoli gruppi/di squadra

CONTROLLO DEGLI APPRENDIMENTI

Valutazione dei prodotti in termini collettivi
-Nei coordinamenti per classi parallele le insegnanti si confronteranno in merito all'evoluzione del percorso in itinere.

Valutazione del processo sugli alunni:
-Al termine di **ogni fase portante** dell'UdA si proporranno prove complesse di tipologie diversificate (scritto-grafico-orale-multimediale-pratiche) per valutare conoscenze, abilità e di competenze raggiunte.
-Al **termine dell'intera UdA** si farà ricorso a prove complessive strutturate (test a scelta multipla, test V o F, test di corrispondenza di immagini e parole…..)

Valutazione dell'attività da parte dei DOCENTI a posteriori:
-Valutazione delle difficoltà incontrate durante il percorso e dei propositi di intervento futuri per il recupero e/o potenziamento.

ACCERTAMENTO CONOSCENZE – ABILITÀ – COMPETENZE	❑ **OSSERVAZIONE DIRETTA E/O SCHEDE** ❑ **VERIFICHE ORALI/SCRITTE/MULTIMEDIALI/PRATICHE** ❑ **……..**