Istituto Comprensivo "B. Passerini" di Induno Olona
Scuola Primaria statale

Competenze Europee Trasversali a tutte le discipline

Dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio e dagli Annali della Pubblica Istruzione (Profilo dello Studente)

	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	**COMPETENZE DAL PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE**
I	Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione	9) Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.
I V	Competenze digitali	19) Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. 20) Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone.
V	Imparare ad imparare	1) È in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni. 2) Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. 5) Orienta le proprie scelte in modo consapevole. 21) Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. 22) Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.

VI	Competenze sociali e civiche	3) Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. 6) Rispetta le regole condivise 7) Collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità 8) Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri. 23) Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. 24) È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. 25) Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.

Istituto Comprensivo "B. Passerini" di Induno Olona

Curricoli d'Istituto

MOTORIA – CLASSE QUARTA – SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI E ATTIVITA'	METODI	ORGANIZZAZIONE	VALUTAZIONE
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, in forma semplificata e***	***VII Spirito di iniziativa e imprenditorialità*** **26)** Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. **27)** Si assume le proprie responsabilità. **28)** Chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. **30)** E' disposto ad analizzare sé stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. ***VIII Consapevolezza ed espressione culturale***	***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...) - Riconoscere ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento	-Coordinare più gesti tecnici motori, rendendo quelli memorizzati gradualmente più difficili -Collocarsi nello spazio seguendo le indicazioni verbali o interpretando una mappa - Sviluppare la resistenza, la mobilità e la forza.	Le modalità restano valide per tutti i contenuti Libera esplorazio ne Problem solving Assegnazi one dei compiti Scoperta guidata	***Tempi*** Intero anno scolastico ***Spazi*** palestra e spazi aperti ***Strumenti*** piccoli e grandi attrezzi, materiale codificato e non, a seconda delle attività e dei giochi proposti.	Osservazioni sistematiche durante le attività. Valutazioni attraverso test motori.

progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.	**17)** Si orienta nello spazio e nel tempo **29)** In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti motori, artistici e musicali.	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 sequenze di movimento e coreografie individuali e collettive.	-Muoversi seguendo ritmi più complessi individualmente, a coppie o in gruppo.			

Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento, sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tali competenze 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.***		***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.	- Utilizzare spazi e attrezzature in modo corretto e sicuro. - Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne l'intensità dei carichi, valutando anche le capacità degli altri. - Adottare comportamenti rispettosi della propria salute	Le modalità restano valide per tutti i contenuti Libera esplorazione Problem solving Assegnazione dei compiti Scoperta guidata	***Tempi*** Intero anno scolastico ***Spazi*** palestra e spazi aperti ***Strumenti*** piccoli e grandi attrezzi, materiale codificato e non, a seconda delle attività e dei giochi proposti.	Osservazioni sistematiche durante le attività. Valutazioni attraverso test motori.

Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. ***Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.***		***Il gioco, lo sport, le regole e il fair play*** - Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. - Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. - Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport. -Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria	- Partecipare ai giochi di squadra rispettandone le regole. -Svolgere un ruolo attivo e significativo nelle attività di gioco- sport di squadra. - Sviluppare comportamenti relazionali positivi di collaborazione, rispetto e valorizzazione degli altri.			

		esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando la diversità.				

(*): esempi di giochi popolari:

RELAZIONE SPAZIO-TEMPO

- Attività: correre a coppie spalla contro spalla e, al segnale, scattare verso il fondo del campo (stesso lavoro, schiena contro schiena, fronte contro fronte, ….)
- -Gioco "Trasporto sui rulli": l'insegnante forma dei piccoli gruppi, i quali si sdraiano proni l'uno accanto all'altro, con le braccia stese oltre il capo (i rulli). Un ragazzo (il controllore) sistema una bacchetta sopra i compagni sdraiati, all'altezza del tratto lombare. Il gioco consiste nel rotolare simultaneamente in modo da far avanzare l'attrezzo, per trasportarlo fino al traguardo prefissato. Il bambino controllore segue il gruppo da vicino e aggiusta la posizione dell'attrezzo in caso di necessità. Vince il gruppo di rulli che arriva per primo al traguardo.

ALIMENTAZIONE

- Gioco "Il menu del giorno": invitando i bambini a giocare con la fantasia, l'insegnante dispone su un lato della palestra alcuni attrezzi che rappresentano alcuni cibi:

  funicelle (spaghetti); palle (polpette); ceppi (verdura)....

  Sull'altro lato della palestra, poggia due materassi (piatti) e divide i bambini in due squadre. Ciascuna squadra si dispone in fila indiana accanto al proprio materassino; al VIA l'insegnante indica il pasto da preparare (colazione, pranzo, …): parte il primo bambino di ciascuna squadra, sceglie un cibo adatto al tipo di pasto, lo porta al proprio materassino, dà il cinque al compagno e si mette in fondo alla fila. Vince la squadra che completa il pasto nel modo più corretto e veloce.

AVVIAMENTO AL GIOCO- SPORT

- Gioco: "Porte mobili" (propeduetica della pallamano): l'insegnante divide la classe in due squadre, definisce un campo di gioco e pone due bambini per lato al di fuori dei lati corti del campo tenendo in verticale un materassino leggero; questi possono camminare liberamente lungo il lato corto, senza inclinare il materassino. I componenti di una squadra, passandosi la palla tra compagni all'interno del campo, devono cercare di colpire il materassino avversario con la palla. Vince la squadra che, al termine del tempo a disposizione, ha fatto il maggior numero di goal.

- Gioco “Potere” (propedeutica della pallacanestro): si dividono i bambini in 4 file, con una palla data ad ogni capofila. Al VIA dell'insegnante, i capofila partono palleggiando verso il canestro di fondo campo e continuano a tirare finchè il primo riesce a fare canestro (volendo si può costruire un percorso con gli attrezzi da far eseguire prima di tirare a canestro). A questo punto, tornano in fila, passano al secondo e si mettono in fondo alla fila. La squadra che ha fatto canestro avrà il “potere”, cioè potrà partire liberamente, in qualsiasi momento: gli avversari saranno costretti a seguirlo. Vince la squadra che, nel tempo indicato, fa il maggior numero di canestri.