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.
V I	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

Curricolo d'Istituto

MOTORIA – CLASSE TERZA – 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 nell'adattamento delle variabili spaziali. ***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***	***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*** **17)** Si orienta nello spazio e nel tempo	***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 nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. ***Il linguaggio del***	-Camminare, correre, saltare, rotolare strisciare, arrampicare, lanciare, afferrare -Coordinare più gesti motori, rendendo quelli memorizzati gradualmente più difficili -Muoversi seguendo ritmi più complessi, proposti dall'insegnante -Collocarsi nello spazio seguendo le indicazioni verbali o interpretando una mappa (orienteering).	-Le modalità restano valide per tutti i contenuti: -Libera esplorazione -Problem solving -Assegnazione dei compiti -Scoperta guidata	***Tempi*** Intero anno scolastico ***Spazi/Strutture*** 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

	29) In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti motori, artistici e musicali.	***corpo come modalità comunicativo-espressiva*** - Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee, anche attraverso forme di drammatizzazione e danza. - Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.	-Muoversi secondo una direzione data -Denominare le diverse parti del corpo su di sé e sugli altri			

Istituto Comprensivo "B. Passerini" di Induno Olona

Curricolo d'Istituto

MOTORIA – CLASSE TERZA – SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI E ATTIVITA'	METODI	ORGANIZZAZIONE	VALUTAZIONE
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.	***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*** **3)** Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e	***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	-Le modalità restano valide per tutti i contenuti: -Libera esplorazione -Problem solving -Assegnazione dei compiti -Scoperta guidata	***Tempi*** Intero anno scolastico ***Spazi/Strutture*** 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

	religiose, in un’ottica di dialogo e di rispetto reciproco. **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.					

Istituto Comprensivo "B. Passerini" di Induno Olona

Curricolo d'Istituto

MOTORIA – CLASSE TERZA – SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI E ATTIVITA'	METODI	ORGANIZZAZIONE	VALUTAZIONE
Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. ***Sperimenta esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport.***	***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*** **3)** Riconosce ed apprezza	***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	-Prendere parte correttamente a giochi popolari e di imitazione, anche sotto forma di gara. -Cooperare all'interno del gruppo - Partecipare al gioco collettivo rispettando le indicazioni e le regole.	-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

	le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. **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.	gioco sport. -Rispettare le regole nella competizione sportiva.	**Attività** -percorsi motori, andature a coppie o singoli, staffette, imitazione di animali, percorsi sensoriali, giochi popolari(*), giochi con piccoli attrezzi(palla, fune…)			

(*) Esempi di giochi popolari:

CONSOLIDAMENTO SCHEMI MOTORI DI BASE:

- Gioco del semaforo: abbinare a tre cartoncini colorati, tre schemi motori diversi (es: saltare su un piede, correre all'indietro, strisciare...); ogni volta che l'insegnante alza uno dei cartoncini, i bambini eseguono lo schema abbinato. (possibilità di aumentare il numero di colori).
- Gioco "I gemelli": abbinare i bambini a coppie, poi formare due file separando le coppie. Al VIA i serpentoni si muovono per la palestra camminando e al fischio, si rompono le file e si ricompongono le coppie utilizzando lo schema motorio indicato dall'insegnante.
- Gioco "Testa o croce": i bambini, divisi in due squadre, la squadra della "testa" e quella della "croce", sono disposti in riga a distanza di circa 4 metri gli uni dagli altri; l'insegnante lancia una moneta da 10 centesimi: se esce testa, la squadra della testa scappa fino alla linea di fondo campo alle sue spalle e gli avversari cercano di toccarli; se esce croce, avviene il contrario.

RELAZIONE SPAZIO- TEMPO:

- Attività: disporre cerchi a terra, a equa distanza l'uno dall'altro; al VIA gli alunni, seguendo la richiesta dell'insegnante, si muoveranno solo dentro ai cerchi o solo fuori di essi. Variare la distanza tra i cerchi.

- Gioco “Percorso guidato”: formare delle coppie; a turno ciascuno guida a voce il compagno verso un punto di arrivo indicato dall'insegnante, cercando di fargli evitare gli ostacoli posti nella palestra o i compagni che stanno lavorando (es: 4 passi avanti, gira a dx, 2 passi avanti, ….)
- Gioco “I tre birilli”: formare tre file di alunni dietro alla linea di fondo campo; ogni gruppo ha un cerchio con tre clavette; si tracciano a terra tre linee parallele a quella di partenza, a diverse distanze. Al VIA il primo bambino appoggia una clavetta sulla prima riga e torna per dare il “cinque” al secondo compagno, che parte e appoggia la seconda clavetta sulla seconda riga e tornando indietro dà il “ cinque” al terzo alunno, che poggia a terra la terza clavetta sulla terza riga. Il quarto, il quinto ed il sesto bambino dovranno raccogliere a turno un attrezzo e riportarlo indietro, partendo dall'ultimo messo a terra. Vince la squadra che finisce per prima.

GIOCHI DI SQUADRA E SICUREZZA:

- Gioco “La palla pazza”: si dividono i ragazzi in due squadre ognuna di esse si dispone su un lato lungo ed uno corto della palestra; ad ogni bambino viene data una pallina ed in mezzo al campo si mette una palla pesante (palla sgonfia o palla medica); al VIA le squadre devono colpire con le palline, il pallone, cercando di mandarlo oltre una delle linee di fondo della squadra avversaria. Ogni squadra avrà un bambino indicato dall'insegnante che potrà entrare in campo a recuperare le palline ferme.
- Gioco dello spiedino: si dividono i bambini in 4/5 squadre, con una bacchetta in mano al primo di ciascuna fila; a fondo campo si pone una clavetta di fronte a ciascuna squadra. Al VIA parte il primo con la bacchetta tenuta con due mani in posizione orizzontale, cammina fino alla clavetta, la aggira e torna alla linea di partenza; si aggiunge a lui il secondo bambino e ripetono il medesimo percorso; si prosegue fino all'ultimo compagno della squadra. Vince chi termina il percorso per primo, senza staccarsi dallo spiedino.