

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N.1 - Educazione fisica Classe Prima	
<b>Titolo</b>	<b>Star bene a scuola</b> Imparare giocando Imparare a pensare Imparare <b>tutti</b>
<b>Compiti significativi</b>	Giornate a tema
<b>Prodotti</b>	Foto-video-Disegni-Cartelloni-Lapbook- Libri illustrati
<b>Competenze chiave e relative competenze specifiche</b>	<b>Competenza alfabetica funzionale</b> <b>Competenza multilinguistica</b> <b>Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie</b> <b>Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza</b> <b>Competenza imprenditoriale</b> <b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b> <b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</b> <b>Competenza digitale</b>

<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
<b>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</b> Riconoscere e denominare su di sé e sugli altri esaperle rappresentare graficamente. <b>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</b> Creare modalità espressive e corporee attraverso forme di drammatizzazione e danza. <b>Il gioco, lo sport, le regole e il fairplay</b> Giocare rispettando indicazioni e regole. <b>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</b> Riconoscere le principali norme di igiene personale.	Giochi allo specchio. Rappresentazione grafica dello schema corporeo.  Giochi con l'ausilio della musica. Giochi di mimi.  Movimenti e attività motorie individuali e di gruppo.  Le principali norme di igiene personale.

<b>Obiettivi di apprendimento oggetto di valutazione</b>	
<b>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</b> Coordinarsi all'interno di uno spazio in rapporto alle cose e alle persone. <b>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</b> Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco o dai gesti motori anche in modo creativo. <b>Il gioco, lo sport, le regole e il fairplay</b> Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di giochi di movimento individuali e di squadra, rispettandone le regole e mettendo in atto collaborazione e autocontrollo <b>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</b> Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.	
<b>Alunni destinatari</b>	<b>Alunni della classe</b>
<b>Discipline coinvolte</b>	<b>Educazione fisica</b>

<b>Tempi</b> (Tempi di attuazione in ore in quali periodi dell'anno)	Settembre: Accoglienza e prove di ingresso Ottobre – novembre
<b>Metodologie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività ludiformi</li> <li>• Didattica laboratoriale</li> <li>• Cooperative learning</li> <li>• Brain-storming</li> <li>• Lezione frontale</li> <li>• Approccio metacognitivo</li> <li>• Lezione interattiva</li> <li>• Debate</li> <li>• Learning by doing</li> <li>• Problem solving</li> <li>• Flipped Classroom</li> </ul>
<b>Strumenti e spazi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digital board</li> <li>• Tablet</li> <li>• Computer</li> <li>• Libro di testo cartaceo e digitale</li> <li>• Mappe concettuali</li> <li>• Aula</li> <li>• Aula multimediale</li> <li>• Laboratori</li> <li>• Palestra</li> </ul>
<b>Risorse umane Interne</b>	Docenti di classe
<b>Verifica e Valutazione</b>	Verifica e Valutazione <ul style="list-style-type: none"> <li>• su abilità/conoscenze</li> <li>• su competenza</li> </ul> Schede di verifica. Questionari e test a risposta aperta, chiusa, alternativa, vero/falso, multipla. Esercitazioni orali e scritte, debate. Compiti in situazione. Prodotti elaborati dagli alunni. Griglie di valutazione Autovalutazione degli alunni.
<b>Verifiche</b>	

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N.2 - Educazione fisica Classe Prima	
<b>Titolo</b>	
<b>Compiti significativi</b>	
<b>Prodotti</b>	
<b>Competenze chiave e relative competenze specifiche</b>	<b>Competenza alfabetica funzionale</b> <b>Competenza multilinguistica</b> <b>Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie</b> <b>Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza</b> <b>Competenza imprenditoriale</b> <b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b> <b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</b> <b>Competenza digitale</b>

<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
<b>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</b> Formulare ed esporre le argomentazioni in modo esauriente e adatto al contesto. Comunicare costruttivamente in ambienti differenti, di manifestare tolleranza Sa procurarsi, elaborare e assimilare le nuove conoscenze per organizzare i propri apprendimenti.	La variabilità del linguaggio e della comunicazione in contesti diversi. I codici di comportamento e i modi generalmente accettati nei diversi ambienti e nella società. Strategie di apprendimento in ambito psico - motorio.
<b>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</b> Esplorare lo spazio attraverso diversi schemi motori, statici e dinamici, combinati tra loro.	Corsa, salto, presa, lancio.
<b>Il gioco, lo sport, le regole e il fairplay</b> Cogliere aspetti topologici nello spazio in cui si agisce.	I concetti topologici nello spazio.
<b>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</b> Curare la propria igiene personale.	Le norme dell'igiene personale.

Obiettivi di apprendimento oggetto di valutazione	
<b>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</b> Coordinarsi all'interno di uno spazio in rapporto alle cose e alle persone.	
<b>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</b> Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco o dai gesti motori anche in modo creativo.	
<b>Il gioco, lo sport, le regole e il fairplay</b> Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di giochi di movimento individuali e di squadra, rispettandone le regole e mettendo in atto collaborazione e autocontrollo	
<b>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</b> Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.	
<b>Alunni destinatari</b>	<b>Alunni della classe</b>
<b>Discipline coinvolte</b>	<b>Educazione fisica</b>

<b>Tempi</b>	<b>Dicembre-Gennaio</b>

<i>(Tempi di attuazione in ore in quali periodi dell'anno)</i>	
<b>Metodologie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività ludiformi</li> <li>• Didattica laboratoriale</li> <li>• Cooperative learning</li> <li>• Brain-storming</li> <li>• Lezione frontale</li> <li>• Approccio metacognitivo</li> <li>• Lezione interattiva</li> <li>• Debate</li> <li>• Learning by doing</li> <li>• Problem solving</li> <li>• Flipped Classroom</li> </ul>
<b>Strumenti e spazi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digital board</li> <li>• Tablet</li> <li>• Computer</li> <li>• Libro di testo cartaceo e digitale</li> <li>• Mappe concettuali</li> <li>• Aula</li> <li>• Aula multimediale</li> <li>• Laboratori</li> <li>• Palestra</li> </ul>
<b>Risorse umane Interne</b>	<b>Docenti di classe</b>
<b>Verifica e Valutazione</b>	<p><b>Verifica e Valutazione</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• su abilità/conoscenze</li> <li>• su competenza</li> </ul> <p>Schede di verifica. Questionari e test a risposta aperta, chiusa, alternativa, vero/falso, multipla. Esercitazioni orali e scritte, debate. Compiti in situazione. Prodotti elaborati dagli alunni. Griglie di valutazione Autovalutazione degli alunni.</p>
<b>Verifiche</b>	

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N.3 - Educazione fisica Classe Prima	
<b>Titolo</b>	
<b>Compiti significativi</b>	
<b>Prodotti</b>	
<b>Competenze chiave e relative competenze specifiche</b>	<b>Competenza alfabetica funzionale</b> <b>Competenza multilinguistica</b> <b>Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie</b> <b>Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza</b> <b>Competenza imprenditoriale</b> <b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b> <b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</b> <b>Competenza digitale</b>

<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
<b>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</b> Acquisire consapevolezza di sé attraverso l'apercezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali, nell'adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. <b>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</b> Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi. <b>Il gioco, lo sport, le regole e il fairplay</b> Eseguire condotte motorie sulla base dei ruoli attribuiti dal gioco. Memorizzare le azioni da svolgere nei giochi. <b>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</b> Percepire "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico – motoria.	La lateralizzazione. Il corpo in stasi e movimento. Controllo e coordinamento dei movimenti seguendo indicazioni.  Giochi per esprimere le emozioni e i sentimenti, attraverso il movimento e la gestualità.  Giochi di espressione corporea legata ai ruoli. Giochi di comunicazione non verbale. Giochi socio – motori.  La corretta alimentazione Norme principali e tutela della salute.

<b>Obiettivi di apprendimento oggetto di valutazione</b>	
<b>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</b> Coordinarsi all'interno di uno spazio in rapporto alle cose e alle persone. <b>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</b> Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco o dai gesti motori anche in modo creativo. <b>Il gioco, lo sport, le regole e il fairplay</b> Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di giochi di movimento individuali e di squadra, rispettandone le regole e mettendo in atto collaborazione e autocontrollo <b>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</b> Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.	
<b>Alunni destinatari</b>	<b>Alunni della classe</b>
<b>Discipline coinvolte</b>	<b>Educazione fisica</b>

--	--

<b>Tempi</b> (Tempi di attuazione in ore in quali periodi dell'anno)	<b>Febbraio-Marzo</b>
<b>Metodologie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività ludiformi</li> <li>• Didattica laboratoriale</li> <li>• Cooperative learning</li> <li>• Brain-storming</li> <li>• Lezione frontale</li> <li>• Approccio metacognitivo</li> <li>• Lezione interattiva</li> <li>• Debate</li> <li>• Learning by doing</li> <li>• Problem solving</li> <li>• Flipped Classroom</li> </ul>
<b>Strumenti e spazi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digital board</li> <li>• Tablet</li> <li>• Computer</li> <li>• Libro di testo cartaceo e digitale</li> <li>• Mappe concettuali</li> <li>• Aula</li> <li>• Aula multimediale</li> <li>• Laboratori</li> <li>• Palestra</li> </ul>
<b>Risorse umane Interne</b>	<b>Docenti di classe</b>
<b>Verifica e Valutazione</b>	<b>Verifica e Valutazione</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• su abilità/conoscenze</li> <li>• su competenza</li> </ul> <b>Schede di verifica.</b> <b>Questionari e test a risposta aperta, chiusa, alternativa, vero/falso, multipla. Esercitazioni orali e scritte, debate.</b> <b>Compiti in situazione.</b> <b>Prodotti elaborati dagli alunni.</b> <b>Griglie di valutazione</b> <b>Autovalutazione degli alunni.</b>
<b>Verifiche</b>	

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N.4 - Educazione fisica Classe Prima	
<b>Titolo</b>	
<b>Compito in situazione</b>	
<b>Prodotto</b>	
<b>Competenze chiave e relative competenze specifiche</b>	<b>Competenza alfabetica funzionale</b> <b>Competenza multilinguistica</b> <b>Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie</b> <b>Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza</b> <b>Competenza imprenditoriale</b> <b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b> <b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</b> <b>Competenza digitale</b>

<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
<b>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</b> Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali, nell'adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. <b>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</b> Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi. <b>Il gioco, lo sport, le regole e il fairplay</b> Eseguire condotte motorie sulla base dei ruoli attribuiti dal gioco. Memorizzare le azioni da svolgere nei giochi. Lavorare con i compagni rispettando le consegne. <b>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</b> Percepire "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico – motoria.	Esperienze ritmico-musicali e coreutiche.  Esperienze ritmico-musicali e coreutiche.  Giochi di espressione corporea legata ai ruoli. Giochi di comunicazione non verbale. Giochi socio – motori. Giochi di cooperazione.  La corretta alimentazione Norme principali e tutela della salute.

<b>Obiettivi di apprendimento oggetto di valutazione</b>	
<b>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</b> Coordinarsi all'interno di uno spazio in rapporto alle cose e alle persone. <b>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</b> Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco o dai gesti motori anche in modo creativo. <b>Il gioco, lo sport, le regole e il fairplay</b> Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di giochi di movimento individuali e di squadra, rispettandone le regole e mettendo in atto collaborazione e autocontrollo <b>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</b> Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.	
<b>Alunni destinatari</b>	<b>Alunni della classe</b>

<b>Discipline coinvolte</b>	<b>Educazione fisica</b>
<b>Tempi</b> (Tempi di attuazione in ore in quali periodi dell'anno)	<b>Aprile- Maggio - Giugno</b>
<b>Metodologie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività ludiformi</li> <li>• Didattica laboratoriale</li> <li>• Cooperative learning</li> <li>• Brain-storming</li> <li>• Lezione frontale</li> <li>• Approccio metacognitivo</li> <li>• Lezione interattiva</li> <li>• Debate</li> <li>• Learning by doing</li> <li>• Problem solving</li> <li>• Flipped Classroom</li> </ul>
<b>Strumenti e spazi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digital Board</li> <li>• Tablet</li> <li>• Computer</li> <li>• Libro di testo cartaceo e digitale</li> <li>• Mappe concettuali</li> <li>• Aula</li> <li>• Aula multimediale</li> <li>• Laboratori</li> <li>• Palestra</li> </ul>
<b>Risorse umane Interne</b>	<b>Docenti di classe</b>
<b>Verifica e Valutazione</b>	<b>Verifica e Valutazione</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• su abilità/conoscenze</li> <li>• su competenza</li> </ul> <p>Schede di verifica. Questionari e test a risposta aperta, chiusa, alternativa, vero/falso, multipla. Esercitazioni orali e scritte, debate. Compiti in situazione. Prodotti elaborati dagli alunni. Griglie di valutazione Autovalutazione degli alunni.</p>
<b>Verifiche</b>	