

## CURRICOLO DI CORPO, MOVIMENTO E SPORT SCUOLA PRIMARIA

*(secondo le nuove Indicazioni Provinciali per la definizione dei curricoli del primo ciclo d'istruzione della scuola in lingua italiana della Provincia Autonoma di Bolzano – Deliberazione della Giunta provinciale n.1434 del 15/12/2015)*

### COMPETENZE AL TERMINE DELLA PRIMA CLASSE DELLA SCUOLA PRIMARIA

L'allieva/allievo:

- inizia ad acquisire consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, sperimentando schemi motori e posturali;
- utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali;
- sperimenta semplici gestualità tecniche;
- si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri;
- riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo;
- inizia a comprendere all'interno delle varie occasioni di gioco il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza e il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva.

TEMATICHE	ABILITA' – CONOSCENZE	OBIETTIVI MINIMI
Conoscere e percepire il proprio corpo	<b>L'ambiente palestra:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discriminare le diverse percezioni (vista, udito, tatto)</li> <li>• Muoversi con ritmi diversi e modalità di spostamento del mondo animale e/o mondo fantastico sperimentando così</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Impegno e partecipazione alle attività proposte, secondo le proprie capacità.</li> <li>• Rispetto delle regole.</li> </ul>

	posture e gestualità	
Acquisire, gestire le diverse abilità motorie e utilizzarle in modo consapevole, appropriato ed efficace	<p><b>Concetti relativi allo spazio</b> (avanti,dietro, destra, sinistra...), al tempo - ritmo (prima/ dopo/ durante, lento/veloce...)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muoversi e agire per scoprire/rinforzare la propria dominanza laterale</li> <li>• Controllare in forma globale semplici schemi motori di base</li> <li>• Ricordare ed eseguire piccole sequenze motorie a corpo libero e con piccoli e grandi attrezzi anche in rapporto alle variabili spazio /tempo</li> </ul>	
Lavorare all'interno del gruppo, relazionarsi con gli altri con la consapevolezza che è necessario ascoltare, interagire e collaborare per la realizzazione di uno scopo comune.	<p><b>Regole dei giochi praticati e i comportamenti corretti conseguenti</b></p> <p><b>Giochi della tradizione da praticare all'aria aperta:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rispettare le principali regole dei giochi e assumere un atteggiamento positivo.</li> </ul>	

## COMPETENZE AL TERMINE DELLA SECONDA CLASSE DELLA SCUOLA PRIMARIA

L'allieva/allievo:

- attraverso le attività di gioco motorio e sportivo, che sono esperienze privilegiate dove si coniuga il sapere, il saper fare e il saper essere, ha costruito la propria identità personale e la consapevolezza delle proprie competenze motorie e dei propri limiti;
- utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio corporeo-motorio-sportivo, oltre allo specifico della corporeità, delle sue funzioni e del consolidamento e dello sviluppo delle abilità motorie e sportive;
- possiede conoscenze e competenze relative all'educazione alla salute, alla prevenzione e alla promozione di corretti stili di vita;
- è capace capace di integrarsi nel gruppo, di cui condivide e rispetta le regole, dimostrando di accettare e rispettare l'altro;
- è capace di assumersi responsabilità nei confronti delle proprie azioni e di impegnarsi per il bene comune;
- sperimenta i corretti valori dello sport (fair play) e la rinuncia a qualunque forma di violenza, attraverso il riconoscimento e l'esercizio di tali valori in contesti diversificati.

TEMATICHE	ABILITA' – CONOSCENZE	OBIETTIVI MINIMI
L'alunno conosce, percepisce il proprio corpo, si rende conto delle sue potenzialità e dei suoi limiti.	<b>L'ambiente palestra:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discriminare le diverse percezioni (vista, udito, tatto)</li> <li>• Muoversi con ritmi diversi e modalità di spostamento del mondo animale e/o mondo fantastico sperimentando così posture e gestualità</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Impegno e partecipazione alle attività proposte, secondo le proprie capacità.</li> <li>• Rispetto delle regole.</li> </ul>
L'alunno acquisisce, gestisce le diverse abilità motorie e le utilizza in modo consapevole, appropriato ed efficace	<b>Concetti relativi allo spazio</b> (avanti,dietro, destra, sinistra...), al tempo - ritmo (prima/ dopo/ durante,	

<p>nei diversi contesti.</p>	<p>lento/veloce...)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muoversi e agire per scoprire/rinforzare la propria dominanza laterale</li> <li>• Controllare in forma globale semplici schemi motori di base</li> <li>• Ricordare ed eseguire piccole sequenze motorie a corpo libero e con piccoli e grandi attrezzi anche in rapporto alle variabili spazio /tempo</li> </ul>	
<p>L'alunno lavora all'interno del gruppo, sa relazionarsi con gli altri con la consapevolezza che è necessario ascoltare, interagire e collaborare per la realizzazione di uno scopo comune.</p>	<p><b>Regole dei giochi praticati e i comportamenti corretti conseguenti</b></p> <p><b>Giochi della tradizione da praticare all'aria aperta:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rispettare le principali regole dei giochi e assumere un atteggiamento positivo.</li> </ul>	

## COMPETENZE AL TERMINE DELLA TERZA CLASSE DELLA SCUOLA PRIMARIA

L'allieva/allievo:

- realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più *media* e codici espressivi;
- padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali;
- legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio;
- riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione
- analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

TEMATICHE	ABILITA' – CONOSCENZE	OBIETTIVI MINIMI
<p>Conoscere, percepire il proprio corpo, rendersi conto delle proprie potenzialità e dei propri limiti.</p>	<p><b>Lo spazio palestra, le attrezzature con relativo uso:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare modalità espressive e corporee per trasmettere contenuti emozionali</li> <li>• Se guidati, sapersi rilassare riconoscendo il valore dei tempi di recupero nell'alternanza di lavoro e pausa</li> <li>• Dosare le proprie energie fisiche</li> <li>• Muoversi e agire consapevoli della propria dominanza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Impegno e partecipazione alle attività proposte, secondo le proprie capacità.</li> <li>• Rispetto delle regole.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accettare suggerimenti e correzioni</li> </ul>	
<p>Acquisire, gestire le diverse abilità motorie e utilizzarle in modo consapevole, appropriato ed efficace nei diversi contesti.</p>	<p><b>Le azioni degli schemi motori di base (camminare, correre, saltare,...)</b></p> <p><b>Riconoscere le componenti spazio-temporali nelle azioni</b></p> <p><b>Alcune possibilità di utilizzo degli attrezzi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Padroneggiare e combinare gli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, afferrare, lanciare, rotolare, arrampicare) in forma progressivamente più complessa in relazione agli altri, agli attrezzi e a variabili spazio temporali</li> <li>• Adattare e trasformare le proprie azioni in rapporto alle attività proposte</li> <li>• Utilizzare gli schemi motori della corsa, salto e lancio per eseguire movimenti finalizzati</li> </ul>	
<p>Lavorare all'interno del gruppo, sapersi relazionare con gli altri con la consapevolezza che è necessario</p>	<p><b>Le regole dei diversi giochi praticati e delle discipline sportive sperimentate</b></p>	

ascoltare, interagire e collaborare per la realizzazione di uno scopo comune.

**Il valore etico dell'attività sportiva, del confronto e della competizione**

**Le modalità cooperative che valorizzino la diversità di ciascuno nelle attività sportive**

- Accettare e rispettare le regole dei giochi, trovare varianti e riuscire a collaborare con i compagni di squadra
- Relazionarsi positivamente mettendo in atto comportamenti corretti e collaborativi governando le proprie emozioni
- Vivere in modo sereno la vittoria e la sconfitta, privilegiando gli obiettivi di miglioramento personale

## COMPETENZE AL TERMINE DELLA QUARTA CLASSE DELLA SCUOLA PRIMARIA

L'allieva/allievo:

- realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più *media* e codici espressivi;
- padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali;
- legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio;
- riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione
- analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

TEMATICHE	ABILITA' – CONOSCENZE	OBIETTIVI MINIMI
<p>Conoscere, percepire il proprio corpo, rendersi conto delle sue potenzialità e dei suoi limiti.</p>	<p><b>Lo spazio palestra, le attrezzature con relativo uso, le strutture e spazi ludico sportivi all'esterno della scuola</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare modalità espressive e corporee per trasmettere contenuti emozionali</li> <li>• Se guidati, sapersi rilassare riconoscendo il valore dei tempi di recupero nell'alternanza di lavoro e pausa</li> <li>• Dosare le proprie energie fisiche</li> </ul>	<p>Impegno e partecipazione alle attività proposte, secondo le proprie capacità.</p> <p>Rispetto delle regole.</p>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muoversi e agire consapevoli della propria dominanza</li> <li>• Accettare suggerimenti e correzioni</li> </ul>	
Acquisire, gestire le diverse abilità motorie e utilizzarle in modo consapevole, appropriato ed efficace nei diversi contesti.	<p><b>Le azioni degli schemi motori di base (camminare, correre, saltare,...)</b></p> <p><b>Riconoscere le componenti spazio-temporali nelle azioni</b></p> <p><b>Alcune possibilità di utilizzo degli attrezzi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Padroneggiare e combinare gli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, afferrare, lanciare, rotolare, arrampicare) in forma progressivamente più complessa in relazione agli altri, agli attrezzi e a variabili spazio temporali</li> <li>• Adattare e trasformare le proprie azioni in rapporto alle attività proposte</li> <li>• Utilizzare gli schemi motori della corsa, salto e lancio per eseguire movimenti finalizzati</li> </ul>	
Lavorare all'interno del gruppo, sapersi	<b>Le regole dei diversi giochi</b>	

relazionare con gli altri con la consapevolezza che è necessario ascoltare, interagire e collaborare per la realizzazione di uno scopo comune.

**praticati e delle discipline sportive sperimentate**

**Il valore etico dell'attività sportiva, del confronto e della competizione**

**Le modalità cooperative che valorizzino la diversità di ciascuno nelle attività sportive**

- Accettare e rispettare le regole dei giochi, trovare varianti e riuscire a collaborare con i compagni di squadra
- Relazionarsi positivamente mettendo in atto comportamenti corretti e collaborativi governando le proprie emozioni
- Vivere in modo sereno la vittoria e la sconfitta, privilegiando gli obiettivi di miglioramento personale

## COMPETENZE AL TERMINE DELLA QUINTA CLASSE DELLA SCUOLA PRIMARIA

L'allieva/allievo:

- realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più *media* e codici espressivi;
- padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali;
- legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio;
- riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione
- analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

TEMATICHE	ABILITA' – CONOSCENZE	OBIETTIVI MINIMI
L'alunno conosce, percepisce il proprio corpo, si rende conto delle sue potenzialità e dei suoi limiti.	<p><b>Lo spazio palestra, le attrezzature con relativo uso, le strutture e spazi ludico sportivi all'esterno della scuola</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare modalità espressive e corporee per trasmettere contenuti emozionali</li> <li>• Se guidati, sapersi rilassare riconoscendo il valore dei tempi di recupero nell'alternanza di lavoro e pausa</li> <li>• Dosare le proprie energie fisiche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Impegno e partecipazione alle attività proposte, secondo le proprie capacità.</li> <li>• Rispetto delle regole.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muoversi e agire consapevoli della propria dominanza</li> <li>• Accettare suggerimenti e correzioni</li> </ul>	
L'alunno acquisisce, gestisce le diverse abilità motorie e le utilizza in modo consapevole, appropriato ed efficace nei diversi contesti.	<p><b>Le azioni degli schemi motori di base (camminare, correre, saltare,...)</b></p> <p><b>Riconoscere le componenti spazio-temporali nelle azioni</b></p> <p><b>Alcune possibilità di utilizzo degli attrezzi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Padroneggiare e combinare gli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, afferrare, lanciare, rotolare, arrampicare) in forma progressivamente più complessa in relazione agli altri, agli attrezzi e a variabili spazio temporali</li> <li>• Adattare e trasformare le proprie azioni in rapporto alle attività proposte</li> <li>• Utilizzare gli schemi motori della corsa, salto e lancio per eseguire movimenti finalizzati</li> </ul>	
L'alunno lavora all'interno del gruppo,	<b>Le regole dei diversi giochi</b>	

sa relazionarsi con gli altri con la consapevolezza che è necessario ascoltare, interagire e collaborare per la realizzazione di uno scopo comune.

**praticati e delle discipline sportive sperimentate**

**Il valore etico dell'attività sportiva, del confronto e della competizione**

**Le modalità cooperative che valorizzino la diversità di ciascuno nelle attività sportive**

- Accettare e rispettare le regole dei giochi, trovare varianti e riuscire a collaborare con i compagni di squadra
- Relazionarsi positivamente mettendo in atto comportamenti corretti e collaborativi governando le proprie emozioni
- Vivere in modo sereno la vittoria e la sconfitta, privilegiando gli obiettivi di miglioramento personale