

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

Competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE)).	Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione
Competenze Sociali	<p>Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, 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.</p> <p>Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.</p> <p>Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. 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.</p>
La comunicazione nella madrelingua	<p>Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.</p>
La comunicazione nelle lingue straniere	<p>Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.</p> <p>Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p>
La competenza matematica, scientifica e tecnologica	<p>Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.</p>
competenza digitale	<p>Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>
imparare ad imparare	<p>Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.</p>
sensò di imprenditorialità	<p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p>
consapevolezza ed espressione culturale	<p>Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.</p>

EDUCAZIONE FISICA CLASSE QUARTA - SCUOLA PRIMARIA -

<p>COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (2006/962/CE)</p>	<p>Consapevolezza ed espressione culturale: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori che gli sono congeniali.</p> <p>Competenze sociali e civiche: Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa: momenti educativi informali e non formali, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.</p>
--	---

IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO			
Competenze al termine della scuola primaria	Obiettivi di apprendimento 4° classe scuola primaria	Attività/Contenuti	Verifiche/Modalità
<p>➤ 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.</p> <p>➤ Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</p>	<p>➤ Migliorare gli schemi motori di base per organizzare condotte motorie sempre più complesse.</p> <p>➤ Padroneggiare un buon equilibrio statico e dinamico.</p> <p>➤ Migliorare l'orientamento spazio-temporale in relazione a sé, agli oggetti ed agli altri.</p>	<p>- Esercitazioni per migliorare gli schemi motori di base, la lateralizzazione, la dominanza e lo schema corporeo</p> <p>- Attività ludiche ad effetto polivalente</p> <p>- Giochi pre-sportivi e propedeutici alle attività proposte</p> <p>- Percorsi con piccoli e grandi attrezzi per stimolare gli schemi motori di base e le capacità coordinative (velocità, coordinazione dinamica generale, coordinazione oculo-manuale ed oculo-podolica, equilibrio ed orientamento spazio-temporale)</p>	<p>- Test e giochi motori</p> <p>- Osservazioni sistematiche</p> <p>- Verbalizzazioni</p>

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

Competenze al termine della scuola primaria	Obiettivi di apprendimento 4° classe scuola primaria	Attività/Contenuti	Verifiche/Modalità
<p>➤ 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.</p>	<p>➤ Utilizzare in forma creativa ed espressiva i movimenti del proprio corpo anche in rapporto a strutture ritmiche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di espressione corporea su base musicale e ritmica - Giochi di imitazione e di relazione nel gruppo dei pari - Attività ludiche ad effetto polivalente 	<ul style="list-style-type: none"> - Test e giochi motori - Osservazioni sistematiche - Verbalizzazioni

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

Competenze al termine della scuola primaria	Obiettivi di apprendimento 4° classe scuola primaria	Attività/Contenuti	Verifiche/Modalità
<p>➤ Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</p> <p>➤ Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</p> <p>➤ Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.</p> <p>➤ Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>	<p>➤ Conoscere ed applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giocosport.</p> <p>➤ Utilizzare giochi derivanti dalla tradizione popolare.</p> <p>➤ Partecipare a giochi sportivi e non, collaborando con altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando la diversità, manifestando senso di responsabilità.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Esercitazioni specifiche per l'acquisizione dei gesti tecnici fondamentali delle attività di giocosport proposte (Atletica leggera, Ginnastica artistica, Ginnastica ritmica, Basket, Baseball, Volley, Rugby, Hockey etc.) - Attività di gioco strutturato (giochi derivanti dalla tradizione popolare, individuali e di squadra). - Percorsi strutturati con piccoli e grandi attrezzi - Attività ludiche ad effetto polivalente 	<ul style="list-style-type: none"> - Test e giochi motori - Osservazioni sistematiche - Verbalizzazioni

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA			
Competenze al termine della scuola primaria	Obiettivi di apprendimento 4° classe scuola primaria	Attività/Contenuti	Verifiche/Modalità
<p>➤ Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.</p> <p>➤ Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.</p>	<p>➤ Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e la sicurezza nei vari ambienti di vita.</p>	<p>- Cenni sui danni della vita sedentaria e sugli effetti benefici dell'attività fisica a livello delle funzioni fisiologiche.</p> <p>- Attività per promuovere la conoscenza delle norme di sicurezza da seguire nei locali della palestra ed utilizzando gli attrezzi sportivi.</p> <p>- Cenni di igiene generale ed educazione alimentare.</p>	<p>- Test e giochi motori</p> <p>- Osservazioni sistematiche</p> <p>- Verbalizzazioni</p>

POTENZIAMENTO FORMATIVO :

Azioni per l'ampliamento dell'offerta formativa

- Partecipazione a tornei di minibasket fra classi dell'Istituto
- Attività polivalenti in continuità con la scuola secondaria di primo grado
- Partecipazione alla Maratona di Roma
- Incontri con atleti
- Partecipazione a progetti proposti da agenzie esterne
- Partecipazione a eventi, mostre e concorsi
- Progetti e Laboratori con esperti esterni
- Uscite e visite didattiche

Strumenti

- Strutture sportive presenti nel territorio
- Palestra, campo polivalente
- Piccoli e grandi attrezzi
- Computer, TV, lettori DVD
- macchine fotografiche

Visite guidate e viaggi d'istruzione

- campi scuola
- visite a musei – mostre – teatri