

DISCIPLINA	AREA LINGUISTICO-ARTISTICA-ESPRESSIVA		
	OBIETTIVI MINIMI		
ED. FISICA	CLASSE I	CLASSE II	CLASSE III
		<ul style="list-style-type: none"> • Saper orientare il proprio corpo nello spazio/tempo anche in riferimento al compagno, all'attrezzo e al contesto motorio, sia in forma statica che dinamica. • Esprimere idee e stati d'animo attraverso la gestualità e la mimica. • Distinguere le regole del gioco-sport. 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire le abilità motorie generali e specifiche con l'uso di piccoli attrezzi. • Rappresentare esperienze vissute attraverso il linguaggio mimico-gestuale. • Applicare le regole delle attività svolte.

CONOSCENZE-CONTENUTI		
CLASSE I	CLASSE II	CLASSE III
<ul style="list-style-type: none"> • Coordina ed utilizza diversi schemi motori coordinati tra loro (afferra/lancia, corre/salta, corre/afferra, salta/lancia,corre/palleggi a) • Riconosce e valuta traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie • Eseguire in forma globale i gesti tecnici fondamentali degli sport praticati a scuola • Coopera nel gioco e rispetta le regole 	<ul style="list-style-type: none"> • Controlla i segmenti corporei in situazioni complesse (circuiti motori, lavoro a stazioni, percorsi con piccoli attrezzi) • Utilizza gli aspetti comunico-relazionali del linguaggio motorio per poter dar il proprio contributo nel lavoro/gioco di squadra • Conosce tecniche e tattiche degli giochi sportivi e le regole degli sport praticati a scuola 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare i fondamentali dei giochi di squadra (Pallavolo, Basket, Badminton, Baseball, Frisbee) • Saper decodificare i gesti dei compagni nelle varie situazioni di gioco • Gestire in modo consapevole le situazioni competitive, svolgere ruolo di arbitro e giudice

STRATEGIE DI RECUPERO

CLASSE I

- Proposta di un programma di allenamento per incrementare le capacità condizionali e per migliorare le proprie abilità
- Avviamento sportivo: dal gioco allo sport
- Stimolare e valorizzare la creativa personale

CLASSE II

- Proposta di un programma di allenamento per incrementare le capacità condizionali e per migliorare le proprie abilità
- Avviamento sportivo: dal gioco allo sport
- Stimolare e valorizzare la creativa personale

CLASSE III

- Proposta di un programma di allenamento per incrementare le capacità condizionali e per migliorare le proprie abilità
- Avviamento sportivo: dal gioco allo sport
- Stimolare e valorizzare la creativa personale
- Preparazione di tabelle di sintesi sui regolamenti tecnici delle attività sportive proposte