

# CURRICOLO VERTICALE

## PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

### MOTORIA

Scuola Primaria	Scuola secondaria di primo grado
<ul style="list-style-type: none"><li>▶ <a href="#">Classe prima</a></li><li>▶ <a href="#">Classe seconda</a></li><li>▶ <a href="#">Classe terza</a></li><li>▶ <a href="#">Classe quarta</a></li><li>▶ <a href="#">Classe quinta</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▶ <a href="#">Classe prima</a></li><li>▶ <a href="#">Classe seconda</a></li><li>▶ <a href="#">Classe terza</a></li></ul>

## SCUOLA PRIMARIA

### MOTORIA

#### ↑ [PRIMARIA-CLASSE PRIMA](#)

Le competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	INDICATORI DI COMPETENZA
<b>Competenza alfabetica funzionale</b>	Utilizza in modo adeguato il linguaggio verbale per svolgere attività motorie. Riferisce semplici regole di gioco.	Denomina le principali parti del corpo. Denomina azioni, schemi motori ed elenca regole.
<b>Competenza multilinguistica</b>	Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comprendere le emozioni di base negli altri, per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso forme di drammatizzazione.	Riconosce le principali emozioni espresse col movimento, la mimica, la prossemica. Esegue semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.
<b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.</b>	Regola il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. Utilizza i piccoli attrezzi. Sperimenta con tutto il corpo e con tutti i sensi.	Si muove nell'ambiente rispettando ritmi, turni e spazi interpersonali. Utilizza piccoli attrezzi in modo adeguato. Utilizza l'udito, il tatto, la vista per orientarsi e muoversi nello spazio.
<b>Competenza digitale</b>	Sa eseguire percorsi motori con sequenze codificate.	Utilizza il corpo per riprodurre algoritmi.
<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b>	Sperimenta schemi posturali e motori e li applica nei giochi individuali e di gruppo.	Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, collaborando con gli altri. Rispetta turni e distanze sociali.

<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, rispettando regole condivise.	Rispetta le regole e i turni dei giochi, assume comportamenti corretti nei confronti dei compagni. Rispetta le regole dell'ambiente.
<b>Competenza imprenditoriale</b>	Ha fiducia in sé e affronta serenamente semplici situazioni nuove.	Partecipa con curiosità ed interesse alle attività motorie nuove. Accetta la sconfitta e affronta le difficoltà con impegno e atteggiamento costruttivo.
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	Esplora danze e giochi di diverse tradizioni e culture.	Pratica giochi della tradizione e semplici danze etniche e popolari.

↑ **PRIMARIA-CLASSE SECONDA**

<b>Le competenze europee</b>	<b>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>INDICATORI DI COMPETENZA</b>
<b>Competenza alfabetica funzionale</b>	Utilizza in modo adeguato il linguaggio verbale per svolgere attività motorie. Riferisce semplici regole di gioco.	Denomina le principali parti del corpo. Denomina attrezzi, esercizi, azioni e schemi motori, elenca regole.
<b>Competenza multilinguistica</b>	Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comprendere le emozioni di base negli altri, per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso forme di drammatizzazione.	Riconosce le principali emozioni espresse col movimento, la mimica, la prossemica. Esegue semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.
<b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.</b>	Regola il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.	Si muove nell'ambiente rispettando ritmi, turni e spazi interpersonali. Utilizza piccoli attrezzi in modo adeguato.

	Utilizza i piccoli attrezzi riconoscendone funzioni specifiche e regole di utilizzo. Sperimenta con tutto il corpo e con tutti i sensi.	Utilizza l'udito, il tatto, la vista per orientarsi e muoversi nello spazio.
<b>Competenza digitale</b>	Sa eseguire percorsi motori con sequenze codificate	Utilizza il corpo per riprodurre algoritmi.
<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b>	Sperimenta schemi posturali e motori e li applica nei giochi individuali e di gruppo.	Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, collaborando con gli altri. Rispetta turni e distanze sociali.
<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, rispettando regole condivise.	Rispetta le regole e i turni di dei giochi, assume comportamenti corretti nei confronti dei compagni. Rispetta le regole dell'ambiente.
<b>Competenza imprenditoriale</b>	Ha fiducia in sé e affronta serenamente semplici situazioni nuove.	Partecipa con curiosità ed interesse alle attività motorie nuove. Accetta la sconfitta e affronta le difficoltà con impegno e atteggiamento costruttivo.
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	Esplora danze e giochi di diverse tradizioni e culture.	Pratica giochi della tradizione e semplici danze etniche e popolari.

↑ **PRIMARIA-CLASSE TERZA**

<b>Le competenze europee</b>	<b>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>INDICATORI DI COMPETENZA</b>
<b>Competenza alfabetica funzionale</b>	Utilizza in modo adeguato il linguaggio verbale per svolgere e coordinare attività motorie. Riferisce regole di gioco.	Denomina le principali parti del corpo. Denomina attrezzi, esercizi, azioni e schemi motori, elenca regole.

<b>Competenza multilinguistica</b>	Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comprendere le emozioni altrui, per comunicare ed esprimere i propri stati d’animo, anche attraverso forme di drammatizzazione.	Riconosce le principali emozioni espresse col movimento, la mimica, la prossemica. Esegue semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.
<b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.</b>	Sa organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. Utilizza i piccoli attrezzi riconoscendone funzioni specifiche e regole di utilizzo. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e alla corretta alimentazione. Sperimenta cambiamenti nelle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari), in relazione all’esercizio fisico.	Si muove nell’ambiente rispettando ritmi, turni e spazi interpersonali. Riconosce piccoli attrezzi e funzioni. Comprende l’importanza dell’esercizio fisico e di una corretta alimentazione. Percepisce cambiamenti nel corpo e nella respirazione, in relazione all’attività motoria.
<b>Competenza digitale</b>	Utilizza gli strumenti digitali per ricercare informazioni, analizzare modelli, ottenere supporti audiovisivi.	Ricerca informazioni su regole, giochi, sport. Utilizza programmi di supporto audio-video.
<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b>	Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare la consapevolezza di sé e le competenze di giocosport.	Sperimenta pratiche sportive. Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, collaborando con gli altri. Rispetta turni e distanze sociali.
<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. Rispetta le regole nella competizione sportiva, sa accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.	Utilizza attrezzi in modo appropriato e sicuro. Rispetta norme di igiene e sicurezza. Rispetta le regole dei giochi, gli avversari, adottando comportamenti di fair play. Rispetta le regole dell’ambiente.

<b>Competenza imprenditoriale</b>	Trasferisce alcune competenze apprese all’ambiente scolastico ed extrascolastico.	Utilizza alcune competenze motorie in altri contesti di apprendimento e di vita. Riflette sulle possibilità di miglioramento.
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	Intuisce la valenza sociale e culturale di giochi e danze derivanti dalla tradizione popolare propria e di altre culture.	Conosce e pratica giochi della tradizione e semplici danze etniche e popolari.

↑ **PRIMARIA-CLASSE QUARTA**

<b>Le competenze europee</b>	<b>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>INDICATORI DI COMPETENZA</b>
<b>Competenza alfabetica funzionale</b>	Utilizza con chiarezza il linguaggio verbale per svolgere e coordinare attività motorie. Esplicita regole di gioco.	Denomina le principali parti del corpo e le loro funzioni. Denomina attrezzi, esercizi, azioni e schemi motori.
<b>Competenza multilinguistica</b>	Utilizza in forma originale e creativa il linguaggio corporeo e motorio per comprendere le emozioni altrui, per comunicare ed esprimere i propri stati d’animo, anche attraverso forme di drammatizzazione.	Riconosce le emozioni espresse col movimento, la mimica, la prossemica. Elabora ed esegue semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.
<b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.</b>	Sa organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. Utilizza gli attrezzi riconoscendone funzioni specifiche e regole di utilizzo.	Riconosce e valuta traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie. Riconosce attrezzi e funzioni. Adotta un corretto regime alimentare. Comprende l’importanza dell’esercizio fisico. Conosce le principali parti del corpo e ne intuisce la funzione.

	<p>Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare.</p> <p>Sperimenta cambiamenti nelle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari), in relazione all'esercizio fisico.</p>	
<b>Competenza digitale</b>	<p>Utilizza gli strumenti digitali per ricercare informazioni, analizzare modelli, ottenere supporti audiovisivi.</p>	<p>Ricerca informazioni su regole, giochi, sport</p> <p>Utilizza programmi di supporto o registrazione audio-video</p>
<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b>	<p>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare la consapevolezza di sé e le competenze di giocosport.</p>	<p>Sperimenta pratiche sportive.</p> <p>Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, collaborando con gli altri.</p> <p>Rispetta turni e distanze sociali.</p>
<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	<p>Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.</p> <p>Rispetta le regole nella competizione sportiva, sa accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.</p>	<p>Utilizza attrezzi in modo appropriato e sicuro.</p> <p>Rispetta norme di igiene e sicurezza.</p> <p>Rispetta le regole dei giochi, gli avversari, adottando comportamenti di fair play.</p> <p>Rispetta le regole dell'ambiente.</p>
<b>Competenza imprenditoriale</b>	<p>Trasferisce le competenze apprese all'ambiente scolastico ed extrascolastico.</p>	<p>Utilizza le competenze motorie e sportive come modello efficace in altri contesti di apprendimento e di vita.</p> <p>Riflette sulle possibilità di miglioramento.</p>

<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	Intuisce la valenza sociale e culturale di giochi e danze derivanti dalla tradizione popolare propria e di altre culture	Conosce e pratica giochi della tradizione e semplici danze etniche e popolari.
---	--	--

↑ **PRIMARIA-CLASSE QUINTA**

<b>Le competenze europee</b>	<b>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>INDICATORI DI COMPETENZA</b>
<b>Competenza alfabetica funzionale</b>	Utilizza con chiarezza e precisione il linguaggio verbale per svolgere e coordinare attività motorie. Esplicita regole di gioco.	Denomina le parti del corpo e le funzioni specifiche. Denomina attrezzi, esercizi, azioni e schemi motori.
<b>Competenza multilinguistica</b>	Utilizza in forma originale e creativa il linguaggio corporeo e motorio per comprendere le emozioni altrui, per comunicare ed esprimere i propri stati d’animo, anche attraverso forme di drammatizzazione.	Riconosce le emozioni espresse col movimento, la mimica, la prossemica. Elabora ed esegue semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.
<b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.</b>	Sa organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. Utilizza gli attrezzi riconoscendone funzioni specifiche e regole di utilizzo Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e ad un corretto regime alimentare. Acquisisce consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all’esercizio fisico.	Riconosce e valuta traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie. Riconosce attrezzi e funzioni. Adotta un corretto regime alimentare. Comprende l’importanza dell’esercizio fisico. Conosce le parti del corpo e le funzioni specifiche.



<b>Competenza digitale</b>	Utilizza gli strumenti digitali per ricercare informazioni, analizzare modelli, ottenere supporti audiovisivi	Ricerca informazioni su regole, giochi, sport. Utilizza programmi di supporto o registrazione audio-video.
<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b>	Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare la consapevolezza di sé e le competenze di giocosport.	Sperimenta pratiche sportive. Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, collaborando con gli altri. Rispetta turni e distanze sociali.
<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. Rispetta le regole nella competizione sportiva, sa accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.	Utilizza attrezzi in modo appropriato e sicuro. Rispetta norme di igiene e sicurezza. Rispetta le regole dei giochi, gli avversari, adottando comportamenti di fair play. Rispetta le regole dell'ambiente.
<b>Competenza imprenditoriale</b>	Trasferisce le competenze apprese all'ambiente scolastico ed extrascolastico.	Utilizza le competenze motorie e sportive come modello efficace in altri contesti di apprendimento e di vita. Riflette sulle possibilità di miglioramento.
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	Intuisce la valenza sociale e culturale di giochi e danze derivanti dalla tradizione popolare propria e di altre culture	Conosce e pratica giochi della tradizione e semplici danze etniche e popolari.

## SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

### MOTORIA

#### ↑ [SECONDARIA-CLASSE PRIMA](#)

Competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	INDICATORI DI COMPETENZA
<b>Competenza alfabetica funzionale</b>	Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi come modalità di relazione quotidiana e di rispetto de	Riconosce e rispetta le norme che regolano i giochi proposti rispettando i compagni e gli avversari. Sa esporre gli elementi teorici della disciplina. Conosce cenni di anatomia e fisiologia dell'apparato locomotore, carta del fair play e valori dello sport.
<b>Competenza multilinguistica</b>	Utilizza gli aspetti comunicativi relazionali espressivi del linguaggio motorio.	Sa usare correttamente il linguaggio corporeo utilizzando semplici codici espressivi per comunicare le proprie idee. Sa eseguire movimenti semplici seguendo tempi ritmici diversi. Conosce i principali gesti arbitrali dei giochi sportivi. Sa decodificare i gesti dei compagni.
<b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</b>	Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.	L'alunno conosce l'importanza delle attività motorie come corretto stile di vita. Conosce le principali norme di igiene, abbigliamento, rispetto e cura del corpo. Porta il materiale idoneo alle attività proposte Rispetta le consegne e le regole. Utilizza correttamente gli spazi e gli attrezzi in palestra, Sa applicare nozioni di matematica nell'organizzazione dello spazio di gioco.

<b>Competenza digitale</b>	Ricerca riconosce e rielabora le nozioni fondamentali dei percorsi disciplinari utilizzando strumenti digitali.	Utilizza strumenti digitali per ricercare e conoscere metodi e funzioni delle attività motorie.
<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b>	Applica a se stesso i comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.	Sa migliorare le capacità di resistenza e mobilità articolare. Sa migliorare le capacità di forza muscolare e velocità. Sa verificare le proprie possibilità di movimento attraverso la misurazione delle qualità motorie condizionali di base, con test motori.
<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune praticando attivamente i valori sportivi e il rispetto delle regole.	Conosce la struttura dei giochi proposti. Partecipa al gioco rispettando indicazioni e regole. Accetta la sconfitta e la vittoria, rispetta gli avversari. Si relaziona positivamente con l'altro e con il gruppo, nel rispetto di regole, ruoli, persone e risultati.
<b>Competenza imprenditoriale</b>	Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.	Esegue i principali elementi tecnici semplificati di alcuni sport individuali e di squadra (atletica leggera, basket, pallamano, calcio, pallavolo). Sperimenta semplici strategie di gioco e tattiche in collaborazione con i compagni Sa utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove durante i giochi di squadra.
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza sia nei limiti praticando attivamente i valori sportivi e il rispetto delle regole. Si orienta nello spazio e nel tempo.	L'alunno è in grado di coordinare e utilizzare diversi schemi motori di base combinandoli fra di loro (correre, saltare, lanciare, afferrare etc.). Sa controllare e gestire condizioni di equilibrio statico e dinamico. Organizza e gestisce l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali. Sa orientarsi in ambienti scolastici con l'aiuto di mappe.

↑ **SECONDARIA-CLASSE SECONDA**

Competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	INDICATORI DI COMPETENZA
<b>Competenza alfabetica funzionale</b>	Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.	Conosce e applica i regolamenti delle principali discipline sportive. L'alunno sa organizzare ed esporre gli elementi teorici della disciplina: conosce la traumatologia sportiva , primo soccorso, i principi fondamentali dell'alimentazione.
<b>Competenza multilinguistica</b>	Utilizza gli aspetti comunicativi relazionali espressivi del linguaggio motorio.	É in grado di rappresentare con il movimento sensazioni, emozioni, immagini, sentimenti, ed idee esegue semplici coreografie seguendo tempi ritmici diversi. Conosce i gesti arbitrari dei principali sport di squadra. Sa decodificare i gesti dei compagni e degli avversari in situazioni di gioco.
<b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</b>	Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli	Conosce e pratica l'attività motoria come corretto stile di vita anche in relazione ai cambiamenti morfologici caratteristici dell'età. Sa adottare le principali norme di igiene legate all'attività fisica ed applicarle. Sa adottare i comportamenti appropriati per la sicurezza propria Sa utilizzare correttamente gli spazi e gli attrezzi in palestra, in rapporto a se stessi ed agli altri. Sa applicare competenze matematiche nell'organizzazione dello spazio di gioco.
<b>Competenza digitale</b>	Ricerca riconosce e rielabora le nozioni fondamentali dei percorsi disciplinari utilizzando strumenti digitali.	Utilizza strumenti digitali per ricercare conoscere e organizzare metodi e funzioni delle attività motorie.

<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b>	Applica a se stesso i comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.	Sa gestire le capacità di resistenza e mobilità articolare. Sa gestire le capacità di forza muscolare e velocità. Ha consapevolezza che con la distribuzione dello sforzo in relazione all'attività richiesta migliora la propria efficienza fisica.
<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune praticando attivamente i valori sportivi e il rispetto delle regole.	Applica le regole nella pratica dei giochi sportivi proposti. Partecipa attivamente al gioco rispettando indicazioni e regole In modo propositivo. Sa intervenire e risolvere eventuali conflitti tra compagni e avversari.
<b>Competenza imprenditoriale</b>	Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.	Esegue i fondamentali dei giochi sportivi e gli elementi tecnici degli sport individuali. Conosce e applica semplici strategie di gioco e tattiche in collaborazione con i compagni e nel rispetto degli avversari Utilizza l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove che si presentano nell'esecuzione di sport di squadra
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza sia nei limiti praticando attivamente i valori sportivi e il rispetto delle regole. Si orienta nello spazio e nel tempo	Sa mettere in atto le capacità di coordinazione riferite a Spazio-Tempo-Equilibrio-Ritmo-Rapidità- Differenziazione. Esegue movimenti da semplici a più complessi, seguendo tempi ritmici diversi. Sa controllare il gesto motorio (consolidamento dello schema corporeo e delle lateralità) Si orienta in ambiente naturale e scolastico con l'utilizzo di mappe

↑ **SECONDIRIA-CLASSE TERZA**

Competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	INDICATORI DI COMPETENZA
<b>Competenza alfabetica funzionale</b>	Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.	<p>Conosce e applica correttamente i regolamenti sportivi degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro e di giudice.</p> <p>Sa organizzare rielaborare ed esporre gli elementi teorici della disciplina: principi generali dell'allenamento, elementi di storia dell'educazione fisica.</p> <p>Conosce ed è consapevole degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).</p>
<b>Competenza multilinguistica</b>	Utilizza gli aspetti comunicativi relazionali espressivi del linguaggio motorio.	<p>Conosce e applica semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo.</p> <p>Esegue coreografie anche complesse seguendo tempi ritmici diversi.</p> <p>Sa decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco.</p> <p>Sa decodificare i gesti di compagni e avversari in situazioni di gioco e di sport.</p>
<b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</b>	Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.	<p>E' in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni.</p> <p>Sa adottare comportamenti appropriati per la propria sicurezza e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo.</p> <p>Sa disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza.</p>

		Sa applicare nozioni di matematica nell’organizzazione dello spazio di gioco.
<b>Competenza digitale</b>	Ricerca riconosce e rielabora le nozioni fondamentali dei percorsi disciplinari utilizzando strumenti digitali.	Ricerca, organizza e rielabora in modo personale e approfondito la tecnica del percorso disciplinare, utilizzando strumenti digitali.
<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b>	Applica a se stesso i comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.	É in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo e rilassamento muscolare. Pratica attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici.
<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune praticando attivamente i valori sportivi e il rispetto delle regole.	L’alunno conosce e rispetta le regole nella pratica ludico -sportiva con autocontrollo e rispetto per l’altro sviluppando una costruttiva capacità di collaborazione. Sa gestire in modo consapevole le situazioni competitive in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l’altro sia in caso di vittoria che in caso di sconfitta. Mette in atto comportamenti collaborativi, rispetta i compagni e gli avversari.
<b>Competenza imprenditoriale</b>	Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.	Sa utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici nei vari sport. Realizzare strategie di gioco, mette in atto comportamenti collaborativi e partecipa in forma propositiva alle scelte della squadra. Utilizza l’esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove e inusuali.
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	É consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza sia nei limiti praticando attivamente i valori sportivi e il rispetto delle regole. Si orienta nello spazio e nel tempo.	Padroneggia le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa proponendo anche varianti. Utilizza e correla le variabili spazio temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.

		Sa orientarsi nell'ambiente naturale anche attraverso ausili specifici
--	--	--

<span style="font-size: 2em; color: #3498db;">↑</span> LIVELLO	
Livello avanzato	Possiede una conoscenza completa e precisa; applica in modo autonomo e creativo le conoscenze; esporta le conoscenze in altri compiti, contesti, ambiti.
Livello intermedio	Possiede una conoscenza consolidata per le parti essenziali del lavoro, applica le conoscenze in modo corretto, è autonomo per alcune attività e in contesti ed attività di routine. Esporta alcune conoscenze in altri ambiti e contesti
Livello base	Possiede una conoscenza di base; con la guida dell'adulto, applica le conoscenze in modo adeguato, sono presenti alcune inesattezze. Utilizza le conoscenze in ambito conosciuto e familiare
Livello iniziale	Possiede un bagaglio di conoscenze modesto, applica le conoscenze