

## CURRICOLI DI EDUCAZIONE FISICA CLASSE SECONDA

COMPETENZA	NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imparare ad imparare</li> <li>• Collaborare e partecipare</li> </ul>	MOVIMENTO	<p>-Saper riconoscere alcune caratteristiche relative al tempo e riconoscere semplici ritmi utilizzando fonti differenti.</p> <p>- Saper adattare il proprio movimento in base a variabili spazio-temporali.</p> <p>-Saper riconoscere le collocazioni del corpo in relazione ai concetti spaziali.</p> <p>-Sapersi muovere rapportando il proprio movimento rispetto ai compagni e agli attrezzi.</p>	<p>-Schemi motori</p> <p>-Capacità coordinative</p> <p>-Lateralizzazione</p> <p>-Orientamento spaziale</p>	Acquisire la conoscenza del proprio corpo nei vari segmenti sperimentando schemi corporei sempre più complessi.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imparare ad imparare</li> <li>• Comunicare</li> </ul>	IL LINGUAGGIO DEL CORPO	<p>-Saper conoscere le modalità di comunicazione non verbale attraverso il corpo.</p> <p>- Saper riconoscere semplici ritmi e sequenze temporali nelle azioni.</p> <p>-Saper leggere e interpretare</p>	<p>-Espressività corporea.</p> <p>-Semplici combinazioni ritmiche di movimento.</p> <p>-Semplici danze.</p>	Utilizzare l'espressione corporea per comunicare emozioni e sensazioni.

		la comunicazione non verbale dei compagni.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imparare ad imparare</li> </ul>	GIOCO E SPORT	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Saper applicare gli schemi motori in giochi che richiedono il rispetto delle regole.</li> <li>-Saper assumere un atteggiamento positivo nell'affrontare le esperienze di gioco.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Capacità coordinative</li> <li>-Schemi motori statici e dinamici.</li> <li>-Giochi individuali e di gruppo.</li> </ul>	Sperimentare una pluralità di esperienze motorie e di giochi sia individuali che collettivi.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imparare ad imparare</li> <li>• Acquisire e interpretare l'informazione</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Saper conoscere i nessi temporali e causali delle azioni motorie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Capacità coordinative spazio-temporali.</li> <li>-Capacità coordinative oculo-manuali e oculo-podaliche.</li> </ul>	Sperimentare in forma semplificata diverse gestualità tecniche.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Collaborare e partecipare</li> <li>• Risolvere i problemi</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Saper riconoscere il concetto di regola e di sanzione.</li> <li>-Saper eseguire giochi di gruppo nel rispetto delle regole.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Rispetto delle regole nel gioco.</li> </ul>	Comprendere all'interno del gioco il valore della collaborazione e l'importanza delle regole.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imparare ad imparare</li> <li>• Agire in modo autonomo e responsabile</li> </ul>	<p>SALUTE E BENESSERE</p>	<p>-Saper controllare il proprio e altrui movimento nello spazio, anche con attrezzi, rispettando i criteri di sicurezza nella prevenzione degli infortuni.</p> <p>-Saper mettere in pratica comportamenti corretti per una sana alimentazione e cura personale.</p> <p>-Saper riconoscere le sensazioni di benessere generate dal movimento e dal gioco.</p>	<p>-Criteri di base per muoversi in sicurezza.</p> <p>-Principali regole alimentari e di igiene personale.</p> <p>-Gioco motorio come esperienza di autostima.</p>	<p>Agire rispettando i criteri di base per muoversi in sicurezza.</p> <p>Riconoscere alcune regole alimentari e di igiene personale.</p>
---	---------------------------	---	--	--