PROGETTO DI CURRICOLO VERTICALE

EDUCAZIONE FISICA

Premessa

La riflessione su una nuova modalità di organizzazione scolastica, quella che prevede la verticalizzazione dei 3 ordini di scuola (Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° grado) in un unico Istituto Scolastico, detto "Comprensivo", pone in evidenza una serie di innegabili vantaggi dati da una soluzione di verticalità:

- la realizzazione della continuità educativa-metodologico-didattica;
- la condizione ottimale per garantire la continuità dinamica dei contenuti;
- l'impianto organizzativo unitario;
- la continuità territoriale;
- l'utilizzazione funzionale delle risorse professionali.

E' diritto dell'alunno avere un percorso formativo organico e graduale , che promuova uno sviluppo articolato e multidimensionale del soggetto il quale, attraverso un percorso evolutivo di crescita costruisca la sua identità fisica ed emotiva, per questo il nostro Istituto si pone l'obiettivo primario di perseguire, accanto alla continuità orizzontale, anche quella verticale.

Il modello di possibile traduzione operativa che l'Istituto ha elaborato, nasce dall'individuazione di linee culturali condivise da ogni ordine di scuola in modo coordinato, così che i vari traguardi di competenza siano trasferibili e proseguibili dall'ordine di scuola successivo.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- Il bambino vive la propria corporeità nel percepire il potenziale comunicativo ed espressivo.
- Il bambino riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.
- Il bambino acquisisce una buona autonomia personale.
- Il bambino sperimenta schemi posturali e motori di base applicandoli nei vari giochi.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.
- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.
- Sperimenta una pluralità di esperienze. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.
- "Impara ad imparare" per applicare le conoscenze e le abilità acquisite nei vari contesti.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

- Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in diverse situazione.
- Guidato,utilizza alcuni linguaggi specifici,comunicativi ed espressivi in modo codificato
- Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione**.**

- Nei giochieneglisportconosciuti utilizza alcune abilitàtecnichee, guidato, collaborarispettandoleregole principali.

CURRICOLO IN SINTESI

SCIENZE MOTORIE Scuola dell'Infanzia da 3 a 6 anni
CURRICOLO DI EDUCAZIONE MOTORIA-SCUOLA INFANZIA

AMBITO DI COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE	ATTIVITA'

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo	-essere in grado di riconoscere e denominare le parti del corpo ed eseguire movimenti con le parti del corpo indicate -eseguire alcune azioni, semplici schemi motori (camminare-saltare correre-rotolare-strisciare-arrampicarsi) -eseguire movimenti in relazione allo spazio e al tempo (sopra-sotto-vicino-lontano -alto- basso- prima-dopo), e in relazione agli oggetti - Rappresentare graficamente il corpo statico e in movimento e arricchirlo con particolari -Prendere coscienza della propria dominanza: riconoscere la destra e la sinistra su di sé.	-riconoscere e nominare alcune parti del corpo e le loro possibilità di movimento e le differenze di genere -conoscere gli schemi motori di base -Conoscere i concetti spaziali elementari -conoscere semplici sequenze temporali -Conoscere la lateralità e la dominanza	- Saltare - Rotolare - Strisciare - Correre con andature diverse - Eseguire esercizi con le parti del corpo indicate - Eseguire percorsi e rappresentarli graficamente per interiorizzare concetti spaziali.

AMBITO DI COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE	ATTIVITA’

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa ed espressiva	-muoversi in modo personale e non stereotipato secondo un ritmo - essere in grado di eseguire sequenze motorie, interpretando una storia o delle indicazioni (drammatizzazioni storie-azioni quotidiane) -eseguire semplici coreografie con finalità espressive -essere in grado di eseguire gesti e azioni con finalità espressive e comunicative (rappresentare con il movimento vissuti,emozioni,azioni)	-conoscere alcune possibilità espressive del corpo	- drammatizzare storie, azioni, mestieri - rappresentare canzoni ed esperienze con finalità espressive

SCIENZE MOTORIE Scuola dell'Infanzia da 3 a 6 anni
CURRICOLO DI EDUCAZIONE MOTORIA- SCUOLA INFANZIA

AMBITO DI COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE	ATTIVITA'

Il gioco lo sport le regole e il *fair play*	- rispettare le indicazioni e semplici regole - accettare i diversi ruoli ed essere collaborativi - portare a termine giochi ed esperienze -prestare attenzione, memorizzare regole -avere fiducia nelle proprie capacità e muoversi con piacere	- conoscere le principali regole - conoscere diversi giochi di movimento -adottare soluzioni utili per risolvere semplici problemi motori - percepire e verbalizzare il senso di piacere derivato dall'attività motoria e ludica	- giocare in coppia, in piccolo gruppo - giochi in squadra - giochi di imitazione - giochi a eliminazione - giochi simbolici - giochi di ruoli -percorsi -giochi della tradizione - rappresentare con il movimento vissuti, emozioni, azioni

SCIENZE MOTORIE **Scuola dell'Infanzia da 3 a 6 anni**
CURRICOLO EDUCAZIONE MOTORIA – SCUOLA INFANZIA

AMBITO DI COMPETENZE	OBIETTIVI	CONOSCENZE	ATTIVITA'

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza	-mettere in atto comportamenti rispettosi dell'igiene e della salute -muoversi in sicurezza per sé e per gli altri -utilizzare gli attrezzi in modo adeguato e saperli riporre -avere fiducia nelle proprie capacità e muoversi con piacere -iniziare ad acquisire corrette abitudini alimentari	-percepire e verbalizzare il senso di piacere derivato dall'attività motoria e ludica -conoscere i principali attrezzi -conoscere alcuni principi di corretta alimentazione	-avere corrette abitudini igieniche -lavarsi le mani -vestirsi e spogliarsi -riporre e riconoscere le proprie cose -utilizzare gli attrezzi e riporli -assaggiare cibi proposti

Curricolo di Scienze Motorie - Scuola Primaria

Classe prima

AMBITO DI COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.	1. Coordinare e collegare diversi schemi motori	1.a Riconosce, denomina e disegna le varie parti del corpo

	usando movimenti naturali (camminare, saltare, correre, lanciare).	proprie e degli altri.
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa espressiva.	1. Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche, eseguendo sequenze motorie o semplici coreografie individuali e collettive.	1.a Esegue semplici sequenze di movimento.
Il gioco lo sport le regole e il fair play.	1. Conoscere e partecipare a Giochi collettivi rispettando indicazioni e regole.	1.a Partecipa al gioco rispettando indicazioni e regole.
Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.	1. Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.	1.a Controlla i propri atteggiamenti nello spazio comunitario.

Classe seconda

AMBITO DI COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**CONOSCENZE**
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.	1. Utilizzare efficacemente le azioni motorie, muovendosi con scioltezza e ritmo.	1.a Varia gli schemi motori in funzione di parametri di spazio, tempo ed equilibrio.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa espressiva.	1. Utilizzare abilità motorie in forma singola, a coppie e in gruppo.	1.a Partecipa attivamente ai vari giochi motori curando movimenti e postura.
Il gioco lo sport le regole e il fair play.	1. Rispettare le regole di un gioco organizzato tenendo conto anche della capacità degli altri.	1.a Interagisce positivamente con gli altri valorizzando le diversità.
Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.	1. Cooperare all'interno di un gruppo in ogni momento.	1.a Utilizza in modo corretto le varie attrezzature.

Classe terza

AMBITO DI COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**CONOSCENZE**
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.	1. Saper organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli	1.a Partecipa attivamente a giochi motori organizzati anche in forma di gara

	oggetti, agli altri attraverso traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie.	cooperando all'interno del gruppo.
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa espressiva.	1. Utilizzare modalità espressive e corporee nell'ambito della drammatizzazione.	1.a Partecipa attivamente a giochi di imitazione, mimo singolarmente, a coppie e in gruppo
Il gioco lo sport le regole e il fair play.	1. Utilizzare l'eventuale errore come risorsa per migliorare il proprio equilibrio emotivo.	1.a Partecipa a giochi motori, strutturati dall'adulto, in forma di gara cooperando all'interno del gruppo, accettando le diversità.
Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.	1. Avviare alla conoscenza del rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico.	1.a Cura i movimenti dei vari segmenti corporei durante gli esercizi fisici al fine di adottare sani stili di vita.

Classe quarta

AMBITO DI COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**CONOSCENZE**
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.	1. Eseguire movimenti precisi e adattarli a situazioni esecutive sempre più	1.a Utilizza schemi motori con comando combinato e simultaneo Attraverso percorsi

	complesse.	organizzati.
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa espressiva.	1. Assumere comportamenti di responsabilità, mediazione e collaborazione.	1.a Svolge ruoli di "arbitro" all'interno di gare fra compagni.
Il gioco lo sport le regole e il fair play.	1. Cooperare nel gruppo, confrontarsi lealmente. Anche in una gara con i compagni.	1.a Partecipa a giochi motori e gare accettando le regole.
Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.	1. Assumere comportamenti igienici e salutistici.	1.a Rispetta regole in palestra e nei vari ambienti.

Classe quinta.

AMBITO DI COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**CONOSCENZE**
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.	1. Eseguire movimenti precisi e adattarli a situazioni	1.a Esegue traiettorie, ritmi esecutivi, successioni temporali, schemi motori con

	esecutive sempre più complesse.	comando combinato e simultaneo, attraverso percorsi organizzati.
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa espressiva.	1. Eseguire movimenti con il corpo per esercitare la lateralizzazione, per comunicare ed esprimere situazioni reali ed emozioni personali.	1a Utilizza in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi e comunicare stati d'animo diversi pur attenendosi a giochi strutturati.
Il gioco lo sport le regole e il fair play.	1. Partecipare alle attività di gruppo secondo regole e punteggi da seguire.	1.a Esegue giochi di squadra collaborando con gli altri accettando la sconfitta.
Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.	1. Conoscere gli effetti benefici dell'attività sportiva per l'equilibrio psicofisico della persona. 2. Conoscere e utilizzare in modo corretto gli spazi di attività	1.a Esegue esercizi di percezione del proprio ritmo fisico (respirazione, battito cardiaco e di resistenza). 2.a Aiuta operatori e insegnanti a riordinare il materiale usato.

CURRICOLO DI EDUCAZIONE FISICA
SCUOLA SECONDARIA DI I° GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

COMPETENZE SPECIFICHE: - ***Il corpo e la sua relazione con lo spazio ed il tempo****:* saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport; saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali;utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva. ***Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva:***saper decodificare i gesti di compagni ed avversari in situazione di gioco e di

sport;saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco. ***Il gioco, lo sport, le regole e il fair play***:padroneggiare le capacità coordinative, adattandole alle situazioni richieste dal gioco;saper realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra;saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, tanto in caso di vittoria, quanto di sconfitta.
Salute e benessere, prevenzione e sicurezza:essere in grado di riconoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano consigliato, in vista del miglioramento delle prestazioni;essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro;saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi, salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza;praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica, riconoscendone i benefici;conoscere ed essere consapevole degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).

Classe prima

AMBITO DI COMPETENZA	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
Il corpo e la sua relazione con lo spazio ed il tempo.	Consolidare gli schemi motori e sperimentare nuove azioni e gesti tecnici. Controllare il proprio corpo in situazione di equilibrio statico e dinamico. Eseguire movimenti semplici seguendo tempi ritmici diversi. Verificare le proprie possibilità di movimento attraverso la misurazione delle qualità motorie condizionali di base, con test motori.	Gli schemi motori di base. Gli elementi che servono a mantenere l'equilibrio e le posture che lo facilitano. Le informazioni principali relative alle capacità coordinative e condizionali sviluppate nelle abilità.
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva.	Rappresentare e comunicare stati d'animo e idee attraverso il movimento. Decodificare i linguaggi specifici di compagni, avversari, insegnanti.	Elementi di comunicazione non verbale. Linguaggio specifico motorio e sportivo
Il gioco, lo sport, le regole ed il fair play.	Eseguire i principali elementi tecnici semplificati dei giochi sportivi e sport. Sperimentare semplici strategie di gioco e tattiche. Partecipare attivamente	I gesti fondamentali di gioco e sport individuali e di squadra. Conoscere il concetto di strategia e tattica. Conoscere modalità relazionali che promuovono la

	collaborando con i compagni e rispettando le diversità. Relazionarsi positivamente con l'altro e con il gruppo, nel rispetto di regole, ruoli, persone e risultati.	valorizzazione delle differenze e l'inclusione per raggiungere un obiettivo comune. Conoscere le principali regole, anche semplificate, indispensabili per la realizzazione del giocoe/osport anche con finalità di arbitraggio.
Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.	Utilizzare correttamente gli spazi e gli attrezzi in palestra, in rapporto a se stessi ed agli altri. Applicare le principali norme d'igiene:abbigliamento,rispetto e cura del corpo.	Principali norme per la prevenzione degli infortuni. Principali norme d'igiene personale. Rapporto tra alimentazione,esercizio fisico e salute.

Classe seconda

AMBITO DI COMPETENZA	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
Il corpo e la sua relazione con lo spazio ed il tempo.	Potenziare gli schemi motori ed eseguire azioni e gesti tecnici con autocontrollo. Controllare l'azione dei diversi segmenti corporei in situazione di equilibrio o disequilibrio. Eseguire movimenti da semplici a più complessi, seguendo tempi ritmici diversi. Sperimentare,secondo i principi base dell'allenamento,lo sviluppo delle qualità motorie di base condizionali,valutandole con test motori.	Gli schemi motori di base e il loro utilizzo in ambito sportivo. Le funzioni fisiologiche,i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età, le capacità condizionali e il loro incremento con l'allenamento.
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva.	Gli schemi motori di base e il loro utilizzo in ambito sportivo. Le capacità condizionali ed il loro incremento con l'allenamento.	Elementi di comunicazione non verbale. Schemi ritmici applicati al movimento.

		Linguaggio specifico motorio e sportivo.
Il gioco, lo sport, le regole ed il fair play.	Eseguire i principali elementi tecnici dei giochi sportivi e sports cegliendo azioni e soluzioni efficaci per risolvere i problemi motori. Sperimentare strategie di gioco e tattiche. Partecipareattivamentecollaborandoconicompagnierispettandole diversità. Relazionarsi positivamente con l'altro e con il gruppo nel rispetto delle regole, ruoli,persone e risultati.	I gesti fondamentali di gioco e sport individuali e di squadra. Conoscere il concetto di strategia e tattica. Conoscere modalità relazionali che promuovono la valorizzazione delle differenze e l'inclusione per raggiungere un obiettivo comune. Conoscere le regole indispensabili per la realizzazione del gioco e/o sport anche con finalità di arbitraggio.
Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.	Utilizzare correttamente gli spazi e gli attrezzi in palestra in rapporto a se stessi e agli altri. Nella salvaguardia della propria salute curare l'alimentazione e l'igiene personale. Mantenersi attivi fisicamente per il proprio benessere,dosandolo sforzo, applicando alcune tecniche di riscaldamento e defaticamento.	Principali norme per la prevenzione degli infortuni. Principi fondamentali di corretta alimentazione e di igiene personale. Conoscere l'importanza dell'attività motoria come corretto stile di vita.

Classe terza

AMBITO DI COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE
Il corpo e la sua relazione con lo spazio ed il tempo.	Coordinare azioni,schemi motori,gesti tecnici con buon autocontrollo. Adattare l'azione dei diversi segmenti corporei in situazione di equilibrio o disequilibrio. Utilizzare strutture temporali e ritmiche nelle azioni motorie. Avviare,secondo i principi base dell'allenamento, uno sviluppo delle qualità motorie di base condizionali,valutandole attraverso test motori.	Gli schemi motori di base,anche combinati,ed il loro utilizzo in ambito sportivo. Le funzioni fisiologiche,i cambiamenti morfologici e del sé corporeo caratteristici dell'età e specifici del genere, i principi base dell'allenamento delle capacità condizionali. Semplici elementi di primo soccorso. Nozioni inerenti: sistema scheletrico e deviazioni legate alla postura; sistema muscolare e meccanismi energetici; cenni sugli apparati cardio-circolatorio e respiratorio.
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva.	Controllare i movimento e utilizzarlo per rappresentare e comunicare stati d'animo, anche in situazioni che richiedono l'integrazione di linguaggi diversi. Utilizzare e decodificare i linguaggi arbitrali specifici in relazione al regolamento di alcuni giochi sportivi.	Elementi di comunicazione non verbale. Schemi ritmici applicati al movimento. Linguaggio specifico motorio e sportivo.
Il gioco, lo sport, le regole ed il fair play.	Utilizzare le abilità motorie adattandole alle diverse situazioni di gioco e sport,anche in modo personale. Mettere in atto strategie di gioco e tattiche sperimentate. Svolgere un ruolo attivo,mettendo in atto comportamenti collaborativi per raggiungere l'obiettivo comune. Relazionarsi positivamente con l'altro e con il gruppo nel rispetto delle regole, ruoli, persone e risultati.	I gesti fondamentali di gioco e sport individuali e di squadra. Il concetto di strategia e tattica. Le modalità relazionali che promuovono la valorizzazione delle differenze e l'inclusione, per raggiungere un obiettivo comune. Le regole per La realizzazione del gioco e/o sport,anche con finalità di arbitraggio.
Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.	Ai fini della sicurezza sapersi rapportare adeguatamente con le persone e con l'ambiente circostante.	Le norme generali per la prevenzione degli infortuni,per l'assistenza e alcuni elementi di primo soccorso.

	Nella salvaguardia della propria salute scegliere di evitare l'assunzione di sostanze illecite e curare l'alimentazione e l'igiene personale. Essere cosciente del proprio stato di efficienza fisica, riconoscendone i benefici, attraverso l'autovalutazione delle personali capacità. Essere attivi fisicamente in molteplici contesti ed essere anche in grado di dosare lo sforzo,applicare alcune tecniche di riscaldamento e defaticamento.	Principi fondamentali di corretta alimentazione e di igiene personale; avere le prime conoscenze delle sostanze che inducono dipendenza(fumo, doping, droghe,alcool..)e sui loro effetti negativi. Le modalità mediante le quali l'attività fisica contribuisce al mantenimento della salute e del benessere.

Dall'anno scolastico 2014-2015 i docenti di educazione fisica della scuola media hanno inserito nel POF il progetto: "L'atletica a scuola", rivolto a tutte le classi prime.
Le attività previste culminano in una manifestazione allo stadio comunale, nel mese di maggio, previa selezione di sei alunni per classe (un maschio ed una femmina per ciascuna gara) su tre specialità: velocità (60 metri piani), salto in lungo e lancio del peso.
Dall'anno scolastico 2014-2015 nella Scuola primaria è iniziato un Progetto di educazione motoria in collaborazione con l'Assessorato allo Sport del Comune di Montelupo e tutte le Associazioni sportive presenti sul territorio per effettuare Scuola e Sport "Le associazioni in classe" progetto inserito nel POF.
Dall'anno scolastico 2015/2016 la scuola primaria ha aderito al Progetto del MIUR "Compagni di banco" per 15 ore a classe effettuate da un unico operatore.

CONCLUSIONE
I docenti che hanno lavorato al Curricolo di Educazione Fisica non hanno formalizzato le prove autentiche di valutazione delle competenze, poiché ritengono che in una "Scuola dell'Inclusione" non sia necessario valutare le abilità espressive dei bambini in età evolutiva,
Inoltre hanno adottato uno schema diverso da quello prodotto dalla Professoressa Da Re in quanto avevano già elaborato il curricolo con l'utilizzo di uno schema più semplice e personale.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEI VARI ORDINI DI SCUOLA

Ambito di competenza	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di Primo Grado
• **Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.**	Il bambino riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.	L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.	L'alunno utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in diverse situazioni.
• **Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa espressiva.**	Il bambino vive la propria corporeità nel percepire il potenziale comunicativo ed espressivo.	L'alunno utilizza il proprio linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.	L'alunno guidato, utilizza alcuni linguaggi specifici, comunicativi ed espressivi in modo codificato.
• **Il gioco, lo sport, le regole e il fair play.**	Il bambino sperimenta schemi posturali e motori di base applicandoli nei vari giochi.	L'alunno sperimenta una pluralità di esperienze. Comprende all'interno delle varie occasione di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	Nei giochi e negli sport, l'alunno, conosciuti utilizza alcune abilità tecniche e,guidato, collabora rispettando le regole principali.
• **Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.**	Il bambino acquisisce una buona autonomia personale.	L'alunna " impara ad imparare" per applicare le conoscenze e le abilità acquisite nei vari contesti.	L'alunno riconosce ,ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello" star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione,