

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA ANNUALE CLASSI QUARTA-QUINTA DISCIPLINA: EDUCAZIONE MOTORIA A.S. 2025/28

Premessa

La **Legge 30 dicembre 2021 n. 234** (Bilancio di previsione dello Stato per l'a.f. 2022) ha introdotto *"l'insegnamento obbligatorio di Educazione motoria della scuola primaria, da subito nelle classi quinte poi a regime anche nelle quarte..."*, ad opera di un docente fornito di *"idoneo titolo di studio"*.

Il successivo **DM n. 90 dell'11 aprile 2022** chiarisce che si tratta di *"...non più di due ore settimanali di insegnamento aggiuntive, per le classi che non adottano il modello del tempo pieno nelle quali sia introdotto l'insegnamento"*.

La **Nota ministeriale n. 2116** in data odierna (09-09-2022) specifica nel dettaglio: L'orario aggiuntivo dell'insegnamento di educazione motoria, L'obbligo di frequenza, L'educazione motoria in sostituzione di educazione fisica, Il curriculum di educazione motoria, La contitolarità e la valutazione degli apprendimenti, Il possesso del Titolo specifico: classe di concorso A049.

Sulla base di queste premesse normative, si riporta qui di seguito la programmazione didattica di Educazione Motoria per la classe quinta.

Competenze chiave di riferimento • Consapevolezza ed espressione culturale • Comunicare nella Madrelingua • Competenza Digitale • Imparare ad Imparare • Competenze Sociali e Civiche • Spirito d'Iniziativa e Imprenditorialità	Competenza di Cittadinanza attiva 1.1 Imparare ad imparare 1.2 Progettare 2.1 Comunicare 2.2 Collaborare e partecipare 2.3 Agire in modo autonomo e responsabile 3.1 Risolvere problemi 3.2 Individuare collegamenti e relazioni 3.3 Acquisire e interpretare l'informazione
--	--

LIVELLI DI COMPETENZA				
CRITERI	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
➤ TIPOLOGIA DELLA SITUAZIONE ➤ RISORSE ➤ MOBILITATE ➤ CONTINUITÀ ➤ AUTONOMIA	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente. (uso guidato di conoscenze ed abilità)	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità. (applicazione di conoscenze ed abilità in situazioni note)	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo. (avvio del transfert di procedure in situazioni nuove)	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità. (generalizzazione e metacognizione)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della classe V	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti	Attività
<i>L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali</i> <i>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di conoscere e apprezzare molteplici discipline sportive. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo</i> <i>Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri</i>	Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Utilizzare schemi posturali e motori in situazioni combinate e simultanee sempre più complesse Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport. Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.	Schemi motori combinati Il corpo e le funzioni senso percettive Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Affinamento delle capacità coordinative generali e speciali Resistenza e rapidità in relazione al compito motorio Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva Il gioco, lo sport, le regole	Esercizi propedeutici al rafforzamento e allo sviluppo dello schema motorio del saltare, superare, scavalcare, anche in presenza di vincoli spazio-temporali e con piccoli attrezzi. Percorsi e circuiti con il superamento di ostacoli, anche in forma di gara. Sperimentazione di condotte motorie combinate, anche con l'uso di piccoli attrezzi, per mettere alla prova rapidità e resistenza personale in relazione alla fatica fisica e al controllo della funzione respiratoria, Giochi individuali, a coppie, in piccoli gruppi, a squadre e prove a tempo in cui sperimentare schemi motori combinati. Riproduzione di giochi tradizionali.

<i>Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del corpo e a un corretto regime alimentare</i> <i>Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle</i>	• Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. • Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza • Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. • Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.		• Giochi di squadra finalizzati alla sperimentazione dei diversi ruoli (attivi e regolativo/arbitrali), dei gesti tecnici specifici, delle modalità esecutive dello spazio e delle regole.
---	---	--	--

RUBRICA DI VALUTAZIONE DI EDUCAZIONE MOTORIA
CLASSI QUARTA-QUINTA

DIMENSIONI DI COMPETENZA	CRITERI	DESCRITTORI	LIVELLO
Il gioco, lo sport, le regole, il fair play	Gioco e linguaggio del corpo	L'alunno: sa applicare le regole del gioco in modalità esecutive sa comunicare attraverso corpo e movimento in modo insicuro e non sempre consapevole	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
	Partecipazione e rispetto delle regole	L'alunno: sa applicare le regole del gioco in modalità esecutive sa assumere diverse posture con modalità espressive	BASE
		L'alunno: sa partecipare attivamente ai giochi sportivi e non, organizzati anche in forma di gara interagendo positivamente con gli altri sa assumere in forma consapevole diverse posture con finalità espressive in drammatizzazioni e coreografie.	INTERMEDIO
		L'alunno: sa partecipare attivamente e correttamente ai giochi sportivi e non, organizzati anche in forma di gara interagendo positivamente con gli altri sa applicare i principali elementi tecnici di alcune discipline sportive sa assumere in forma consapevole, creativa e originale diverse posture con finalità espressive in drammatizzazioni e coreografie.	AVANZATO

L'insegnante
(F.to prof. Alessandro Fierro)