

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

EDUCARE ALLA CONOSCENZA DEL PERCORSO CASA-SCUOLA, ORIENTANDOSI NEGLI SPAZI DEL QUARTIERE E DELLA CITTÀ ,PER PERMETTERE AI BAMBINI DI ACQUISIRE PIU' AUTONOMIA E VIVERE IL LORO AMBIENTE IN MODO PIU' ATTIVO E RISPETTOSO

CLASSE	AREE TEMATICHE	OBIETTIVI
CLASSE PRIMA	CORPO E CLASSE	Educare alla conoscenza del proprio corpo e delle sue possibilità di movimento e alla conoscenza dei concetti spazio-temporali semplici in riferimento alla propria classe, che deve emergere come luogo dove è piacevole imparare e dove si sta bene cooperando insieme
CLASSE SECONDA	LA MIA SCUOLA	Organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione al sé, agli atri e all'interno della propria scuola, riconoscendone le qualità, le caratteristiche e i pericoli per permettere una crescente e armonico livello di autonomia consolidando le capacità di collaborazione. Comprendere il valore dei comportamenti virtuosi e sostenibili rispetto alle abitudini di consumo, spostamento e cura degli oggetti e degli ambienti.
CLASSE TERZA	CASA-SCUOLA	Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali riferite al percorso casa-scuola per permettere ai bambini di conoscerlo e percorrerlo insieme con gli adulti in completa sicurezza divertendosi insieme. Iniziare a comprendere e razionalizzare le motivazioni alla base della necessità di comportamenti sostenibili rispetto ad abitudini di consumo, spostamento e cura degli oggetti e degli ambienti.
CLASSE QUARTA	QUARTIERE	Sviluppare gli obiettivi formativi degli anni precedenti con particolare attenzione ai cambiamenti fisiologici derivanti dallo sviluppo e dalla significativa presa di coscienza di emozioni e stati d'animo. Mettere in relazione i vissuti personali con lo spazio urbano del quartiere conoscendone: - le caratteristiche storico-sociali dell'ambiente e del sistema dei trasporti - i punti di riferimento che possono essere di aiuto per la propria sicurezza e autonomia. Mettere la classe in relazione cooperativa con le reti sociali presenti sul territorio.
CLASSE QUINTA	CITTÀ	Raggiungere gli obiettivi definiti come traguardo dell'esperienza quinquennale dando particolare rilievo alle esperienze educative che vedono la città come protagonista, alla consapevolezza dell'importanza della salute e del benessere individuale e collettivo derivante da scelte personali di buona pratica motoria e messa in pratica di sani stili di vita e comportamenti eco-sostenibili e rispettosi dell'ambiente

CLASSE PRIMA: SCUOLA/ACCOGLIENZA

	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze al termine della classe 5	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
1) IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	L'ALUNNO ACQUISISCE CONSAPEVOLEZZA DI SÉ ATTRAVERSO LA PERCEZIONE E LA PADRONANZA DEGLI SCHEMI POSTURALI NEL CONTINUO ADATTAMENTO ALLE VARIABILI SPAZIALI E TEMPORALI	-Riconoscere, individuare e denominare le varie parti del corpo - Riconoscere la destra e la sinistra su di sé -Riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche). -Controllare e coordinare in forma globale semplici schemi motori -Controllare il proprio corpo in situazioni semplici di disequilibrio - Organizzare la propria posizione in rapporto agli oggetti attraverso i concetti spaziali semplici (sopra/sotto, davanti/dietro...)	GEOGRAFIA Riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto rispetto a diversi punti di riferimento (sopra/sotto, davanti /dietro ...) rappresentare oggetti e ambienti noti SCIENZE Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore...) ARTE E IMMAGINE Esplorare in modo guidato immagini forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfatti gestuali, tattili e cinestetiche. MATEMATICA: Contare e raggruppare oggetti Associare quantità e simbolo Eeguire semplici calcoli orali di addizione e sottrazione utilizzando varie strategie GEOMETRIA Riconoscere e rappresentare alcune caratteristiche delle linee. (aperte, chiuse, rette, curve) STORIA: Comprendere la successione temporale dei fatti ed indicatori temporali (osservazione della luce in base al susseguirsi delle fasi della giornata)

<p>2) IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</p>	<p>L'ALUNNO UTILIZZA IL LINGUAGGIO CORPOREO E MOTORIO PER COMUNICARE ED ESPRIMERE I PROPRI STATI D'ANIMO ANCHE ATTRAVERSO LA DRAMMATIZZAZIONE E LE ESPERIENZE RITMICO-MUSICALI E COREUTICHE.</p>	<p>Muoversi in modo personale assecondando il proprio ritmo o il ritmo proposto -Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi -Utilizzare in modo personale il corpo ed il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza</p>	<p>MUSICA Esplorare e riconoscere emozioni Riconoscere e utilizzare suono e silenzio</p> <p>ITALIANO Comunicare le proprie esperienze utilizzando vocaboli pertinenti alla situazione. Iniziare a comprendere l'esistenza di una pluralità di lingue Ascoltare e comprendere messaggi, consegne ed informazioni</p> <p>ARTE E IMMAGINE Rappresentare il proprio corpo</p>
<p>3) IL GIOCO DI RUOLO , LO SPORT, LE REGOLE, IL FAIR-PLAY</p>	<p>L'ALUNNO SPERIMENTA, IN FORMA SEMPLIFICATA E PROGRESSIVAMENTE SEMPRE PIÙ COMPLESSA, DIVERSE GESTUALITÀ TECNICHE; COMPRENDE, ALL'INTERNO DELLE VARIE OCCASIONI DI GIOCO E DI SPORT, IL VALORE DELLE REGOLE E L'IMPORTANZA DI RISPETTARLE</p>	<p>Rispettare le principali regole di gioco (tempi, spazi, movimenti permessi...) e proporre varianti; Assumere un atteggiamento positivo nel gioco con gli altri Prestare attenzione Individuare le azioni più utili per risolvere semplici problemi motori</p>	<p>ITALIANO Comunicare le proprie esigenze utilizzando vocaboli pertinenti alla situazione. Ascoltare e comprendere messaggi, consegne ed informazioni</p> <p>GEOGRAFIA Riconoscere la propria e altrui posizione e quella degli oggetti nello spazio ludico</p>

<p>4) SALUTE BENESSERE, SICUREZZA E PREVENZIONE</p>	<p>L'ALUNNO AGISCE RISPETTANDO I CRITERI BASE DI SICUREZZA PER SÉ E PER GLI ALTRI, SIA NEL MOVIMENTO SIA NELL'USO DEGLI ATTREZZI E TRASFERISCE TALE COMPETENZA NELL'AMBIENTE SCOLASTICO ED EXTRASCOLASTICO. L'ALUNNO RICONOSCE ALCUNI ESSENZIALI PRINCIPI RELATIVI AL PROPRIO BENESSERE PSICO-FISICO LEGATI ALLA CURA DEL PROPRIO CORPO, AD UN CORRETTO REGIME ALIMENTARE E ALLA PREVENZIONE DELL'USO DI SOSTANZE CHE INDUCONO DIPENDENZA.</p>	<p>Percepire "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria Utilizzare in modo sicuro per sé e per gli altri spazi di attività e attrezzature scolastiche personali (es. zaino) e non (es. attrezzi palestra) Scegliere gli indumenti adatti per l'attività in aula, in palestra e in cortile in base alla stagione Sedersi al banco in modo composto Avviare attraverso esperienze ludico sensoriali e cognitive all'assunzione di corrette abitudini alimentari, alla varietà e al buon gusto del cibo Conoscere e applicare le buone pratiche eco-sostenibili</p>	<p>TECNOLOGIA Cogliere le differenze dei vari oggetti distinguendoli per forma, materiale, funzione</p> <p>SCIENZE Riconoscere le caratteristiche del proprio ambiente attraverso i sensi</p> <p>GEOGRAFIA Rappresentare oggetti e ambienti noti</p> <p>GEOMETRIA Discriminare le forme geometriche</p>
--	--	---	---

CLASSE SECONDA: LA MIA SCUOLA

	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze al termine della classe 5	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
1) IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	L'ALUNNO ACQUISISCE CONSAPEVOLEZZA DI SÉ ATTRAVERSO LA PERCEZIONE E LA PADRONANZA DEGLI SCHEMI POSTURALI NEL CONTINUO ADATTAMENTO ALLE VARIABILI SPAZIALI E TEMPORALI	<p>Conoscere l'ingombro del proprio corpo</p> <p>Percepire il tono muscolare: contrarre e rilassare il corpo globalmente e nelle singole parti</p> <p>Combinare e differenziare schemi motori diversi, globali e segmentari con e senza oggetti (attività di coordinazione oculo-manuale e podalica)</p> <p>Controllare l'equilibrio in situazioni statiche e dinamiche</p> <p>Organizzare il proprio movimento nello spazio, adattandosi ad esso</p> <p>Sperimentare i concetti dello spazio euclideo in particolare distanze e traiettorie</p> <p>Organizzare le proprie azioni in rapporto a successioni temporali (contemporaneità, successione e reversibilità), memorizzando ad esempio la successione delle attività all'interno dei percorsi</p>	<p>GEOGRAFIA Orientarsi nello spazio utilizzando gli indicatori spaziali; Acquisire la consapevolezza di muoversi e orientarsi nello spazio grazie alle proprie carte mentali;</p> <p>MATEMATICA Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno;</p> <p>SCIENZE Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, freddo caldo...) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento.</p>
2) IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVA O-ESPRESSIVA	L'ALUNNO UTILIZZA IL LINGUAGGIO CORPOREO E MOTORIO PER COMUNICARE ED ESPRIMERE I PROPRI STATI D'ANIMO ANCHE ATTRAVERSO LA DRAMMATIZZAZIONE E LE ESPERIENZE RITMICO-MUSICALI E COREUTICHE.	<p>Assumere posture e compiere gesti e azioni con finalità espressive e comunicative, all'interno di attività di gruppo guidate;</p> <p>Eseguire una semplice danza (di tradizione o di animazione) utilizzando movimenti codificati su moduli ritmici.</p>	<p>MUSICA Esplorare e riconoscere emozioni attraverso l'ascolto di semplici brani musicali e danze</p> <p>ITALIANO Ascoltare ed eseguire semplici consegne, sia individuali che collettive ed indicazioni dell'insegnante Intervenire in modo adeguato ed ordinato nelle diverse situazioni comunicative; Riferire in modo chiaro e pertinente il contenuto di esperienze; Conoscere e usare in modo appropriato le parole apprese progressivamente.</p>

			<p>ARTE E IMMAGINE Esplorare in modo guidato immagini forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche.</p>
<p>3) IL GIOCO DI RUOLO, LO SPORT, LE REGOLE, IL FAIR-PLAY</p>	<p>L'ALUNNO SPERIMENTA, IN FORMA SEMPLIFICATA E PROGRESSIVAMENTE SEMPRE PIÙ COMPLESSA, DIVERSE GESTUALITÀ TECNICHE; COMPRENDE, ALL'INTERNO DELLE VARIE OCCASIONI DI GIOCO E DI SPORT, IL VALORE DELLE REGOLE E L'IMPORTANZA DI RISPETTARLE</p>	<p>Rispettare le regole del gioco, comprenderle e proporre varianti. Assumere un atteggiamento positivo nella cooperazione e nell'accettazione dei ruoli nel gioco; Comprendere e prevedere le intenzioni degli altri in alcune situazioni specifiche di gioco; Prestare attenzione e memorizzare azioni e schemi di gioco</p>	<p>GEOGRAFIA Orientarsi nello spazio utilizzando le regole del campo da gioco</p> <p>ITALIANO Ascoltare ed eseguire semplici consegne, sia individuali che collettive in riferimento alle regole del gioco o dello sport assegnato Intervenire in modo adeguato ed ordinato nelle diverse situazioni comunicative riguardanti lo sport o il gioco di ruolo che lo vede protagonista Riferire in modo chiaro e pertinente il contenuto in riferimento alle varie fasi dell'esercizio fisico assegnato</p>
<p>4) SALUTE BENESSERE, SICUREZZA E PREVENZIONE</p>	<p>L'ALUNNO AGISCE RISPETTANDO I CRITERI BASE DI SICUREZZA PER SÉ E PER GLI ALTRI, SIA NEL MOVIMENTO SIA NELL'USO DEGLI ATTREZZI E TRASFERISCE TALE COMPETENZA NELL'AMBIENTE SCOLASTICO ED EXTRASCOLASTICO. L'ALUNNO RICONOSCE ALCUNI ESSENZIALI PRINCIPI RELATIVI AL PROPRIO BENESSERE PSICO-FISICO LEGATI ALLA CURA DEL PROPRIO CORPO, AD UN CORRETTO REGIME ALIMENTARE E ALLA PREVENZIONE DELL'USO DI SOSTANZE CHE INDUCONO DIPENDENZA.</p>	<p>Utilizzare in modo sicuro per sé e per gli altri spazi di attività e attrezzature scolastiche e saperle collocare in modo corretto e funzionale Muoversi con sicurezza nel percorso aula-palestra conoscendo i pericoli Mantenere un adeguato livello di attenzione allo spazio circostante sviluppando un atteggiamento vigile Assumere una corretta postura nelle diverse situazioni Prendere coscienza delle sensazioni di benessere legate all'attività motoria e riflettere sul sudore come reazione fisiologica al movimento, sul calore corporeo, sulle sensazioni di fatica Educare alla messa in pratica di comportamenti virtuosi e rispettosi dell'ambiente nella vita quotidiana Sensibilizzare all'idea che il cibo "buono per sé, per chi lo ha coltivato e per il pianeta ed è un diritto per ciascuno</p>	<p>SCIENZE Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà; Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali... Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.</p> <p>TECNOLOGIA Effettuare semplici prove sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>GEOGRAFIA Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti e rappresentare percorsi esperiti nello spazio circostante. Analizzare uno spazio, scoprire gli elementi caratterizzanti la loro funzione.</p>

CLASSE TERZA: CASA-SCUOLA

	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze al termine della classe 5	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
1) IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	L'ALUNNO ACQUISISCE CONSAPEVOLEZZA DI SÉ ATTRAVERSO LA PERCEZIONE E LA PADRONANZA DEGLI SCHEMI POSTURALI NEL CONTINUO ADATTAMENTO ALLE VARIABILI SPAZIALI E TEMPORALI	<ul style="list-style-type: none">- Percepire i rapporti tra i segmenti corporei e controllare le posizioni statiche e dinamiche- Controllare l'azione in relazione alle informazioni visive e uditive (es. visione periferica)- Gestire , collegare gli schemi motori e variarli in funzione di parametri spaziali e temporali-Utilizzare efficacemente la gestualità fino-motoria (oculo-manuale e podalica) con piccoli attrezzi nelle diverse attività- Conoscere le basi dell'educazione respiratoria	<p>GEOGRAFIA Muoversi consapevolmente nello spazio orientandosi attraverso punti di riferimento Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ..) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.</p> <p>SCIENZE Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore...) per riconoscerlo come organismo complesso proponendo modelli elementari del suo funzionamento;</p> <p>MATEMATICA Eeguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato;</p>

<p>2) IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVA-ESPRESSIVA</p>	<p>L'ALUNNO UTILIZZA IL LINGUAGGIO CORPOREO E MOTORIO PER COMUNICARE ED ESPRIMERE I PROPRI STATI D'ANIMO ANCHE ATTRAVERSO LA DRAMMATIZZAZIONE E LE ESPERIENZE RITMICO-MUSICALI E COREUTICHE.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Assumere posture e compiere gesti e azioni con finalità espressive e comunicative, in forma personale; - Eseguire una semplice danza (di tradizione o di animazione) utilizzando movimenti codificati su moduli ritmici complessi. 	<p>ITALIANO Ascoltare e comprendere il significato di conversazioni e di semplici testi, individuandone contenuti ed elementi essenziali Produrre semplici testi relativi a situazioni di vita quotidiana. Raccogliere ,organizzare, rappresentare dati utilizzando diagrammi, schemi, tabelle.</p> <p>ARTE E IMMAGINE Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale. Utilizzare diversi strumenti per fotografare come si presentano gli spazi pubblici occupati dalle automobili nel percorso casa-scuola Come gli spazi pubblici occupati dalle macchine possono essere impiegati per attività di socializzazione, quali il gioco.</p> <p>STORIA Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato. Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza.</p>
<p>3) IL GIOCO DI RUOLO, LO SPORT, LE REGOLE, IL FAIR-PLAY</p>	<p>L'ALUNNO SPERIMENTA, IN FORMA SEMPLIFICATA E PROGRESSIVAMENTE SEMPRE PIÙ COMPLESSA, DIVERSE GESTUALITÀ TECNICHE; COMPRENDE, ALL'INTERNO DELLE VARIE OCCASIONI DI GIOCO E DI SPORT, IL VALORE DELLE REGOLE E L'IMPORTANZA DI RISPETTARLE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Assumere un atteggiamento positivo verso il gioco, accettando i propri limiti. - Interagire e cooperare positivamente con gli altri - Conoscere e applicare le modalità esecutive di numerosi giochi di movimento, tradizionali , presportivi, individuali e di squadra 	<p>ITALIANO Ascoltare e comprendere il significato delle spiegazioni di una data attività ludica o sportiva individuandone contenuti ed elementi essenziali. Produrre semplici testi relativi a situazioni di gioco di ruolo o sportivo. Saper raccontare le esperienze di gioco di ruolo o sportivo nel loro svolgimento.</p>

<p>4) SALUTE BENESSERE, SICUREZZA E PREVENZIONE</p>	<p>L'ALUNNO AGISCE RISPETTANDO I CRITERI BASE DI SICUREZZA PER SÉ E PER GLI ALTRI, SIA NEL MOVIMENTO SIA NELL'USO DEGLI ATTREZZI E TRASFERISCE TALE COMPETENZA NELL'AMBIENTE SCOLASTICO ED EXTRASCOLASTICO. L'ALUNNO RICONOSCE ALCUNI ESSENZIALI PRINCIPI RELATIVI AL PROPRIO BENESSERE PSICO-FISICO LEGATI ALLA CURA DEL PROPRIO CORPO, AD UN CORRETTO REGIME ALIMENTARE E ALLA PREVENZIONE DELL'USO DI SOSTANZE CHE INDUCONO DIPENDENZA.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le regole base per una corretta postura (modalità per alzarsi e distendersi) - Prendere coscienza delle sensazioni di benessere legate all'attività motoria e della necessità di spostarsi a piedi in modo sostenibile - Sapere affrontare con tranquillità le esperienze proposte e acquisire fiducia nelle proprie capacità - Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione di infortuni e sicurezza nei vari ambienti di vita con particolare riferimento al percorso casa-scuola -- Mantenere un adeguato livello di attenzione allo spazio circostante sviluppando un atteggiamento vigile, evitando le distrazioni - Riconoscere i principali elementi di riferimento spaziale nel tragitto casa-scuola - Sviluppare un'adeguata informazione alla provenienza degli alimenti ,nonché alle loro caratteristiche nutrizionali e tipicità con particolare attenzione ai cibi della nostra tradizione culturale 	<p>GEOGRAFIA Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. Riconoscere nel proprio ambiente di vita le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo nel progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva;</p> <p>SCIENZE Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, ecc.; Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. Attività riguardanti la percezione del rumore dovuto al traffico</p> <p>TECNOLOGIA Effettuare prove ed esperienze più complesse sulle proprietà dei materiali più comuni.</p>
--	--	---	--

CLASSE QUARTA: IL QUARTIERE

	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze al termine della classe 5	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
1) IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	L'ALUNNO ACQUISISCE CONSAPEVOLEZZA DI SÉ ATTRAVERSO LA PERCEZIONE E LA PADRONANZA DEGLI SCHEMI POSTURALI NEL CONTINUO ADATTAMENTO ALLE VARIABILI SPAZIALI E TEMPORALI	<ul style="list-style-type: none">- Controllare i diversi segmenti del corpo e il loro movimento e gestire l'impiego di forza (capacità di differenziazione cinestesica)- Percepire il peso del proprio corpo- Controllare la respirazione e la capacità di rilassare il corpo- Essere in grado di rilevare i cambiamenti morfologici del corpo- Padroneggiare gli schemi motori combinandoli in forme sempre più complesse- Sviluppare l'indipendenza segmentaria- Essere in grado di controllare il proprio corpo in situazioni di disequilibrio e con contenuto emotivo- Sapersi orientare nello spazio in relazione agli oggetti e alle persone in movimento	<p>GEOGRAFIA Esplicitare il nesso tra l'ambiente, le sue risorse e le condizioni di vita; Analizzare fatti e fenomeni locali interpretando carte.</p> <p>SCIENZE Descrivere e interpretare il funzionamento dei diversi organi del corpo</p> <p>MATEMATICA Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni.</p> <p>ITALIANO Ricavare informazioni da testi scritti a riguardo dei concetti relativi al proprio corpo, allo spazio e al tempo e saperli spiegare oralmente e per iscritto.</p>

<p>2) IL LINGUAGGIO O DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVA-ESPRESSIVA</p>	<p>L'ALUNNO UTILIZZA IL LINGUAGGIO CORPOREO E MOTORIO PER COMUNICARE ED ESPRIMERE I PROPRI STATI D'ANIMO ANCHE ATTRAVERSO LA DRAMMATIZZAZIONE E LE ESPERIENZE RITMICO-MUSICALI E COREUTICHE.</p>	<p>Riuscire a trasmettere contenuti emozionali attraverso i gesti e il movimento Elaborare semplici coreografie o sequenze di movimento utilizzando basi ritmiche o musicali</p>	<p>ITALIANO Ricavare informazioni in testi di varia natura e provenienza per scopi pratici e conoscitivi... Produrre autonomamente testi di vario genere...</p> <p>STORIA Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.</p>
--	--	--	---

<p>3) IL GIOCO DI RUOLO LO SPORT, LE REGOLE, IL FAIR-PLAY</p>	<p>L'ALUNNO SPERIMENTA, IN FORMA SEMPLIFICATA E PROGRESSIVAMENTE SEMPRE PIÙ COMPLESSA, DIVERSE GESTUALITÀ TECNICHE; COMPRENDE, ALL'INTERNO DELLE VARIE OCCASIONI DI GIOCO E DI SPORT, IL VALORE DELLE REGOLE E L'IMPORTANZA DI RISPETtarLE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e applicare le modalità esecutive di numerosi giochi di movimento, tradizionali , pre sportivi, individuali e di squadra e proporre varianti - Collaborare e accettare i vari ruoli dei giochi - Intuire e anticipare le azioni degli altri - Scegliere azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori - Affrontare con tranquillità le esperienze proposte e acquisire fiducia nelle proprie capacità 	<p>ITALIANO</p> <p>Ascoltare e comprendere il significato delle spiegazioni di una data attività ludica o sportiva individuandone con sicurezza le finalità' e le regole. Produrre testi complessi relativi a situazioni di gioco di ruolo o sportivo. Saper raccontare le esperienze di gioco di ruolo o sportivo con particolare riferimento al lato emotivo e relazionale.</p>
<p>4) SALUTE BENESSERE, SICUREZZA E PREVENZIONE</p>	<p>L'ALUNNO AGISCE RISPETTANDO I CRITERI BASE DI SICUREZZA PER SÉ E PER GLI ALTRI, SIA NEL MOVIMENTO SIA NELL'USO DEGLI ATTREZZI E TRASFERISCE TALE COMPETENZA NELL'AMBIENTE SCOLASTICO ED EXTRASCOLASTICO. L'ALUNNO RICONOSCE ALCUNI ESSENZIALI PRINCIPI RELATIVI AL PROPRIO BENESSERE PSICO-FISICO LEGATI ALLA CURA DEL PROPRIO CORPO, AD UN CORRETTO REGIME ALIMENTARE E ALLA PREVENZIONE DELL'USO DI SOSTANZE CHE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Prendere coscienza del benessere che viene acquisito attraverso il movimento e il gioco - Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti del quartiere -- Mantenere un adeguato livello di attenzione allo spazio circostante sviluppando un atteggiamento vigile, evitando le distrazioni spesso provocato da un uso improprio di tablet, smartphone... 	<p>GEOGRAFIA</p> <p>Orientarsi e muoversi nello spazio utilizzando piante e carte;</p> <p>SCIENZE</p> <p>Conoscere la struttura e le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente; Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio Inquinamento ambientale ; Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.</p> <p>TECNOLOGIA</p> <p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni anche</p>

	INDUCONO DIPENDENZA.	<ul style="list-style-type: none">- Applicare in modo corretto le indicazioni su come sollevare e trasportare pesi, spingere e tirare- Acquisire coscienza di sé attraverso occasioni che consentano la valorizzazione delle inclinazione personali, l'individuazione dei valori di riferimento in rapporto armonico con lo spazio e il tempo vissuto- Riconoscere le principali caratteristiche del quartiere dal punto di vista stradale, storico, sociale e naturale- Conoscere gli alimenti come indicatori di civiltà, popoli ed etnie per educare alla molteplicità dei gusti	con semplici esperimenti
--	----------------------	--	--------------------------

CLASSE QUINTA: LA CITTÀ

	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze al termine della classe 5	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
<p>1) IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p>	<p>L'ALUNNO ACQUISISCE CONSAPEVOLEZZA DI SÉ ATTRAVERSO LA PERCEZIONE E LA PADRONANZA DEGLI SCHEMI POSTURALI NEL CONTINUO ADATTAMENTO ALLE VARIABILI SPAZIALI E TEMPORALI</p>	<p>Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modulare l'intensità dei carichi sulla base delle variazioni fisiologiche dovute all'esercizio</p> <p>-Auto valutare la propria prestazione motoria</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sperimentare un'ampia varietà di azioni motorie complesse e orientare se stessi e gli altri nello spazio d'azione con piccoli e grandi attrezzi - Coordinare con precisione arti superiori e inferiori in rapporto alle valutazioni visive - Controllare l'equilibrio corporeo in situazioni dinamiche e di volo - Organizzare le proprie azioni in rapporto a successioni temporali, aumentandone la velocità di esecuzione senza diminuire la precisione - Controllare la respirazione (respirazione diaframmatica, toracica media e toracica alta) e abbinare correttamente la respirazione agli esercizi <p>-Riconoscere le modifiche cardiorespiratorie durante il movimento</p>	<p>SCIENZE Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare,</p> <p>GEOGRAFIA Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte di diversa scala.</p> <p>MATEMATICA Rappresentare relazioni e dati e utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica.</p>

<p>2) IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVA-ESPRESSIVA</p>	<p>L'ALUNNO UTILIZZA IL LINGUAGGIO CORPOREO E MOTORIO PER COMUNICARE ED ESPRIMERE I PROPRI STATI D'ANIMO ANCHE ATTRAVERSO LA DRAMMATIZZAZIONE E LE ESPERIENZE RITMICO-MUSICALI E COREUTICHE.</p>	<p>Riuscire a trasmettere contenuti emozionali attraverso il movimento con o senza attrezzi anche coordinandosi con i compagni in un lavoro a coppie o a piccoli gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborare semplici coreografie o sequenze di movimento utilizzando basi ritmiche o musicali e rappresentare graficamente i vari spostamenti del gruppo nello spazio 	<p>ITALIANO Leggere ed individuare, in testi di vario genere, le informazioni chiave... Produrre in modo ordinato resoconti collettivi di esperienze e di discussioni su un dato argomento.</p> <p>STORIA Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.</p>
<p>3) IL GIOCO DI RUOLO, LO SPORT, LE REGOLE, IL FAIR-PLAY</p>	<p>L'ALUNNO SPERIMENTA, IN FORMA SEMPLIFICATA E PROGRESSIVAMENTE SEMPRE PIÙ COMPLESSA, DIVERSE GESTUALITÀ TECNICHE; COMPRENDE, ALL'INTERNO DELLE VARIE OCCASIONI DI GIOCO E DI SPORT, IL VALORE DELLE REGOLE E L'IMPORTANZA DI RISPETTARLE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole e proponendo varianti -Giocare con i compagni accettando i vari ruoli e le diversità di ognuno, collaborare nella ricerca di soluzioni - Considerare la collaborazione come opportunità e metodo preferenziale per raggiungere i propri obiettivi - Utilizzare abilità motorie anche complesse per risolvere situazioni-problema dei diversi giochi-sport - Partecipare anche con apporto di idee personali alle strategie di gioco - Sapere affrontare con tranquillità le esperienze proposte e acquisire fiducia nelle proprie capacità, conoscendo e accettando i propri limiti - Sperimentare e gestire la vittoria e la sconfitta 	<p>ITALIANO</p> <p>Collegare le informazioni relative a una data attività fisica a quelle di attività analoghe presenti in altri sport. Produrre testi complessi relativi a situazioni di gioco di ruolo o sportivo in riferimento a regole e aspetti relazionali ed emotivi Creare nuove situazioni di gioco e variazioni degli esercizi assegnanti inventandole con i compagni</p>

<p>4) SALUTE BENESSERE, SICUREZZA E PREVENZIONE</p>	<p>L'ALUNNO AGISCE RISPETTANDO I CRITERI BASE DI SICUREZZA PER SÉ E PER GLI ALTRI, SIA NEL MOVIMENTO SIA NELL'USO DEGLI ATTREZZI E TRASFERISCE TALE COMPETENZA NELL'AMBIENTE SCOLASTICO ED EXTRASCOLASTICO. L'ALUNNO RICONOSCE ALCUNI ESSENZIALI PRINCIPI RELATIVI AL PROPRIO BENESSERE PSICO-FISICO LEGATI ALLA CURA DEL PROPRIO CORPO, AD UN CORRETTO REGIME ALIMENTARE E ALLA PREVENZIONE DELL'USO DI SOSTANZE CHE INDUCONO DIPENDENZA.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Prendere coscienza del benessere derivante da un'attività motoria spontanea quotidiana, arricchita da un'attività sportiva liberamente scelta e dare a queste opportunità un valore etico - Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti cittadini - Mantenere un adeguato livello di attenzione allo spazio circostante sviluppando un atteggiamento vigile, evitando le distrazioni spesso provocato da un uso improprio ed eccessivo di tablet, smartphone... - Riconoscere le principali caratteristiche della città dal punto di vista stradale, storico, sociale e naturale - Acquisire un personale senso critico a riguardo di mode e abitudini scorrette che purtroppo spesso sono dettate da motivi consumistici e dalla spinta di omologazione propria della loro fase evolutiva 	<p>GEOGRAFIA Individuare problemi relativi alla tutela e alla valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.</p> <p>SCIENZE Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire, in modo elementare, il concetto di energia Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio; Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.</p>
--	--	--	--

CLASSE PRIMA: SCUOLA/ACCOGLIENZA

	ATTIVITÀ
<p>1) IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p>	<p>Giochi e disegni per la conoscenza e l'orientamento nell'aula e nella scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le macchine: guidare le macchinine con il volante (cerchio) nello spazio e al segnale fermarsi dentro al garage(posizionare il cerchio a terra) facendo attenzione a non fare incidenti con le altre macchinine - Scoperta di come è fatta la palestra: correre vicino o lontano ai/dai grandi attrezzi, gioco strega comanda attrezzo, disegno della palestra... - Gioco del semaforo: verde (correre); rosso (fermarsi); giallo (camminare) - Gioco del gelo Camminare sui talloni, sulle punte.... come i soldati...sui tappetini, sul tappetone, sulle funicelle... e al segnale "arriva il gelo" fermarsi immobili - Gioco dell'oca. Conto i passi e arrivo a... - Le iniziali. I bambini corrono in forma libera sul terreno di gioco. Al segnale devono formare dei gruppi nei cerchi sparsi per lo spazio che abbiano in comune le iniziali del nome o del cognome oppure il colore dei capelli, degli occhi o quello della tuta.(Es.nel cerchio rosso tutti quelli che hanno le scarpe rosse,ecc...). "Contiamo quanti siamo in ogni gruppo" - Il gioco degli inquilini: I bambini a gruppi di tre a scambiarsi posizione sui comandi dell'insegnante facendo particolare attenzione all'uso del concetto di destra/sinistra <p>Giochi motori per la conoscenza del corpo e delle forme:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il gioco della colla Camminare tenendo a contatto la/e mano/i con una/due parte/i del corpo indicata/e dall'insegnante - Le calamite sul frigorifero Camminare liberamente e al segnale attaccare le calamite (parti del corpo: es. mano dx, ginocchio sx...) al frigorifero (pavimento) - Strega comanda color con le parti del corpo Variante con i materiali (Es. strega comanda materiale legno con il ginocchio...) - Gioco delle marionette: si muovono come se fossero marionette, come se avessero il filo - Saltiamo con le forme! creare con le funicella forme geometriche sul pavimento ed eseguire diversi tipi di salto dentro e fuori, camminarci sopra...
<p>2) IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</p>	<p>Il tappeto magico: volare con il tappeto magico (foulard) sull'isola magica dove il foulard si muove in base alla musica</p> <p>Il foulard si trasforma in... diversi oggetti o personaggi sulla base della fantasia dei bambini e poi sulla base delle indicazioni dell'insegnante (cavallo, mantello di superman, volante, bastone...)</p> <p>Gioco di Pinocchio: lettura della favola da parte dell'insegnante e drammatizzazione dei bambini, lavorano a coppie e impersonano Geppetto e Pinocchio.</p> <p>Canzoni, filastrocche e danze sulla conoscenza del corpo (Batti i piedi. Vedi quaderno Pedibus)</p> <p>Giochi Linguistici: Acrostici con parola piede/ piedi</p> <p>Giochi con parole, rime e anagrammi</p>
<p>3) IL GIOCO DI RUOLO, LO SPORT, LE REGOLE, IL FAIR-PLAY</p>	<p>Giochi tradizionali: sparpiero, scalpo, rialzo, tane, bandiera, orologio, mago ghiaccio, strega impalata, quattro cantoni,...</p> <p>Svuota-campo: gli alunni sono divisi in due squadre e hanno a disposizione molte palle e/o palline che devono lanciare nel campo avversario. Vince chi allo scadere del tempo ha meno palle nel proprio campo</p>

**4) SALUTE BENESSERE,
SICUREZZA E PREVENZIONE**

IGIENE E SALUTE:

Scarpe e mani: Rituale del cambiarsi le scarpe prima di andare in palestra e di lavarsi le mani alla fine dell'ora e prima dei pasti (lavaggio guidato delle mani, uso appropriato degli oggetti e dei presidi sanitari)

Postura corretta da seduti e come sollevare lo zaino

SALUTE E ALIMENTAZIONE:

Gioco porta a casa le stagioni: I colori della frutta e della verdura attraverso i sensi

Adesione al programma Miur "Frutta e verdura" nella scuola

Assaggio di tutti i cibi serviti in mensa, in particolare frutta e verdura (con punteggi e relativi premi; coinvolgendo personaggi buffi e le loro storie di alimentazione; personificando i cibi ed inventando storie relative alle loro proprietà...).

SICUREZZA:

Attuazione di comportamenti corretti durante l'evacuazione.

AMBIENTE:

Differenziazione dei rifiuti e attenzione al risparmio energetico attribuendo incarichi "ecologici" agli alunni (spegnere la luce, raccogliere i rifiuti organici,...)

Adesione alle attività di sensibilizzazione proposte da Info ambiente (Miglia verdi, ...)

Promozione delle iniziative ambientali presso le famiglie (Pedi bus, Marce...).

MOBILITÀ

Nei classici della letteratura come vanno a scuola i protagonisti

CLASSE SECONDA: LA MIA SCUOLA

	ATTIVITÀ
<p>1) IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p>	<p>Osservazioni degli spazi vissuti, dei loro elementi di arredo e della loro funzione</p> <p>Giochi propriocettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il congelatore- contrarre e rilassare il corpo globalmente e nelle singole parti. - Fantocci di pezza-da atteggiamento eretto rilassare progressivamente i muscoli del dorso, fino a busto flesso in avanti, mantenere qualche istante posizione come pupazzi e risalire lentamente. Eseguire anche contro parete. - Omino di ferro/omino di burro-a turno un bambino/più bambini passano e cercano di muovere gli arti dei compagni addormentati e rilassati /congelati. - Manichini in vetrina-a turno un bambino/ più bambini dispongono i compagni nelle posizioni volute, gli alunni collocati in un determinato atteggiamento devono cercare di mantenerlo il più possibile - La colla- bambini a coppie schiena contro schiena, pancia contro pancia... - Conoscenza di tecniche di ascolto del proprio corpo in situazioni di staticità o movimento (battito cardiaco, sudorazione, stanchezza...). <p>Giochi di orientamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Correre liberi in uno spazio sempre più piccolo senza scontrarsi con i compagni. - Correre in uno spazio con sedie o ostacoli vari sparsi senza scontrarsi con oggetti e compagni. - Correre liberi e a un segnale disporsi in modi diversi: a gruppi nei cerchi disegnati sul pavimento della palestra, in fila/file, in riga dal più alto al più basso.. - Gioco delle sedie o dei cerchi - Gioco delle scarpe mischiate <p>Attività in cortile: Classificazione delle possibili funzioni dello spazio cortile. Mappatura dei vegetali presenti nel cortile (aghifoglie, parietaria..) analisi dei tipi di foglie rispetto a forma Osservazione dei cambiamenti stagionali.</p>
<p>2) IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO- ESPRESSIVA</p>	<p>Danze, bans, coreografie Suonare il traffico vedi Quaderno Pedibus Piedi in bocca vedi Quaderno Pedibus Giochi della tradizione (eventuale attività con gli Stagionati).</p>
<p>3) IL GIOCO DI RUOLO, LO SPORT, LE REGOLE, IL FAIR- PLAY</p>	<p>Giochi tradizionali: sparviero, scalpo, rialzo, tane, bandiera, orologio, mago ghiaccio, strega impalata, quattro cantoni,...</p> <p>Gioco del semaforo in palleggio della palla 1,2,3 stella con conduzione della palla con i piedi</p>

	<p>L'orologio dei leoni e delle gazzelle Una squadra tiene il tempo eseguendo una staffetta, l'altra cerca di abbattere il maggior numero di coni con i piedi, con le mani...</p>
<p>4) SALUTE BENESSERE, SICUREZZA E PREVENZIONE</p>	<p>ATTIVITÀ IN CORTILE Riflessioni sugli elementi di rischio presenti nel cortile.</p> <p>AMBIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Differenziazione dei rifiuti e attenzione al risparmio energetico attribuendo incarichi "ecologici" agli alunni (spegnere la luce, raccogliere i rifiuti organici, non sprecare acqua e carta...) - Promozione delle iniziative ambientali presso le famiglie (Pedi bus, Marce...). - Adesione alle attività di sensibilizzazione proposte da Info ambiente (Miglia verdi, ...) <p>SALUTE E ALIMENTAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assaggio di tutti i cibi serviti in mensa, in particolare frutta e verdura (con punteggi e relativi premi; coinvolgendo personaggi buffi e le loro storie di alimentazione; personificando i cibi ed inventando storie relative alle loro proprietà...). - Adesione al progetto del MIUR "Frutta e verdura nella scuola". <p>MOBILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sperimentazioni, e riproduzioni con il disegno, di percorsi per spostarsi in modo sicuro nei vari ambienti della scuola. - Individuazione sulla pianta della scuola del percorso di evacuazione.

CLASSE TERZA: CASA-SCUOLA

	ATTIVITÀ
5) IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<p>Giochi ed esercizi per coordinare il movimento degli arti superiori con quello degli arti inferiori (es. imparare a saltare la corda):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Corsa tra le funi: camminare e correre senza pestare le funicelle disposte a distanze regolari nello spazio - Arti inferiori e arti superiori insieme! Saltare la corda disposta a terra ed eseguire simultaneamente circonduzioni degli arti superiori. - La corda gira! far girare la corda davanti, sopra, lateralmente impugnando entrambe le estremità con la stessa mano e seguendo un ritmo dettato dall'insegnante - Saltiamo la corda: camminare/correre facendo girare la funicella impugnata alle due estremità - Gioco del taglialegna - Esercizi di coordinazione oculo- manuale e podalica prima con una, poi con due palline <p>Così vicini ,così lontani: vedi Quaderno Pedibus Osservazione e descrizione del paesaggio nelle diverse stagioni, con particolare attenzione ad alcune piante e/o animali e alle diverse percezioni sensoriali.</p>
6) IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO- ESPRESSIVA	<p>Danze, bans, coreografie Suonare il traffico vedi Quaderno Pedibus</p> <ul style="list-style-type: none"> • I personaggi: imitare personaggi suscitati dall'ascolto di una musica • Le emozioni: imitare l'emozione suscitata in base al colore indicato
7) IL GIOCO DI RUOLO, LO SPORT, LE REGOLE, IL FAIR- PLAY	<p>Conoscenza dei giochi di cortile di un tempo (possibile incontro con gli <i>Stagionati</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Palla prigioniera e varianti • Staffette di diverso tipo: in palleggio, di passaggi con diverse modalità (due mani, una mano, sotto le gambe...) • Il tesoro del re Formare due squadre. In ciascuna metà campo porre un cerchio con 4 o 5 code; ogni bimbo, munito di una coda infilata nei pantaloni, cerca di rubare le code (tesoro) dal campo avversario senza farsi rubare la propria. Chi riesce a rubare code le deposita nel cerchio della propria squadra. Chi perde la coda ne prende un'altra dal cerchio della propria squadra; se le code sono finite, si attende fuori del campo che un compagno di squadra ne procuri. Allo "Stop" si contano le code presenti nei cerchi.
8) SALUTE BENESSERE, SICUREZZA E PREVENZIONE	<p>PREVENZIONE Postura corretta: cavalier servente: tecnica corretta per distendersi</p> <p>MOBILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analisi del percorso da casa a scuola per individuare: punti di riferimento, elementi rilevanti, situazioni di rischio e/o di degrado. - Individuazione del percorso sulla mappa della città. - Indagine sulla mobilità tra casa e scuola utilizzata dalle famiglie. - Mappatura/indagine dei passaggi di automezzi, bici,... davanti alla scuola.

- Riflessioni sui mezzi di trasporto più ecologici per una mobilità sostenibile.
- I percorsi casa scuola nei diversi paesi del modo
- **Disegno individuale** del percorso da casa a scuola.
- I percorsi casa scuola di una volta
- Quanti tipi di mezzi di trasporto conosci
- Riflettere sul rumore del traffico

AMBIENTE

- Differenziazione dei rifiuti e attenzione al risparmio energetico.
- Adesione alle attività di sensibilizzazione proposte da Info ambiente
- Promozione delle iniziative ambientali presso le famiglie (Pedi bus, Marce...).
- L'effetto serra VEDI Quaderno Miglia Verdi
- Il lungo viaggio del succo d'arancia vedi Quaderno Miglia Verdi
- Quanta strada per una patatina vedi Quaderno Pedibus
- Piedi che osservano vedi Quaderno Pedibus
- Siamo un solo mondo vedi Quaderno Pedibus
- **Preparazione di materiale** per sensibilizzare le famiglie della scuola a riguardo delle buone pratiche di comportamento sostenibile

SALUTE E ALIMENTAZIONE

- Indagine sulle abitudini alimentari adottate dalla famiglia, anche in relazione alle diversità culturali e nel tempo (l'alimentazione oggi e al tempo dei nonni).
- Adesione al progetto del MIUR "Frutta e verdura a scuola".
- Variazioni stagionali legate ai menù a casa e a scuola.

CLASSE QUARTA: IL QUARTIERE

	ATTIVITÀ
<p>1) IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Corsa contro il tempo <ul style="list-style-type: none"> - correre liberamente, anche a piccoli gruppi, per un certo periodo di tempo (6-7-8-9-10 minuti); mantenere costante il ritmo della corsa e cercare di non “mollare” allontanando gradualmente la fatica. -fare la stessa cosa palleggiando per il campo, in conduzione della palla con i piedi... • Scatole, mattonelle, funicelle, assicelle: <ul style="list-style-type: none"> - correre e superare gli oggetti incontrati: -staccare col piede destro e poi col piede sinistro -atterrare a piedi uniti, col piede destro, col piede sinistro - combinare queste situazioni -provare a superare gli ostacoli a coppie cercando un ritmo comune e una modalità condivisa - salite alla spalliera in diversi modi (ascesa verticale, orizzontale, a braccia incrociate...) Gioco: il paracadute disporre un tappetone sotto una spalliera, gli allievi in successione, salgono (ad una altezza a piacere) sulla spalliera, si girano e si tuffano sul tappetone;
<p>2) IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Danze, bans, coreografie - Gara di mimo: vince la squadra che rappresenta il numero più bello, la lettera più bella, l'animale più bello, il mezzo di trasporto più bello...
<p>3) IL GIOCO DI RUOLO, LO SPORT, LE REGOLE, IL FAIR- PLAY</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gioco 5 passaggi/7 passaggi Due squadre devono effettuare 5/7 passaggi consecutivi; se la palla è intercettata o esce dal campo, il conteggio è azzerato. Ogni volta che una squadra riesce a eseguire 7 passaggi consecutivi guadagna un punto • Palla al re Suddivisi in due squadre, ciascuna squadra deve cercare di far prendere la palla al volo al proprio re posizionato dietro la linea di fonda. Ogni palla presa al volo dal re vale un punto. • Palla al re con varianti :- non ci si può muovere con la palla in mano; - quando un giocatore viene toccato, deve obbligatoriamente passare la palla
<p>4) SALUTE BENESSERE, SICUREZZA E PREVENZIONE</p>	<p>PREVENZIONE: Postura corretta: il gioco delle frecce: arrivano 4 frecce, una colpisce la pancia, una la schiena, una le spalle e una il mento.... Postura corretta: Giochi tirare/spingere: tiro alla fune, con i materassi....</p>

AMBIENTE

aria: esperimenti per rilevarne le caratteristiche, la composizione, gli agenti inquinanti (eventuale osservazione del filtro posizionato nelle centraline di rilevazione del grado di inquinamento).

L'acqua: esperimenti per l'osservazione delle proprietà e indagine per rilevare le cause dell'inquinamento idrico; indagine sull'utilizzo corretto e il risparmio dell'acqua.

Produzione di un prontuario di comportamenti ecologici.

Adesione alle attività di sensibilizzazione proposte da Info ambiente (Miglia verdi, ...)

Promozione delle iniziative ambientali presso le famiglie (Pedi bus, Marce...).

SALUTE E ALIMENTAZIONE

Lettura delle etichette applicate su prodotti di comune utilizzo per riconoscerne la potenzialità inquinante (Con l'intervento di esperti).

Lettura delle etichette dei cibi per coglierne le caratteristiche nutrizionali (Con l'intervento di esperti).

MOBILITÀ

Mappatura/indagine dei passaggi di automezzi, bici,... davanti alla scuola.

Attività teorico/pratica di orienteering

Esecuzione di percorsi sicuri accompagnati dalla Polizia Municipale e rilevamento di comportamenti scorretti nella mobilità dei cittadini.

CLASSE QUINTA: LA CITTÀ

	ATTIVITÀ
<p>1) IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● percorso a stazioni Dividere la classe in 4 squadre. STAZIONE 1: in cerchi a una distanza di 1 mt. l'uno dall'altro passare la palla con le mani a un compagno il più velocemente possibile senza farla cadere, contare il numero dei passaggi. STAZIONE 2: slalom con la palla tra cinesini con i piedi e tiro in porta da una distanza di almeno 5 mt, contare i goal. STAZIONE 3: tiri a canestro dopo uno slalom tra 4 cinesini, contare i canestri. STAZIONE 4: disporre 4 coni su 2 panchine ad una distanza di circa 1 mt l'uno dall'altro. Gli alunni dovranno abbattere i coni con la palla tirando a scelta con le mani o con i piedi da una distanza prestabilita. Contare i coni abbattuti. Ogni 5 minuti si cambia stazione e quando tutti hanno concluso si sommano i punti di ciascuna squadra. ● Combinare saltare e tirare - Salto e atterro: disposti su più file saltare e atterrare nell'area della pallamano - Salto e tiro: stesso esercizio con tiro a colpire un birillo - salto e tiro: stesso esercizio con tiro in porta con portiere ● FC e FR a riposo e dopo sforzo: misurare la propria frequenza cardiaca prima di iniziare la lezione e al termine di un'attività intensa. Stessa cosa frequenza respiratoria ● Eeguire dei respiri profondi ed osservare la respirazione toracica media e alta Torace e addome: Inspirare profondamente e, trattenendo l'aria, gonfiare alternativamente il torace e l'addome, poi espirare lentamente
<p>5) IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO- ESPRESSIVA</p>	<p>COREOGRAFIE E DANZE Attività mimico-espressive: 3 bambini rappresentano il numero 5...oppure 3 rappresentano una barca....e così via; vince chi riesce a farlo prima.</p>
<p>6) IL GIOCO DI RUOLO, LO SPORT, LE REGOLE, IL FAIR- PLAY</p>	<p>Minibasket: - Gara di tiri da diverse posizioni - A coppie avversari (1 vs 1) o compagni (passaggi liberi) - 1 vs 1 senza palla e con palla: gli attaccanti devono cercare di oltrepassare la linea di metà campo senza farsi toccare dai difensori - 2vs2; 3vs3....</p> <p>Minivolley: - Svuotacampo in palleggio - Partita 1vs1, 2vs2, 3vs3 - Palla rilanciata</p> <p>Minihandball, minirugby (palla meta) , minicalcio...</p> <p>Escursione Ecologica</p>

**7) SALUTE BENESSERE,
SICUREZZA E PREVENZIONE**

AMBIENTE

- Classificazione delle energie rinnovabili e non.
- Attivazione di comportamenti ecologici rispetto al risparmio energetico.
- Partecipazione alle attività di sensibilizzazione proposte da Info ambiente (Miglia verdi, ...)
- Promozione delle iniziative ambientali presso le famiglie (Pedi bus, Marce...).
-

SALUTE E ALIMENTAZIONE

- Classificazione dei vari alimenti in base alle caratteristiche nutrizionali e costruzione della piramide alimentare.
- Funzionalità dei vari cibi in relazione alla crescita equilibrata del corpo (fabbisogno energetico legato alle diverse funzioni e attività dell'organismo; la prevenzione attraverso gli alimenti).
- Sensibilizzazione al rischio di dipendenze e agli eccessi, per adottare sani e corretti stili di vita.
- *Respirare con i piedi vedi Quaderno Pedibus*
- Piedi che tossiscono vedi Quaderno Pedibus

MOBILITÀ

Giochi di orientamento (con esperti: Eureka, Agesci, in parchi o giardini limitrofi).

La città nel tempo: origini, impianto urbano e sviluppo (in collaborazione con il museo Archeologico).

Esecuzione di percorsi nella città (in collaborazione con i musei cittadini); osservazione, rilevazione e conoscenza di elementi rilevanti della città (monumenti, luoghi pubblici, aspetti di degrado,...); riproduzione dei percorsi effettuati sulla pianta della città.