

MOTORIA

COMPETENZE CHIAVE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si

Nuclei tematici	Contenuti	Abilità	Evidenze osservabili
classe prima			
<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva.</p>	<p>Rappresentazione grafica dello schema corporeo. Sviluppo delle capacità senso-percettive. Gli schemi motori di base: corsa, salto, presa, lancio. Espressione di emozioni e sentimenti attraverso il movimento e la gestualità. Orientamento nello spazio rispettando i limiti durante il gioco.</p>	<p>Riconoscere e denominare le varie parti del corpo e sviluppare le capacità senso-percettive: vista, udito e tatto Rappresentare graficamente il corpo, fermo e in movimento utilizzando piccoli attrezzi Utilizzare le abilità motorie semplici ed esercitazioni di equilibrio Sviluppare in progressione la capacità di coordinare due o più movimenti segmentari che costituiscono ogni singolo schema motorio di base Muoversi secondo una direzione controllando gli schemi motori in relazione spazio/tempo Sviluppare il linguaggio non verbale nelle attività proposte Partecipare ai giochi proposti, rispettando le norme e le regole intrinseche, interagendo con i compagni in modo propositivo Assumere comportamenti rispettosi dell'igiene e della salute</p>	<p>Individua le caratteristiche essenziali del proprio corpo nella sua globalità (dimensioni, forma, posizione, peso...). Individua e riconosce le varie parti del corpo su di sé e gli altri. Usa il proprio corpo rispetto alle varianti spaziali (vicino-lontano, davanti-dietro, sopra-sotto, alto-basso, corto-lungo, grande-piccolo, sinistra-destra, pieno-vuoto) e temporali (prima-dopo, contemporaneamente, veloce-lento). Individua le variazioni fisiologiche del proprio corpo (respirazione, sudorazione) nel passaggio dalla massima attività allo stato di rilassamento. Conosce l'ambiente (spazio) in rapporto al proprio corpo e sa muoversi in esso. Padroneggia gli schemi motori di base: strisciare, rotolare, quadrupedia, camminare, correre, saltare, lanciare. Eseguisce semplici consegne in relazione agli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare, lanciare ...). Utilizza il corpo per esprimere sensazioni, emozioni, per accompagnare ritmi, brani musicali, nel gioco simbolico</p>
<p>Capacità coordinative e conoscenza gioco-sport</p>	<p>Giochi di sviluppo dell'equilibrio. Giochi di coordinazione oculo-manuale. Conoscenza e sviluppo dei principali gioco-sport a sfondo ludico.</p>	<p>Saper rispettare le regole del gioco.</p>	<p>Rispetta le regole dei giochi. Sotto la supervisione dell'adulto, osserva le norme igieniche e comportamenti di prevenzione degli infortuni.</p>
livello	descrizione del livello		

In via di prima acquisizione	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.
Base	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.
Intermedio	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.
Avanzato	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.
classe seconda	

<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva.</p>	<p>Gli schemi motori più comuni e le loro possibili combinazioni. Coordinamento di semplici movimenti delle gambe e delle braccia. Sviluppo della lateralità. Esercizio di equilibrio proprio. Imitazione, mimo, drammatizzazione.</p>	<p>Padroneggiare schemi motori di base in situazioni diverse. Esprimersi attraverso modalità proprie del linguaggio corporeo. Conoscere il proprio corpo e le sensazioni di benessere legate all'attività ludico-motoria.</p>	<p>Individua le caratteristiche essenziali del proprio corpo nella sua globalità (dimensioni, forma, posizione, peso...). Individua e riconosce le varie parti del corpo su di sé e gli altri. Usa il proprio corpo rispetto alle varianti spaziali (vicino-lontano, davanti-dietro, sopra-sotto, alto-basso, corto-lungo, grande-piccolo, sinistra-destra, pieno-vuoto) e temporali (prima-dopo, contemporaneamente, veloce-lento). Individua le variazioni fisiologiche del proprio corpo (respirazione, sudorazione) nel passaggio dalla massima attività allo stato di rilassamento. Conosce l'ambiente (spazio) in rapporto al proprio corpo e sa muoversi in esso. Padroneggia gli schemi motori di base: strisciare, rotolare, quadrupedia, camminare, correre, saltare, lanciare, mirare, arrampicarsi, dondolarsi. Esegue consegne in relazione agli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare, lanciare ...). Utilizza il corpo per esprimere sensazioni, emozioni, per accompagnare ritmi, brani musicali, nel gioco simbolico e nelle drammatizzazioni.</p>
<p>Il gioco, lo sport il fair play</p>	<p>Comportamenti utili ad evitare situazioni di pericolo per sé e per gli altri. Le regole della competizione sportiva.</p>	<p>Saper rispettare le regole del gioco. Accettare la sconfitta con equilibrio, vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti di chi ha perso. Saper esser corretti con gli avversari.</p>	<p>Rispetta le regole dei giochi. Sotto la supervisione dell'adulto, osserva le norme igieniche e comportamenti di prevenzione degli infortuni.</p>
<p>livello</p>	<p>descrizione del livello</p>		
<p>In via di prima acquisizione</p>	<p>L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.</p>		

Base	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.		
Intermedio	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.		
Avanzato	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.		
classe terza			
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva.	I movimenti. Le andature. Schemi motori di base (corsa, salti, palleggi...) Organizzazione dello spazio in situazioni di giochi. Esercizi di equilibrio, percorsi.	Padroneggiare schemi motori di base in situazioni diverse. Esprimersi attraverso modalità proprie del linguaggio corporeo. Conoscere il proprio corpo e le sensazioni di benessere legate all'attività ludico-motoria.	Coordina tra loro alcuni schemi motori di base con discreto autocontrollo. inizia ad utilizzare correttamente gli attrezzi ginnici e gli spazi di gioco secondo le consegne dell'insegnante. Utilizza il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo e nelle drammatizzazioni.
Il gioco, lo sport il fair play	Giochi espressivi su stimolo verbale, musicale, iconico, sonoro, gestuale. Giochi di ruolo. Sport individuali: atletica. Le regole basi e i fondamentali di alcuni sport di squadra.	Saper rispettare le regole degli sport praticati. Nella competizione saper rispettare le regole. Saper assumere responsabilità e ruoli in rapporto alle possibilità di ciascuno.	Partecipa a giochi di movimento tradizionali e di squadra, seguendo le regole e le istruzioni impartite dall'insegnante o dai compagni più grandi; accetta i ruoli affidatigli nei giochi, segue le osservazioni dell'insegnante e i limiti da esso impartiti nei momenti di conflittualità. Conosce le misure dell'igiene personale che segue in autonomia; segue le istruzioni per la sicurezza propria e altrui impartite dal docente.
In via di prima acquisizione	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.		
Base	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.		

Intermedio	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.		
Avanzato	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.		
classe quarta			
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva.	Giochi di orientamento, di equilibrio, di organizzazione spazio- temporale. Giochi ed esercizi per lo sviluppo di capacità coordinative. Giochi di animazione e di espressione corporea. Percorsi, staffette, circuiti. Giochi con piccoli attrezzi o altri materiali. Giochi tradizionali. Giochi di movimento pre-sportivi individuali e collettivi.	Padroneggiare schemi motori di base in situazioni diverse. Esprimersi attraverso modalità proprie del linguaggio corporeo. Conoscere il proprio corpo e le sensazioni di benessere legate all'attività ludico-motoria.	Coordina tra loro alcuni schemi motori di base con discreto autocontrollo. Utilizza correttamente gli attrezzi ginnici e gli spazi di gioco secondo le consegne dell'insegnante. Utilizza il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo e nelle drammatizzazioni.
Il gioco, lo sport il fair play	Conoscenza e rispetto di semplici regole nei giochi proposti. Conoscenza delle regole base e i fondamentali di alcuni sport di squadra. Correttezza e lealtà nel gioco.	Saper rispettare le regole degli sport praticati. Nella competizione saper rispettare le regole. Saper assumere responsabilità e ruoli in rapporto alle possibilità di ciascuno.	Partecipa a giochi di movimento tradizionali e di squadra, seguendo le regole e le istruzioni impartite dall'insegnante o dai compagni più grandi; accetta i ruoli affidatigli nei giochi, segue le osservazioni degli adulti e i limiti da essi impartiti nei momenti di conflittualità. Conosce le misure dell'igiene personale che segue in autonomia; segue le istruzioni per la sicurezza propria e altrui impartite dagli adulti.
livello	descrizione del livello		

In via di prima acquisizione	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.
Base	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.
Intermedio	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.
Avanzato	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.

classe quinta

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva.	<p>Esecuzione di movimenti riferiti agli schemi motori e posturali di base. Riconoscimento e valutazione di traiettorie, distanze, ritmi esecutivi, sapendo utilizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé e agli altri.</p> <p>Assunzione e controllo delle posture e dei movimenti del corpo per esprimere emozioni e stati d'animo in varie situazioni.</p>	<p>Padroneggiare schemi motori di base in situazioni diverse. Esprimersi attraverso modalità proprie del linguaggio corporeo. Conoscere il proprio corpo e le sensazioni di benessere legate all'attività ludico-motoria.</p>	<p>L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.</p> <p>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>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</p> <p>Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</p> <p>Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.</p> <p>Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo.</p>

Il gioco, lo sport il fair play	Giochi di gruppo di movimento. Rispetto delle regole nelle attività individuali e di squadra assumendo atteggiamenti positivi. Le regole e i fondamentali di alcuni sport di squadra.	Saper rispettare le regole degli sport praticati. Nella competizione saper rispettare le regole; saper accettare la sconfitta e vivere la vittoria con rispetto dei perdenti. Saper assumere responsabilità e ruoli in rapporto alle possibilità di ciascuno.	Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.
livello	descrizione del livello		
In via di prima acquisizione	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.		
Base	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.		
Intermedio	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.		
Avanzato	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.		