

CURRICOLO VERTICALE:
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE - classe PRIMA scuola PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE MOTORIA

<i>Competenze</i>	<i>Abilità specifiche</i>	<i>Nuclei tematici (conoscenze)</i>
<p>Competenza Conoscere e padroneggiare il proprio corpo e le funzioni senso-percettive</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri - Conoscere il concetto di destra e sinistra su di sé - Riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestesiche)... 	<p>Nucleo 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giochi di gruppo di coordinazione motoria per favorire la conoscenza dei compagni. - Giochi per conoscere il concetto di destra e sinistra su di sé - Giochi per l'individuazione e la denominazione delle parti del corpo .
<p>Competenza Muovere il proprio corpo in relazione allo spazio e al tempo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Controllare e coordinare in forma globale semplici schemi motori (correre, lanciare...). - Essere in grado di controllare il proprio corpo in situazioni semplici di disequilibrio. - Organizzare la propria posizione in rapporto agli oggetti e alle persone; essere in grado di utilizzare lo spazio individuandone i punti di riferimento. - Organizzare le proprie azioni in rapporto a semplici successioni temporali (prima, dopo...) 	<p>Nucleo 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giochi e semplici percorsi basati sull'uso degli indicatori spaziali (dentro, fuori, sopra, sotto, davanti, dietro, destra e sinistra). - Giochi con l'utilizzo degli schemi motori di base in relazione ad alcuni indicatori spazio-temporali. - Movimenti naturali del camminare, del correre, del saltare, lanciare prendere, strisciare, rotolare, etc: diversi tipi di andature. - Giochi con la palla e con l'uso delle mani e dei piedi. - Giochi o attività per stimolare l'equilibrio statico e dinamico. - Coordinazione oculo - manuale e motricità manuale fine.
<p>Competenza - Esprimersi attraverso il corpo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza. - Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive. 	<p>Nucleo 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rappresentazione con il corpo di filastrocche e poesie, canzoncine aventi come protagonista il corpo e le sue parti o relative a contenuti affrontati con gli alunni anche in altri contesti disciplinari.
<p>Competenza</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e applicare correttamente modalità 	<p>Nucleo 4:</p>

<p>Sperimentare una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco- sport</p>	<p>esecutive di numerosi giochi di movimento e pre-sportivi, individuali e di squadra, e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del “valore” delle regole e dell’importanza di rispettarle.</p>	<p>- Giochi di gruppo di movimento, individuali e di squadra - Comprensione e rispetto di indicazioni e regole.</p>
<p>Competenza Assumere comportamenti adeguati per la propria sicurezza e prevenzione, salute e benessere</p>	<p>-Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. – Percepire e riconoscere “sensazioni di benessere” legate all’attività ludico-motoria</p>	<p>Nucleo 5: - “Sensazioni di benessere” legate alle attività ludico- motoria</p>
<p>LIVELLI</p>	<p>LA VALUTAZIONE AVVIENE PER LIVELLI COME DA DECRETO n° 62/2017 e O.M. DEL 4 dicembre 2020</p>	