

Classe	SCUOLA PRIMARIA PROVOLO - CLASSE PRIMA
Disciplina	EDUCAZIONE MOTORIA E PSICOMOTORIA
Competenze chiave europee	Desunte dalla raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18-12-2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - ESPRESSIONE CORPOREA

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Valutazione
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO. L'alunno/a utilizza diversi schemi motori.	<ul style="list-style-type: none"> Muoversi utilizzando in modo adeguato i vari e molteplici schemi motori di base. Riconoscere, denominare e rappresentare le varie parti del corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> Strisciare, andare a carponi, camminare, camminare con maggiore andatura, correre in modo moderato e veloce, saltare, afferrare, lanciare, spostarsi lateralmente, camminare all'indietro. Le varie parti del corpo rispetto a sé. Individuare e completare le parti mancanti di uno schema corporeo. Rappresentare uno schema corporeo in sintonia con l'età cronologica. 	L'alunno/a è in grado di utilizzare schemi motori in modo: <ul style="list-style-type: none"> preciso, coordinato ed elegante; preciso e coordinato; preciso e coordinato ma non continuo; non sempre preciso e non sempre coordinato.

<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO ED IL TEMPO. L'alunno/a conosce, sperimenta e costruisce la sua organizzazione spaziale e temporale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, eseguire e rappresentare spostamenti, percorsi, sequenze ritmiche-temporali di azioni motorie. • Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire un percorso definito da una linea retta o spezzata. • Costruire, con materiale strutturato, percorsi lineari e/ o con sequenze ritmico-temporali. • Le relazioni spaziali: lungo-corto, alto-basso, dentro-fuori-confine, sopra-sotto, lontano-vicino, largo-stretto, davanti-dietro, in parte-di fianco, grande-piccolo, destra-sinistra. • Le relazioni ritmo-temporali: forte-piano, lento-veloce, prima-dopo, di-notte, momenti della giornata, prima di...-dopo di..., insieme a..., i giorni di una o più settimane, oggi, ieri, domani, l'altro ieri, dopodomani, i mesi, l'orologio. 	<p>L'alunno/a è in grado di gestire l'organizzazione spazio-temporale in modo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - intuitivo, autonomo e corretto; - intuitivo, autonomo ma non sempre corretto; - corretto se continuamente stimolato, e in situazioni conosciute; - non sempre corretto seppur in situazioni conosciute.
<p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO - ESPRESSIVA. L'alunno/a utilizza varie modalità espressivo-corporee.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere stati d'animo propri nelle varie situazioni di ogni giorno utilizzando il proprio corpo e il suo movimento in tutte le sue espressioni. • Muoversi seguendo sequenze di movimento/passi secondo un ritmo dato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici giochi di ruolo. • Comunicare ciò che prova (emotivamente) in quel momento, in quel gioco, in quella attività ludica, in quell'attività motoria. • Alcune modalità di movimento abbinate a ritmi proposti. 	<p>L'alunno/a è in grado di esprimere i propri stati d'animo in modo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - autonomo e sicuro; - sostanzialmente autonomo e consapevole; - abbastanza sicuro, se guidato; - non sempre corretto anche se guidato.

<p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY. L'alunno/a sperimenta una pluralità di esperienze di gioco-sport e comprende il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare alle varie proposte di attività ludiche o di gioco-sport e di giochi derivanti dalla tradizione popolare. • Partecipare al gioco collettivo attuando comportamenti relazionali positivi. • Prestare attenzione alle consegne date. • Partecipare ad attività di gioco rispettando le regole, i compagni e le strutture. 	<ul style="list-style-type: none"> • Varie tipologie di giochi, sia individuali che di gruppo: slalom, infilare anelli, canestro, palleggio. • Le regole dei vari giochi proposti. • Alcune regole del FairPlay: il piacere di giocare insieme, aiutare il compagno in difficoltà,... 	<p>L'alunno/a partecipa alle varie proposte di attività ludiche e di giochi in modo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - creativo, originale e consapevole; - sostanzialmente creativo e consapevole; - abbastanza consapevole, ma semplice; - non sempre consapevole anche se guidato.
<p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA. L'alunno/a agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere comportamenti corretti e adeguati per la sicurezza propria e dei compagni sia nell'aula di motoria e/o psicomotricità, che nei vari ambienti scolastici (conoscenza delle regole). 	<ul style="list-style-type: none"> • Comportamenti corretti e sicuri per sé e per gli altri. • Utilizzo in modo corretto e idoneo alcuni attrezzi presenti in aula. 	<p>L'alunno/a assume comportamenti inerenti la propria sicurezza e dei compagni in modo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - corretto, consapevole e responsabile; - corretto e consapevole; - abbastanza consapevole; - non sempre consapevole anche se guidato.