

Istituto Comprensivo Statale Italiano di Barcellona
 Scuola Primaria "M. Montessori"
 Progettazione

ATTIVITÀ MOTORIE E SPORTIVE		classe 3 e 4 Primaria
Contenuti	Competenze disciplinari	
A PADRONEGGIARE ABILITA' MOTORIE DI BASE IN SITUAZIONI DIVERSE		
<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscimento e differenziazione delle diverse parti del corpo - Conoscenza delle percezioni sensoriali: giochi per sviluppare la rapidità di reazione ai diversi stimoli - Conoscenza degli schemi motori di base: correre, saltare, lanciare, rotolare... - La deambulazione nelle sue componenti di ritmo, ampiezza, direzione, appoggio: andature in libertà, secondo un ritmo o consegne varie - Esecuzione di movimenti combinati in forma rapida - Controllo e gestione delle condizioni di equilibrio statico/dinamico del proprio corpo - Percorsi (da soli, a coppie, di squadra) - Produzione di ritmi con la battuta delle mani, dei piedi, con la palla - Attività a coppie o a piccoli gruppi con l'uso di piccoli attrezzi; - Gestione degli attrezzi della palestra 	<p>A.a. Conoscenze dichiarative</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Riconosce le varie parti del corpo su sé stesso e sugli altri 2. Ha consolidato la dominanza laterale 3. Riconosce sul corpo di un compagno e sugli oggetti i diversi riferimenti topologici 4. Riconosce il significato delle parole relative al tempo, allo spazio e alle strutture ritmiche (prima/dopo, contemporaneamente/insieme, avanti/dietro, lento/veloce....) <p>A. b. Competenze procedurali</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizza schemi motori di base (correre, saltare e lanciare) 2. Utilizza schemi posturali in modo segmentario, in situazioni statiche e dinamiche 3. Utilizza abilità motorie in forma singola, a coppie, in gruppo 4. Controlla il proprio corpo sia in posizione dinamica che statica 5. Padroneggia diversi schemi motori 6. Varia ritmo e direzione senza perdere il controllo della propria azione coordinata 8. Si muove secondo una direzione controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione del tempo e dello spazio 9. Esegue un percorso seguendo le indicazioni verbali 10. Rispetta le sequenze temporali in giochi individuali e di coppia <p>A. c. Capacità euristiche</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizza la propria gestualità corporea in relazione ai diversi compiti assegnati 2. Verbalizza oralmente le esperienze vissute 	

Istituto Comprensivo Statale Italiano di Barcellona
Scuola Primaria "M. Montessori"
Progettazione

B. PARTECIPARE ALLE ATTIVITA' DI GIOCOSPORT, RISPETTANDONE LE REGOLE

- Giochi di orientamento e di organizzazione spazio-temporale
- Giochi di gruppo con regole
- Approccio alla scherma

B. a. Conoscenze dichiarative

1. Riconosce i limiti e le potenzialità di sé e dell'altro.
2. Riconosce punti di vista diversi
3. Interagisce positivamente con gli altri valorizzando le diverse abilità

B. b. Competenze procedurali

1. Partecipa al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole
2. Utilizza impianti ed attrezzature in modo adeguato

B. c. Capacità euristiche

1. Rielabora le regole della disciplina della scherma