

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

ATTIVITÀ MOTORIE E SPORTIVE		classe 1 Primaria
Contenuti	Competenze disciplinari	
A PADRONEGGIARE ABILITA' MOTORIE DI BASE IN SITUAZIONI DIVERSE		
<ul style="list-style-type: none"> - Le varie parti del corpo - I propri sensi e le modalità di percezione sensoriale - Schemi motori e posturali - Produzione di ritmi con il corpo o con la respirazione - Attività individuali o in piccoli gruppi con l'uso di attrezzi o strumenti - Giochi acquatici e ritmati 	<p>A. a. Conoscenze dichiarative</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Riconosce e denomina le principali parti del corpo su sé stesso e sugli altri. 2. Conosce la relazione tra destra e sinistra in rapporto al proprio corpo e alla direzione. 3. Riconosce il significato delle parole relative allo spazio e all'orientamento 4. Riconosce il significato delle parole relative al tempo e alle strutture ritmiche (prima/dopo, lento/veloce) 5. Riconosce, differenzia, verbalizza differenti percezioni sensoriali (principalmente cinestetiche) <p>A. b. Competenze procedurali</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizza su richiesta le parti del corpo 2. Controlla i movimenti del corpo quando si muove in acqua e in mezzo agli altri. 3. Coordina fra loro movimenti naturali degli schemi motori proposti 4. Esegue schemi posturali acquatici 5. Colloca se stesso rispetto ad un elemento dato nello spazio: avanti/dietro, sopra/sotto, vicino/lontano, alto/basso, sinistra/destra 6. Si orienta nel tempo (velocità, successione, durata) <p>A. c. Capacità euristiche</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizza il proprio corpo in maniera adeguata al contesto 2. Riproduce gli schemi posturali proposti. 	

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

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

- Giochi acquatici
- Giochi di esplorazione, imitazione e movimento
- Giochi di regole a piccoli gruppi e a squadre

B. a. Conoscenze dichiarative

1. Nello spazio, percepisce gli altri in relazione a sé e in relazione tra loro
2. Conosce le regole di semplici giochi
3. Sa utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative e di gioco

B. b. Competenze procedurali

1. Partecipa alle attività di gioco
2. Si adegua al ritmo degli altri
3. Si adatta ai ruoli assegnati

B. c. Capacità euristiche

1. Assume iniziative positive ed adeguate relativamente ai giochi proposti