

MOTORIA

Curricolo di Scienze motorie e sportive

Curricolo di Scienze motorie e sportive della Scuola Primaria - classi 1[^] - 2[^] - 3[^] - 4[^] - 5[^]

CLASSE 1[^]

1) O.F. IL CORPO E LE FUNZIONI SENSO- PERCETTIVE.							
CL.	Competenze	Abilità	Conoscenze	1B	2B	3B	4B
C L A S S E P R I M A	Percepire Riconoscere Memorizzare Analizzare Classificare Rielaborare Organizzare Sperimentare Rappresentare	1.a.1. Riconosce e denomina le diverse parti del corpo.	1.a. Le parti del corpo in relazione a: <ul style="list-style-type: none"> • se stessi • altri • ambiente 				
		1.b.11.a) Riconosce , denomina e percepisce le varie parti del corpo.	1.b. Concetti topologici riferiti ai segmenti corporei, alle posture e agli schemi motori.				
		1.c.1. Riconosce e distingue le informazioni visive, uditive, tattili, che giungono al proprio corpo.	1.c. Codici di espressione del corpo (equilibrio, gestualità, mobilità, agilità, velocità,...).				
		1.c.2 .Organizza il movimento in relazione alla percezione di varie informazioni senso-percettive.					
2) O.F. IL MOVIMENTO DEL CORPO E LE SUE RELAZIONI SPAZIO- TEMPORALI.							
	Osservare Percepire Riconoscere Muoversi Eeguire Utilizzare Coordinare Gestire Sperimentare Riprodurre	2 a.1. Riproduce movimenti su imitazione.	2.a. Schemi motori.				
		2 a.2. Utilizza diversi schemi motori (camminare, correre, saltare, strisciare, afferrare, lanciare...).					
		2 a.3. Coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro (correre/ saltare, afferrare/lanciare...)					
		2 b.1. Controlla e gestisce le condizioni di equilibrio statico- dinamico del proprio corpo.	2.b. Motricità globale: equilibrio statico- dinamico.				

		<p>2.c.1. Organizza e gestisce l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spazio- temporali.</p>	<p>2.c. Coordinate spazio- temporali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contemporaneità • Successione • Reversibilità 				
		<p>2.d.1. Organizza e gestisce l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle strutture ritmiche.</p>	<p>2.d. Ritmo corporeo.</p>				
3) O.F. IL LINGUAGGIO EL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO- ESPRESSIVA.							
CL.	Competenze	Abilità	Conoscenze	1B	2B	3B	4B
C L A S S E	Percepire Riconoscere Assumere Rielaborare Utilizzare Esprimere Comunicare Drammatizzare Controllare	<p>3.a.1. Esprime con il linguaggio corporeo e motorio stati d'animo, emozioni e sensazioni cinestetiche e sensoriali.</p>	<p>3.a. il corpo come modalità espressive attraverso forme di drammatizzazione</p>				
		<p>3.a.2. Assume e controlla diverse posture del corpo con finalità espressive.</p>					
4) O.F. IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLA E IL FAIR PLAY.							
P R I M A	Conoscere Rispettare Applicare Socializzare Partecipare Interagire Cooperare Riconoscere Accettare	<p>4.a.1. Conosce le principali regole di giochi di movimento e presportivi.</p>	<p>4.a. Il gioco di movimento e presportivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuale • a coppie • di squadra. <p>Il valore delle regole strutturate.</p>				
		<p>4.a.2. Partecipa ai giochi di movimento e presportivi, rispettandone e applicandone le regole.</p>					
		<p>4.a.3. Coopera nel gruppo, interagisce positivamente con gli altri collaborando.</p>					

CLASSE 2[^] - 3[^]

Cl.	Competenze	Abilità	Conoscenze	1 B	2 B	3 B	4 B	
1) O.F. IL CORPO E LE FUNZIONI SENSO- PERCETTIVE.								
C L A S S E S E C O N D A E T E R Z A	Percepire Riconoscere Memorizzare Analizzare Classificare Rielaborare Organizzare Sperimentare Rappresentare	1.a.1. Riconosce e denomina le diverse parti del corpo.	1.a. Le parti del corpo in relazione a: <ul style="list-style-type: none"> • se stessi • altri • ambiente 					
		1.c.1. Riconosce e distingue le informazioni visive, uditive, tattili, che giungono al proprio corpo.	1.c. Codici di espressione del corpo (equilibrio, gestualità, mobilità, agilità, velocità,...).					
		1.c.2. Organizza il movimento in relazione alla percezione di varie informazioni senso-percettive.						
	2) O.F. IL MOVIMENTO DEL CORPO E LE SUE RELAZIONI SPAZIO- TEMPORALI.							
	Osservare Percepire Riconoscere Muoversi Eeguire Utilizzare Coordinare Gestire Sperimentare Riprodurre	2 a.1. Riproduce movimenti su imitazione.	2.a. Schemi motori					
		2 a.2. Utilizza diversi schemi motori (camminare, correre, saltare, strisciare, afferrare, lanciare...).						
		2 a.3. Coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro (correre/ saltare, afferrare/lanciare...)						
		2 b.1. Controlla e gestisce le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.	2.b. Motricità globale: equilibrio statico-dinamico.					
		2.c.1. Si muove in relazione a variabili spazio- temporali.	2.c. Modalità di esecuzione delle attività motorie individuali, a coppie, in gruppo.					
		2.c.2. Utilizza consapevolmente le proprie capacità motorie e ne modula efficacemente l'intensità dei carichi valutando anche le capacità degli altri						
2.c.3. Si muove con destrezza,scioltrezza, disinvoltura, ritmo (palleggiare, lanciare, ricevere da fermo e in movimento)								
2.c.4. Utilizza efficacemente la								

Cl.	Competenze	Abilità	Conoscenze	1 B	2 B	3 B	4 B
		gestualità fino- motoria.					
		2.d.1. Organizza e gestisce l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spazio- temporali.	2.d. Coordinate spazio-temporali: -Contemporaneità -Successione -Reversibilità				
		2.e.1. Esegue movimenti e strutture motorie riferendosi a uno stimolo sonoro e/o uditivo.	2.e. Ritmo corporeo				
		2.e.1. Organizza e gestisce l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle strutture ritmiche.					
		2.d.2 Riconosce e riproduce semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi.					
3) O.F. IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA							
	Percepire Riconoscere Assumere Rielaborare Utilizzare Esprimere Comunicare Drammatizzare Controllare	3.a.1. Esprime con il linguaggio corporeo e motorio stati d'animo, emozioni e sensazioni cinestetiche e sensoriali.	3.a. Situazione motoria creativa e comunicativa				
		3.a.2. Assume e controlla diverse posture del corpo con finalità espressive					
4) O.F. IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLA E IL FAIR PLAY.							
	Conoscere Rispettare Applicare Socializzare Partecipare Interagire Cooperare Riconoscere Accettare	4.a.1. Attiva una relazione con gli altri	4.a. Le regole delle attività proposte				
		4.a.2. Stabilisce legami di collaborazione mediante il gioco.					
		4.a.3. Interagisce positivamente con gli altri ed accettando le diversità.					
		4.a.4. Partecipa al gioco collettivo rispettando indicazioni e regole.					
		4.b.1. Esegue giochi di orientamento, di equilibrio, di organizzazione spazio-temporale, organizzati sotto forma di gara.	4.b. Giochi di squadra				
		4.c.1. Conosce le principali regole dei giochi di movimento e presportivi.	4.c. Il gioco di movimento e presportivo: • individuale				
		4.c.2. Partecipa ai giochi di movimento e presportivi,					

Cl.	Competenze	Abilità	Conoscenze	1 B	2 B	3 B	4 B
		rispettandone e applicandone le regole.	<ul style="list-style-type: none"> a coppie di squadra. 				
		4.c.3. Coopera nel gruppo, interagisce positivamente con gli altri, confrontandosi lealmente ed accettando i propri limiti e le diversità	Il valore delle regole strutturate.				
5) O.F. SICUREZZA E PREVENZIONE, SALUTE E BENESSERE.							

CLASSE 4[^] - 5[^]

1) O.F. IL CORPO E LE FUNZIONI SENSO- PERCETTIVE.							
CL.	Competenze	Abilità	Conoscenze	1B	2B	3B	4B
C L A S S E Q U A R T A E	Percepire Riconoscere Memorizzare Analizzare Classificare Rielaborare Organizzare Sperimentare Modulare Controllare Adeguare	1.a. Acquisisce consapevolezza dei propri limiti ,nell'esercizio fisico.	1.a.1. Schemi posturali in relazione a: <ul style="list-style-type: none"> se stessi altri ambiente oggetti 				
			1.a.2. Posizioni e movimenti globali e segmentari.				
			1.a.3. Percezione e controllo cardio-respiratorio.				
			1.a.4. Tono muscolare e rilassamento.				

Q U I N T A		1.b. Modula e controlla l'impiego delle sue capacità, adeguandole all'intensità e alla durata del compito motorio.	1.b.1. Ritmi corporei ed extracorporei ambientali e musicali.				
			1.b.2. Percorsi, distanze e traiettorie.				
			1.b.3. Tempi, durate, successioni.				
2) O.F. IL MOVIMENTO DEL CORPO E LE SUE RELAZIONI SPAZIO- TEMPORALI.							
	Osservare Percepire Riconoscere Muoversi Eeguire Utilizzare Coordinare Gestire Valutare Organizzare Riprodurre	2 a. Organizza condotte motorie sempre più complesse.	2.a.1. Schemi motori e regole di movimento, possibilità spaziali, corporee, di attrezzi diversi.				
		2 b. Coordina vari schemi di movimento in simultaneità e successione.	2.b.1. Combinazioni di movimenti globali e segmentari.				
			2.b.2. Orientamento corporeo e spaziale.				
			2.b.3. Successioni, durate, simultaneità.				
			2.b.4. Coordinazione dinamica.				
		2 c. Riconosce e valuta traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie.	2.c.1. Percorsi, distanze, traiettorie.				
			2.c.2. Ritmi corporei ed extracorporei.				
			2.c.3. Successioni di movimenti.				
3) O.F. IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO- ESPRESSIVA.							
CL.	Competenze	Abilità	Conoscenze	1B	2B	3B	4B
C L A S S E	Percepire Riconoscere Assumere Rielaborare Utilizzare Esprimere Comunicare Drammatizzare Controllare	3.a Utilizza in forma originale e creativa modalità espressive corporee.	3.a.1 Situazione motoria creativa e comunicativa.				
		3.b Elabora semplici sequenze di movimento utilizzando strutture ritmiche e/o musicali.	3.b.1 Movimenti guidati su ritmi e musiche.				
	3.b.2. Movimenti liberi su ritmi e musiche.						

4) O.F. IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLA E IL FAIR PLAY.						
Q U A R T A	Conoscere Rispettare Applicare Socializzare Partecipare Interagire Cooperare Riconoscere Accettare Scegliere Risolvere	4.a. Conosce e applica i principali elementi tecnici semplificati di varie discipline sportive.	4.a.1. Il gioco di movimento e sportivo: <ul style="list-style-type: none"> • individuale • a coppie • di squadra. 			
		4.b. Utilizzare giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.	4.b. Giochi della tradizione popolare.			
		4.c. . Partecipa ai giochi di sportivi e non, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettandone e applicandone le regole, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.	4.c.1. Il valore delle regole strutturate.			
			4.c.2. Concetto di “fair play”.			
E Q U I N T A	Conoscere Utilizzare Percepire Riconoscere Analizzare Muoversi Rispettare Prevenire	5.a. Assume comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita e di scuola.	5.a. Spazio corporeo e ambientale. Regole semplici di: <ul style="list-style-type: none"> • movimenti • limiti di sicurezza • possibilità spaziali, corporee di oggetti e di attrezzi. 			