

Disciplina: Scienze Motorie
Classe: 1^ e 2^ primaria

Competenza europea	Profilo delle competenze	Nucleo tematico	Traguardi di competenze	Obiettivi disciplinari
Imparare a imparare Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche	Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nell’adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.	IL CORPO IN RELAZIONE A SPAZIO E TEMPO	- Ha acquisito la consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo. - Padroneggia gli schemi motori di base e li utilizza in modo spontaneo. - Organizza il movimento in relazione allo spazio, al tempo a disposizione, agli oggetti e agli altri (stabilisce traiettorie, distanze, successioni temporali...).	- Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e rappresentarle graficamente sia nella loro globalità, sia nella loro articolazione segmentaria. - Coordinare ed utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare). - Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle coordinate spaziali, temporali e a strutture ritmiche. - Riconoscere e produrre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e attrezzi in forma successiva e poi in forma simultanea.
	Utilizzare linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d’animo.	IL LINGUAGGIO DEL CORPO	- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d’animo (drammatizzazione, linguaggio gestuale, esperienze, ritmi	Creare modalità espressive e corporee attraverso forme di drammatizzazione e danza.

			musicali e coreutiche). - Assume e controlla in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive.	
	- Sperimentare diverse gestualità tecniche, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa. - Comprendere, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR-PLAY.	- Utilizza tecniche motorie adeguate e finalizzate allo svolgimento del gioco. - Conosce le regole di un dato gioco. - Rispetta il valore delle regole del gioco. -Partecipa ai giochi in modo attivo e collaborando con gli altri. -Accetta le sconfitte con equilibrio e vive la vittoria rispettando i perdenti.	- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento, individuali o di semplici giochi di squadra. - Comprendere e rispettare, all'interno del gioco, indicazioni e regole. - Accettare i propri limiti e scoprire le proprie attitudini. - Cooperare e interagire attivamente per uno scopo comune. - Riflettere collettivamente e poi personalmente di fronte a vittorie e sconfitte.
	- Percepire "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.	SALUTE, BENESSERE, PREVENZIONE, SICUREZZA	- Conosce e utilizza in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi. - Riconosce alcuni	- Conoscere i principi di una corretta alimentazione e di un'adeguata igiene personale per

	- Percepire la propria e altrui sicurezza come mezzi per migliorare la qualità della vita.		essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico (cura del corpo, alimentazione, sicurezza). - E' consapevole del beneficio e del benessere derivanti da attività ludico-sportive.	raggiungere il proprio benessere psico-fisco. - Conoscere i pericoli per prevenire gli infortuni durante l'attività motoria. - Utilizzare i momenti ludico-motori per ottenere appagamento individuale e collettivo.
--	---	--	--	---

RUBRICA DI VALUTAZIONE

LIVELLI	Traguardi di competenza
INIZIALE: non c'è la competenza; c'è solo l'uso guidato di conoscenza e abilità.	L'alunno, se opportunamente guidato, svolge compiti semplici in situazioni note.
BASE: trasferire in situazioni nuove procedure apprese.	L'alunno svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese senza motivarle.
INTERMEDIO: generalizzazione, meta cognizione.	L'alunno svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite senza motivarle.
AVANZATO: padronanza, complessità, meta cognizione, responsabilità.	L'alunno svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.