

DISCIPLINA: Ed. Motoria CLASSE: Prima - seconda				
COMPETENZA EUROPEA	PROFILO DELLE COMPETENZE	NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DISCIPLINARI
<p>IMPARARE A IMPARARE</p> <p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p> <p>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</p>	<p>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.</p>	<p>IL CORPO IN RELAZIONE A SPAZIO E TEMPO</p>	<p>Ha acquisito la consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo.</p> <p>Padroneggia gli schemi motori di base e li utilizza in modo spontaneo.</p> <p>Organizza il movimento in relazione allo spazio, al tempo a disposizione, agli oggetti e agli altri (stabilisce traiettorie, distanze, successioni temporali...).</p>	<p>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.</p> <p>Coordinare ed utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare).</p> <p>Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle coordinate spaziali, temporali e a strutture ritmiche.</p> <p>Riconoscere e produrre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e attrezzi in forma successiva e poi in forma</p>

				simultanea.
	Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.	IL LINGUAGGIO DEL CORPO	<p>Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo (linguaggio gestuale, esperienze, ritmi musicali e coreutiche).</p> <p>Assume e controlla in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive.</p>	Creare modalità espressive e corporee attraverso forme di danza.
	<p>Sperimentare diverse gestualità tecniche, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa.</p> <p>Comprendere, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza</p>	IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR-PLAY.	<p>Utilizza tecniche motorie adeguate e finalizzate allo svolgimento del gioco.</p> <p>Conosce le regole di un dato gioco.</p> <p>Rispetta il valore delle regole del gioco.</p>	<p>Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento, individuali o di semplici giochi di squadra.</p> <p>Comprendere e rispettare, all'interno del gioco, indicazioni e regole.</p>

	<p>di rispettarle.</p>		<p>Partecipa ai giochi in modo attivo e collaborando con gli altri.</p> <p>Accetta le sconfitte con equilibrio e vive la vittoria rispettando i perdenti.</p>	<p>Accettare i propri limiti e scoprire le proprie attitudini.</p> <p>Cooperare e interagire attivamente per uno scopo comune.</p> <p>Riflettere collettivamente e poi personalmente di fronte a vittorie e sconfitte.</p>
	<p>Percepire "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico- motoria.</p> <p>Percepire la propria e altrui sicurezza come mezzi per migliorare la qualità della vita.</p>	<p>SALUTE, BENESSERE, PREVENZIONE, SICUREZZA</p>	<p>Conosce e utilizza in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi.</p> <p>Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico- fisico (cura del corpo, alimentazione, sicurezza).</p> <p>E' consapevole del beneficio e del benessere derivanti da attività ludico- sportive.</p>	<p>Conoscere i principi di una corretta alimentazione e di un'adeguata igiene personale per raggiungere il proprio benessere psico-fisico.</p> <p>Conoscere i pericoli per prevenire gli infortuni durante l'attività motoria.</p> <p>Utilizzare i momenti ludico- motori per ottenere appagamento individuale e collettivo</p>

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.