

**PIANI DI STUDIO DI ISTITUTO – PRIMO CICLO
ISTITUTO COMPRENSIVO DI PRIMIERO**

Area di apprendimento: SCIENZE MOTORIE - PRIMO biennio del primo ciclo

CONOSCENZE e ABILITÀ da promuovere nel PRIMO BIENNIO, attraverso le attività di insegnamento/apprendimento della programmazione annuale, in vista delle COMPETENZE previste al termine del PRIMO CICLO

COMPETENZE al termine del PRIMO CICLO	ABILITÀ al termine del PRIMO BIENNIO	CONOSCENZE al termine del PRIMO BIENNIO
<p>1. Essere consapevoli del proprio processo di crescita e sviluppo; riconoscere le attività volte al miglioramento delle proprie capacità fisiche.</p>	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere, denominare e rappresentare graficamente le varie parti del corpo. • Eseguire con disinvolture e consapevolezza piccoli compiti motori. 	<p>L'alunno conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il nome delle varie parti del corpo. • Il significato della nomenclatura base di vari atti motori.
<p>2. Destreggiarsi nella motricità finalizzata dimostrando: di coordinare azioni, schemi motori, gesti tecnici con buon autocontrollo; di utilizzare gli attrezzi ginnici in maniera appropriata; di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere</p>	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli schemi motori di base. • Coordinare i movimenti naturali anche integrati tra loro (correre, lanciare, saltare, ecc.). • Utilizzare in maniera appropriata gli attrezzi ginnici. • Inventare movimenti con i piccoli attrezzi. • Eseguire correttamente percorsi predisposti. • Adattare gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali. 	<p>L'alunno conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli schemi motori di base. • Le potenzialità del corpo in movimento, in rapporto a parametri spaziali e temporali. • Piccoli e grandi attrezzi presenti in palestra e loro funzioni.

situazioni- problema di natura motoria		
3. Partecipare a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra, rispettando le regole, imparando a gestire con equilibrio sia la sconfitta che la vittoria. Gestire i diversi ruoli assunti nel gruppo e i momenti di conflittualità nel rispetto di compagni ed avversari.	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rispettare le regole dei giochi organizzati e delle attività. • Partecipare con interesse ai diversi tipi di gioco. • Partecipare in modo collaborativo • Accettare vittorie e sconfitte. 	<p>L'alunno conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le regole dei giochi praticati e i conseguenti comportamenti corretti. • Concetti di: lealtà, rispetto, partecipazione, collaborazione, cooperazione. • Le relazioni: da solo, coppia, gruppo, squadra.
4. Controllare il movimento e utilizzarlo anche per rappresentare e comunicare stati d'animo.	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizzare sequenze corrette di movimento in corrispondenza di strutture ritmiche. • Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche. 	<p>L'alunno conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementi del linguaggio del corpo e del linguaggio dei gesti. • Il rapporto tra parola, corpo, musica, arte, ecc.
5. Assumere comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, proprie ed altrui.	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adottare comportamenti corretti per salvaguardare la propria e altrui integrità fisica. 	<p>L'alunno conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • I rischi e i pericoli connessi all'attività motoria e i comportamenti corretti per evitarli.

La disciplina viene svolta con la metodologia CLIL. Le conoscenze e le abilità vengono sviluppate utilizzando la lingua straniera. La valutazione si basa sul raggiungimento degli obiettivi disciplinari.