

**ISTITUTO COMPRENSIVO DI STRIGNO E TESINO****COMPETENZE DISCIPLINARI****SCIENZE MOTORIE: competenza 1 alla fine del I biennio**

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Essere consapevole del proprio processo di crescita e sviluppo e riconoscere le attività volte al miglioramento delle proprie capacità fisiche	<i>L'alunno è in grado di:</i> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il movimento come linguaggio del corpo. - Eseguire percorsi e giochi di esplorazione sensoriale. - Differenziare, ricordare e verbalizzare diverse percezioni sensoriali. 	<i>L'alunno conosce:</i> <ul style="list-style-type: none"> - Le varie parti del corpo su di sé, sugli altri, in rappresentazioni grafiche. - Diverse percezioni sensoriali.

SCIENZE MOTORIE: competenza 2 alla fine del I biennio

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
2. Partecipare alle attività ludiche e didattiche con autonomia e corretta gestione degli spazi, delle attrezzature.	<ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare e consolidare gli schemi motori di base. - Avviarsi a sviluppare le capacità coordinative. - Riprodurre gesti motori combinati. - Utilizzare la lateralizzazione nello spostamento. - Muoversi utilizzando in modo adeguato gli schemi motori di base eseguendo 	<ul style="list-style-type: none"> - Gli schemi motori di base: cammino, corsa, salto, strisciamento, rotolamento, lancio. - La coordinazione oculo – manuale. - L'utilizzo di strumenti vari (palla, cerchio, corda, etc). - I termini della lateralizzazione e il loro utilizzo. - I concetti di orientamento spaziale,



	percorsi. - Riconoscere le relazioni e controllare le variazioni ritmiche tra spazio e tempo nel movimento.	in situazioni statiche e dinamiche. - I concetti temporali e le variazioni ritmiche.
--	--	---

SCIENZE MOTORIE: competenza 3 alla fine del I biennio

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
3. Partecipare in modo corretto a giochi di movimento, drammatizzazioni e giochi tradizionali.	<ul style="list-style-type: none">- Rispettare semplici regole all'interno di un gruppo in un gioco.- Imitare gesti e posture in un gioco.	Semplici regole di gioco e di comportamento. I ruoli nei giochi di movimento.

SCIENZE MOTORIE: competenza 4 alla fine del I biennio

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
4. Saper assumere comportamenti rivolti alla salvaguardia della propria e altrui sicurezza, nelle attività motorie, nei giochi e nell'utilizzo di attrezzi.	Ascoltare i consigli dell'insegnante e adeguare il comportamento.	Le attività di simulazione e l'ambiente diverso dalla classe.