

CURRICOLO D'ISTITUTO di MOTORIA E SPORT

FINALITÀ AL TERMINE DEL PERCORSO D'ISTRUZIONE OBBLIGATORIO :

1. Favorire il pieno sviluppo della persona nella costruzione del sé

COERENZA TRA FINALITÀ OBBLIGO E FINALITÀ P.O.F. :

- Rilevare i bisogni formativi per organizzare un'offerta che assicuri la formazione di base, sappia integrare e apra allo sviluppo
- Programmare e progettare in modo collegiale e trasversale per motivare e orientare gli alunni

AREA METODO (A1)

Competenze chiave di cittadinanza al termine del percorso d'istruzione obbligatorio	Competenza trasversale al termine della scuola secondaria di I grado	Competenze disciplinari	Classe prima/seconda		Classe terza/quarta/quinta	
			Abilità	Conoscenze	Abilità	Conoscenze
<p>Imparare ad imparare →</p>	<p>OPERARE CON EFFICACIA E SISTEMATICITÀ NEL METODO DI STUDIO</p> <p>↓</p> <p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> - ricerca e raccoglie informazioni dai testi - adotta tecniche di scrittura sintetica - costruisce schemi e mappe - applica la metodica adeguata secondo lo scopo 	<p>A. L' ALUNNO RIFLETTE E SELEZIONA SOLUZIONI EFFICACI SPERIMENTANDO UNA PLURALITÀ DI ESPERIENZE</p>	<p>L'alunno:</p> <p>1. esegue semplici azioni motorie organizzando il proprio movimento nello spazio in relazione al sé, agli oggetti e agli altri</p>	<p>a. Parti del corpo</p> <p>b. Organi di senso</p> <p>c. Schemi motori e posturali di base</p> <p>d. Regole di comportamento (condotta motoria e gioco)</p>	<p>L'alunno:</p> <p>1. sceglie azioni appropriate per risolvere situazioni motorie organizzando il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri</p>	<p>a. Schemi motori e posturali di base e complessi: loro combinazioni</p> <p>b. Regole di comportamento (condotta motoria e gioco)</p>
<p>Progettare →</p>	<p>OPERARE CON EFFICACIA E SISTEMATICITÀ NELLA PROGETTAZIONE</p> <p>↓</p> <p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> - definisce l'obiettivo in relazione al contesto - identifica le risorse necessarie - programma il percorso - verifica il risultato 	<p>B. L'ALUNNO PROGETTA, REALIZZA ATTIVITÀ MOTORIE DIVERSIFICATE</p>	<p>1. costruisce ed esegue percorsi secondo schemi motori noti</p>	<p>a. Indicatori spaziali e temporali</p> <p>b. Schemi motori di base</p>	<p>1. progetta ed esegue giochi e percorsi motori sempre più complessi coordinando vari schemi di movimento in simultaneità e successione</p>	<p>a. Indicatori spaziali e temporali</p> <p>b. Schemi motori di base e complessi</p> <p>c. Struttura e regole del gioco e sue varianti</p>

AREA LOGICA (A2)

Competenze chiave di cittadinanza al termine del percorso d'istruzione obbligatorio	Competenza trasversale al termine della scuola secondaria di I grado	Competenze disciplinari	Classe prima/seconda		Classe terza/quarta/quinta	
			Abilità	Conoscenze	Abilità	Conoscenze
Individuare collegamenti e relazioni →	<p>OSSERVARE E ANALIZZARE PER TRARRE CONCLUSIONI</p> <p>↓</p> <p>L'alunno</p> <p>- individua collegamenti e relazioni (tempo e luogo, analogie/differenze, causa/effetto, interdipendenza/natura sistemica dei fenomeni, trasformazioni, probabilità)</p> <p>- argomenta</p> <p>* raccoglie dati su un argomento (metodo)</p> <p>* li ordina secondo criteri definiti</p> <p>* elabora un punto di vista personale</p>	<p>C. L'ALUNNO ACQUISISCE LA PADRONANZA DEGLI SCHEMI MOTORI E POSTURALI SAPENDOSI ADATTARE ALLE VARIABILI SPAZIALI E TEMPORALI</p>	1. gestisce l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali e strutture ritmiche	a. Indicatori spazio-temporali b. Schemi motori e posturali di base	1. organizza condotte motorie sempre più complesse coordinando schemi di movimento in simultaneità e successione	a. Indicatori spazio-temporali b. Schemi motori e posturali di base e complessi: loro combinazioni
			<p>D. L'ALUNNO SCEGLIE AZIONI E SOLUZIONI EFFICACI PER RISOLVERE SITUAZIONI PROBLEMATICHE DI TIPO MOTORIO</p>	1. sperimenta schemi motori adeguati in situazioni ludiche		
Risolvere problemi →	<p>L'alunno</p> <p>risolve problemi:</p> <p>* raccoglie i dati rispetto al problema (metodo)</p> <p>* individua le soluzioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • proponendo e verificando ipotesi • utilizzando i saperi delle singole discipline 					

