

ANNO SCOLASTICO 2016/2017
PROGETTAZIONE DIDATTICA DI EDUCAZIONE MOTORIA
CLASSE PRIMA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze.

La disciplina di educazione motoria nella classe prima, contribuisce alla costituzione e al consolidamento degli schemi logici e percettivi con i quali interpretare la realtà circostante, soprattutto con attività legate all'esplorazione dell'ambiente attraverso il proprio corpo.

L'insegnante avrà cura di suscitare interesse e coinvolgimento, facendo in modo che ogni alunno si senta a proprio agio nello svolgimento di giochi di gruppo o esercizi mirati alla conoscenza e padronanza del proprio corpo, mettendosi in gioco con la propria presenza

OBIETTIVI	OBIETTIVI MINIMI	CONTENUTI	PERIODO
Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di se e saperle rappresentare graficamente		CONOSCENZA DEL PROPRIO CORPO IN MOVIMENTO Rappresentazione grafica dello schema corporeo Giochi di gruppo in palestra	Ottobre Novembre
Esplorare lo spazio attraverso diversi schemi motori, statici e dinamici combinati tra di loro		Giochi del correre, saltare, afferrare, lanciare Giochi di gruppo in palestra	Dicembre Gennaio
Cogliere aspetti topologici nello spazio in cui si agisce		Giochi per acquisire la padronanza dello spazio Giochi di movimento per adattarsi al gruppo nello spazio a disposizione	Febbraio Marzo
Riconoscere semplici sequenze ritmiche		Esecuzione di semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo	
Eseguire condotte motorie sulla base dei ruoli attribuiti dal gioco		Giochi corporei legati ai ruoli	Aprile
Memorizzare le azioni da svolgere nei giochi		Giochi motori in palestra	Maggio
Giocare con in compagni rispettando le consegne e le regole		Giochi di cooperazione	
Sapersi relazionare con il gruppo squadra			