



PIANO DELLE ATTIVITÀ PER COMPETENZE¹ PSI I BIENNIO CORPO MOVIMENTO SPORT

¹ **Precisazioni terminologiche**

COMPETENZE: *“indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e metodologiche, in situazioni di studio e di lavoro e nello sviluppo professionale e personale; le competenze sono descritte in termini di responsabilità ed autonomia”*

ABILITÀ: *“indicano le capacità di applicare conoscenze e di usare Know-how per portare a termine compiti o risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti)”*

CONOSCENZE *“ attraverso l'apprendimento. Sono l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relative ad un settore di studio e/o di lavoro; le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche”*

Competenza 1	Abilità	Conoscenze
<p>Essere consapevole del proprio processo di crescita e sviluppo e riconoscere le attività volte al miglioramento delle proprie capacità fisiche.</p>	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare il movimento come linguaggio del corpo. 2. Eseguire percorsi e giochi di esplorazione sensoriale. 3. Differenziare, ricordare e verbalizzare diverse percezioni sensoriali. 	<p>L'alunno conosce:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Le varie parti del corpo su di sé, sugli altri, in rappresentazioni grafiche. b. Diverse percezioni sensoriali.

Competenza 2	Abilità	Conoscenze
<p>Partecipare alle attività ludiche e didattiche con autonomia e corretta gestione degli spazi, delle attrezzature.</p>	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. padroneggiare e consolidare gli schemi motori di base; 2. avviarsi a sviluppare le capacità coordinative; 3. riprodurre gesti motori combinati; 4. utilizzare la lateralizzazione nello spostamento; 5. muoversi utilizzando in modo adeguato gli schemi motori di base eseguendo percorsi; 6. riconoscere le relazioni e controllare le variazioni ritmiche tra spazio e tempo nel movimento. 	<p>L'alunno conosce:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. gli schemi motori di base: cammino, corsa, salto, strisciamento, rotolamento, lancio; b. la coordinazione oculo – manuale; c. l'utilizzo di strumenti vari (palla, cerchio, corda,); d. i termini della lateralizzazione e il loro utilizzo; e. i concetti di orientamento spaziale, in situazioni statiche e dinamiche; f. i concetti temporali e le variazioni ritmiche (registrazione periodica).

Competenza 3	Abilità	Conoscenze
<p>Partecipare in modo corretto a giochi di movimento, drammatizzazioni e giochi tradizionali.</p>	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. rispettare semplici regole all'interno di un gruppo in un gioco; 2. imitare gesti e posture in un gioco. 	<p>L'alunno conosce:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. semplici regole di gioco e di comportamento; b. i ruoli nei giochi di movimento

Competenza 4	Abilità	Conoscenze
<p>3. Saper assumere comportamenti rivolti alla salvaguardia della propria e altrui sicurezza, nelle attività motorie, nei giochi e nell'utilizzo di attrezzi.</p>	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ascoltare i consigli dell'insegnante e adeguare il comportamento. 	<p>L'alunno conosce:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. le attività di simulazione e l'ambiente diverso dalla classe.