



PIANO DELLE ATTIVITÀ¹ PER COMPETENZE² PSI II BIENNIO CORPO MOVIMENTO SPORT

¹ Attività svolte in classe per raggiungere determinate abilità e conoscenze declinate nei PSI: si indichino gli argomenti specificando le attività (ciò che si fa e come si fa)

² 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 semplici compiti motori; 3. differenziare, ricordare e verbalizzare semplici compiti motori. 	<p>L'alunno conosce:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. le varie parti del corpo su di sé, sugli altri; b. semplici giochi di squadra

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. consolidare gli schemi motori di base; 2. affinare 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 e inventando percorsi; 6. orientarsi nello spazio e nel tempo con buon senso ritmico. 	<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 piccoli e grandi attrezzi; 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.

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 le regole all'interno di un gruppo in un gioco e collaborare con i compagni in attività finalizzate; 2. utilizzare posture e gesti adeguati in diversi contesti comunicativi; 3. iniziare a controllare le proprie emozioni. 	<p>L'alunno conosce:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. le regole di gioco e di comportamento; b. i ruoli nei giochi di movimento

Competenza 4	Abilità	Conoscenze
<p>4. 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. adeguare il proprio comportamento durante le attività. 	<p>L'alunno conosce:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. le attività di simulazione e l'ambiente diverso dalla classe.