

EDUCAZIONE MOTORIA

Sapere Nuclei fondanti	AZIONE MESSAGGIO	RELAZIONE con GLI ALTRI REGOLE
Saper fare		
Obiettivi = livelli di prestazione (sapere e saper fare) che portano all'acquisizione delle competenze 	L'alunno	L'alunno
Memorizzare		
Comprendere		
Produrre		
Riflettere		
Generalizzare		

Metodologia:
che cosa fa
l'insegnante per
promuovere la
formazione delle
seguenti
competenze

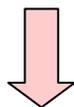


L'insegnante:

- tiene presente che il bambino, per conoscere ed imparare, ha bisogno di "esplorare lo spazio e il tempo" con tutto se stesso, mente e corpo, quindi di muoversi;
- propone:
 - o attività di costruzione, esplorazione, invenzione;
 - o giochi di movimento individuali, in gruppo, a squadre;
 - o danze e movimenti che tengano conto del ritmo scandito dall'insegnante o da una musica;
 - o giochi di percezione di sé, di esplorazione delle possibilità sensoriali che tengano conto anche del tatto, oltre che della vista e dell'udito;
 - o giochi di esplorazione e scoperta delle possibilità cinetiche ed espressive del corpo nel suo insieme e dei singoli segmenti corporei;
 - o giochi e percorsi che permettano di sperimentare un utilizzo ragionato degli indicatori di posizione e l'individuazione della relatività degli stessi con il variare delle posizioni; solo in seguito passerà all'utilizzo degli indicatori di posizione in rappresentazioni grafiche.
- Partecipa, quando possibile, in prima persona ai giochi, alla loro progettazione e esecuzione.

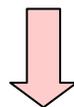
L'insegnante:

- favorirà la partecipazione di tutti i bambini alle attività motorie;
- sfrutterà i momenti di gioco in palestra, libero o organizzato, individuale o a squadre, per far comprendere ai bambini l'importanza e la necessità delle regole e del rispetto delle stesse da parte di tutti per rendere più produttivo e divertente il gioco;
- favorirà riflessioni, che solitamente lo svolgimento di giochi a quadre permette,
 - o sull'importanza dell'impegno, dell'allenamento, della collaborazione e dell'affiatamento del gruppo;
 - o sull'accettazione della sconfitta nel gioco;
 - o sulla valorizzazione delle diversità, intese come differenti capacità di agire e comportarsi in diversi momenti della vita, scolastica e non;
 - o sull'importanza di stimare in modo adeguato le proprie capacità, senza enfatizzarle o sminuirle (autostima), al fine di collaborare proficuamente con gli altri e di portare il proprio contributo;
 - o sull'importanza di utilizzare *strategie di gioco* per rendere più produttivo e possibilmente vincente il gioco a cui si partecipa.



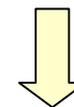
Competenza nel
produrre un
MOVIMENTO

- per raggiungere uno scopo motorio;
- per giocare;
- per comunicare



Competenza nella
percezione di sé in
relazione a

- oggetti
- spazio
- tempo



Competenza
nella partecipazione
consapevole a giochi di
squadra

<p>Competenza= Ciò che si sa fare (abilità) sulla base di un sapere (conoscenze)...</p>	<p>Muoversi con scioltezza e coordinazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - per giocare; - per comunicare; - per riprodurre percorsi o semplici danze; - per partecipare a giochi sportivi. 	<p>Conoscere, denominare, rappresentare lo schema corporeo.</p> <p>Utilizzare correttamente indicatori di posizione (rispetto a se stessi, agli altri, all'ambiente).</p> <p>Adeguare gli schemi motori in relazione allo spazio e al tempo.</p>	<p>Partecipare a giochi di gruppo, sportivi e non, rispettando le regole del gioco e assumendo comportamenti corretti verso gli altri.</p>
<p>e che mette in condizioni di produrre nuove conoscenze, di generare nuovi apprendimenti (La competenza genera nuove competenze = saper fare sulla base di un sapere)</p>	<p>Eseguire movimenti con buona coordinazione in tutte le attività scolastiche, anche in classe, con particolare riferimento alla motricità fine.</p>	<p>Adeguare i movimenti in relazione allo spazio a disposizione.</p> <p>Stimare a occhio distanze.</p>	<p>Partecipare con rispetto, delle regole e degli altri, a giochi di gruppo in qualsiasi momento della giornata scolastica.</p>