

IL CORPO IN MOVIMENTO

COMPETENZE	ANNO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ED ABILITÀ	METODOLOGIA	STRUMENTI	METODO DI STUDIO	VALUTAZIONE
Il bambino raggiunge una buona autonomia personale nell'alimentarsi e nel vestirsi, riconosce i segnali del corpo, sa che cosa fa bene e che cosa fa male, conosce il proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e consegue pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione	3 3-4 5	- Acquisire una graduale autonomia personale ----- - Far proprie informazioni e regole sull'alimentazione. - Riconoscere e denominare le parti del corpo ----- - Aver cura del proprio corpo - Riconoscere le caratteristiche peculiari dei due sensi.	Educazione alimentare. Autonomia personale nelle varie situazioni.	Uso corretto dei materiali e degli ambienti.	Gioco libero. Ambienti della scuola.		
Prova piacere nel movimento e in diverse forme di attività e di destrezza, quali correre, stare in equilibrio, coordinarsi in altri giochi individuali e di gruppo che richiedono l'uso di attrezzi e il rispetto delle regole, all'interno della scuola e all'aperto.	3 4 5	- Usare il corpo e il movimento per conoscere nuovi ambienti e compagni - Orientarsi all'interno di spazi liberi e circoscritti - Consolidare gli schemi motori di base semplici (rotolare, strisciare, camminare) - Sviluppare la coordinazione oculo - manuale ----- - Consolidare gli schemi motori complessi (correre, saltare) - Individuare relazioni topologiche spaziali - Sviluppare una buona motricità fine ----- Identificare il proprio e l'altrui spazio di movimento - Eseguire percorsi e organizzare spazi sulla base di indicazioni - Riconoscere le regole di gioco e di comportamento - Muoversi in accordo con brani musicali diversi	Educazione alimentare. Autonomia personale nelle varie situazioni	Giochi motori strutturati e non.	Spazio palestra e cortile. .		Osservazioni sistematiche ed occasionali delle attività proposte e dei comportamenti assunti. Griglie di osservazione.
Controlla la forza del corpo, valuta il rischio, si coordina con gli altri.	3-4 5	- Compiere semplici percorsi ----- - Affinare gli schemi motori dinamici generali - Scoprire il proprio tono muscolare nell'uso della forza		Giochi simbolici imitativi e tradizionali.			Rappresentazioni grafiche.
Esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.	3-4 5	- Muoversi seguendo un ritmo ----- - Compiere percorsi complessi - Muoversi in accordo con brani musicali diversi		Giochi individuali e di gruppo. Rappresentazione grafica del gioco.	Materiale strutturato e non.		
Conosce le diverse parti del corpo e appresenta il corpo in stasi e in movimento.	3 4 5	- Riconoscere e denominare le principali parti del corpo ----- - Rappresentare graficamente il proprio corpo - Verbalizzare le proprie esperienze ----- -Riprodurre correttamente gesti proposti, descriverli e raccontarli - Conoscere le varie parti del corpo e rappresentarlo graficamente in situazione statiche e dinamiche		Disegno.			