

Istituto Comprensivo Statale "I. Nievo"

Scuole dell'Infanzia – Primaria – Secondaria di I Grado - Via Torino 4 - 30020 – Cinto Caomaggiore (VE) Comuni di
Annone Veneto - Cinto Caomaggiore – Gruaro – Pramaggiore
 Sito Web: www.icnievocinto.gov.it



a.s.

16/17

UNITA' DI APPRENDIMENTO

DENOMINAZIONE	GIOCHIAMO E SCOPRIAMO IL NOSTRO CORPO
PRODOTTI	Giochi-danze-Raccolte individuali
COMPETENZE MIRATE	Consapevolezza ed espressione culturale- il corpo e il movimento linguaggi, creatività, espressione

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Competenze specifiche:

- **Conoscere il proprio corpo**
- **Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse**
- **Partecipare alle attività di gioco rispettandone le regole; assumere responsabilità delle azioni**
- **Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo**
- **Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute**

Abilità	Conoscenze
<p>I livello</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percepire globalmente il proprio corpo • Conoscere e nominare le principali parti del corpo • Rappresentare graficamente l'omino • Sviluppare gli schemi dinamici di base • Partecipare a semplici giochi di movimento • Scoprire le prime regole del gioco di gruppo • Sperimentare le capacità espressive del corpo (suoni, gesti, espressioni) <p>II livello</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere globalmente il proprio corpo • Conoscere e denominare le parti del corpo • Rappresentare graficamente lo schema corporeo • Controllare gli schemi dinamici di movimento ed espressivi • Rispettare le regole nei giochi organizzati • Conoscere le capacità espressive del corpo (drammatizzazione, mimica, 	<ul style="list-style-type: none"> • Il corpo e le sue parti • Il movimento sicuro • Le regole dei giochi

<p>gestualità, movimento)</p> <p>III livello</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere in modo analitico il proprio corpo • Conoscere e denominare le parti del corpo su di sé, sugli altri e su un'immagine • Rappresentare graficamente in modo completo il corpo • Consolidare gli schemi dinamici e posturali • Rispettare i propri spazi e quelli degli altri nei giochi di movimento • Rispettare le regole nei giochi liberi ed organizzati • Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo, rispettandone la propria ed altrui sicurezza • Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo 	
---	--

IMMAGINI, SUONI, COLORI

Competenze di base in:

- **Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi**

Abilità	Conoscenze
<p>I livello</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplorare e sperimentare suoni con il corpo e la voce • Esplorare e sperimentare le capacità espressive del corpo <p>II livello</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare il corpo e la voce per riprodurre suoni e rumori • Utilizzare le possibilità espressive del corpo <p>III livello</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il corpo e la voce per riprodurre ed inventare suoni e rumori e sequenze ritmiche • Riconoscere ed esprimere emozioni utilizzando il linguaggio del corpo • Riprodurre brevi sequenze musicali con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati 	<ul style="list-style-type: none"> • Gioco simbolico • Forme di espressione corporea • Suoni e rumori del corpo

DESTINATARI	Alunni di tre e cinque anni
TEMPI	Tutto l'anno scolastico
RISORSE UMANE	Insegnanti di sezione

INTERNE-ESTERNE	
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Il gioco e attività ludica • La vita di relazione • Pratica psicomotoria
ESPERIENZE ATTIVATE	<ul style="list-style-type: none"> • Attività in palestra e in sezione • Giochi liberi ed organizzati, collettivi ed individuali
SVILUPPO DEL COMPITO DI APPRENDIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Attività psicomotoria con i materiali strutturati (cubi, teli, palle, palloni, cerchi, materassi, mattoni...) • Giochi per la conoscenza del corpo • Giochi a corpo libero • Giochi imitativi con semplici posizioni di yoga (asana) • Esercizi di respirazione guidata • Rilassamento • Percorsi • Giochi per l'interiorizzazione delle relazioni spaziali • Giochi con regole • Giochi di coppia e di gruppo • Rituale di apertura/chiusura della seduta motoria con la canzone drammatizzata "Amico Gufo" • Giochi di associazione: suono/movimento, rimo/movimento • Ascolto di musiche varie e libera interpretazione corporea/gestuale • Danze • Conversazioni sulle esperienze corporee vissute • Rappresentazione grafica dello schema corporeo • Drammatizzazioni • Narrazione animata di storie
SPAZI	<ul style="list-style-type: none"> • In sezione, in salone, in giardino • In palestra (una volta alla settimana)
STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Materiale psicomotorio strutturato e non • Strumenti musicali • Cd con musiche di vario genere • Materiali di recupero per travestimenti
VALUTAZIONE	<p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione occasionale e sistematica dei bambini • Elaborati degli alunni • Griglie di osservazione sistematica delle abilità • Tabella di valutazione della competenza solo per i bambini di cinque anni <p>Compiti significativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici giochi motori rispettando le regole

date

- Eseguire posizioni yoga
- Saper riprodurre semplici ritmi con le parti del corpo e/o con gli strumenti
- Eseguire danze