

ISTITUTO COMPRENSIVO DI BASILIANO E SEDEGLIANO
SCUOLA PRIMARIA DI SEDEGLIANO
EDUCAZIONE FISICA
CLASSI TERZE
INS. BILLIANI VALENTINA
ANNO SCOLASTICO 2018/2019

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Dimostra consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo.
- Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
- Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.

- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre, saltare, afferrare, lanciare, ecc.).
- Saper controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.
- Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità).
- Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti.
- Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo.

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi, individuali e di squadra.
- Assumere un atteggiamento positivo e di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.
- Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.

CONTENUTI

- Il sé corporeo.
- Gli schemi motori di base (correre, saltare, lanciare).
- Orientamento spaziale e lateralizzazione.
- Coordinazione generale e oculo-manuale.
- Giochi di squadra con uso di materiale strutturato e non.
- Percorsi con ostacoli ed altri attrezzi.

ATTIVITÀ

- Esperienze ludiche senso-percettive per la strutturazione dello schema corporeo.

- Attività ludiche di gruppo per la strutturazione spaziale.
- Esercizi e giochi per la sperimentazione degli schemi motori di base statici (flettere, piegare, elevare, inclinare) e dinamici (camminare, correre, saltare, strisciare, lanciare, afferrare, calciare...).
- Esercizi di gioco con piccoli attrezzi e palle diverse.
- Esercizi per il controllo del corpo e delle diverse posture.
- Percorsi con attrezzi.

VERIFICA

Verifiche periodiche per mezzo di test e richiami di lavoro già svolto. Osservazioni dirette.

VALUTAZIONE

Livello alto:

- Utilizza in modo completo schemi motori e posturali anche in situazioni combinate e simultanee.
- Rispetta costantemente le regole nei giochi sportivi praticati.
- Applica in modo autonomo le proprie abilità tecniche e tattiche nei giochi sportivi ed individuali.

Livello medio:

- Utilizza in modo accettabile schemi motori e posturali anche in situazioni combinate e simultanee.
- Rispetta parzialmente le regole nei giochi sportivi praticati.
- Applica in modo settoriale le proprie abilità tecniche e tattiche nei giochi sportivi ed individuali.

Livello basso:

- Utilizza in modo non corretto gli schemi motori di base.
- Non rispetta le regole nei giochi sportivi praticati.
- Applica in modo non corretto le proprie abilità tecniche e tattiche nei giochi sportivi ed individuali.