

ISTITUTO COMPRENSIVO DI BASILIANO E SEDEGLIANO
SCUOLA PRIMARIA "U. MASOTTI" – CISTERNA
CLASSE TERZA
EDUCAZIONE FISICA
Ins. Loreta Venier
A.S. 2018-2019

1. UNITA' DI APPRENDIMENTO

- Coordinazione e movimenti: attività di affinamento delle capacità coordinative.
- Il linguaggio del corpo: giochi per stimolare i bambini ad esprimersi attraverso il linguaggio corporeo.
- Attività di gioco-sport: giochi di gruppo per stimolare la capacità di cooperare nel gruppo e rispettare le regole.

2. OBIETTIVI FORMATIVI

- Conoscere se stesso per realizzare relazioni interpersonali positive.
- Acquisire specifiche abilità disciplinari come strumenti per affrontare esperienze di vita quotidiana.
- Relazionarsi con il mondo esterno mediante il corpo.

3. INDICATORI DI COMPETENZA

L'alunno è in grado di:

- Usare il corpo per comunicare, per orientarsi nello spazio in relazione a sé e agli altri, nel rispetto delle regole.
- Assumere comportamenti adeguati rispetto alla sicurezza propria e altrui.
- Comprendere, all'interno delle varie occasioni di gioco il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

3.1. DESCRIZIONE DEI LIVELLI DI COMPETENZA

LIVELLO AVANZATO

L'alunno si muove con sicurezza padroneggiando gli schemi motori di base e la propria posizione nello spazio e nel tempo. Partecipa in modo attivo ai giochi di squadra dimostrando di essere in grado di rispettare le regole, di accettare serenamente la sconfitta e di rispettare gli altri.

Utilizza in modo corretto e sicuro, per sé e per i compagni, spazi ed attrezzature.

LIVELLO INTERMEDIO

L'alunno si muove padroneggiando gli schemi motori di base e la propria posizione nello spazio e nel tempo. Partecipa volentieri ai giochi di squadra, ma non è sempre in grado di rispettare autonomamente le regole stabilite e di gestire in modo sereno le proprie emozioni in caso di sconfitta.

Riconosce le situazioni di pericolo nell'utilizzo degli spazi e delle attrezzature, ma necessita dell'intervento dell'adulto per rispettare le norme di sicurezza.

LIVELLO ELEMENTARE

L'alunno dimostra ancora delle difficoltà nel padroneggiare gli schemi motori di base e la propria posizione nello spazio e nel tempo.

Partecipa volentieri ai giochi di squadra, ma non è sempre in grado di rispettare le regole e di gestire in modo sereno le proprie emozioni in caso di sconfitta.

Riconosce situazioni di pericolo nell'utilizzo degli spazi e delle attrezzature, ma ha bisogno dell'intervento dell'adulto per rispettare le norme di sicurezza.

4. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

4.1. CONOSCENZE

- Le varie parti del corpo.
- I propri sensi e le modalità di percezione sensoriale.
- L'alfabeto motorio (schemi motori e posturali).
- Giochi di imitazione, di immaginazione, giochi organizzati sotto forma di gara.
- Modalità espressive che utilizzano il linguaggio corporeo.
- Giochi tradizionali.
- Corrette modalità esecutive per la prevenzione degli infortuni e la sicurezza nei vari ambienti di vita.

4.2. ABILITA'

- Riconoscere e denominare le varie parti del corpo.
- Rappresentare graficamente il corpo, fermo e in movimento.
- Riconoscere, differenziare, ricordare, verbalizzare differenti percezioni sensoriali.
- Muoversi secondo una direzione controllando la lateralità ed adattando gli schemi motori in funzione ai parametri spaziali e temporali.
- Muoversi con scioltezza, destrezza, disinvoltura, ritmo (palleggiare, lanciare, ricevere da fermo e in movimento...).
- Utilizzare efficacemente la gestualità fino – motoria con piccoli attrezzi codificati o non nelle attività ludiche, manipolative e grafico – pittoriche.
- Utilizzare abilità motorie in forma singola, a coppie, in gruppo.
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne l'intensità dei carichi valutando anche le capacità degli altri.
- Cooperare all'interno di un gruppo.
- Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per comunicare, individualmente e collettivamente, stati d'animo, idee, situazioni...
- Partecipare ai giochi collettivi, rispettando indicazioni e regole.

5. CONTENUTI E ATTIVITA'

- Conoscere le varie parti del corpo ed utilizzarle nel movimento variando andature e movimenti.
- Esprimersi attraverso il linguaggio gestuale.
- Muoversi secondo una direzione adattando gli schemi motori alle variabili spaziali.
- Rispettare le regole nel gioco.
- Giochi senso-percettivi.
- Giochi espressivo - corporei e di movimento.
- Giochi psicomotori.
- Giochi di orientamento.
- Giochi ritmico – musicali.
- Giochi di squadra.
- Correre e saltare.
- Percorsi vari.

6. METODOLOGIA E MEZZI

Le attività dell'educazione motoria saranno presentate in armonia ed interscambio con le altre aree d'insegnamento. Tutti gli spazi e tutti gli oggetti, strutturati e non, saranno utilizzati in modo creativo, a seconda delle esigenze, in risposta al desiderio e al bisogno dei bambini di correre, spaziare, scoprire,

sperimentare. Si varieranno continuamente le proposte: dal gioco all'esercizio strutturato, dalle attività individuali a quelle a coppie e in gruppo, dall'interpretazione spontanea di una base musicale, alla partecipazione ad un gioco con delle regole.

Oltre al materiale non strutturato si prevede l'utilizzo soprattutto di piccoli attrezzi (cerchi, clavette, bacchette, birilli...) e oggetti di uso comune (palle, cordicelle).

7. VERIFICHE

La verifica delle competenze motorie sarà compiuta attraverso osservazioni sistematiche che forniranno all'insegnante informazioni analitiche ed esaurienti sul processo di insegnamento-apprendimento delle abilità motorie allo scopo di individualizzare i percorsi didattici.