



PROGETTO GIOCO- SPORT A.S. 2016/2017

PREMESSA

Il mondo nel quale i ragazzi si inseriranno richiede competenze tecniche, esperienze mirate e richiede, soprattutto, persone capaci di lavorare da sole e in squadra, in grado di coniugare competenze e creatività.

Compito della scuola è proporre attività ed esperienze cariche di significato, ma che si avvicinano al mondo reale.

Lo sport è un'occasione per promuovere l'adesione alle regole scritte, ma soprattutto quelle tacitamente stabilite, del vivere civile e del dialogo costruttivo della società; nello sport senso di appartenenza e spirito di solidarietà camminano insieme e costituiscono valori fondanti, in sintonia con il carattere comunitario della scuola, con quello spirito di appartenenza da cui nasce l'alleanza tra i ragazzi e la comunità che li educa e li fa crescere.

Una scuola dell'accoglienza e dell'ascolto non può prescindere dal valorizzare lo sport: "un'occasione che all'interno ma anche al di fuori del tempo scuola può prefigurare momenti significativi per vivere insieme, momenti di conoscenza e di crescita".(F.Vaccaro)



PROGETTO GIOCO-SPORT

ANNO SCOLASTICO 2016/2017

1. -TITOLO	<i>LO SPORT ,IL GIOCO .LE REGOLE</i>
2. CONTESTO CLASSE/ALUNNI	Tutte le classi del Circolo
3. TEMPI	Intero anno scolastico n. 1 ore a settimana
4. COMPETENZE –CHIAVE EUROPEE	<ul style="list-style-type: none">• Imparare ad imparare• Competenze sociali e civiche• Spirito di iniziativa• Consapevolezza ed espressione culturale
5. TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none">• Rappresentare lo schema corporeo in modo completo e strutturato; maturare competenze di motricità fine e globale.• . Muoversi con destrezza nell'ambiente e nel gioco, controllando e coordinando i movimenti degli arti e, quando

	<p>possibile, la lateralità.</p> <ul style="list-style-type: none"> • . Muoversi spontaneamente e in modo guidato, da soli e in gruppo, esprimendosi in base a suoni, rumori, musica, indicazioni ecc. • Curare in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni nella prospettiva della salute e dell'ordine. • . Controllare l'affettività e le emozioni in maniera adeguata all'età, rielaborandola attraverso il corpo e il movimento.
<p>6. COMPETENZE TRASVERSALI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reperisce e organizza in modo efficace le informazioni; • Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti; • Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita; • Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.
<p>7. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p>	<p>–</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare schemi motori e posturali, le loro interazioni in situazione combinata e simultanea • Eseguire movimenti

precisati e adattarli a situazioni esecutive sempre più complesse.

- Controllare la respirazione, la frequenza cardiaca, il tono muscolare
- Modulare i carichi sulla base delle variazioni fisiologiche dovute all'esercizio.
- Eseguire le attività proposte per sperimentare e migliorare le proprie capacità.
- Utilizzare tecniche di sperimentazione e miglioramento delle proprie capacità
- Eseguire semplici composizioni e/o progressioni motorie, utilizzando un'ampia gamma di codici espressivi
- Rispettare le regole dei giochi sportivi praticati.
- Svolgere un ruolo attivo e significativo nelle attività di gioco-sport individuale e di squadra.
- Cooperare nel gruppo, confrontarsi lealmente, anche in una competizione, con i compagni.
- Riconoscere il rapporto tra alimentazione e benessere fisico.
- Assumere comportamenti igienici e salutistici.
- Rispettare regole esecutive funzionali alla sicurezza nei vari ambienti di vita, anche in quello stradale.

	.
8. ATTIVITA'	<ul style="list-style-type: none"> • La corsa di velocità, di resistenza, ad ostacoli. • Il salto in alto e in lungo. • Il lancio di attrezzi diversi nella forma e nel peso. • Brevi circuiti con diverse abilità motorie. • Giochi per la percezione del tempo e dello spazio. <ul style="list-style-type: none"> • giochi a confronto. • Giochi con vari attrezzi. • Giochi di mira e precisione. • Attività di : sport di squadra
9. MEZZI , STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Materiale strutturato e non. • palestra
10. METODI E STRATEGIE DIDATTICHE (DISPOSITIVI DIDATTICI)	<ul style="list-style-type: none"> • Role play . • Cooperative learning. • Problem solving.
11. VERIFICA E VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI	Per rilevare le competenze acquisite saranno predisposte forme di verifiche in itinere.
12. VALUTAZIONE DEI TRAGUARDI DI COMPETENZE (CRITERI,INDICATORI E GRIGLIE DI OSSERVAZIONE	Si allega griglia di valutazione.

Nuclei tematici	Competenze	Obiettivo di apprendimento	Descrittori	Voto	
Il corpo e la sua relazione con il tempo e lo spazio	Lo studente acquisisce consapevolezza di se' attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali	<p>Coordinarsi all'interno di uno spazio in rapporto alle cose e alle persone.</p> <p>Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di giochi di movimento.</p>	Si coordina all'interno di uno spazio in modo: sicuro	10	
			completo	9	
			corretto e preciso	8	
			corretto	7	
			abbastanza corretto	6	
non adeguato	5				
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva Il gioco, lo sport, le regole e il fair play	<p>Lo studente utilizza i</p> <p>Lo studente sperimenta una pluralità di esperienze e gestualità tecniche che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva</p> <p>Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e sport il valore delle regole</p>	Organizzare condotte motorie sempre più complesse, coordinando vari schemi di movimento.	Organizza condotte motorie complesse in modo:		
			completo e sicuro	10	
			completo	9	
			corretto e preciso	8	
			corretto	7	
		abbastanza corretto	6		
		non adeguato	5		
		Conoscere, utilizzare, rispettare le regole nelle varie forme di gioco.	Utilizza i fondamentali nelle dinamiche di gioco sempre correttamente con autocontrollo e collaborando con gli altri	10	
			correttamente con autocontrollo	9	
			in modo preciso	8	
			correttamente	7	
			in modo poco preciso e difficoltoso	6	
			non adeguatamente	5	
Salute e benessere, prevenzione e sicurezza	Lo studente agisce rispettando i criteri base di sicurezza per se' e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi trasferendo t ale		<p>Riconoscere e denominare le varie parti del corpo.</p> <p>Classificare le informazioni provenienti dagli organi di senso.</p>	Riconosce e denomina le parti del proprio corpo in modo:	
				completo	10
		preciso		9	
		corretto		8	

	competenza nell'ambiente scolastico ed extra scolastico	Conoscere gli elementi fondamentali dell'alimentazione e degli stili di vita.	abbastanza corretto	7
			essenziale	6
			non adeguato	5
	Riconosce alcuni principi essenziali relativi al proprio benessere psico-			

fisico legati alla cura del corpo e a un corretto regime alimentare			
---------------------------------------------------------------------------	--	--	--

Referente INSEGNANTE DE LUCA ELEONORA