

**PROGETTO EDUCAZIONE MOTORIA
POLIVALENTE MULTISPORTIVA**

“SANGA PER LA SCUOLA”

ASSOCIAZIONE SPORTIVA: ASD SAN GABRIELE BASKET

Referente Associazione FRANZ PINOTTI

tel. 329 6867000 franzpinotti@iol.it

REFERENTE ATTIVITA' MOTORIE: RAFFAELE GENNARO

MILANO

PRESENTAZIONE

La conquista di abilità motorie è fonte di gratificazione derivante dal piacere di padroneggiare il proprio corpo con gesti funzionali ed efficaci, consentono al bambino di ampliare progressivamente la propria esperienza arricchendola di stimoli sempre nuovi e sviluppare la capacità di risolvere problemi.

FINALITÀ

- Sviluppare parallelamente l'apprendimento cognitivo e quello motorio;
- Costruire un ponte tra l'Aula e la Palestra;
- Dare continuità alle programmazioni delle docenti e svolgere attività trasversali interdisciplinari (la Geografia e l'orientamento, la Geometria e le forme, l'Italiano, la scrittura e la coordinazione motoria).

MILANO

OBIETTIVI

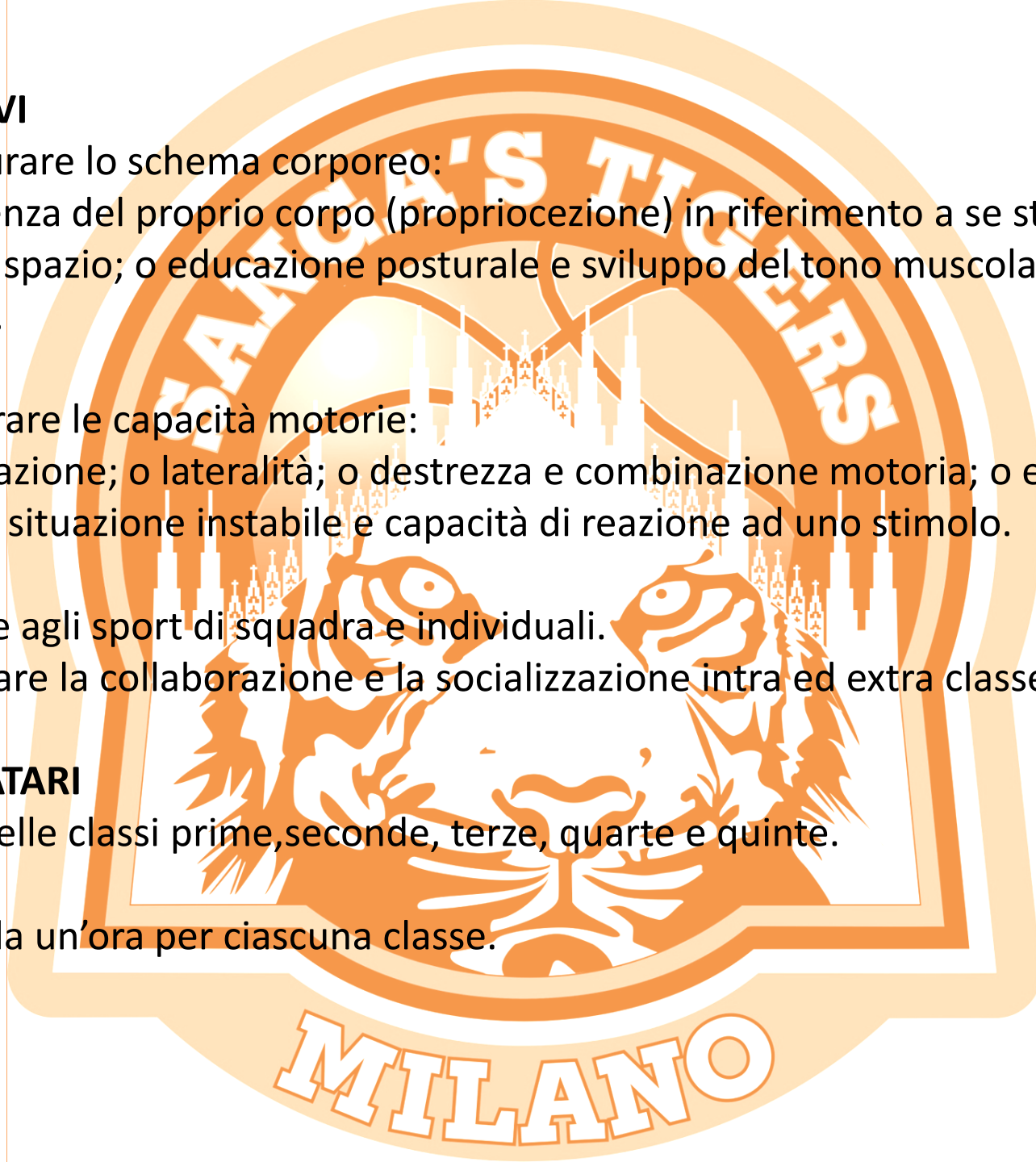
- Strutturare lo schema corporeo: conoscenza del proprio corpo (propriocezione) in riferimento a se stessi, gli altri e lo spazio; o educazione posturale e sviluppo del tono muscolare (arti e rachide).
- Migliorare le capacità motorie: coordinazione; o lateralità; o destrezza e combinazione motoria; o equilibrio anche in situazione instabile e capacità di reazione ad uno stimolo.
- Avviare agli sport di squadra e individuali.
- Stimolare la collaborazione e la socializzazione intra ed extra classe.

DESTINATARI

Alunni delle classi prime, seconde, terze, quarte e quinte.

DURATA

Lezioni da un'ora per ciascuna classe.



Attività e contenuti prime



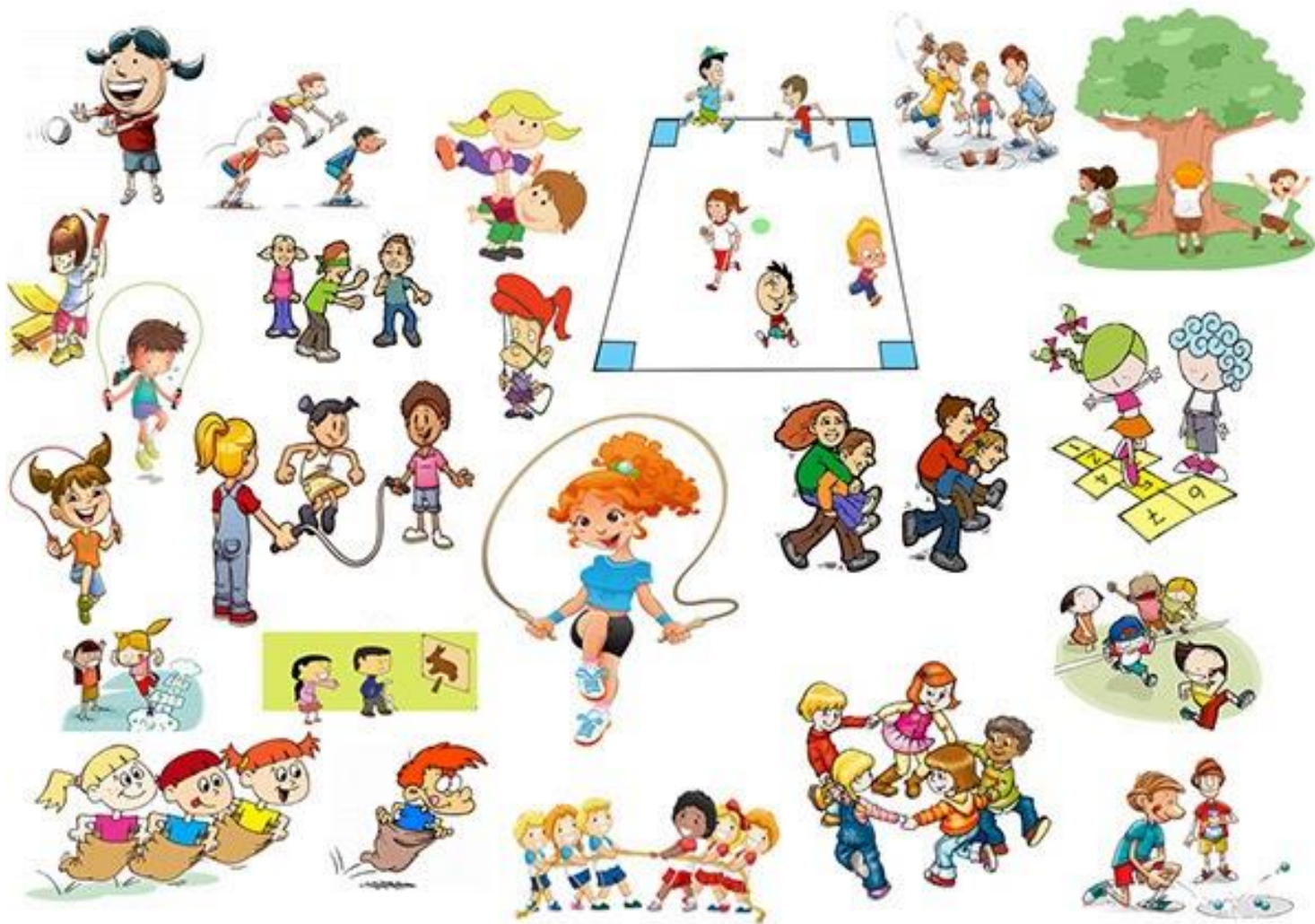
Ob. Formativo di apprendimento	Ob. Specifici di apprendimento	Attività
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e tempo	Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc)	Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e rappresentarle anche graficamente
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva	Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive	Dall'affabulazione al l'eseguire semplici sequenze di movimento
Il gioco, lo sport, le regole e il fair play	Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole..	Partecipare al gioco rispettando indicazioni e regole

Attività e contenuti classi seconde



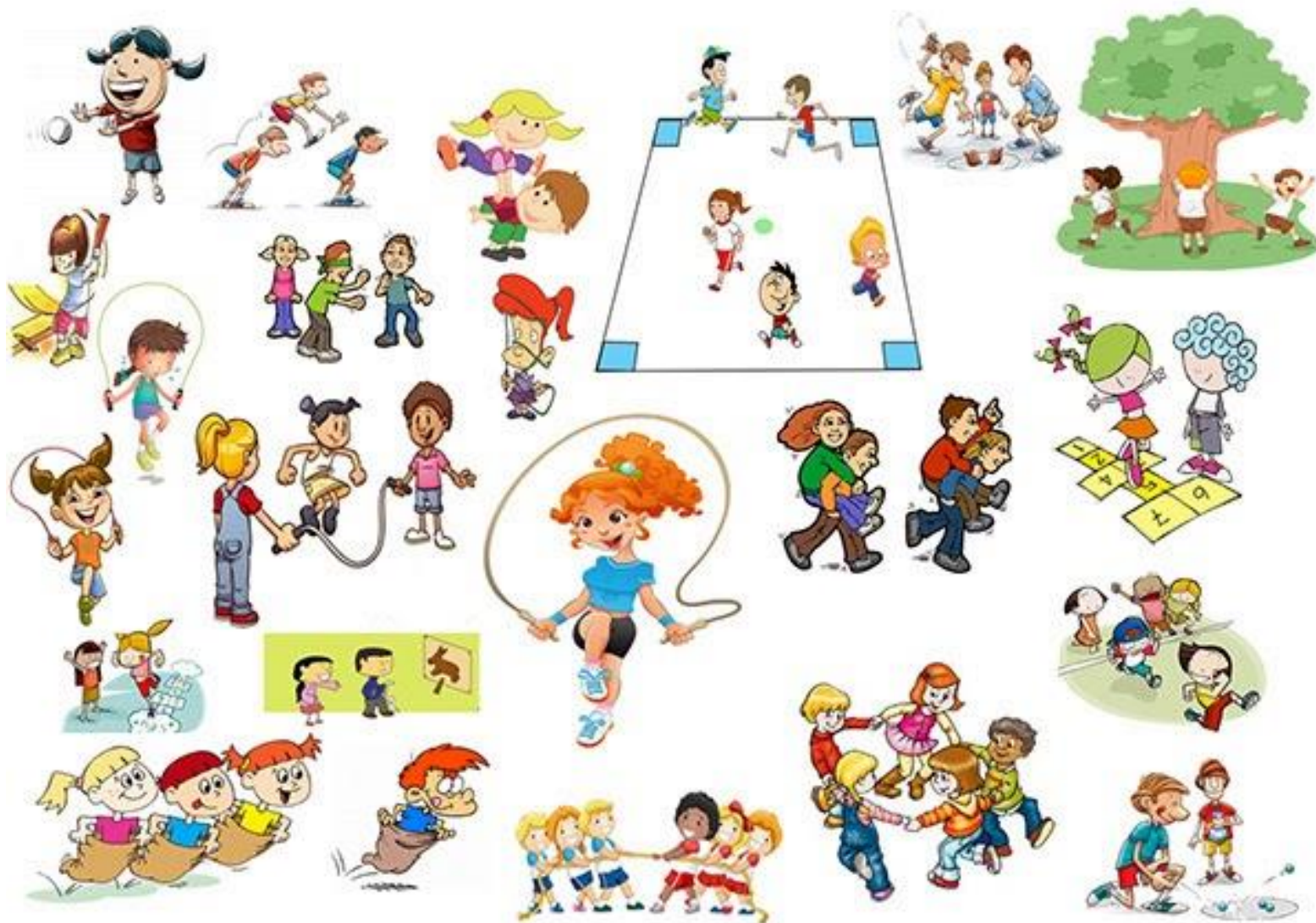
Ob. Formativo di apprendimento	Ob. Specifici di apprendimento	Attività
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e tempo	. Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri	Gestire molteplici azioni motorie nello spazio attraverso l'apprezzamento delle traiettorie, delle distanze
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva	. Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee	Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per comunicare, individualmente e collettivamente, stati d'animo, idee sensazioni...
Il gioco, lo sport, le regole e il fair play	Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.	Partecipare attivamente ai giochi motori organizzati anche in forma di gara, cooperando all'interno del gruppo accettando i propri limiti e le capacità degli altri

Attività e contenuti classi terze



Ob. Formativo di apprendimento	Ob. Specifici di apprendimento	Attività
1. Pervenire alla percezione, conoscenza, coscienza del se corporeo.	Migliorare la percezione, conoscenza e coscienza del proprio corpo. Orientarsi ed organizzarsi nello spazio e nel tempo	- Spostamenti e orientamenti nello spazio, secondo riferimenti diversi da sé.
2. Sviluppare la coordinazione dinamica generale.	Migliorare la coordinazione occhio-mano occhio-piede, piede-testa. Migliorare la coordinazione dinamica generale.	- Coordinazione dei movimenti degli arti superiori ed inferiori. - Esercizi per la coordinazione dinamica generale.
3. Conoscere e rispettare le regole.	Conoscere le regole di giochi ed attività sportive. Rispettare le regole. Accettare i limiti propri ed altrui. Accettare serenamente le decisioni arbitrali.	- Giochi che richiedano rapidità di reazione. - Staffette, gare di velocità, inseguimenti. - Giochi di squadra da eseguire, condurre e arbitrare.

Attività e contenuti Classi quarte e quinte



Ob. Formativo di apprendimento	Ob. Specifici di apprendimento	Attività
1. Il corpo e la salute	Acquisire una maggiore conoscenza del proprio corpo. Imparare regole di comportamento per la sicurezza e la prevenzione degli infortuni.	Conoscenza dei movimenti che possono creare situazioni a rischio di infortuni. - Modulazione dei carichi sulla base delle variazioni fisiologiche dovute all'esercizio.
2. Coordinazione	Migliorare la coordinazione oculo - manuale e segmentaria.	- Esecuzione di giochi con la palla. - Strutturazione ritmica di movimenti.
3. Sport e movimento	Dare origine ad un approccio positivo con lo sport. Consolidare gli schemi corporei di base statici. Affinare gli schemi motori di base dinamici.	- Avviamento ai giochi sportivi di squadra - Esercizi atti a migliorare la postura. - Esecuzione di percorsi compiendo diverse azioni.
4. Cooperazione	Collaborare all'interno del proprio gruppo. Partecipare ad un gioco alla pari di squadra. Discutere una strategia di gruppo. Coordinarsi con gli altri.	- Gestione della propria persona nel gruppo. - Rispetto delle regole di un gioco, dei compagni di squadra e degli avversari.

METODOLOGIA

Strategie di apprendimento:

- Metodo induttivo e a posteriori;
- Scoperta guidata;
- Prove ed errori;
- Libera esplorazione.

Schema lezione tipo:

- Esercitazione o gioco corale di riscaldamento;
- Esercizi individuali o circuito a stazioni;
- Lavori a coppie o piccoli gruppi;
- Suddivisione a squadre per giochi, partite o tornei.

VALUTAZIONE FINALE

Organizzazione di una manifestazione finale con il coinvolgimento di tutte le classi.

