

Titolo Unità Didattica
PARTIAMO IN QUARTA...PER STARE BENE INSIEME

Periodo di svolgimento
Ottobre - Gennaio

Disciplina
EDUCAZIONE FISICA

Competenze chiave europee

- ☐ 1 COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA O LINGUA DI ISTRUZIONE
- ☐ 2 COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
- ☐ 3 COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA
- ☐ 4 COMPETENZA DIGITALE
- ☐ 5 IMPARARE A IMPARARE
- ☐ 6 COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
- ☐ 7 SPIRITO DI INIZIATIVA
- ☒ 8 CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico- musicali e coreutiche.
- Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport 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 e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.

- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

Obiettivi di Apprendimento

- Acquisire i concetti di tempo e ritmo applicati al movimento.
- Acquisire la relazione del corpo con lo spazio (direzioni e percorsi).
- Approfondire la conoscenza delle dinamiche del movimento.

Obiettivi di Apprendimento Specifici

- 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 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.
- Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento individuali o collettive.
- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport.

Contenuti

- Il corpo e le funzioni senso-percettive.
- Gli schemi posturali e motori.
- La lateralità.
- Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.
- Le capacità coordinative generali.

Attività

- Esercizi propedeutici al rafforzamento e allo sviluppo dello schema motorio del saltare, superare, scavalcare con piccoli attrezzi.
- Giochi individuali, a coppie, in piccoli gruppi, a squadre e prove a tempo in cui sperimentare schemi motori combinati.

Strategie metodologico – didattiche

- Metodo induttivo
- Metodo sperimentale
- Procedure di ricerca
- Scoperta guidata

- Role playing
- Peer tutoring
- Cooperative learning
- Problem solving

Sussidi e mediatori didattici

- Metodo induttivo
- Metodo deduttivo.

Raccordi con altre discipline

- Italiano
- Musica
- Matematica

Competenze da verificare al termine della UD

- Padroneggiare e gestire il proprio corpo attraverso schemi posturali in relazione alle variabili spazio-temporali.

Titolo Unità Didattica FACCIAMO SQUADRA!

Periodo di svolgimento
Febbraio-Maggio

Disciplina *Educazione Fisica*

Competenze chiave europee

- 1 COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA O LINGUA DI ISTRUZIONE
- 2 COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
- 3 COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA
- 4 COMPETENZA DIGITALE

- 5 IMPARARE A IMPARARE
- 6 COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
- 7 SPIRITO DI INIZIATIVA
- 8 CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico- musicali e coreutiche.
- Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport 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 e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

Obiettivi di Apprendimento

- Organizzare e coordinare i movimenti.
- Sviluppare la capacità di autocontrollo.
- Eseguire semplici sequenze di movimento individuali e collettive.
- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport.
- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.

Obiettivi di Apprendimento Specifici

- Coordinare ed utilizzare i diversi schemi motori dinamici anche combinati tra loro.
- Gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali e a strutture ritmiche.

Contenuti

- Resistenza e rapidità in relazione al compito motorio.
- Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva.

- Il gioco, lo sport, le regole.

Attività

- Percorsi, movimenti motori in successione ritmica, esercizi individuali e collettivi.
- Sperimentazione di condotte motorie combinate, anche con l'uso di piccoli attrezzi che prevedono simultaneità e successione.
- Giochi di squadra, anche con piccoli attrezzi finalizzati alla sperimentazione di diversi ruoli, nel rispetto dello spazio e delle regole.

Strategie metodologico – didattiche

- Metodo induttivo
- Metodo sperimentale
- Procedure di ricerca
- Scoperta guidata
- Role playing
- Peer tutoring
- Cooperative learning
- Problem solving

Sussidi e mediatori didattici

- Attivi: esperienze dirette.
- Analogici: insiti nel gioco-apprendimento.
- Cooperative learning.

Raccordi con altre discipline

- Italiano
- Musica
- Matematica

Competenze da verificare al termine della UD

- Coordinare e utilizzare parti del corpo per eseguire schemi motori, combinati tra loro in rispetto allo spazio e al tempo.
- Acquisire fluidità nel movimento.

- Rispettare le regole condivise.