

## PROGETTO ATTIVITA' SPORTIVA

Il laboratorio che proponiamo è rivolto ai bambini e alle bambine delle classi III, IV e V dell'Istituto

Le attività del progetto verranno svolte durante tutto l'anno scolastico in orario curriculare avranno un'impostazione di tipo prevalentemente ludico; tutto sarà infatti proposto sotto forma di gioco.

FINALITA':	COMPETENZE	METODOLOGIA:	ATTIVITA'	MEZZI E STRUMENTI	SPAZI:.	TEMPI E VERIFICHE
<p>Migliorare la motricità grosso-motoria e fino-motoria. Sviluppare la socializzazione, mediante forme di aggregazione nuove e diverse rispetto a quelle delle attività curricolari. 2. Favorire un affinamento delle abilità tecnico-motorie e tecnico-tattiche nelle discipline praticate . 3. Sviluppare autonomia e responsabilità coinvolgendo gli allievi nella</p>	<p>L'alunno/a Sviluppa la motricità globale e fine. Potenzia le capacità di scelta Incoraggiare l'autostima Educa il gusto e le capacità critiche Acquisisce la capacità di lavorare in gruppo Acquisisce la padronanza delle proprie emozioni accresce sicurezza e consolida la conoscenza e la stima di sé. Acquisisce la padronanza delle proprie emozioni. Accresce le abilità</p>	<p>· Utilizzare interventi didattici aventi una valenza "globale" rispetto a tutte le aree della personalità e validità "specifica" nei confronti delle molteplici funzioni dell'area motoria. · Proporre le attività in forma ludica stimolando una sana e corretta competizione. · Variare le proposte, nella realizzazione di un'attività specifica, utilizzando creativamente i materiali e le</p>	<p>Giochi per la costruzione dello schema corporeo · Il gioco per l'orientamento nel tempo: ritmo, velocità, pausa · Il gioco per l'orientamento nello spazio: direzione, punti di riferimento, variabili topologiche · Giochi di animazione e di espressione corporea · Giochi di confronto individuale e di gruppo · Utilizzare gli schemi motori e posturali secondo variabili spazio-temporali · Combinare gli schemi motori di base tra loro secondo obiettivi e ritmi esecutivi differenti · Risolvere situazioni-problema in relazione a proposte motorie presentate · Impiegare le capacità motorie in situazioni espressive e comunicative · Collaborare con il gruppo-squadra in vista del raggiungimento di un fine comune · Utilizzare in forma originale e</p>	<p>materiale strutturato e non</p>	<p>palestra e cortile.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• la verifica del gradimento dei destinatari, attraverso appositi questionari;</li> <li>• il monitoraggio del progetto sia dal punto di vista quantitativo, sia qualitativo;</li> <li>• momenti di incontro e confronto sui dati che via via si raccoglieranno in funzione</li> <li>• della eventuale ridefinizione delle azioni e riprogettazione degli interventi dal punto di vista metodologico e di contenuti;</li> <li>• la valutazione del progetto attraverso indicatori di risultato: compilazione delle schede di valutazione del raggiungimento degli obiettivi (autostima, autonomia, orientamento, relazione), numero delle</li> </ul>

<p>organizzazione e gestione di manifestazioni sportive. Tali obiettivi di ordine generale sottendono il raggiungimento di obiettivi più specifici quali:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Migliore consapevolezza del proprio corpo e delle sue capacità espressive.</li> <li>2. Maggiore conoscenza dei regolamenti tecnici sportivi</li> <li>3. Capacità di collaborare, all'interno di una squadra, con i propri compagni al raggiungimento di uno scopo comune.</li> <li>4. Capacità di vivere serenamente il risultato del proprio impegno, senza esaltazione in caso di vittoria,</li> </ol>	<p>motorie; Interagisce con gli altri;</p>	<p>attrezzature. · Rispettare gli interessi e le motivazioni dell'alunno, assecondando il suo bisogno di muoversi. · Stimolare costantemente gli alunni alla riflessione, orientata alla conoscenza di sé, al confronto e alla socializzazione delle esperienze; guidarli alla problematizzazione degli eventi accaduti, ricercandone le cause ed ipotizzando altre soluzioni. · Stabilire e condividere fondamentali regole di comportamento.</p>	<p>creativa modalità espressive e corporee · Percepire e riconoscere sensazioni di benessere legate all'attività ludico-motoria · Rispettare le regole dei giochi sportivi praticati · Giochi di esplorazione, di percezione, di imitazione · Giochi motori liberi · Giochi simbolici · Giochi popolari e tradizionali · Giochi con regole di base · Giochi di confronto individuale e di gruppo · Giochi di orientamento, di equilibrio e di organizzazione spazio-temporale · Giochi ed esercizi per lo sviluppo di capacità coordinative e condizionali (forza, resistenza, · velocità) · Percorsi, staffette-circuiti · Giochi-sport individuali e collettivi</p>		<p>classi e degli alunni coinvolti, numero degli insegnanti di classe coinvolti, aumento degli iscritti alle attività sportive pomeridiane,, • la produzione condivisa della documentazione didattica di esperienze significative vissute dai bambini in palestra, in particolar modo per ciò che riguarda gli aspetti interdisciplinari.</p>
--	--	--	---	--	---

senza umiliazioni in caso di sconfitta, Prevenire l'insuccesso e la dispersione scolastica						
--	--	--	--	--	--	--