

Progetti extracurricolari

Titolo Progetto	MUOVERSI MUOVERSI!
Sezioni coinvolte e età alunni	CLASSI III, IV, V DELL'ISTITUTO (8,9,10 ANNI)
Periodo di svolgimento	TUTTO L'ANNO
Finalità	<p>Migliorare la motricità grosso-motoria e fino-motoria.</p> <p>1. Sviluppare la socializzazione, mediante forme di aggregazione nuove e diverse rispetto a quelle delle attività curriculari. 2. Favorire un affinamento delle abilità tecnico-motorie e tecnico-tattiche nelle discipline praticate . 3. Sviluppare autonomia e responsabilità coinvolgendo gli allievi nella organizzazione e gestione di manifestazioni sportive.</p> <p>Tali obiettivi di ordine generale sottendono il raggiungimento di obiettivi più specifici quali:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Migliore consapevolezza del proprio corpo e delle sue capacità espressive. 2. Maggiore conoscenza dei regolamenti tecnici sportivi 3. Capacità di collaborare, all'interno di una squadra, con i propri compagni al raggiungimento di uno scopo comune. 4. Capacità di vivere serenamente il risultato del proprio impegno, senza esaltazione in caso di vittoria, senza umiliazioni in caso di sconfitta, Prevenire l'insuccesso e la dispersione scolastica
Obiettivi	<p>Sviluppare la motricità globale e fine. Potenziare le capacità di scelta Incoraggiare l'autostima. Educare il gusto e le capacità critiche Acquisire la capacità di lavorare in gruppo. Acquisire la padronanza delle proprie emozioni. Accrescere la sicurezza e consolidare la conoscenza e la stima di sé. Acquisire la padronanza delle proprie emozioni. Accrescere le abilità motorie. Interagire con gli altri.</p>
Attività	<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 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</p>

	spazio-temporale · Giochi ed esercizi per lo sviluppo di capacità coordinative e condizionali (forza, resistenza, · velocità) · Percorsi, staffette-circuiti · Giochi-sport individuali e collettivi
Metodologia	Utilizzare interventi didattici aventi una valenza "globale" rispetto a tutte le aree della personalità e validità "specificata" 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 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.
Insegnanti	