

PROGETTO SPORT DI CLASSE 2016 / 2017

Andrea Daguati

Obiettivi di apprendimento e sviluppo delle conoscenze / abilità suddivisi per classi e ambiti di riferimento.

Classe 1[^]

- ❖ Motorio – funzionale: scoperta degli schemi motori di base, percezione del corpo in diverse situazioni, scoperta della mobilità articolare del corpo.
- ❖ Socio – relazionale: relazione positiva con il gioco, l'istruttore, i compagni e l'ambiente; sperimentare la differenza tra gioco individuale e collettivo; favorire empatia con l'istruttore e le sue proposte.
- ❖ Neuro – cognitivo: riconoscere e nominare su di sé e sugli altri le parti del corpo impegnate nel gioco; riconoscere le modalità di percezione sensoriale.
- ❖ Tecnico: utilizzare e manipolare attrezzi.

Classe 2[^]

- Motorio – funzionale: utilizzo di schemi motori in situazioni più complesse sul piano spazio temporale; sviluppare mobilità articolare
- Socio – relazionale: relazionarsi con gli altri compagni all'interno del gioco; esprimere con il corpo e verbalmente le proprie emozioni.
- Neuro – cognitivo: risolvere situazioni problema ed affinare la capacità di percezione di stimoli esterni.
- Tecnico: manipolare e utilizzare attrezzi combinando diversi movimenti e mirare da fermo.

Classe 3[^]

- Motorio – funzionale: combinare e coordinare tra loro schemi motori, consolidare mobilità articolare.
- Socio – relazionale: comprendere differenza tra gioco individuale e gioco di squadra e scoprire la collaborazione con i compagni.
- Neuro – cognitivo: risolvere semplici situazioni-problema con variabili spazio-temporali.
- Tecnico: Controllare attrezzo in vari modi e curare il punto di mira e la precisione.

Classe 4[^]

- ✓ Motorio – funzionale: utilizzare gli schemi motori per risolvere situazioni problema, affinare la mobilità articolare.
- ✓ Socio – relazionale: interagire positivamente con gli altri, cooperare ed accettare il risultato di un'attività ludica.
- ✓ Neuro – cognitivo: rielaborare un sufficiente numero di informazioni provenienti dagli organi di senso durante l'attività ludica.
- ✓ Tecnico: utilizzare l'attrezzo in funzione delle situazioni di gioco, scegliendo il modo più adatto.

Classe 5[^]

- Motorio – funzionale: padroneggiare gli schemi motori di base e incrementare la mobilità articolare.
- Socio – relazionale: sviluppare la comprensione e il rispetto per gli altri, comunicare con gli altri e rafforzare la fiducia in sé stessi.
- Neuro – cognitivo: sviluppare l'osservazione e l'analisi e la scelta nelle situazioni di gioco.
- Tecnico: padroneggiare l'attrezzo in situazione di gioco.