



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE , DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA**  
**Direzione Didattica II Circolo – SCUOLA PRIMARIA E DELL'INFANZIA**  
**VIA SS MEDICI CASTROVILLARI ( CS) C.F. 83002260780 - C.M. CSEE59100X**

**CLASSI II\_ SCUOLA PRIMARIA**  
**Educazione Fisica**

***Premessa***

Gli obiettivi relativi all'area motoria rivestono un ruolo fondamentale sia nello sviluppo integrale della personalità sia negli apprendimenti scolastici. Il bambino in seconda affina e migliora le sue capacità percettive e prosegue nella maturazione della capacità di cogliere nello stesso momento i dati provenienti da due campi percettivi: quello del corpo proprio e quello dello spazio. Il bambino potrà essere in grado di: avere la padronanza di spazi sempre più grandi e gestirli con precisione; orientarsi rispetto agli altri; memorizzare e riprodurre percorsi nello spazio, mostrati dall'insegnante, rappresentare se stesso graficamente, riconoscere la propria destra e la propria sinistra; realizzare una semplice sequenza motoria, mostrata dall'insegnante. Ogni bambino si avvia all'accettazione e al rispetto di: quanto stabilito dal gruppo; delle regole del gioco.

Grande importanza assumono le situazioni di giochi di tipo collettivo, nella maturazione a livello psicomotorio e intellettuale, perché segna l'avvio verso il superamento di rapporti egocentrici a favore di un comportamento sociale e cooperativo.

### **Titolo unità didattica**

**Routine di allenamento**

### **Periodo di svolgimento**

***Ottobre/Novembre/Dicembre/Gennaio***

### **Disciplina**

**Educazione Fisica**

### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze**

L' alunno:

- Riconosce le varie parti del corpo e si muove nello spazio sperimentando e coordinando vari schemi motori
- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per esprimere stati d'animo ed emozioni.
- Partecipa in modo attivo a vari tipi di gioco organizzato rispettando le regole

### **Obiettivi di Apprendimento**

- Riconoscere e denominare lo schema corporeo.
- Discriminare e utilizzare le parti destre e sinistre del corpo.
- Utilizzare ed eseguire correttamente semplici tecniche di respirazione.
- Orientarsi all'interno di uno spazio strutturato.
- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di giochi di movimento.
- Scoprire il piacere di giocare.

### **Obiettivi di Apprendimento Specifici**

- Riconoscere e denominare su di sé e sugli altri le diverse parti del corpo.
- Discriminare e utilizzare le parti destre e sinistre del corpo.
- Eseguire semplici esercizi di respirazione.
- Muoversi consapevolmente in uno spazio strutturato.
- Rinforzare gli schemi motori di base: camminare, correre, saltare, lanciare e strisciare.
- Esecuzione di giochi di gruppo.

### **Contenuti**

- Schemi motori e memoria motoria
- Orientamento spaziale
- Lateralità

#### **Attività**

- Esercizi con il corpo e le sue parti. Giochi con la palla: lanciare, afferrare, calciare.
- Giochi e percorsi: staffetta, slalom, palleggi, salti.
- Esercizi di imitazione di azioni.
- Giochi per la scoperta delle sensazioni-percezioni tattili e cinestetiche (stringere, accarezzare, pizzicare, fare il solletico, sollevare una mano, una guancia, una gamba, un piede).
- Esercizi di percezione e riproduzione di posizioni e gesti.
- Esercizi di equilibrio.
- Esercizi sulla respirazione.
- Giochi di mira per colpire un bersaglio con oggetti piccoli o con la palla.
- Giochi motori a squadre con percorsi misti.
- Gioco dei quattro cantoni.
- Esercizi eseguiti in un circuito.
- Giochi motori a squadre.
- Giochi: staffetta con passaggio di testimone e caccia al terzo.

#### **Strategie e metodologico - didattiche**

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

#### **Sussidi e mediatori didattici**

- Libri di testo
- Altri testi di consultazione
- Sussidi multimediali
- Uso dei sussidi scientifici
- Materiale di consumo
- Uso della lavagna interattiva
- Uso del laboratorio di informatica
- Uso di uno spazio diverso dall'aula

#### **Raccordi con altre discipline**

- Geografia
- Italiano
- Musica
- Scienze
- Cittadinanza e Costituzione

#### **Competenze da verificare al termine della UD**

- Esegue diversi schemi motori in sequenze prestabilite
- Stima le distanze per muoversi nello spazio in sicurezza e secondo le regole di gioco
- Usa il suo lato dominante per raggiungere uno scopo bilanciando l'azione con il lato opposto.

#### **Titolo unità didattica**

#### **Prime regole e "Fair Play"**

#### **Periodo di svolgimento**

***Febbraio- Marzo- Aprile - Maggio***

#### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze**

L'alunno:

- Partecipa in modo attivo a vari tipi di gioco organizzato rispettando le regole;
- Conosce ed esegue in modo semplificato e personalizzato i gesti e i movimenti relativi ai vari giochi.
- Riconosce nel territorio l'organizzazione e le modifiche operate dall'uomo.
- Riconosce le varie parti del corpo e si muove nello spazio sperimentando e coordinando vari schemi motori;
- Conosce e rispetta i criteri per la prevenzione degli infortuni.

- Partecipa in modo attivo a vari tipi di gioco organizzato rispettando le regole.

### **Obiettivi di Apprendimento**

- Conoscere diversi tipi di giochi cooperativi e competitivi.
- Interagire e cooperare con gli altri nel gioco.
- Rispettare le regole dei giochi organizzati, anche in forma di gara.
- Assumere ruoli diversi nel gioco e nella sua organizzazione.
- Inventare ed eseguire, in autonomia, semplici ritmi, gesti o movimenti del corpo.
- Utilizzare il linguaggio del corpo per esprimere sentimenti ed emozioni.
- Esplorare le possibilità del linguaggio corporeo e gestuale attraverso la drammatizzazione.

### **Obiettivi di Apprendimento Specifici**

- Esecuzione di giochi cooperativi e competitivi.
- Conoscere le regole dei giochi proposti.
- Applicare le regole nei giochi proposti.
- Eseguire attività di Role Playing.
- Eseguire esercizi di coordinazione all'interno di uno spazio.
- Eseguire esercizi di espressione e imitazione con il proprio corpo.
- Eseguire semplici drammatizzazioni attraverso l'uso del linguaggio corporeo.

### **Contenuti**

- Le regole dei giochi.
- Le posture corrette.
- I fondamentali nei giochi con la palla.
- Giochi tradizionali

### **Attività**

- Giochi collaborativi a coppie, a piccoli gruppi e a squadre.

- Giochi tradizionali popolari.
- Giochi a coppie, giochi competitivi di strategia e di risoluzione di problemi.
- Gioco del mini-volley.
- Giochi liberi.
- Esercizi in accordo con la musica da svolgere individualmente, a coppie e in gruppo.
- Esercizi per sviluppare le attività espressive, ludiche e motorie.
- Il gioco del teatro.

#### **Strategie e metodologico-didattiche**

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

#### **Sussidi e mediatori didattici**

- Libri di testo
- Altri testi di consultazione
- Sussidi multimediali
- Uso dei sussidi scientifici
- Materiale di consumo
- Uso della lavagna interattiva
- Uso del laboratorio di informatica
- Uso di uno spazio diverso dall'aula

#### **Raccordi con altre discipline**

- Geografia
- Italiano
- Musica

- |  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Scienze</li><li>• Cittadinanza e Costituzione</li></ul>  |
| <p style="text-align: center;"><b>Competenze da verificare al termine della UD</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Partecipa attivamente alle attività di giosport rispettando le regole e collaborando con la propria squadra.</li><li>• Assume posture corrette sia in posizione statica sia in movimento.</li><li>• Conosce i fondamentali dei giochi con la palla e li usa in situazioni di gioco.</li><li>• Partecipa attivamente alle attività di gioco proposte</li></ul> |
|  |



Castrovillari \_\_\_\_\_

*Insegnanti:*  
*Stefania Stabile*