

PROGETTO AMPLIAMENTO OFFERTA FORMATIVA

ORIONE

interventi di educazione motoria extracurricolare

ANNO SCOLASTICO 2011-2012

AREE E DISCIPLINE COINVOLTE
- SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE
DESTINATARI
-ALUNNI DI TUTTE LE CLASSI
DOCENTI RESPONSABILI
-MARINELLI MARIA
ESPERTI ESTERNI
▪ Docente laureato in scienze motorie per alunni scuola primaria
▪ Docente laureato in scienze motorie per alunni scuola infanzia
▪ Docente laureato in scienze motorie per alunni scuola primaria
▪ Docente laureato in scienze motorie per adulti
DURATA
L'intero anno scolastico

FINALITA' E OBIETTIVI SPECIFICI

• Promuovere il successo scolastico, le pari opportunità, la non discriminazione e lo sviluppo sostenibile
• Creare situazioni di studio piacevoli, divertenti, creative, educative e costruttive a sostegno dell'autoapprendimento e dell'arricchimento dei linguaggi
• Sviluppare la comunicabilità attraverso i vari linguaggi: verbale, musicale, iconico, informatico, mimico-gestuale
• Riconoscere le proprie potenzialità e sviluppare capacità di collaborazione e interazione
• Alimentare l'autostima rispettando il ruolo degli altri
• Favorire la condivisione di esperienze , la socializzazione e l'integrazione
• Migliorare lo stato psicologico dell'alunno

- Rimuovere le difficoltà; valorizzare le risorse; promuovere le capacità.

COMPETENZE CHIAVE DI RIFERIMENTO...

▪ Imparare ad imparare
▪ Progettare
▪ Comunicare
▪ Collaborare e partecipare
▪ Agire in modo autonomo e responsabile
▪ Risolvere i problemi
▪ Individuare collegamenti e relazioni
▪ Acquisire e interpretare l'informazione

SOLUZIONI ORGANIZZATIVE E SCELTE METODOLOGICHE

- **PROGETTO ORIONE:** le scienze motorie; dall'io al sé all'altro. Destinatari gli alunni della Scuola dell'Infanzia e dei primi tre anni della scuola Primaria. Progetto realizzato in orario extrascolastico, condotto da un docente esterno di educazione motoria retribuito con il finanziamento delle famiglie. Gli alunni effettuano un incontro settimanale della durata di un'ora. Il progetto si propone di seguire e perseguire le linee programmatiche partendo dalla percezione del sé la strutturazione del sé mentale, la discriminazione dei segmenti del corpo, degli schemi motori di base, dell'avanti, dietro, destra, sinistra, su e giù, del riconoscimento dell'altro diverso dal sé. Molto importante è l'uso di attrezzi che migliorino la propriocettività (palle di spugna, ecc.). Attrezzi che aiutino lo sviluppo delle capacità senso-percettive (visiva, uditiva, tattile, ecc.). Educazione al ritmo, coordinazione braccia-gambe in relazione alla musica, al ritmo, all'altro, ecc.
- **PROGETTO ORIONE:** dalle scienze motorie all'avviamento al Gioco - sport. Destinatari gli alunni della Scuola Primaria. Progetto realizzato in orario extrascolastico, condotto da un docente esterno di educazione motoria retribuito con il finanziamento delle famiglie. Gli alunni effettuano due incontri settimanale della durata di un'ora. La finalità del Progetto è soprattutto quello di avvicinare quanti più alunni possibile alle scienze motorie intese nella forma più semplice, basilare e ludica e di iniziarli (classi IV e V) alla conoscenza-approccio dei principali Gioco-sport (minibasket, minivolley, calcio, go-bak, atletica, ecc.). I lavori proposti andranno sempre dal facile al difficile. I metodi di apprendimento saranno sia induttivi che deduttivi. L'interdisciplinarietà riguarderà soprattutto i collegamenti con la matematica, con la geometria e con la storia in occasione di esecuzione di balli popolari.

<p><u>OBIETTIVI SCUOLA DELL'INFANZIA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Esplorazione del proprio corpo, e dell'ambiente per conoscere e stabilire un rapporto armonico con gli oggetti e le persone. ▪ Imparare ad esprimere e controllare le proprie emozioni. ▪ Sviluppare capacità di espressione-comunicazione attraverso il corpo e migliorare le capacità di relazione con gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Giochi di durata limitata e di modesta intensità. ▪ Percorsi brevi con piccoli attrezzi. ▪ Giochi di esplorazione e scoperta. ▪ Giochi di variazione di schemi motori di base. ▪ Giochi di ruolo in gruppo per la dominanza laterale e per l'esplorazione spazio – temporale. ▪ Giochi di ritmo. ▪ Giochi musicali. ▪ Canti e balli della nostra cultura popolare.
---	---

<p><u>OBIETTIVI PRIMA CLASSE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscenza del proprio corpo e dei vari segmenti. ▪ Strutturazione della lateralità, degli schemi motori di base, dell'equilibrio statico e dinamico e dell'orientamento spazio-temporale in relazione a cose e a persone. ▪ Acquisizione delle prime abilità di atletica con particolare riferimento alle corse e ai salti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Giochi di espressione con codici non verbali e di imitazione. ▪ Giochi di discriminazione laterale e scoperta della parte dominante. ▪ Giochi tradizionali finalizzati alla coordinazione e al collegamento di più compiti motori anche con l'ausilio della musica. ▪ Realizzazione di "Piccole Olimpiadi" di fine anno scolastico.
--	--

<p><u>OBIETTIVI CLASSI PRIMO BIENNIO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Consolidamento e ampliamento degli schemi motori e posturali e delle abilità di relazione spazio-temporale. ▪ Applicazione delle abilità motorie acquisite in spazi relazionali di competizione e di cooperazione). ▪ Acquisizione delle abilità fondamentali di preatletica finalizzate all'avviamento di attività di gioco-sport. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Giochi di apprendimento dell'anticipazione motoria. ▪ Giochi di competizione individuale e avvio ai giochi di squadra "Palla rilanciata", "Palla avvelenata", "Calcio nano" e "Pallavolo cieca". ▪ Corsa in tutte le varianti. ▪ Realizzazione di tornei di fine anno scolastico.
---	--

<p><u>OBIETTIVI CLASSI SECONDO BIENNIO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Consolidamento ed ampliamento delle abilità acquisite: schemi motori, posturali, di equilibrio, di orientamento e dell'anticipazione motoria. ▪ Gestione dello sforzo fisico e della respirazione. ▪ Apprendimento di giochi di squadra finalizzato all'acquisizione e al rispetto delle regole, alla cooperazione nel gruppo e al confronto leale in una competizione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esercizi atti a sviluppare i fondamentali di preatletica e di atletica: corsa in tutte le varianti (veloce, con o senza ostacoli, di mezzo fondo e di fondo), salti, lanci, percorsi e staffette. ▪ Avviamento ai giochi di squadra "Quattro porte", "Pallamano", "Mini hockey" "Mini basket", "Go back", "Calcetto", ... ▪ Realizzazione di tornei di fine anno scolastico.
---	--

PRODOTTO IPOTIZZATO

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nell'ultima settimana dell'anno scolastico si terrà una manifestazione alla quale parteciperanno gli alunni che hanno partecipato al progetto con i rispettivi docenti e genitori. Verranno organizzate gare motorie tra adulti

VALUTAZIONE DEI RISULTATI

- | |
|---|
| ▪ Lo sviluppo delle competenze preventivate nella scheda di progetto sarà rilevato in itinere mediante osservazioni e verifiche, sarà registrato sul giornale dell'insegnante e sull'apposito registro di progetto e sarà utilizzato per la valutazione quadrimestrale e finale di ciascun alunno |
| ▪ Il livello di competenze raggiunto da ciascun allievo sarà indice di valutazione del processo di realizzazione dei traguardi personali verso le competenze chiave di cittadinanza |
| ▪ Il rapporto risultati attesi/risultati ottenuti e l'audit finale del personale coinvolto sarà indice di valutazione. |