

**CLASSE TERZA SMS**

MODULO N.1	
DISCIPLINA	SMS
DATI IDENTIFICATIVI	
TITOLO	IL CORPO E IL MOVIMENTO
CLASSI/ALUNNI COINVOLTI	CLASSI TERZE SCUOLA PRIMARIA BOVA MARINA, CONDOFURI, PALIZZI, SAN CARLO
ARTICOLAZIONE DEL MODULO	
OBIETTIVI DELLE INDICAZIONI PER IL CURRICOLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il corpo e le funzioni senso percettive</li> </ul>
UDA N.1	<p><b>CONOSCENZE</b> L'alunno conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Le relazioni spazio - temporali</li> </ul> <p><b>ABILITA':</b> - Sviluppare gli schemi posturali di base: flettere, inclinare, circondurre, piegare, estendere, addurre, ruotare, oscillare - Sviluppare la capacità di variare ritmo e direzione senza perdere il controllo della propria azione coordinata - Sviluppare la fluidità del camminare e del correre</p>
UDA N.2	<p><b>CONOSCENZE</b> L'alunno conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ IL CORPO E IL MOVIMENTO: relazioni tra strutture e funzioni</li> </ul> <p><b>ABILITA':</b> Sviluppare: - gli schemi del lanciare e afferrare in situazioni via via più complessi - la capacità di colpire bersagli adeguati alle esperienze motorie maturate - la fluidità del lanciare e dell'afferrare - gli schemi del saltare, rotolare e strisciare in situazioni via via più complesse - la capacità di mantenere la direzione prefissata e il controllo del proprio corpo durante l'esecuzione delle attività - la capacità di utilizzare con disinvoltura gli attrezzi piccoli e grandi - la coordinazione degli arti superiori e degli arti inferiori in situazioni combinate via via più complesse - la capacità di combinare schemi posturali diversi.</p>
MEDIAZIONE /ORGANIZZAZIONE DIDATTICA	
TEMPI/DURATA	PRIMO QUADRIMESTRE
METODI	<p>Per sviluppare le capacità motorie verranno proposte attività diversificate ed adeguate allo spazio/palestra disponibile, con l'utilizzo degli attrezzi di cui la scuola dispone. Tutte le attività saranno presentate in forma ludica per permettere agli alunni di esercitare la motricità spontanea e di ricevere sollecitazioni per lo sviluppo delle numerose funzioni che stanno alla base dei comportamenti motori, nonché di sviluppare e maturare atteggiamenti socio- comportamentali positivi. Ogni lezione si articolerà in tre fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Esercizi di riscaldamento</li> <li>✓ Fase di gioco finalizzata allo svolgimento delle attività programmate</li> <li>✓ Momento di rilassamento</li> </ul>
CONTROLLO DEGLI APPRENDIMENTI	Saranno individuati momenti di verifica attraverso osservazioni sistematiche del comportamento motorio degli alunni, durante gli esercizi e i giochi.

MODULO N.2			
DATI IDENTIFICATIVI			
TITOLO	IL MOVIMENTO DEL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO ED IL TEMPO		
ARTICOLAZIONE DEL MODULO			
OBIETTIVI DELLE INDICAZIONI PER IL CURRICOLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>IL MOVIMENTO DEL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO ED IL TEMPO</li> </ul>		
UDA N.1	<table border="1"> <tr> <td style="width: 30%;"><b>CONOSCENZE</b> L'alunno conosce: ✓ Le relazioni spazio - temporali</td> <td><b>ABILITA'</b> - Sviluppare la capacità di utilizzare la propria gestualità corporea per comunicare in situazioni di gioco di imitazione e mimi - Comprendere le relazioni tra strutture e funzioni in contesti spaziotemporali - Sviluppare la capacità di valutare con sufficiente precisione distanze e traiettorie</td> </tr> </table>	<b>CONOSCENZE</b> L'alunno conosce: ✓ Le relazioni spazio - temporali	<b>ABILITA'</b> - Sviluppare la capacità di utilizzare la propria gestualità corporea per comunicare in situazioni di gioco di imitazione e mimi - Comprendere le relazioni tra strutture e funzioni in contesti spaziotemporali - Sviluppare la capacità di valutare con sufficiente precisione distanze e traiettorie
<b>CONOSCENZE</b> L'alunno conosce: ✓ Le relazioni spazio - temporali	<b>ABILITA'</b> - Sviluppare la capacità di utilizzare la propria gestualità corporea per comunicare in situazioni di gioco di imitazione e mimi - Comprendere le relazioni tra strutture e funzioni in contesti spaziotemporali - Sviluppare la capacità di valutare con sufficiente precisione distanze e traiettorie		
UDA N.2	<table border="1"> <tr> <td style="width: 30%;"><b>CONOSCENZE</b> L'alunno conosce:  ✓ Le relazioni spazio - temporali</td> <td><b>ABILITA':</b> Sviluppare: - la capacità di rispettare le sequenze temporali in giochi individuali, di gruppo e di squadra - la capacità di deambulare sulla trave senza perdere l'equilibrio - la capacità di effettuare corse e arresti su comando, con immediatezza senza perdere l'equilibrio</td> </tr> </table>	<b>CONOSCENZE</b> L'alunno conosce:  ✓ Le relazioni spazio - temporali	<b>ABILITA':</b> Sviluppare: - la capacità di rispettare le sequenze temporali in giochi individuali, di gruppo e di squadra - la capacità di deambulare sulla trave senza perdere l'equilibrio - la capacità di effettuare corse e arresti su comando, con immediatezza senza perdere l'equilibrio
<b>CONOSCENZE</b> L'alunno conosce:  ✓ Le relazioni spazio - temporali	<b>ABILITA':</b> Sviluppare: - la capacità di rispettare le sequenze temporali in giochi individuali, di gruppo e di squadra - la capacità di deambulare sulla trave senza perdere l'equilibrio - la capacità di effettuare corse e arresti su comando, con immediatezza senza perdere l'equilibrio		
MEDIAZIONE /ORGANIZZAZIONE DIDATTICA			
TEMPI/DURATA	SCONDO QUADRIMESTRE		
METODI	<p>Per sviluppare le capacità motorie verranno proposte attività diversificate ed adeguate allo spazio/palestra disponibile, con l'utilizzo degli attrezzi di cui la scuola dispone. Tutte le attività saranno presentate in forma ludica per permettere agli alunni di esercitare la motricità spontanea e di ricevere sollecitazioni per lo sviluppo delle numerose funzioni che stanno alla base dei comportamenti motori, nonché di sviluppare e maturare atteggiamenti socio- comportamentali positivi. Ogni lezione si articolerà in tre fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Esercizi di riscaldamento</li> <li>✓ Fase di gioco finalizzata allo svolgimento delle attività programmate</li> <li>✓ Momento di rilassamento</li> </ul>		
CONTROLLO DEGLI APPRENDIMENTI	Saranno individuati momenti di verifica e valutazione attraverso osservazioni sistematiche del comportamento motorio degli alunni, durante gli esercizi e i giochi.		

MODULO N.3			
DATI IDENTIFICATIVI			
TITOLO	GIOCO E SPORT		
ARTICOLAZIONE DEL MODULO			
OBIETTIVI DELLE INDICAZIONI PER IL CURRICOLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE ED IL FAIR PLAY</li> </ul>		
UDA N.1	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;"> <b>CONOSCENZE</b>  <b>L'alunno conosce:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Le regole nel gioco - sport</li> </ul> </td> <td style="width: 50%;"> <b>ABILITA':</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Affrontare situazioni problematiche di gioco progettando soluzioni adeguate</li> <li>- Scoprire le differenze tra sport individuale e di squadra</li> <li>- Rispettare le regole del gioco sia codificate che occasionali</li> <li>- Accettare il risultato di una gara</li> <li>- Rispettare ed aiutare i compagni</li> </ul> </td> </tr> </table>	<b>CONOSCENZE</b> <b>L'alunno conosce:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Le regole nel gioco - sport</li> </ul>	<b>ABILITA':</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Affrontare situazioni problematiche di gioco progettando soluzioni adeguate</li> <li>- Scoprire le differenze tra sport individuale e di squadra</li> <li>- Rispettare le regole del gioco sia codificate che occasionali</li> <li>- Accettare il risultato di una gara</li> <li>- Rispettare ed aiutare i compagni</li> </ul>
<b>CONOSCENZE</b> <b>L'alunno conosce:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Le regole nel gioco - sport</li> </ul>	<b>ABILITA':</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Affrontare situazioni problematiche di gioco progettando soluzioni adeguate</li> <li>- Scoprire le differenze tra sport individuale e di squadra</li> <li>- Rispettare le regole del gioco sia codificate che occasionali</li> <li>- Accettare il risultato di una gara</li> <li>- Rispettare ed aiutare i compagni</li> </ul>		
MEDIAZIONE /ORGANIZZAZIONE DIDATTICA			
TEMPI/DURATA	L'INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODI	<p>Durante l'anno scolastico, mentre si attua un progetto di lavoro finalizzato ad una corretta evoluzione motoria di ogni bambino, la metodologia adottata saprà attendere ai comportamenti auspicati sottoelencati:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Accetta chiunque come compagno</li> <li>2. Sa farsi accettare dai compagni</li> <li>3. Accetta ruoli diversi nelle attività di gioco</li> <li>4. È rispettoso, durante l'attività, dei ruoli diversi impersonati dai compagni</li> <li>5. Accetta le regole stabilite dal gruppo</li> <li>6. Accetta gli errori commessi dai compagni</li> <li>7. Aiuta i compagni in difficoltà</li> <li>8. Accetta il risultato scaturito da un gioco</li> <li>9. Collabora con i compagni senza prevaricazioni</li> <li>10. Accetta le proposte e le opinioni altrui</li> <li>11. E' propositivo nei momenti di organizzazione</li> <li>12. Ascolta compagni e insegnanti</li> <li>13. Esprime la propria opinione</li> </ol>		
CONTROLLO DEGLI APPRENDIMENTI	Saranno individuati momenti di verifica e valutazione attraverso osservazioni sistematiche del comportamento motorio degli alunni, durante gli esercizi e i giochi.		

