



da



a



Il nostro programma scolastico regionale motorio e sportivo dai 6 agli 11 anni

PRIMA Classe

U.S.R. CALABRIA - Coordinamento Educazione motoria, fisica e sportiva Settore Educazione alla Salute



Il percorso progettuale **"Una Regione in Movimento"** propone suggerimenti metodologico-didattici finalizzati al raggiungimento dei traguardi per lo sviluppo di competenze previsti dalle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione al termine della scuola primaria, a supporto dei docenti nella declinazione dei contenuti e delle competenze attraverso quattro obiettivi di apprendimento che rappresentano i nuclei fondanti dell'educazione fisica ed hanno potere strutturante e generativo di conoscenze:

- ✓ il corpo e la sua relazione con lo spazio ed il tempo;
- ✓ il linguaggio del corpo come modalità espressivo-comunicativa;
- ✓ il gioco, lo sport, le regole ed il fair play;
- ✓ salute e benessere, prevenzione e sicurezza.

U.S.R. CALABRIA - Coordinamento Educazione motoria, fisica e sportiva
Settore Educazione alla Salute

Finalità ed obiettivi



- ☺ contribuire ad innalzare gli standard di apprendimento degli alunni;
- ☺ potenziare la **quantità** e la **qualità** di movimento dai 5 agli 11 anni come prerequisito per affrontare le attività sportive nella scuola secondaria;
- ☺ rendere facili le scelte salutari;
- ☺ rendere attivo fin dalla scuola dell'infanzia lo stile di vita da conservare per tutta la vita con futuri vantaggi in termini di benessere e di economia.

Il percorso progettuale **“Una Regione in Movimento”** ricerca la **continuità** nella pratica delle attività motorie scolastiche affinché gli effetti positivi abbiano ricaduta sia sul piano educativo che su quello della promozione della salute, dell' efficienza fisica, della motivazione intrinseca al movimento e della stima di sé contribuendo a sviluppare le competenze motorie in età evolutiva e ad acquisire stili di vita attivi.



salute a scuola

alimentazione

attività motoria

giochiam a star bene



giochiam  a star bene



E' una attività interdisciplinare che mette al centro dell'attenzione i bambini con la loro necessità di movimento, di apprendimento, di gioco.

La proposta progettuale coinvolge tutta la classe durante l'orario curriculare e, con le caratteristiche di un laboratorio, mette in condizione tutti i bambini di costruire attrezzi *ad hoc* e, soprattutto, di utilizzarli in palestra.

Le condotte motorie di base, nelle forme più variate di direzione, ritmo, velocità, equilibrio e coordinazione saranno i contenuti di vari percorsi motori che porteranno a costruire, durante l'ora di attività motoria, una piramide alimentare.

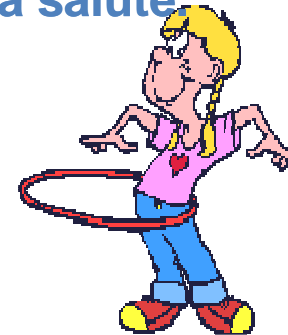
Qualche piccola regola rende i bambini tutori dell'attività favorendo l'autodisciplina e la responsabilizzazione, elementi fondamentali del vivere insieme.



giochiam  a star bene



deve essere strutturato come un progetto annuale poiché solo il carattere di continuità può favorire l'acquisizione dell'alfabeto motorio e il consolidamento di regole sane come l'importanza di consumare la prima colazione, di saper scegliere merende ed evitare i fuori pasto, di muoversi con regolarità per gettare le basi di uno stile di vita sufficientemente attivo e contribuire a creare quella abitudine al movimento indispensabile per il benessere e la tutela della salute.



giochiamo a star bene



ha la caratteristica di svolgersi in cinque momenti fondamentali:

1. suscitare l'interesse dei bambini attorno a comportamenti in linea con il concetto di "star bene"
2. realizzare un'attività pratica (grafica, manipolativa, creativa) a tema con l'argomento
3. sviluppare l'argomento quotidianamente sostenendo quei concetti/esperienza che vanno conosciuti e verificati di giorno in giorno
4. tradurre quanto proposto con linguaggi diversi (dal verbale al musicale, al mimico-gestuale)
5. è la proposta del gioco motorio per verificare quanto appreso e quanto ancora da apprendere





giochiamo  a star bene



1. suscitare l'interesse dei bambini attorno a comportamenti in linea con il concetto di "star bene"

Ai bambini piace correre, saltare, arrampicarsi, giocare e mettere continuamente alla prova abilità e forze fisiche (gioco ginnastica). L'attività motoria si ricollega all'impulso spontaneo al gioco dei bambini.

L'importanza di questo strumento nella formazione psico-fisica e nei processi di apprendimento e socializzazione ci consente di motivare tutti i bambini e, attraverso percorsi motori basati sul gioco e una didattica interdisciplinare, di avvicinarli in modo positivo al consumo di verdura e frutta creando i presupposti all'esercizio di attività di movimento nel tempo libero.



Osservare, descrivere, confrontare elementi della realtà circostante:

per esempio, distinguere gli alimenti di origine vegetale da quelli di origine animale cogliendone somiglianze e differenze e operando classificazioni secondo criteri diversi come il colore, la forma, la dimensione, il sapore, il periodo dell'anno.

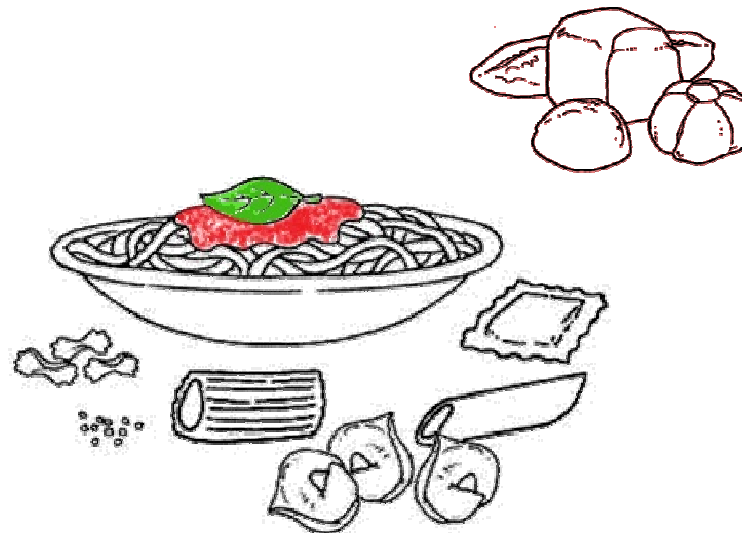




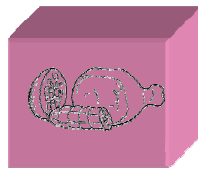
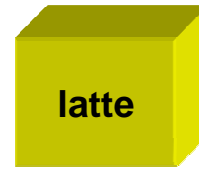
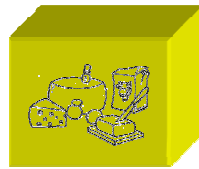
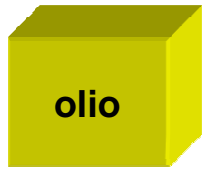
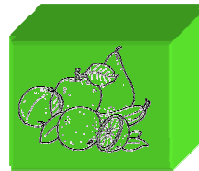
giochiamo a star bene



2. realizzare un'attività pratica (grafica, manipolativa, creativa) a tema con l'argomento



giochiamo  a star bene





giochiamo  a star bene



3. sviluppare l'argomento quotidianamente sostenendo quei concetti/esperienza che vanno conosciuti e verificati di giorno in giorno

Invogliare i bambini a sperimentare il piacere del movimento e la sua utilità: proporre momenti di riflessione sull'attività motoria anche nel corso delle lezioni in altre discipline, può costituire un momento importante per imparare a rispettare il proprio corpo quotidianamente.

Proposte di attività per bambini di prima classe:

attività introduttive con esercizi individuali, a coppie e a gruppo a carattere ludico e cognitivo; attività mirate all'acquisizione di elementi di tecnica sportiva; attività per lo sviluppo delle capacità coordinative con esercizi che evidenzino aspetti cognitivi;





giochiamo a star bene



Proposte di attività per bambini di prima classe:

capovolta avanti con assistenza, traslocazione all'indietro su una linea tracciata al suolo, su mattoncini, su corde al suolo di diverso spessore anche muovendosi lateralmente, corsa con un appoggio dentro cerchi posti al suolo, quadrupedia (anche fra conetti), rotolamento lungo l'asse longitudinale, con un oggetto; strisciare, con un oggetto, correre, balzi (rimbalzi) in avanzamento tenendo un oggetto nelle mani sopra il capo, passaggi sotto tre ostacoli, 4 ½ salti giro dentro i cerchi;

quadrupedia, balzi a rana, passaggi sotto e superamento di ostacoli, slalom all'indietro fra conetti, corsa ritmica nei cerchi (dx, dx, sx, sx, dx, dx, sx, sx,), superamento di tre ostacoli, appoggi a terra: piede sx, mano sx, mano dx, piede dx (impostazione della "ruota"), avanzare facendo rimbalzare la palla a terra, slalom tra conetti facendo rotolare la palla conducendola alternativamente con la mano dx e sx, rotolamento della palla, rincorsa e bloccarla con una parte del corpo; lancio della palla e ripresa della stessa dopo il primo rimbalzo, salto giro 360°, lancia e riprendi con un elastico, ecc.





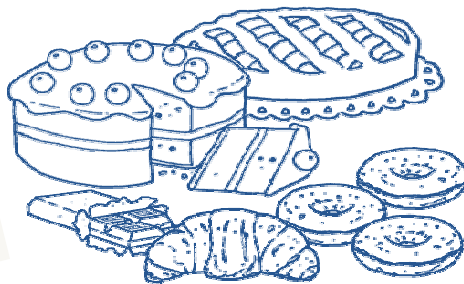
giochiamo  a star bene



4. tradurre quanto proposto con linguaggi diversi (dal verbale al musicale, al mimico-gestuale)

Sfruttare immagini, suoni, il linguaggio mimico-gestuale per consolidare l'acquisizione del consumo giornaliero di frutta e verdura, della corretta suddivisione dei pasti e dell'importanza del movimento nella giornata di un bambino.

Pollo, patate, spinaci e prosciutto,
mi sento bene se mangio tutto.
Occhio di falco con le vitamine,
forza di tigre con le proteine.
Latte e formaggio fan le ossa più dure,
pancia più sveglia con fibre e verdure.
Miele, insalata, bistecca e poi soia,
mangio di tutto e niente mi annoia.



Se una talpa non vuoi diventare
la vitamina **A** devi mangiare
e se non sai dove trovarla
nella carota devi cercarla.
Se un forzuto vuoi diventare
la vitamina **D** ti può aiutare
E se le ossa più forti vuoi
pesce, latte e burro sono tuoi!



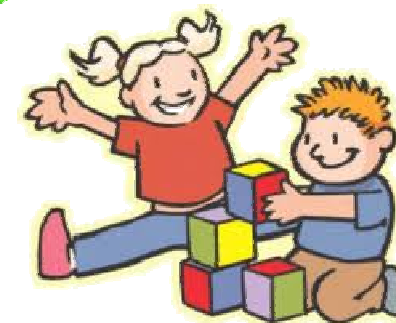
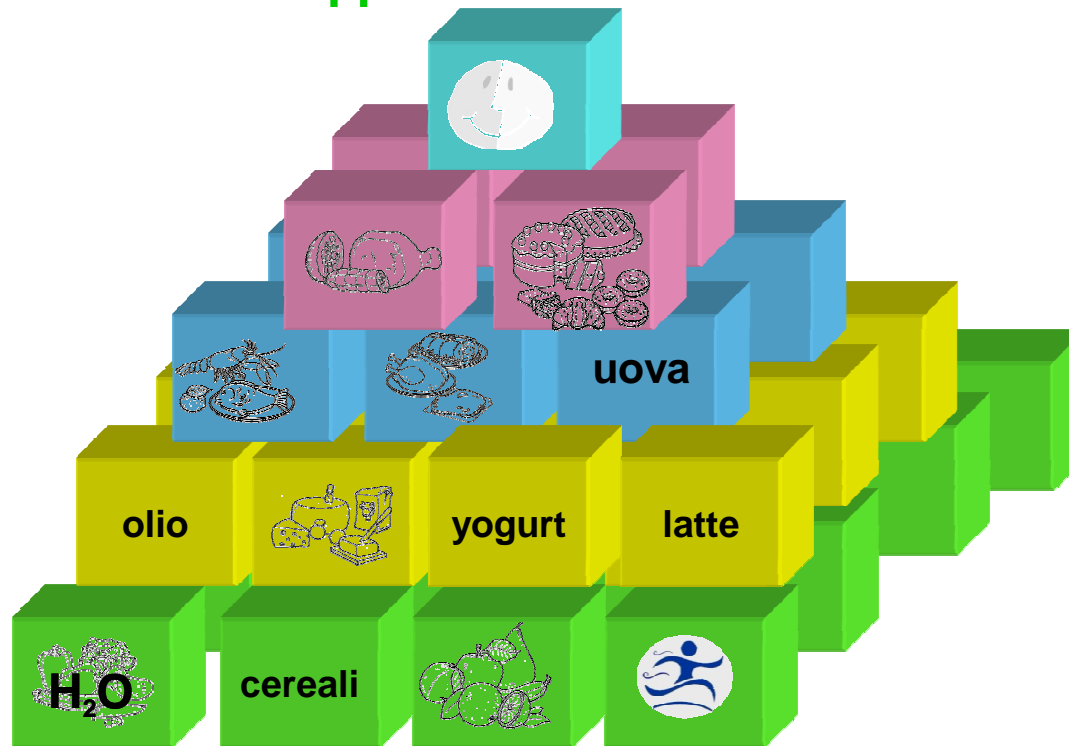
giochiamo  a star bene



giochiamo a star bene



5. è la proposta del gioco motorio per verificare quanto appreso e quanto ancora da apprendere





da



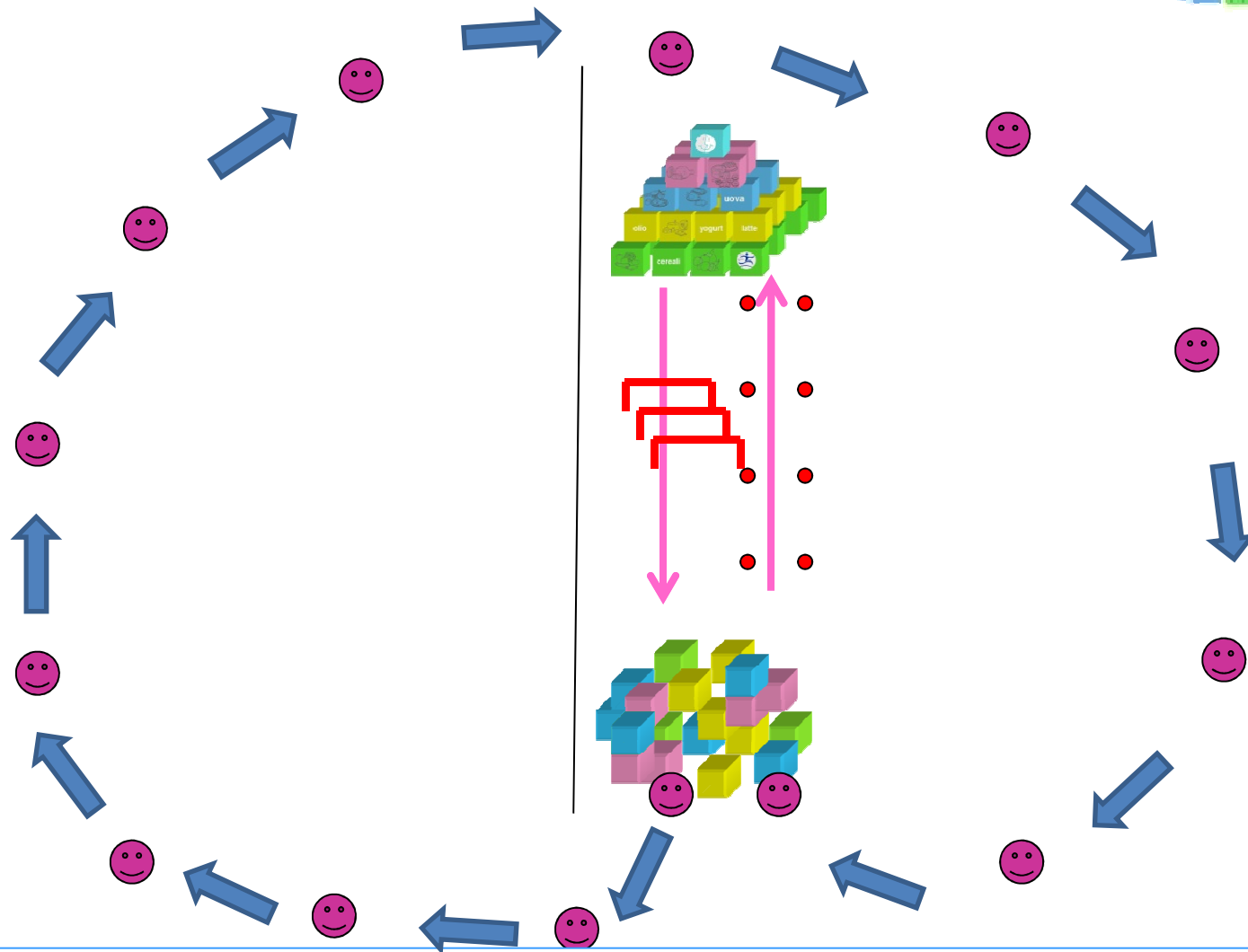
a



GIOCHI di **PRIMAVERA** (15-30 marzo 2016)

PRIMA Classe

giochiamo a star bene





da



a



GIOCHI di **FINE ANNO** (29 maggio-4 giugno 2016)

PRIMA Classe



PERCORSO A

- capovolta avanti
- balzi a rana
- corsa all'indietro
- strisciare sotto gli ostacoli
- salto 360°
- equilibrio (funicelle intrecciate)
- rotolare intorno all'asse longitudinale con braccia in alto
- quadrupedia
- campana

Il PERCORSO A
verrà eseguito per il tempo necessario alla costruzione delle piramidi nel settore B del campo.

PERCORSO B con la "scatola"

- passaggio sugli ostacoli
- costruzione piramide
- camminare all'indietro

Ultimate le piramidi nel PERCORSO B, i gruppi si scambieranno le postazioni.



giochiamo a star bene



FINALITA'



giochiamo  *a star bene*



OBIETTIVI

**conoscenza e
coscienza del
proprio corpo,
degli altri e
dell'ambiente**

**gli alimenti: riconoscere
le differenze e le funzioni,
Imparare a variare
l'alimentazione e a
scandire i ritmi
dei pasti nella giornata**

**imparare a consumare
più verdura e frutta**

**conoscere e
sperimentare i vantaggi
ed i diversi modi di
fare attività fisica**



giochiamo  a star bene



LA SCHEDA di CLASSE	riconoscere gli alimenti: imparare a variare l'alimentazione e a scandire i ritmi dei pasti nella giornata	imparare a consumare più verdura e frutta	conoscere e sperimentare i vantaggi ed i diversi modi di fare attività fisica
NOME	G F M A M	G F M A M	G F M A M
			

