



Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca
ISTITUTO COMPRESIVO ORZINUOVI

Via Cernaia, 40 - 25034 ORZINUOVI (BS)
Cod. Mec. : BSIC893008 - C.F. : 86001210177 Codice univoco: UFW2VX
Telefono 0309941805 Fax 0309444432
E-mail: bsic893008@istruzione.it PEC: bsic893008@pec.istruzione.it
Sito internet: www.icorzinuovi.edu.it



P01 - SCHEDA PROGETTI IN AMBITO "SCIENTIFICO, TECNICO E PROFESSIONALE"

TITOLO PROGETTO:

PROGETTO LABORATORIO DI PSICOMOTRICITÀ - INFANZIA ORZINUOVI

DESTINATARI

Bambini di 3 e 4 anni; CLASSE 1 B N° ALUNNI 15; CLASSE 1 C N° ALUNNI 16

COMPETENZE

Muoversi nell'ambiente con sicurezza ed autonomia in relazione a sé, agli altri e all'ambiente.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Imparare a coordinare il proprio corpo.
Saper gestire i movimenti statici e dinamici.
Acquisire tecniche di rilassamento.
Saper stare in gruppo.
Apprendere lo schema corporeo e i primi concetti topologici.

ATTIVITÀ PREVISTE

Attività psicomotorie finalizzate all'interiorizzazione dell'io corporeo.

DURATA E SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

20 ORE complessive

P01 - SCHEDA PROGETTI IN AMBITO "SCIENTIFICO, TECNICO E PROFESSIONALE"

TITOLO PROGETTO:

PROGETTO DIDATTICO MUSICALE" BODY-PERCUSSIONI" - INFANZIA ORZINUOVI

DESTINATARI

BAMBINI 4/5 ANNI; CLASSE 1 B N° ALUNNI 18; CLASSE 1 C N° ALUNNI 17

COMPETENZE

Porre l'attenzione sulla tecnica esecutiva, sulle qualità sonore differenti che il nostro corpo può produrre con il coinvolgimento del movimento e della voce.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Fare acquisire la consapevolezza del "creare" musicale.

Stimolare la musicalità, il senso del ritmo e la propensione innata del bambino verso la musica.

Sviluppare ed accrescere la capacità di concentrazione e di ascolto.

Imparare a controllare la propria respirazione.

Incrementare la capacità di collaborazione con i compagni e saper lavorare in gruppo.

ATTIVITÀ PREVISTE

Filastrocche e brevi racconti accompagnati da movimenti del corpo e dal suono della voce che si adeguano a ritmi diversi.

Utilizzo di piccoli strumenti musicali (legnetti, triangoli, maracas...).

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

Due grandi gruppi omogenei (4 e 5 anni) di circa 30 minuti ciascuno.

DURATA IN ORE

20 ore complessive

P01 - SCHEDA PROGETTI IN AMBITO "SCIENTIFICO, TECNICO E PROFESSIONALE"

TITOLO PROGETTO:

TITOLO DEL PROGETTO "GIOCO E MOVIMENTO" - PRIMARIA ORZINUOVI

DESTINATARI

ALUNNI CLASSI PRIME A-B-C-D-E

COMPETENZE

Si avvia alla consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali di base.

Utilizza gli schemi motori di base a livello spontaneo.

Utilizza il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche.

Partecipa a semplici giochi collettivi rispettandone le regole.

Utilizza in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri.

Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro.

Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche.

Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e attrezzi.

ATTIVITÀ PREVISTE

Esercizi per sviluppare gli schemi motori di base e più complessi (es. camminare, correre, strisciare, ...);

esercizi per la gestione dell'equilibrio statico e dinamico;

esercizi sulla lateralità;

assunzione e controllo di posture corrette;

giochi di movimento;

utilizzo del linguaggio corporeo per comunicare ed esprimere diversi stati d'animo;

utilizzo di spazi e attrezzature in modo corretto durante le attività proposte;

giochi di socializzazione.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

1 ora alla settimana per classe coincidente con l'ora di motoria.

COLLOCAZIONE TEMPORALE NELL'ANNO

Secondo quadrimestre 2020

DURATA IN ORE

16 ore per classe nel periodo indicato (80 ORE COMPLESSIVE)

P01 - SCHEDA PROGETTI IN AMBITO "SCIENTIFICO, TECNICO E PROFESSIONALE"

TITOLO PROGETTO:

TITOLO DEL PROGETTO: KARATE A SCUOLA - PRIMARIA ORZIVECCHI

DESTINATARI

ALUNNI CLASSI 3G, 4G 5G; CLASSE 3^G N° ALUNNI 14; CLASSE 4^G N° ALUNNI 19; CLASSE 5^G N° ALUNNI 22;

COMPETENZE

Conoscere ed utilizza la propria corporeità in situazioni diverse.

Sviluppare una progressiva conquista dell'autonomia con particolare attenzione agli alunni con disagio;

Favorire l'elaborazione dei vissuti emotivi;

Promuovere la possibilità di strutturare relazioni positive, gratificanti con i compagni e gli insegnanti;

Promuovere l'armonia del processo evolutivo.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri.

Sviluppare la coordinazione oculo - manuale e oculo - podalica negli schemi motori.

Coordinare ed utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro.

Prendere coscienza della propria lateralità e rafforzarla.

Utilizzare schemi motori e posturali.

Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche

Collocarsi in posizioni diverse in rapporto ad altri e/o ad oggetti.

Utilizzare la gestualità fino-motoria con piccoli attrezzi Partecipare a un gioco collettivo.

Rispettare regole e tempi di gioco.

Muoversi secondo una direzione controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali (percorsi).

ATTIVITÀ PREVISTE

riscaldamento corporeo generale.

utilizzo di diverse andature per consolidare le competenze motorie.

esercizi- gioco con uso di piccoli attrezzi per l'individuazione dell'asse corporeo.

esercizi di equilibrio statico e dinamico.

esercizi per il superamento delle paure motorie mediante i gesti del tuffo, salto dall'alto e caduta.

esercizi di destrezza motoria sviluppata mediante circuiti.

esercizi - gioco per valorizzare la velocità d'esecuzione di movimenti e gesti corporei

esercizi di coordinazione , rapidità, equilibrio, agilità e capovolgimento.

esecuzione di esercizi tecnici e giochi specifici.

esercizi di rincorsa e salto.

esercizi propedeutici all'impostazione della verticale e della ruota.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

Collocazione temporale nell'anno scolastico: 2^ QUADRIMESTRE

Durata in ore: 10 ore per ciascuna classe (totale 30 ore)

P01 - SCHEDA PROGETTI IN AMBITO "SCIENTIFICO, TECNICO E PROFESSIONALE"

TITOLO PROGETTO:

PROGETTO Sport a scuola - PRIMARIA POMPIANO

DESTINATARI

ALUNNI CLASSI 1° L, 1° M; N° ALUNNI 39.

COMPETENZE

Si avvia alla formazione della propria autostima
Utilizza le capacità motorie di base
Partecipa a semplici giochi collettivi rispettando le regole
Si relaziona e collabora con i compagni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Stare bene con se stessi, per favorire l'autostima
Sviluppare gli schemi motori di base
Assumere una postura corretta
Esplorare e operare nello spazio.
Relazionarsi, comunicare e condividere.
Rinforzare il rispetto delle regole

ATTIVITÀ PREVISTE

Attività in piccolo gruppo, lavoro individuale e in coppia
Giochi, esercizi e percorsi per sviluppare e rinforzare gli schemi motori di base (corsa, balzi, balzi con rotazioni, esercizi di equilibrio sulle panche, corse a slalom, camminate con diverse posture, esercizi di pre-acrobatica ...)
Giochi ed esercizi per sviluppare un atteggiamento armonioso e fluido nel movimento del corpo
Momenti di riflessione sui lavori svolti

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

Venti incontri per classe della durata di un'ora
Due incontri con i docenti della durata di un'ora l'uno (primo incontro per la presentazione e condivisione del lavoro, secondo incontro per la valutazione del percorso svolto dagli alunni)
Due lezioni svolte alla presenza dei genitori per mostrare il lavoro svolto.

COLLOCAZIONE TEMPORALE NELL'ANNO

Secondo quadrimestre

DURATA IN ORE

Totali n.36 ore con gli alunni (18 h . per classe)
n.2 ore con le insegnanti per presentazione e restituzione progetto
n.2 ore con i genitori (lezione conclusiva aperta ai genitori)
totale n.40 ore

P01 - SCHEDA PROGETTI IN AMBITO "SCIENTIFICO, TECNICO E PROFESSIONALE"

TITOLO PROGETTO:

PROGETTO SPORT KARATE A SCUOLA - PRIMARIA POMPIANO

DESTINATARI

CLASSI 4 L, 4 M; N° ALUNNI 39

COMPETENZE

Competenze sociali: forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e di preservare la propria e l'altrui salute.

Imparare ad imparare: comprendere gli aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea e l'importanza che riveste la pratica dell'attività motorio-sportiva per il benessere individuale e collettivo.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Stare bene con sé stessi.

Mettere a frutto le proprie potenzialità e rispondere al bisogno di benessere psico- fisico

Relazionarsi, comunicare e condividere.

ATTIVITÀ PREVISTE

Le insegnanti propongono un percorso ginnico che fornirà ad ogni alunno le capacità motorie di base indispensabili per poter accedere poi ad un lavoro più definito e complesso che si svolgerà in futuro.

Si terrà conto dello sviluppo e dell'agilità, della scioltezza e della rapidità riguardanti alcuni schemi:

-motori elementari come: camminare, correre, saltare, afferrare, lanciare, calciare, rotolare, strisciare ecc...

-schemi posturali: flettere, piegare, addurre, abduire, ruotare, slanciare ecc...

Caratteristiche e utilità del karate:

Il karate è una disciplina molto importata nel mondo odierno in quanto permette a ciascun individuo di migliorare il rapporto con sé stesso e con gli altri raggiungendo l'autocontrollo.

Le tre finalità che si intendono raggiungere attraverso questa disciplina sono:

- a) maggiore padronanza del proprio corpo;
- b) migliorare la postura della schiena e delle gambe;
- c) acquisire fluidità nei movimenti del corpo.

ATTIVITÀ

Piccoli gruppi

Esercizi inerenti: la corsa, i balzi, balzi con rotazione di 180° e 360°, esercizi di equilibrio sulle panche, corse a slalom tra paletti o birilli, esercizi con i cerchi, camminate con diverse posture sui piedi, esercizi in ampiezza con l'uso degli arti superiori, esercizi di pre-acrobatica quali la capovolta - rotolare - strisciare, arrampicare e molti altri.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

Classi divise in piccoli gruppi.

COLLOCAZIONE TEMPORALE NELL'ANNO Secondo quadrimestre

DURATA IN ORE: 15 h per ogni sezione.

30 ORE COMPLESSIVE