

Progettazione didattica per competenze Anno scolastico 2019-20

Plessi Cuoco – Cairoli - Carducci

Classi Prime

UNITA' DI APPRENDIMENTO disciplinare	
Denominazione	Il linguaggio del corpo
Disciplina di riferimento	EDUCAZIONE FISICA - 2
Discipline concorrenti	ITALIANO, MUSICA
Prodotti/Compiti di realtà* (+ prodotti o compiti di realtà intermedi)	Semplice drammatizzazione e/o coreografia di gruppo In che modo: in gruppo Quali prodotti: - Racconto di una storia per comunicare emozioni e stati d'animo utilizzando il linguaggio corporeo e motorio
Competenze chiave europee da sviluppare prioritariamente	- Competenza alfabetica funzionale - Competenza multilinguistica; - Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; - Competenza digitale; - X Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - X Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale

UNITA' DI APPRENDIMENTO disciplinare	
Competenze chiave di cittadinanza (da sviluppare a livello trasversale)	IMPARARE AD IMPARARE ELABORARE PROGETTI COMUNICARE COLLABORARE E PARTECIPARE AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE RISOLVERE PROBLEMI
Competenze culturali di base	Evidenze osservabili
1 - Riconoscere il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresentare il corpo fermo e in movimento	1 - Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo
2 - Sperimentare schemi posturali e motori e applicarli nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi.	2 - Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.
3 - Saper eseguire semplici percorsi - Interagire con gli altri nei giochi di movimento, nella musica nella danza, nella comunicazione espressiva	3 - Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco e sport - Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
4 - Assumere comportamenti adeguati per prevenire infortuni e/o una cattiva postura - Rispettare le regole del gioco nella competizione manifestando senso di responsabilità.	4 - Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri - Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. - Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.
Abilità	Conoscenze
1° - Conoscere il proprio corpo attraverso l'esercizio fisico.	1b - La disponibilità motoria globale - l'affinamento della lateralizzazione
2a - Coordinare i propri schemi motori in situazione combinata e simultanea.	2b - Schemi motori dinamici e posturali - Il corpo per esprimere emozioni e creatività.
3a - Applicare modalità esecutive di un gioco di squadra interagendo positivamente con gli altri.	3b - Educazione al gioco. - La collaborazione tra pari
Utenti destinatari	Alunni classi prime
Prerequisiti	L'ALUNNO - Sa utilizzare il linguaggio corporeo e riconosce le sue diverse parti - Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo - Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva

	- Matura condotte che gli consentono una buona autonomia	
Risorse umane interne	Docenti di classe	
Fase di applicazione	n.1	Approccio ludico esercizi motori di base esercizi a coppie, in piccoli gruppi e a squadre conversazioni di gruppo sul rispetto delle regole di comportamento legate alle esigenze delle situazioni motorie.
	n.2	Movimenti controllati nello spazio condiviso Respirazione e rilassamento muscolare Movimenti con alcune parti del corpo rispettando comandi. Percezione della propria dimensione corporea in rapporto all'ambiente: muoversi, toccare Strutturazione dello spazio tenendo conto delle coordinate: vicino-lontano, alto-basso, avanti-dietro, sinistra – destra...
	n.3	Orientamento nello spazio assegnato. Orientamento nello spazio in rapporto ad altri o ad oggetti.
	n.4	Semplici sequenze di movimenti ritmici Il gioco del mimo Drammatizzazioni per raccontare storie o comunicare ed esprimere stati d'animo
Tempi	2° quadrimestre	
Ambiente di apprendimento Metodologia	☐ Problem posing; ☐ Problem solving; ☐ Cooperative learning; ☐ Brainstorming ☐ Didattica per problemi ☐ Didattica multisensoriale ☒ Didattica ludica ☐ Metodo euristico-partecipativo ☐ Didattica metacognitiva ☒ Didattica laboratoriale ☐ Role playing ☐ Tutoring ☐ Flipped classroom	
Contenuti	- Il corpo e l'esercizio fisico - Il gioco e le sue regole - Le relazioni con il gruppo - Il fair-play - Lo sport come sana competizione - I giochi di squadra - Movimenti sincronizzati per esprimere la propria corporeità - La gestualità nella drammatizzazione	

UNITA' DI APPRENDIMENTO disciplinare

Strumenti Nella scelta si terrà conto delle risorse presenti nella scuola e nell'ambito del territorio, nonché dei necessari strumenti compensativi in caso di presenza di alunni DSA.	☐ Libri di testo in adozione ☐ Schede di lavoro differenziate ☐ Testi di consultazione ☐ Testi X Audiovisivi ☐ Fotocopie ☐ Sussidi multimediali X LIM ☐ Tablet ☐ Software di Office Automation (Microsoft Window, Office etc.); ☐ Collegamento rete Wi-Fi; ☐ Collegamento rete LAN;
Spazi	Aula di psicomotricità, LIM, palestra, spazi interni ed esterni della scuola
Valutazione	Strumenti per la valutazione delle conoscenze e delle abilità: - verifiche disciplinari in itinere (prove libere a cura del docente) Strumenti per la valutazione delle competenze - Osservazioni sistematiche a cura del docente - Rubrica di valutazione competenze chiave

Napoli, 25/11/2019

I docenti

Valeria Abate
Giancarlo Testagrossa
Maria S. Masur
F. Caputo
M. Caputo
Maria D'Amico
Silvia D'Esposito
Paola Baldoni
Monica R. Basso

Anna Barattolo
Felice Petrucci
F. L. M. M. M.
Gerardino Caputo
Carmine Piro

PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT

	Tempi					
Fasi	OTTOBRE	NOVEMBRE	DICEMBRE	GENNAIO		
1						
2						
3						
4						
5						