

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

Prof. Cesare Emanuele Ratti

Libro di testo di riferimento: Fiorini, Coretti, Bocchi "Più Movimento"- Marietti Scuola

Unità didattiche

Modulo didattico: Il valore delle Scienze Motorie

Macroambito di competenza: Lo sport, le regole, il fair play.

Competenze: prendere coscienza dell'importanza del percorso di Scienze Motorie.

Abilità: apprendere l'importanza del valore ludico educativo dello sport.

Contenuti specifici: il ruolo delle Scienze motorie nella scuola. L'evoluzione del concetto di sport. Visione film "Soul surfer".

Modulo didattico: dai giochi tradizionali ai giochi presportivi

Macroambito di competenza: lo sport, le regole, il fair play.

Competenze: partecipare attivamente, affrontare i giochi applicando strategie efficaci per la risoluzione delle situazioni problematiche.

Abilità: collaborare all'interno del gruppo.

Contenuti specifici: Dal gioco tradizionale "Palla Avvelenata" al giocosport "Dodgeball".

Modulo didattico: Le capacità coordinative

Macroambito di competenza: la percezione di sé e lo sviluppo funzionale delle capacità motorie.

Competenze: ampliare le capacità coordinative realizzando schemi motori complessi.

Abilità: utilizzare consapevolmente il proprio corpo nel movimento

Contenuti specifici: Percorsi di agilità. Skipping rope.

Modulo didattico: le capacità condizionali

Macroambito di competenza: la percezione di sé e lo sviluppo funzionale delle capacità motorie.

Competenze: comprendere gli effetti dell'allenamento sulle capacità condizionali.

Abilità: Controllare e dosare l'impegno in relazione alla durata della prova

Contenuti specifici: il cross country e le corse di resistenza - i 1000 metri.

Modulo didattico: "Scacco? Matto!"

Macroambito di competenza: lo sport, le regole, il fair play.

Competenze: applicare strategie efficaci per la risoluzione di situazioni problematiche

Abilità: elaborare autonomamente piani di gioco.

Contenuti specifici: Introduzione al gioco degli scacchi. Storia, la scacchiera, i movimenti dei pezzi e il loro valore, combinazioni di gioco, le fasi di una partita. Scacchi e Life skills. Torneo di classe.