



da



a



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

TERZA 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

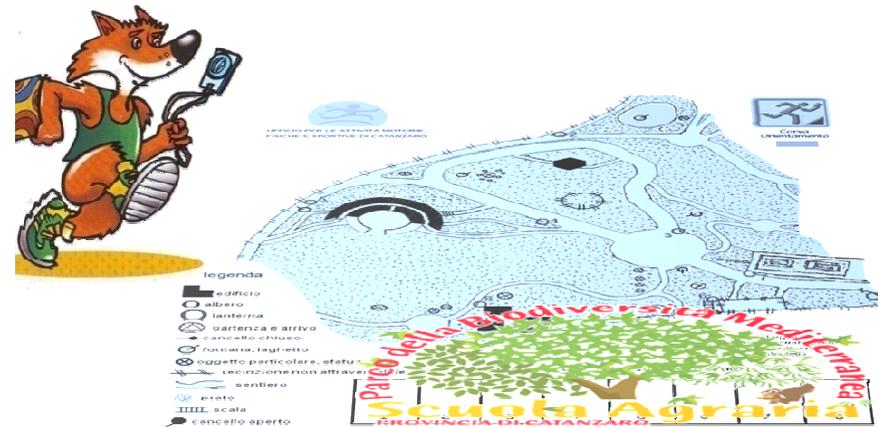
Finalità ed obiettivi



- ☺ 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.

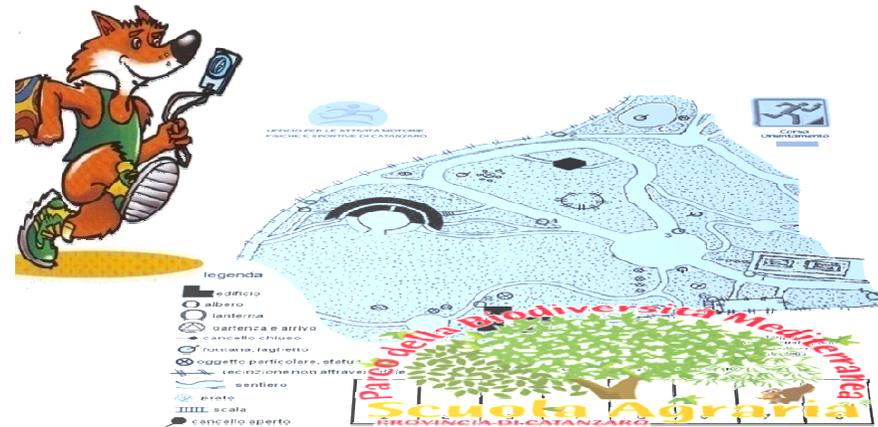
Il percorso progettuale **“Una Regione in Movimento”** ricerca la **continuità** nella pratica delle attività motorie scolastiche affinché gli effetti positivi abbiano ricaduta sia sul piano educativo che su quello della promozione della salute, dell' efficienza fisica, della motivazione intrinseca al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

ORIENTEERING



L'orienteering è una prova in cui il bambino, con l'ausilio di una cartina didattica ed eventualmente della bussola, deve raggiungere il traguardo passando attraverso una serie di punti di controllo che sono indicati sul terreno dalla "lanterna", un segnale bianco-arancione che viene predisposto nel punto esatto del terreno che corrisponde al centro del cerchietto sulla carta.

ORIENTEERING



La scelta di percorso è libera: ognuno deve, leggendo la carta, trovare la via più veloce e vantaggiosa per passare dai posti di controllo e giungere al traguardo proporzionalmente alle proprie capacità tecniche ed atletiche.

Le attività sono adattate alle capacità dei bambini di terza classe della scuola primaria.

ORIENTEERING

Finalità a carattere ludico- sportivo:

- ❖ **Proseguire, anche attraverso la corsa di orientamento, nell'incremento, nello sviluppo e nel potenziamento delle capacità motorie**
- ❖ **Praticare un'attività che offra ai ragazzi momenti di intenso divertimento e soddisfazione**



ORIENTEERING

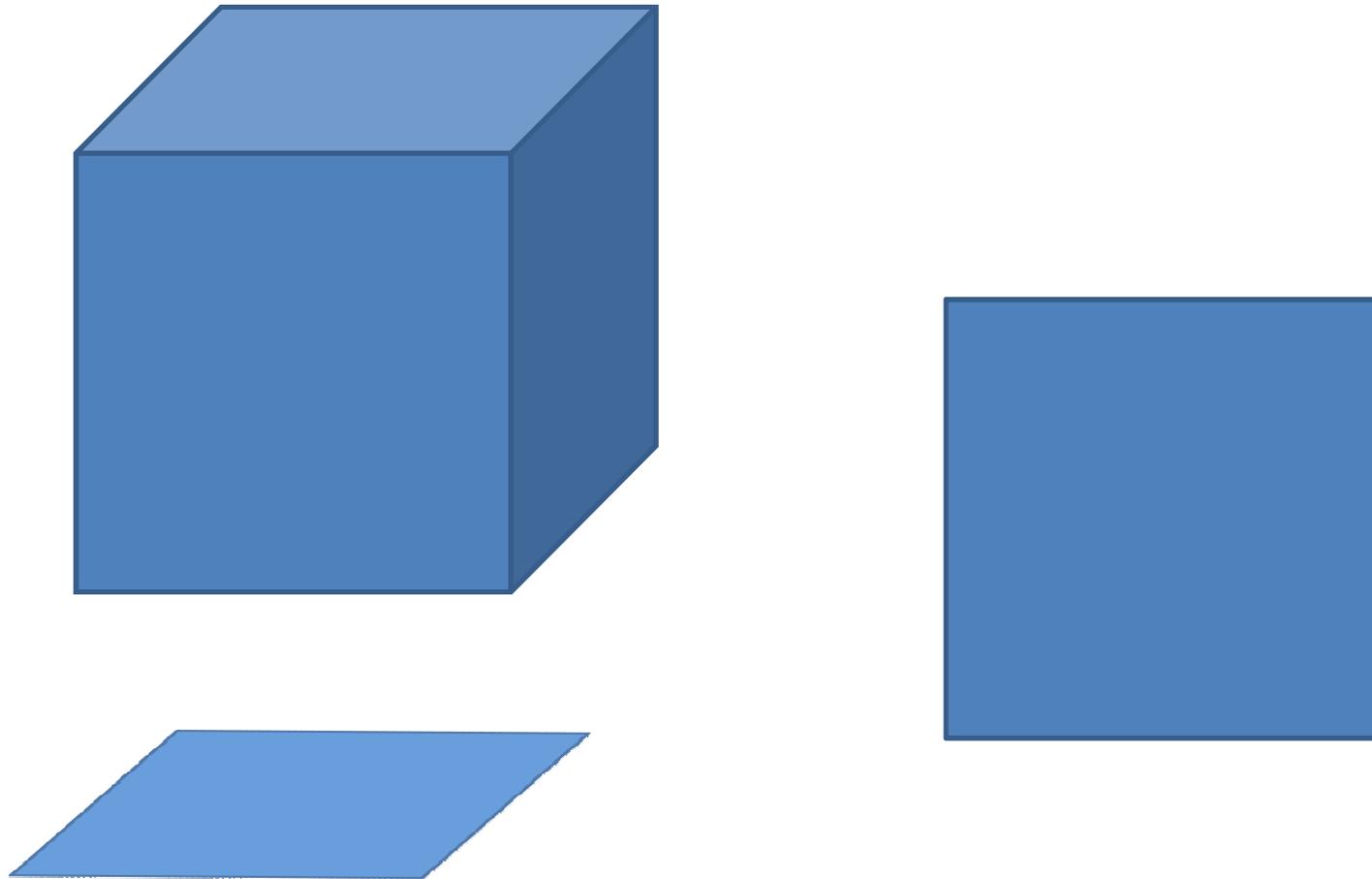
Finalità a carattere ludico- sportivo:

- ❖ **Creare i presupposti all'autostima come valore necessario per star bene con gli altri**
- ❖ **Creare la possibilità di utilizzare gli ambienti naturali non solo per lo studio e l'osservazione, ma anche come "palestra" polivalente per lo stato di salute in generale e per l'efficienza fisica in particolare**



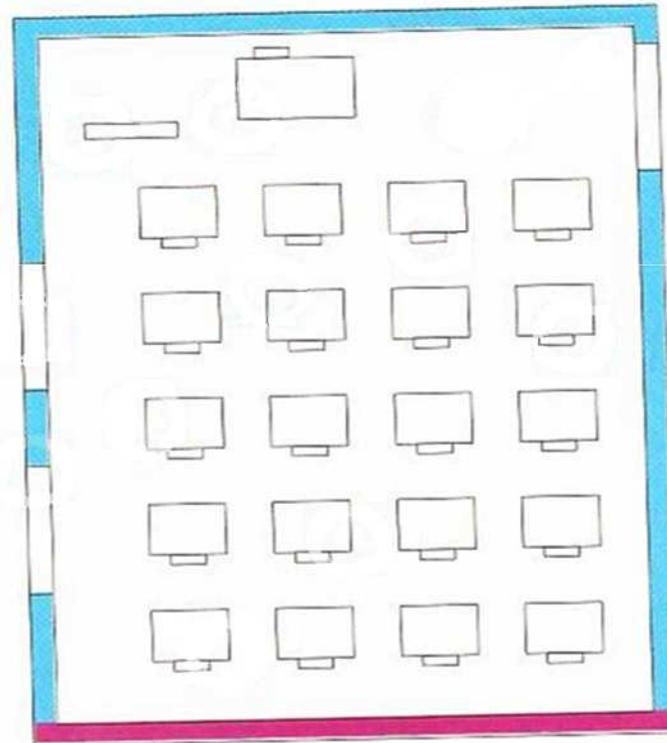
ORIENTEERING

- La comprensione grafo-spaziale



ORIENTEERING

© La comprensione grafo-spaziale



ORIENTEERING

◎ L'orientamento nello spazio

LEGENDA



partenza



arrivo



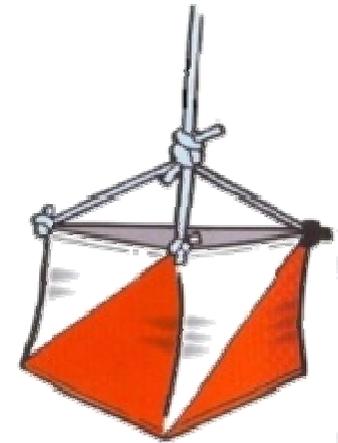
lanterna



recinzione non valicabile

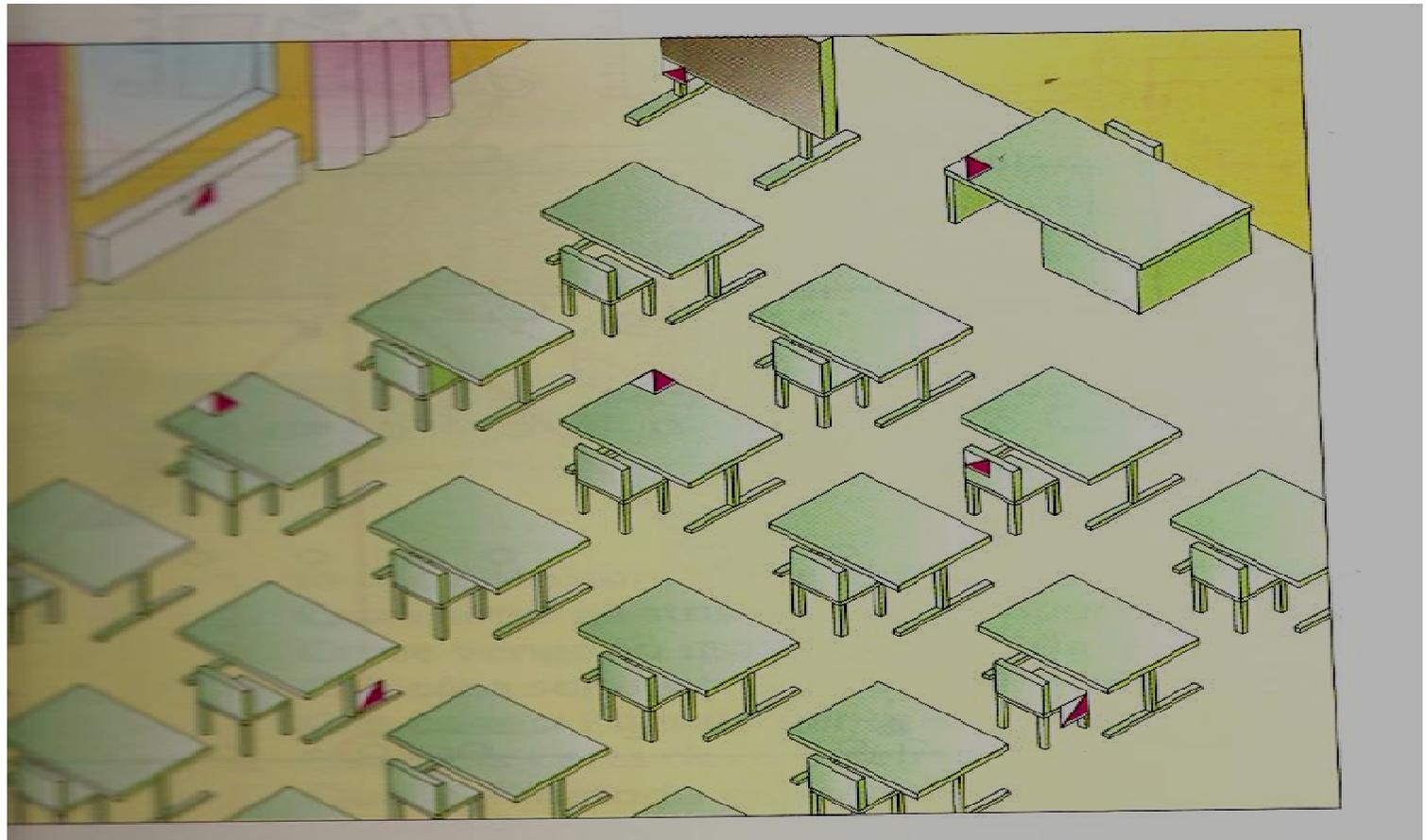


oggetto particolare



ORIENTEERING

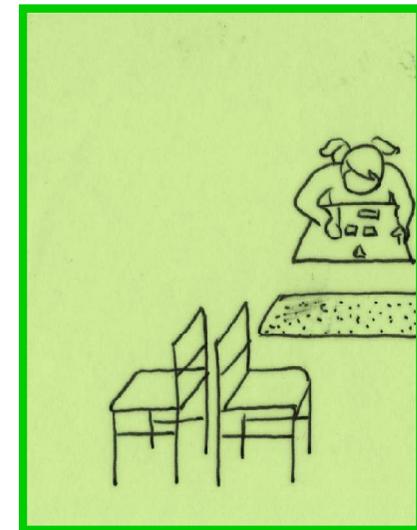
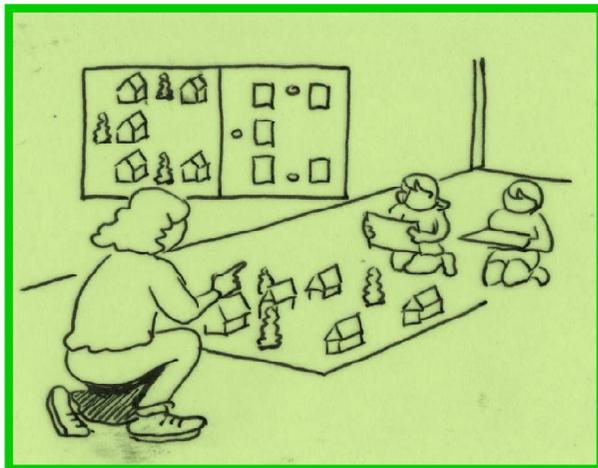
◎ L'orientamento nello spazio



ORIENTEERING

OBIETTIVI

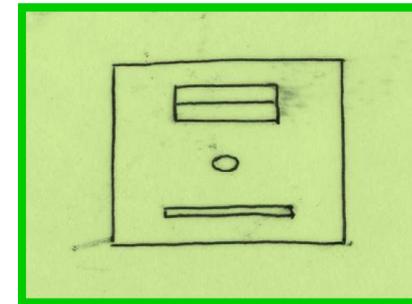
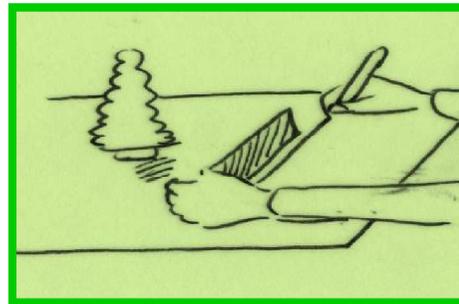
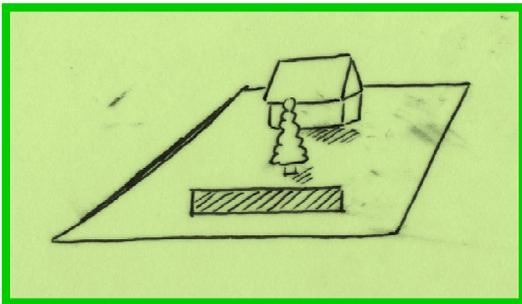
- ❖ Introdurre il concetto che la cartina è una rappresentazione simbolica di una superficie
- ❖ Incoraggiare i bambini a realizzare piccole cartine, intuitive



ORIENTEERING

In classe:
forme e rapporti

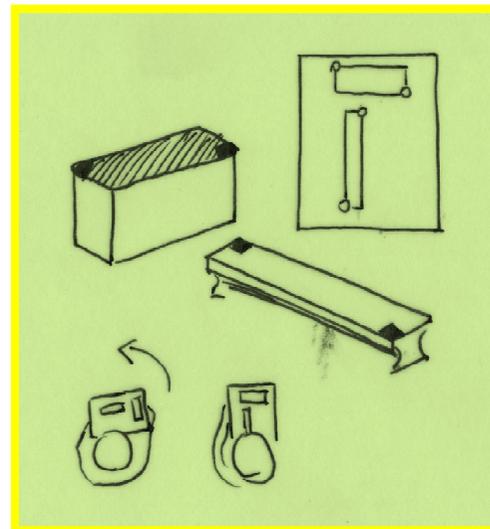
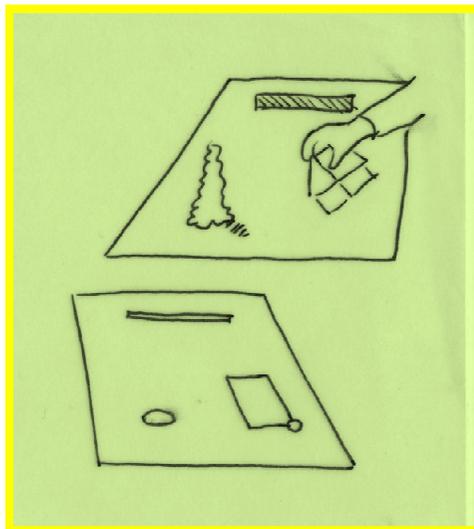
- ❖ Disporre su un foglio di carta tre oggetti creando un semplice modello
- ❖ Dopo averne disegnato i contorni, togliere gli oggetti : la prima mappa
- ❖ Creare nuovi modelli e nuove mappe con rapporti spaziali e proporzioni diverse



ORIENTEERING

In classe:
forme e rapporti

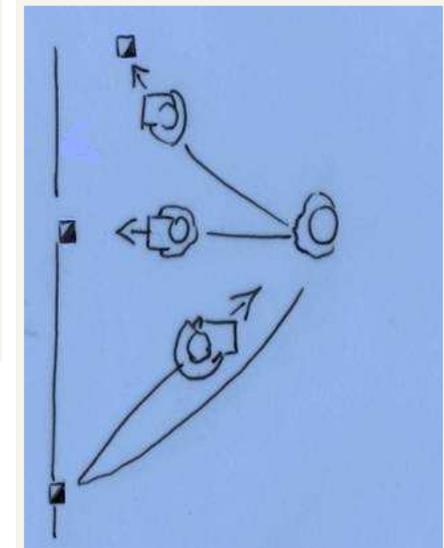
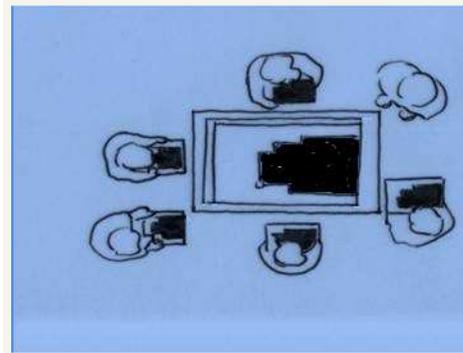
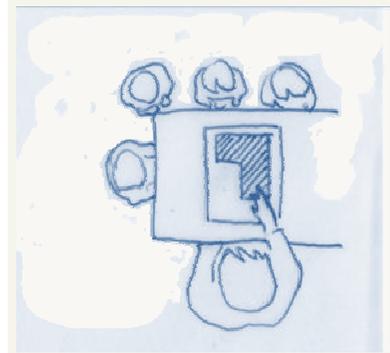
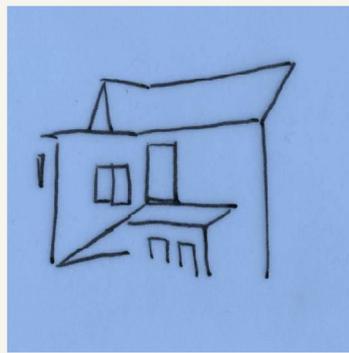
- ❖ Sistemare due oggetti ed invitare gli alunni a tracciarne i contorni;
- ❖ Disporre dei pezzetti di carta colorata in un angolo dell'oggetto
- ❖ Gli allievi indicheranno con un cerchietto sulla propria mappa dove si trovano i pezzetti di carta



ORIENTEERING

Il percorso a stella

- ❖ Individuare dei particolari indicati sulla mappa (punti di controllo) posti fuori dal proprio campo visivo
- ❖ Assegnare ad ogni allievo un punto da trovare; egli si recherà sul punto e colorerà la casella giusta con una matita colorata e rientrerà alla base dove il docente indicherà un altro punto da trovare.





da



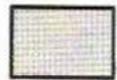
a



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

TERZA Classe

LEGENDA :



EDIFICI



SIEPI e AIUOLE



MURI



PALI DI FERRO



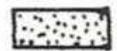
ZONE PENDENTI (SCARPA)



ALBERI



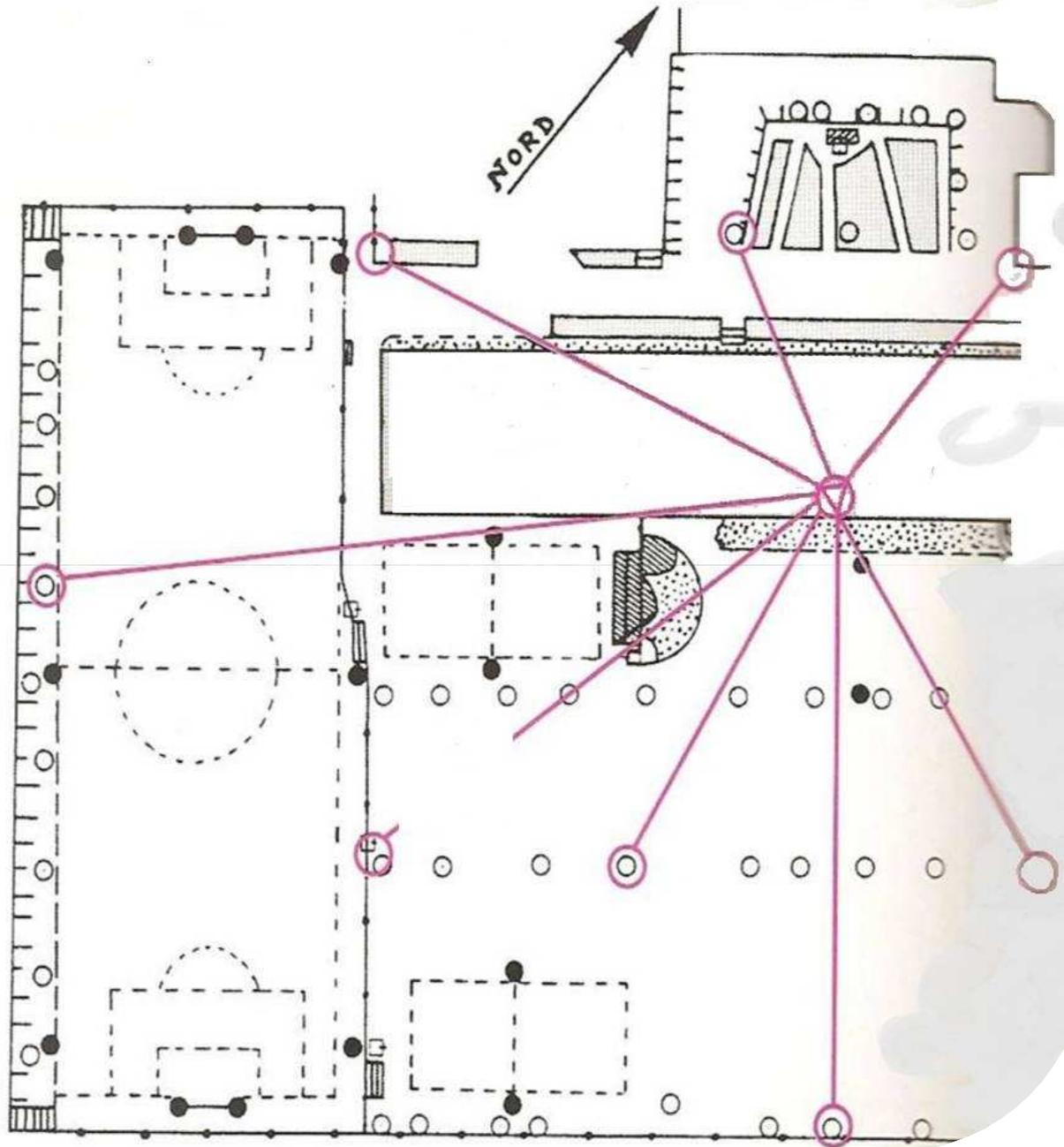
SCALINI



MARCIAPIEDE (INCEMENTO)



RUBINETTI DELL'ACQUA





da



a



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

TERZA Classe

ORIENTEERING

La bussola

❖ Trovare il Nord senza bussola: nell'emisfero boreale l'ombra proiettata dal sole alle ore 12.00 è in direzione nord; l'ombra di un palo all'alba è in direzione Ovest perché il Sole sorge a Levante e al tramonto indica l'Est.

❖ Saperla costruire

❖ Una calamita, un ago da magnetizzare, un piccolo recipiente con poca acqua, la sezione di un tappo di sughero: l'ago indicherà la direzione Nord-Sud



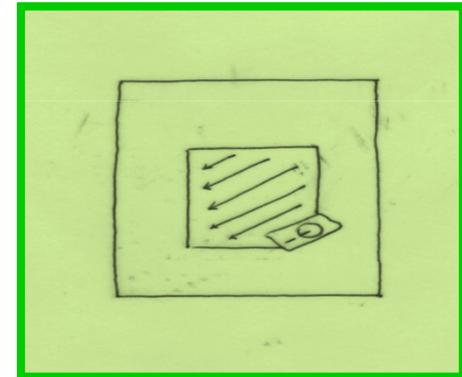
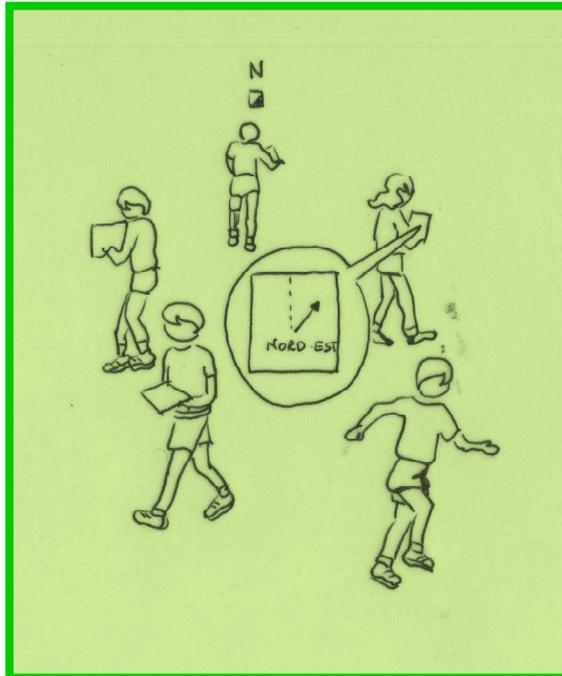
ORIENTEERING



La bussola

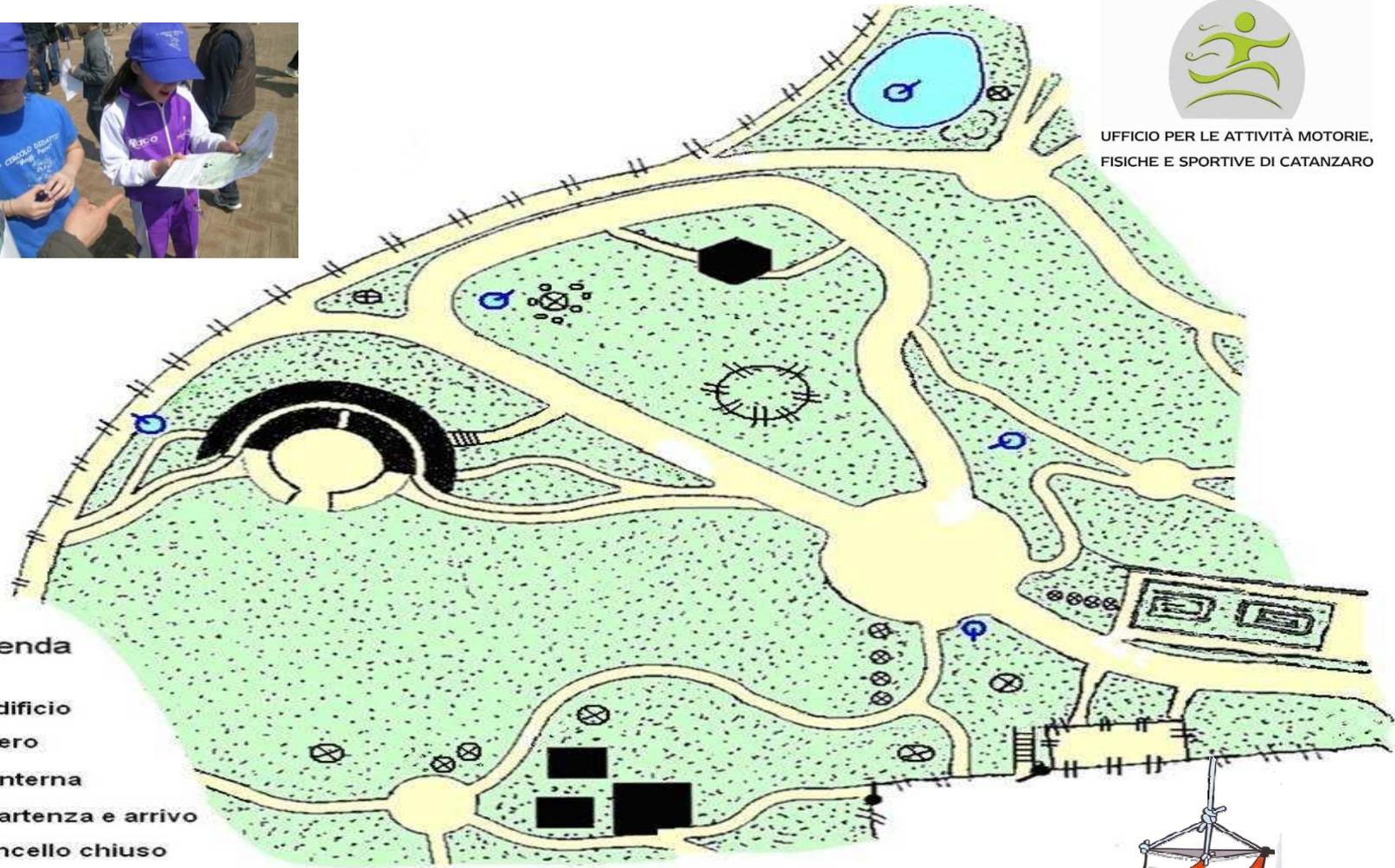
❖ Trovato il Nord con la bussola far disegnare le linee del Nord;

❖ Muoversi individuando gli altri punti cardinali della classe





UFFICIO PER LE ATTIVITÀ MOTORIE,
FISICHE E SPORTIVE DI CATANZARO



legenda

-  edificio
-  albero
-  lanterna
-  partenza e arrivo
-  cancello chiuso
-  fontana, laghetto
-  oggetto particolare, statua
-  recinzione non attraversabile
-  sentiero
-  prato
-  scala
-  cancello aperto

scrivi qui ciò che leggi sulla lanterna

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---



HABITAT

progetto e realizzazione del sistema di parcheggi a pagamento per il centro urbano di Lamezia Terme.

UFFICIO PER LE ATTIVITÀ MOTORIE, FISICHE E SPORTIVE DI CATANZARO

UNA REGIONE in MOVIMENTO - ORIENTEERING
SCUOLA PRIMARIA - TERZE CLASSI
Parco "Peppino Impastato"
Lamezia Terme - 14 maggio 2013

LEGENDA



partenza



arrivo



lanterna



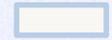
panchina



edificio



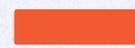
albero



aree asfaltate



limite non valicabile



campi sportivi

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

Parco della Biodiversità Mediterraneo



