

**OBIETTIVI EDUCATIVI GENERALI:**

Educare a conoscere

- " a operare
- " a socializzare
- " a comunicare

**RISULTATI ATTESI:**

- riesce ad accettare e rispettare ogni compagno
- accetta, comprende e rispetta il concetto di regola come condizione per operare, comunicare e relazionarsi
- partecipa attivamente ad ogni proposta
- interagisce positivamente con ognuno, nelle proposte di attività collettiva, aiutando i compagni in difficoltà

**OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI**

- sviluppare e consolidare gli schemi motori e posturali: equilibrarsi, camminare, circondurre, contrarre, estendere, flettere, scivolare, piegare, oscillare, lanciare, afferrare, ruotare, rotolare inclinare

- conoscenza del sé corporeo

**OBIETTIVI DIDATTICI:**

- riesce a coordinare fra loro le azioni di base adeguandole alle variabili: spaziali, temporali, qualitative, quantitative, topologiche e a strutture ritmiche
- si rapporta creativamente con i diversi materiali proposti riuscendo ad ottenere trasformazioni originali di senso compiuto
- riconosce e denomina le varie parti del corpo su di sé, sugli altri e su rappresentazioni grafiche
- riesce a controllarsi nella proposte gioco di rilassamento

**CONNESSIONI:**

- ed. alla convivenza democratica
- area linguistico – artistico – espressiva
- area logico - matematica

**PROGETTO DIDATTICO:**

*un amicizia . . .  
a tutto tondo*

**VERIFICA/VALUTAZIONE:**

- osservazione in situazione circa gli obiettivi di cui sopra
- festa finale in collaborazione con le altre classi prime

**METODI DIDATTICI:**

- libera esplorazione
- dalla proposta/materiale iniziale dell'insegnante alla rielaborazione e risoluzione da parte degli alunni (ricercazione)

**MATERIALI:**

palle, palline, cerchi e altri materiali rotondi

**DOCUMENTAZIONE:**

- raccolta fotografica, video a supporto della realizzazione di un documento

**CONTENUTI PREVISTI:**

- attività ludico – corporeo - motoria sviluppata attraverso la proposta di giochi individuali, a coppie a piccolo e grande gruppo.
- attività motoria finalizzata alla sviluppo delle competenze di ogni alunno circa conoscenze (sapere) e abilità (saper fare), nonché alla valutazione attitudinale (saper essere).
- attività, sviluppata attraverso un personaggio fantastico che propone l'utilizzo di determinati materiali, che richiede la partecipazione attiva, attraverso la rielaborazione della proposta iniziale, di ogni alunno