

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	<i>La pallavolo va a scuola</i>
Prodotti	Partecipazione competizioni sportive interne all'Istituto
Competenze chiave/competenze culturali	
Aver cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita	
Stabilire rapporti socializzanti	
Aumentare la pratica qualitativa delle attività motorie nella scuola primaria ed in particolare della palla a volo	
Abilità	Conoscenze
Eseguire correttamente attività motorie finalizzate al raggiungimento della propria corporeità	Sviluppo della motricità globale ed analitica attraverso esperienze di gioco e di avviamento alla pratica sportiva
Acquisire le abilità relative al saper comunicare, relazionare con se stessi, con gli altri e con l'ambiente che ci circonda	Saper gestire la propria persona nel gruppo Saper progettare esperienze comuni Saper aiutare e farsi aiutare
Organizzare informazioni al fine di produrre sequenze motorie specifiche	Informazioni sulla teoria del movimento e sulle metodologie dell'allenamento relative alle diverse attività
Eseguire movimenti specifici della pallavolo	Movimenti specifici in situazioni sempre crescenti
Utenti destinatari	Classi IV - V Scuola Primaria Cortale Classi V Scuola Primaria Girifalco
Prerequisiti	Capacità motorie di base (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare)
Fase di applicazione	Marzo-Maggio
Tempi	21 ore
Esperienze attivate	Attività polivalenti e giochi di squadra con regole
Metodologia	Attività a carattere ludico e fantasioso: il gioco come 'strumento di apprendimento'
Risorse umane interne ed esterne	Interne: docenti di classe di Educazione fisica Docente referente del progetto Esterne: esperti dell'A.S.D. VOLLEY di Girifalco
Strumenti	Materiali e attrezzature sportive: palloni omologati idonei alla pratica del minivolley, cerchi, tappetini
Valutazione	Le esercitazioni proposte nelle varie fasi costituiranno momenti di verifica. Si osserveranno il modo di lavorare individuale e in gruppo, la partecipazione, il confronto

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA: *La pallavolo va a scuola*

Cosa si chiede di fare: Si chiede di conoscere le regole del gioco del minivolley e le tecniche di base

In che modo (singoli, gruppi..): Lavoro individuale e di gruppo

Quali prodotti: Partita finale in una giornata all'insegna dello sport e dell'amicizia

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti): Diffondere il gioco della pallavolo nella scuola primaria esaltando gli aspetti formativi del gioco, proponendolo come strumento didattico in grado di contribuire ad un equilibrato sviluppo del bambino

Tempi: 21 ore in tre mesi

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...): Docenti, esperti e allenatori dell'A.D.S Volley Girifalco

Criteri di valutazione: Saranno valutati il prodotto finale e il processo di elaborazione delle conoscenze secondo griglia allegata

PIANO DI LAVORO UDA

Unità di apprendimento: <i>La pallavolo va a scuola</i>
Coordinatore: Docente referente dell'attività
Collaboratori: Docenti di classe di Educazione fisica

SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Attività	Strumenti	Esiti	Tempi	Valutazione
1	Esposizione del progetto	Lezione frontale	Condivisione degli obiettivi	1 ora	Interesse e curiosità dimostrati
2	Esercitazioni di sviluppo motorio generale	Palestra	Coordinazione dinamica generale	1 ora	Autonomia dimostrata
3	Andature specifiche e generali introdotte attraverso il gioco	Palestra	Movimenti su comando	2 ore	Pianificazione delle azioni motorie
4	- Conoscenza e manipolazione della palla - Conoscenza e controllo iniziale del fondamentale del palleggio	Palestra	Organizzazione e lavoro in gruppo	4 ore	Controllo dell'esecuzione del gioco
5	La battuta dal basso	Palestra	Coordinazione visiva	2 ore	La battuta portando la palla nell'altro campo
6	Verifica intermedia	Palestra	Individuazione delle non conformità e loro risoluzione	1 ora	Capacità di trasferire le conoscenze acquisite
7	Controllo della palla in palleggio e bagher	Palestra	Coordinazione spazio-temporale	2 ore	Il bagher nei punti vuoti del campo avversario
8	Introduzione dei fondamentali d'attacco	Palestra	Sviluppo del gioco verso il gioco-sport	3 ore	Soluzione in maniera originale e creativa delle diverse situazioni di gioco
9	Introduzione dei fondamentali di difesa	Palestra	Sviluppo del gioco verso il gioco-sport	2 ore	Soluzione in maniera originale e creativa delle diverse situazioni di gioco
10	Presentazione del progetto	Manifestazione finale	Senso di appartenenza al gruppo e alla cooperazione	3 ore	Operatività delle conoscenze apprese

DIAGRAMMA DI GANTT

Fasi	Tempi				
1	Marzo				
2	Marzo				
3	Marzo				
4	Marzo				
5		Aprile			
6		Aprile			
7			Maggio		
8			Maggio		
9			Maggio		
10				Giugno	

RELAZIONE INDIVIDUALE DELLO STUDENTE

Descrivi il percorso generale dell'attività

Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu

Indica quali crisi hai dovuto affrontare e come le hai risolte

Che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento

Cosa devi ancora imparare

Come valuti il lavoro da te svolto