

# LICEO SCIENTIFICO MICHELANGELO

Programma di Educazione Fisica

Classe 2<sup>A</sup>

Anno Scolastico 2016/2017

## **Campo psicomotorio**

### **Padronanza dei movimenti di base**

Marciare, correre, saltare, lanciare, ecc.

### **Potenziamento Fisiologico**

Sviluppo e miglioramento delle capacità cardiocircolatorie e delle capacità fisiche (forza, resistenza, velocità e flessibilità)

Marcia e corsa anche in ambiente naturale, con durata, ritmi e intensità progressivamente crescenti, prove di resistenza (12' di corsa: test di Cooper), esercitazioni di atletica leggera (salti, lanci, prove di velocità), circuiti

### **Rielaborazione degli schemi motori**

Ricerca di situazioni non abituali del corpo nello spazio e nel tempo

Capovolte avanti e indietro con crescenti difficoltà.

### **Equilibrio e coordinazione**

Esercitazioni di preatletica, esercizi d'avviamento ai giochi sportivi

### **Pratica delle attività sportive**

Giochi sportivi di squadra : basket, pallavolo, calcetto, ecc.. Giochi sportivi individuali: atletica leggera

### **Attività in ambiente naturale**

## **Campo socio-affettivo**

### **Migliorare la propria disponibilità a partecipare agli eventi collettivi**

Giochi di squadra

### **Sviluppo dello spirito di collaborazione**

Lavori di gruppo con assistenza verso i compagni

### **Sviluppo delle capacità d'organizzazione**

Auto-organizzazione di mini tornei o piccole esercitazioni pratiche

## **Campo cognitivo**

### **Conoscenza delle regole dei giochi sportivi**

Arbitrare partite di giochi sportivi, rispettare le regole dei giochi

### **Conoscenza della posizione di alcuni gesti dell'atletica e della ginnastica**

Saper riconoscere e correggere gli errori di posizione e di esecuzione propri e dei compagni

### **Conoscenze teoriche**

Terminologia dei movimenti ginnastici

Elementi di Pronto Soccorso

Teoria e tecnica dei principali giochi di squadra : pallavolo, pallacanestro, calcio.

Teoria dell'atletica leggera : corse, salti, lanci.

L'insegnante  
Paolo Pireddu

