

ISTITUTO COMPRENSIVO "I.C. SAN MICHELE AL T."

UNITÀ DIDATTICA DI APPRENDIMENTO (UDA) "LA PALLAPUGNO LEGGERA"

Tipologia UDA	Discipline coinvolte	Tempi previsti
X Disciplinare ☐ Multidisciplinare ☐ Interdisciplinare ☐ Transizione	ED.FISICA	X I quadrimestre X II quadrimestre

SCUOLA SECONDARIA DI I°

CLASSE TERZA

anno scolastico 2025-2026

ATTIVITÀ PER ATTIVITÀ				
COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ELENCO DELLE ATTIVITÀ PREVISTE	VALUTAZIONE
Partecipare alle attività di gioco e di sport rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune	La pallapugno: regolamento di gara, fondamentali individuali e di squadra.	Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. Saper realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra. Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta.	Esercizi sui fondamentali tecnici (battuta, respingere la palla con la mano e l'avambraccio in coppia o davanti alla parete). Gioco di squadra. Studio del regolamento di gara, dei fondamentali individuali e di squadra.	La valutazione si baserà sull'osservazione delle abilità e sulla conoscenza del gioco, oltre che sull'impegno, la partecipazione e il fair play. Vi saranno anche dei test oggettivi sulle capacità relative ai fondamentali di gioco. Vi potranno essere valutazioni in itinere e al termine della UDA.
Utilizzare gli aspetti comunicativi o relazionali del messaggio corporeo	I gesti arbitrali.	Il significato dei gesti e dell'atteggiamento del corpo nel linguaggio non verbale.	L'arbitraggio nella pallapugno.	Si valuta la capacità di arbitrare il gioco.

MATERIALI UTILI PER L'ORGANIZZAZIONE E LA BUONA RIUSCITA DELL'ATTIVITÀ

Materiali a disposizione del docente: piccoli e grandi attrezzi presenti in palestra, supporto digitale (tablet) per la consultazione di materiale didattico, per l'archiviazione di dati relativi ai test eseguiti e per l'utilizzo di applicazioni utili per la pratica motoria. **Materiali forniti agli alunni:** palla leggera di piccole dimensioni, materiale didattico in formato digitale (testuale e video).