

Curricolo classe 4A BOSCHETTO – A.O GIOCARRE GLI SPORT PER APPRENDERE

Promosso da **CONI Cremona – Panathlon Club Cremona – Comune di Cremona**, con la collaborazione dell'**Ufficio Scolastico Territoriale di Cremona**. Progetto sperimentale di attività motoria polisportiva e multilaterale "Giocare gli Sport per Apprendere" edizione 2017 a Cremona Classi coinvolte: 2 classi quarte di scuole primarie di ogni I.C. di Cremona

**COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - CORPO E MOVIMENTO DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:
EDUCAZIONE FISICA
DISCIPLINE CONCORRENTI: ITALIANO-ARTE-SCIENZE-MUSICA-GEOGRAFIA-STORIA INGLESE-MATEMATICA**

FINALITA' DEL PROGETTO :

- L'iniziativa, mediante proposte/gioco di tipo multilaterale* e polisportivo**, non è mirata a un affinamento tecnico di tipo sportivo o a una specializzazione precoce, ma unicamente alla **crescita della dimensione educativa/formativa**; nello specifico, nell'ambito della specialità sportiva coinvolta, saranno utilizzati contenuti propri di diverse discipline e più in generale il movimento spontaneo quale base per esperienze motorie multiple propedeutiche a una gestualità motoria armonica e consapevole. Partecipano con proposte motorie proprie le Società Sansebasket, Torrazzo Victor, ASD Kodokan CR, Polisportiva Corona, ASD Gymnica CR, Club Scherma CR, ASD Ritmica Il Cerchio CR. L'educazione motoria così concepita diventa una occasione per **promuovere esperienze cognitive, sociali, culturali e affettive** tali da indurre il bambino a capire, accettare serenamente e riflettere sui cambiamenti morfo-funzionali che caratterizzano il personale processo di crescita, maturazione e sviluppo.
- L'apprendimento di nuove abilità motorie e la possibilità di sperimentare il successo delle proprie azioni sono fonte di gratificazione che **incentivano l'autostima** dell'alunno e **l'ampliamento progressivo della sua esperienza**.
- Nell'ottica della consapevolezza dell'unitarietà della persona che caratterizza l'offerta formativa scolastica, gli obiettivi del progetto tenderanno a **caratterizzare tutte le proposte motorie** predisposte dalla Società Sportive partecipanti **non come segmento autonomo, ma permeate dall'aspetto della trasversalità, quindi in stretto collegamento con le diverse aree disciplinari ed il complesso delle attività educative**.

NUCLEO FONDANTE	O.S.A.		ITINERARIO DIDATTICO	COMPETENZE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
IL CORPO	Sviluppo degli schemi motori di base (sono le unità base della motricità umana)	Camminare, correre, saltare, afferrare, lanciare, calciare, rotolare, arrampicarsi, strisciare, ecc.	Giochi che mirano ad aumentare le capacità coordinative con il coinvolgimento della gestualità spontanea; giochi individuali o di gruppo a corpo libero o con utilizzo di grandi e piccoli attrezzi con loro conoscenza, manipolazione, controllo.	
SPAZIO E TEMPO	Miglioramento della relazione tra il corpo e gli aspetti spazio/temporali	Utilizzo degli schemi motori di base in una successione, combinazione, variazione in azioni motorie anche complesse	Giochi con riferimenti spaziali, con gestione degli spazi topologici e/o euclidei, percorsi, slalom, elementi di gioco sport; giochi di sincronizzazione (la simultaneità, la successione, l'anticipazione), di valutazione di direzioni, traiettorie, distanze, orientamento del corpo.	
IL GIOCO, LO SPORT, IL FAIR PLAY	Il gioco, lo sport e il Fair Play (gestualità spontanea a di "gioco leale", cooperazione, inclusione, ecc)	Elementi di Gioco Sport per stimolare la cooperazione, il confronto leale, l'accettazione dei ruoli, ecc.	Giochi e proposte di Gioco-Sport che utilizzano una gestualità spontanea a indirizzo tecnico.	

ASPETTI METODOLOGICI

Esperienze di ludo motricità che prevedano

- ✓ Aumentate o diminuite difficoltà esecutive
- ✓ Aumentate o diminuite informazioni degli analizzatori (tattile, visivo, cinestesico, acustico, vestibolare)
- Variazioni dell'esecuzione del movimento
- Variazione di condizioni ambientali
- Combinazione di abilità già automatizzate
- Esercitazioni con controllo del tempo
- Variazione delle informazioni secondo l'analizzatore prevalentemente impegnato
- "ripetere senza ripetere" Il processo di conoscenza, apprendimento, esperienza, arricchimento motorio e cognitivo deve essere attivato nella continua ricerca di soluzioni anche a identiche proposte motorie ma variate negli elementi caratterizzanti in modo da permettere innumerevoli soluzioni per il raggiungimento di uno scopo. (Da slide parzialmente modificate di Riccardo Capanna Scuola dello Sport Liguria)
- l'istruttore è un facilitatore di esperienze il più variate nella forma e negli elementi caratterizzanti;
- coinvolgimento attivo di tutti i bambini, senza tempi lunghi di attesa;
- proposta di situazioni problema senza dare soluzioni;
- valorizzazione delle singole soluzioni dei ragazzi proponendole come esperienza al gruppo;
- formulazione di domande (senza dare risposte) e stimoli alla verbalizzazione in una continua alternanza di esperienze e prese di coscienza (Cosa possiamo fare? Ci sei riuscito? Come ti sei sentito? Recupero delle risposte e soluzioni dopo una situazione problema.....ecc);
- utilizzazione di valutazioni e indicazioni di tipo aspecifico positivo (incoraggianti, evidenziare i progressi, ecc) e specifico positivo (nella risoluzione originale di una situazione problema), di tipo specifico negativo senza commento e solo se immediatamente seguite da una possibile soluzione, mai quelle aspecifiche negative;
- mai esclusione di alcuno dal gioco; preferire il criterio delle penalità promettendo al raggiungimento di un "quorum" l'eliminazione che non avverrà mai in quanto si cambierà gioco prima;
- mantenimento di un ruolo attivo, cioè "dentro" la situazione e non ai margini;
- indicazioni e consegne chiare e adatte a quanto si vuole proporre;
- dosaggio corretto dell'aumento e/o diminuzione delle difficoltà esecutive;
- variazione delle condizioni ambientali, dei mezzi utilizzati, dei riferimenti temporali esecutivi, degli analizzatori percettivi coinvolti in maniera primaria;
- essere autorevoli ma non repressivi;

VERIFICHE E VALUTAZIONI SUGLI ESITI :

(a livello di docente di classe) la docente di classe provvederà costantemente ad osservare gli alunni e a redigere apposite tabelle di osservazione; nell'ora curricolare di lezione riproporrà alcune situazioni motorie ritenute particolarmente significative;

(a livello di staff tecnico) - confronto e raccolta dei dati dei test motori e cognitivi, iniziali e finali; - confronto delle valutazioni con le classi di confronto; - raccolta e acquisizione delle schede di progetto di competenza delle singole società sportive partecipanti; - proposta a fine iniziativa di questionario sul livello di gradimento da parte alunni, genitori, personale scolastico; sarà presente nel questionario un sezione dedicata a suggerimenti e indicazioni per una eventuale nuova proposta il prossimo anno; - report da parte delle società sportive circa i feedback rilevati nei loro interventi; - proposta di una festa finale per valutare il grado di partecipazione e le coordinazioni motorie dei ragazzi con la presenza attiva di tutti gli attori dell'iniziativa; in quella occasione saranno distribuiti gadget e materiale ricordo ai ragazzi; - relazione/report finale da parte dello staff tecnico del CONI circa gli esiti e valutazione finale.

In itinere sarà cura dello staff tecnico monitorare l'attività e il grado di interazione tra l'attività didattica curricolare e gli educatori delle società sportive (docente curricolare/istruttori/ragazzi).

Cremona 25 ottobre 2016

Simona Teresa Frittoli

