

I. C. "SAN GIROLAMO"
VENEZIA

Anno scolastico 2017/2018

PROGETTO DI POTENZIAMENTO DI EDUCAZIONE FISICA NELLA SCUOLA PRIMARIA

"IL GIOCO – SPORT"

Il progetto è rivolto alle classi quinte dei tre plessi della scuola primaria dell' Istituto Comprensivo "S. Girolamo" ed ha come obiettivo lo sviluppo, nei giovani allievi, delle conoscenze e delle abilità specifiche dei giochi e del gioco – sport. L'attivazione di tali conoscenze e abilità sono molto importanti perché vanno a stimolare i tre ambiti della personalità: cognitivo, motorio e relazionale. Il loro coinvolgimento è possibile perché una delle caratteristiche più significative del gioco è l'azione di squadra.

La possibilità di interagire, di confrontarsi, di conoscersi, di imparare a collaborare è un bisogno che trova risposte nelle attività motorie, in particolare nel gioco. L'obiettivo della socializzazione rappresenta una meta impegnativa per i bambini in via di evoluzione dove il bisogno di manifestare la propria individualità si scontra con la necessità di porsi in relazione con gli altri.

Il progetto si propone di offrire un percorso che permetta a ciascun allievo/a di rafforzare il contatto con il proprio gruppo in modo piacevole e rispettoso, di intensificare la comunicazione accettando gli altri compagni anche nelle diversità, migliorando in questo modo la capacità di relazionarsi e la capacità di rispettare le consegne e le regole.

I bambini verranno invitati a lavorare e ad interagire per risolvere problemi comuni, a muoversi nello spazio insieme ad altri con l'uso di attrezzatura, e ad adattarsi alle reciproche abilità collaborando per il successo comune.

Le modalità di intervento si svolgeranno attraverso proposte che riguardano tutti quei giochi in cui il risultato dipende da ciascuno e da tutti, in cui si mettono in campo l'accettazione degli altri, l'aiuto, la collaborazione, l'intraprendenza, il coraggio, l'organizzazione, l'autocontrollo, la responsabilità, la sicurezza...per un obiettivo comune.

Non si lavorerà per esclusione, si garantirà a tutti la massima partecipazione adattando regole e giochi al tipo di gruppo che si presenta.

Scopo principale del progetto è quello di offrire più occasioni agli allievi/e di prendere coscienza delle proprie risorse e potenzialità e di riconoscere su se stessi un ruolo adeguato alle proprie abilità.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

CONOSCENZE

Conoscere gli elementi del gioco e del gioco-sport.

ABILITA'

Cooperare e accettare i vari ruoli nel gioco.

Comprendere e prevedere le intenzioni degli altri in alcune situazioni specifiche di gioco (osservare le strategie di gioco e l'anticipazione delle azioni)

PROPOSTE OPERATIVE

"La fortezza" (La classe forma un cerchio, tenendosi per mano, fronte rivolta verso il centro. A rotazione un bambino rimane fuori e cerca di entrare): per ideare strategie, reagire ai movimenti dell'altro, ostacolare, simulare, tirare, tenere spingere...

Varianti: fortezza che gira su se stessa; può allargarsi e stringersi; può muoversi nello spazio a disposizione; i bambini cambiano modo di legarsi tra loro.

"Aiuto" (Il cacciatore...) per sviluppare la collaborazione e il reciproco aiuto per uno scopo comune.

Varianti: utilizzare diversi modi di legarsi al compagno; anche il cacciatore può chiedere aiuto; cacciatore e fuggitivo a coppie mentre i bambini sono a gruppi di quattro.

"I sassi numerati" (i bambini sono numerati per 5 o per 6, si alternano nel correre e nel sostare sul posto): accettazione del proprio ruolo e delle regole e miglioramento dello sviluppo dell'autocontrollo.

Varianti: al posto dei sassi utilizzare nomi di animali che strisciano. Al posto di un solo numero chiamare più numeri contemporaneamente.

"Bianco e nero" (due squadre che si inseguono disposte su due righe parallele a coppie di fronte...): muoversi negli spazi comuni insieme agli altri e acquisire sicurezza nel gruppo.

Varianti: si può prendere solo il compagno di coppia; si può prendere chiunque con piccoli ostacoli nello spazio di gioco.

"Staffetta del lanciatore" (un giocatore per ogni squadra si dispone dentro un cerchio e i suoi compagni di fronte a lui a qualche metro di distanza. Il giocatore nel cerchio al via lancerà la palla al primo compagno in fila davanti a lui che dovrà di corsa riportargliela e fermarsi dietro al cerchio e così fino a che tutti i compagni non saranno dietro al lanciatore...)

"Percorsi di distanze" (a coppie, una palla per coppia si eseguono passaggi mentre ci si muove in un percorso con coni a varie distanze tra loro...): per sperimentare situazioni in movimento in cui si deve comunicare e collaborare a distanze diverse.

Varianti: un pallone a testa per organizzare ancora meglio i passaggi.

"Almeno un minuto" (2 vs 1, i giocatori che portano la palla devono mantenerne il possesso per almeno 1 minuto): rappresenta una situazione appropriata perché si verifica spesso nei giochi sportivi cosiddetti "di invasione".

"Gioco dei dieci passaggi" (due squadre si contendono il possesso di palla...): per osservare la coordinazione spazio-temporale in un contesto dinamico e mai identico; per osservare le strategie di gioco e l'anticipazione di gioco.

"Calcio seduti" (due squadre si affrontano in una versione di gioco dalla posizione seduta senza calzare le scarpe): per osservare il gioco di squadra equilibrato senza corse inutili e caratterizzato da occupazione degli spazi intelligente e completa.

"La Banda Bassotti" (metà classe gioca con una palla a testa, l'altra metà senza...): accettare di lavorare con tutti, osservare e valutare le azioni del compagno, andare in aiuto del compagno.

"I pompieri" (due squadre disposte sul campo con la rete che le divide, giocatori a coppie con sacchetto per il recupero della palla...): adattarsi ai compagni, sviluppare la collaborazione. Varianti: con un telo più grande; con due palloni in contemporanea; con un passaggio nel proprio campo.

"Palla bersaglio" (campo di gioco diviso in tre zone, nella zona centrale è posto un pallone nelle altre due stanno le squadre che al via cercheranno di colpire con la loro palla il pallone al centro per mandarlo nella zona del campo avversario conquistando un punto ogni volta che ci riusciranno).

"Vuotacampo" (due campi di gioco divisi dalla rete. Vengono utilizzati molti palloni, al via i giocatori dovranno lanciaarli nel campo avversario. Al segnale di stop si contano i palloni rimasti in ciascun campo. Vince la squadra che ha meno palloni). Varianti: si rimandano i palloni colpendoli o lanciandoli con altre parti del corpo per esercitare diverse capacità.

"Fulmine" (due squadre: A, disposta all'interno del campo da pallavolo con i giocatori posizionati all'interno di cerchi posti in ordine sparso, B disposta all'esterno del campo con i giocatori posizionati a coppie. Scopo del gioco: i giocatori della squadra A tentano di colpire con la palla il giocatore della squadra B che dopo aver lanciato entra nel campo e vi rimane fin tanto che il compagno di coppia non abbia eseguito due giri attorno al campo di pallavolo. Si gioca una coppia per volta). Regole di lancio, di presa al volo, di posizione. Difficoltà di colpire un bersaglio in movimento (coordinazione oculo-manuale, velocità).

"Palla al re" (con il pallone ovale)

"Palla rilanciata"

"NBA"

Queste ultime tre proposte riguardano la preparazione ai giochi selezionati per la manifestazione sportiva scolastica del nostro Istituto "Giochiamo per gli altri" che si svolgerà nel periodo di maggio con gli alunni delle classi prime della scuola secondaria.

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

Per la realizzazione del progetto dell'anno in corso si prevede di articolare il lavoro in 65 ore corrispondenti a 32 settimane del periodo scolastico che va dal 26/09/2017 al 09/06/2018. Gli interventi nelle cinque classi quinte dei tre plessi dell'istituto saranno così distribuite:

SCUOLA DIEDO: una classe 5^a (ore 13)

SCUOLA G. GALLINA: due classi 5^a (ore 26)

SCUOLA S. GIROLAMO: due classi 5^a (ore 26)

L'attività di coordinamento con le docenti dei tre plessi dell'istituto è stata effettuata durante il periodo dal 18/09 al 22/09 settembre 2017.

Sentite le richieste delle docenti della primaria riguardanti i periodi in cui inserire gli interventi nelle classi, valutate le particolari esigenze che ciascun plesso ha evidenziato, vengono programmate le lezioni secondo calendario allegato.

Venezia 16 ottobre 2017

La docente
Prof.ssa Manuela Zane

[illegible]