



TITOLO PROGETTO: “Più Sport a Scuola. Dal gioco allo sport, per uno stile di vita attivo”		
AREA PROGETTUALE	Arricchimento offerta formativa	
■ AREA 1	INCLUSIONE INTERVENTI E SERVIZI PER GLI ALLIEVI	Progetto trasversale
□ AREA 2	CURRICOLO E VALUTAZIONE	
□ AREA 3	TECNOLOGIE PER L'INFORMAZIONE E LA COMUNICAZIONE (TIC)	
	RECUPERO E POTENZIAMENTO	
	PROGETTI di RETE	
	ALTRO (specificare)	
Referente/i progetto	D'Ambra Carmen	
Periodo di svolgimento (mesi)	Da ottobre a giugno a.s. 2018-2019 . Gli interventi saranno attuati con modalità diverse, in funzione delle attività proposte e delle disponibilità delle società e delle insegnanti di classe. Coinvolgimento di tutto l'istituto dal giornate dal 7 al 8 marzo 2019 “Giornate dello sport” come dal calendario scolastico della Regione Veneto).	
Numero ore	20	
Il progetto è	Per la scuola d'infanzia e la scuola primaria □	
Destinatari	Tutti gli alunni dalla scuola dall'infanzia e della primaria.	
Numero destinatari	600	
Risorse coinvolte (Specificare componenti gruppo)	Tutti i docenti ed in particolare degli insegnanti referenti per l'educazione motoria. Istruttori qualificati delle società sportive aderenti; esperti esterni; genitori.	
MOTIVAZIONI E FINALITA'		
<p>Alla scuola, come a tutte le agenzie educative che con essa entrano in relazione, è richiesta un'attenzione profonda ai valori fondamentali del rispetto degli altri, della collaborazione, del vivere bene insieme, rispettando sé stessi per star bene con gli altri”.</p> <p>L'esperienza di gioco e quella sportiva, contestualizzandosi in modo specifico in area motoria, connettendosi con le aree sociale, cognitiva ed affettiva e ponendosi anche in prospettiva di prevenzione al disagio, sono un valido contributo nella formazione personale e culturale dei bambini.</p> <p>Questo progetto ha come finalità affiancare le già programmate attività curricolari, per sostenere un percorso di educazione motoria e sportiva che prendendo le mosse dal gioco e dallo sport nelle loro molteplici forme e radici culturali, favorisca:</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'acquisizione di un stile di vita più attivo attraverso il miglioramento della cura della propria persona (per stare bene) - la comunicazione e relazione con gli altri (abilità prosociali) per stare bene insieme ; - l'acquisizione del valore delle regole e dell'importanza dell'educazione alla legalità. <p>Il progetto si propone attraverso la figura del referente sport per la scuola primaria e l'infanzia :</p> <ul style="list-style-type: none"> - di rendere continuativa e stabile la comunicazione tra scuola e territorio; - migliorare la collaborazione con le associazioni sportive attive sul territorio per accrescere i valori veicolati dallo sport e rendere l'esperienza un'opportunità da estendere oltre l'ambito scolastico; - gestire le proposte le “giornate dello sport” previste dalla Regione Veneto dal 7 marzo al 9 marzo 2019; - collaborare con il comitato genitori per la realizzazione della festa finale d'Istituto; <p>Si propone in collaborazione con la funzione strumentale curricolo il raggiungimento di obiettivi di miglioramento dei rapporti tra le scuole che formano l'istituto comprensivo, offrendo opportunità di continuità verticale al percorso educativo nel passaggio dalla scuola dell'infanzia alla scuola primaria;</p> <p>Si propone in collaborazione con la funzione strumentale inclusione e intercultura di ricercare e incrementare attività sportive che permettano</p> <ul style="list-style-type: none"> - la piena integrazione tra bambini e ragazzi appartenenti a culture diverse e con diverse abilità; - di promuovere e valorizzare iniziative e/o progetti che coinvolgono gli immigrati anche nei loro Paesi di origine a tutela dei diritti primari delle popolazioni che vivono in condizioni di estremo disagio al fine che possano diventare PONTE tra diverse culture. 		

OBIETTIVI**Obiettivi Trasversali**

- Rispettare le regole.
- Avere capacità di autocontrollo.
 - Mostrare autonomia nelle scelte e nella gestione del tempo libero.
 - Saper lavorare in gruppo.
 - Avere consapevolezza di sé.
 - Riconoscere i propri limiti.
 - Avere capacità di critica e di autocritica.
 - Saper affrontare situazioni problematiche.
 - Saper valutare i risultati.
 - Relazionare in modo corretto.
 - Rispettare le strutture scolastiche e i materiali

Obiettivi Specifici in termini di competenze

Sono in linea con quanto espresso nel Ptof e modulati a seconda delle caratteristiche dei partecipanti,

CONTENUTI

(specificare temi trattati e ambiti disciplinari)

Il progetto vuole implementare e promuovere :

1. nuove e sempre più complesse abilità motorie e corporee, nonché consolidare quelle già acquisite;
2. linguaggi specifici dell'Educazione motoria, quali il linguaggio motorio (linguaggio prevalente nelle attività ludico-motorie), il linguaggio sportivo(linguaggio prevalente nel gioco-sport, il linguaggio espressivo- motorio(linguaggio prevalente nei giochi della tradizione ludica infantile, ecc.).
3. l'interazione con i compagni mediata dal gioco e per rinforzare la personale identità;
4. le possibili connessioni tra questo progetto e gli altri progetti educativi attuati quali l'educazione all'ambiente, l'educazione interculturale, l'educazione alla salute, l'educazione alla cittadinanza attiva, ecc.

Nel gioco motorio e corporeo il bambino interiorizza comportamenti a valenza comunicativo- relazionale, acquisisce conoscenza e consapevolezza di sé e del mondo circostante, sviluppa la capacità di formulare ipotesi e risolvere problemi. In tutto ciò è evidente un sostanziale contributo all'acquisizione di un sapere complesso, di cui i progetti su indicati sono parte integrante, e la cui realizzazione può concretamente contribuire l'esperienza educativa motorio-corporea.

Le esperienze saranno scelte tenendo conto delle disponibilità, degli spazi e dei tempi, attingendo ad una vasta gamma di opportunità:

*Esercizi, giochi che prevedano l'utilizzo di molteplici schemi motori ed in particolare il lanciare, l'afferrare, il colpire, il calciare finalizzati allo sviluppo degli aspetti coordinativi.

*Esperienze che consentano di arricchire le informazioni (senso-percezioni) relative al proprio corpo: yoga; danza.

*Esperienze manipolative e di grafismo: riproduzione e rappresentazione di un percorso attraverso il disegno.

*Giochi di esplorazione attiva dello spazio ambiente attraverso percorsi-spostamenti eseguiti individualmente o a gruppi per il controllo del proprio corpo in riferimento ad oggetti e persone ferme o in movimento (mappe-reticoli-punti di riferimento).

*Percorsi misti e circuiti in palestra e in ambiente naturale realizzati secondo diverse possibili varianti esecutive.

*Esercizi e giochi di equilibrio

*Giochi, percorsi, traslocazioni, svolti singolarmente, a coppie, in gruppo.

le controllo di più schemi motori: afferrare-colpire, correre-palleggiare, prendere-tirare, ecc.

*Esercizi, giochi individuali, a coppie, in gruppo

*Esperienze motorie che facilitino la presa di coscienza e valutazione delle proprie funzioni fisiologiche;

*Giochi ed esercizi per la percezione degli atti respiratori;

*Attività di informazione legate alla dietetica sportiva e norme di igiene alimentare;

*Giochi sportivi semplificati individuali e di squadra: basket, volley, minirugby, giocoatletica, calcio ecc, che consentano di conoscere ed apprendere i principali gesti tecnici utili al gioco.

*Percorsi, staffette e circuiti svolti in palestra o all'aperto (orientering) realizzati secondo sequenze preordinate dall'insegnante o inventate dai ragazzi con le diverse possibili varianti.

*Esperienze di esplorazione e ricognizione dei vari spazi d'azione e delle norme che ne regolano il loro utilizzo.

*Approfondimento delle tematiche relative alla prevenzione degli infortuni e alle "buone regole" igieniche.

ATTIVITA' riferito alla specifica organizzazione CON SPECIFICA MODULI ATTIVITA' e ORE		
	ATTIVITA'	ORE
1.	Progettazione: contatto con società sportive presenti sul territorio	8
2.	Esecuzione: di attività di coordinamento e collaborazione con insegnanti di classe per attività progettate e per la gestione della Settimana dello sport.	8
3.	Ore aggiuntive di non insegnamento	2
4.	Verifica e monitoraggio	2
5.		
6.		
% percentuale degli alunni che devono raggiungere gli obiettivi minimi		100%
Modalità valutazione dei risultati		Al termine delle esperienze di progetto verrà predisposta una valutazione dei processi attivati e dei risultati ottenuti attraverso alcuni momenti congiunti di verifica esplicitati attraverso una relazione di sintesi finale. In particolare, le procedure di valutazione saranno finalizzate all'osservazione della coerenza tra le finalità del progetto e gli obiettivi raggiunti, confrontando gli strumenti utilizzati e le risorse impiegate.
Strumenti di ricerca		
Metodologia		Nell'ambito di una educazione motoria e sportiva proposta si attueranno metodologie "aperte"(capaci di generare molteplici stimoli) diversificate esperienze di gioco-sport per creare le condizioni didattiche idonee a far conoscere e sperimentare (capacità di riuscire) e suscitare interesse e motivazione nei partecipanti. Pertanto all'interno degli interventi si utilizzeranno metodologie : <ul style="list-style-type: none"> • induttive (per libera esplorazione, per scoperta guidata, per problem solving); • deduttive (metodo prescrittivo-direttivo e quello per assegnazione dei compiti)
Spazi strumenti e materiale di supporto		<i>Palestra attrezzatura presente</i>
Modalità coinvolgimento consigli di classe/interclasse/intersezione		
Ricaduta azione formativa nei consigli di classe/interclasse/intersezione		
Modalità di diffusione		Assemblee di classe e di sezione; consigli di interclasse.
Spazi richiesti		Le attività si svolgeranno nelle palestre, spazie e aule dei plessi.