



I NUOVI GIOCHI DELLA GIOVENTÙ

Ipotesi di progetto



IL PROGETTO IN UNA PAGINA

I RIFERIMENTI NORMATIVI

INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria.

L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.

Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione delle esperienze ritmico-musicali e coreutiche.

Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.

Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extra scolastico.

Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducano dipendenza. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado.

L'alunno consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.

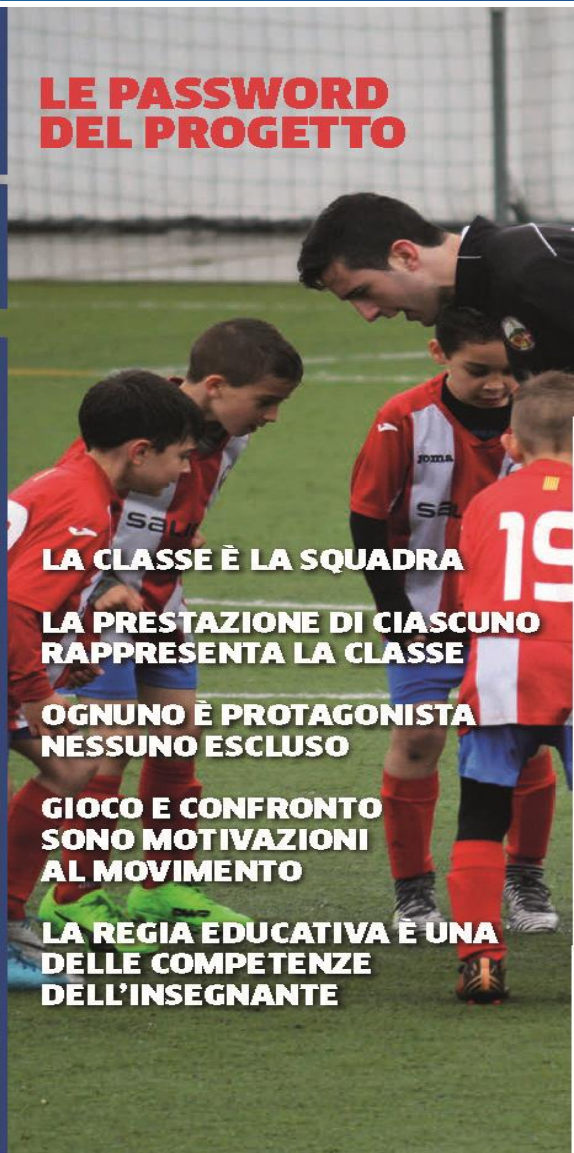
Utilizza le attività motorie e sportive adattando il movimento in situazione.

Utilizza gli aspetti comunicativo - relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (Fair Play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.

Riconosce, ricerca e applica a sé stesso comportamenti di promozione dello star bene in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.

Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e impegnarsi per il bene comune.

LE PASSWORD DEL PROGETTO



LA CLASSE È LA SQUADRA

LA PRESTAZIONE DI CIASCUNO RAPPRESENTA LA CLASSE

**OGNUNO È PROTAGONISTA
NESSUNO ESCLUSO**

**GIOCO E CONFRONTO
SONO MOTIVAZIONI
AL MOVIMENTO**

**LA REGIA EDUCATIVA È UNA
DELLE COMPETENZE
DELL'INSEGNANTE**



IL CORPO, IL MOVIMENTO E IL GIOCO

Per le prime tre classi della scuola primaria, che in quella fascia di età si caratterizza per la dimensione emotivo-affettiva dei piccoli alunni e che coinvolge le loro disposizioni, le motivazioni e gli atteggiamenti individuali che tendono a conferire senso e valore personali all'esperienza corporea e motoria nell'ambiente scolastico educativo.

IL GIOCO, LO SPORT E LE REGOLE

Per gli alunni delle quarte e quinte classi che in quelle età si caratterizza per la dimensione intellettuale-cognitiva che riguarda la comprensione e l'organizzazione in termini, concetti, principi e rapporti di causa effetto e spazio temporali nell'ambito della pratica multisportiva.

I NUOVI GIOCHI DELLA GIOVENTÙ

Per gli alunni del triennio della secondaria di primo grado che valorizza la dimensione operativa-funzionale e che riguarda il tipo, la quantità, e la qualità delle capacità motorie e delle abilità motorie proprie degli sport e delle attività praticate.

IL GIOCO DA HUIZINGA A CALLOIS AI NGDG

Secondo la classificazione di R.Challois, quelle di gioco sono situazioni che esercitano precocemente un'attrazione irresistibile, mentre ogni gioco (secondo J.Huizinga) si realizza attraverso l'interazione continua tra divertimento (paidia) e regole (ludus).



Figura 2 – La classificazione di Callois (Callois 1981)



GIOCOSPORT 1985 n.p.

GIOCO-SPORT

GIOCO_SPORT

GIOCO/SPORT

GIOCO&SPORT

IL GIOCO, LO SPORT LE REGOLE

IL FAIR PLAY DAL 2012 A OGGI

PROGETTO SCUOLA PRIMARIA CORPO MOVIMENTO GIOCO IL GIOCO LO SPORTE E LE REGOLE



In questa fascia d'età si prediligono attività ludico-motorie di base incentrate sui temi della corporeità, del movimento, dell'emozione, della scoperta, della relazione causa effetto nel tempo e nello spazio. Lo sfondo è sempre quello del gioco, della ludicità, della partecipazione di tutti, delle condizioni facilitanti l'esecuzione.

- Giocare con il corpo
- Giocare con gli altri
- Giocare con gli oggetti
- Giocare con la musica
- Giocare nell'ambiente
- Giocare con i saperi
- Giocare con le tradizioni

La sequenza di “giocare con” si riferisce solo ai singoli a temi differenti da far ruotare nell'ambito dell'anno scolastico, ma anche alle loro combinazioni multiple (corpo+musica p.es.) come traguardi sui quali misurarsi e confrontarsi nel corso delle Manifestazioni dei Giochi a Scuola.

Nelle proposte didattiche per gli alunni **delle classi quarte e quinte** la componente emotiva, assieme a quella cognitiva, è sempre presente ma non più preponderante; ad essa si aggiunge e mano a mano assume sempre più rilevanza, la componente sociale, vale a dire quella connessa a funzioni sociali quali ad esempio la collaborazione, la cooperazione, la comunicazione, i ruoli.

- Alle proposte aderisce e partecipa l'intera classe.
- La squadra è la classe e la squadra è composta da tutti i suoi alunni.
- Nessuno può essere escluso.
- La proposta tecnica prevede tre tipologie di attività.
- Ogni classe dovrà partecipare con tutti i suoi alunni alle prove previste nelle tre diverse tipologie di attività.

Le tipologie di attività

- delle abilità sportive atletiche
- delle abilità sportive ginnico espressive
- delle abilità sportive dei giochi di squadra con la palla

I NUOVI GIOCHI DELLA GIOVENTU'



**PROGETTO SCUOLA SECONDARIA
DI PRIMO GRADO
I NUOVI GIOCHI DELLA GIOVENTU'**

I NUOVI GIOCHI DELLA GIOVENTÙ

Con riguardo alla scuola secondaria, d'intesa con il CONI, le Federazioni Sportive Nazionali e il CIP, le attività saranno finalizzate a conseguire un corretto ed efficace avviamento alle discipline sportive, in quanto occasione di utilizzare il momento sportivo come competizione fra gli alunni e l'agonismo, come impegno a dare il meglio di sé nel confronto con gli altri e a conseguire un'adeguata preparazione nelle discipline sportive, anche ai fini della partecipazione alle attività agonistiche di categoria, con l'inclusione di quelle dedicate agli alunni con disabilità.