



PROGETTO



Anno Scolastico 2017/18

Denominazione progetto	Sport di classe
Responsabile/referente	Ins. Montinaro Anna Rita
Il progetto è stato già attuato negli anni precedenti	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
Classe/i coinvolte	Tutte le classi della Scuola Primaria di Calimera e di Martignano
N° Alunni coinvolti	
Discipline coinvolte	EDUCAZIONE FISICA
Data di inizio e conclusione delle attività progettate	Inizio: dicembre 2017 Fine: 30 maggio 2018
Situazione su cui interviene	Con questo progetto si intende potenziare l'offerta formativa della scuola per l'acquisizione delle competenze motorie e di gioco-sport. Nel corso degli anni alcune associazioni del territorio hanno supportato la scuola con i loro esperti che affiancavano i docenti curricolari durante le attività di educazione fisica. Lo scorso anno, la scuola ha aderito, per la scuola primaria di Calimera e Martignano, al progetto Nazionale "Sport di classe" per l'educazione fisica nella scuola primaria. Ritenendo tale esperienza altamente formativa, la scuola intende continuare ad avvalersi dell'opportunità offerta dal MIUR.
Competenze da promuovere	Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole. Assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo. Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.
Contenuti disciplinari	Possibili attività per le classi prime e seconde: giochi sugli schemi motori di base, giochi senso-percettivi, giochi ritmico-espressivi (anche bans, canti a ballo, ecc.), giochi sulle capacità coordinative, giochi di movimento tradizionali, percorsi, staffette, giochi adattati/integrati. Per le classi terze, quarte e quinte potranno essere proposte esperienze con maggiore complessità ed articolazione. Alcuni esempi di possibili attività: esperienze di giocosport individuali, di squadra e di promozione del multisport, attività ritmico-espressive, giochi cooperativi/collaborativi,

	giochi di movimento tradizionali/popolari, percorsi, staffette, giochi su “altre” abilità(giocoleria, equilibrio, ...), giochi e giocosport adattati e/o integrati. In tutte le attività proposte si attiveranno strategie per l’inclusione dell’alunno con disabilità.
Attività previste	Il presente progetto intende privilegiare esperienze prevalentemente a carattere ludico-motorio, preferibilmente organizzate nel piccolo gruppo, con poche regole e di semplice realizzazione, adeguando tempi di gioco ridotti e tempi di recupero adeguati e frequenti con rotazioni su più giochi, tali da mantenere sempre alta la “tensione” ludica dell’evento. Possibili attività per le classi prime e seconde: giochi sugli schemi motori di base, giochi senso-percettivi, giochi ritmico-espressivi (anche bans, canti a ballo, ecc.), giochi sulle capacità coordinative, giochi di movimento tradizionali, percorsi, staffette, giochi adattati/integrati. Per le classi terze, quarte e quinte potranno essere proposte esperienze con maggiore complessità ed articolazione. Alcuni esempi di possibili attività: esperienze di giocosport individuali, di squadra e di promozione del multisport, attività ritmico espressive, giochi cooperativi/collaborativi, giochi di movimento tradizionali/popolari, percorsi, staffette, giochi su “altre” abilità(giocoleria, equilibrio, ...), giochi e giocosport adattati e/o integrati. In tutte le attività proposte si attiveranno strategie per l’inclusione dell’alunno con disabilità. Tutte le attività saranno svolte attraverso il supporto del tutor sportivo secondo le linee programmatiche dettate dall’Organismo Nazionale per lo Sport a Scuola.
Caratteristiche innovative del progetto	La presenza del Tutor sportivo individuato avrà il compito di fornire supporto organizzativo/metodologico/didattico, secondo le linee programmatiche dettate dall’Organismo Nazionale per lo Sport a Scuola. In particolare collabora alla progettazione delle attività didattiche, alla programmazione e realizzazione delle attività motorie e sportive scolastiche, in stretto raccordo con il Dirigente scolastico, l’insegnante di classe; garantisce esemplificazioni operative in orario curricolare in compresenza con il docente di classe con presenza di alcune ore al mese per ciascuna classe assegnata; garantisce l’individuazione di strategie per la partecipazione attiva degli alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES) e con disabilità; favorisce la razionalizzazione delle collaborazioni con Organismi Sportivi del territorio in coerenza con il Piano Triennale dell’Offerta Formativa (PTOF); supporta la realizzazione del percorso valoriale previsto dal presente progetto; garantisce la programmazione, organizzazione e la presenza in occasione dei Giochi di fine anno scolastico.
Prodotto finale	Manifestazione finale
Priorità cui si riferisce (RAV 2016-17)	Promuovere la progettazione di un’offerta formativa ampia e diversificata, adeguata ai bisogni di ogni alunno/a
Traguardo di risultato (RAV 2016-17)	Incremento di offerta formativa diversificata
Obiettivo di processo (RAV 2016-17)	Migliorare gli esiti formativi ed educativi degli studenti
Altre priorità (eventuale)	Consentire a tutti gli alunni una partecipazione attiva e inclusiva, compatibilmente con le potenzialità di ognuno Stimolare la riflessione degli alunni sui valori educativi dello sport Utilizzare nell’esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.

Risorse finanziarie necessarie	Non necessita di risorse finanziarie in quanto si svolge in orario scolastico con l'intervento dell'esperto messo a disposizione dal CONI
Risorse umane (ore) / area	Tutor sportivo, docenti di educazione fisica per la scuola primaria; docenti di classe, referente del progetto, responsabili di plesso, Dirigente Scolastico. Il progetto si svolgerà in orario curricolare secondo un calendario concordato con il tutor sportivo.
Altre risorse necessarie	Palestre, cortile, campi o impianti sportivi in dotazione alla scuola; attrezzature sportive già presenti a scuola e quelle fornite dal progetto per un miglior svolgimento dell'attività a scuola.
Indicatori utilizzati	Grado di interesse degli alunni per le attività proposte livello di competenze raggiunte nella valutazione disciplinare Grado di miglioramento delle relazioni tra gli alunni rispetto delle regole in situazione di gioco-sport: encomi o apprezzamenti ricevuti durante le manifestazioni sportive
Valori / situazione attesi	Innalzamento nella valutazione finale media della classe delle competenze di educazione fisica. Riduzione di comportamenti scorretti in situazione di gioco-sport e di relazione nel gruppo.
VERIFICA VALUTAZIONE	Gli alunni saranno valutati attraverso le abilità dimostrate nell'ambito di percorsi, esercizi e giochi
Autovalutazione	Questionario somministrato agli alunni per verificare l'indice di gradimento del progetto; analisi dei punti di forza e di debolezza
Diffusione dei risultati	Giornate di sport, aperte ai genitori; produzione di un video da pubblicare su facebook, sul sito scolastico e articoli per il giornalino d'Istituto Kalimera News e per la pagina manifestazioni e studenti del sito scolastico.

Calendarizzazione – cronogramma delle attività

Fasi dell'attività	Settembre	Ottobre	Novembre	Dicembre	Gennaio	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio	Giugno
Progettazione percorsi sotto forma di gioco.	x									
Esercitazioni e giochi	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Giornate di sport										x

data_ _12_/_10_/_2017_

Il Responsabile del Progetto

Ins. Montinaro Anna Rita

Parte riservata al D.S.

Approvato dal Collegio dei Docenti	In data 16/_10_/_2017_
Indicare Codice del progetto e/o attività	

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Piera Ligori