




PROGETTO



Anno Scolastico 2017/18

<p>Denominazione progetto</p> 	<p style="text-align: center;"><i>SPIKE 3</i></p>
<p>Responsabile/referente</p>	<p>Luigino Sergio</p>
<p>Il progetto è stato già attuato negli anni precedenti</p>	<p>SI <input type="checkbox"/> NO <input checked="" type="checkbox"/></p>
<p>Classe/i coinvolte</p>	<p>Tutte le classi della scuola primaria di Calimera e Martignano. Tutte le classi della scuola secondaria di Calimera e Martignano</p>
<p>N° Alunni coinvolti</p>	<p>TUTTI</p>
<p>Discipline coinvolte</p>	<p>Educazione Fisica- Cittadinanza e Costituzione</p>
<p>Data di inizio e conclusione delle attività progettate</p>	<p>Ottobre- Giugno</p>
<p>Situazione su cui interviene</p>	<p>La Federazione Italiana Pallavolo ha da sempre rivolto particolare attenzione al mondo scolastico e per promuovere la pratica sportiva indirizzata ad un corretto sviluppo psicomotorio, propone e realizza progetti ed eventi anche in collaborazione al MIUR, destinati agli alunni di Istituti Scolastici di ogni ordine e grado.</p> <p>"S3", il progetto innovativo che il Settore Scuola FIPAV propone a partire dal corrente anno scolastico e riconosciuto dal MIUR con nota 7163 del23/10/15, si basa su una dettagliata progressione tecnico-didattica per ogni fascia d'età, mirata a coinvolgere tutti gli alunni in modo semplice, dinamico e divertente.</p> <p>Tutti i progetti del Settore Scuola e Promozione sono sponsorizzati da Kinder+Sport, progetto di responsabilità sociale creato da Ferrero con l'obiettivo di promuovere tra i giovani uno stile di vita attivo attraverso la diffusione dello sport.</p> <p>E' stata avviata la sperimentazione del progetto presso oltre mille istituti scolastici coinvolti attraverso i comitati territoriali Fipav. Queste scuole, affiancate da società sportive federali, utilizzeranno e metteranno a frutto i materiali didattici e sportivi S3.</p> <p>Questa fase di sperimentazione dei contenuti proposti si concluderà entro gennaio 2017, prevedendo quindi a seguire un debito lavoro di osservazione e valutazione di quanto emergerà dai questionari appositamente predisposti relativamente alla validità e al gradimento dei contenuti e di tutti i materiali proposti.</p> <p>A partire dalla primavera 2017 verranno attivate iniziative di promozione finalizzate al coinvolgimento di nuovi istituti scolastici per l'attivazione del</p>

	progetto S3 su scala nazionale a partire dall'anno scolastico 2017/18, oltre a proseguire la collaborazione con le scuole coinvolte nella fase sperimentale.
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	Spikeball. Gioco della pallavolo: battuta, ricezione, alzata, attacco, muro e difesa. Gioco a squadre con un numero di giocatori variabile: 2 contro 2, 3 contro 3, 4 contro 4, ecc.
Attività previste	Lo Spikeball. Giochi di avviamento alla pallavolo. Tecniche di progressione del gioco secondo 3 livelli di abilità crescente: - il livello base WHITE, per i più piccoli e per i meno esperti: - il livello intermedio GREEN, per apprendere le dinamiche del gioco S3: - il livello avanzato RED, che utilizza le stesse dinamiche della pallavolo dei grandi Giochi a squadre
Caratteristiche innovative del progetto	Coinvolgimento del nostro Istituto scolastico per l'attivazione del progetto S3 su scala Nazionale.
Prodotto finale	Manifestazione finale
Priorità cui si riferisce	Promuovere la progettazione di un'offerta formativa ampia e diversificata, adeguata ai bisogni di ogni alunno/a.
Traguardo di risultato	Incremento di offerta formativa diversificata
Obiettivo di processo	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. Sperimentare una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
Altre priorità (eventuale)	Consentire a tutti gli alunni una partecipazione attiva e inclusiva, compatibilmente con le potenzialità di ognuno. Sviluppo delle competenze motorie. Educare ai valori dello sport; motivare gli alunni all'attività motoria e fisica
Risorse finanziarie necessarie	Il progetto è finanziato interamente dalla Federazione Italiana Pallavolo
Risorse umane (ore) / area	Società sportive federali, 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 delle Società sportive federali.
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 e Valutazione	Gli alunni saranno valutati attraverso le abilità dimostrate nell'ambito di percorsi, esercizi e giochi a squadre

Autovalutazione	Questionario somministrato agli alunni per verificare l'indice di gradimento del progetto; analisi dei punti di forza e di debolezza
Diffusione dei risultati	Organizzazione di incontri con le famiglie degli alunni e/o produzione di un video da pubblicare su facebook e il sito scolastico. Produzione di articoli su Kalimera News.

Calendarizzazione – cronogramma delle attività

Fasi dell'attività	Ottobre	Novembre	Dicembre	Gennaio	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio	Giugno
Progettazione/Pianificazione delle attività	x	x							
Giochi di avviamento alla pallavolo.				x	x				
Giochi di squadra						x	x	x	x
Manifestazione finale									x
Documentazione								x	x

data_12/10/2017

Il Responsabile del Progetto

Prof. Luigino Sergio

Parte riservata al D.S.

Approvato dal Collegio dei Docenti	I n d a t a 16/10/2017	
Indicare Codice del progetto e/o attività		