



# IntegraAzione

Formazione Tutor Scuola  
Primaria

Ancona 18 Dicembre 2014

Giorgia Sordoni  
Roberta Regis





**CONDIVIDERE NON SIGNIFICA  
GUARDARSI NEGLI OCCHI,  
CONDIVIDERE E' GUARDARE  
TUTTI INSIEME  
VERSO LA STESSA DIREZIONE.  
Antoine De Saint - Exupery  
(scrittore)**

# EDUCAZIONE FISICA (attività motoria e sportiva)



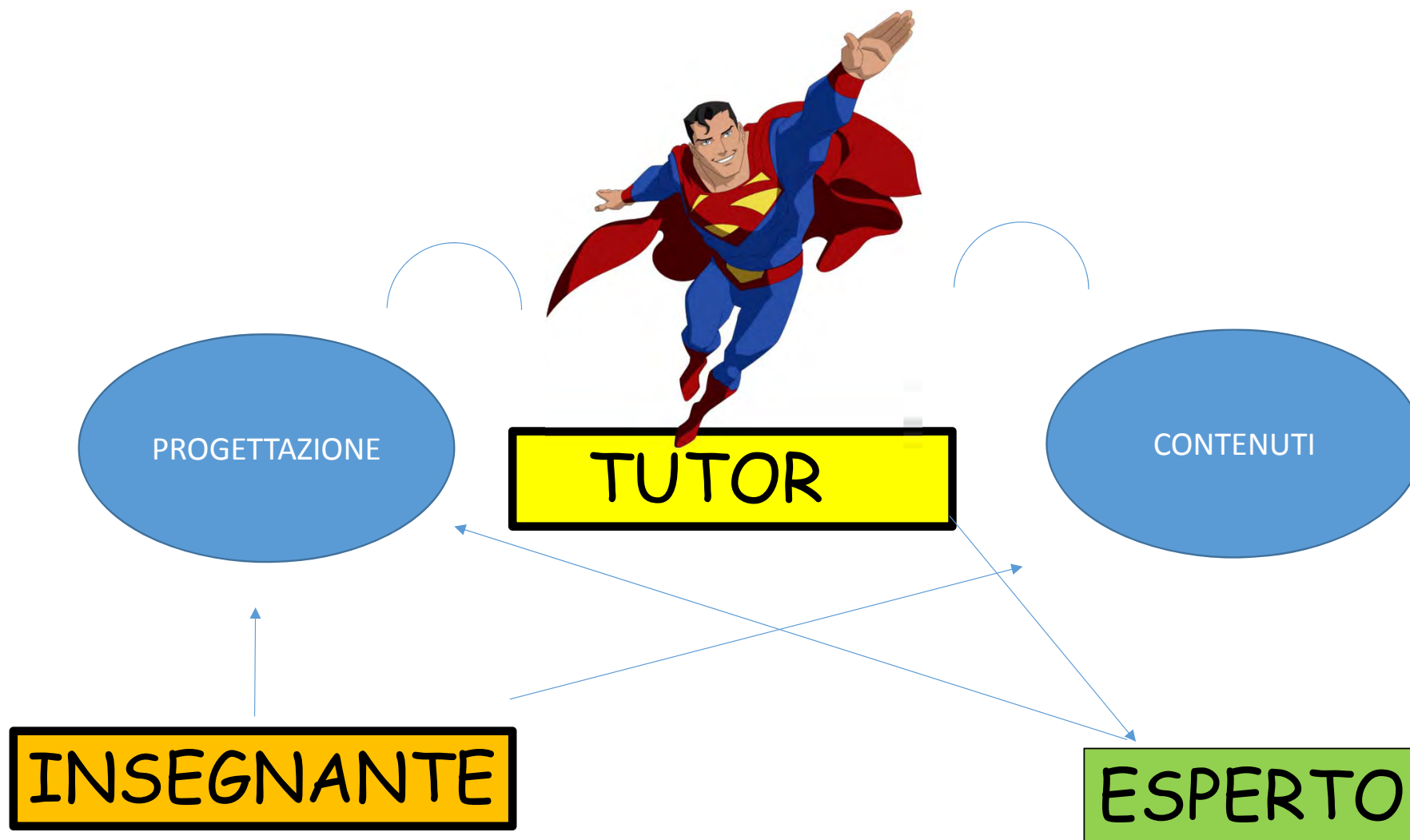
EDUCAZIONE  
DEL CORPO E  
DEL MOVIMENTO



SANI STILI  
COMPORTAMENTALI  
DI VITA



TRAGUARDI DI COMPETENZA



INDICAZIONI NAZIONALI



CURRICULO DI ISTITUTO



PROGETTAZIONE DIDATTICA



UNITA' DI APPRENDIMENTO



TRAGUARDI DI COMPETENZA

## Traguardi di 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 e le 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 extrascolastico

Riconosce alcuni **essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico** legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza

Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il **valore delle regole e l'importanza di rispettarle**

*Fonte : Lucio Bortolussi*

# OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

## 4 NUCLEI TEMATICI

IL CORPO E LA SUA RELAZIONE  
CON LO SPAZIO E CON IL TEMPO

IL LINGUAGGIO DEL CORPO  
COME MODALITA' COMUNICATIVA  
ED ESPRESSIVA

IL GIOCO LO SPORT LE REGOLE  
IL FAIR PLAY

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE  
E SICUREZZA

## Il curriculum dalla 1<sup>a</sup> alla 5<sup>a</sup>.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Classe 1 <sup>a</sup> Obiettivi specifici	Classe 2 <sup>a</sup> Obiettivi specifici	Classe 3 <sup>a</sup> Obiettivi specifici
<b>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• partecipare a giochi di vario tipo, individualmente, a coppie, a piccoli gruppi e a gruppo intero, rispettando indicazioni e regole;</li> <li>• scoprire la variabilità della regola nei giochi;</li> <li>• partecipare ai giochi rispettando gli altri e relazionarsi in modo corretto;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• interagire positivamente con gli altri valorizzando le diversità;</li> <li>• essere capaci di mettersi in gioco, accettando con serenità il risultato finale;</li> <li>• sviluppare la capacità di proporre;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere e controllare in forma grezza abilità specifiche di giochi pre-sportivi e di squadra;</li> <li>• risolvere con creatività i problemi derivanti dalle diverse situazioni di gioco;</li> <li>• cooperare ed interagire attivamente con gli altri, assumendosi le proprie responsabilità;</li> <li>• rispettare le regole dei giochi organizzati anche in forma di gara;</li> <li>• sviluppare la capacità di proporre;</li> </ul>

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE III



**Il curriculum dalla 1<sup>a</sup> alla 5<sup>a</sup>.**

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Classe 4 <sup>a</sup> Obiettivi specifici	Classe 5 <sup>a</sup> Obiettivi specifici	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA QUINTA
<b>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE ED IL FAIR PLAY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere e utilizzare in forma grezza alcuni elementi tecnici di diverse discipline sportive;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere i principali elementi tecnici di diverse discipline sportive e saperli applicare con sufficiente disinvoltura;</li> </ul>	CONOSCERE ED APPLICARE I PRINCIPALI ELEMENTI TECNICI SEMPLIFICATI DI MOLTEPLICI DISCIPLINE SPORTIVE
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• elaborare con efficacia e rapidità risposte adeguate per risolvere problemi motori nei giochi di situazione e non;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• elaborare con efficacia e rapidità risposte adeguate per risolvere problemi motori nei giochi di situazione e non;</li> </ul>	SAPER SCEGLIERE AZIONI E SOLUZIONI PER RISOLVERE PROBLEMI MOTORI, ACCOGLIENDO SUGGERIMENTI E CORREZIONI
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• acquisire le regole di numerosi giochi tratti dalla tradizione popolare;</li> <li>• saper praticare con efficacia i giochi della tradizione popolare;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• saper proporre varianti alle regole tratte dai giochi popolari e non</li> </ul>	SAPER UTILIZZARE NUMEROSI GIOCHI DERIVANTI DALLA TRADIZIONE POPOLARE APPLICANDONE INDICAZIONI E REGOLE
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rispettare le regole dei giochi praticati;</li> <li>• svolgere un ruolo attivo e significativo nelle attività di giosport e di preatletica;</li> <li>• rispettare i compagni diversamente abili, favorendone l'inclusione;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• cooperare nel gruppo e confrontarsi lealmente con i compagni anche in situazioni di competizione;</li> <li>• controllare le proprie emozioni sia in caso di vittoria che di sconfitta, rispettando gli altri;</li> </ul>	PARTECIPARE ATTIVAMENTE AI GIOCHI SPORTIVI E NON, ORGANIZZATI ANCHE IN FORMA DI GARA, COLLABORANDO CON GLI ALTRI, ACCETTANDO LA SCONFITTA, RISPETTANDO LE REGOLE, ACCETTANDO LA DIVERSITA', MANIFESTANDO SENSO DI RESPONSABILITA'

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO..nei BES *LAVORARE SU POTENZIALITA' e INDIVIDUALIZZAZIONE*

IL CORPO E LA SUA RELAZIONE  
CON LO SPAZIO E CON IL TEMPO



l'attività motoria dovrebbe  
costituire una canale preferenziale attraverso il quale  
l'individuo può affermarsi e valorizzarsi

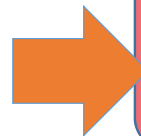
Tuttavia gli spazi ed i tempi quasi sempre sono  
strutturati e pensati per chi ha la piena efficienza  
del proprio corpo e delle proprie capacità  
intellettive

IL LINGUAGGIO DEL CORPO  
COME MODALITA' COMUNICATIVA  
ED ESPRESSIVA



**CORPO = MEDIUM RELAZIONALE OTTIMO**

IL GIOCO LO SPORT LE REGOLE  
IL FAIR PLAY



Identità e abilità cognitive personali costituiscono la conditio  
sine qua per la nostra integrazione come individui autonomi e  
consapevoli, riconosciuti dagli altri in ruolo che abbiamo assunto  
identificandoci come tali

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE  
E SICUREZZA

# ATTIVITA'



## CLASSE I



**OBIETTIVO SPECIFICO**  
RICONOSCERE E DENOMINARE LE VARIE  
PARTI DEL CORPO



Gli alunni della classe prima hanno  
molte caratteristiche degli alunni  
della scuola dell'infanzia

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

Ricreare una situazione ludico-motoria  
Inserita in uno SFONDO INTEGRATORE

Personaggi, oggetti contesto creano la magia  
del gioco



## IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E CON IL TEMPO



## Come mi vesto in palestra?



Salute e benessere

# IPOTESI

## ➤ **tagliamo la stoffa**

campo divisi in 2 parti, i bambini si muovono in una metà campo e con i piedi che diventano “forbici” cercano di ritagliare i propri pantaloncini; al segnale vanno nell’altro quarto a ritagliare la propria maglietta, ed al successivo segnale entrano nel cerchio di centro campo a ritagliare i calzini

*Variante:*

- a piedi nudi
- Con altre parti del corpo a fare le forbici

## ➤ **coloriamo la divisa**

i bambini corrono per il campo a cercare colori per colorare ciascuno la propria divisa, usando come pennelli parti diverse del corpo

## ➤ **i colori non vanno bene**

mentre i bambini corrono a cercare i colori si prepara in un angolo palloni di spugna morbidi, dopo aver colorato con un colore la propria divisa, i bambini, prima di prendere un nuovo colore, devono lavarsi la parte del corpo utilizzata con le spugne magiche

## ➤ **bambini dispettosi**

mentre i bambini corrono a cercare i colori, alcuni bambini, dispettosi, vanno a cancellare con il corpo le divise

## ➤ **apre il colorificio . . . ma l’acqua è finita !**

in un quarto di campo della metà campo opposta vengono posizionati dei cerchi con all’interno dei coni di diverso colore, al segnale i bambini corrono a prendere un colore a scelta utilizzando una mano, ma senza entrare nel cerchio; al secondo segnale, non potendo utilizzare la mano già sporca, dovranno utilizzare l’altra mano, ed ai successivi segnali i piedi, o altre parti del corpo a scelta sempre senza poter entrare nel cerchio

## ➤ **attenzione al cane del padrone . . . del colorificio !**

i bambini si avvicinano al colorificio in silenzio, cercando di non fare rumore perché all’improvviso potrebbe arrivare il cane del padrone (un bambino scelto tra loro con palline di gomma piuma pronto a colpirli)

# ATTIVITA'



No mini sport

## Giocosport

Attività sportive con  
regole semplificate

Educare alla legalità  
educare al rispetto  
(se stessi, gli altri, le cose)



## CLASSE V

### OBIETTIVO SPECIFICO

elaborare con efficacia e rapidità risposte  
adeguate per risolvere problemi motori nei giochi di situazione



PROGETTAZIONE



Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il **valore delle regole e l'importanza di rispettarle**



IL GIOCO LO SPORT LE REGOLE  
IL FAIR PLAY



Prevenzione e sicurezza



# IPOTESI

Partita easy basket 3 contro 3

ATTREZZATURA

1 PALLONE EASY 180 GRAMMI, 2 CANESTRI

## SCOPO DEL GIOCO

FARE + PUNTI DELL'ALTRA SQUADRA

I PUNTI SI FANNI FACENDO CANESTRO (3 PUNTI) O TOCCANDO IL FERRO (1 PUNTO)

MA SI PUO' FARE UN PUNTO ANCHE SE VENGO TOCCATO DALL'AVVERSAIO

## REGOLE

NON SI PUO' FARE PIÙ DI 2 PASSI CON LA PALLA IN MANO....MA DIPENDE!

SI PUO' PALLEGGIARE CON 2 MANI,  
INTERROMPERE E RIPARTIRE

## TEMPI DI GIOCO

OGNI TEMPO E' DI 2/3 MINUTI E AL TERMINE DEL TEMPO PRENDE 3 PUNTI LA SQUADRACHE HA FATTO PIU' PUNTI UN PUNTO PER CHI PERDE, 2 PUNTI SE SI PAREGGIA



# TEORIA DELL'ADATTAMENTO nelle ATTIVITA'

*L'arte e la scienza del saper controllare le variabili  
in modo da ottenere i risultati voluti (Sherill C., 1997)*

Può essere:

1-Educativo -metodologico

2-Tecnico

3-Strutturale

("Carta europea dello sport", Consiglio d'Europa, Strasburgo 1987)

## FACILITAZIONI E AIUTI

La facilitazione è qualsiasi fattore capace di favorire nell'allievo l'apprendimento proposto (Vertecchi, 1999)



# IPOTESI

## ➤ **tagliamo la stoffa – GUIDA FISICA/INDICAZIONE GESTUALE/AIUTO VERBALE/MODELING**

campo divisi in 2 parti, i bambini si muovono in una metà campo e con i piedi che diventano “forbici” cercano di ritagliare i propri pantaloncini; al segnale vanno nell’altro quarto a ritagliare la propria maglietta, ed al successivo segnale entrano nel cerchio di centro campo a ritagliare i calzini

*Variante:*

- a piedi nudi
- Con altre parti del corpo a fare le forbici

## ➤ **coloriamo la divisa - GUIDA FISICA/INDICAZIONE GESTUALE/AIUTO VERBALE/MODELING**

i bambini corrono per il campo a cercare colori per colorare ciascuno la propria divisa, usando come pennelli parti diverse del corpo

## ➤ **i colori non vanno bene – MATERIALE FACILITANTE**

mentre i bambini corrono a cercare i colori si prepara in un angolo palloni di spugna morbidi, dopo aver colorato con un colore la propria divisa, i bambini, prima di prendere un nuovo colore, devono lavarsi la parte del corpo utilizzata con le spugne magiche

## ➤ **bambini dispettosi**

mentre i bambini corrono a cercare i colori, alcuni bambini, dispettosi, vanno a cancellare con il corpo le divise

## ➤ **apre il colorificio . . . ma l’acqua è finita !**

in un quarto di campo della metà campo opposta vengono posizionati dei cerchi con all’interno dei coni di diverso colore, al segnale i bambini corrono a prendere un colore a scelta utilizzando una mano, ma senza entrare nel cerchio; al secondo segnale, non potendo utilizzare la mano già sporca, dovranno utilizzare l’altra mano, ed ai successivi segnali i piedi, o altre parti del corpo a scelta sempre senza poter entrare nel cerchio

## ➤ **attenzione al cane del padrone . . . del colorificio !**

i bambini si avvicinano al colorificio in silenzio, cercando di non fare rumore perché all’improvviso potrebbe arrivare il cane del padrone (un bambino scelto tra loro con palline di gomma piuma pronto a colpirli)

# IPOTESI

Partita easy basket 3 contro 3

## SCOPO DEL GICO

FARE + PUNTI DELL'ALTRA SQUADRA

I PUNTI SI FANNI FACENDO CANESTRO (3 PUNTI) O TOCCANDO IL FERRO (1 PUNTO)

MA SI PUÒ FARE UN PUNTO ANCHE SE VENGO TOCCATO DALL'AVVERSARIO

## REGOLE

NON SI PUO' FARE PIÙ DI 2 PASSI CON LA PALLA IN MANO....

MA DIPENDE!

SI PUÒ PALLEGGIARE CON 2 MANI,  
INTERROMPERE E RIPARTIRE

## TEMPI DI GIOCO

OGNI TEMPO E' DI 2/3 MINUTI E AL TERMINE DEL TEMPO PRENDE 3 PUNTI LA  
SQUADRACHE HA

FATTO PIÙ PUNTI UN PUNTO PER CHI PERDE, 2 PUNTI SE SI PAREGGIA

## ATTREZZATURA

1 PALLONE EASY 180 GRAMMI, 4 CANESTRI....e

CERCHI AL POSTO DEL CANESTRO, PALLONI CON  
MANIGLIE, GUANTI CON VELCRO, CANESTRI SONORI,  
RIDUCO LO SPAZIO,

**Adatto : regole  
ed attrezzatura**



Il regolamento del basket adatta:

- 1) il materiale (uso di più canestri: due normali; due laterali più bassi; possibilità di sostituzione della palla normale con una di dimensione e peso diversi);
- 2) lo spazio (zone protette previste per garantire il tiro nei canestri laterali);
- 3) le regole (ogni giocatore ha un ruolo definito dalle sue competenze motorie e ha di conseguenza un avversario diretto dello stesso livello. Questi ruoli sono numerati da 1 a 5 e hanno regole proprie);
- 4) le consegne (possibile assegnazione di un tutor, giocatore della squadra che può accompagnare più o meno direttamente le azioni di un compagno disabile).

DESTRUTTURARE  
L'ATTIVITA....

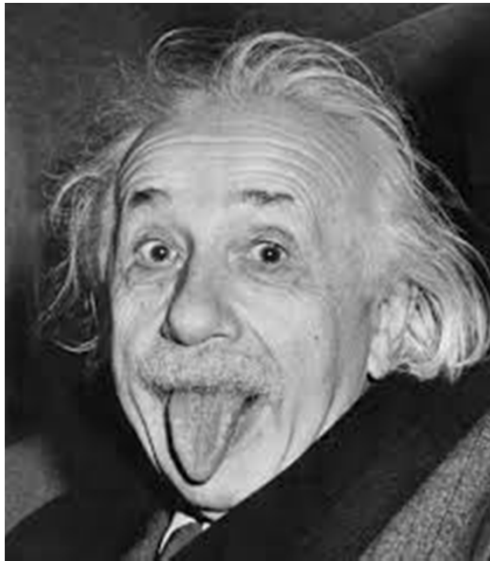
***PENSARE  
SPECIALE***

PUNTO DI  
CONTATTO

**HANDICAP  
=  
RISORSA**



**La mente è come un paracadute. Funziona solo se si apre. (A.EINSTEIN)**



***GRAZIE PER L'ATTENZIONE !***