



**CORSO REGIONALE DI FORMAZIONE  
Tutor Sportivi Scolastici**

-Bologna 24\11\2016-

Area tematica 2 - Metodologico-didattica e valoriale

Modelli di progettazione Classi 1-2-3 ed attività inclusiva ed adattata

– Simonetta Polato – Maria Teresa Grilli



Modelli di progettazione e  
realizzazione attività / gioco  
classi 1<sup>a</sup> -2<sup>a</sup> -3<sup>a</sup>  
Attività adattata ed inclusiva  
Il percorso valoriale” Fair-play”

**SPORT**

*di Classe*



cerchiamo .. una lettura di senso...



**alcuni .. concetti – chiave**  
che la normativa ci suggerisce

**SPORT**

*di Classe*



..”l’attività didattica è orientata alla qualità dell’apprendimento di ciascun alunno *non ad una sequenza lineare,* e necessariamente incompleta, di contenuti disciplinari.”



..”I docenti, in stretta collaborazione promuovono attività *significative..*”

**SPORT**

*di Classe*



**L'itinerario  
scolastico  
dai 3 ai 14 anni ..  
è progressivo e  
continuo**



**SPORT**

*di Classe*



I bambini  
sono  
il nostro  
futuro ...



**SPORT**

*di Classe*





# Le Indicazioni Nazionali

parlano di un alunno posto al centro dell'AZIONE EDUCATIVA in tutti i suoi aspetti



**BENESSERE**  
stato armonico di salute, di forze fisiche e spirituali  
( Devoto – Oli)

Ben – essere  
=  
“ stare bene”, “esistere bene”  
condizione che coinvolge tutti gli aspetti dell’essere  
umano



Il concetto di Benessere è strettamente collegato all'idea di Bisogno, inteso nella sua accezione più ampia, ovvero di promozione della salute e di sani stili di vita.

Promuovere il benessere significa promuovere le potenzialità umane.

**Curiosità:**

**bisogno** [lat. mediev. bisonium, di origine germanica, prob. dal franco \*bisunnia «cura»].

**SPORT**

*di Classe*



PROMOZIONE DELLA SALUTE: “diverse” condizioni di salute

POTENZIALITA' UMANE: “diverse” potenzialità umane



Dalla mancanza al diverso funzionamento **di ciascuno**

*Giustizia non è fare parti uguali tra disuguali,  
ma dare a ciascuno ciò di cui ha bisogno*  
Don Milani

**SPORT**

*di Classe*



IL SISTEMA SCOLASTICO ITALIANO, dalle Indicazioni Nazionali:

*CENTRALITA' DELLA PERSONA: le strategie educative e didattiche devono sempre tener conto della singolarità e complessità di ogni persona, della sua articolata identità, delle sue aspirazioni, capacità e delle sue fragilità nelle varie fasi di sviluppo e formazione*



Lo studente è posto al **centro dell'azione educativa** in tutti i suoi aspetti

E DA QUI.....

**SPORT**

*di Classe*



..... PARLIAMO DI BES



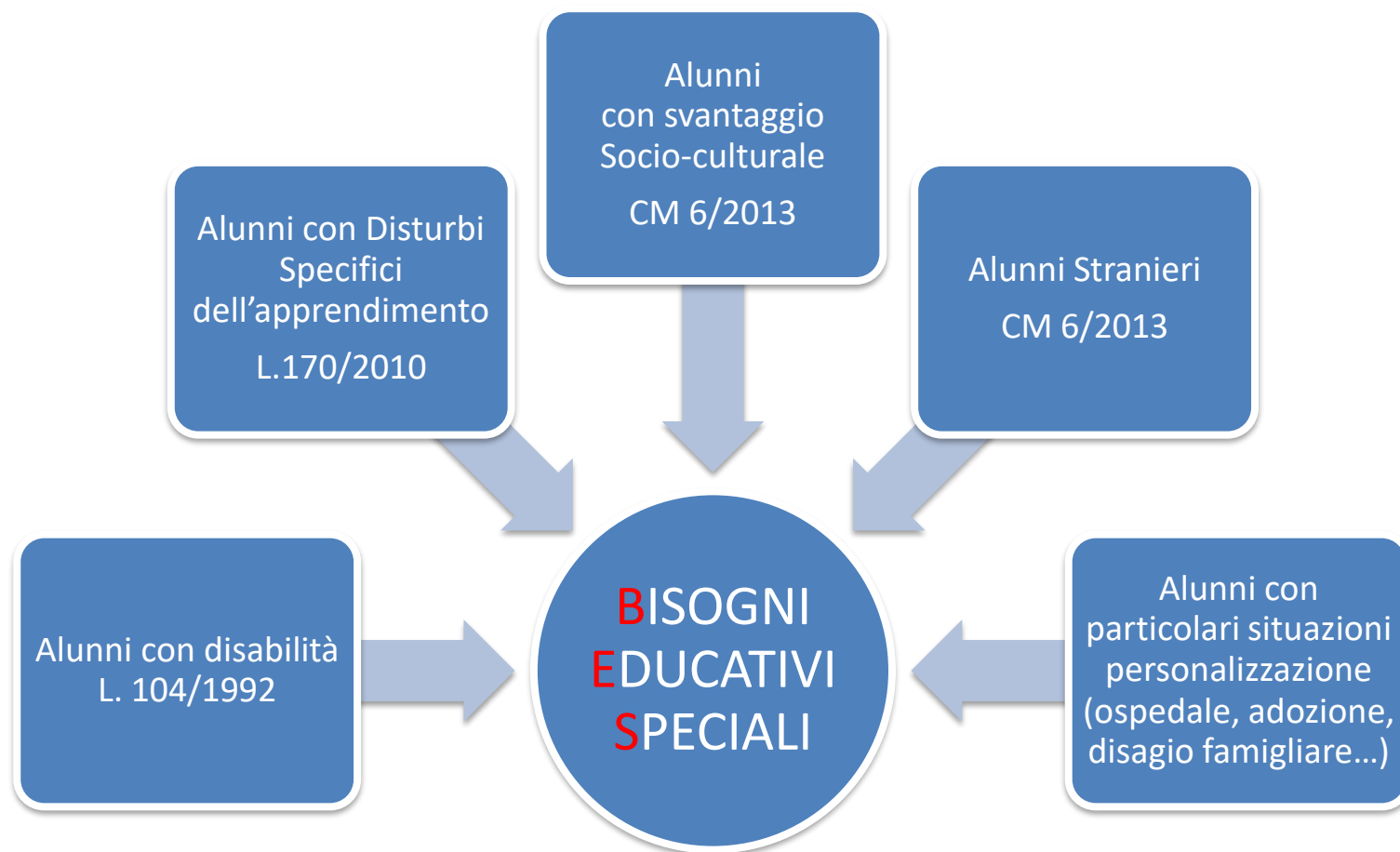
**B**ISOGNI **E**DUCATIVI **S**PECIALI

**SPORT**

*di Classe*



# BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI





# BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI



PER LORO LA SCUOLA PREDISPONE PARTICOLARI DOCUMENTI



PDP

PEI – PDF

PER LORO LA SCUOLA CONCORDA



MISURE COMPENSATIVE

MISURE DISPENSATIVE



**SPORT**

*di Classe*





QUINDI:

PER CIASCUNO,

PROMOZIONE DELLA SALUTE,  
PROMOZIONE DEL BENESSERE,

ATTENZIONE ALL'INDIVIDUO E ALLE SUE  
PECULIARITA'



**SPORT**

*di Classe*





non solo ...



...ma ..sani stili di vita

**SPORT**

*in Classe*





..obiettivo..autonomia..



**SPORT**  
*di Classe*





**E per gli alunni con disabilità???**  
**Quale autonomia...**

**COMUNICAZIONE**

**ABILITA' SOCIALI**

**AUTONOMIE PERSONALI**

**RELAZIONE**

**ATTENZIONE**

**EMPATIA**

**COSTI SOCIALI**

**AUTONOMIE SOCIALI**



**Una palestra per la vita!!!**

**SPORT**

*di Classe*

avere cura



**..prestare attenzione a noi stessi e ai bambini per mettere in moto “ modi di essere” che ci permettano di mantenere vivi sentimenti ed emozioni**

**SPORT**

*di Classe*





dare tempo

- ..per fare e per rifare
- ..per l'ascolto
- ..per la costruzione di legami
- ..per la" capitalizzazione del ricordo"

**SPORT**

*di Classe*





Da dove parto?  
Cosa metto in valigia?



**SPORT**

*di Classe*



# Quale percorso possibile per TUTTI ?



**SPORT**

*di Classe*





..“perché lo so benissimo anch’io, come lo sai tu  
che giocare è una cosa seria.

**La cosa più seria che esista al  
mondo” ..**



**SPORT**

*di Classe*





... una società può essere compresa bene solo da come tratta i bambini...

( V. Hugo)

Art. 31

- Gli Stati parti riconoscono al fanciullo **il diritto al riposo e al tempo libero, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età e a partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica.**
  - Gli Stati parti rispettano e favoriscono il diritto del fanciullo di partecipare pienamente alla vita culturale e artistica e incoraggiano l'organizzazione, in condizioni di uguaglianza, di mezzi appropriati di divertimento e di attività ricreative, artistiche e culturali.

**SPORT**

*di Classe*





***Il gioco,  
lo sport,  
le regole e il fair play***

**Conoscere ed applicare** correttamente modalità esecutive di diverse proposte di **GIOCOSPORT**

Saper **utilizzare** numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. **Partecipare** attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. **Rispettare** le regole nella competizione sportiva; sapere accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando la diversità, manifestando senso di responsabilità.

**SPORT**

*di Classe*



# Giocando si impara a conoscere:

se stessi



gli altri



le cose



**SPORT**

*di Classe*



si acquisiscono competenze per la vita

**SPORT**

*di Classe*



# Soddisfare il bisogno di giocare dei bambini

uno sfogo di energie  
un residuo di funzioni ataviche  
un “banco di prova”

⊗ RECUPERARE il gusto del  
“giocare per giocare”

⊗ INTERIORIZZARE il concetto di  
regola come requisito  
fondamentale per poter far  
“ funzionare “ il gioco





.. le situazioni  
che non ci sono più

**SPORT**

*di Classe*





..dalla classe prima..

Al centro del processo conoscitivo c'è  
l'AGIRE del bambino che si muove prima in un  
CONTESTO SENSORIALE ( percettivo-motorio), e  
poi EVOCATIVO-SIMBOLICO

... da qui la scelta di metodi orientati sull'azione del bambino e di modalità di gestione dell'attività che favoriscano situazioni non strutturate e semi-strutturate

***Pian piano costruiamo le basi..***

**SPORT**

*di Classe*



**..alla classe quinta**

## ***... verso la regola e le abilità***

... da qui la scelta di metodi orientati sull'azione del bambino e di modalità di gestione dell'attività che favoriscano situazioni di apprendimento dalle caratteristiche di

VARIAZIONE



ampio repertorio di comportamenti motori

e

VARIABILTA'



capacità di scegliere tra il repertorio

# All'ingresso in classe prima ..



SE MANGIA I SEMI DEL COCOMERO  
TI CRESCE LA PUNTA IN PRINCIP.



**SPORT**

*di Classe*

*in classe quinta ..*





Appare, quindi, evidente la DELICATEZZA del compito che noi insegnanti siamo chiamati a svolgere, sia in termini di rispetto delle tappe di sviluppo psico-fisico che della qualità della proposta formativa

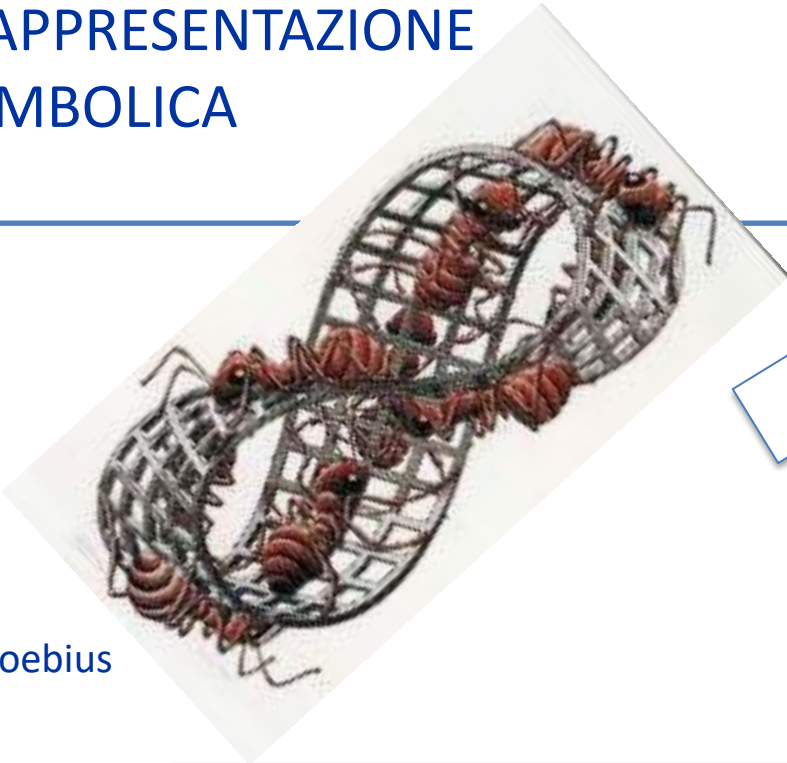
**SPORT**

*di Classe*



..dalla classe prima..

la mediazione didattica dovrà tendere a favorire il progressivo distanziamento dal dato  
ESPERIENZIALE a favore della RAPPRESENTAZIONE SIMBOLICA



..in progress..

alle abilità

senza soluzione di continuità

Le formiche rosse di Escher – rappresentazione del nastro di Moebius



# da ... il corpo e il movimento .. ad Educazione Fisica un percorso di crescita

determinato dalle esperienze motorie che il bambino ha vissuto, in termini di quantità, qualità e di vissuto personale.

Schemi motori di base

Abilità motorie

Abilità sportive

**SPORT**

*di Classe*





## Schema corporeo e schemi motori di base ..sempre per mano



Obiettivo indispensabile il lavoro sulla percezione di sé :

- ✓ statica ( schema posturale – rilassamento-  
affinamento delle sensibilità percettive)
- ✓ dinamica ( schemi motori di base)

**..nelle prime classi..**

La percezione di sé, da fermi e in movimento, dipende, a sua volta, da una buona organizzazione spazio-temporale

CHE

si raggiunge verso gli 11-12 anni  
( come lo schema corporeo)

**SPORT**

*di Classe*



# Dobbiamo lavorare sui concetti di spazio-tempo perché permettono ai bambini di:

- ✓ percepire gli elementi dello spazio (dimensione, forma, distanza, orientamento, valutazione traiettorie e velocità)
- ✓ organizzarli in modo coerente

# Un possibile percorso

## ***Classi 1<sup>a</sup>- 2<sup>a</sup>-3<sup>a</sup> : schemi motori e posturali***

✓ sviluppo delle unità basiche del movimento,

Miglioramento di :

✓ organizzazione spaziale, temporale,

✓ lateralità,

✓ analizzatori

in forma giocata, con l'inserimento progressivo del concetto di gruppo e squadra verso l'acquisizione delle abilità

## Dalla tradizione popolare ... giochi per la strutturazione spaziale:

“**Acchiappino**” ...” **magico libero**” ( ... il nome dipende da dove sei nato!!)

Evoluzione 1: esecuzione a coppie per mano, a piccolo gruppo

Evoluzione 2: Tutti contro tutti con la palla di neve: chi è in possesso di palla può colpire. Chi è preso si siede nel campo, nel punto in cui è stato “congelato”

Introduzione regola: lo stesso bambino non può lanciare la palla 2 volte di seguito..

### ADATTAMENTI:

- **Disabilità visiva**: gioco di coppia (con guida), provare tutti la condizione ma non obbligare all'uso della benda
- **Disabilità uditiva**: individuare con casacca il compagno mago, dare indicazioni visive rispetto ai cambi (stop rosso, via verde)
- **Disabilità motoria**: carrozzina/protesi/stampelle - rallentiamo il gioco modificando frequentemente le andature di chi scappa, obblighiamo il mago a contare fino a tre prima di uscire dalla sua tana.
- **Disabilità cognitiva**: semplificare il compito individuando bene il mago, assegnando una sola regola (es. non farti colpire dalla palla)
- **Disturbi di attenzione e concentrazione**: aumentare il grado di difficoltà individuando spazi di movimento precisi caratterizzati da diversi schemi motori



SPO

di Clas





**STREGA IN ALTO ..Rialzo:** ( ... il nome dipende sempre da dove sei nato!!)

gioco a rincorrersi ... si salva chi sale su uno spessore ( anche una striscia di cartoncino posta al suolo ... ma anche il primo piolo della spalliera ecc..)

### **ADATTAMENTI:**

- **Disabilità visiva:** occorre precedentemente lavorare sul concetto di alto e di sopra, far provare la percezione di alto e sopra, individuare delle zone stabili e sensibili su cui poter salire e sempre in forma di gioco di coppia
- **Disabilità uditiva:** individuare con casacca il compagno mago, dare indicazioni visive rispetto ai cambi (stop rosso, via verde), dare indicazioni per le situazioni ambigue (es. un piede salva l'altro?, posso prendere chi mi ha appena preso?)
- **Disabilità motoria:** carrozzina/protesi/stampelle - rallentiamo il gioco modificando frequentemente le andature di chi scappa, obblighiamo il mago a non prendere il mago precedente.
- **Disabilità cognitiva:** semplificare il compito individuando bene il mago, limitando nel numero ed evidenziando le zone alte con precisione
- **Disturbi di attenzione e concentrazione:** aumentare il grado di difficoltà individuando spazi di movimento precisi caratterizzati da diversi schemi motori ed individuando una zona alta per ogni spazio di movimento

**SPORT**

*di Classe*



## Strega comanda color ... chi non lo conosce???

### ADATTAMENTI:

- **Disabilità visiva:** trasformiamo in “**strega comanda suono!**” Zone diverse della palestra in cui recarsi rispetto al suono proposto dalla strega. Usiamo strumenti tradizionali e non (tamburello, maracas, piatti, triangolo, palla che rimbalza...)
- **Disabilità uditiva:** individuare con casacca il compagno strega che mostrerà il colore (pezzo di stoffa, carta, attrezzo...), dare indicazioni visive rispetto ai cambi (stop rosso, via verde)
- **Disabilità motoria:** carrozzina/protesi/stampelle - rallentiamo il gioco modificando frequentemente le andature di chi scappa, obblighiamo il mago a non prendere il mago precedente.
- **Disabilità cognitiva:** semplificare il compito individuando bene il mago, verificiamo la conoscenza dei colori
- **Disturbi di attenzione e concentrazione:** aumentare il grado di difficoltà assegnando due colori fra cui scegliere.

## La grande macchia:

delineare una figura “a macchia” al suolo utilizzando una lunga fune, al Via i bambini devono camminare o correre ( con tutte le possibili variabili di spazio e tempo .... passi lunghi, cortissimi ... piano, forte ...) SOLO DENTRO O SOLO FUORI rispetto alla figura. Allo STOP l’insegnante controlla le posizioni

### ADATTAMENTI:

- **Disabilità visiva:** La fune deve essere fissata al terreno con del nastro adesivo
- **Disabilità uditiva:** dare indicazioni visive rispetto ai cambi (stop rosso, via verde), dare indicazioni visive rispetto alla consegna dentro o fuori (cartoncini con immagine pecs)



- **Disabilità motoria:** è possibile applicare il gioco parlando di spinte invece che di passi
- **Disabilità cognitiva:** affiancare alla comunicazione verbale quella per immagini, magari inizialmente segnare la macchia di forma regolare (può essere anche un lenzuolo)
- **Disturbi di attenzione e concentrazione:** aumentare il grado di difficoltà modificando frequentemente il compito richiesto (correre con passi lunghi e veloci, camminare con passi lunghi e lenti...)



**SPORT**

*di Classe*



## Evoluzione 1 :

l'insegnante consegna 2 tovaglioli di carta (di colori diversi) a ciascun bambino il quale dovrà costruire le sue palline. Riprende il gioco e allo Stop l'insegnante chiederà di posizionare tutte le palle di un colore DENTRO alla macchia e le altre FUORI dalla macchia.

## ADATTAMENTI:

- **Disabilità visiva:** le palline devono essere di materiali differenti, sensibili al tatto, meglio sostituire la macchia con tante macchie (cerchi) per individuare esattamente dentro e fuori.
- **Disabilità uditiva:** dare indicazioni visive rispetto ai cambi (stop rosso, via verde), dare indicazioni visive rispetto alla consegna dentro o fuori (cartoncini con immagine pecs)
- **Disabilità motoria:** non servono particolari adattamenti
- **Disabilità cognitiva:** affiancare alla comunicazione verbale quella per immagini
- **Disturbi di attenzione e concentrazione:** rapidità esecutiva



**SPORT**

*di Classe*





## Evoluzione 2:

un foulard o un foglio di giornale a ciascun bambino. Al Via ciascuno costruirà la sua “ casa” posizionando l’oggetto al suolo FUORI o DENTRO la macchia e si siede. L’attività ricomincia: ci si sposta camminando o correndo o utilizzando le andature quadrupediche ma chi è DENTRO può muoversi solo DENTRO la macchia e viceversa

## **ADATTAMENTI:**

- **Disabilità visiva:** individuare la posizione esatta con il bambino facendogli sentire il perimetro della macchia e posizionando assieme la casa.
- **Disabilità uditiva:** dare indicazioni visive rispetto ai cambi (stop rosso, via verde), dare indicazioni visive rispetto alla consegna dentro o fuori (cartoncini con immagine pecs).
- **Disabilità motoria:** non servono particolari adattamenti, adattare il ritmo di gioco alle reali possibilità.
- **Disabilità cognitiva:** affiancare alla comunicazione verbale quella per immagini, possiamo creare “le ville bifamigliari” o i “condomini” condividendo lo spazio casa e giocando a coppie
- **Disturbi di attenzione e concentrazione:** rapidità esecutiva, veloci cambi di dentro e fuori riposizionando la propria casa.

### Evoluzione 3:

come la soluzione precedente ma ci si può spostare sia DENTRO che FUORI e allo STOP bisogna ritornare alla propria casa..

#### **ADATTAMENTI:**

- **Disabilità visiva:** individuare la posizione esatta con il bambino facendogli sentire il perimetro della macchia e posizionando assieme la casa possiamo creare “le ville bifamigliari” o i “condomini” condividendo lo spazio casa e giocando a coppie, necessario per poter rientrare nella propria casa.
- **Disabilità uditiva:** dare indicazioni visive rispetto ai cambi (stop rosso, via verde), dare indicazioni visive rispetto alla consegna dentro o fuori (cartoncini con immagine pecs).
- **Disabilità motoria:** non servono particolari adattamenti, adattare il ritmo di gioco alle reali possibilità.
- **Disabilità cognitiva:** affiancare alla comunicazione verbale quella per immagini, possiamo creare “le ville bifamigliari” o i “condomini” condividendo lo spazio casa e giocando a coppie
- **Disturbi di attenzione e concentrazione:** rapidità esecutiva, veloci cambi di dentro e fuori riposizionando la propria casa

## Le code:

senza esclusione mai di nessuno. Chi conquista la striscia la aggiunge alla sua cintura, chi la perde può uscire dal campo e utilizzarne una nuova (magari da raccogliere da un contenitore) e ricomincia a giocare. Allo Stop viene assegnato un punto per ciascuna striscia che il bambino ha.

## **ADATTAMENTI:**

- **Disabilità visiva:** Possiamo proporre un gioco alternativo, es. classico mosca cieca con le code. Gruppo fermo, il bimbo ad occhi chiusi raggiunge un compagno e cerca di scoprire di chi si tratta, se indovina prende la coda del compagno e la mette alla sua cintura.
- **Disabilità uditiva:** rendere visibili i segnali
- **Disabilità motoria:** posso far spingere la carrozzina ad un compagno, posso rallentare il gioco chiedendo che prima di recuperare una nuova coda si esegua un gesto motorio diverso (es giro di boa)
- **Disabilità cognitiva:** definire con precisione il compito del bambino (solo prendere la coda, solo difendere la propria coda) dando possibilità illimitata dell'aggiunta di nuove code.
- **Disturbi di attenzione e concentrazione:** associare sempre il colore di coda da ricercare



**SPORT**

*di Classe*



## Il percorso libero:

posizionare in palestra tanti piccoli attrezzi che i bambini sceglieranno di affrontare in forma libera (possono escludere postazioni, possono affrontarle come se la sentono di fare .... ecc )

## Evoluzione:

l'insegnante chiede di affrontare tutte le postazioni, di affrontarle ogni volta in un modo diverso ... .ecc ... ancora senza una partenza ed un arrivo

## **ADATTAMENTI:**

- **Disabilità visiva: condurre e descrivere gli attrezzi al bimbo**
- **Disabilità uditiva: non occorrono particolari adattamenti, non posizionarlo come primo della fila**
- **Disabilità motoria: pensare a passaggi “sotto” in cui l’ostacolo sono i compagni, pensare a passaggi “sopra” in cui il sopra sono dei materassini molto sottili, mantenere lo slalom molto ampio.....**
- **Disabilità cognitiva: potrebbe non ricordare la sequenza, preparare cartoncini con immagini da posizionare a fianco della “difficoltà” per ricordare il gesto motorio richiesto**
- **Disturbi di attenzione e concentrazione: più percorsi paralleli per evitare lunghe code e tempi di attesa, pensare a coordinazioni più complesse (es. faccio rotolare una palla a terra mentre io rotolo sul materasso, conduco una palla in uno slalom mentre io stesso eseguo lo slalom...)**

## Il percorso classico:

sistemare tanti piccoli percorsi paralleli ( in modo da evitare i tempi morti) e fare eseguire a seguire

## ADATTAMENTI:

- **Disabilità visiva:** condurre e descrivere gli attrezzi al bimbo e la sequenza nell'ordine proposto
- **Disabilità uditiva:** non occorrono particolari adattamenti, non posizionarlo come primo della fila, affiancare i cartoncini con immagini che possano riportare alla memoria l'esecuzione
- **Disabilità motoria:** pensare a passaggi "sotto" in cui l'ostacolo sono i compagni, pensare a passaggi sopra in cui il "sopra" sono dei materassini molto sottili, mantenere lo slalom molto ampio.....
- **Disabilità cognitiva:** potrebbe non ricordare la sequenza, preparare cartoncini con immagini da posizionare a fianco della "difficoltà" per ricordare il gesto motorio richiesto
- **Disturbi di attenzione e concentrazione:** più percorsi paralleli per evitare lunghe code e tempi di attesa, pensare a coordinazioni più complesse (es. faccio rotolare una palla a terra mentre io rotolo sul materasso, conduco una palla in uno slalom mentre io stesso eseguo lo slalom...)

**SPORT**

*di Classe*







**SPORT**

*di Classe*





**SPORT**

*di Classe*



## Palla quadrato:

un gruppo all'esterno dalla metà campo da pallavolo, un gruppo all'interno. I giocatori che sono FUORI devono colpire gli altri, i quali devono schivare e non devono mai toccare la palla. Si può giocare fino all'eliminazione di tutti i compagni oppure a tempo ( soluzione consigliabile per i più piccoli)

## **ADATTAMENTI:**

- **Disabilità visiva: in cerchio con palla sonora, un bambino ad occhi chiusi nel centro del cerchio, far rotolare la palla attraverso il cerchio, il bimbo al centro deve riuscire ad intercettarla**
- **Disabilità uditiva: prestare attenzione ai segnali di inizio e fine e di fuori e dentro che devono essere visivi**
- **Disabilità motoria: stesso della disabilità visiva ma con occhi aperti e tutti a sedere a terra**
- **Disabilità cognitiva: semplificare le regole al massimo assegnando un solo compito (non devi essere colpito dalla palla, tu devi colpire i compagni dentro rimanendo in questa posizione dietro la riga...)**
- **Disturbi di attenzione e concentrazione: cambiare molto frequentemente i ruoli di gioco**



**SPORT**

*di Classe*



## La staffetta del trasloco:

correre a raccogliere oggetti posti dentro ad un contenitore posizionato al centro della palestra e portarli nella propria zona. Si gioca a piccoli gruppi, si può raccogliere un solo oggetto alla volta, si parte uno alla volta ( il piccolo gruppo riduce i tempi morti e il partire uno alla volta permette il recupero)

### **ADATTAMENTI:**

- **Disabilità visiva:** staffetta di passaggio oggetti, creare una fila di bambini che si passano di mano in mano un oggetto, l'ultimo della fila ad occhi chiusi deve, prima di riporlo nella propria casa dire di che piccolo attrezzo si tratta. Cambiare spesso l'ultimo della fila
- **Disabilità uditiva:** attenzione ai segnali di avvio e stop del gioco
- **Disabilità motoria:** come per la disabilità visiva ma ad occhi aperti e seduti a terra, diversi tipi di passaggio dell'oggetto, si cambia posto nella fila ogni volta che si consegna un attrezzo
- **Disabilità cognitiva:** sistemare in terza – quarta posizione il bimbo
- **Disturbi di attenzione e concentrazione:** a seconda dell'attrezzo recuperato chiedere di rientrare eseguendo un particolare gesto motorio (es. se prendo una palla rotolo con la palla stretta tra le mani, braccia alte...)

## L'ambulanza:

a gruppi di tre. Trasportare un compagno seduto su un tappetino leggero trascinandolo. Cambio dei ruoli. Il gioco finisce quando tutti e tre i bambini sono stati trasportati ( lo spazio da coprire deve essere un tratto breve.. 2/3 metri)

## **ADATTAMENTI:**

- **Disabilità visiva: non occorrono particolari adattamenti**
- **Disabilità uditiva: segnalare visivamente in modo chiaro gli spazi di spostamento**
- **Disabilità motoria: molto bello ed interessante per le tipologie più gravi di disabilità, inventiamoci molte varianti di trasporto**
- **Disabilità cognitiva: non occorrono particolari adattamenti**
- **Disturbi di attenzione e concentrazione: tante postazioni, non avere tempi morti**



## La staffetta del trasporto:

con un lenzuolo: a piccoli gruppi trasportare il compagno che si trova dentro al telo (lo spazio da coprire deve essere un tratto breve.. 2/3 metri)

## **ADATTAMENTI: vedi slide precedente**

- **Disabilità visiva:**
- **Disabilità uditiva:**
- **Disabilità motoria:**
- **Disabilità cognitiva:**
- **Disturbi di attenzione e concentrazione:**



**SPORT**

*di Classe*



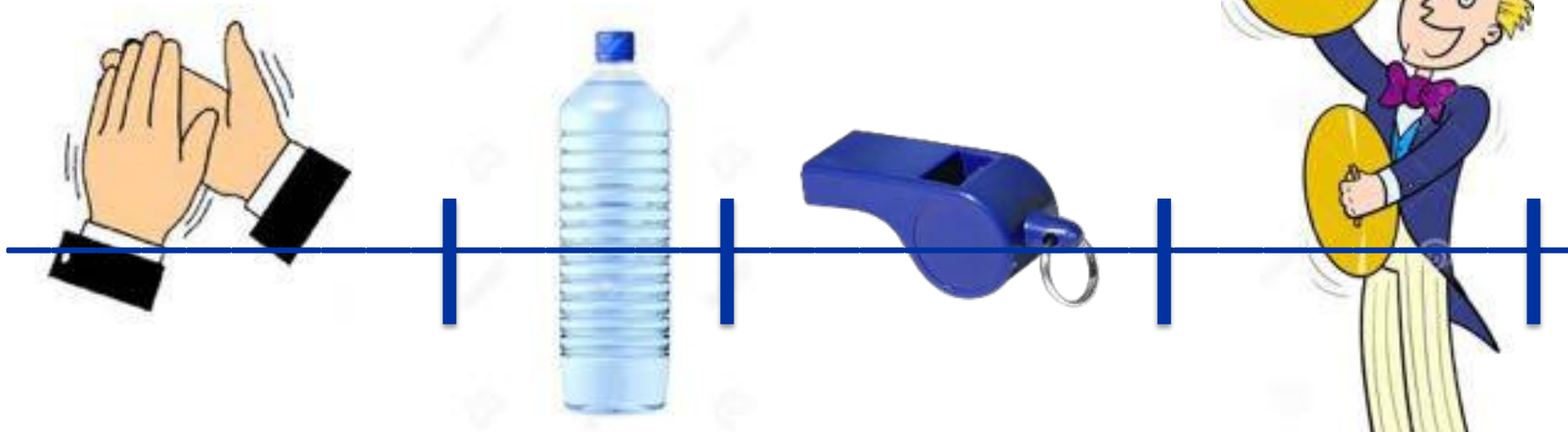
## Educare all'ascolto ... per una buona organizzazione temporale

### Una proposta:

1 -utilizzando suoni caratteristici associare movimenti da eseguire per lo spostamento nello spazio

( cammino, corsa, saltelli ...)

2- mettere in ordine cronologico su un foglio i rumori che l'insegnante ( disposto di spalle rispetto ai bambini)produce. Se il bambino non riconosce un rumore lascia uno spazio vuoto sul foglio.



**SPORT**

*di Classe*

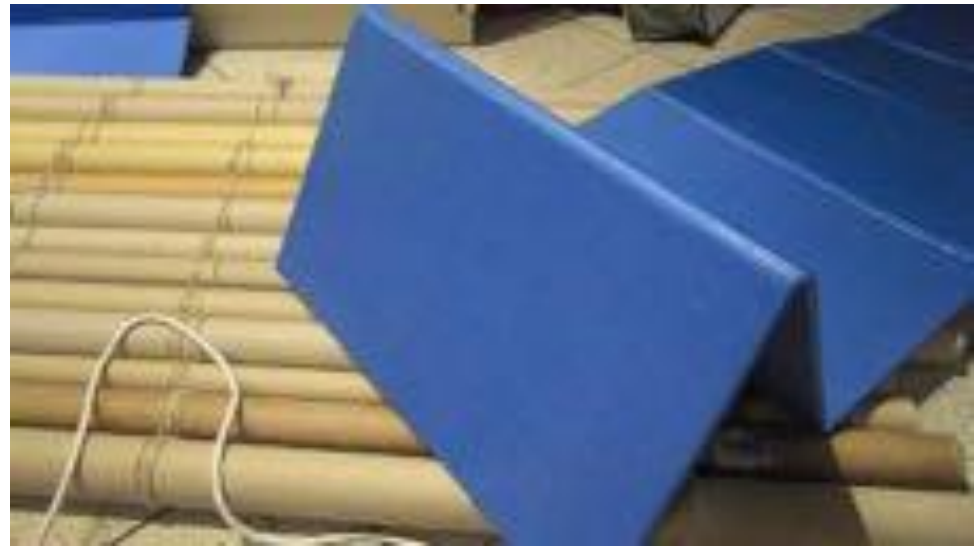
*i materiali ...  
inusuali ... ovvero ...  
inventarsi anche  
quello che non c'è!!*



**SPORT**

*di Classe*





*di Classe*





**SPORT**

*di Classe*







*e ancora... giornali ...  
calzini ..scatole..*

**SPORT**  
*di Classe*





**SPORT**

*di Classe*







**SPORT**  
*di Classe*





**SPORT**

*di Classe*



## Educazione ai valori per favorire la strutturazione di:

Quale contesto?



.. tale da favorire la strutturazione di comportamenti di fair-play come modalità di approccio consapevole, quotidiano e condiviso dall'intera comunità scolastica

### Comportamenti sociali:

- ✓ Rispetto e condivisione delle regole
  - ✓ Attenzione, cura dell'altro
  - ✓ Socialità
- ✓ Collaborazione e cooperazione

### Comportamenti di autonomia:

- ✓ Controllo dell'emotività
- ✓ Capacità di mettersi in relazione

Life Skills ( O.M.S, 1994)

**SPORT**

*di Classe*



# Quale attrezzatura?

Metodi centrati sul comportamento del bambino:

**INDUTTIVI** – libera esplorazione, scoperta guidata, risoluzione di problemi.

Metodi centrati sullo stile dell'insegnante:

**DEDUTTIVI** – direttivi, misti, assegnazione di compiti..





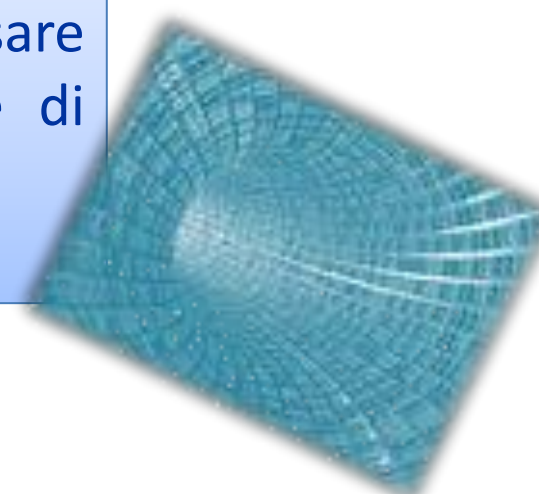
# Come condurre le proposte?

Le metodologie di tipo induttivo determinano una gestione dell'attività che si può ricondurre ad una situazione:

- non strutturata (bambino esploratore- adulto osservatore)
- semi-strutturata (bambino ricercatore- adulto stimolatore”))

Un metodo non è valido se non include la complessità. Abbiamo bisogno di un metodo che ci aiuti a pensare la complessità del reale, invece di dissolverla e di mutilare la realtà.

E. Morin



..vedere da ogni punto  
di vista..  
per favorire



la progressiva ed autonoma conquista della  
capacità di riorganizzare le esperienze  
e di leggere la realtà

**SPORT**

*di Classe*



Metodo e stile .. sempre  
per mano



Quale stile?

Non direttivo

1-valorizza partecipazione, scoperta, creatività

2-contribuisce alla crescita dell'autonomia personale

**SPORT**

*di Classe*



# Ricerchiamo uno stile personale



**SPORT**

*di Classe*



# Quale obiettivo?

Lavorare per la costruzione di schemi posturali, motori ed abilità attraverso

occasioni di apprendimento che offrano

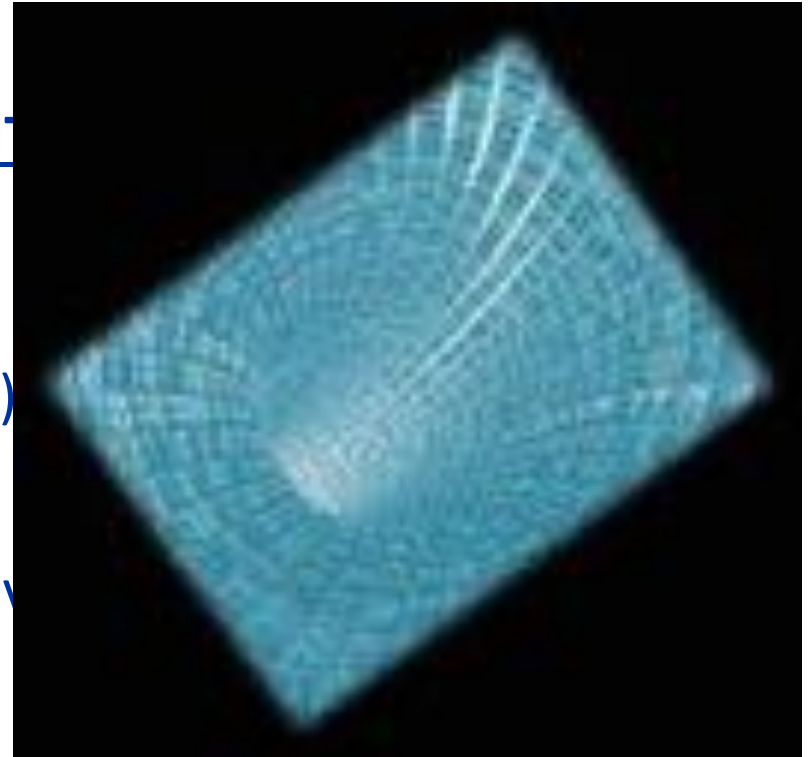
VISSUTI POSITIVI

Le parole chiave:

**Obliquità** ( nelle proposte, nei materiali..)

**Costruzione:** contributo personale all'attività

**Valorizzazione** ( delle conquiste dei bambini)



**SPORT**

*di Classe*



# Posso proporre attività legate :

- ✓ a uno “ sfondo”, ad un motivo che dà senso alle proposte
- ✓ allo sviluppo di U.d.A. specifiche sul movimento
- ✓ alla specificità di un ambiente ( palestra, giardino, cortile, prato, acqua)
- ✓ ai materiali, a giochi conosciuti, a giochi inventati, giochi della tradizione, giochi interculturali..

con l'obiettivo, non ultimo di **FAVORIRE L'INCLUSIONE**

**SPORT**

*di Classe*





**..e senza dimenticare**

**il concetto di trasversalita'**

**..ovvero..**

**i “punti naturali” di contatto tra i campi di esperienza, le discipline, l'essenza del gesto, il sentire attraverso il corpo..**



**SPORT**

*di Classe*



## ..e ancora ...

Tutte le proposte di movimento devono rispondere al concetto di conoscenza ed uso appropriato di materiali ( piccoli e grandi attrezzi, materiali anche non codificati) e spazi ( palestra, ambiente esterno sia esso cortile, parco, giardino..)

### Sistemare gli attrezzi necessari insieme ai bambini per:

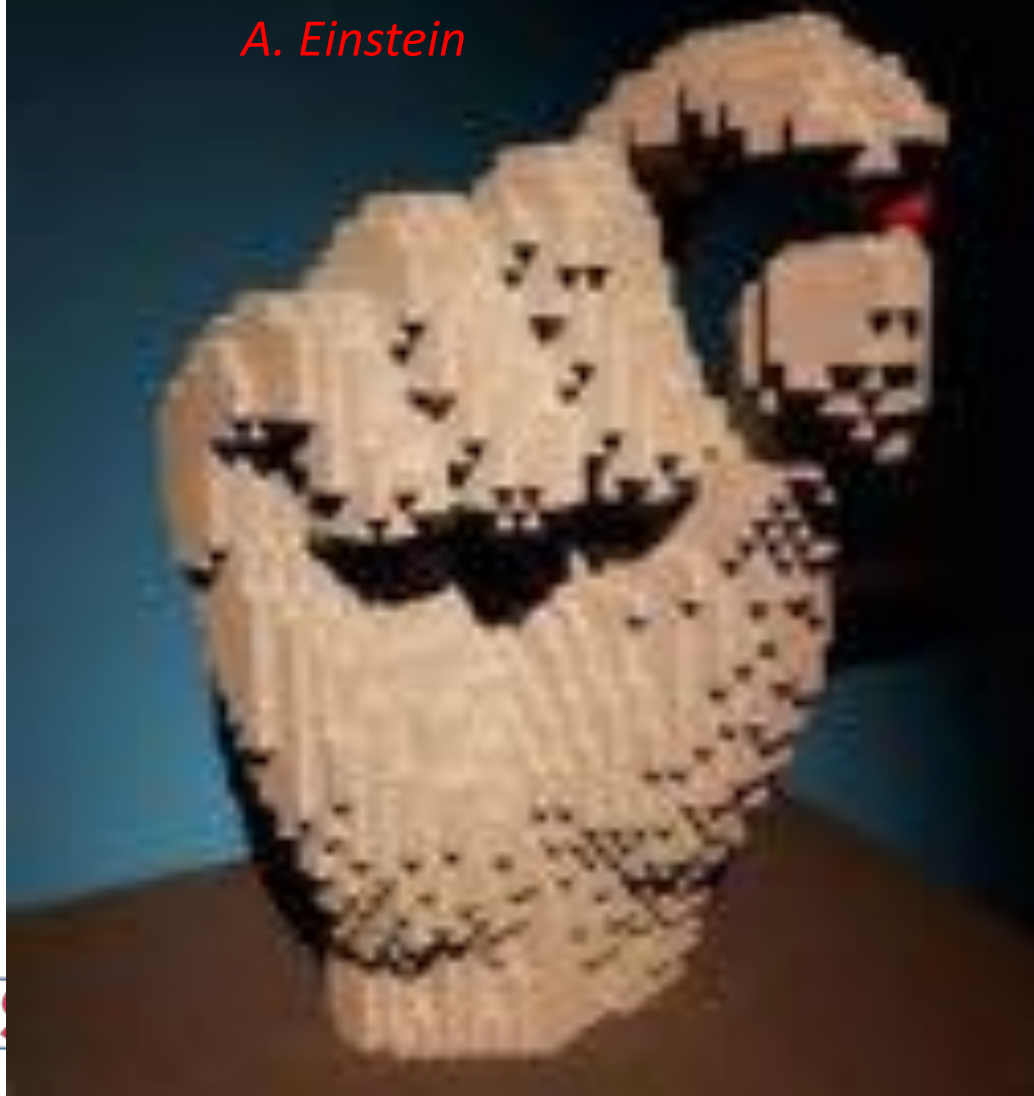
- Focalizzare l'importanza del “ perché” sia necessario che un determinato oggetto debba essere posto proprio in “quel posto”
- Far riflettere sulla posizione da assumere nello spazio

### Riporre insieme gli attrezzi a conclusione delle attività perché è:

- buona prassi educativa
- Rispetto di chi usa gli spazi dopo di noi
- Fair-play .... o semplicemente **buona EDUCAZIONE**

*“ Chi dice che è impossibile, non dovrebbe disturbare chi ce la sta facendo”*

*A. Einstein*



*grazie per l'attenzione  
Teresa e Simonetta*