



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO - FSE

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

ISTITUTO COMPRENSIVO "Ungaretti"

SCUOLA DELL'INFANZIA – PRIMARIA – SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Cod.Sc. VIIC84600C – Cod.Fisc. 81000950246

Via Bauci n. 27

36070 Altissimo (VI)

Tel 0444-687695 – Fax 0444-489056

e-mail (min): viic84600c@istruzione.it

e-mail: info@comprendivungaretti.it

Nome del progetto: Sport, pronti...via!
Responsabile del Progetto: Venco Laura
Data Inizio progetto: 19/04/2017
Data fine progetto: 07/06/2016
Classi coinvolte: 1A - Primaria Crespadoro, 2A - Primaria Crespadoro, 3A - Primaria Crespadoro, 4A - Primaria Crespadoro, 5A - Primaria Crespadoro
Numero totale alunni coinvolti: Gli alunni, del plesso, coinvolti sono 66.
Bisogno formativo degli alunni: Il progetto viene proposto come offerta per un intervento specifico e qualificato nell'ambito dell'attività sportiva.
Competenze specifiche di riferimento: Si intendono sviluppare tali competenze: <ul style="list-style-type: none"> - acquisizione della conoscenza del proprio corpo e delle proprie abilità motorie; - utilizzazione degli spazi e delle attrezzature in modo corretto; - rispetto dei compagni, degli insegnanti e delle regole di gioco; - cooperazione all'interno del gruppo per il raggiungimento di obiettivi comuni.
Abilità e conoscenze: Per gli alunni delle classi: 3 ^a -4 ^a -5 ^a l' intervento sportivo sarà mirato allo sviluppo delle abilità motorie di base, mentre gli alunni più grandi di 4 ^a e 5 ^a attueranno attività mirate all'avviamento del minivolley. Per tutti verranno proposti anche esercizi di psicocinetica. L'attività svolta fornirà conoscenze e competenze trasferibili come: il lavoro in team, il comportamento leale, il rispetto, la consapevolezza del corpo e a livello sociale oltre a favorire la comprensione generale delle "regole del gioco", che gli alunni possono immediatamente sfruttare anche per le altre materie scolastiche e nella vita.
Azioni-attività che si intendono svolgere: Il progetto mira a promuovere, in ogni alunno, la conoscenza di sé e delle proprie potenzialità nella costante relazione con l'ambiente, gli altri e gli oggetti, contribuendo alla formazione della personalità del bambino, attraverso la conoscenza e la consapevolezza della propria identità corporea. Inoltre non solo contribuisce a migliorare la forma fisica e la salute degli alunni, ma li aiuta anche a svolgere attività motoria comprendendone al tempo stesso l'importanza. Essa è il risultato dell'integrazione di diverse aree: cognitiva, motoria, evolutiva-affettiva e morale-sociale. Percorsi-gioco didattici proposti sono, per la maggior parte, fondati sull'obiettivo di portare il bambino alla conoscenza del proprio schema corporeo e motorio. Per quanto riguarda l'inserimento della psicocinetica bisogna premettere che le capacità cognitive richieste, per far fronte alle infinite

modalità di risoluzione dei problemi motori e di azioni di gioco, soprattutto negli sport situazionali, sono ormai diventate un punto fondamentale per la prestazione sportiva.

Elementi come velocità di pensiero, selezione rapida delle informazioni e la scelta d'azione sono componenti che, se allenate correttamente nell'educazione motoria nelle scuole e nei diversi sport, contribuiscono all'aumento delle capacità cognitive.

Tra la persona e l'ambiente avvengono scambi d'informazioni e di azioni che costituiscono tutto ciò che facciamo durante la vita quotidiana.

Queste interazioni e aspetti sono presenti anche nei giochi sportivi; verrà preso in riferimento l'aspetto cognitivo che ci permette di selezionare nel modo più corretto le informazioni che provengono dall'ambiente e di mettere in atto l'azione più corretta in riferimento all'informazione ricevuta.

Tutto questo nei giochi deve essere svolto alla massima velocità per superare l'avversario.

Utilizzando particolari esercizi in forma PSICOCINETICA che prevedono l'utilizzo di colori, numeri, lettere si possono allenare le capacità cognitive della persona migliorando l'automatizzazione del pensare prima di svolgere una qualsiasi azione (motoria e non), la velocità di elaborazione delle informazioni provenienti dall'ambiente e la velocità di scelta dell'azione.

Queste forme didattiche, agendo su aspetti di velocità e reazione, sono molto produttive nell'età tra i sette e gli undici anni perché si ottengono i maggiori risultati in queste capacità. Garantiscono inoltre un ottimo transfert interdisciplinare con le altre materie scolastiche dove l'automatizzazione del pensare prima di svolgere una qualsiasi azione sarà funzionale al consolidamento e potenziamento di altre discipline.

Per questo motivo bisogna proporre queste modalità di gioco e di esercizio nella scuola primaria.

Le lezioni si effettueranno di mercoledì e saranno in tutto sei, cinque di attività vera e propria e una per la festa finale, la settimana data (07-06-2017) è stata considerata come recupero della festa conclusiva (nel caso di maltempo).

Progetto di riferimento del PTOF: Potenziamento delle discipline motorie, stili di vita sani