

GIOCOSPORT

PROGETTO CONI VERONA 2010

LINEE GUIDA

Il Coni intende affiancare la scuola, ambito formativo per eccellenza, per diffondere stili di vita corretta e una promuovere nei giovani una cultura del movimento.

Il progetto Giosport è rivolto ai bambini della scuola primaria e ai loro insegnanti e prevede attività ludico motorie e di giosport differenti per le varie classi e coerenti con i diversi stadi di sviluppo psicofisico.

l'Idea guida: NESSUNO ESCLUSO

FINALITA' DEL PROGETTO

Il Progetto Giosport, secondo quanto previsto dalle Indicazioni Nazionali, prevede situazioni di inserimenti di esperti esterni nelle ore di educazione motoria nella scuola primaria di primo grado.

L'obiettivo non è quello di sostituirsi all'insegnante ma di collaborare con lei per la risoluzione sul campo di situazioni di attività motoria, dando loro quegli strumenti di conoscenza che permetteranno di continuare l'attività in maniera autonoma.

A tale scopo si stabiliscono obiettivi generali; sarà compito dell'esperto, in sinergia con l'insegnante, quello di valutare e di stabilire in base alla tipologia della classe, alle esigenze, alle attrezzature, agli spazi, a quanto previsto dalle Indicazioni Nazionali per i Piani di studio Personalizzati, gli obiettivi specifici rendendo così il lavoro più efficace ed efficiente.

OBIETTIVI GENERALI

Classi 1^2^: attività incentrate sul movimento come scoperta del sé e delle emozioni, in forma ludica.

Il Filo conduttore: il GIOCO (giocare con il corpo, con gli altri, con gli attrezzi in ambiente naturale)

Quali giochi:

- ✓ Esplorazione
- ✓ Simbolici
- ✓ Conoscenza
- ✓ Imitativi
- ✓ Espressivi
- ✓ Tradizionali

Classi 3^ 4^ 5^: si arriva a conoscere e giocare tanti "GIOCOSPORT" riconducibili alle diverse discipline sportive con regole e azioni semplificate.

Gioco e sport: coniugare gioco e semplici regole per ottenere situazioni di attività motoria formative ed educative

"Scoprire-conoscere-giocare" attraverso situazioni di:

- ✓ Gioco libero
- ✓ Circuiti a stazioni
- ✓ Percorsi
- ✓ Staffette
- ✓ Situazioni a tema
- ✓ gare

Arrivare a giocare tanti jogosport con un minimo di competenze essenziali attraverso situazioni ludiche con l'obiettivo di sviluppare anche competenze sociali attraverso situazioni di collaborazione e cooperazione.

- GIOCHI INDIVIDUALI
- GIOCHI DI PARTE
- GIOCHI DI GRUPPO
- GIOCHI DI SQUADRA

Il Jogosport è un'azione formativa ed educativa che ha come finalità quella far conoscere al bambino sempre maggiori gradi di libertà, di autonomia e di competenza motoria e di guidarlo nelle sue scelte motorie e sportive.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

CLASSI 1[^] e 2[^]

Ore di intervento: 8 (situazione tipo)

LEZIONE	OBIETTIVO	COMPETENZE	CONTENUTI	METODOLOGIA
I /II lezione	<ul style="list-style-type: none"> . Conoscenza della classe . corretta disposizione nello spazio . percezione e conoscenza del corpo 	<ul style="list-style-type: none"> . riconoscere e denominare le varie parti del corpo . collegare e coordinare movimenti naturali 	<ul style="list-style-type: none"> . giochi imitativi . Giochi percettivi 	<ul style="list-style-type: none"> . scoperta guidata
III/IV Lezione	<ul style="list-style-type: none"> . Schemi motori di base e posturali . posizioni che il corpo assume in relazione allo spazio e al tempo 	<ul style="list-style-type: none"> . collocarsi in modo diverso rispetto alle cose, agli altri e allo spazio 	<ul style="list-style-type: none"> . percorsi . staffette 	<ul style="list-style-type: none"> . scoperta guidata
V/VI lezione	<ul style="list-style-type: none"> . codici espressivi non verbali . socializzazione 	<ul style="list-style-type: none"> . utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative 	<ul style="list-style-type: none"> . giochi di contatto . giochi in gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> . scoperta guidata
VII/VIII Lezione	<ul style="list-style-type: none"> . giochi in preparazione festa finale 	<ul style="list-style-type: none"> . giochi collettivi rispettando le regole 	<ul style="list-style-type: none"> . giochi di gruppo . percorsi a gara 	<ul style="list-style-type: none"> . Scoperta guidata

CLASSI: III IV V

Ore di intervento: 8 (situazione tipo)

Con queste classi le attività proposte prevedono l'inserimento di semplici fondamentali di gioco delle varie attività sportive con l'utilizzo di attrezzature diverse.

LEZIONE	OBIETTIVO	COMPETENZA	CONTENUTI	METODOLOGIA
I/II	<ul style="list-style-type: none"> . Conoscenza della classe . corretta disposizione nello spazio . socializzazione 	<ul style="list-style-type: none"> . cooperare nel gruppo, confrontarsi lealmente 	<ul style="list-style-type: none"> . giochi di contatto 	<ul style="list-style-type: none"> . scoperta guidata
III/IV	<ul style="list-style-type: none"> . consolidamento Schemi motori di base 	<ul style="list-style-type: none"> . utilizzare in modo combinato e simultaneo diversi schemi motori 	<ul style="list-style-type: none"> . percorsi . staffette . circuiti 	<ul style="list-style-type: none"> . scoperta guidata
V/VI	<ul style="list-style-type: none"> . affinamento capacità coordinative . variazioni fisiologiche indotte dall'attività sportiva 	<ul style="list-style-type: none"> . Eseguire semplici composizioni e / progressioni motorie o semplici gesti sportivi. Rispettare le regole 	<ul style="list-style-type: none"> . giochi di squadra . giochi di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> . scoperta guidata
VII/VIII	<ul style="list-style-type: none"> . preparazione attività festa finale 	<ul style="list-style-type: none"> . essere in grado di collaborare con spirito di squadra 	<ul style="list-style-type: none"> . giochi stabiliti 	<ul style="list-style-type: none"> . scoperta guidata

Prof.ssa Raffaella Sgalambro
(Coordinatore Tecnico Coni Verona)

