



## LINEE GUIDA

### PER LA REALIZZAZIONE DEI GIOCHI SPORT DI CLASSE

#### Premessa

La pratica motoria e sportiva, tra le esperienze degli alunni nella scuola primaria, promuove vissuti significativi cui i bambini attribuiscono grande importanza. Ciò rende le lezioni di Educazione fisica motivo di gioia e grande aspettativa nei giovani allievi ma anche opportunità di crescita e di sviluppo di tutte le dimensioni della personalità.

L'Educazione fisica, in linea con quanto previsto dalle *Indicazioni Nazionali per il curricolo*<sup>1</sup>, si connota sempre come esperienza ludica e formativa: si può e si deve apprendere e crescere divertendosi.<sup>2</sup>

In quest'ottica si inseriscono le esperienze proposte nelle scuola primaria e deliberate dai Centri Sportivi Scolastici per la scuola primaria (di seguito denominati "CSS/Prim") che, con il supporto del Tutor Sportivo Scolastico (di seguito "Tutor"), danno attuazione a quanto previsto dal Progetto Sport di Classe - nota prot.6263/DG Studente.

I Giochi del progetto Sport di Classe (di seguito "Giochi"), rappresentano un momento di promozione dell'Educazione fisica e dei valori dello Sport.

Coinvolgendo tutte le classi partecipanti al progetto e, se possibile, l'intero Plesso, i Giochi diventano due importanti momenti del percorso educativo destinati agli alunni sotto forma di vere e proprie **feste dello sport a scuola**.

In particolare i Giochi sono occasione di:

- festa e divertimento per TUTTI gli alunni e per la scuola in un contesto ludico e gioioso;
- inclusione/integrazione di tutte le diversità che la scuola accoglie (disabilità, bisogni educativi speciali);
- conoscenza e avvicinamento degli allievi alla bellezza del gioco e del giocosport;

e opportunità privilegiate per:

- «far vivere» agli alunni i valori educativi dello sport, in grado di veicolare il senso del fair-play come scelta di vita, nel rispetto anche della salute e dell'ambiente;
- creare una *alleanza educativa* tra la scuola, le famiglie, il territorio e il movimento sportivo volta a promuovere una corretta «cultura sportiva»;
- dare visibilità ai percorsi progettuali interdisciplinari e trasversali realizzati dai docenti, come previsto dal CSS/Prim.

---

<sup>1</sup> D. M. 16.11.2012, n. 254, *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*,

<sup>2</sup> Vedi anche il documento presente sul sito Sport di Classe, prodotto per la Formazione Nazionale: *4 Insegnare IEF - SdC 14-15*.

## 1. Valori educativi dello Sport

Nel Progetto trovano spazio tutte le attività co-progettate e in grado di integrare/implementare i curricula in reale interazione con altre discipline scolastiche, in particolare quelle mirate a valorizzare il legame indissolubile esistente tra l'educazione fisica e il binomio "Cittadinanza e Costituzione", tra cui: educazione alla cittadinanza, educazione alla legalità, sviluppo di un'etica della responsabilità, etc.

I valori educativi vissuti dagli alunni costituiranno il valore aggiunto di una educazione attiva, dove al "sapere" è sempre associato il "saper fare" per tendere al più alto traguardo educativo: il "saper essere".

Per l'anno scolastico in corso, in considerazione dell'accordo siglato dal CONI con il Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali, il "valore chiave" del progetto è **Sport e Integrazione**. In particolare, attraverso la riflessione su tale aspetto si vuole enfatizzare il ruolo trainante dello sport nei processi di integrazione, quale strumento efficace e naturale veicolo per diffondere la cultura del rispetto e della convivenza positiva fra persone provenienti da culture diverse.

Il percorso di riflessione sui valori, che nel dettaglio viene illustrato nell'appendice A), si svilupperà su due livelli:

- sviluppo didattico dei contenuti del progetto, attraverso la presentazione dei suoi principi fondanti, la riflessione e l'approfondimento, anche grazie al materiale previsto, che convergeranno nella realizzazione di un elaborato, da parte delle classi, sui temi affrontati. Quanto prodotto potrà essere utilizzato anche per organizzare mostre e/o allestimenti al fine di rendere visibile il percorso educativo alle famiglie ed al territorio.
- specifica attività ludico-sportiva – tra cui, in particolare, la "Staffetta dell'integrazione"- da inserire nei Giochi, secondo modalità tecnico-organizzative definite da ogni singola scuola sulla base delle indicazioni orientate ad enfatizzare il ruolo dell'educazione fisica e dello sport come strumento di integrazione.

## 2. Le fasi dei Giochi

I Giochi si svolgeranno in orario scolastico sia per coinvolgere tutti gli alunni sia per agevolarne la programmazione, l'organizzazione e la realizzazione con la necessaria collaborazione dei docenti di classe, mentre il coordinamento sarà curato dal CSS/Prim. ed in particolare dal Tutor.

Sono previsti:

- A. **Giochi d'inverno**:<sup>3</sup> nel mese di Marzo, da realizzare a livello di Plesso;<sup>4</sup>
- B. **Giochi di fine anno scolastico**: inizio di Giugno da realizzare preferibilmente a livello di Istituto, compatibilmente con le problematiche logistiche ed organizzative.

L'organizzazione dei Giochi di fine anno scolastico rappresenta un'opportunità privilegiata di condivisione con famiglie, Enti e organizzazioni territoriali del percorso educativo realizzato. Gli Organismi Regionali dello Sport a Scuola, d'intesa con gli OPSS (Organismi Provinciali), saranno promotori delle necessarie sinergie con il territorio e sosterranno opportune strategie di finanziamento per consentire - quanto più

---

<sup>3</sup> La denominazione si riferisce esclusivamente alla stagione dell'anno nella quale si svolgono i Giochi e non ha alcun riferimento alle discipline o specialità sportive invernali.

<sup>4</sup> Vedi anche indicazioni riportate nelle sezioni seguenti.



possibile - la realizzazione di fasi comunali, distrettuali o provinciali cui far partecipare le Istituzioni Scolastiche che hanno aderito al progetto.

### **3. La programmazione dei Giochi e l'interazione Scuola-Territorio**

Il Progetto Sport di Classe, grazie all'istituzione del CSS/Prim. e all'inserimento al suo interno della figura del Tutor, promuove una rete organizzativa e operativa che supporta la progettazione, la programmazione e la realizzazione dell'Educazione fisica e sportiva della scuola, mirando anche alla reale inclusione delle risorse del territorio come le Istituzioni locali ed il mondo sportivo che potranno contribuire, anche alla realizzazione dei Giochi.

I Giochi rappresentano significativi momenti del percorso educativo condiviso con i docenti di classe ed espressione dell'interazione tra il Dirigente scolastico, il Tutor, il Referente per l'EF di Plesso<sup>5</sup> e, ove presente, dal Referente del CSS/Secondaria, nell'ambito delle riunioni del CSS/Prim.

I contenuti e le modalità operative dei Giochi devono essere coerenti con le attività curriculari e possono rappresentare un importante momento di inclusione dei contributi apportati dalle organizzazioni sportive già presenti nella scuola o coinvolte grazie alla mediazione del Tutor, che individua tra le proposte quelle in linea con i criteri dell'EF di qualità previsti dalle *Indicazioni nazionali per il curricolo*.

### **4. Indicazioni per l'inclusione degli alunni con disabilità e delle tante diversità**

Tutte le azioni previste per la realizzazione dei Giochi, terranno nella dovuta considerazione la presenza di alunni con disabilità e Bisogni educativi speciali, predisponendo gli spazi e le strategie organizzative necessarie, prevedendo anche attività adattate, considerando l'eventuale utilizzo di facilitazioni-aiuti o di ausili. Lo sforzo degli operatori coinvolti dovrà essere quello di consentire a tutti gli alunni una partecipazione attiva, a tal fine verranno valorizzate anche le competenze degli insegnanti di sostegno presenti nella scuola. Il supporto del Comitato Italiano Paralimpico (CIP), anche coinvolgendo i CASP (Centri Avviamento Sport Paralimpico) eventualmente esistenti sul territorio, potrà, in tal senso, rappresentare risorsa preziosa per la programmazione e realizzazione dei Giochi, prevedendo anche la collaborazione con l'associazionismo sportivo e con altri Enti ed istituzioni del territorio non escludendo anche il coinvolgimento delle famiglie degli alunni con disabilità se questo potrà agevolarne la presenza e la partecipazione degli stessi.

Le attività previste per i Giochi, saranno quindi ponderate anche in funzione della presenza di alunni con disabilità e Bisogni educativi speciali in modo da garantire la più alta partecipazione possibile, compatibilmente con le potenzialità di ognuno.

### **5. Indicazioni e suggerimenti organizzativi**

Le realtà esistenti sul territorio nazionale in merito alle scuole primarie risultano alquanto eterogenee, sia sul piano delle differenze territoriali (scuole montane, rurali, insulari, ecc.) sia sul piano del

---

<sup>5</sup> Il Referente per l'Educazione fisica di Plesso rappresenta una figura operativa e strategica come docente identificato dalla scuola primaria quale reale interfaccia con Dirigente scolastico e Tutor.



dimensionamento (numero di classi, alunni), sia sul piano strutturale ed infrastrutturale (esistenza di palestre o spazi esterni attrezzati, collegamento con impianti del territorio, ecc.), sia sul piano delle scelte operate dalle singole scuole nel tempo in merito alla pratica dell'educazione fisica. Tutti questi elementi contribuiscono a delineare un quadro di notevole complessità cui corrisponde una pluralità di possibili scelte che le scuole potranno operare sul piano progettuale ed organizzativo.

Anche per questo motivo vengono proposte le presenti Indicazioni che potranno agevolare l'operato delle scuole e dei Tutor.

Precondizione per la programmazione e l'organizzazione di questi eventi sarà un'attenta ricognizione degli *spazi disponibili*: palestra, cortile, campi o impianti sportivi esterni, ecc.. Le dimensioni e la tipologia degli spazi disponibili, unitamente alla constatazione delle condizioni di manutenzione e sicurezza degli stessi, la presenza o meno di barriere architettoniche che possano impedire o rendere difficoltoso l'accesso o la partecipazione di alunni con disabilità, rappresentano la base dell'azione progettuale/organizzativa che il Tutor attiverà in collaborazione con le figure previste all'interno del CSS/Prim.: la sicurezza e l'incolumità degli alunni e del personale coinvolto saranno motivo di particolare attenzione in tutte le fasi di programmazione e realizzazione dei Giochi.<sup>6</sup>

Le scelte operate nell'individuazione dei Giochi da proporre terranno quindi conto degli spazi, delle attrezzature e delle risorse umane disponibili: Tutor, docenti di classe, operatori dell'associazionismo sportivo<sup>7</sup>, genitori<sup>8</sup>, ecc.

Nelle realtà scolastiche dove la partecipazione al Progetto Sport di Classe è estesa a tutte le classi dalla 1<sup>a</sup> alla 5<sup>a</sup>, in relazione alle notevoli differenze sul piano evolutivo e le diverse caratteristiche ed esigenze degli alunni delle classi coinvolte, si consiglia di suddividere le attività in base all'età degli alunni, ipotizzando due fasce d'età:

- Giochi per le classi 1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup> (o 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup>);
- Giochi per classi 3<sup>a</sup>, 4<sup>a</sup>, 5<sup>a</sup> (o 4<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup>).

Non si ritiene opportuno organizzare attività che coinvolgano contemporaneamente alunni di classe 1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup> ed alunni delle classi 4<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup>, ciò sia per le evidenti differenze/esigenze degli alunni, sia per aspetti inerenti l'incolumità e la sicurezza dei più piccoli (struttura fisica, tempi di reazione, coordinazione, ecc.). I componenti il CSS/Prim. valuteranno con grande attenzione l'eventualità di proporre attività che derogino dalla presente indicazione (vedi pluriclasse).

L'organizzazione potrà differire anche in base alle dimensioni ed alla complessità della scuola (plesso). Si suggeriscono di seguito alcune possibili soluzioni organizzative:

1) Scuola (plesso) con poche classi:

---

<sup>6</sup> Nel caso di utilizzo di **impianti non scolastici** si rimanda a quanto previsto dalle norme sull'Assistenza sanitaria: *"Durante le ore dedicate ai Giochi, assicurare la necessaria assistenza sanitaria (ambulanza /medico) se l'attività si svolge in impianto non scolastico"* (vedi anche documenti a supporto del Tutor).

<sup>7</sup> Auspicabile il coinvolgimento di più associazioni sportive o enti del territorio per creare sinergie efficaci e per garantire coerenza e continuità tra il mondo della scuola e quello sportivo, favorendo corretti modelli di promozione dell'educazione fisica e sportiva nell'età evolutiva.

- Ipotesi A - Giochi realizzati in una sola giornata predisponendo spazi differenti in grado di accogliere contemporaneamente le attività per le due fasce d'età;
- Ipotesi B - Giochi realizzati in due giornate, una per ciascuna delle due fasce d'età proposte.

2) Scuola (plesso) con molte classi:

- Ipotesi B - Giochi realizzati in due giornate, una per ciascuna delle due fasce d'età proposte;
- Ipotesi C - Giochi realizzati in una sola giornata predisponendo spazi in grado di accogliere in successione (cioè a seguire) le attività per le due fasce d'età (Es.: prima 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> e dopo 3<sup>a</sup>, 4<sup>a</sup>, 5<sup>a</sup> o viceversa);
- Ipotesi D - Giochi realizzati in più giornate, raggruppando le classi con criteri di omogeneità, ad esempio per classi parallele.

Le proposte possono essere modulate anche in base agli spazi disponibili per l'Educazione fisica: ad esempio, in presenza di una palestra piccola o altro spazio motorio ridotto, potrebbero essere utili le ipotesi B, C, e D.

Per i *Giochi d'inverno*, in presenza di possibili criticità dovute alla carenza di spazi adeguati interni (palestre sufficientemente grandi), si consiglia di tenere in considerazione l'Ipotesi D, utilizzando le ore settimanali previste per l'Educazione fisica per le classi coinvolte, ottimizzando in tal modo anche l'orario dei docenti di classe coinvolti e riducendo le difficoltà derivanti dalla realizzazione di un evento con maggiore complessità.

Tra le tante possibili scelte relative alle tipologie di giochi/attività da proporre, si ritiene opportuno consigliare quanto segue:

- Giochi per le classi 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> (eventualmente 3<sup>a</sup>).  
Privilegiare esperienze prevalentemente a carattere ludico-motorio, preferibilmente organizzate nel piccolo gruppo, con poche regole e di semplice realizzazione, adeguando tempi di gioco ridotti e tempi di recupero adeguati e frequenti con rotazioni su più giochi, tali da mantenere sempre alta la "tensione" ludica dell'evento.  
Alcuni esempi di possibili attività:
  - giochi sugli schemi motori di base;
  - giochi senso-percettivi;
  - giochi ritmico-espressivi (anche bans, canti a ballo, ecc.);
  - giochi sulle cap. coordinative;
  - giochi di movimento tradizionali;
  - percorsi, staffette;
  - giochi adattati/integrati;<sup>9</sup>
  - ecc.
- Giochi per le classi 3<sup>a</sup>, 4<sup>a</sup>, 5<sup>a</sup> (o 4<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup>).  
Potranno essere proposte esperienze con maggiore complessità ed articolazione, predisponendo comunque tempi di recupero adeguati e rotazioni su più giochi in modo da mantenere sempre alta la "tensione" ludico-sportiva dell'evento.

---

<sup>9</sup> Vedi anche il documento presente sul sito e sulla piattaforma Sport di Classe, prodotto per la Formazione Nazionale: 5. *Strategie per l'inclusione dell'alunno con disabilità: indicazioni operative.*

Alcuni esempi di possibili attività:

- esperienze di giosport<sup>10 11</sup> individuali, di squadra e di promozione del multisport;
- attività ritmico espressive;
- giochi cooperativi/collaborativi;
- giochi di movimento tradizionali/popolari;<sup>12</sup>
- percorsi, staffette;
- giochi su “altre” abilità: giocoleria, equilibrio, ...;
- giochi e giosport adattati e/o integrati;<sup>13</sup>
- ecc.

Gli esempi citati potranno rappresentare possibili esperienze ludico-sportive per le diverse fasce d’età anche generando attività derivanti dalla aggregazione di più proposte, ad esempio:

- giochi ritmico espressivi sugli schemi motori di base;
- giosport/giochi tradizionali (es.: salto della funicella individuale e/o a squadre con le diverse varianti possibili).

### 5.1. I Giochi e “Sport e Integrazione”

Nell’ambito dei Giochi sarà dedicata un’attività specifica al percorso valoriale “Sport e Integrazione”, attraverso l’organizzazione di momenti ludico-sportivi che richiamino il concetto di integrazione sociale e che permettano ai ragazzi di essere coinvolti attivamente. Diverse tipologie di attività tra quelle suggerite in precedenza potranno prevedere come *sfondo integratore* il percorso valoriale identificato,<sup>14</sup> non solo limitandosi alla proposta realizzata in occasione dei Giochi ma identificando le scelte operate dal CSS/Prim. nella realizzazione del progetto educativo previsto da Sport di Classe.

Una possibile proposta da realizzare in occasione dei Giochi, è rappresentata dalla “*Staffetta dell’Integrazione*”: la modalità tecnico-organizzativa della Staffetta viene lasciata al singolo plesso, per permettere di adattare quest’attività in base agli spazi ed alle strutture a disposizione.

Invitiamo però ad organizzare la Staffetta individuando un elemento legato ai concetti di “Sport e Integrazione”, come per esempio:

- a) usare bandiere di nazioni straniere al posto del testimone;
- b) denominare le squadre che parteciperanno alla staffetta con nomi di varie nazioni;
- c) creare delle batterie con ragazzi di diversa nazionalità e/o di seconda generazione, ecc.;
- d) organizzare le squadre unendo classi di sezioni diverse.<sup>15</sup>

Vivere un momento in cui lo Sport diventa davvero strumento di integrazione, condividere insieme ai compagni lo stesso sforzo fisico per raggiungere un obiettivo comune, arrivare al traguardo, essere cioè

<sup>10</sup> Così come indicato nel D. M. 16.11.2012, n. 254, *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo d’istruzione*, tra i traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria: “Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva”.

<sup>11</sup> Vedi anche i chiarimenti sulla pratica del giosport proposti in sede di Formazione Nazionale nel documento presente sul sito e sulla piattaforma *Sport di Classe: 4 Insegnare IEF - SdC 14-15*.

<sup>12</sup> Valorizzando anche le tradizioni del proprio territorio.

<sup>13</sup> Vedi nota n. 9.

<sup>14</sup> Facilmente riproducibili anche nei giochi cooperativi/collaborativi

<sup>15</sup> Si rimanda al successivo punto 7. del presente documento

tutti “fratelli di sport” sotto la stessa bandiera: questi i contenuti valoriali dell’attività ludico-sportiva proposta.

## 5.2. Tempi di realizzazione

La “staffetta dell’integrazione” o altra attività significativa del percorso valoriale di “Sport e Integrazione”, sarà realizzata in ogni scuola, nel corso dei *Giochi d’inverno*. Similmente, l’attività potrà essere replicata e/o implementata nel corso dei *Giochi di fine anno scolastico*.

Particolare attenzione verrà riposta nell’organizzazione di attività polistrutturate (percorsi motori, circuiti) o staffette o altri giochi individuali per le varie fasce d’età: tali attività, se non ben programmate e gestite, possono prevedere tempi d’attesa lunghi, riducendo, in tal caso, il coinvolgimento attivo degli alunni e di conseguenza il divertimento e la “tensione ludica”.

È auspicabile predisporre un diffusore musicale e di prevedere attività musicali e ritmico espressive (anche con canti noti agli alunni) con l’utilizzo di musica e/o basi musicali, sia per la notevole capacità d’animazione e di coinvolgimento degli alunni e degli insegnanti, sia per la capacità di produrre “energia positiva” e di mantenere alto l’entusiasmo dei partecipanti e degli eventuali spettatori.

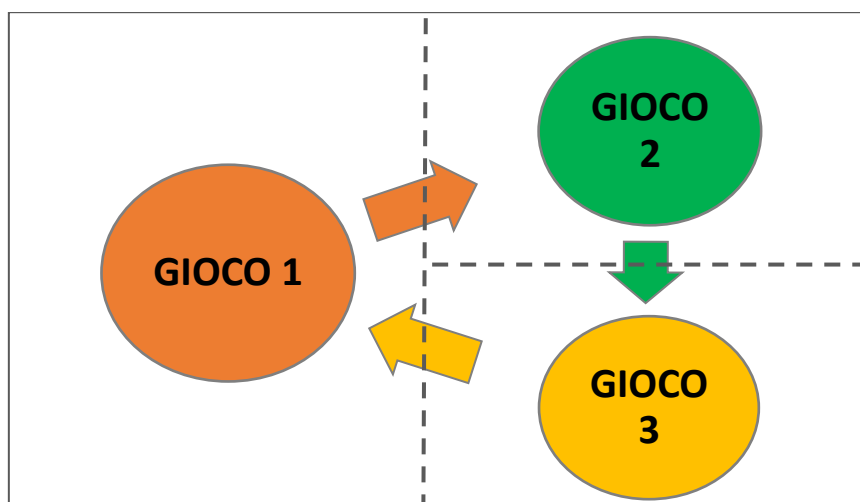
Per consentire agli alunni il totale coinvolgimento e una vera partecipazione attiva ai Giochi, si consiglia di proporre esperienze che gli alunni abbiano comunque avuto l’opportunità di provare/giocare durante le lezioni di Educazione fisica, evitando attività non conosciute.

Nelle realtà dove esistano particolari condizioni geografiche, climatiche e storico-culturali, il CSS/Prim. valuterà anche l’opportunità di proporre attività collegate al contesto (es. giocosport invernali, giocosport acquatici, giocosport orienteering, ecc.)

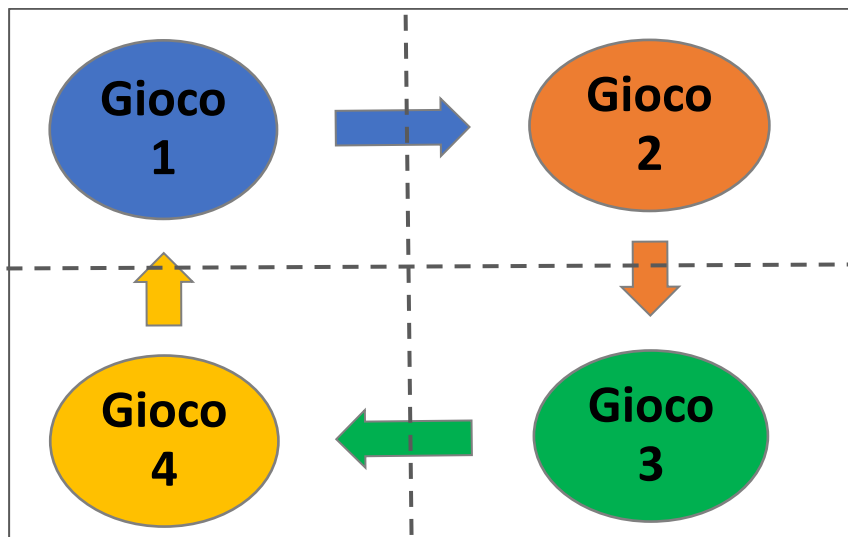
## 6. Esempificazioni sul possibile utilizzo degli spazi disponibili

Lo spazio verrà predisposto in modo tale da consentire la fase di gioco e la successiva rotazione come da piano programmato, prevenendo anche i tempi di recupero/riposo e di idratazione (soprattutto per i più piccoli).

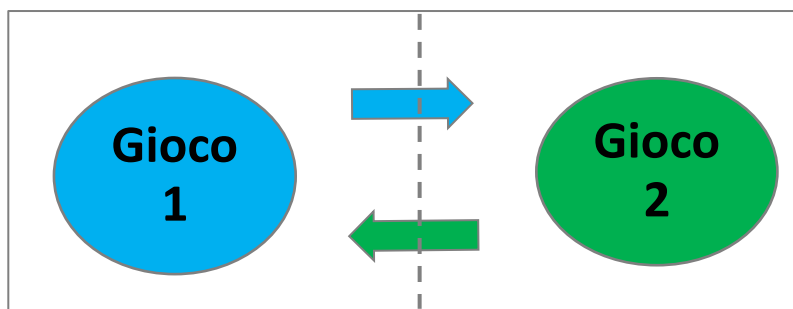
Ipotesi di organizzazione degli spazi e delle attività su tre gruppi di gioco:



Ipotesi di organizzazione degli spazi e delle attività su quattro gruppi di gioco e relativa rotazione:



Nel caso di scuole (plessi) con poche classi e/o spazi disponibili ridotti, si consiglia l'organizzazione su due settori (vedi immagine seguente) con una turnazione dei due gruppi di gioco e proponendo una successione di più "blocchi" di gioco.



Le proposte fin qui illustrate rappresentano esempi organizzativi ma saranno le opportune considerazioni collegiali espresse nei CSS/Prim. a definire le scelte adeguate al contesto delle singole realtà scolastiche.

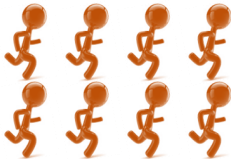
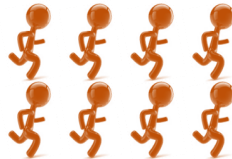
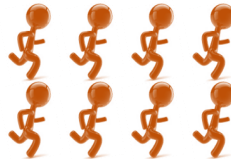


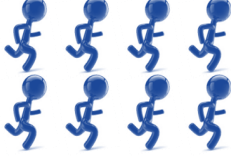
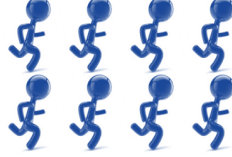
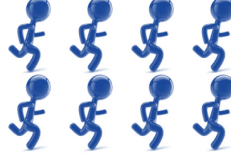


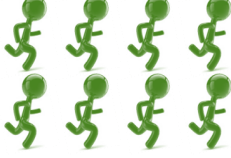

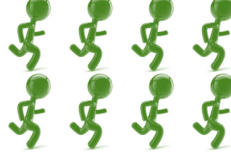


## 7. Indicazioni per la suddivisione delle classi e la creazione delle squadre di gioco

Nel corso dei Giochi una buona opportunità può essere quella di realizzare squadre miste, bilanciate per la presenza di maschi e femmine e composte da alunni di classi differenti per avvicinare i partecipanti all'esperienza dell'accoglienza e dell'inclusione/integrazione. Questo espediente permette di incontrare nuovi compagni di gioco, aprire nuove relazioni ed agevolare nuove amicizie, stemperare il concetto di "antagonista" che diventa compagno di squadra e permette di provare a giocare con tutti. Per questo scopo possono essere utilizzati dei contrassegni o braccialetti colorati (di stoffa, carta, altro materiale anche di



recupero) che identifichino gli appartenenti ad una squadra, suddividendo tutti gli alunni della classe in sottogruppi, come nel seguente esempio:

immaginando 3 classi prima composte da 24 alunni, potranno generare 3 squadre/colore che diventeranno i gruppi di gioco misti, composti da alunni di tutte e tre le classi

| Classe 1^ A  | Classe 1^ B  | Classe 1^ C   | genera  | Squadre   |
|--|--|---|---|---|
|   |   |   |    | <br><b>ARANCIONE</b> |
|   |   |   |    | <br><b>AZZURRO</b>   |
|  |  |  |  | <br><b>VERDE</b>    |



## APPENDICE A) “SPORT E INTEGRAZIONE”

### I Valori educativi dello Sport nel progetto Sport di Classe

Nell’ambito del progetto “Sport di Classe”, tra gli obiettivi didattici dello stesso, una particolare attenzione è dedicata a stimolare la riflessione dei ragazzi sui valori educativi dello sport. Per i “Giochi 2015”, a seguito dell’accordo siglato dal CONI con il Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali, il “valore chiave” sul quale le classi saranno chiamate a confrontarsi è il binomio Sport e Integrazione. Le classi coinvolte nel progetto sono invitate quindi ad aderire al percorso di riflessione sui valori educativi dello Sport, attraverso la partecipazione attiva degli alunni ad attività legate al tema dell’integrazione, per la diffusione della cultura del rispetto e della fratellanza sportiva.

Il percorso di riflessione sui valori, definito su due livelli – quello didattico e quello ludico-sportivo – si svilupperà attraverso specifici momenti:

- Livello didattico: sviluppo dei contenuti del progetto “Sport di Classe” attraverso la presentazione agli alunni dei suoi principi fondanti. Sulla base di una riflessione e di un approfondimento condivisi, anche attraverso l’utilizzo del materiale di supporto, realizzazione di un elaborato, da parte delle classi, sui temi affrontati ;
- Attività ludico-sportiva: realizzazione di attività sportive che coinvolgano le classi in una “festa dello sport a scuola”. Individuazione delle discipline sportive, sia individuali sia di squadra (come la “Staffetta dell’integrazione”, inserita nei Giochi d’inverno e di fine anno), secondo modalità tecnico-organizzative definite nelle linee guida (punto 5.1).

Di seguito le specifiche per la realizzazione delle diverse attività:

#### 1. Sviluppo didattico dei contenuti del progetto

##### 1.1 Sviluppo del percorso di riflessione sui valori

Durante i Giochi d’inverno, il Dirigente Scolastico, il Tutor sportivo e/o gli Insegnanti coinvolti nel Progetto “Sport di Classe” illustreranno agli alunni i contenuti del percorso di riflessione sui valori, presentando il tema su cui lavorare in maniera condivisa per la realizzazione dell’elaborato di classe.

A supporto della presentazione e degli approfondimenti sul tema sarà messo a disposizione degli insegnanti – anche scaricabile dal sito web - materiale informativo e didattico di supporto alla riflessione (vedi punto 1.3); si suggerisce, in particolare, la proiezione del video “Fratelli di Sport”.

##### 1.2 Preparazione dell’elaborato di classe

Ogni classe è chiamata a realizzare un elaborato di classe sul tema individuato per l’anno 2015: “L’Integrazione: la vittoria più bella”. Lo sport rende tutti uguali, nei giochi singoli e in quelli di squadra; fare sport insieme ci rende tutti “Fratelli di Sport”.

Gli elaborati potranno essere:

- disegni (per le classi prime e seconde);
- racconti sotto forma di articolo di giornale (per le classi terze, quarte e quinte);



Attraverso il disegno o il testo, gli alunni avranno l'occasione di raccontare le loro esperienze e le loro riflessioni sullo sport quale veicolo privilegiato di integrazione. A tal fine, potranno essere valorizzate le esperienze di attività sportive realizzate dai ragazzi: in questo senso la "staffetta dell'integrazione", caratterizzata dallo sforzo di raggiungere tutti insieme un obiettivo comune, potrà contribuire a sviluppare i contenuti dell'elaborato.

Gli elaborati realizzati, accompagnati da una descrizione dell'approfondimento didattico effettuato, possono essere utilizzati per organizzare mostre e/o allestimenti al fine di condividere il percorso educativo con le famiglie ed il territorio. La mostra e l'attività del percorso di riflessione sui valori potranno essere documentati con fotografie, video ed altri modelli di comunicazione. Sul sito internet sarà dedicata una sezione alla condivisione degli elaborati.

### **1.3 Materiali a supporto del percorso di riflessione sui valori**

A supporto del percorso di riflessione sui valori, saranno resi disponibili strumenti per gli insegnanti e per le classi. In particolare:

a) Materiali scaricabili dal web. Sul sito [www.progettosportdiclasse.it](http://www.progettosportdiclasse.it) all'interno della sezione dedicata ai "valori dello sport", saranno a disposizione dei docenti e degli alunni i seguenti materiali didattici:

- Manifesto dello Sport e Integrazione, per gli insegnanti
- Brochure Educativa, per i ragazzi
- Video "Fratelli di Sport" (raccomandato nella fase di presentazione dell'elaborato di classe)

b) Materiali inviati alle scuole. A ciascuna scuola aderente al progetto saranno forniti:

- un kit didattico per ogni plesso, a disposizione degli insegnanti per approfondimenti e spunti di riflessione che includerà anche un poster didattico per ogni classe al fine di stimolare la riflessione, la fantasia e la creatività dei ragazzi nello sviluppo dell'elaborato di classe.

### **1.4 Selezione dell'elaborato vincitore**

Ogni classe partecipante consegnerà il proprio lavoro finale al Tutor del progetto "Sport di Classe" entro il 20 Aprile 2015.

Con le modalità che l'Istituto Scolastico reputerà più idonee, tra tutti gli elaborati raccolti, verrà individuato il vincitore per ciascuna scuola partecipante, sulla base di più elementi e di criteri, quali: la pertinenza al tema, l'originalità e la creatività.

L'elaborato vincitore rappresenterà l'Istituto nella successiva fase di selezione a livello provinciale. A tal fine, l'elaborato dovrà essere consegnato, come file (.pdf) su supporto digitale, al Tutor che provvederà, entro il 30 aprile, ad inserirlo nella piattaforma del progetto "Sport di Classe".



### **1.5 Premiazione del vincitore**

Gli Organismi regionali per lo Sport a Scuola, d'intesa con gli Organismi provinciali, selezioneranno entro il 20 maggio, tra gli elaborati pervenuti e registrati in piattaforma, il vincitore della provincia di riferimento.

La classe vincitrice riceverà, in rappresentanza dell'Istituto scolastico di riferimento, un premio in fornitura di materiale (sportivo, didattico, tecnologico, tbd) che sarà consegnato durante la fase dei Giochi di fine anno scolastico.

## **2. Informazioni e contatti**

Per maggiori informazioni sul percorso di riflessione sui valori visitate il sito [www.progettospordiclasse.it](http://www.progettospordiclasse.it) o inviate una comunicazione a [valori@progettospordiclasse.it](mailto:valori@progettospordiclasse.it)