

## LINEE GUIDA

### PER LA REALIZZAZIONE DEI GIOCHI SPORT DI CLASSE

*a.s. 2018/2019*

#### **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 nella 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 DG Studente prot. 4048 del 2.10.2018.

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 un importante momento del percorso educativo destinato 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 giosport;

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;

---

<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> In collaborazione con il Tutor sportivo scolastico, possono essere recuperati approfondimenti nell'area riservata del sito internet di progetto Sport di Classe.

- 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.

## 1. 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 di primavera:** nella seconda metà del mese di marzo, da realizzare a livello di Plesso (fase facoltativa, definita a discrezione del CSS/Prim.);<sup>3</sup>

B. **Giochi di fine anno scolastico:** da realizzare a partire dal mese di maggio ed entro la fine dell'anno scolastico, 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 Organismi Provinciali, saranno promotori delle necessarie sinergie con il territorio e sosterranno opportune strategie di finanziamento per consentire - quanto più possibile - la realizzazione di fasi comunali, distrettuali o provinciali cui far partecipare le Istituzioni Scolastiche che hanno aderito al progetto. I Giochi di fine anno scolastico possono essere un'occasione per allestire una mostra con gli elaborati delle classi, accompagnati da una descrizione dell'approfondimento didattico effettuato, al fine di condividere il percorso educativo anche con le famiglie.

C. **Feste regionali di Sport di Classe:** rappresentano un'occasione di divertimento, incontro, inclusione, crescita e condivisione dei valori. Si realizzano sui vari territori regionali e per la loro organizzazione si rimanda alle indicazioni contenute nell'APPENDICE B) FESTA REGIONALE.

## 2. 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>4</sup> e, ove

---

<sup>3</sup> Vedi anche indicazioni riportate nelle sezioni seguenti.

<sup>4</sup> I Referenti d'Istituto per Sport di Classe e per l'Educazione fisica di Plesso rappresentano le figure operative e strategiche come docenti identificati dalla scuola primaria quali reali interfaccia con Dirigente scolastico e Tutor.

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*.

### **3. 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 con 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, come proposto nei Quaderni di Sport di Classe Volume 1 e Volume 2 ai quali pertanto si invita a far riferimento.

### **4. 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 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>5</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>6</sup> genitori, ecc.

Per i suggerimenti sull'utilizzo degli spazi e delle attrezzature si rimanda al paragrafo 6.

Anche per il corrente anno scolastico l'attività del Tutor si svolgerà nelle classi 4<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup>, con la possibilità di coinvolgere le classi 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup>; nelle regioni che prevedono l'implementazione delle ore di Educazione fisica, questo richiederà scelte opportune da parte dei CSS/Prim. per garantire adeguate sinergie e continuità.

**Si ricorda che l'impegno del Tutor è relativo alle classi 4<sup>a</sup>, 5<sup>a</sup> assegnate per il progetto Sport di Classe,** tuttavia lo stesso sarà comunque tenuto a collaborare nell'ambito del CSS/Prim. alla buona riuscita dei Giochi che coinvolgano contemporaneamente anche altre classi.

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>, 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup>;
- Giochi per classi 4<sup>a</sup>, 5<sup>a</sup>.

Non si ritiene opportuno organizzare attività che coinvolgano contemporaneamente alunni di classe 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> e 3<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. 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:

- 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 o più 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 3<sup>a</sup> e a seguire 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.

---

<sup>5</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".

<sup>6</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.

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 *Giocchi di primavera* (facoltativi), 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.

Nelle realtà scolastiche dove la partecipazione al Progetto Sport di Classe preveda l'implementazione con progetti regionali e l'estensione a tutte le classi dalla 1<sup>a</sup> alla 5<sup>a</sup>, tra le tante possibili scelte relative alle tipologie di giochi/attività da proporre, si ritiene opportuno consigliare quanto segue:

- Giocchi per le classi 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> e 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>7</sup>
- ecc.

- Giocchi per le classi 4<sup>a</sup>, 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.

Alcuni esempi di possibili attività:

- esperienze di gocosport<sup>8 9</sup> individuali, di squadra e di promozione del multi-sport;

---

<sup>7</sup> In collaborazione con il Tutor, possono essere recuperati approfondimenti secondo le indicazioni emanate in sede di Formazione Nazionale, disponibili sulla piattaforma Sport di Classe.

<sup>8</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 gocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva".

<sup>9</sup> In collaborazione con il Tutor, vedi anche i chiarimenti sulla pratica del gocosport proposti in sede di Formazione

- attività ritmico espressive;
- giochi cooperativi/collaborativi;
- giochi di movimento tradizionali/popolari;<sup>10</sup>
- percorsi, staffette;
- giochi su “altre” abilità: giocoleria, equilibrio, ecc.;
- giochi e giocosport adattati e/o integrati;<sup>11</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;
- giocosport/giochi tradizionali (es.: salto della funicella individuale e/o a squadre con le diverse varianti possibili).

## 5. I Giochi e il percorso valoriale

Nell'ambito dei Giochi sarà dedicata un'attività specifica relativa al percorso valoriale incentrato anche quest'anno sul Fair play, anche attraverso l'organizzazione di momenti ludico-sportivi orientati ai valori che il concetto di fair play abbraccia: rispetto delle regole, degli altri e di sé stessi, valorizzazione delle diversità e delle unicità, fratellanza, uguaglianza, lealtà ed integrazione.

Il percorso valoriale “Campioni di Fair play” è stato concepito per permettere agli alunni di essere coinvolti attivamente. Diverse tipologie di attività tra quelle suggerite in precedenza potranno prevedere come sfondo il percorso sul Fair play, non solo limitandosi alla proposta realizzata in occasione dei Giochi ma anche alle varie scelte operate dal CSS/Prim. nella realizzazione del progetto educativo previsto da Sport di Classe.

Il percorso valoriale si struttura su due livelli:

- **livello didattico;**
- **livello ludico-sportivo;**<sup>12</sup>

A supporto del percorso di riflessione sui valori, sono resi disponibili strumenti per gli insegnanti e per le classi. Il kit didattico in formato digitale è online sul sito di progetto [www.progettosportdiclasse.it](http://www.progettosportdiclasse.it). ed i materiali in formato cartaceo sono stati inviati a tutti i plessi scolastici partecipanti al progetto.

Il percorso prevede la partecipazione, attraverso la predisposizione di un elaborato di classe, ad un concorso nazionale di idee, nel quale verrà premiato un vincitore per ogni provincia con un buono di

---

Nazionale nel documento presente sulla piattaforma Sport di Classe.

<sup>10</sup> Valorizzando anche le tradizioni del proprio territorio.

<sup>11</sup> Vedi nota n. 10.

<sup>12</sup> Per i dettagli si rimanda alla seguente APPENDICE A) “CAMPIONI DI FAIR PLAY”

acquisto per materiale sportivo

Il kit didattico conterrà alcune esemplificazioni di possibili giochi/attività da realizzare con le classi ma i Tutor, coinvolgendo i docenti di classe, potranno elaborare anche altre proposte ludico-sportive che dovranno sempre prevedere l'inclusione e l'integrazione di tutti gli alunni della classe, dovranno essere adeguate all'età ed al livello di evoluzione motoria dei fanciulli e potranno essere rappresentate da varie tipologie di giochi e attività, come ad esempio:

- giochi di fair play (mi comporto correttamente);
- giochi di cooperazione - collaborazione;
- giochi di solidarietà - spirito di squadra;
- giochi di regole - ruoli (orientamento al giocosport).

Nell'allegato Appendice A) "CAMPIONI DI FAIR PLAY", maggiori dettagli relativi al percorso valoriale.

Una possibile proposta inerente il Percorso Valoriale, da realizzare anche in occasione dei Giochi, è contenuta nei Quaderni di Sport di Classe Volume 1 e Volume 2 e ai quali pertanto si invita a fare riferimento.<sup>13</sup>

### **5.1. Tempi di realizzazione e organizzazione**

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 la predisposizione di un diffusore musicale e la proposta di 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 delle attrezzature e degli spazi disponibili**

Dalla prima edizione del progetto Sport di Classe, uno degli elementi fondamentali del progetto è stata la

---

<sup>13</sup> Il *gioco delle parole del Fair Play* (gioco a squadre) con indicazioni differenziate in base all'età degli alunni: versione Junior e Senior.

fornitura di un kit di attrezzature sportive a tutti gli Istituti partecipanti, composto da attrezzature di base per correre, saltare, lanciare, rotolare, strisciare e stare in equilibrio, consone alla fascia d'età dei bambini. Tale kit rappresenta un investimento importante per il progetto e permette a tutti gli alunni della classe di esercitarsi contemporaneamente, occupando a rotazione le diverse stazioni (correre, saltare, calciare, palleggiare e colpire, ecc. - schede consultabili nel Volume 1 dei Quaderni di Sport di Classe).

Una delle caratteristiche peculiari del kit è la possibilità di raccogliere le attrezzature in un borsone trasportabile e quindi il kit è facilmente utilizzabile in spazi sia al coperto che all'aperto, partendo da perimetri di 20x40 m.

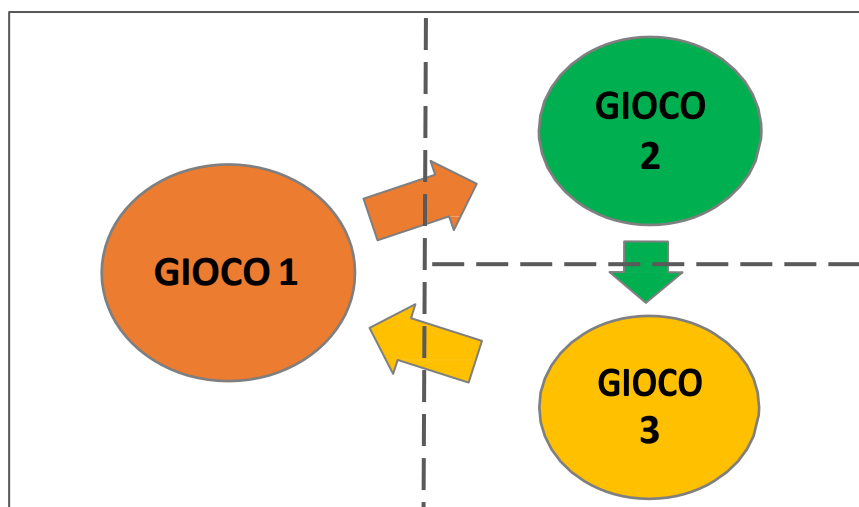
Un consiglio per ottimizzare l'organizzazione dell'attività è dividere gli alunni della classe in 3/4 squadre composte da 6/8 alunni/alunne ciascuno, sorteggiati in modo da compensare le carenze di alcuni con il talento di altri.

Tramite alcuni esercizi di staffetta proposti nelle schede dei Quaderni di Sport di Classe si possono scoprire le basi dello sprint e della corsa, dei salti e dei lanci, e di alcune abilità coordinative di base.

Per ogni stazione sono assegnati dei punteggi, che al termine della sessione daranno la possibilità di redigere una classifica per classi o per sezioni.

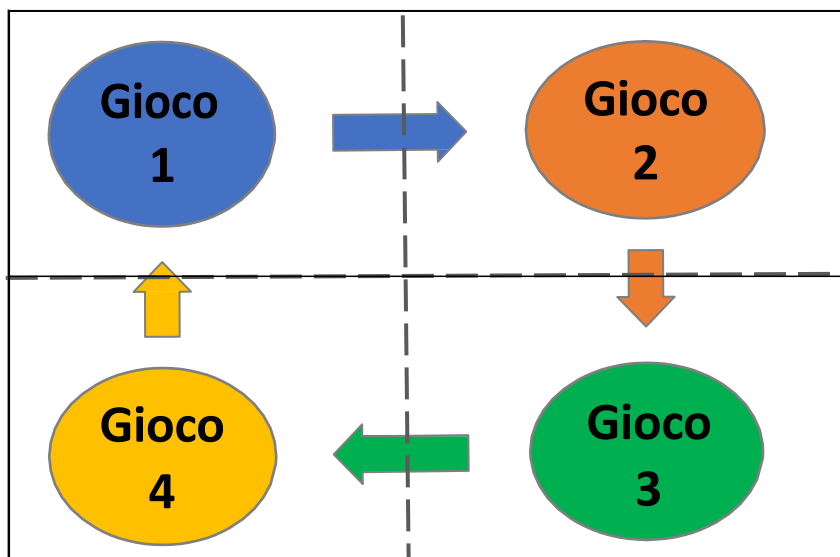
Lo spazio verrà predisposto in modo tale da consentire la fase di gioco e la successiva rotazione come da piano programmato, prevedendo anche i tempi di recupero/riposo e di idratazione (soprattutto per i più piccoli).

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

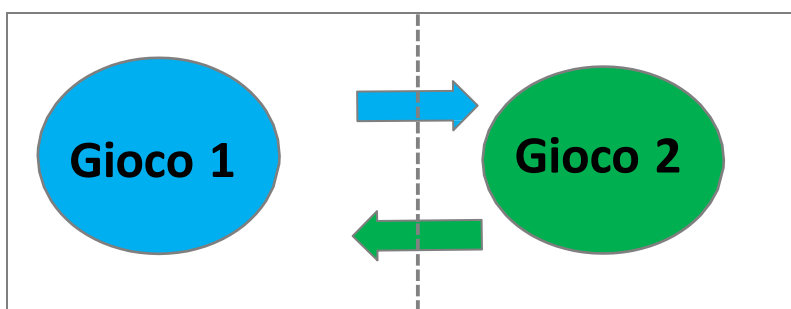




Ipotesi di organizzazione degli spazi e delle attività su quattro gruppi di gioco e relativa rotazione:



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 prime 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
				 <b>ARANCIONE</b>
				 <b>AZZURRO</b>
				 <b>VERDE</b>

## **APPENDICE A) “CAMPIONI DI FAIR PLAY”**

### **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 veicolare e stimolare la riflessione dei ragazzi sui valori educativi dello sport.

Per i Giochi di Sport di Classe 2019, a seguito dell’accordo siglato dal CONI con il Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali e in accordo con il Ministero dell’Istruzione, dell’Università e della Ricerca, il “valore chiave” sul quale i ragazzi saranno chiamati a confrontarsi è il **“Fair Play”**, inteso come: rispetto delle regole, degli altri e di se stessi, valorizzazione delle diversità e delle unicità, fratellanza, uguaglianza, lealtà ed 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 del “Fair play”.

Il percorso valoriale **“Campioni di Fair play”**, definito su due livelli, si svilupperà attraverso specifici momenti:

- **livello didattico:** sviluppo dei contenuti del percorso sui valori del Fair play, tramite 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, e realizzazione di un elaborato, da parte delle classi, sui temi affrontati su uno dei principi del Fair play;
- **livello ludico-sportivo:** realizzazione di attività ludico-sportive che coinvolgano le classi anche in occasione dei Giochi di primavera e di fine anno, secondo le modalità tecnico-organizzative definite nelle “Linee guida dei Giochi di Sport di Classe”.

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 di primavera e in altri momenti di incontro 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, materiale informativo e didattico utile alla riflessione (vedi punto 1.3) verrà inviato ad ogni Plesso partecipante al progetto e messo on-line a disposizione degli insegnanti - scaricabile dal sito web [www.progettospordiclasse.it](http://www.progettospordiclasse.it) nella sezione dedicata al percorso.

##### **1.2 Preparazione dell’elaborato di classe (classi 4<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup>)**

Ogni classe è chiamata a realizzare un elaborato sul tema: **“Campioni di Fair Play”**, rappresentando uno o più valori legati ad esso (rispetto delle regole, degli altri e di se stessi, valorizzazione delle diversità e delle unicità, fratellanza, uguaglianza, lealtà ed integrazione).

**Quest’anno l’elaborato è costituito dal lato B del poster didattico, compilato con disegni, foto e/o testi sul “gioco corretto” e i suoi valori.**

Attraverso l'elaborato, gli alunni avranno l'occasione di scatenare la fantasia, per rappresentare, fotografare, raccontare le loro esperienze e le loro riflessioni sullo sport quale veicolo privilegiato di Fair play. A tal fine potranno essere valorizzate le esperienze di attività ludico-sportive realizzate dai ragazzi: in questo senso i giochi legati al tema Campioni di Fair play, caratterizzati dallo sforzo di raggiungere tutti insieme un obiettivo comune, potranno contribuire a sviluppare i contenuti dell'elaborato.

Gli elaborati realizzati, accompagnati da una descrizione dell'approfondimento didattico effettuato, potranno essere utilizzati per organizzare mostre e/o allestimenti al fine di condividere il percorso educativo con le famiglie ed il territorio anche in occasione dei Giochi e delle Feste regionali. La mostra e le attività del percorso di riflessione sui valori potranno essere documentate 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 al "percorso valoriale", saranno a disposizione dei docenti e degli alunni i seguenti materiali didattici:
  - guida didattica di supporto per gli insegnanti (solo online)
  - poster per la scuola
  - poster per la classe con i 10 principi del Fair play (il lato B del poster rappresenta il format per realizzare l'elaborato)
  - schede e stickers per gli alunni (da utilizzare come premio per gli alunni particolarmente meritevoli nel mettere realmente in pratica i principi del fair play)
- b) Materiali inviati alle scuole. A ciascuna scuola aderente al progetto è stato fornito:
  - Un kit didattico per ogni plesso (che includerà i materiali su indicati), a disposizione del corpo docenti e degli alunni.

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

Ogni classe partecipante consegnerà il proprio lavoro finale al Tutor del progetto Sport di Classe entro il 15 marzo 2019.

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

L'elaborato vincitore rappresenterà il plesso nella successiva fase di selezione a livello provinciale.

A tal fine, l'elaborato dovrà essere consegnato al Tutor che provvederà, entro il 25 marzo 2019, ad inserirlo, come file (.pdf) su supporto digitale, 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 18 aprile 2019, 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, una card valida per l'acquisto di materiale sportivo che sarà consegnato durante la fase dei Giochi di fine anno scolastico.

### **1.6 Contact center**

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

## APPENDICE B) FESTA REGIONALE

La Festa Regionale di Sport di Classe, organizzata dal Comitato Regionale CONI, in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale del MIUR e con il Comitato Regionale CIP, rappresenta un'occasione di divertimento, incontro, inclusione, crescita e condivisione dei valori.

Alla Festa Regionale partecipano le classi vincitrici del percorso valoriale per ogni provincia, identificate dagli Organismi Regionali per lo Sport a Scuola, d'intesa con gli Organismi Provinciali. In considerazione del numero di alunni e risorse economiche destinate, possono essere eventualmente coinvolte anche altre classi, scelte tra quelle partecipanti a Sport di Classe secondo i seguenti criteri:

- eventuale scorrimento della classifica delle classi vincitrici a livello provinciale per il percorso valoriale (es. seconde e terze classificate);
- classi di Scuole del comune dove si svolge la festa;
- classi di Scuole appartenenti ad aree disagiate;
- sorteggio di classi partecipanti al percorso valoriale;
- altre classi scelte con criteri definiti dall'Organismo Regionale per lo Sport a Scuola.

La Festa prevede 3 momenti:

1. **Attività motorie e sportive:** le classi saranno protagoniste di attività, organizzate in collaborazione con il CIP, e che riprendono Giochi e attività dei Quaderni di Sport di Classe;
2. **Incontro con il testimonial sportivo:** un atleta (anche del Territorio) incontrerà le classi comunicando la propria esperienza in maniera efficace e coinvolgente e premierà le classi vincitrici del percorso valoriale a livello provinciale;
3. **Mostra degli elaborati:** mostra degli elaborati vincitori a livello provinciale, accompagnati da una descrizione dell'approfondimento didattico effettuato, al fine di condividere il percorso educativo con le famiglie ed il territorio.
4. **Eventuale votazione per decretare il vincitore del percorso valoriale a livello regionale:** a livello regionale si potrà eventualmente decidere di far votare ad ogni bambino l'elaborato preferito tra quelli presenti alla mostra, ad eccezione di quello della propria classe. Si decreterà così l'elaborato e la relativa classe vincitrice del percorso valoriale a livello regionale.

Considerando la differenza tra le varie Regioni d'Italia, sarà possibile organizzare più feste interprovinciali per quelle molto estese territorialmente e per quelle che hanno un numero elevato di province.

Alla Festa Regionale possono essere invitate le famiglie dei ragazzi partecipanti, Autorità locali e stampa locale, per presentare e promuovere il progetto sul territorio e condividere i valori dello sport.