



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
"P. S. DI GUARDO - QUASIMODO" - CATANIA**

*Sede centrale: Via Vitale 22 - Tel. 095-7440026 – fax 0957441720
Sede Scuola Secondaria: Via A. D'Agata 16 tel. 095-421938 – fax 095-7441473
Posta elettronica: ctic8ag00p@istruzione.it
PEC: ctic8ag00p@pec.istruzione.it
Sito Web: www.diguardoquasimodo.gov.it*

ALLEGATO N.1

**SCHEDA PER LA PRESENTAZIONE DI PROGETTI EDUCATIVI NELLE SCUOLE
ANNO SCOLASTICO 2017/2018**

PROGETTO DI Ed. motoria: MINI OLIMPIADI

CURRICULARE

PROGETTO PROPOSTO

DAL DOCENTE PAOLONE SABRINA

ORDINE DI SCUOLA:

SECONDARIA

CLASSE (Seconde).....

1. Titolo del progetto	Descrizione Attività: MINI OLIMPIADI (in forma ludica)
2. Categoria di riferimento	<input type="checkbox"/> Educazione allo sport <input type="checkbox"/> Educazione relazionale e affettiva
3. Materia/Argomento <i>(di cosa si occupa)</i>	Ed. Motoria: Il progetto si propone attraverso giochi sportivi di squadra, di avviare gli alunni alla pratica sportiva e di favorire la socializzazione e l'inclusione dei più svantaggiati. Il progetto si svolgerà mediante la didattica laboratoriale e sarà rivolto agli alunni diversamente abili e con bisogni speciali accompagnati da un compagno di classe tutor. Il percorso esperienziale, mediante l'uso dei linguaggi non verbali ed in particolare dello sport, sarà finalizzato al miglioramento della qualità della vita ed al raggiungimento di una sensazione di benessere psicofisico, che è alla base delle relazioni interpersonali e dell'accrescimento dell'autostima.
4. Contesto di intervento	<input type="checkbox"/> Scuola sec. di I grado
5. Target (a chi)	<input type="checkbox"/> insegnanti N° 1.....

<p><i>è rivolto, numero dei soggetti coinvolti con interventi specifici)</i></p>	<p>Scuola sec.di I grado (classe seconde n° classi 5 n°studenti)</p>
<p>6. Obiettivo Generale <i>(Qual è lo scopo principale dell'intervento? Come si modificherà o cambierà il problema individuato?)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno, attraverso le attività di gioco motorio e sportivo, deve costruire la propria identità personale e la consapevolezza delle proprie competenze motorie e dei propri limiti; - Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio corporeo-motorio-sportivo; - Essere capace di integrarsi nel gruppo, di cui condivide e rispetta le regole, dimostrando di accettare e rispettare l'altro; - Sperimentare i corretti valori dello sport (fair play) e la rinuncia a qualsiasi forma di violenza, attraverso il riconoscimento e l'esercizio di tali valori in contesti diversificati.
<p>7. Obiettivi Specifici <i>(Gli obiettivi specifici devono essere correlati ai cambiamenti attesi nel target. Ognuno di essi, se raggiunto, dovrebbe poter concorrere verosimilmente al raggiungimento dell'obiettivo generale).</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Migliorare le abilità motorie di base, la coordinazione frammentaria, quella dinamico-generale e la socializzazione; - Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro; - Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri; - Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee; - Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport; - Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri e rispettando le regole nella competizione sportiva.
<p>8. Indicatori di risultato <i>(se presenti)</i> <i>(Indicatori qualitativi della valutazione. Quali indicatori sono stati individuati per monitorare i cambiamenti relativi agli obiettivi specifici)</i></p>	<p>Durante le attività ludico-sportive si osserveranno gli atteggiamenti, i comportamenti e le risposte dei gruppi coinvolti nel progetto, al fine di rilevare il grado di motivazione e gradimento delle attività proposte, dell'autonomia durante l'esecuzione e il grado di socializzazione raggiunto. Le competizioni ludico-sportive e le esperienze vissute dai gruppi saranno documentate con l'utilizzo di fotografie.</p>
<p>9. Indicatori di processo <i>(se presenti)</i> <i>(Indicatori quantitativi della valutazione. Quali indicatori sono stati individuati per monitorare se quanto è previsto dal progetto sarà effettivamente realizzato (es. n° di</i></p>	

<p>soggetti contattati, n° di interventi previsti, eventuali materiali realizzati, ecc.)</p>	
<p>10. Abilità di vita (Life Skills) che vengono sviluppate/potenziare con il progetto (se presenti) (in riferimento al target finale)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La capacità di prendere decisioni <input type="checkbox"/> La capacità di risolvere i problemi <input type="checkbox"/> Lo sviluppo del pensiero critico <input type="checkbox"/> Lo sviluppo del pensiero creativo <input type="checkbox"/> La comunicazione efficace <input type="checkbox"/> La capacità di relazionarsi con gli altri <input type="checkbox"/> L'autoconsapevolezza <input type="checkbox"/> L'empatia <input type="checkbox"/> La gestione delle emozioni <input type="checkbox"/> La gestione dello stress <input type="checkbox"/> Lo sviluppo dell'autostima
<p>11. Modalità di intervento (Breve descrizione dell'intervento)</p>	<p>Tutte le attività si svolgeranno attraverso un approccio ludico, effettuando dei percorsi esperienziali ludico-sportivi che interesseranno il soggetto in tutta la sua globalità. Attraverso un approccio ludico-informale, ma allo stesso tempo competitivo, i soggetti coinvolti impareranno a superare i limiti emozionali riscoprendo il piacere di utilizzare il linguaggio corporeo come un vero e proprio veicolo comunicativo. Si tratta di un progetto in cui gli alunni saranno protagonisti della loro stessa esperienza.</p>
<p>12. Metodologie e strumenti utilizzati</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Modalità interattive <input type="checkbox"/> Lavoro di gruppo <p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Oggetti di facile consumo (cartoncini, pennarelli, spille di sicurezza, fogli di carta A4, palloncini gonfiabili, palline di gomma). - Attrezzi sportivi: Corde, funi, palle, birilli, ecc...
<p>13. Tempi di realizzazione del progetto in relazione alla annualità scolastica</p>	<p>Progetto Durata del progetto in mesi Sei Mese di avvio Gennaio Mese di conclusione Giugno</p>
<p>14. Organizzazione dei tempi (somma delle ore)</p>	<p>Durata complessiva del progetto in ore per target</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> insegnanti n° 1 ore 2 a settimana <input type="checkbox"/> studenti n° ore
<p>15. Modalità di valutazione (se presenti) (Strumenti utilizzati, fasi e tempi)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Modalità interattive <input type="checkbox"/> Lavoro di gruppo <p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Oggetti di facile consumo (cartoncini, pennarelli, spille di sicurezza, fogli di carta A4, palloncini gonfiabili, palline di gomma). - Attrezzi sportivi: Corde, funi, palle, birilli, ecc

16. Costi	<input type="checkbox"/> Nessun costo
21. Altri costi in servizi	Specificare se la realizzazione del progetto prevede costi indiretti

12/10/2017
data

Roberto Polone
firma del docente referente