

SCUOLA ATTIVA KIDS

INDICAZIONI OPERATIVE PER LA REALIZZAZIONE DEI GIOCHI FINALI

a.s. 2022/2023

I Giochi Finali sono un importante momento del percorso educativo destinato agli alunni sotto forma di vere e proprie **feste dello sport a scuola che coinvolgono tutte le classi partecipanti al progetto e ove possibile l'intero Plesso scolastico.**

In particolare, i Giochi Finali sono occasione di:

- **festa e divertimento** per promuovere atteggiamenti positivi nei confronti dell'educazione fisica, attività motoria e sportiva per tutti gli alunni e per la scuola;
- **organizzazione di attività in contesto ludico e gioioso** per favorire l'apprendimento motorio, aumentare l'auto-efficacia percepita, favorire un clima positivo nei contesti classe e scuola;
- **accessibilità e inclusione di tutte le diversità** che la scuola accoglie (Bisogni Educativi Speciali: disabilità, disturbi specifici di apprendimento);
- **sviluppo del senso di appartenenza alla comunità;**
- **conoscenza e avvicinamento degli allievi alla bellezza del gioco** di movimento, gioco sport;
- **progetto** di vita che integri l'educazione della scuola con quella dello sport;

e opportunità privilegiate per:

- **promuovere la cultura del benessere e del movimento** affinché i bambini imparino a compiere scelte salutari;
- **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** condivisi e realizzati in collaborazione con i docenti per l'Educazione Fisica curriculare o rivolti all'Educazione Civica interdisciplinare.
- **coinvolgere i genitori nei programmi e nelle proposte di movimento**, in particolare le attività trasversali relative alle pause attive e alle attività extracurricolari, perché essi possano favorirne l'attuazione anche nel tempo libero, in continuità con il curriculare, per rendere attivo e personale lo stile di vita dei propri figli. Auspicabile, in tal senso, prevedere una comunicazione ad hoc da parte del Dirigente Scolastico.

1 I Giochi Finali

I **Giochi Finali** si svolgeranno in orario scolastico, sia per coinvolgere tutti gli alunni sia per agevolarne la programmazione, l'organizzazione e la realizzazione in stretta collaborazione tra docenti di classe e Tutor.

L'organizzazione dei Giochi Finali rappresenta un'opportunità privilegiata di condivisione con famiglie, Enti e organizzazioni territoriali del percorso educativo realizzato. Sono un momento di visibilità del Progetto e per questo devono essere progettati e realizzati con impegno e professionalità. È rimessa agli Organismi Regionali dello Sport a Scuola, d'intesa con gli Organismi Provinciali, la valutazione circa l'opportunità di realizzare, anche attivando sinergie con il territorio, giochi a livello comunale, distrettuale, provinciale o regionale cui far partecipare le Istituzioni Scolastiche che hanno aderito al progetto. I Giochi Finali sono 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 e supportare lo sviluppo degli aspetti culturali e di servizio alla comunità.

2. La programmazione dei Giochi Finali e l'interazione Scuola-Territorio

Il Progetto Scuola Attiva Kids promuove una rete organizzativa e operativa che supporta la progettazione, la programmazione e la realizzazione dell'educazione fisica e sportiva nella Scuola Primaria, mirando anche alla reale inclusione delle risorse del territorio come le Istituzioni locali e le federazioni sportive coinvolte nel progetto che potranno contribuire alla realizzazione dei Giochi Finali.

I Giochi Finali rappresentano significativi momenti del percorso educativo condiviso con i docenti di classe ed espressione dell'interazione tra il Dirigente Scolastico, il Referente di Progetto, il docente di educazione motoria ed il Tutor.

I contenuti e le modalità operative dei Giochi Finali devono riferirsi alle attività curriculari e rappresentano un importante momento di inclusione dei contributi apportati:

- dalle due Federazioni Sportive scelte dalla scuola; dalle schede operative del kit didattico 2022-2023;
- dalle altre agenzie educative operanti all'interno della Scuola (musica, teatro, danza, ecc);
- dall'insegnante di educazione motoria delle classi quinte.

3. La programmazione dei Giochi Finali e l'interazione Scuola-Famiglia

La partecipazione delle famiglie rappresenta una preziosa opportunità da cogliere coerentemente con le finalità istituzionali del Progetto.

Si suggerisce al Tutor, anche a questo scopo, di scegliere compiti motori tra quelli proposti nel kit didattico che possano essere "giocati" anche con la partecipazione degli adulti, famiglie, docenti,

personale scolastico, ospiti (per esempio il Gioco del Roverino leggero, il Gioco Frisbee Bowls).

4. Indicazioni per l'inclusione degli alunni con bisogni educativi speciali

Tutte le azioni previste per la realizzazione dei Giochi Finali terranno nella dovuta considerazione la presenza di alunni con bisogni educativi speciali (BES, DSA, con disabilità) predisponendo gli spazi e le strategie organizzative necessarie, prevedendo anche attività adattate alle diverse disabilità e considerando l'eventuale utilizzo di facilitazioni, aiuti, ausili. Lo sforzo degli operatori coinvolti dovrà essere quello di consentire a tutti gli alunni una partecipazione attiva e, a tal fine, devono essere valorizzate presenza e competenze degli insegnanti di sostegno della scuola. Il supporto del Comitato Italiano Paralimpico (CIP) potrà, in tal senso, rappresentare risorsa preziosa per la programmazione e realizzazione dei Giochi Finali, prevedendo anche la collaborazione con l'associazionismo sportivo e con altri Enti ed Istituzioni del territorio, con il coinvolgimento delle famiglie per agevolare la presenza e la partecipazione di tutti gli alunni.

Le attività previste per i Giochi Finali saranno quindi ponderate anche e soprattutto in funzione della presenza di alunni con bisogni educativi speciali in modo da garantire la più alta partecipazione possibile, compatibilmente con le potenzialità di ognuno, come proposto nel kit didattico.

5. Indicazioni e suggerimenti organizzativi

Le realtà esistenti sul territorio nazionale in merito alle Scuole Primarie risultano alquanto eterogenee sul piano delle differenze territoriali (scuole montane, rurali, insulari, ecc.); 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.); 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 per realizzare i Giochi Finali. Ogni evento/gioco avrà una durata contenuta, anche per favorire il coinvolgimento delle famiglie. Quindi, esclusi i minuti per la sistemazione logistica degli alunni in campo, ogni evento/gioco tenderà ad essere un'ora di educazione fisica, organizzata per essere condivisa possibilmente da più classi, a seconda degli spazi a disposizione e in maniera modulare, dalla forma più semplice (più gruppi di un'unica classe) fino a quella più complessa con numerose classi parallele (I, II, III, IV e V ove possibile) contemporaneamente. I contenuti proposti saranno quelli già affrontati durante l'anno e organizzati per garantire lunghi tempi attivi, partecipazione, entusiasmo e divertimento di ogni bambino.

Precondizione per la programmazione e l'organizzazione di questi eventi sarà un'attenta ricognizione degli spazi disponibili: palestra, cortile, campi o impianti sportivi esterni, piazze, parchi, ecc.

Il Tutor terrà preventivamente conto:

- delle dimensioni e della tipologia degli spazi disponibili
- delle condizioni di manutenzione e sicurezza
- della presenza di barriere architettoniche.

Per garantire la massima sicurezza possibile durante la realizzazione dei Giochi Finali, il Tutor sceglierà i compiti motori tenendo conto delle risorse umane disponibili a collaborare attivamente sia in fase di programmazione che di realizzazione/conduzione. Per questo scopo il Progetto si affida al Tutor in veste di promotore e facilitatore per la costruzione di sinergie.

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 I, II
- Giochi per classi III, IV, V (ove possibile).

Non si ritiene opportuno organizzare attività che coinvolgano contemporaneamente alunni di classe I e II ed alunni delle classi III, IV, V ciò sia per le evidenti differenze/esigenze degli alunni, sia per aspetti inerenti all'incolumità e la sicurezza dei più piccoli. Si valuterà 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 C - Giochi realizzati in due giornate, una per ciascuna delle due fasce d'età proposte;
- Ipotesi D- 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 I e II e a seguire III, IV, V o viceversa).

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 ridotto, potrebbero essere utili le ipotesi B, C e D.

Giochi per le classi I e II

Privilegiare esperienze prevalentemente a carattere ludico-motorio, preferibilmente organizzate nel piccolo gruppo, con poche regole e di semplice realizzazione, alternando tempi di gioco ridotti e tempi di recupero adeguati e frequenti con rotazioni su più giochi, tali da mantenere durante l'evento sempre alta la partecipazione, l'attenzione, la motivazione mediante l'approccio ludico.

Giochi per le classi III, IV, V

Dovranno essere proposte esperienze con maggiore complessità ed articolazione, predisponendo comunque tempi di recupero adeguati e rotazioni su più giochi in modo da mantenere durante l'evento sempre alta la "tensione ludico-sportiva", l'impegno motorio ed il divertimento dei bambini.

Il kit didattico contiene alcune esemplificazioni di possibili giochi/attività da realizzare con le classi che prevedono sempre l'inclusione e l'integrazione di tutti gli alunni della classe. Le attività dovranno essere adeguate all'età ed al livello di evoluzione motoria dei fanciulli e potranno essere rappresentate anche da giochi e da attività, proposte dalle due Federazioni Sportive scelte dalla scuola.

Particolare attenzione verrà riposta nella scelta, realizzazione e conduzione delle attività in modo che esse non prevedano tempi d'attesa lunghi, riducendo, in tal caso, il coinvolgimento attivo degli alunni e di conseguenza il divertimento e l'interesse.

È auspicabile la predisposizione di un minimo impianto audio per il necessario speakeraggio, per la predisposizione di attività con l'utilizzo di musica e/o basi musicali, per la notevole capacità d'animazione e di coinvolgimento degli alunni e degli insegnanti, per la capacità di produrre "energia positiva", sostenendo ed influenzando il movimento ed amplificando la sensazione di benessere psicofisico di tutti i partecipanti. A questo proposito si prendano in considerazione i materiali relativi al Contest 2022-2023 presenti al link:

<https://www.sportesalute.eu/progettoscuolattiva/primaria/la-campagna-informativa-e-il-contest.html>

Per consentire agli alunni il totale coinvolgimento e una vera partecipazione attiva ai Giochi Finali, il Tutor proporrà soltanto esperienze che gli alunni abbiano comunque avuto l'opportunità di provare/giocare durante le lezioni di Educazione fisica, evitando ogni attività poco conosciuta.

Se la scelta del Tutor e della Scuola ricade, come si auspica, sulla proposta di un circuito a stazioni si suggerisce di:

- ottimizzare l'organizzazione dell'attività dividendo gli alunni della classe in 3/4 squadre da 6/8 alunni/alunne ciascuno, composte in modo da compensare le carenze di alcuni con il talento di altri.
- contrassegnare ogni stazione da un numero e prevedere almeno due livelli di difficoltà del compito motorio.
- gestire gli spostamenti degli alunni tra le stazioni utilizzando un gingle ricorrente che segnala ai gruppi il cambio di stazione.
- far ripetere più volte agli alunni la stessa stazione perché ciascuno possa provare a migliorare il proprio risultato;
- coinvolgere i docenti di classe nella fase di progettazione almeno tre settimane prima dell'evento;
- scegliere i compiti motori insieme ai docenti di classe almeno tre settimane prima dell'evento e proporli insieme in palestra;
- promuovere una riunione organizzativa per la suddivisione di incarichi, compiti, e relative mansioni di ciascuno dei soggetti coinvolti;
- predisporre lo spazio 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)

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

Nel corso dei Giochi Finali suggeriamo di realizzare squadre miste, bilanciate per la presenza di maschi e femmine e composte anche da alunni di classi differenti per avvicinare i partecipanti all'esperienza dell'accoglienza e dell'inclusione/integrazione dei bambini con Bisogni Educativi Speciali (BES). Questo espediente, a classi aperte, permette di incontrare nuovi compagni di gioco, aprire nuove relazioni ed agevolare nuove amicizie, stemperare il concetto di "antagonista", che diventa compagno di squadra, ed avere l'opportunità di provare a giocare con tutti. Come già detto il coinvolgimento del "mondo degli adulti" includendo nelle squadre insegnanti, personale scolastico, e soprattutto parenti e amici ospiti nell'evento, risulta sempre particolarmente gradito ed ingrediente di sicuro successo. Il Tutor chiederà la collaborazione degli insegnanti per la predisposizione di contrassegni, braccialetti, fasce, fusciasche, cappelli colorati (di stoffa, carta, altro materiale anche di recupero) che identifichino gli appartenenti ad una squadra o anche suddividendo tutti gli alunni della classe in sottogruppi, come nel seguente esempio: 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
				 ARANCIONE
				 AZZURRO
				 VERDE