



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE
ISTITUTO COMPRENSIVO CREMONA TRE
Via San Lorenzo, 4 - 26100 Cremona Tel. 0372 27786 - Fax 0372 534835
e-mail: CRIC82000X@ISTRUZIONE.IT - pec: CRIC82000X@PEC.ISTRUZIONE.IT
sito internet: www.iccremonatre.edu.it - Cod. MIUR CRIC82000X - C.F. 80005600194 -
codice unico per fatturazione elettronica: UF15UJ

Anno Scolastico 2021-22

PLESSO:

1.1 Denominazione Progetto

Indicare codice e denominazione del progetto	
	PROGETTO "GIOCARRE GLI SPORT PER APPRENDERE"

1.2 Individuazione dell'ambito

	AMBITI di riferimento	Inserisci il titolo del progetto nell'ambito a cui appartiene il progetto presentato	Metti una crocetta nell'ambito
MACRO CATEGORIE di DESTINAZIONE in funzione del BILANCIO	VOCI DI DESTINAZIONE AMBITI DI RIFERIMENTO	TITOLO DEL PROGETTO DIDATTICO	X
P 1 AMBITO SCIENTIFICO TECNICO PROFESSIONALE	1. MULTIMEDIALITA' 2. LABORATORI negli ambiti: SCIENTIFICO MATEMATICO TECNOLOGICO		
P 2 AMBITO UMANISTICO e SOCIALE	1. LINGUE STRANIERE		
	2. LETTURA BIBLIOTECA CITTADINANZA AFFETTIVITA' SOLIDARIETA'		
	3. DISAGIO E INCLUSIONE RECUPERO RINFORZO ALFABETIZZAZIONE		
	4. SPORT A SCUOLA	GIOCARRE GLI SPORT PER APPRENDERE	X
	5. MUSICA ARTE SPETTACOLO		
	6. MOUSIKE'		
	7. PIANO TRIENNALE DELLE ARTI		
A 6 ORIENTAMENTO	1. ORIENTAMENTO DISPERSIONE SCOLASTICA CONTINUITA' ALTERNANZA ALTERNANZA SCUOLA-LAVORO		

1.3 Referente del Progetto

Indicare il Docente responsabile del progetto

SABRINA MIGLIORINO

1.4 Finalità

Indicare i bisogni che inducono alla realizzazione del presente progetto

L'idea di riproporre anche in questo particolare anno il progetto nasce dalla convinzione che, mai come in questo momento, l'attività motoria in generale e i progetti sportivi nello specifico, contribuiscano a migliorare le condizioni di salute fisica e a promuovere il benessere psicologico ed emotivo, oltre che a sviluppare l'aspetto sociale nel bambino.

Nello specifico, l'iniziativa va a supportare la crescita della dimensione educativa/formativa mediante proposte/gioco di tipo multilaterale e polisportivo, che facendo sperimentare al bambino le diverse discipline sportive, aiuta a sviluppare al meglio una gestualità motoria armonica e consapevole.

1.5 Obiettivi

Descrivere gli obiettivi formativi che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le metodologie utilizzate

- riportare gli alunni all'attività motoria dopo un periodo di blocco della stessa, soprattutto in riferimento ad attività sportive che hanno subito una battuta d'arresto, offrendo loro l'idea che, pur in situazioni difficili, lo sport è un ottimo alleato
- rinforzare la giusta importanza dell'Educazione Motoria nella Scuola Primaria quale apprendimento indispensabile e insostituibile per una armonica crescita fisica, cognitiva ed affettiva dei ragazzi, a maggior ragione nella situazione contingente.

Nello specifico, questo progetto si propone di:

- migliorare il livello "quantitativo" e "qualitativo" delle proposte di Attività Motoria nella scuola primaria, con l'utilizzo di docenti/istruttori, con competenze specifiche, che possano assumere il ruolo di formatori degli insegnanti
- acquisire corretti concetti di "gioco pulito" (fair play) e della mission del Panathlon che vede l'affermazione dell'ideale sportivo e dei suoi valori morali e culturali, quale strumento di formazione ed elevazione della persona, di solidarietà tra gli uomini e i popoli.
- fornire agli alunni la possibilità di sperimentare vari generi di sport, stimolando in loro anche il coraggio di mettersi in gioco in situazioni nuove

Il progetto riguarda gli alunni di 3A, 3B, 4A, 4B, 5A, 5B

Gli interventi saranno in forma ludico motoria per poter coinvolgere al meglio i bambini.

1.6 Risultati attesi

Descrivere i risultati attesi, possibilmente con indicatori misurabili

Alunni

- Allentamento di eventuali tensioni o stati d'animo causati dalla situazione attuale, nel ripristino di esperienze motorie che appartenevano al periodo pre-Covid
- Maggior sicurezza personale
- Miglioramento dell'atteggiamento motorio inteso come fluidità del movimento, adattabilità ai vari schemi di gioco, controllo del proprio comportamento e spirito di squadra
- Sentirsi parte di un gruppo/squadra favorisce il senso di collaborazione e rispetto dei compagni nonché degli avversari
- Adottare strategie per raggiungere un fine comune

Docenti

- Miglioramento della capacità di strutturare proposte motorie sempre più complete e rispondenti alle diverse situazioni di classe e alle varie tipologie di alunni

1.7 Contenuti

Indicare le attività del progetto
<p>Tutte le attività motorie proposte saranno attività propedeutiche, quindi non specifiche alla relativa disciplina sportiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> - giochi che mirano ad aumentare le capacità coordinative con coinvolgimento della gestualità spontanea; - giochi individuali o di gruppo a corpo libero o con utilizzo di grandi e piccoli attrezzi e loro manipolazione e controllo; - giochi con riferimenti spaziali, con gestione degli spazi topologici e/o euclidei, percorsi, slalom, elementi di gioco sport, giochi di sincronizzazione (la simultaneità, la successione, l'anticipazione), di valutazione di direzioni, traiettorie, distanze, orientamento del corpo; - giochi e proposte di Gioco-Sport che utilizzano una gestualità spontanea a indirizzo tecnico.

1.8 Tempi e fasi di realizzazione

Precisare l'arco temporale nel quale il progetto si attua, evidenziando le attività da svolgere fra settembre/dicembre separatamente da quelle da svolgere fra gennaio/giugno
<p>Il progetto, nella sua struttura originale, si concretizza con interventi di 1 ora a settimana sulle ore di Motoria da parte di diverse società sportive aderenti all'iniziativa e dura da Novembre 2021 a Aprile/Maggio 2022. Nella situazione attuale, il progetto potrà partire dopo presentazione e approvazione da parte del Collegio Docenti, previo consenso della Dirigente Scolastica e assenso alla nostra partecipazione da parte degli enti organizzatori del progetto stesso.</p>

1.8 Collaborazioni

<p>Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni</p> <p>Il progetto è patrocinato dal Comune di Cremona, Assessorato alle Politiche Educative, dall'Ufficio Scolastico Territoriale, dal Panathlon Club Cremona e dalle diverse società sportive partecipanti:</p> <p>ACCADEMIA SCHERMA ATLETICA ARVEDI CORONA VOLLEY CREMONA RUGBY DINAMO ZAIST (volley e tennis da tavolo) GYMNICA CREMONA (ginnastica artistica e ginnastica ritmica) KODOKAN (judo) MINERVUM SCHERMA SANSEBASKET SHOTOKAN RYU CAVASPORT (karate) SPORTED (calcio) STRADIVARI NUOTO VANOLI YOUNG (basket)</p>
--

1.9 Risorse umane

Indicare i docenti, i non docenti ed i collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Specificare inoltre i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti.
<p>Saranno coinvolti le insegnanti di Educazione Motoria delle classi 3e Migliorino Sabrina e Del Giudice Rosalia, 4e Savino Maria Rosaria e Carnevali Tullio, 5e Peruzzi Maria Pia e Achille Giuliana che saranno affiancate dai vari istruttori specialisti che si alterneranno. Tutti gli istruttori sono muniti di Green Pass.</p>

1.10 Modalità e strumenti di documentazione e valutazione

Indicare i criteri adottati
<p>La valutazione dell'efficacia del progetto verrà effettuata in collaborazione con i diversi istruttori e sarà in itinere basandosi sull'osservazione sistematica delle risposte alle singole proposte da parte dei gruppi classe. I consueti momenti di confronto presso la Palestra Quartiere Zaist in via Caprera a Cremona in cui i docenti titolari e gli specialisti si confronteranno ad inizio, in itinere e a fine anno.</p> <p>Il 18 ottobre alle ore 20,45 è stato organizzato il primo incontro di presentazione del progetto.</p>

1.11 Beni e servizi

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione. Per ogni voce specificare le somme complessivamente richieste e riportarne la somma in calce.

Tipologia di bene o servizio	Spesa a carico dell'Istituto <u>Indicare fonte di finanziamento</u>	Spesa a carico delle famiglie	Spesa totale
------------------------------	--	-------------------------------	--------------

Cancelleria (compresi materiali di consumo per computers, quali – ad esempio – cartucce per stampanti, CD ROM vergini)			
Libri e riviste (comprese pubblicazioni non periodiche e CD multimediali o videocassette didattiche)			
Quote associative da corrispondere a terzi (quali – ad esempio – abbonamenti, biglietti per ingressi a strutture sportive, teatro, cinema)			
Strumenti musicali (intesi come beni durevoli. Gli spartiti musicali vanno indicati alla voce cancelleria)			
Beni durevoli (quali - ad esempio - macchine fotografiche digitali, stampanti, attrezzature varie, periferiche informatiche, esclusi gli strumenti musicali)			
Consulenze di esperti esterni (indicare il compenso complessivo lordo)			
Prestazioni extracurricolari di personale docente interno (indicare il numero di ore totali di docenza) <u>da autorizzare</u>			
Prestazioni extraorario da parte di personale ATA <u>da autorizzare</u>			

Totale beni e servizi per il progetto	X	X	X
--	---	---	---

Cremona, lì 18 / 10 / 2021

Il Responsabile del Progetto

MIGLIORINO SABRINA