



Ministero dell'istruzione e del merito
Ufficio scolastico regionale per il Molise
Direzione regionale



LINEE GUIDA

Percorso didattico ludico-motorio sperimentale per le classi quarte e quinte primarie anno scolastico 2023/2024

Il progetto

Il progetto si pone come obiettivo quello di proporre occasioni di partecipazione per tutti i ragazzi, soprattutto per i meno attivi, avvicinandoli alla pratica motoria e sportiva in modo divertente, coinvolgente e motivante in coerenza con le Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (DM n.254 16/11/2012 e Nota prot. n. 3645 - 01/03/2018 "Indicazioni nazionali e nuovi scenari").

Attraverso questo progetto si intende proporre un percorso educativo e formativo che consenta la diffusione della cultura del movimento basata su valori orientati a:

- Identificare le attività motorie e sportive come occasione per assumere corretti stili di vita;
- Educare alla salute, all'inclusione sociale ed alla relazionale tra i giovani;
- Riconoscere nell'attività motoria e sportiva uno strumento efficace per contribuire allo sviluppo globale della personalità.

Linee generali

Si intende proporre agli insegnanti ed ai ragazzi un percorso educativo e formativo che:

- ❑ consenta di finalizzare l'attività di classe condotta dagli insegnanti verso obiettivi formativi e proporre di partecipare ad eventuali feste d'istituto e/o territoriali, creando coinvolgimento, impegno ed aspettativa;
- ❑ sia accompagnato da attività collaterali a carattere culturale e non solo, alla realizzazione di iniziative integrate, finalizzate alla promozione del benessere e di corretti stili di vita, alla partecipazione attiva dei giovani con disabilità, alla valorizzazione di prodotti di eccellenza del territorio, mirata anche al benessere e all'alimentazione, alla promozione di comportamenti rispettosi dell'ambiente, del corretto utilizzo delle risorse naturali ed energetiche, della tutela della biodiversità e di salvaguardia degli ecosistemi terrestri. *[ad esempio redazione di articoli giornalistici da parte dei ragazzi, attività integrative realizzate dalle classi, incontri con campioni etc.]*;
- ❑ preveda specifici interventi di comunicazione mirati e rivolti agli alunni, alle

famiglie, agli insegnanti degli istituti coinvolti e che trattino il tema dell'attività motoria e sportiva e degli aspetti ad essa correlati come occasione di sviluppo del benessere e della crescita formativa dei giovani.

L'idea di base del progetto è quella di identificare il gruppo/classe con la squadra che partecipa a tutte le tipologie di attività ludico-sportive, nel rispetto dei valori che animano il percorso ludico motorio, l'obiettivo è e deve essere la filosofia del **"nessuno escluso"**.

In tale ottica, tutte le attività proposte, sia per tipologia di attività che generali saranno elaborate tenendo conto della specificità di tutti gli alunni, al fine di consentire il confronto prescindendo dal numero dei ragazzi che compongono il gruppo classe-squadra.

Partecipazione delle scuole

- ❑ Le classi che aderiscono ai giochi vi partecipano con le attività previste nelle Indicazioni Operative o possono attivare percorsi alternativi e/o integrativi nel rispetto delle indicazioni nazionali.
- ❑ Le Indicazioni Operative trovano fondamento nell'attività educativa e formativa, destinata a tutti gli alunni delle classi, che si svolge durante le previste lezioni di educazione fisica.

Fasi di svolgimento

- ❑ Nei mesi di aprile e maggio le scuole che avranno aderito svolgeranno le attività nel proprio istituto sulla base degli impianti e attrezzature in dotazione delle scuole.
- ❑ Tra fine maggio e nella prima settimana di giugno e, comunque, non oltre il termine delle lezioni, potranno essere organizzati dagli Uffici di Coordinamento Regionale per l'Educazione Motoria, Fisica e Sportiva, eventi provinciali/regionali, secondo modalità di svolgimento che saranno oggetto di indicazioni successive.

Indicazioni Operative

(ipotesi di attività)

Norme generali

- ❑ Al programma aderisce e partecipa all'intera classe intesa come squadra.
- ❑ La squadra è la classe composta da tutti i suoi alunni.
- ❑ Nessuno può essere escluso.
- ❑ La proposta prevede tre tipologie di attività a cui dovranno partecipare tutti gli alunni.

Tipologie di attività

- ❑ Abilità ginnico espressive.
- ❑ Abilità atletiche.
- ❑ Abilità dei giochi di squadra con la palla.

Abilità ginnico espressive

- Il confronto tra classi nell'ambito della abilità ginnico espressive individua nei percorsi motori la modalità maggiormente conosciuta e più utilizzata in ambito scolastico.
- Il percorso relativo alle abilità ginnico espressive che ogni classe eseguirà in forma di staffetta, prevederà l'utilizzo di piccoli e grandi attrezzi ed uno sviluppo lineare complessivo compreso tra i 20 ed i 30 m.
- In ogni percorso dovranno essere presenti a scelta da un minimo di 5 ad un massimo di 8 stazioni riconducibili ad abilità ginniche quali andature, traslocazioni, lanci e prese, rotolamenti, capovolte, volteggi, manipolazioni, etc.

Abilità atletiche

Circuito corri, salta, lancia

Una delle migliori espressioni di confronto tra classi nell'ambito delle abilità atletiche di base, consiste nella realizzazione di una sorta di circuito costituito da prove riconducibili alle abilità fondamentali dell'atletica.

Il circuito delle abilità atletiche sarà organizzato secondo la logica del triathlon (una corsa, un salto, un lancio).

Potranno essere predisposte postazioni apposite e distinte per la corsa, per il salto, per il lancio come di seguito suggerito a titolo esemplificativo:

- **Per la corsa:** distanza 30/50m - partenza in piedi posizione sagittale - da quattro a 8 corsie (o spazi idonei) - cronometraggio manuale - una prova.
- **Per il salto:** salto in lungo con battuta libera e breve rincorsa o in alternativa salto in lungo da fermo.
- **Per il lancio:** con pedana libera lancio di minivortex, vortex, palline.

Abilità dei giochi di squadra con la palla

- Nell'ambito delle attività che trovano collocazione nella tipologia delle abilità dei giochi di squadra con la palla, rientrano tutte quelle che hanno per tema o assimilazione le diverse abilità e situazioni tipiche dei giochi di squadra con la palla, a partire da quelli più praticati in ambito scolastico e non solo.
- A questa tipologia di abilità appartengono, Oltre i giochi di squadra con la palla codificati dalle rispettive Federazioni, soprattutto nella formula Gocosport, anche molti dei giochi che fanno parte della migliore tradizione educativa della Scuola, quali la palla rilanciata, i diversi giochi dei 5/10 passaggi, la palla prigioniera, il gioco delle quattro porte, altri giochi di squadra propri delle diverse realtà locali, etc.
- Il confronto tra classi può avvenire sia sulla base di minipartite a tempi ridotti, sia sulla base di giochi a tema o circuiti o percorsi basati ad esempio sulla combinazione di esecuzione dei fondamentali di gioco.