

LINEE GUIDA

PER LA REALIZZAZIONE DEI GIOCHI SPORT DI CLASSE

a.s. 2015/16

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*,¹ si connota sempre come esperienza ludica e formativa: si può e si deve apprendere e crescere divertendosi.²

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 prot. 16552/DG Studente.

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 due importanti momenti del percorso educativo destinati 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 giocosport;

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;
- creare una *alleanza educativa* tra la scuola, le famiglie, il territorio e il movimento sportivo volta a promuovere una corretta «cultura sportiva»;

¹ D. M. 16.11.2012, n. 254, Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione.

² In collaborazione con il tutor scolastico, possono essere recuperati approfondimenti nell'area riservata del sito di progetto e sulla piattaforma Sport di Classe.

presenza di alunni con disabilità e 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.

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.⁵

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,⁶ genitori, ecc.

⁵ 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".

⁶ 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.

- 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;³
- B. **Giochi di fine anno scolastico:** da realizzare dal 29 Maggio al 4 Giugno in occasione della *settimana dello sport 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 OPSS (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.

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 Plesso⁴ e, ove 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

³ Vedi anche indicazioni riportate nelle sezioni seguenti.

⁴ Il Referente per l'Educazione fisica di Plesso rappresenta una figura operativa e strategica come docente identificato dalla scuola primaria quale reale interfaccia con Dirigente scolastico e Tutor.