

SCHEDA DI PROGETTO

Anno scolastico 2016 - 2017

1. **TITOLO DEL PROGETTO:** *Classi in Gioco*

2. **REFERENTE DEL PROGETTO:** Prof.ssa M. Cristina Pezzotta

3. **AREE/DISCIPLINE COINVOLTE** Scienze Motorie

4. **ORARIO** curricolare extracurricolare

5. DESCRIZIONE DEL PROGETTO

5.1. Obiettivi

- Rielaborare gli schemi motori di base in situazioni diverse, ampliare le capacità coordinative e condizionali realizzando schemi motori complessi utili ad affrontare attività sportive;
- Offrire occasioni per sperimentare le proprie potenzialità in situazioni di confronto;
- Accrescere nell'alunno il livello di autostima, il rispetto di sé, degli altri e delle regole condivise;
- Contribuire ad un sano sviluppo della personalità utilizzando "il movimento" e "il gioco";
- Favorire il successo di ciascuno valorizzando le peculiari capacità individuali nell'ottica dello sviluppo di una maggiore autonomia;
- Insegnare a gioire per i successi, ad accettare le sconfitte, a fare autocritica e ad individuare i punti di forza e di debolezza;
- Potenziare la capacità di collaborazione, di programmazione e di organizzazione nel quadro di un lavoro d'equipe e in team.
- Approfondire le conoscenze tecnico-tattiche nelle diverse discipline sportive.

5.2. Metodologie utilizzate nel progetto:

Lavori di gruppo, problem solving, esercitazioni pratiche.

6. DESTINATARI DEL PROGETTO

Il progetto coinvolge attivamente tutti gli alunni di tutte le classi del Liceo e, qualora aderissero, dell'ITCG. In questo caso ogni Istituto organizzerebbe il proprio torneo fino a decretare le classi vincitrici di ogni categoria. In seguito le classi vincitrici dei rispettivi Istituti potrebbero dare vita ad una sfida Liceo vs ITCG. *Si può prevedere un incontro tra rappresentative del Liceo e dell'ITCG, da svolgersi in un'unica giornata, a chiusura dell'attività, nelle seguenti discipline:*
pallavolo mista (3 maschi e 3 femmine)
pallacanestro (3 maschi e 2 femmine)

Gli alunni dell'ITCG L.Einaudi potranno comunque partecipare alla gara di Corsa Campestre e di Surplace con la presenza e la vigilanza del loro docente di Scienze Motorie.

A tal proposito si può prevedere un incontro tra rappresentative del Liceo e dell'ITCG, da svolgersi in un'unica giornata, a chiusura dell'attività, nelle seguenti discipline:

pallavolo mista (3 maschi e 3 femmine)

pallacanestro (3 maschi e 2 femmine)

calcetto maschile e femminile

7. SPAZI E STRUMENTAZIONI

- Aula/e ■ Palestra ■ Campo sportivo
- Altro spazi e strutture esterne alla scuola (piscina, spazi per corsa campestre)

8. DURATA DEL PROGETTO

Il progetto si realizzerà prevalentemente in orario curriculare, se necessario saranno dedicate alcune ore alla preparazione degli alunni in orario extracurriculare.

Data inizio: dal mese di gennaio, il calendario degli incontri verrà pubblicato man mano in modo da tale da poterlo integrare con le altre attività organizzate dalla scuola (visite guidate, conferenze e seminari, orientamento, ecc.).

9. ATTIVITÀ PREVISTE

Il progetto prevede la partecipazione di tutte le classi a tornei ad eliminazione diretta e/o a punteggio, in più discipline.

Le discipline proposte sono:

- Pallavolo con rappresentativa mista (minimo 3 maschi e 3 femmine)
- Pallapugno mista (minimo 2 maschi e 2 femmine)
- Calcetto maschile (minimo 5)
- Calcetto femminile (minimo 5)
- Tennis Tavolo maschile (minimo 1 e max 3)
- Tennis Tavolo femminile (minimo 1 e max 3)
- Basket
- Campestre maschile (minimo 2)
- Campestre femminile (minimo 2)
- Surplace maschile (minimo 2)
- Surplace femminile (minimo 2)
- Nuoto
- Gara di lettura- "Memorial Marianna Meloni" (minimo 6 partecipanti)

Le classi si sfideranno suddivise per categoria (cat. Allievi per le classi I, II, III, e cat. Juniores per le classi IV e V). Ogni classe dovrà garantire ad ogni alunno la partecipazione ad

almeno una attività e, pur lasciando libertà di partecipazione, dovrà contemporaneamente individuare le formazioni più competitive in funzione delle caratteristiche e delle competenze di ogni componente del gruppo classe. Ogni classe dovrà anche indicare i nominativi degli alunni che svolgeranno le funzioni di arbitraggio. Gli allievi arbitreranno gli incontri della categoria Juniores e viceversa. Gli incontri si svolgeranno prevalentemente quando almeno una delle classi sfidanti avrà la lezione di scienze motorie.

Nei tornei ad eliminazione diretta le squadre guadagneranno un punto per ogni incontro vinto. La classifica per disciplina si farà in base ai punti accumulati.

Per la Campestre e per la gara di Surplace verranno stilate le classifiche individuali per ogni categoria assegnando un punteggio ad ogni atleta in base all'ordine d'arrivo (se ci sono 50 concorrenti il primo classificato prende 50 punti, il secondo 49, il terzo 48 e così a seguire). Da tener presente che nella gara di Surplace il primo classificato sarà quello che raggiungerà per ultimo l'arrivo. La classifica finale di squadra si farà in base alla somma ottenuta sommando il punteggio acquisito dai due migliori piazzamenti di ogni classe. Fatta la classifica per classe si assegnano 3 punti alla classe vincitrice, due alla seconda e tre alla terza.

Per il nuoto si organizzerà, per le sole classi che aderiranno al progetto "Nuoto a Scuola" una gara con giochi di acquaticità e l'attività si concentrerà in due ore di lezione al termine di una giornata (presumibilmente di sabato) da concordare con gli istruttori della struttura Acquademia.

Con la somma dei punteggi acquisiti in ogni disciplina si stileranno le classifiche finali e si determineranno le classi vincitrici del Torneo "Classi in Gioco" di ogni categoria, Allievi e Juniores.

Da quest'anno si inserirà anche una gara di "lettura" con modalità simili a quelle della nota trasmissione "Per un pugno di libri". La gara di lettura si realizzerà con la collaborazione delle rispettive docenti di italiano che dovranno accordarsi per individuare un libro da dare in lettura agli studenti. La scelta dovrebbe ricadere su un libro di dimensioni ridotte e che, preferibilmente, sia disponibile in formato gratuito sul web. Le stesse dovranno valutare quanto tempo mettere a disposizione per la lettura. Allo scadere del tempo stabilito le classi si sfideranno in una gara con quesiti, predisposti dalle docenti di italiano, relativi al libro letto e all'autore dello stesso. Ogni classe dovrà individuare i propri concorrenti e il proprio portavoce. La gara si effettuerà utilizzando l'applicazione web Kahoot o applicazioni similari. I punti acquisiti andranno a sommarsi a quelli accumulati nelle gare sportivo-motorie.

10. RISORSE UMANE

Docenti interni

I docenti di ed. fisica del Liceo: M. Cristina Pezzotta, M. Cristina Murenu con funzione di docenza e coordinamento delle attività; il Prof. Marco Loi in caso di adesione dell'ITCG.

Il monte ore eccedenti le ore di servizio non è preventivabile in quanto determinato dal calendario degli incontri che verrà stilato di settimana in settimana. Ogni docente avrà cura di rendicontare le eventuali ore aggiuntive svolte, la data di svolgimento e l'attività svolta.

Durante lo svolgimento della gara Campestre potrebbe rendersi necessaria la collaborazione di qualche docente per l'accompagnamento dei concorrenti dalla scuola al campo gara e viceversa.

Eventuale supporto **Assistenti Tecnici**: SI NO

Esperti esterni SI (Istruttori di nuoto) NO (se SI, indicare le competenze specifiche richieste)

Gli istruttori si occuperanno della scelta delle prove di gara e della loro organizzazione pur supportati dai docenti di classe.

11. BENI E SERVIZI (indicare quale materiale di consumo è indispensabile alla realizzazione del progetto e di quale si dovrà eseguire apposita richiesta d'acquisto)

| Descrizione del bene | Disponibile | Da acquistare |
|--|-------------|---------------|
| Magliette recanti anteriormente il logo della scuola e sul dorso la dicitura "2017" da utilizzare come premio per le due classi che vinceranno il torneo. Il numero di magliette da acquistare dipenderà dalla composizione delle classi vincitrici. | | X |
| Nastro segnalatore per delimitare il percorso di gara di corsa Campestre. | | X |
| Carta per stampare i pettorali necessari per la gara di corsa Campestre | X | |
| Fischietti per arbitraggio: n° 2 | X | |
| Cronometro: n° 1 | X | |

12. RISULTATI ATTESI

Coinvolgimento di tutti gli alunni in un'attività che sviluppa il senso di appartenenza al gruppo classe, il rispetto del Fair Play, le capacità organizzative e collaborative, lo spirito critico, la capacità di autoanalisi e la capacità di fare scelte strategiche corrette.

Muravera, lì 7 Novembre 2016

Il Docente Referente

