

Quaderni Sport di Classe 2020
***«LA GIOCO-OFFICINA: materiali, idee,
esperienze.»***

Relatore:
Fabio Massari



Contenuti della relazione

- 1. Presentare il laboratorio didattico «*LA GIOCO-OFFICINA: materiali, idee, esperienze*».**
- 2. Dare semplici informazioni sulla capacità di orientamento spaziale e fornire indicazioni di tipo didattico e metodologico per il suo sviluppo nella fascia di età 5-8 anni**

DOVE TROVARE LA GIOCO-OFFICINA NEI MATERIALI DI SPORT di CLASSE

- **Nella guida didattica del volume 2 (pag. 15-18) e del volume 4 (pag. 14-16)**
- **Nelle schede laboratorio dei volumi 2 e 4**
- **Nelle videoclip dimostrative dei giochi e delle attività del volume 4**
- **Nelle video schede di attività LO SPORT E' DI CASA**

I LABORATORI NELLE PROPOSTE DIDATTICHE DI SPORT DI CLASSE: una scelta che viene da lontano vol. 2

SPORT DI CLASSE

Volume 1

QUADERNO SdC

Introduzione

PARTE PRIMA - Promozione dell'Educazione
fisica e sportiva

PARTE SECONDA - Giochiamo

SCHEDE GIOCO

Guardo-passo

Il Barone Rosso

Vuota campo Peteka

Battaglia Peteka

Giocosport Peteka

Le guardie del Re

Cacciatori e prede nel recinto

Cacciatori e prede attive

Giocosport dodgeball

Cacciatori in trincea

Il gioco dei cinque passaggi

Il gioco dei cinque passaggi in base

Quattro cantoni multi sport

Rally multi sport con palla

Circuito 1

Circuito 2

Circuito 3

Circuito 4

Il gioco delle parole del Fair Play-junior

Il gioco delle parole del Fair Play-senior

SCHEDE LABORATORIO

Laboratorio costruzione Peteka

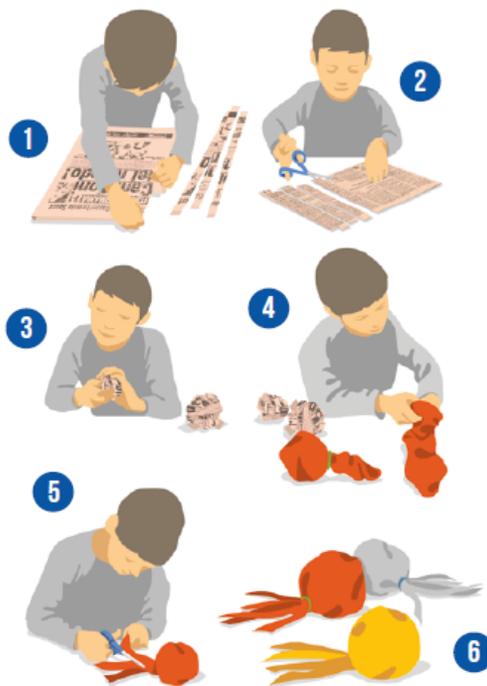


vol.1 vol.2 vol.3

LABORATORIO COSTRUZIONE PETEKA

scheda laboratorio

SPORT
DI
CLASSE



Materiali

Forbici, materiale di recupero: vecchi calzini puliti, giornali quotidiani.

Preparazione

- 1 Prendere un doppio foglio (composto da due pagine) di giornale quotidiano, dividerlo nelle due metà e strappare o tagliare strisce di carta di media larghezza (2-3 cm circa).
- 2 Per incrementare gli effetti positivi di questa attività sulla fine-motricità delle mani, si consiglia di strappare una metà con le mani e tagliare con le forbici l'altra metà.
- 3 Prendere le strisce di carta e appallottolarle – possibilmente con una sola mano – ed inserirle all'interno di un calzino, spingendole verso la punta, in modo da formare una pallina compatta ma morbida, quindi senza comprimere troppo la carta.
- 4 Chiudere in alto il calzino con un nodo (o elastico o spago).
- 5 Tagliare, se necessario perché lunga, la "gamba" del calzino a metà e "sfrangiarla" con sforbiciate in strisce simili a code.
- 6 La Peteka è così pronta: abbiamo costruito un piccolo attrezzo con caratteristiche uniche e sicuro per il gioco.

Osservazioni

I bambini costruiranno questo piccolo attrezzo in situazione laboratoriale/interdisciplinare (Arte, Tecnologia, Educazione fisica, ecc.) e lo utilizzeranno durante le lezioni di Educazione fisica e/o per educare al gioco nel tempo interscuola (scuole a tempo pieno) o nell'intervallo o in altri momenti ludico-motori. In questo laboratorio verranno valorizzate le valenze trasversali relative all'educazione al riciclo e alla "seconda vita" delle cose, sensibilizzando gli alunni verso una educazione ecologica e al recupero della capacità di costruire in autonomia gli attrezzi di gioco.

Variazioni

- 1 Peteka super soffice. Utilizzare strisce o pezzetti di gommapiuma invece della carta di giornale quotidiano o utilizzare entrambi i materiali.
- 2 Peteka sonora. Durante la fase 3 della costruzione, insieme alla carta (o alla gommapiuma come da Variazione A) inserire anche uno o due sonagli, così da ottenere una Peteka in grado di emettere suoni durante l'utilizzo.

Autore attività: Paolo Seci

Progetto per la scuola primaria promosso e realizzato da MIUR e CONI

I LABORATORI NELLE PROPOSTE DIDATTICHE DI SPORT DI CLASSE: una scelta che viene da lontano vol. 2

SPORT DI CLASSE

Volume 2

QUADERNO SdC

Introduzione
PARTE PRIMA - Le nuove proposte di SdC
PARTE SECONDA - Giochiamo

SCHEDE GIOCO

Il gioco del roverino
Giosport roverino frisbee
Bandiera genovese
Palla in meta
Palla ritornata
Giochi con le bottiglie
Giochi con le bottiglie a coppie
Demolition team
I pompieri a coppie
I pompieri a squadre
Guardie e ladri
Detective e ladri
Guardie e pistolero silenzioso
La campana a coppie
La campana con sei alunni
Pallina corri sotto
Il gioco con il fazzoletto

SCHEDE LABORATORIO

Costruzione roverino
Costruzione bottiglia da lancio



LABORATORIO COSTRUZIONE ROVERINO

scheda laboratorio

Quaderni di Sport di Classe, Vol. 2

SPORT DI CLASSE



1



2



6

Materiali

Forbici, corda lunga tra i 3 e i 5 m.

Preparazione

- 1 Si procede disponendo una corda a forma di "Z", come a formare una linea spezzata costituita da tre segmenti sovrapposti: chiameremo "B" il capo superiore a sinistra, "A" quello inferiore a destra.
- 2 La lunghezza del segmento avente capo in A deve essere necessariamente più lungo degli altri due segmenti.
- 3 Si attorciglia il segmento di A attorno alle altre due corde per tutta la loro lunghezza, fino a che si arriverà a formare un'asola per ciascuna estremità.
- 4 Inserire il capo di A nell'asola vicina a B e tirare fino a chiuderla.
- 5 Creare quindi il cerchio: inserire ora B nell'altra asola e fare un nodo semplice.
- 6 Abbiamo così ottenuto un anello di corda intrecciata di circa 20-40 cm di diametro, simile ad un frisbee cavo.

Osservazioni

I bambini costruiranno questo piccolo attrezzo di gioco in situazione laboratoriale, con obiettivi formativi trasversali/interdisciplinari (Arte, Tecnologia, Educazione fisica, ecc.) e lo utilizzeranno durante le lezioni di Educazione fisica e/o per educare al gioco nel tempo interscuola (scuole a tempo pieno) o nell'intervallo o in altri momenti ludico-motori. In questo laboratorio verrà posta l'enfasi sull'impiego dei giochi tramandati dalla tradizione; l'attenzione degli alunni verrà focalizzata sulla pianificazione del lavoro e sul processo di realizzazione di un attrezzo di gioco, valorizzando la loro capacità di provvedere in autonomia alle necessità delle proprie attività ludiche. Si effettueranno prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali.

Variazioni

- A Roverino lento.**
La corda viene sostituita da alcune pagine di un vecchio quotidiano, un materiale leggero, in grado di rendere il movimento dell'attrezzo più lento.
- B Roverino vivace.**
La corda è costituita da un materiale di colore ben definito e acceso, oppure è intrecciata ad esso; il movimento dell'attrezzo sarà così seguito con più facilità.
- C Roverino sonoro.**
Allacciare al Roverino, durante la sua costruzione, uno o più sonagli, in modo tale da ottenere un attrezzo che produca dei suoni quando viene utilizzato.

Autore attività: Paolo Seci

Come costruire un Roverino lento:

- 1 Arrotolare le pagine di giornale, anche congiungendone alcune, per ottenere un lungo tubo.
- 2 Torcere il tubo per renderlo più flessibile.
- 3 Curvarlo e unire le due estremità col nastro adesivo per formare un cerchio.
- 4 Il cerchio-roverino così ottenuto può essere rinforzato con un sottile strato di colla vinilica e decorato con colori a tempera.

Progetto per le scuole primarie promosso e realizzato da MIUR e CONI

I LABORATORI NELLE PROPOSTE DIDATTICHE DI SPORT DI CLASSE: una scelta che viene da lontano vol. 2

SPORT DI CLASSE

Volume 2

QUADERNO SdC

Introduzione
PARTE PRIMA - Le nuove proposte di SdC
PARTE SECONDA - Giochiamo

SCHEDE GIOCO

Il gioco del roverino
Giosport roverino frisbee
Bandiera genovese
Palla in meta
Lancia e scappa
Palla ritornata
Giochi con le bottiglie
Giochi con le bottiglie a coppie
Demolition team
I pompieri a coppie
I pompieri a squadre
Guardie e ladri
Detective e ladri
Guardie e pistolero silenzioso
La campana a coppie
La campana con sei alunni
Pallina corri sotto
Il gioco con il fazzoletto

SCHEDE LABORATORIO

Costruzione roverino
Costruzione bottiglia da lancio

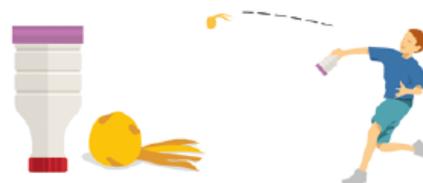


LABORATORIO COSTRUZIONE BOTTIGLIA DA LANCIO

scheda laboratorio

Quaderni di Sport di Classe, Vol. 2

SPORT
DI
CLASSE



Materiali

Due rotoli di nastro adesivo gommato di colore diverso, un paio di forbici. Materiale di recupero: una bottiglia di plastica per il latte da 1 litro (recuperata e portata a scuola dagli alunni).

Preparazione

- 1 Dividere la classe in piccoli gruppi. Consegnare ai bambini del nastro adesivo gommato, di colore diverso per ciascun gruppo.
- 2 L'insegnante taglia il fondo di ogni bottiglia con le forbici e passa le bottiglie ai gruppi.
- 3 Gli alunni di ciascun gruppo si dividono i compiti, fra chi taglia un pezzo di nastro adesivo gommato di circa 30 cm e chi lo utilizza per rivestire il bordo della bottiglia tagliata.

Utilizzo

L'attrezzo costruito consentirà di lanciare delle piccole Petela^[1] come se fosse un propulsore^[2].

Osservazioni

I bambini costruiranno questi piccoli attrezzi in situazione laboratoriale/interdisciplinare (Arte e immagine, Tecnologia, Educazione fisica, ecc.)^[3] e lo utilizzeranno durante le lezioni di Educazione fisica e/o per educare al gioco nel tempo interscuola nelle scuole a tempo pieno o nell'intervallo o in altri momenti ludico-motori.

In questo laboratorio verranno valorizzate le valenze trasversali relative all'educazione al riciclo e alla "seconda vita" delle cose, sensibilizzando gli alunni attraverso una educazione ecologica alla capacità di costruire in autonomia gli attrezzi di gioco.

[1] Petela - pallina morbida (per la costruzione si rimanda all'opposto "scheda Laboratorio", QdC, Vol. 1 - 2017).

[2] Si veda la scheda gioco D.3 DEMOLITION TEAM, QdC, Vol. 2 - 2018.

[3] Si veda anche la sezione "Progettare l'Educazione fisica nella scuola primaria in ottica interdisciplinare e trasversale" e la relativa mappa USA, QdC, Vol. 2 - 2018.

Autore attività: Fabio Massari

Progetto per la scuola primaria promosso e realizzato da MIUR e CONI

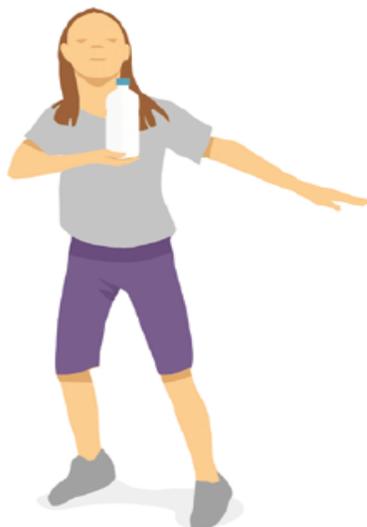
I LABORATORI NELLE PROPOSTE DIDATTICHE DI SPORT DI CLASSE: una scelta che viene da lontano vol. 2

GIOCHI CON LE BOTTIGLIE

scheda gioco
progressione didattica **0.1**

Quaderni di Sport di Classe, Vol. 2

SPORT
DI
CLASSE



Preparazione

- A** Gli alunni, in piedi, a distanza fra loro, vanno ad occupare tutto lo spazio disponibile, con una bottiglia ciascuno.

Descrizione

L'attività si compone di una sequenza di richieste motorie:

- 1 provare a tenere in equilibrio la bottiglia sul palmo di una mano;
- 2 provare a tenere in equilibrio la bottiglia sulla mano, senza utilizzare il palmo;
- 3 provare a tenere in equilibrio la bottiglia su di una mano chiusa a pugno;
- 4 provare a tenere in equilibrio la bottiglia con le dita rivolte in alto, poi in basso; prima con il pollice e a seguire con le altre dita.

Tutte le azioni vanno provate prima con una mano, poi con l'altra.

Osservazioni

Si tratta di un'attività ludica che stimola anche le funzioni cognitive (focalizzazione dell'attenzione, anticipazione motoria, ecc.) attraverso il movimento (controllo del movimento, equilibrio, capacità di reazione). Tutor e insegnante potranno attivare e sperimentare quante più varianti esecutive possibili modulando i metodi di insegnamento e le progressioni dei contenuti precedenti.

Variazioni

- 1 Diversificare la posizione di appoggio della bottiglia: inizialmente orizzontale, poi in piedi o ritta sul tappo.
- 2 Le varie richieste potranno essere eseguite variando le posizioni: in piedi, seduti, in ginocchio, in decubito supino o prono. Provare sempre con entrambe le mani.
- 3 Cambiare posizione eseguendo le stesse richieste senza far cadere la bottiglia.
- 4 Chiedere agli alunni di inventare un altro modo di tenere in equilibrio la bottiglia, anche

Tipologia: attività individuali con attrezzi di fortuna.

Obiettivi di apprendimento (f):

- sviluppare le capacità senso-percettive;
- coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma sequenziale, poi in forma simul-

Classi consigliate:
3^a, 4^a, 5^a (età 8-11 anni).

Numero partecipanti: classe intera.

Attrezzi/materiali: una bottiglia di

I LABORATORI NELLE PROPOSTE DIDATTICHE DI SPORT DI CLASSE: una scelta che viene da lontano vol. 2

DEMOLITION TEAM

scheda gioco
progressione didattica **D.3**
Quaderni di Sport di Classe, Vol. 2

SPORT
DI
CLASSE



Preparazione

- A** La classe è divisa in due squadre, l'una schierata di fronte all'altra, a circa 10 m di distanza, dietro a una "linea di fuoco". Ogni giocatore ha una Bottiglia da lancio e una piccola Peteka, oppure una pallina.
- B** In mezzo allo spazio che divide le squadre, un pallone è posizionato su un banco e funge da bersaglio; si può scegliere anche un altro oggetto o più elementi insieme, ma in questo caso la demolizione sarà ritenuta effettiva solo quando tutti gli elementi cadranno a terra.

Descrizione

- 1 Al segnale: "Fuoco!", le squadre caricano le Bottiglie con le piccole Peteka e le lanciano, cercando di colpire la palla-bersaglio per farla cadere nel campo della squadra avversaria.
- 2 I giocatori possono andare a recuperare le Peteka, ma devono tornare a lanciarle da dietro la linea.

Osservazioni

Si tratta di un'attività ludica che stimola le funzioni cognitive (focalizzazione dell'attenzione, anticipazione motoria, ecc.) attraverso il movimento (controllo del movimento, equilibrio, capacità di reazione).
Attivare e sperimentare quante più varianti esecutive possibili modulando i metodi di insegnamento e le progressioni dei contenuti precedenti.
Cambiare spesso la composizione dei gruppi.

Variazioni

- 1 *Demolition Team* con due bersagli. Si dispone tutto come nel gioco precedente, ma al centro sono posizionati due bersagli identici, uno per ciascuna squadra; i bersagli possono anche in questo caso essere costituiti da più elementi. Ogni squadra cerca di demolire per prima il proprio bersaglio. I giocatori possono andare a recuperare le Peteka, ma poi devono tornare a lanciarle da dietro la linea.
- 2 Variare le modalità di lancio: lanciare prima da vicino, poi da lontano, con traiettoria altissima o bassa, di fronte, di spalle, da sopra la testa, con una o due mani, da seduti, dopo una

Tipologia: giosport a squadre.

Obiettivi di apprendimento:

- sviluppare le capacità senso-percettive;
- coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma sequenziale, poi in forma simultanea;
- riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successi.

Classi consigliate:
4^a, 5^a (età 9-11 anni).

Numero partecipanti:
classe intera.

Attrezzi/materiali:

I LABORATORI NELLE PROPOSTE DIDATTICHE DI SPORT DI CLASSE: una scelta che viene da lontano vol. 2

SPORT DI CLASSE

Volume 2

QUADERNO SdC

Introduzione

PARTE PRIMA - Le nuove proposte di SdC

PARTE SECONDA - Giochiamo

SCHEDE GIOCO

Il gioco del roverino

Giocosport roverino frisbee

Bandiera genovese

Palla in meta

Lancia e scappa

Palla ritornata

Giochi con le bottiglie

Giochi con le bottiglie a coppie

Demolition team

I pompieri a coppie

I pompieri a squadre

Guardie e ladri

Detective e ladri

Guardie e pistolero silenzioso

La campana a coppie

La campana con sei alunni

Pallina corri sotto

Il gioco con il fazzoletto

SCHEDE LABORATORIO

Costruzione roverino

Costruzione bottiglia da lancio

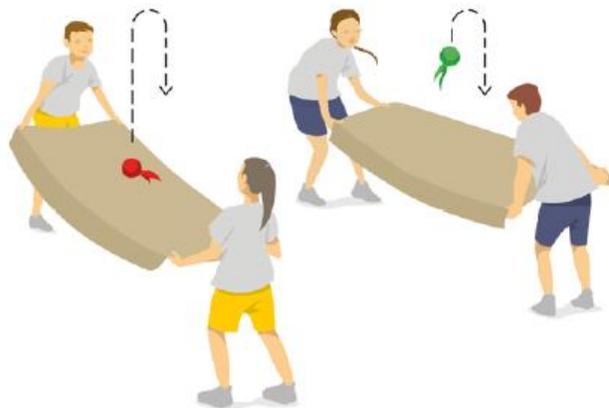


I POMPIERI A COPPIE

scheda gioco
progressione didattica **E1**

Quaderni di Sport di Classe, Vol. 2

SPORT
DI
CLASSE



Tipologia: gioco a coppie con attrezzi di fortuna.

Obiettivi di apprendimento:

- sviluppare le capacità senso-percettive;
- coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro, inizialmente in forma sequenziale, poi in forma simultanea;
- riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri;
- partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri;
- assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.

Obiettivi trasversali:

- agire in modo autonomo e responsabile.

Classi consigliate:
4^a, 5^a (età 9-11 anni).

Numero partecipanti:
classe intera.

Attrezzi/materiali:
una vecchia tovaglia da quattro/ sei posti (o un telo di dimensioni simili) e una Peteka(*) per ciascuna coppia.

Spazio utilizzato:
palestra, cortile o altro spazio adeguato.

Durata: fino al completo svolgimento di tutte le fasi previste.

Preparazione

- Gli alunni si dispongono a coppie (A e B), occupando tutto lo spazio disponibile.
- A e B ripiegano a metà la tovaglia e l'afferrano agli angoli dalla parte del lato corto.

Descrizione

Il gioco si compone di una sequenza di richieste motorie; tutte le coppie, a rotazione, dovranno alternarsi nell'esecuzione delle varie attività:

- la Peteka è appoggiata al centro della tovaglia; ad un segnale A e B la lanciano e cercano di recuperarla al volo, il tutto utilizzando la tovaglia;
- la coppia lancia e recupera la Peteka come nell'attività precedente, cercando di eseguire il maggior numero di recuperi senza far cadere l'attrezzo;
- due coppie, a breve distanza fra loro, si scambiano una Peteka usando le tovaglie;
- due coppie, a breve distanza fra loro, si scambiano due Peteka con la stessa modalità dell'attività precedente.

Osservazioni

Tutor e insegnante potranno attivare e sperimentare quante più varianti esecutive possibili usando la modulazione dei metodi di insegnamento e le progressioni dei contenuti precedenti. Cambiare spesso coppie, quadriglie e gruppi.

Variazioni

- Gara di passaggi tra coppie. Come nell'attività al punto 3 della descrizione. Vincono le due coppie che si passano dieci volte (o un altro numero di volte) l'attrezzo senza errori.
- Gara di passaggi con due Peteka. Come nella Variazione 1, ma effettuando lanci con due Peteka contemporaneamente.
- Utilizzare prima Peteka e successivamente palle leggere. Aumentare gradualmente il numero degli attrezzi lanciati e ripresi.
- Le varie richieste possono essere eseguite variando le posizioni: in piedi, seduti, in ginocchio, ecc.
- Le stesse attività possono essere proposte a gruppi di quattro alunni che, dispiegata la tovaglia, dovranno sorreggerla afferrando ciascuno uno degli angoli.

(*) Peteka - pallina morbida (per la costruzione si rimanda all'apposita "Scheda Laboratorio", Q5dC, Vol. 1 - 2017).

I LABORATORI NELLE PROPOSTE DIDATTICHE DI SPORT DI CLASSE: una scelta che viene da lontano vol. 3

SPORT DI CLASSE

Volume 3

QUADERNO SdC

Introduzione
PARTE PRIMA - Le nuove proposte di SdC
PARTE SECONDA - Giochiamo

SCHEDE GIOCO

Diamoci un tempo
Diamoci un ritmo
Giochiamo con il ritmo
Statici e dinamici
Condividere lo spazio a coppie
Palloni musicali
Palloni musicali a squadre
Palloni musicali su spartito
Tappeto volante
Indovina lo sport
Danza del saluto e dell'abbraccio
Marcia e corsa
Il piccolo topo grigio
Il giorno e la notte
Regina reginella emotion icon

SCHEDE LABORATORIO

Con un foglio di carta:
laboratorio ludico-espressivo
Espressione e danza:
laboratorio ludico-espressivo
Emotion icon - Laboratorio delle Emozioni
Il corpo racconta:
laboratorio ludico-espressivo



vol.1 vol.2 vol.3

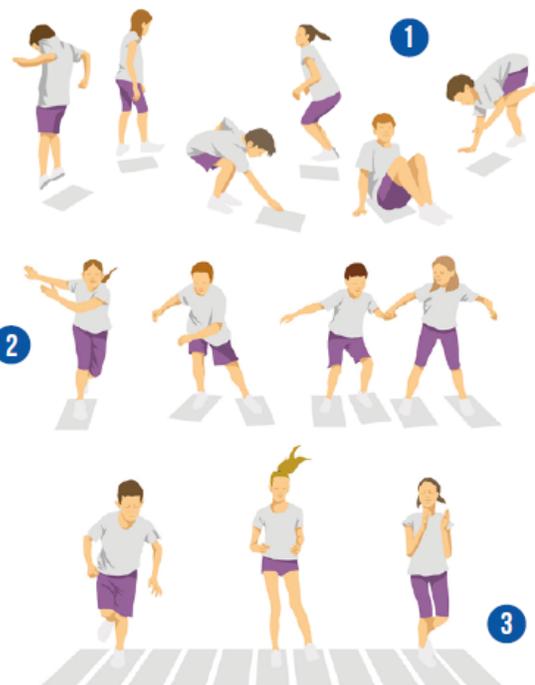
CON UN FOGLIO DI CARTA

LABORATORIO LUDICO-ESPRESSIVO

scheda laboratorio

Quaderni di Sport di Classe, Vol. 3

SPORT
DI
CLASSE



Materiali

Fogli di carta (formato A4), cestini, contenitori vari, cerchi. Eventuale diffusore musicale.

Preparazione

Il laboratorio, dedicato agli allievi di 1ª e 2ª classe della scuola primaria, si prefigge l'obiettivo di arricchire l'esperienza motoria del bambino utilizzando un oggetto facilmente reperibile: un foglio di carta. Esso aiuta e stimola i bambini nella ricerca di situazioni diverse e fantasiose, sviluppando l'espressione creativa.

Metodologia

Gli allievi sono coinvolti attivamente nella ricerca, lavorando individualmente, a coppie, in piccoli gruppi. La scoperta di nuove situazioni sarà tempestivamente condivisa con i compagni.

Obiettivi

Gli obiettivi di apprendimento, centrati sull'educazione alla corporeità come mezzo di comunicazione non verbale e sulla competenza motoria riferita alla capacità di mettersi in relazione con il tempo e con lo spazio, possono essere così delineati:

- elaborare ed esprimere semplici movimenti in base ad input verbali;
- arricchire la propria esperienza motoria osservando gli altri;
- esprimere con il movimento azioni legate al quotidiano;
- esprimere gestualità usando la fantasia;
- condividere gesti motori con un compagno.

Osservazioni

Gli stessi alunni possono suggerire gli oggetti e le corrispondenti situazioni in cui il foglio di carta si può trasformare (cuscino, lavagna, vassoio, cappello, ecc.). Con le classi seconde i moduli possono essere realizzati utilizzando ogni volta un oggetto diverso (foglio di carta, scatola di cartone, fune).

Variazioni

- A L'ultima proposta può essere realizzata anche sotto forma di gara, variando la distanza dalla quale eseguire il lancio e la grandezza dei contenitori.
- B Si potrebbero colorare i fogli e richiedere, per esempio, di utilizzare il foglio giallo con il piede sinistro e il foglio rosso con il piede destro.
- C Si potrebbe utilizzare la musica; nel primo incontro, ad esempio, essa potrebbe suggerire diverse modalità di spostamento in relazione al foglio. La musica con un ritmo normale potrebbe indicare di camminare intorno ai fogli, mentre quella con un ritmo veloce di correre superando i fogli-ostacoli; la musica sincopata di saltellare a piedi pari, alternando un saltello sopra il foglio ad uno fuori.

Progetto per la scuola primaria promosso e realizzato da MIUR e Sport e Salute

I LABORATORI NELLE PROPOSTE DIDATTICHE DI SPORT DI CLASSE: una scelta che viene da lontano vol. 3

SPORT DI CLASSE

Volume 3

QUADERNO SdC

Introduzione
PARTE PRIMA - Le nuove proposte di SdC
PARTE SECONDA - Giochiamo

SCHEDE GIOCO

Diamoci un tempo
Diamoci un ritmo
Giochiamo con il ritmo
Statici e dinamici
Condividere lo spazio a coppie
Palloni musicali
Palloni musicali a squadre
Palloni musicali su spartito
Tappeto volante
Indovina lo sport
Danza del saluto e dell'abbraccio
Marcia e corsa
Il piccolo topo grigio
Il giorno e la notte
Regina reginella emotion icon

SCHEDE LABORATORIO

Con un foglio di carta:
laboratorio ludico-espressivo
Espressione e danza:
laboratorio ludico-espressivo
Emotion icon - Laboratorio delle Emozioni
Il corpo racconta:
laboratorio ludico-espressivo



vol.1 vol.2 vol.3

EMOTION ICON, LABORATORIO DELLE EMOZIONI

scheda laboratorio

Quaderni di Sport di Classe, Vol. 3

SPORT
DI
CLASSE



Preparazione

I bambini si dividono in cinque gruppi, e ogni gruppo, disegnando con i pennarelli, prepara una delle diverse schede raffiguranti, con gli «emotion», le cinque principali emozioni (seguendo liberamente il modello proposto in questa scheda).

1. FELICITÀ
2. PAURA
3. TRISTEZZA
4. COLLERA-RABBIA
5. INTERESSE-CURIOSITÀ



Successivamente, i bambini tornano a dividersi in gruppi per realizzare le restanti schede. Otto schede, ciascuna raffigurante una diversa parte del corpo*):

1. CAPO
2. TRONCO
3. ARTO SUPERIORE
4. ARTO INFERIORE
5. MANO
6. PIEDE
7. SPALLA
8. BACINO

[*) Sul modello della comunicazione simbolica raffigurativa e/o alternativa PCS (Picture Communication Symbols).

Progetto per la scuola primaria promosso e realizzato da MIUR e Sport e Salute

Materiali

Fogli o cartoncini con dimensione A3, pennarelli.

I LABORATORI NELLE PROPOSTE DIDATTICHE DI SPORT DI CLASSE: una scelta che viene da lontano vol. 3

EMOTION ICON, LABORATORIO DELLE EMOZIONI

scheda laboratorio

SPORT
DI
CLASSE

Preparazione



I bambini inoltre realizzano cinque schede dal diverso colore, raffiguranti ciascuna una direzione:

1. FRECCIA ROSSA = AVANTI
2. FRECCIA BLU = DIETRO
3. FRECCIA VERDE = LATERALE
4. FRECCIA GIALLA = SOPRA
5. FRECCIA NERA = SOTTO



Osservazioni

I bambini realizzano le proprie schede in situazione laboratoriale, con obiettivi formativi interdisciplinari (Arte, Musica, Educazione fisica, ecc.) e trasversali (Educazione al gioco, alla cooperazione, alle emozioni). Le utilizzeranno durante le lezioni di Educazione fisica o nel tempo interscuola (scuole a tempo pieno) o nell'intervallo o in altri momenti ludico-motori. L'integrazione delle tre diverse tipologie di schede permetterà di abbinare i movimenti, le andature e le emozioni, rappresentate dagli *emoticon*^(*). In un primo momento è consigliabile utilizzare soltanto le cinque emozioni fondamentali per permettere agli alunni di impraticarsi nell'esternazione e nel riconoscimento dei propri ed altrui stati d'animo. Successivamente sarà possibile articolare un linguaggio espressivo più complesso, utilizzando coppie/diadi di emozioni contrapposte^(*).

Variazioni

A EMOTICON E SUONI

Gli alunni preparano una selezione ed organizzazione di suoni e brani musicali, in linea con un tema motorio proposto dall'insegnante; si può partire dai suoni della natura registrandoli, poi passare ai suoni proposti nelle suonerie dei cellulari e successivamente scaricare canzoni dalle *play list* delle piattaforme musicali. Per registrare i suoni degli elementi naturali, basta utilizzare la funzione registrazione del telefono cellulare. I suoni potranno essere associati alle schede degli *emoticon* o, in un momento più maturo dello sviluppo emotivo degli alunni, sostituirsi ad essi.

Ecco alcuni esempi:

FELICITÀ → Suono delle campane a festa o delle campane tibetane o dell'acqua del ruscello che scorre.
PAURA → Suono dei tuoni e fulmini di un temporale.
TRISTEZZA → Suono delle gocce di pioggia che cadono sui vetri.
COLLERA-RABBIA → Suono di un coperchio percosso da un cucchiaino in modo veloce e forte.
INTERESSE-CURIOSITÀ → Cineuetto degli uccellini.

I LABORATORI NELLE PROPOSTE DIDATTICHE DI SPORT DI CLASSE: una scelta che viene da lontano vol. 4

LA LISTA FANTASTICA

FUORI AULA

- 1 GRANDE E PICCOLO
- 2 Lo SPECCHIO LONTANO LONTANO

IN AULA

- 3 L'ALBUM DELLE FIGURINE

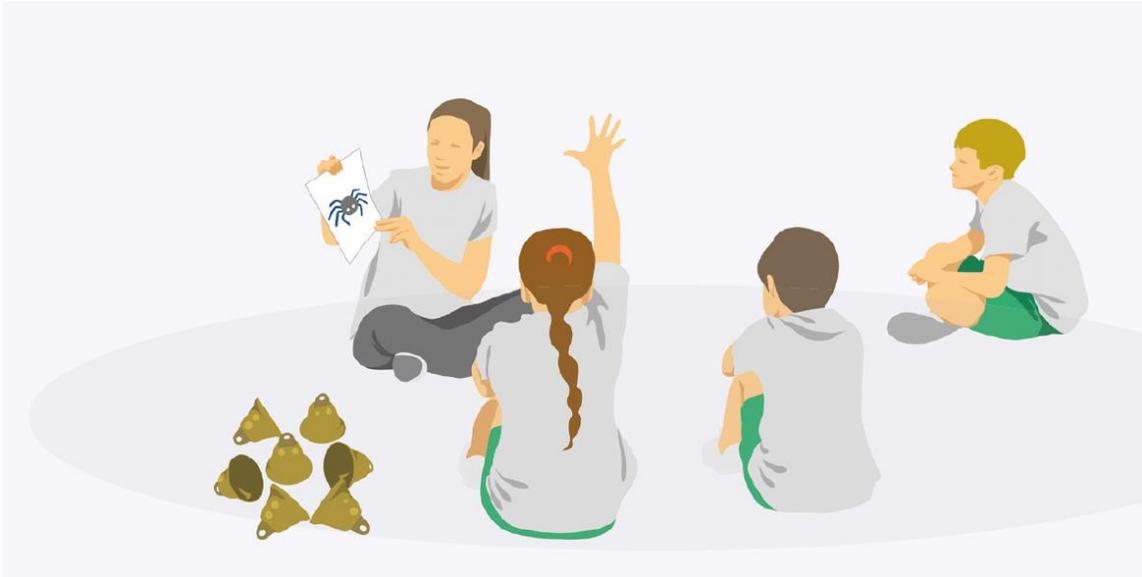
FUORI AULA

- 4 ATTORI IN PASSERELLA
- 5 LA MIA MAESTRA E' UN'ATTRICE
- 6 TUTTI ATTORI



I LABORATORI NELLE PROPOSTE DIDATTICHE DI SPORT DI CLASSE

IL RAGNO LUIGI



CHE COSA POTREBBE ESSERE LA GIOCO-OFFICINA?

- 1. Una scelta del curriculum d'istituto**
- 2. Una strategia didattica**
- 3. Una progettazione di classe**
- 4. Una organizzazione del lavoro personale**

I TEMPI DELLA GIOCO-OFFICINA

1. Il tempo delle attività in aula
2. Il tempo delle attività fuori dall'aula
3. Il tempo delle attività in aula
- 4.....fuori aula

GLI AMBIENTI DELLA GIOCO-OFFICINA

Aule e palestre nella Scuola Primaria: due ambienti a confronto.

PERCHE' LA GIOCO-OFFICINA?

1: LA MANO CHE PENSA
-LABORATORIO

-AUTO-COSTRUIRE
-LUDOTECA

2: -GIOCO TECNOLOGICO -GIOCO INDIVIDUALE -RELAZIONI E CONFLITTI
-FUNZIONI SOCIALI -CONDIVIDERE -COMPETENZE DI CITTADINANZA

3. -CURRICOLO DI ISTITUTO -PROGRAMMAZIONE DI CLASSE
-COMPITI DI REALTA'

4. -INTERCONNESSIONI TRA EDUCAZIONI -COMPETENZE TRASVERSALI

5: -CORRIDOI E PORTE -AMBIENTE SIGNIFICATIVO DI APPRENDIMENTO
-LUOGHI DEL CUORE

GIOCO-OFFICINA. UN BAMBINO UN ATTREZZO!

AUMENTO DEL TEMPO INDIVIDUALE DI IMPEGNO MOTORIO



Quali ricadute positive sull'efficacia delle proposte didattiche?

MATERIALI, IDEE, ESPERIENZE: percorsi progettuali:



La capacità di orientamento spaziale

immagine corporea-schema corporeo-rappresentazione mentale dei movimenti

differenziazione spazio-temporale orientamento

capacità visuo-spaziali

abilità visuo-spaziali

Pre-requisito per l'apprendimento della scrittura e della lettura

schemi posturali

capacità di orientamento spaziale 0-8 anni



base motoria

repertorio motorio

alfabetizzazione motoria

schemi posturali



capacità di orientamento spaziale 0-8 anni

Il movimento come linguaggio (Taiti,1983; modif.)

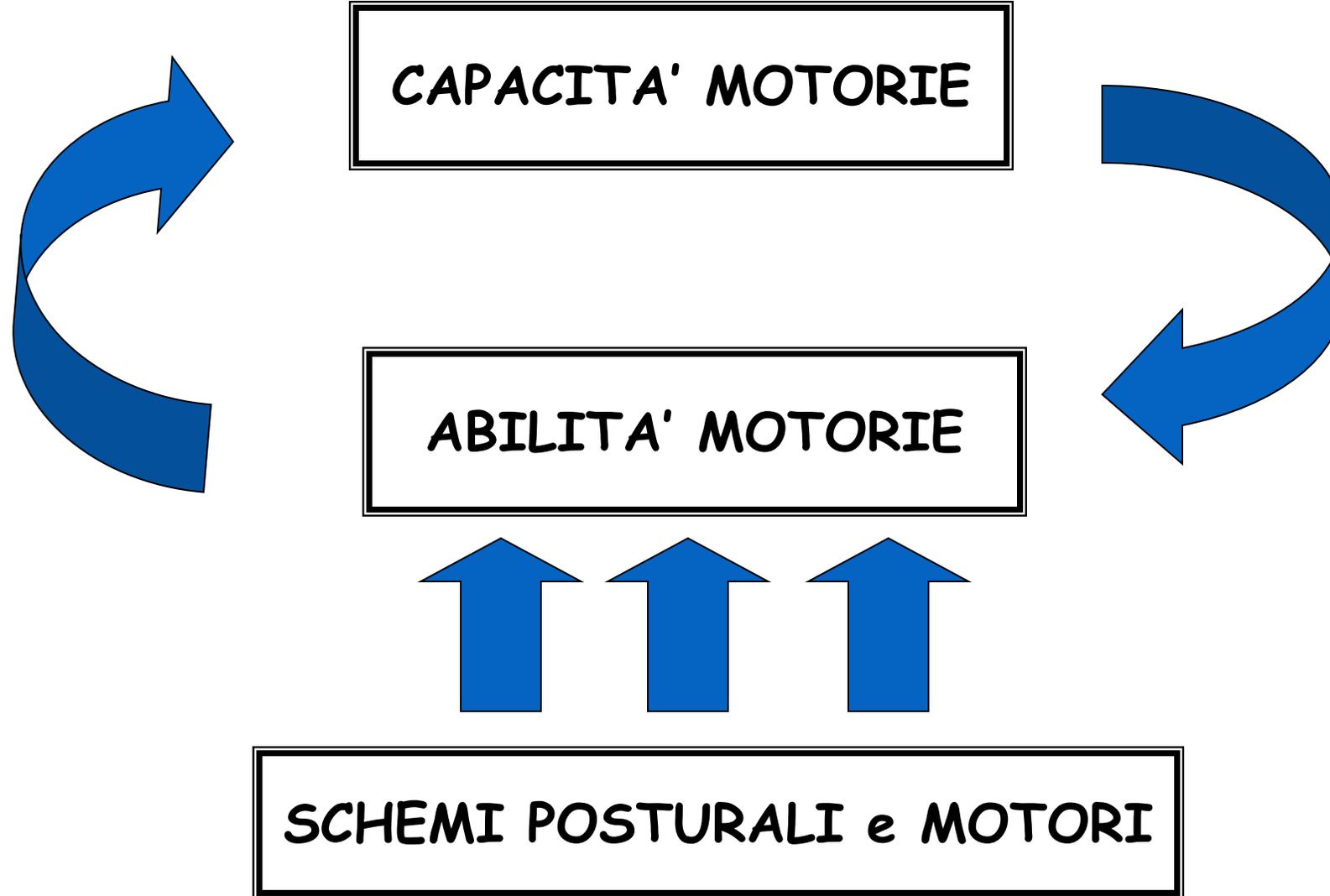
Lettere dell'alfabeto	Schemi motori e posturali
Serie di parole	Schemi motori e varianti esecutive
Frase complete	Azioni complesse
Ordine delle frasi	Varietà di azioni

schemi posturali

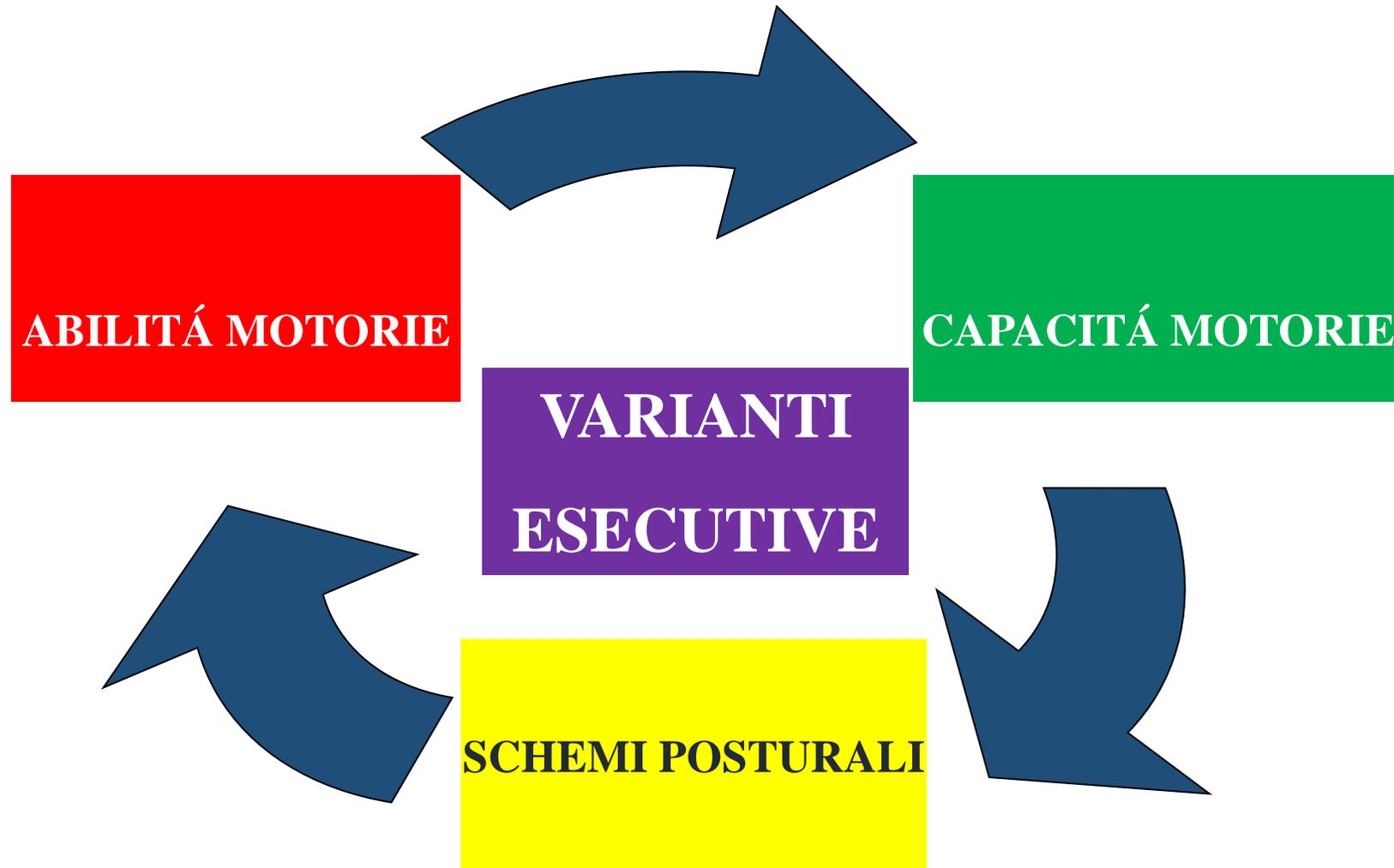


capacità di orientamento spaziale 0-8 anni

Relazione tra schemi/abilità/capacità



Relazioni tra capacità motorie ed abilità motorie



LE VARIANTI ESECUTIVE SPAZIALI

AVANTI-DIETRO

DESTRA-SINISTRA

VICINO-LONTANO

DENTRO-FUORI

SOPRA-SOTTO

LUNGO.CORTO

ALTO-BASSO

LARGO-STRETTO

APERTO-CHIUSO

GRANDE-PICCOLO

Riferite a movimenti in relazione a

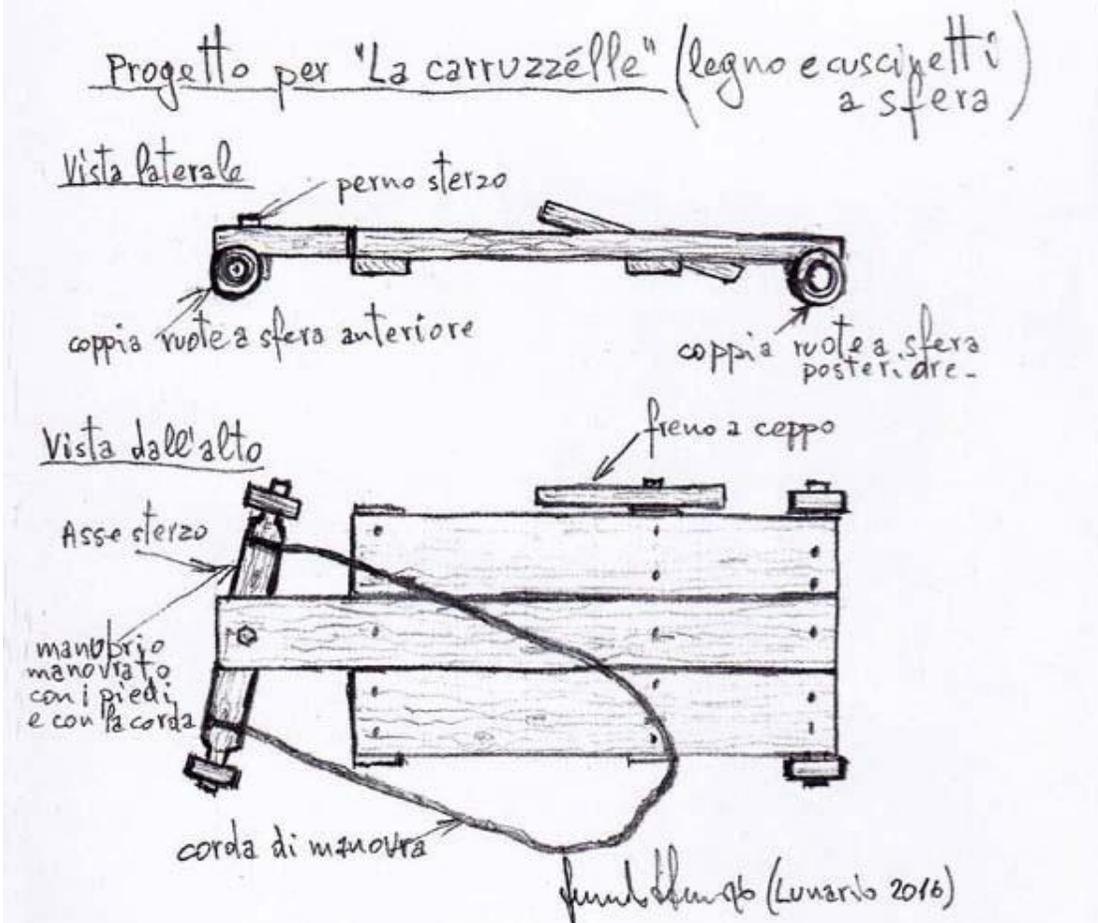
**DIREZIONI
PERSONE
OGGETTI
CORPO
SPAZI
SUONI
LUCI
COLORI
FORME
LINEE
AREE
SETTORI
CORSIE
TRAIETTORIE
ATTREZZI
OSTACOLI
PERCORSI
SCHIERAMENTI
GRUPPI**

IL METODO DIDATTICO DELLA *SCOPERTA GUIDATA:*

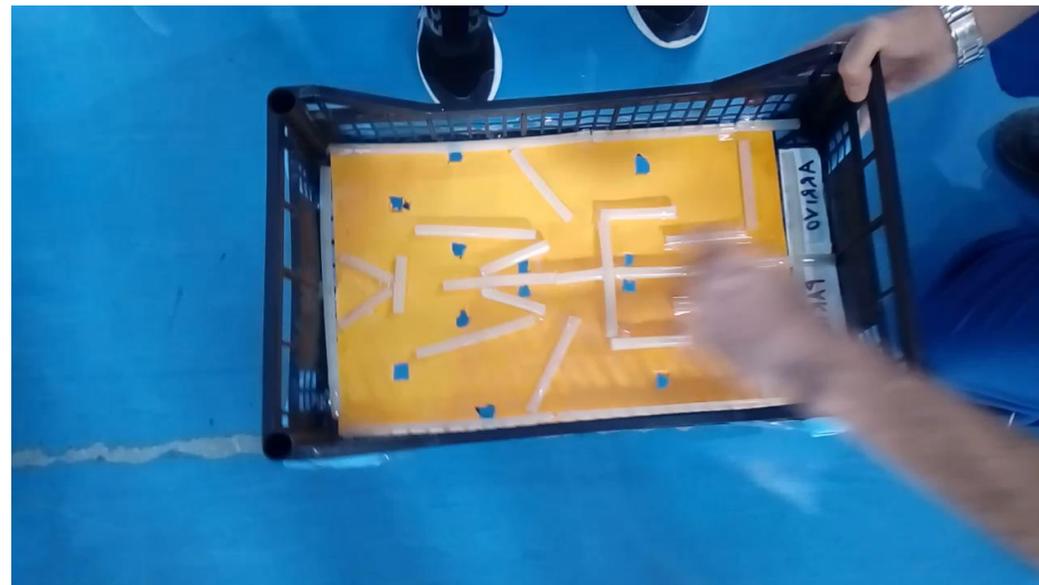
«ago e filo» > per cucire i contenuti



ESEMPI DI ATTREZZI E GIOCHI AUTO-COSTRUITI 1/4



ESEMPI DI ATTREZZI E GIOCHI AUTO-COSTRUITI 2/4



ESEMPI DI ATTREZZI E GIOCHI AUTO-COSTRUITI 3/4



ESEMPI DI ATTREZZI E GIOCHI AUTO-COSTRUITI 4/4



Grazie dell'attenzione.