

I Quaderni di Sport di Classe

Una Guida didattica per l'educazione fisica e sportiva nella scuola primaria

Educazione fisica inclusiva nei Quaderni di Sport di Classe

19 maggio 2021

**EDUCAZIONE FISICA ADATTATA INCLUSIVA:
LA SFIDA DEI NUOVI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO ACCESSIBILI PER TUTTI
GLI ALLIEVI DELLA SCUOLA PRIMARIA**

Relatore:

Stefania Cazzoli, M.Sc, Ph.D. Sport Humanities Science

Componente Commissione Didattico-Scientifica Sport di Classe

ed autrice dei Quaderni di Sport di Classe

Docente Università degli Studi di Torino- IT



PREMESSA

**QUADERNI SPORT DI CLASSE
&
EDUCAZIONE FISICA ADATTATA INCLUSIVA:
LA SFIDA DEI NUOVI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO ACCESSIBILI PER
TUTTI GLI ALLIEVI DELLA SCUOLA PRIMARIA**

I Quaderni di Sport di Classe sono nati dall'**ispirazione** della
Commissione Didattica Scientifica del Progetto Nazionale
Con la **finalità** supportare lo **sviluppo**
dell'**Educazione Fisica curriculare** nella scuola Primaria

L'**approccio** è stato di **INCLUDERE TUTTE LE SCUOLE** a livello nazionale
&
TUTTI GLI ALUNNI
PER **GARANTIRE A TUTTI**
LA QUALITA' DELL'EDUCAZIONE FISICA
E **COMBATTERE LA POVERTA' EDUCATIVA**



TUTTI GLI ALLUNNI INCLUSI

è una caratteristica positiva riconosciuta in tutto al mondo alla scuola italiana che dal metà del '900 fino ai giorni nostri ha posto le basi:

- culturali e pedagogiche
- normative
- organizzativo operative

Per **garantire a tutti gli alunni**

un **Sistema d'istruzione Nazionale - ONE TRACK**

ovvero a UNA VIA in accordo con classificazione OCSE (2006) dove

**TUTTI GLI ALUNNI FREQUENTANO LA SCUOLA REGOLARE
& LEZIONI REGOLARI DI EF**



INCLUSIONE – Il processo

INCLUSIONE

Inclusione è un **processo bi-univoco**:

le persone con disabilità divengono più visibili
e le persone senza disabilità hanno l'opportunità di
imparare e cambiare mediante l'esperienza con le
persone con disabilità – e viceversa.

Tutte le attività devono includere

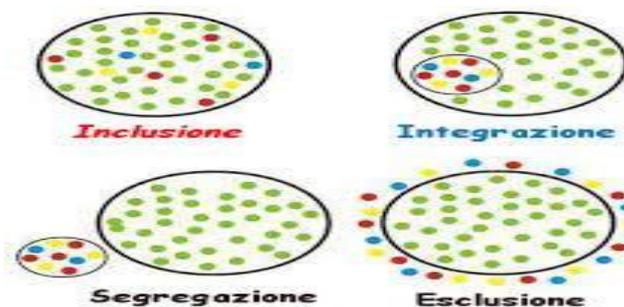
la partecipazione delle persone con disabilità,
di conseguenza è nato il detto:

“nulla su di noi senza di noi”

www.enable/The Convention in Brief (1st March 2010)

La convenzione ONU dei diritti delle persone con disabilità (2006) e ratifica L 17 marzo 2009

stefania.cazzoli@unito.it



EDITABLE STROKE

alamy stock photo

INCLUSIVE EDUCATION CONCEPTS



Partial Inclusion



Full Inclusion



Individual Program



Specialized Teacher



Parent Involvement



Speech Therapy



Physical Therapy



Independent Mobility



Communication Skills

#2292003

EDUCAZIONE FISICA INCLUSIVA Presupposti teorici

EDUCAZIONE FISICA

UNESCO Dichiarazione dello sport ed educazione fisica, Berlino 2013

è intesa come un' **area del curriculum scolastico** (Indicazioni nazionali per il curriculum 2012-2018) che **riguarda il movimento umano**, la salute e il benessere.

E' focalizzata sullo sviluppo delle competenze fisiche (**apprendimento del movimento e controllo motorio**)

Finalità: ogni bambino/ragazzo possa **muoversi in modo efficace, efficiente ed in sicurezza, capendo cosa sta facendo.**

L'educazione fisica è essenziale per il pieno sviluppo del bambino/ragazzo

e deve **supportare la realizzazione e la partecipazione permanente all'attività fisica lungo l'arco di tutta la vita**

EDUCAZIONE FISICA ADATTATA

Nello specifico della disciplina scolastica Educazione Fisica/Scienze Motorie Sportive del curriculum obbligatorio si parla a livello internazionale di

Adapted Physical Education (APE)

L'educazione fisica adattata è

“specializzazione dell'Educazione Fisica, per gli studenti con disabilità” (Block, 2000) **disturbi, ritardi evolutivi e disagio sociale.**



**Educazione fisica
e sport
a scuola in Europa**

Rapporto Eurydice

Istruzione e
Formazione

EDUCAZIONE FISICA INCLUSIVA – Approccio pedagogico

SINTESI:

EDUCAZIONE FISICA ADATTATA

E' una specializzazione della **disciplina scolastica** Educazione Fisica del **curricolo obbligatorio**.

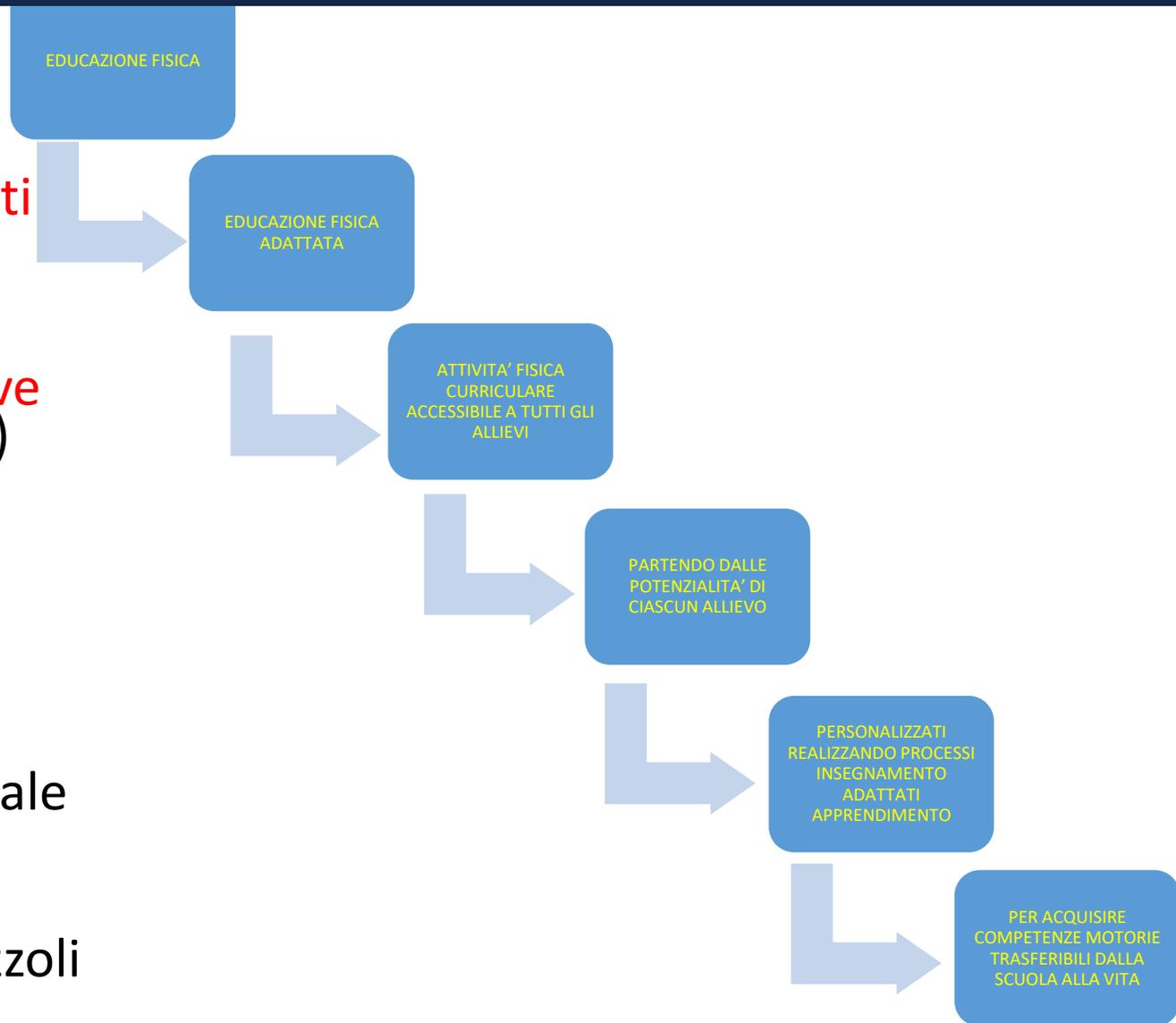
La **funzione** è **progettare e realizzare** **attività fisiche curriculari accessibili e inclusive** degli **alunni speciali** (BES, DSA, con disabilità)

partendo dalle potenzialità di ciascun allievo

e **realizzando processi di insegnamento/apprendimento adattati e personalizzati**

per **l'acquisizione di conoscenze, abilità e competenze trasferibili dall'educazione formale della scuola**

agli **stili di vita attivi lungo l'arco della vita** mediante un **approccio bio-psico-sociale**(Cazzoli 2020)



EDUCAZIONE FISICA INCLUSIVA – Approccio pedagogico

EDUCAZIONE FISICA

```
graph TD; A[EDUCAZIONE FISICA] --> B[EDUCAZIONE FISICA ADATTATA]; B --> C[ATTIVITA' FISICA CURRICULARE ACCESSIBILE A TUTTI GLI ALLIEVI]; C --> D[PARTENDO DALLE POTENZIALITA' DI CIASCUN ALLIEVO]; D --> E[REALIZZANDO PROCESSI INSEGNAMENTO APPRENDIMENTO PERSONALIZZATI]; E --> F[PER ACQUISIRE COMPETENZE MOTORIE TRASFERIBILI DALLA SCUOLA ALLA VITA];
```

**EDUCAZIONE FISICA
ADATTATA**

**ATTIVITA' FISICA
CURRICULARE ACCESSIBILE A
TUTTI GLI ALLIEVI**

**PARTENDO DALLE POTENZIALITA' DI
CIASCUN ALLIEVO**

**REALIZZANDO PROCESSI INSEGNAMENTO
APPRENDIMENTO PERSONALIZZATI**

**PER ACQUISIRE COMPETENZE MOTORIE TRASFERIBILI
DALLA SCUOLA ALLA VITA**

EDUCAZIONE FISICA INCLUSIVA – Approccio pedagogico

1. EDUCAZIONE FISICA

1. Disciplina del curriculum obbligatorio primo ciclo (indicazioni nazionali per il curriculum 2021.2018 (MIUR)

2. EDUCAZIONE FISICA ADATTATA

2. Specializzazione EF per allievi con disabilità, disturbi, ritardi e disagio (MIUR. 2012)

3. ATTIVITA' FISICA CURRICULARE ACCESSIBILE A TUTTI GLI ALLIEVI

3. INCLUSIONE & UNIVERSAL DESIGN EDUCATION

4. PARTENDO DALLE POTENZIALITA' DI CIASCUN ALLIEVO

4. Zona prossimale di sviluppo (Vygotskij, 1932)

5. REALIZZANDO PROCESSI INSEGNAMENTO APPRENDIMENTO ADATTATI PERSONALIZZATI

5. ADATTAMENTO/CAMBIAMENTO IN BASE ALLE POTENZIALITA' DI CIASCUN ALLIEVO – SCAFFOLDING/FACILITAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

6. PER ACQUISIRE COMPETENZE MOTORIE TRASFERIBILI DALLA SCUOLA ALLA VITA

6. PROGETTO DI VITA EDUCAZIONE FISICA CURRICULARE-SPORT – STILE DI VITA IATTIVI PER LA PREVENZIONE DELLA SALUTE

EDUCAZIONE FISICA ADATTATA – Literacy Motoria Quaderni Sport di classe

La **literacy motoria o alfabetizzazione motoria** in generale in generale è stata definita come **un'opportunità-chiave per generare significativi benefici per la salute nelle diverse età e promuovere apprendimenti** specifici e trasversali (Whitehead, 2010)

La **literacy motoria** o alfabetizzazione motoria **inclusiva** nel primo ciclo d'istruzione dell'educazione fisica curriculare (scuola infanzia primaria) **si basa sui nuclei fondanti del movimento costituendo il nodo epistemologico della disciplina dell'insegnamento dell'Educazione Fisica curriculare** del primo ciclo del sistema nazionale d'istruzione. (MIUR, 2012, 2018)

Secondo un approccio dello **sviluppo motorio e dell'apprendimento motorio** la literacy motoria può essere **sintetizzata e focalizzata nello standard di apprendimento motorio** comune a tutti i bambini 0-11 anni, basato sulle **unità base del movimento (camminare, correre, saltare, lanciare, prendere-afferrare-colpire- strisciare-rotolare- arrampicare – calciare...)**

attraverso **l'attività deliberata** (Cotè, 1999; Stodden et al 2008)

per l'inclusione degli alunni con bisogni educativi speciali (BES, DSA e con disabilità)

e **la personalizzazione** degli apprendimenti

Con **approccio ludico** e attento all' **enjoyment** (Cazzoli, 2020) (1) QSClasse 4°

EDUCAZIONE FISICA ADATTATA – Literacy Motoria Quaderni Sport di classe - sintesi



FIGURA 5 | Educazione fisica adattata inclusiva e integrata (Cazzoli, 2020).

EDUCAZIONE FISICA ADATTATA – Literacy Motoria Quaderni Sport di classe - sintesi

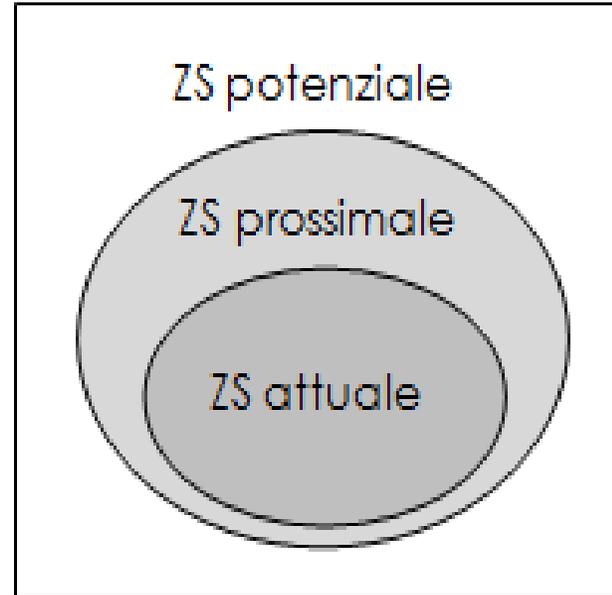
L'attività fisica deliberata è caratterizzata dall'approccio ludico e prevede:

- **Progettazione**
- **Organizzata/finalizzata**
- **accordo con curriculum nazionale** (standard di apprendimento da acquisire al termine del ciclo di studi come previsto dalle Indicazioni Nazionali del Curricolo, MIUR 2012-2018)
- **accordo con curriculum della singola istituzione scolastica** (per la legge dell'autonomia scolastica legge n. 59/1997, DPR 275/1999, L107/2015 e identità indicato nel PTOF)
- In **accordo con PEI** (Piano Educativo Individualizzato per alunni con disabilità) o **PDP** (Piano Didattico Personalizzato alunni con BES-DSA)



EDUCAZIONE FISICA ADATTATA – Literacy Motoria Quaderni Sport di classe - sintesi

- **partendo dalle potenzialità di ogni singola persona** e cercando di andare oltre la zona di comfort, la **zona di sviluppo prossimale** (Vygotskij, 1934) La zona di sviluppo prossimale è l'area in cui il bambino è in grado di fare da solo. Partendo da questa area si **evidenziano i potenziali di ciascun bambino** e si **progettano apprendimenti possibili con compiti crescenti che vanno dal semplice al complesso**



- - **insegnante di educazione fisica** (generalista e/o specialista) come **adulto competente progetta e realizza mediante il sistema dello scaffolding** (Bruner, 1956) **facilitazione** dello sviluppo e degli apprendimenti motori di ciascuno (personalizzazione) nel gruppo della classe (inclusione)

Bronfenbrenner's Ecological Model:

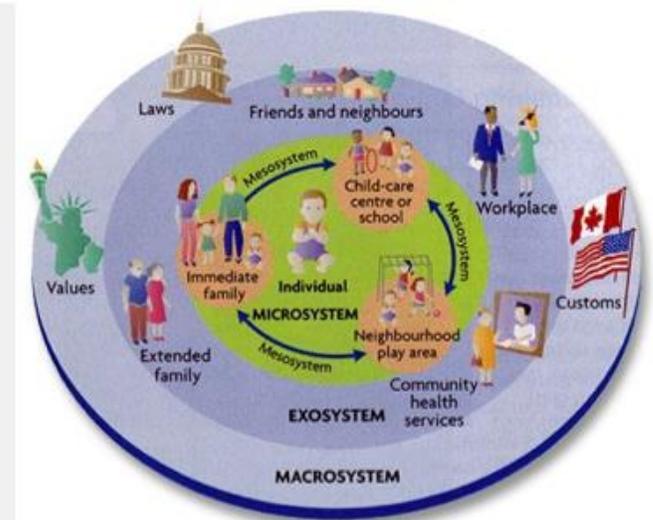


Figure 1. Bronfenbrenner's ecological systems theory (in Berk & Roberts, 2009, p. 28)

There are many images for Bronfenbrenner's Ecological Systems Theory. This page illustrates the microsystem and the mesosystem working together in the same space.

EDUCAZIONE FISICA ADATTATA – Literacy Motoria Quaderni Sport di classe - sintesi

- mediante **nuovi ambienti di apprendimento**:
 - nuovi **spazi fisici** (la scuola e la casa costruendo un sistema integrato);
 - nuova **relazione tra la comunicazione** (analogica in presenza e digitale on-line sfruttando le potenzialità della complementarità e dell'accessibilità di tutti);
 - **nuovi tempi** (contemporaneo **sincrono** e differenziato **asincrono. misto**)
 - per **personalizzare i tempi di apprendimento di ciascuno**;
 - **nuove organizzazioni del lavoro scolastico** (trasmissione delle conoscenze, praticare **problem solving** come strategia per acquisire abilità e competenze trasferibili in situazioni autentiche e reali);
 - **nuove dinamiche relazionali** (continua mediazione tra attività individualizzate/ personalizzate ed attività di cooperazione nel gruppo e per la crescita del **sapere riflessivo e condiviso socialmente**) (MIUR, 2020)



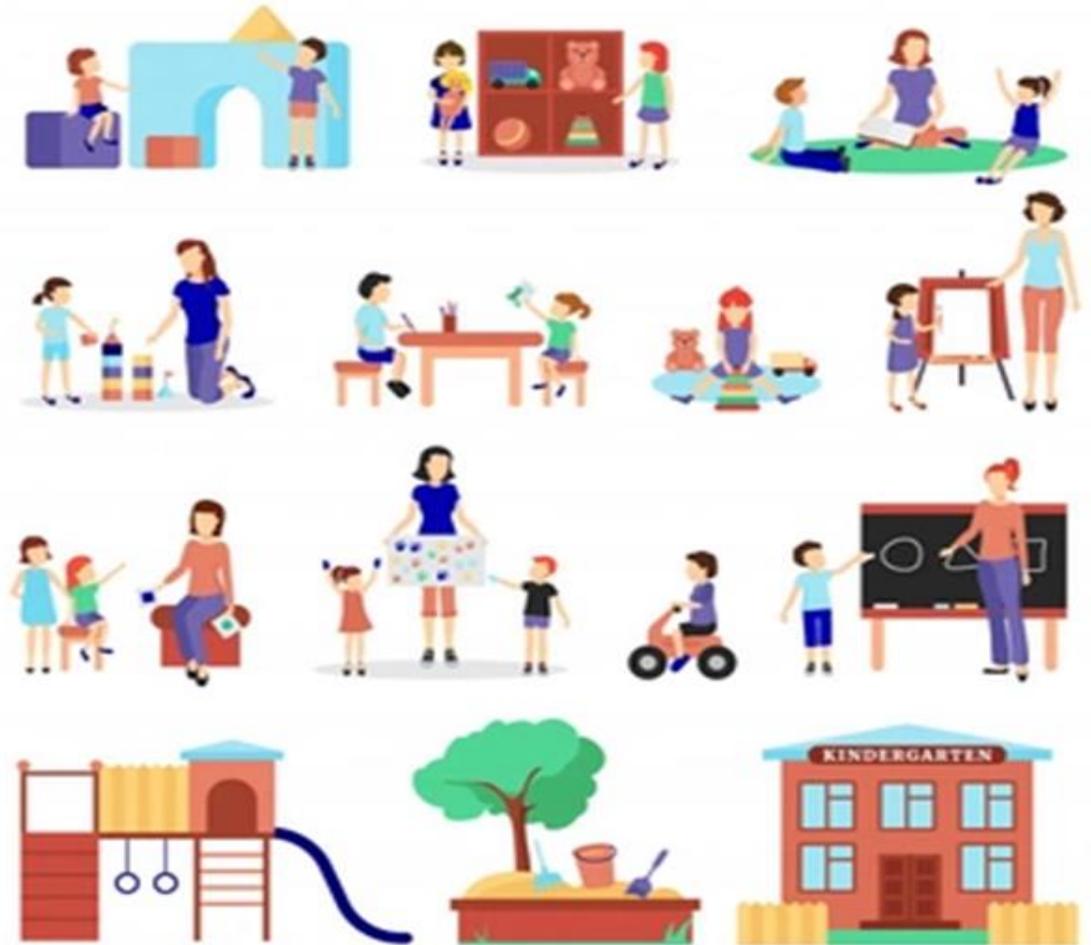
Ambiente fisico



FIGURA 5 | Alfabeto motorio o *literacy motoria* per l'educazione fisica adattata inclusiva e integrata (Cazzoli).

ENJOYEMENT – PERCEZIONE AUTOEFFICACIA – MOTIVAZIONE

- facendo **attenzione alla persona nella sua unicità**, alla **relazione tra il piacere per il movimento** (enjoyment) (Tomporowski et al 2015)
- e la **percezione di autoefficacia come motore della motivazione** (Bandura, 2010) e **dell'equilibrato sviluppo personale** degli alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES, DSA e con disabilità). (Cazzoli, 2020)



EDUCAZIONE FISICA INCLUSIVA – Approccio pedagogico

ADATTAMENTO

L'arte e la scienza del saper controllare
le variabili
in modo da ottenere i risultati voluti (Sherill C., 1997)

L'**adattamento** significa **cambiare** o **modificare**
in relazione ai dati osservati
e alle potenzialità della persona

Le differenze individuali:

- Ritardi evolutivi,
- Disturbi
- Disabilità
- Bisogni educativi speciali

come stabilito dai vari enti governativi.



ESEMPI DI SCHEDE QUADERNI SPORT DI CLASSE

**ADATTAMENTI PER
GLI ALUNNI CON
DISABILITÀ O BES**

CONSULTA LE SCHEDE

SPORT DI CLASSE

SCHEDA GIOCO



Tipologia: gioco individuale.

Obiettivi di apprendimento:

- organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti e agli altri;
- coordinare semplici schemi motori;
- controllare condizioni di equilibrio statico, dinamico e di volo;
- partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri, applicando indicazioni e regole.

Obiettivi interdisciplinari e trasversali:

- **Matematica:** contare a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo; riconoscere e disegnare figure geometriche.
- **Tecnologia:** utilizzare alcuni strumenti per misurare figure geometriche e per misurare il tempo.
- **Geografia:** muoversi nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sopra, sotto, dentro, fuori, ecc.).
- **Storia:** conoscere la relazione di successione delle azioni e delle situazioni (prima, dopo, poi, infine).
- **Educazione civica:** assumere comportamenti corretti nelle relazioni interpersonali ispirati al *fair play*; rispettare le regole nel gioco e nella vita scolastica; redigere regolamenti di giochi e di attività.

Classi consigliate: 2^a, 3^a, 4^a, 5^a (7-11 anni), a seconda del grado di difficoltà dell'attività.

Numero partecipanti: da 1 alunno a tutta la classe (variabile anche in base al numero di postazioni realizzabili o ai turni di gioco possibili).

Attrezzi/materiali: nastro carta o nastro adesivo, orologio con cronometro; tappeto a croce pieghevole (per le scuole che hanno a disposizione la fornitura inviata dal Progetto Sport di Classe).

Spazio utilizzato: qualsiasi spazio idoneo interno o esterno, anche domestico.

Durata: a punteggio o a tempo, a discrezione dell'insegnante.

Salta 4 a croce

PREPARAZIONE

A A scuola o in casa: si traccia sul pavimento con del nastro carta o nastro adesivo colorato una figura simile a quella indicata in figura; il lato dei quadrati può essere di circa 40-50 cm, in essi vanno disegnati i numeri da 1 a 4, e lo 0 in posizione centrale. Se disponibile a scuola, utilizzare il *Tappeto a croce pieghevole* (dotazione del progetto Sport di Classe, A.S. 2017-2018).

B In cortile: si traccia sul pavimento la stessa figura indicata, ma con i gessetti.

DESCRIZIONE

1 La proposta si articola in una serie di varianti con difficoltà e intensità crescenti, che potranno essere selezionate dall'insegnante in base all'età e quindi alla classe dei propri alunni.

2 Partendo dalla posizione centrale, contrassegnata dallo 0 (zero), si esegue una serie di salti a piedi pari uniti, in tutte le direzioni indicate, seguendo l'ordine dei numeri (1, 2, 3, 4) e tornando sempre alla posizione 0 (zero).

- Contare quanti saltelli consecutivi vengono eseguiti senza sbagliare la sequenza. Ogni volta che si sbaglia si ricomincia il conteggio.
- Verificare con un cronometro il tempo impiegato per eseguire 10, 20, 30 saltelli; a scuola con l'aiuto di un compagno o dell'insegnante, a casa con l'aiuto di un familiare.
- Sempre con la stessa modalità, verificare quanti saltelli consecutivi vengono eseguiti senza sbagliare la sequenza in 15", 20", 30" o anche in maggior tempo (l'insegnante a scuola verificherà l'effettivo livello di affaticamento dell'alunno, interrompendo, se necessario, l'attività).
- Eseguire i saltelli seguendo l'ordine regressivo: 4, 3, 2, 1, passando sempre per lo 0 (zero).
- Eseguire i saltelli variando la posizione di partenza, ponendosi di fronte al quadrato n. 2, 3 o 4.

OSSERVAZIONI

La proposta organizza lo spazio di gioco e le attività in accordo con le linee guida sul distanziamento fisico nella comunità scolastica ed è stata progettata per rispondere anche alle Linee guida per la Didattica digitale integrata. Essa può essere realizzata in casa soltanto sotto la diretta supervisione e responsabilità dei genitori, i quali verificheranno l'idoneità degli spazi e le condizioni di sicurezza per il suo svolgimento.

VARIAZIONI

- 1** Stabilire il record personale di salti consecutivi senza sbagliare, annotandolo su una tabella e cercando di migliorarlo nel tempo.
- 2** Creare più postazioni distanziate di SALTA 4 A CROCE, per far partecipare più alunni contemporaneamente.
- 3** Proporre le attività sotto forma di gara (per gli alunni più grandi), anche a distanza, con l'ausilio dei dispositivi digitali.
- 4** Far inventare agli alunni nuove sequenze o attività realizzabili.

Progetto per la scuola primaria promosso e realizzato da Sport e Salute e Ministero dell'Istruzione

ADATTAMENTO Salta 4 a croce

SPORT DI CLASSE

Adattamento per allievi con disabilità visiva

Adattamento della comunicazione: utilizzare la comunicazione verbale, esplicitando in modo chiaro regole, direzioni, obiettivi.

Adattamento dello spazio: delimitare le zone di gioco con materiale rilevabile al contatto con i piedi, come il nastro velcro o, nel caso di alunni ipovedenti, utilizzare materiale dal forte contrasto cromatico rispetto alla pavimentazione.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-guida indica verbalmente la direzione verso cui muoversi in sicurezza e in autonomia, in accordo con le potenzialità dell'allievo e il livello di competenza di orientamento nello spazio e nell'esecuzione motoria del salto (direzione, sequenza e tempo).

Adattamento per allievi con disabilità uditive

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale con altri segni e segnali simultanei complementari: espressioni del volto, gesti illustratori o del Linguaggio Italiano dei Segni (LIS), mantenendo il contatto oculare durante la spiegazione per facilitare la lettura labiale. Utilizzare una lavagna o un cartellone per sintetizzare i compiti del gioco e le regole oppure utilizzare schede o supporti dove riprodurre lo schema del gioco.

Adattamento dello spazio: impiegare dei delimitatori aventi un forte contrasto cromatico rispetto alla pavimentazione (ad esempio, nastro adesivo) oppure oggetti in rilievo con colori sgargianti o fluorescenti per facilitare l'orientamento nello spazio.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-bussola diventa punto di riferimento per ricordare e implementare le informazioni e dare feedback esterni in caso di necessità e/o richiesta.

Adattamento per allievi con disabilità motoria

Adattamento dell'abilità motoria: utilizzare ausili (stampelle, bastoni, deambulatori, corrimano, carrozzina) o protesi, se necessario; prevedere un'esecuzione del compito motorio con posizioni più semplici o parziali rispetto alle richieste del gioco, in base alle potenzialità dell'allievo.

Adattamento delle posizioni e della stazione di esecuzione: l'attività può essere svolta da seduti o in decubito al suolo; il compito di raggiungere il quadrato col salto può diventare, grazie alla *task analysis*, quello di raggiungerlo con un rotolamento, strisciando o, da seduti al centro, soltanto toccandolo con le mani.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-pilota aiuta a mantenere l'attenzione sul compito del gioco e ne favorisce l'esecuzione, con parole, gesti e segni, oppure supporta il compagno con la mano sul gomito o sulla spalla e/o, se richiesta, spinge e dirige la carrozzina.

Autore attività: Paolo Secchi
Autore adattamenti: Stefania Cazzoli

Adattamento per allievi con disabilità intellettiva

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale (espressioni del volto, gesti illustratori per facilitare la comprensione delle richieste del gioco e della sequenza numerica abbinata al salto) con la comunicazione verbale (descrizione dei compiti motori richiesti con un linguaggio semplice, sintetico e chiaro), seguendo un approccio multisensoriale e facendo attenzione ad utilizzare messaggi positivi per incoraggiare, motivare e sviluppare percezione di autoefficacia.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-mago descrive le fasi del gioco, i ruoli, i tempi e la sequenza numerica.

Adattamento dei tempi: dilatare il tempo esecutivo in modo che l'allievo abbia più tempo per controllare l'esecuzione del salto, seguendo la sequenza richiesta e cercando di essere il più preciso possibile.

Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali

Adattamento della comunicazione: utilizzare prevalentemente il canale non verbale (le immagini) oppure quello verbale (con un tono della voce chiaro, una pronuncia lenta e frasi minime), seguendo un approccio monosensoriale; occorre limitare le informazioni per facilitare la concentrazione sul compito motorio richiesto e rallentare il tempo di risposta, per far sì che venga esercitato un maggiore controllo dell'azione; la precisione e l'adeguatezza della risposta sviluppano percezione di autoefficacia e autostima. La corretta esecuzione del compito e la gioia del movimento si sostituiscono alla sensazione di ansia generata dalla prestazione veloce, compulsiva e imprecisa.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-direttore d'orchestra con l'aiuto di una bacchetta modula il tempo di esecuzione suggerendo movimenti più lenti, come in una moviola o *slow motion*.

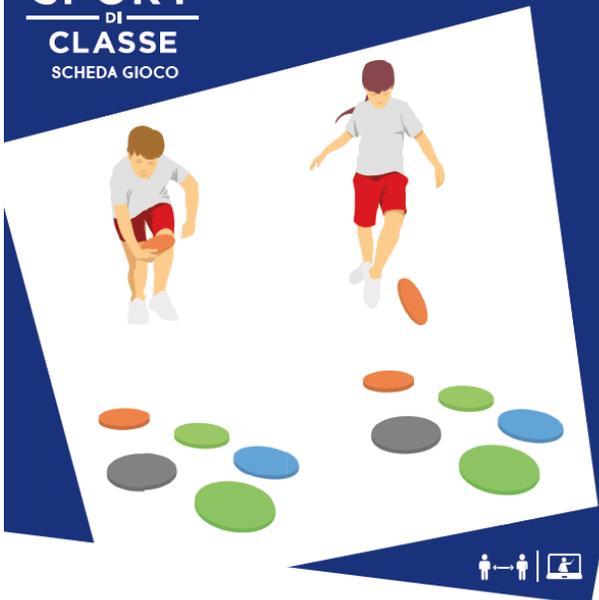
Progetto per la scuola primaria promosso e realizzato da Sport e Salute e Ministero dell'Istruzione

CON L'AIUTO DI UN
COMPAGNO
ESPERTO POTRAI
GIOCCARE ANCHE
TU!



SPORT DI CLASSE

SCHEDA GIOCO



Frisbee bowls

PREPARAZIONE

- A** Delimitare il perimetro del campo di gioco.
- B** Distribuire fra gli alunni i Dischi-frisbee da loro stessi realizzati (almeno 2-3 a testa).
- C** Disporre dei cerchi esterni al campo di gioco, fra loro distanziati, dai quali gli alunni, a turno, lanceranno i Dischi-frisbee.

DESCRIZIONE

- Compito del singolo giocatore, della coppia o della squadra (alle quali verrà assegnato un colore) sarà quello di lanciare il disco con presa simile a quella del frisbee (per sviluppare la coordinazione oculo-manuale) oppure di calciare col piede un disco del proprio colore, cercando l'avvicinamento ad un altro disco considerato come il bocchino nel gioco delle bocce (per accrescere la coordinazione oculo-podolica).
- 1 Se si gioca a squadre, il lancio viene effettuato a turno; dopo aver tirato, ogni giocatore tornerà in coda alla fila.
 - 2 Quando tutte le squadre o i singoli giocatori avranno terminato i lanci, la vittoria verrà assegnata in base al colore del disco più vicino al bocchino.

OSSERVAZIONI

La proposta organizza lo spazio di gioco e le attività in accordo con le linee guida sul distanziamento fisico nella comunità scolastica. Tanto nella sua forma individuale (Descrizione, parte 1), quanto nella Variazione 1, risponde anche alle Linee guida per la Didattica digitale integrata. Essa può essere realizzata in casa soltanto sotto la diretta supervisione e responsabilità dei genitori, i quali verificheranno l' idoneità degli spazi e le condizioni di sicurezza per il suo svolgimento. Nella sua forma base, il gioco ha origine nella tradizione delle bocce e si fonde con proposte di gamesport propedeutiche al tiro delle bocce, del frisbee e del calcio. Il fondamentale di gioco, rappresentato dal tiro, ha un duplice compito: di attacco (quando si cerca di avvicinare il proprio disco al bocchino) e di difesa (quando si cerca di allontanare il disco avversario dal bocchino o il bocchino stesso, cosa che richiede un riadattamento in termini coordinativi).

VARIAZIONI

- 1 I Dischi-frisbee possono essere impiegati, anziché per la competizione, per la creazione di disegni simbolici (il sole, la luna, una casa, un fiore, ecc.); la pavimentazione viene impiegata come un foglio per la loro rappresentazione.
- 2 I Dischi-frisbee lanciati possono dare luogo a percorsi motori multilaterali, nei quali ogni colore del singolo disco determina un movimento diverso.
- 3 Si può lavorare con livelli crescenti di difficoltà: partire dal tiro a parabola o rasoterra per arrivare al tiro diretto, con bersagli fissi e mobili.

[] Dischi-frisbee - dischi di cartone simili ad un frisbee (per la costruzione si rimanda all'apposita scheda laboratorio).*

Progetto per la scuola primaria promosso e realizzato da Sport e Salute e Ministero dell'Istruzione

Tipologia: gioco tradizionale rivisitato.

Obiettivi di apprendimento:

- conoscere ed utilizzare gli schemi motori e posturali di base;
- esplorare ed orientarsi nello spazio;
- percepire e memorizzare le informazioni provenienti dagli organi di senso;
- partecipare a semplici esperienze di gioco.

Classi consigliate:

2^a, 3^a, 4^a, 5^a (età 7-11 anni).

Numero partecipanti:

un singolo alunno, in coppia, a squadre, o classe intera.

Attrezzi/materiali: vari Dischi-frisbee [*], cerchi, delimitatori.

Spazio utilizzato: qualsiasi spazio, interno o esterno.

Durata: a tempo, a discrezione dell'insegnante, o fino ad esaurimento dei dischi.

ADATTAMENTO Frisbee bowls

Adattamento per allievi con disabilità visiva

Adattamento della comunicazione: utilizzare il canale verbale per sostituire le informazioni non veicolate da quello visivo; utilizzare una descrizione del gioco in forma di *storytelling*, dando forma fisica, spaziale alle parole.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia o in gruppo; l'allievo-guida descrive con le parole, produce suoni e segnali sonori per orientare il compagno nell'esecuzione del compito motorio previsto dall'attività.

Adattamento degli attrezzi: utilizzare Dischi-frisbee tattili e/o sonori, a seconda del tipo di attività e della gravità della disabilità visiva.

Adattamento delle regole: si distribuiscono i dischi nello spazio e si chiede all'allievo di cercarli con diverse varianti:

- 1) calpestandoli con uno o entrambi i piedi;
- 2) toccandoli con una o entrambe le mani;
- 3) rintracciandoli in quadrupe; 4) utilizzando mani, piedi e passaggi posturali.

Adattamento per allievi con disabilità uditive

Adattamento della comunicazione: utilizzare il canale visivo per sostituire le informazioni non veicolate dal canale uditivo; utilizzare la lavagna o dei cartelloni per disegnare schemi e scrivere sintesi relative ai compiti motori dell'attività, le regole, gli spazi e i ruoli.

L'immagine grafica e la comunicazione non verbale (gesti, espressioni del volto) sostituiscono i suoni e le parole, dando forma all'attività motoria.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo potrà fornire un supporto al compagno, se richiesto, per aiutarlo ad orientarsi, utilizzando indicazioni gestuali e mimiche.

Adattamento dei materiali: utilizzare Dischi-frisbee dai colori molto vivaci.

Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali

SPORT DI CLASSE

Adattamento della comunicazione: utilizzare canali monosensoriali, adattare il linguaggio verbale, impiegando un tono chiaro e un'articolazione lenta, espressioni brevi e semplici per illustrare spazi, e attrezzi. Fornire sintesi e riportare schemi su lavagna o cartelloni. Il tempo di risposta motoria dovrà essere modulato per favorire l'attenzione, la cura della precisione e l'adeguatezza dell'esecuzione.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo scandisce l'esecuzione del compagno suggerendo un tempo dilatato, da moviola, con una bacchetta, come se fosse un direttore d'orchestra. Viene in questo modo facilitata la comprensione del compito da eseguire, il controllo della risposta motoria, che diventa più adeguata e precisa, si potenzia la capacità di concentrarsi e di eseguire quindi con successo il gioco; l'allievo sarà motivato alla partecipazione, all'apprendimento attraverso un migliore controllo motorio, proverà gioia nel movimento, svilupperà percezione di autoefficacia.

Adattamento degli stili di insegnamento: training individuale, in coppia (peer to peer) o a squadre.

Autore attività: Edoardo Oscar Alo'
Autore adattamenti: Edoardo Oscar Alo', Stefania Cazzoli (revisione e integrazione)

Le attività proposte nella presente scheda sono state create dal tutor sportivo scolastico indicato come autore e rivisitate e/o integrate dai curatori e dal Gruppo di redazione. Per gli "adattamenti" si riporta l'autore ed il revisore della stessa sezione.

Progetto per la scuola primaria promosso e realizzato da Sport e Salute e Ministero dell'Istruzione

Adattamento per allievi con disabilità intellettiva

Adattamento della comunicazione: utilizzare canali multisensoriali per facilitare la comprensione dell'attività e dell'esecuzione motoria; integrando la comunicazione verbale (parole scandite lentamente, con un tono della voce chiaro, espressioni sintetiche con frasi minime) e quella non verbale (gesti, espressioni del volto) in una relazione di complementarità, riferita all'organizzazione del gioco, agli attrezzi, agli spazi.

Adattamento delle regole: si dispone nello spazio di gioco un cerchio per ciascun colore dei dischi; si distribuiscono tutti i dischi e si fornisce un esempio di quale sia il compito, ovvero introdurre in ogni cerchio solo i dischi dello stesso colore.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo supporta l'esecuzione del compagno fornendo indicazioni e feedback verbali, facilitando la comprensione del compito da eseguire, aiutandolo a mantenere la concentrazione, e ad eseguire con successo il gioco; l'allievo con disabilità sarà così motivato alla partecipazione, proverà gioia nel movimento, svilupperà percezione di autoefficacia.

Adattamento del compito motorio: in base alle potenzialità dell'allievo con disabilità motoria, si potranno impiegare diverse stazioni per spostarsi nello spazio (da seduti, in quadrupe, strisciando, rotolando), gli ausili (stampelle, bastoni, corrimano, deambulatori) e le protesi.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo, come un pilota, supporterà lo spostamento nello spazio del compagno spingendolo nella carrozzina o dando indicazioni verbali.

Adattamento delle parti del corpo: i movimenti richiesti dall'attività potranno essere eseguiti diversamente o con altre parti del corpo, a seconda delle potenzialità dell'allievo.

Adattamento degli attrezzi: si possono realizzare ed impiegare dischi più grandi per facilitare la presa e l'esecuzione dell'attività.

Adattamento per allievi con disabilità motoria





Tipologia: gioco individuale.

Obiettivi di apprendimento:

- riconoscere e denominare su di sé le varie parti del corpo;
- conoscere e utilizzare gli schemi motori e posturali di base;
- esplorare ed orientarsi nello spazio.

Obiettivi trasversali:

- organizzare lo spazio personale e sociale per lo sviluppo delle abilità di scrittura e lettura, e della numerazione matematica.
- Educazione civica: rispetto delle regole; solidarietà.

Classi consigliate: 1^a, 2^a (età 6-8 anni) per il gioco-base; 3^a, 4^a, 5^a (età 8-11 anni) per le variazioni.

Numero partecipanti: da 1 alla classe intera, in base allo spazio disponibile e al rispetto del distanziamento.

Attrezzi/materiali: nastro adesivo, 4 tappi o bicchieri monouso, 1 corda di 3,15 m (fettuccia o filo da stendere o altro materiale di recupero), 1 Peteka (P), 1 timer, 1 foglio, 1 pennarello, 1 raccoglitore per ciascun allievo.

Spazio utilizzato: palestra o altro spazio idoneo, ambiente domestico.

Durata: 15'.

Scacchiera magica

PREPARAZIONE

- A** Vengono preparate delle schede: in ciascuna di esse un disegno rappresenta un animale e il suo specifico modo di muoversi: il leone corre, la rana salta, la scimmia lancia la Peteka dentro al proprio cerchio, la lumaca striscia; vengono inoltre rappresentati la direzione del movimento (in avanti, indietro, di lato, in senso orario, in senso antiorario) e il tempo di esecuzione (slow motion o fast motion).
- B** A scuola (palestra, atrio, cortile o altro spazio idoneo): tracciare con nastro adesivo la scacchiera sul pavimento. Ogni quadrato avrà un lato di 2 m e fra un quadrato e l'altro si creerà una sorta di corridoio. Ad ogni allievo sarà assegnato un quadrato.
- C** A casa: tracciare un quadrato col lato di 2 m che sia opportunamente distante da arredi o altri ostacoli della stanza. L'allievo, nel proprio quadrato, dovrà:
- posizionare negli angoli un tappo o bicchiere monouso in modo da definire il campo di gioco;
 - disporre la corda in modo da creare un cerchio al centro del quadrato.
- D** Al centro del cerchio si metterà il foglio e una matita.

DESCRIZIONE

- 1 Il gioco consiste nel muoversi per la durata di 3' all'interno del proprio cerchio e percorrere la circonferenza, secondo le indicazioni delle schede (animale, abilità locomotora, direzione, velocità).
- 2 Si parte all'avvio del timer e ci si ferma immobili come statue di sale allo scadere del minuto, in attesa della scheda successiva.
- 3 Dopo un po' di prove si inseriranno dei compiti nella pausa tra una scheda e l'altra: ogni bambino segnerà sul proprio foglio un pallino col pennarello colorato, se ha svolto l'attività correttamente (animale, movimento, direzione e tempo, partire e fermarsi).
- 4 Successivamente, in classe l'insegnante farà realizzare un disegno del gioco e conterà o farà contare i pallini. Il foglio verrà riposto in un raccoglitore.

OSSERVAZIONI

La proposta organizza lo spazio di gioco e le attività in accordo con le linee guida sul distanziamento fisico nella comunità scolastica ed è stata progettata per rispondere anche alle Linee guida per la Didattica digitale integrata. Essa può essere realizzata in casa soltanto sotto la diretta supervisione e responsabilità dei genitori, i quali verificheranno l'idoneità degli spazi e le condizioni di sicurezza per il suo svolgimento.

Il gioco, derivazione di Regina Reginalta[®], integra e sviluppa un gioco motorio tradizionale, trasformando il moto rettilineo in moto circolare.

VARIAZIONI

- 1 Le prime schede verranno preparate dal solo insegnante, successivamente si chiederà agli alunni di proporre un animale, mentre l'insegnante aiuterà ad individuare l'abilità motoria corrispondente; si procederà quindi con l'elaborazione grafica delle schede con l'inserimento delle parole chiave riguardanti la direzione e il tempo di esecuzione.
- 2 Per gli alunni delle classi 4^a e 5^a è possibile inserire movimenti più complessi, con un progressivo passaggio dall'alfabetizzazione motoria alle diverse tecniche sportive.

(P) Peteka - pallina morbida (per la costruzione si veda la scheda laboratorio, della pubblicazione Quaderni Sport di Classe, Vol. 1 - 2017).

(F) Si veda la scheda gioco Regina Reginalta - Emoticon icon, della pubblicazione Quaderni Sport di Classe, Vol. 3 - 2019.

Progetto per la scuola primaria promosso e realizzato da Sport e Salute e Ministero dell'Istruzione

ADATTAMENTO

Scacchiera magica

Adattamento per allievi con disabilità visiva

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale (le immagini della scheda) con la comunicazione verbale (la descrizione delle immagini della scheda, ovvero animale-movimento-direzione-tempo di esecuzione).

Adattamento degli attrezzi e dello spazio: i delimitatori impiegati devono essere più spessi, in modo tale da venire rilevati al tatto (come, ad esempio, il nastro velcro) oppure dai colori accesi e in forte contrasto con lo sfondo, nel caso di alunni ipovedenti.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia, l'allievo-guida si pone fuori dal quadrato e descrive le varie fasi del gioco, fornendo indicazioni per guidare l'esecuzione.

Adattamento per allievi con disabilità uditiva

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale (le immagini delle schede) con altri segni e segnali sincroni della comunicazione non verbale, come il contatto oculare per facilitare la lettura labiale, le espressioni del volto e i gesti illustratori o del Linguaggio Italiano dei Segni (LIS). Utilizzare una lavagna o un cartellone per sintetizzare i compiti del gioco e le regole.

Adattamento dello spazio: scegliere come delimitatori delle diverse zone (il quadrato e il cerchio) oggetti spessi, con colori dal forte contrasto rispetto allo sfondo oppure fluorescenti.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia, l'allievo-bussola diventa punto di riferimento per ricordare e implementare l'esecuzione e dare feedback esterni in caso di necessità e/o richiesta, posizionandosi fuori dal quadrato.

Adattamento per allievi con disabilità motoria

Adattamento dell'abilità motoria: partendo dalle potenzialità dell'allievo, si possono utilizzare ausili (stampelle, bastoni, deambulatori, corrimano, carrozzina) o protesi; inizialmente è possibile prevedere un'esecuzione più semplice o parziale del compito motorio, per poi procedere verso soluzioni più complesse e complete, seguendo il metodo della task analysis.

Adattamento della stazione di esecuzione: l'attività si può svolgere da seduti o in decubito al suolo.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia, un allievo-pilota facilita l'esecuzione con indicazioni verbali, feedback operativi, rassicurazioni e conferme.

Autore attività: Stefania Cazzoli
Autore adattamenti: Stefania Cazzoli

Adattamento per allievi con disabilità intellettiva

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale (le immagini delle schede) con la comunicazione verbale (la descrizione delle immagini), con un approccio multisensoriale.

Adattamento degli attrezzi e dello spazio: i delimitatori impiegati devono essere più spessi, in modo tale da venire rilevati al tatto (come, ad esempio, il nastro velcro) oppure dai colori accesi e in forte contrasto con lo sfondo.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia, l'allievo-mago descrive le varie fasi del gioco, i movimenti e le posizioni, oppure li mostra per favorire l'imitazione, come fosse uno specchio, rimanendo fuori dal quadrato.

Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali

Adattamento della comunicazione: utilizzare prevalentemente un solo canale alla volta, con un approccio monosensoriale, per limitare le informazioni simultanee e favorire la concentrazione sul compito motorio; cercare di rallentare il tempo di risposta motoria, in modo da garantire un maggior controllo della stessa ed ottenere risultati più precisi e pertinenti; limitare l'ansia da prestazione e generare percezione di autoefficacia, autostima e gioia nel movimento.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia, l'allievo-direttore d'orchestra, posto fuori dal quadrato, diventa modulatore del tempo esecutivo e con la bacchetta ne suggerisce uno rallentato come nella moviola o slow motion.

Progetto per la scuola primaria promosso e realizzato da Sport e Salute e Ministero dell'Istruzione



Bibliografia

Quaderni Sport di CLASSE VOLUME 1-2-3-4

Bruner J., (1966) *Toward a Theory of Instruction*, 1966. Trad. it. *Verso una teoria dell'istruzione*, Roma, Armando, 1982.

Cazzoli (2018) *Educazione fisica adattata e attività fisica adattata per un progetto di vita attivo e inclusivo degli studenti BES e con disabilità*, in Cabano S. Cazzoli S, Conte S., Eid L. Vicari P., (2018) *L'educazione Fisica che vogliamo. La nuova APA per l'inclusione. Attività fisica adattata nell'educazione fisica e sportiva*. © 2018 Capdi&LSM ISBN 978887791258 D9125

Cazzoli (2019) Cazzoli S. (2019) *Match Analysis, Big Data e il digitale per l'apprendimento motorio nel contesto dell'educazione fisica formale*, a cura Denicolai L. Parola A. (2019) *Digital Education. Ricerche, pratiche ed esperienze nei mondi mediali*, Aracne Editrice ISBN 978-88-255-2638-7

Cazzoli (2019) 1.4 Il linguaggio espressivo e l'inclusione, *Quaderni di Sport di Classe. Guida pe tutor e docenti della scuola primaria* , Volume 3 Linguaggi in Prosemica

Cazzoli (2020) Cazzoli S (2020) *Educazione Fisica Adattata Inclusiva*, G. D'Anna Messina-Firenze ISBN 978-88-577-9267-5 Digitale ISBN 978885772937

OECD (2020) *The impact of covid-19 on education insights from education at a glance 2020*, ® OECD

OECD (2020) *Trends Shaping Education 2020 Spotlight* © OECD

OECD (2020) *Supporting the continuation of teaching and learning during the COVID-19 Pandemic*

Annotated resources for online learning., ® OECD

ONU (2006) *Carta internazionale dei diritti delle persone con disabilità*

MIUR (2020) *Line guida Didattica Digitale Integrata* https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/ALL.+A+_Linee_Guida_DDI_.pdf/f0eeb0b4-bb7e-1d8e-4809-a359a8a7512f?t=1596813131027

MIUR (2020) *Decreto "Adozione delle Linee guida sulla Didattica digitale integrata, di cui al Decreto del Ministro dell'Istruzione 26 giugno 2020, n. 39"*

<https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Decreto.pdf/41f43eab-5414-0bdb-9886-f50101ea49e6?t=1596813131361> Vygotskij L.S. (1934) *Pensiero e linguaggio*, Firenze, Giunti-Barbera, 1966

- Cazzoli (2020) Cazzoli S (2020) *Educazione Fisica Adattata Inclusiva*, G. D'Anna Messina-Firenze ISBN 978-88-577-9267-5 Digitale ISBN 978885772937

Bibliografia 2

Whitehead, M.E. (Ed) (2010). Physical Literacy: Throughout the Lifecourse. London: Routledge

MIUR (2012) Indicazioni nazionali per il curricolo primo ciclo

<https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Indicazioni+nazionali+e+nuovi+scenari/>

Côté, J. (1999). The influence of the family in the development of talent in sports. *Sport Psychol.* 13, 395–417.

Stodden, D. F., Goodway, J. D., Langendorfer, S. J., Roberton, M. A., Rudisill, M. E., Garcia, C., et al. (2008). A developmental perspective on the role of motor skill competence in physical activity: an emergent relationship. *Quest* 60, 290–306. doi: 10.1080/00336297.2008.10483582

Cazzoli S. (2020) Educazione Fisica adattata inclusive. G. D'Anna Messina Firenze ISBN 978-88-577-9267-5

MIUR (2012-2018) Indicazioni nazionali per il curricolo Primo ciclo

Vygotskij L. S. (1934) *Мышление и речь* (Pensiero e linguaggio), Firenze, Giunti-Barbera, 1966,

Bruner, J., Brown.R.W., (1956) *A Study of Thinking*, New York, Wiley

MIUR (2020) Linee guida per la didattica digitale integrata (DDI https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/ALL.+A+_+Linee_Guida_DDI_.pdf/f0eeb0b4-bb7e-1d8e-4809-a359a8a7512f?t=1596813131027)

Tomprowski P. D., Bryan A. McCullick B.A., Pesce C.(2015) *Enhancing Children's Cognition With Physical Activity Games*, Human Kinetics USA

Bandura A. (2010) *Self-Efficacy*, Copyright © 2010 John Wiley & Sons, Inc. All rights reserved.

UNESCO (1978, 2015) *Carta Internazionale per Educazione Fisica, Attività Fisica e Sport*

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000235409_ita

ONU (2015) *Agenda obiettivi sviluppo sostenibile 2030* (Legislatura 17^a - Dossier n. 395 5)

https://www.senato.it/japp/bgt/showdoc/17/DOSSIER/0/997717/index.html?part=dossier_dossier1-sezione_sezione7-h2_h218

Mosston M (1986), *Spectrum of teaching styles*, Teaching Physical Education, 3rd Edition, Merrill Publishing Company

MIUR (2020) *Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica*

https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/ALL.+Linee_guida_educazione_civica_dopoCSPI.pdf/8ed02589-e25e-1aed-1afb-291ce7cd119e?t=1592916355306