

# Gioco anch'io

Percorsi e strategie didattiche  
per l'educazione fisica inclusiva

Sira Miola, Lorella Meggiolaro,  
Maria Pia Rodighiero,  
Caterina Daniela Lago  
e Daniele Bordignon

MATERIALI  
DIDATTICA



Erickson

## GIOCO ANCH'IO

L'educazione fisica e sportiva rappresenta un luogo privilegiato per lo sviluppo di competenze non solo strettamente motorie, ma anche cognitive, emotivo-affettive e relazionali. Eppure, lo sport non è automaticamente educativo e può diventare anzi strumento di esclusione per chi non riesce a raggiungere determinate performance. Serve quindi una progettazione che tenga conto delle diversità e unicità di ciascuno, in modo da adattare l'attività sportiva all'individuo, e non viceversa.

La proposta di *Gioco anch'io* si ispira ai principi del basket ed è strutturata in 10 Unità di Apprendimento, che illustrano nei dettagli come trasformare giochi sportivi e di movimento in giochi inclusivi.

Attraverso la suddivisione in ruoli e l'adattamento delle regole, ciascun alunno, con o senza disabilità, più o meno «bravo», veloce o forte, potrà esprimere il massimo delle sue potenzialità e contribuire in ugual misura al risultato della squadra, in un clima di sana competizione.

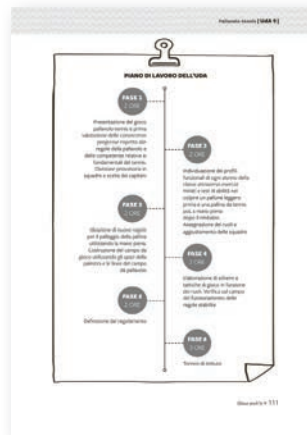
Il volume si rivolge a tutti gli insegnanti di educazione fisica e di sostegno, dalla classe quarta primaria alla secondaria di primo e secondo grado, ma anche a educatori e allenatori di centri ricreativi e associazioni sportive.



Presentazione e descrizione dell'Uda



Risultati di apprendimento e modalità di verifica



Piano di lavoro



Descrizione dei ruoli e regolamento

## GLI AUTORI

### SIRA MIOLA

Docente di educazione fisica nella scuola secondaria di 1° grado, collabora con l'Università degli Studi di Padova. È membro del Consiglio Nazionale del Comitato Italiano Paralimpico e vicepresidente dell'Ente Italiano Sport Inclusivi.

### MARIA PIA RODIGHIERO

Docente di Scienze motorie e sportive presso l'ISS Umberto Masotto di Noventa Vicentina (VI) fino all'anno 2019/2020 e attualmente presso l'IS G.B. Ferrari di Este (PD). Docente aderente al Corso EISI «Aspiranti Formatori di Baskin».

### DANIELE BORDIGNON

Docente di Scienze motorie e sportive e collaboratore del dirigente presso il Liceo Artistico G. De Fabris di Nove (VI). Socio fondatore e allenatore dell'ASD «6 Cesti Baskin» di Nove (VI) e delegato EISI per la Regione Veneto dal 2020.

### LORELLA MEGGIOLARO

Docente di Scienze motorie e sportive presso l'Istituto Superiore Silvio Ceccato di Montecchio Maggiore (VI), membro dello staff di presidenza dall'a.s. 2014/2015. Docente aderente al Corso EISI «Aspiranti Formatori di Baskin».

### CATERINA DANIELA LAGO

Laureata in Scienze motorie, possiede il titolo di specializzazione per il sostegno (SOS). Insegna educazione fisica presso l'Istituto Comprensivo di Caldogno (VI), è docente esperto di Baskin e tecnico di II livello di Pallamano.

€ 19,50

www.ericson.it

# INDICE

7	Presentazione ( <i>Dario Ianes</i> )
9	Introduzione
13	Prima parte – Principi teorici e metodologici
15	Cap. 1 Scuola, sport e inclusione
29	Cap. 2 Dal basket alla progettazione delle UdA
47	Bibliografia
49	Seconda parte – Unità di Apprendimento
51	Struttura delle UdA
55	UdA 1 Basket
65	UdA 2 Giochi di movimento
71	UdA 3 10 passaggi
77	UdA 4 Pallabase
85	UdA 5 Palla avvelenata
91	UdA 6 Pallamano
97	UdA 7 Pallavolo
103	UdA 8 Calcio a 7
109	UdA 9 Pallavolo-tennis
115	UdA 10 Badminton
121	Rubriche di valutazione
127	APPENDICE Il progetto «Gioco anch'io, sport per tutti»: modello vicentino e proposte per l'educazione fisica a distanza

# Introduzione

## Premessa: sport e inclusione

Essendo luogo di cultura, di cambiamento, di miglioramento, la scuola è impegnata a diventare, per prima, un'istituzione di educazione per tutti, trasformandosi in un volano per un'inclusione sociale e comunitaria più vasta, dove ciascuno possa esercitare e manifestare la propria unicità, dove i valori dell'uguaglianza, della solidarietà e della giustizia siano vissuti, testimoniati, condivisi, diffusi alla più ampia collettività.

In questo luogo del sapere e della costruzione della conoscenza, l'attività motoria e sportiva costituisce un elemento fondamentale sul piano emotivo e sociale, divenendo un potente strumento educativo e formativo.

L'educazione motoria e sportiva

rappresenta un elemento determinante per un'azione educativa integrata, per la formazione di futuri cittadini del mondo, rispettosi dei valori umani, civili e ambientali. Partecipare alle attività motorie e sportive significa condividere con altre persone esperienze di gruppo, promuovendo l'inserimento anche di alunni con varie forme di diversità ed esaltando il valore della cooperazione e del lavoro di squadra. Il gioco e lo sport sono, infatti, mediatori e facilitatori di relazioni e «incontri» (Indicazioni Nazionali 2012, p. 76).

Lo sport, oltre a garantire una crescita psicofisica armonica, che migliora il grado di socializzazione e di partecipazione emotiva di ogni individuo, costituisce un mezzo privilegiato di sviluppo e di ricostruzione dell'identità personale, ma anche di compensazione degli effetti organici e psicologici della disabilità.

È ormai consolidato il fatto che l'attività sportiva svolge un ruolo di riscatto dalla situazione di disabilità, offrendo occasioni di socializzazione e di confronto con gli altri, permettendo che l'identità della persona svantaggiata non si costruisca prevalentemente sul proprio «deficit», ma sulle potenzialità del corpo attraverso il movimento.

I ragazzi con disabilità sono ormai inseriti a pieno titolo all'interno delle strutture scolastiche di ogni ordine e grado. Ciò nonostante, la progettazione delle attività sportive a loro dedicata ha spesso carattere episodico e si avvale generalmente di iniziative, proposte ed eventi sporadici, realizzati solamente grazie alla sensibilità dei singoli insegnanti o delle singole scuole. L'alunno con disabilità, inserito nella classe durante l'ora di educazione fisica, non sempre riesce a svol-

gere tutte le attività proposte al resto degli alunni poiché il divario fra gli studenti è spesso incolmabile.

Negli ultimi anni, lentamente ma costantemente, è cresciuto l'interesse e l'ammirazione per gli atleti con disabilità e per gli sport paralimpici. Molti atleti sono diventati un modello per i giovani e sempre più persone con disabilità si accostano all'attività sportiva. Ma la performance e lo spirito agonistico sono solo un aspetto dell'attività motoria e sportiva. Lo sport, se non c'è alla base una consapevolezza e un progetto, non è automaticamente educativo, anzi può diventare uno strumento di esclusione per chi non riesce a raggiungere determinati standard. Lo sanno bene molti insegnanti di educazione fisica (e molti allenatori sensibili): quando si fa pratica sportiva a scuola, è difficile motivare gli studenti se nel gruppo c'è un forte divario tra quelli «bravi» (che magari sono inseriti già in una squadra) e quelli «scarsi».

Divario che si fa ancora più pesante se nel gruppo ci sono bambini o ragazzi con compromissioni fisiche importanti. In questi casi, a scuola, la soluzione non può essere proporre all'alunno con disabilità un'attività motoria sportiva «solo per lui» o solo per chi presenta le medesime compromissioni, con il rischio di isolarlo ancora di più dal gruppo.

La soluzione deve prevedere invece la progettazione di un'attività motoria che sia accessibile a tutti e per fare questo bisogna *cambiare le regole del gioco*.

Nell'applicazione del *principio di uguaglianza* (tipico dello sport tradizionale), l'intera squadra persegue un obiettivo comune senza considerare le diversità e i limiti di ciascuno: *il singolo giocatore si adatta al gioco*, anziché il gioco all'individuo. Lo sport così concepito è esclusivo, poiché diventa prerogativa solo di quei giocatori che raggiungono la competenza motoria imposta dalla struttura rigida del gioco. Applicare il *criterio di equità* significa, invece, uscire dalla rigidità degli sport tradizionali: si utilizza in modo creativo il tempo e lo spazio di gioco, così come la varietà di attrezzi, e si stabilisce un regolamento sulle competenze motorie e cognitive dei singoli giocatori. Si valorizzano le diversità e si adattano gli elementi base del gioco a ogni componente della squadra senza perdere lo stimolo della competizione.

Ma come raggiungere questo risultato?

## **Gioco anch'io: origine e finalità del percorso**

Le attività di questo volume nascono dall'esperienza concreta del progetto «Gioco anch'io, sport per tutti», realizzato in diversi istituti della provincia di Vicenza (ed esteso poi ad altre realtà) a partire dall'anno scolastico 2013/2014 (si veda l'Appendice per una descrizione approfondita del progetto). Esse si propongono come una possibile risposta finalizzata a una necessaria, concreta inclusione attraverso la pratica motoria, che ha di per sé caratteristiche intrinseche privilegiate affinché questo processo si realizzi rapidamente e pienamente.

Gli obiettivi principali del percorso proposto sono dunque:

- aumentare, attraverso la pratica sportiva, le opportunità di inclusione sociale nel rispetto delle diversità;
- garantire il miglioramento dell'efficienza fisica e del benessere psicofisico degli alunni grazie alla continuità dell'attività proposta;
- sviluppare e valorizzare le potenzialità e le autonomie degli studenti nel rispetto del processo evolutivo, favorendo la conoscenza di sé e delle proprie competenze e migliorando l'autostima;

- favorire l'aggregazione e la socializzazione tra le diverse componenti della scuola e del territorio, consolidando l'integrazione dello studente con disabilità all'interno di un gruppo e di una società sportiva, e facilitando il passaggio verso un'attività esterna al mondo scolastico;
- prevenire l'abbandono precoce dell'attività sportiva, favorendo la maturazione di competenze legate all'educazione alla salute, alla prevenzione e alla promozione di corretti stili di vita;
- insegnare comportamenti idonei alla propria e altrui sicurezza, anche nei confronti delle diverse tipologie di disabilità, in ogni ambito: a scuola, in palestra, negli spazi aperti e pubblici, in strutture con barriere architettoniche;
- stimolare una significativa riflessione sulle problematiche legate al mondo della diversità, offrendo a scuola e sul territorio di appartenenza importanti opportunità di inclusione sociale e solidarietà, che possano diventare un patrimonio personale determinante per un'educazione permanente in contrasto a forme di discriminazione e intolleranza.

Le attività consentono inoltre di trasferire le fondamentali competenze chiave di cittadinanza, acquisite attraverso l'attività motoria inclusiva, in altre discipline e ambiti. In particolare vengono attivate le competenze *collaborare e partecipare* e *agire in modo autonomo e consapevole*.

Per la prima competenza vengono potenziate le seguenti capacità:

- riflettere su se stessi, gestire efficacemente il tempo e le informazioni;
- comunicare efficacemente in ambienti diversi;
- interagire in gruppo e in squadra;
- comprendere diversi punti di vista e diverse strategie;
- valorizzare le proprie e le altrui capacità, gestendo le conflittualità;
- contribuire all'apprendimento comune, al raggiungimento degli obiettivi condivisi e alla realizzazione delle attività collettive nel riconoscimento e nel rispetto dei diritti fondamentali dei compagni e degli avversari;
- operare e cooperare in maniera costruttiva, manifestando tolleranza, esprimendo le proprie opinioni, comprendendo diversi punti di vista, instaurando rapporti di fiducia e trasmettendo empatia.

Per la seconda competenza:

- sapersi inserire in modo attivo e consapevole in un gruppo e nella vita sociale;
- far valere all'interno del gruppo e nella vita sociale i propri diritti e bisogni;
- riconoscere e rispettare i diritti e i bisogni altrui e cogliere le opportunità comuni;
- riconoscere e rispettare limiti, regole e responsabilità.

## Struttura e destinatari del volume

Pensata appositamente per i docenti di educazione fisica e di sostegno delle scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado, la proposta di questo volume si rivolge anche a educatori e animatori di centri ricreativi ed estivi e alle associazioni sportive che intendono aprirsi in ottica inclusiva al mondo della disabilità.

Nella *prima parte* viene fornita una cornice teorica alle attività proposte. I due capitoli descrivono i principi pedagogici alla base del progetto e le fondamentali strategie e metodologie didattiche utilizzate. Nel secondo capitolo, in particolare, si presentano e approfondiscono le caratteristiche del basket — sport inclusivo

nato a Cremona, che trasforma le regole del basket per renderlo accessibile a tutti —, principale fonte di ispirazione delle attività qui presentate.

Nella *seconda parte* operativa sono raccolte 10 Unità di Apprendimento, in cui, a partire da sport «tradizionali», comunemente praticati nelle scuole, vengono elaborati non solo degli adattamenti, ma dei veri e propri giochi inclusivi, dinamici e flessibili.

L'attività di trasformazione dei giochi è stata organizzata in Unità di Apprendimento con lo scopo di coinvolgere tutti gli studenti con le più disparate potenzialità e fragilità, facendoli sentire utili e preziosi per il risultato del gruppo classe.

Ciascuna unità operativa delinea le caratteristiche del «compito di realtà», articolato in fasi di lavoro, specificando il monte ore complessivo, gli spazi e i materiali necessari. In coda alla sezione, vengono fornite rubriche di osservazione e autovalutazione che possono essere utilizzate come strumento di verifica e monitoraggio dello svolgimento delle attività e del lavoro di gruppo.

All'interno delle unità, come spiegato più approfonditamente nell'introduzione dedicata, vengono inoltre presentati esempi di realizzazione del compito, fermo restando che veri protagonisti e autori della trasformazione dei giochi saranno i bambini e ragazzi a cui verranno proposti i percorsi, che dovranno quindi calarli nella loro realtà, rimodularli e riprogettarli in base alle abilità e competenze specifiche del loro gruppo classe.

In questo senso, questo volume non vuole porsi come punto di arrivo, un elenco di attività definite e pronte all'uso, bensì come spunto e trampolino di lancio per progettare insieme ai propri alunni giochi creativi e innovativi cuciti su misura.

Si tratta quindi di un'esperienza apripista, fondata sulla pratica del progetto realizzato a Vicenza, che rappresenta solo uno dei tanti passi possibili verso una dimensione nuova dell'educazione fisica a scuola.

# Struttura delle UdA

## Trasformazione dei giochi come compito di realtà

### Che cos'è un'UdA?

L'Unità di Apprendimento è un percorso formativo interdisciplinare che coinvolge lo studente nel ruolo di protagonista del proprio processo di apprendimento. Articolata intorno a un tema, l'UdA è organizzata in fasi di sviluppo temporale e finalizzata all'acquisizione/mobilitazione delle conoscenze e delle abilità necessarie a promuovere le competenze culturali e sociali utili ad affrontare e risolvere una situazione-problema (compito di realtà). Al termine dell'UdA è prevista la creazione di un elaborato, chiamato prodotto finale.

L'UdA promuove e valuta competenze, intese come un «saper agire» in situazioni che richiedono la mobilitazione e il transfert di risorse personali, cognitive, metodologiche e metacognitive per affrontare un compito/problema in un contesto simile alla vita reale.

Il compito di realtà permette di utilizzare le conoscenze e le abilità di ogni alunno per la risoluzione di una situazione-problema complessa, inedita, aperta a più soluzioni e attinente possibilmente alla vita reale. Come già descritto nel capitolo 2, l'UdA è un percorso che ha il fine di rendere lo studente protagonista del suo apprendimento; necessita, perciò, dell'adozione di metodologie didattiche:

- induttive, in cui l'allievo arriva a concettualizzare e astrarre conoscenze a partire dall'osservazione e dall'esperienza empirica;
- laboratoriali, in cui il sapere è praticato e tradotto in un «saper fare» (learning by doing);
- cooperative, in cui la collaborazione di gruppo e il peer tutoring diventano un'occasione di sviluppo prossimale che accresce le competenze di tutti gli alunni (cooperative learning).

### Struttura e svolgimento delle UdA

Nella proposta di questo volume, la struttura dell'UdA viene finalizzata alla trasformazione dei giochi sportivi in giochi inclusivi.

Ciascuna unità prende in considerazione uno sport o un gioco «tradizionale» e si articola in diverse fasi che si sviluppano in un arco temporale di circa un mese e mezzo (a seconda delle ore di educazione fisica dedicate).

Il percorso inizia con la presentazione dello sport nella sua forma «classica», ad esempio, la pallavolo. A partire dalle conoscenze e competenze pregresse dei



singoli alunni, stabilite sia in base a un'autovalutazione, sia all'osservazione del docente (chi conosce già il gioco? Chi lo pratica? Chi invece non ha mai giocato? A chi non piace?), si formano due gruppi/squadre provvisori e si scelgono i capitani. Di norma questi ultimi sono i giocatori più competenti, ai quali viene assegnato un ruolo di responsabilità nella formazione delle squadre e nella gestione degli allenamenti, anche per motivarli maggiormente.

Nella seconda fase vengono rivisti, tramite esercizi mirati pensati e proposti dagli stessi capitani, i fondamentali dello sport, per allenare e al tempo stesso verificare le abilità di ciascun giocatore. L'insegnante supporta e supervisiona il lavoro dei capitani ed eventualmente interviene per correggere con consigli da regista. Il grado di intervento dipende anche dall'età degli studenti e sarà maggiore alla primaria rispetto ai gradi scolastici successivi.

Al termine di questa fase, si procede alla definizione e assegnazione dei ruoli e si ricontrolla la composizione delle squadre, in modo da renderle equilibrate. Come già evidenziato nel capitolo 2, tale suddivisione non segue una logica tattica come negli sport tradizionali (ad esempio nella pallavolo in cui c'è l'alzatore, lo schiacciatore, ecc.), ma va interpretata in un'ottica di equità. Genericamente, si andrà dal ruolo 5, rappresentato da bambini/ragazzi con ottime abilità motorie e competenze specifiche per il tipo di gioco affrontato, fino al ruolo 1, assegnato a bambini/ragazzi con capacità motorie molto ridotte, notevoli compromissioni nel movimento, nella forza, nell'autonomia e nella coordinazione. Mentre i primi giocheranno seguendo le regole base del gioco, eventualmente con alcune limitazioni (relative, ad esempio, al numero di punti che possono segnare), per i ruoli inferiori occorrerà decidere come facilitare e valorizzare la loro inclusione.

I ruoli non sono un'etichetta fissa. Spesso nel corso delle lezioni, uno studente migliora le sue abilità nei fondamentali dello sport, oppure si scopre particolarmente abile anche se non aveva mai praticato quell'attività, e cambia di ruolo. Inoltre, uno studente che riveste il ruolo 5, e magari anche di capitano, in uno sport, potrebbe essere meno portato per un altro, e quindi ottenere ruoli minori. Principio fondamentale dei giochi inclusivi è che il contributo che un giocatore può dare alla vittoria della sua squadra è sempre lo stesso, a prescindere che sia un ruolo 5, 3 o 1.

Una volta stabiliti i ruoli, l'insegnante porta gli alunni a ragionare su quali cambiamenti si possono apportare alle regole di base del gioco, in modo da renderlo inclusivo per tutti i ruoli individuati. Gli studenti propongono norme e regole che andranno poi verificate sul campo, tramite il gioco. Saranno loro stessi a confermarle, oppure a scartarle, in base al funzionamento effettivo, fino ad arrivare alla stesura del nuovo regolamento.

La fase successiva prevede l'allenamento finalizzato all'acquisizione delle regole e allo sviluppo di strategie e tattiche di gioco, in base alle potenzialità dei singoli ruoli. In questa fase si rafforza nella squadra la consapevolezza della necessità di collaborare e di coinvolgere tutti i componenti per poter raggiungere l'obiettivo comune della vittoria.

Momento conclusivo di ogni UdA è il torneo di istituto, in cui ciascun gruppo classe ha la possibilità di mettere in atto, verificare e migliorare tutte le competenze e le strategie acquisite.

In sintesi, il compito di realtà proposto in ogni singola unità prevede di trasformare il gioco in oggetto in un gioco inclusivo modificando il regolamento in funzione dei profili funzionali presenti nella classe e nell'istituto, nel dettaglio:

- individuare le competenze necessarie per i singoli ruoli/profilo funzionali
- descrivere le regole specifiche per ogni ruolo

- descrivere le regole del gioco di classe e di istituto
- partecipare al torneo di istituto.

La prima unità dedicata al basket costituisce un'eccezione a questo schema, in quanto si tratta di un gioco che nasce come inclusivo e non va quindi adattato. In questo caso il compito di realtà si limita all'individuazione dei ruoli nel proprio gruppo classe, all'apprendimento di regole e tattiche e allo svolgimento del torneo.

All'interno di ogni percorso, dopo una breve contestualizzazione dello sport considerato e del perché si è scelto di proporlo l'adattamento, vengono indicati:

- gli obiettivi del compito di realtà;
- il monte ore complessivo richiesto;
- gli spazi e i materiali necessari per lo svolgimento del gioco;
- i destinatari dell'UdA (studenti di scuola primaria, secondaria di primo grado o secondaria di secondo grado);
- i risultati di apprendimento attesi in termini di competenze, conoscenze e abilità;
- le modalità di verifica, per le quali occorre inoltre fare riferimento alle rubriche di valutazione e autovalutazione poste al termine della parte operativa;
- il piano di lavoro dell'UdA, in cui vengono mostrate sinteticamente le diverse fasi, con i contenuti affrontati e gli esiti da raggiungere.

Per ogni UdA viene inoltre proposto un esempio di svolgimento del compito di realtà, ovvero uno dei tanti *possibili* adattamenti del gioco in oggetto, elaborato in questo caso dagli studenti che hanno partecipato al progetto originale «Gioco anch'io, sport per tutti». Si fornisce quindi:

- la descrizione dei ruoli in funzione dei prerequisiti posseduti in merito ai fondamentali, alla tecnica e alla tattica del gioco trattato: i ruoli qui definiti dovranno essere poi declinati sulle competenze specifiche degli alunni di ogni singolo gruppo classe che affronta l'UdA. Il fatto che in alcuni giochi non sia contemplato il ruolo 1, oppure non siano prese in considerazione la disabilità visiva e uditiva o altre particolari condizioni, indica solamente che nella specifica classe che ha elaborato il regolamento di esempio non era presente nessun alunno con quelle caratteristiche. Questo non preclude in alcun modo che altri ruoli o peculiarità possano essere integrati con regole costruite ad hoc;
- il regolamento, con le indicazioni per la formazione delle squadre, i tempi di gioco, le regole per ciascun ruolo e le eventuali varianti. Questo regolamento serve solo da spunto — per l'insegnante o eventualmente per gli studenti stessi — fermo restando che il perno centrale delle UdA proposte è la creazione di regole e ruoli su misura della classe e dei singoli profili funzionali. Il regolamento presentato, salvo esigenze particolari, non va quindi proposto agli studenti come un pacchetto «completo e pronto all'uso»;
- alcuni estratti da relazioni di alunni e docenti che hanno partecipato al progetto, utili sia come spunto per aiutare gli insegnanti a far capire agli alunni come impostare una relazione significativa dell'attività svolta, sia per approfondire e toccare con mano l'impatto e l'efficacia del metodo inclusivo.

## Modalità di verifica

La principale modalità di verifica dei percorsi inclusivi è l'osservazione «sul campo» da parte dell'insegnante. Attraverso il gioco stesso, avrà modo di rilevare

sia i miglioramenti sul lato tecnico e motorio dei singoli alunni, sia le dinamiche relazionali, le conoscenze e la consapevolezza acquisite.

In quest'ottica, il torneo di classe o di istituto, previsto al termine di ciascuna UdA, rappresenta un momento fondamentale e imprescindibile per la verifica tecnica e tattica e del lavoro di gruppo. Durante lo svolgimento del torneo, infatti, l'organizzazione della squadra (formazione, cambi, ruoli), le strategie di gioco e lo stesso arbitraggio sono gestiti in completa autonomia dagli alunni e dai capitani delle squadre. L'insegnante interviene solo in caso di effettivo bisogno.

La conclusione di ciascuna partita, inoltre, offre l'occasione di far riflettere i ragazzi su quanto avvenuto nel corso del gioco: chi ha vinto? Chi ha perso? Per quali ragioni? Quali sono stati i propri punti di forza? In cosa si può migliorare, magari prendendo esempio dal comportamento della squadra avversaria?

Nelle rubriche di valutazione sono proposti strumenti che possono supportare questa fase di osservazione, da parte dei docenti, delle capacità degli alunni di:

- accettare le diversità
- dare il proprio contributo alla realizzazione del regolamento
- accettare il proprio ruolo e le relative regole
- riflettere sul compito svolto (consapevolezza metacognitiva).

### *Metacognizione*

L'acquisizione di consapevolezza da parte degli studenti in merito alle competenze motorie e sociali, sia proprie che dei compagni, costituisce uno degli aspetti centrali del percorso.

Nella scheda di autovalutazione, ogni alunno è chiamato a riflettere sulle proprie capacità relazionali, sul grado di partecipazione e coinvolgimento espresso, sulle abilità motorie specifiche richieste dal suo ruolo.

Inoltre, al termine di ciascuna UdA, è prevista l'elaborazione di una relazione individuale in cui gli studenti dovranno:

- descrivere il percorso generale dell'attività e gli obiettivi raggiunti
- illustrare i principali contenuti/temi trattati
- raccontare il modo in cui è stato svolto il compito
- spiegare le difficoltà incontrate e come sono state superate
- evidenziare ciò che hanno imparato dall'UdA e in che cosa devono ancora migliorare
- valutare il lavoro svolto in prima persona e l'attività in generale.

# UdA 2 | Giochi di movimento

**N**ella scuola primaria si usano moltissimo giochi di movimento e giochi pre-sportivi comuni quali ad esempio: il gioco della bandiera, guardia e ladri, l'uomo nero, percorsi e staffette, ecc.

Durante questi giochi i bambini con abilità e destrezza maggiori tendono spesso a escludere o isolare i bambini più lenti e fragili e a competere solo con quelli più dinamici. Molto spesso gli insegnanti intervengono per favorire il coinvolgimento dei più fragili chiedendo ai bambini più abili maggiore attenzione, non sempre però ottengono il risultato. Il divario a questa età fra chi fa attività sportiva extrascolastica e chi non la fa è molto elevato, il bambino più esperto domina su tutti.

La riprogettazione di questi giochi in modalità inclusiva, individuando dei ruoli in base alle competenze, diventa indispensabile per far giocare tutti, rispettando le peculiarità di ognuno. Nella riprogettazione e definizione dei ruoli risulta molto importante, soprattutto nella scuola primaria, contestualizzare i giochi in una situazione simbolica o di fantasia, in cui i ruoli possono diventare personaggi di una storia inventata o di un vero e proprio contesto storico (storie di popoli antichi, storie di re e regine, ecc.) o naturalistico (ad esempio storie di animali e di esseri viventi in ambienti naturali).

## COMPITO DI REALTÀ

**Trasformare i giochi di movimento e pre-sportivi più comuni in giochi inclusivi**

- + Definire i ruoli
- + Elaborare il ragionamento

## MONTE ORE COMPLESSIVO

- + 8 ore di lezione
- + 2 ore di torneo

## SPAZI

Palestra/cortile

## MATERIALE

- Casacche numerate da 1 a 5
- Palloni di vario tipo
- Piccoli e grandi attrezzi





## RISULTATI DI APPRENDIMENTO

### Competenze obiettivo

- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza in materia di cittadinanza
- Competenza imprenditoriale
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale, creativa e artistica
- Comprensione del proprio ruolo all'interno del gruppo classe e impegno a esprimere il senso della propria funzione

### Conoscenze

- Riconoscere i propri schemi motori di base e quelli dei compagni nelle diverse situazioni di gioco
- Riconoscere traiettorie e distanze della palla
- Saper organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé e agli altri
- Conoscere le modalità relazionali per valorizzare le differenze di ruoli e favorire l'inclusione al fine di raggiungere un obiettivo comune
- Conoscere e applicare qualche strategia e tattica nelle diverse situazioni di gioco
- Conoscere le regole del proprio ruolo per la realizzazione del gioco anche con finalità di arbitraggio

### Abilità

- Utilizzare le abilità motorie e gli schemi motori di base adattandoli alle diverse situazioni anche in modo personale
- Mettere in atto alcune semplici strategie di gioco e tattiche sperimentate in altre situazioni
- Svolgere un ruolo attivo mettendo in atto comportamenti collaborativi per raggiungere l'obiettivo comune
- Relazionarsi positivamente con l'altro e con il gruppo nel rispetto di regole, ruoli, persone e risultati
- Coordinare i diversi schemi motori di base e combinarli tra loro utilizzando anche piccoli e grandi attrezzi

## MODALITÀ DI VERIFICA

- Griglia di osservazione del docente
- Osservazione sistemica del miglioramento degli schemi motori di base degli alunni
- Relazione finale: descrizione personale su quanto prodotto effettivamente dal proprio gruppo/squadra





## PIANO DI LAVORO DELL'UDA

### FASE 1 2 ORE

Individuazione dei profili funzionali di ogni alunno della classe attraverso semplici esercizi basati sugli schemi motori di base: camminare, correre, strisciare, saltare, arrampicarsi, rotolare, lanciare, prendere. Definizione delle competenze per i vari ruoli in base agli schemi motori richiesti

### FASE 2 1 ORA

Definizione e identificazione dei ruoli in personaggi storici/fantastici, animali o altro. Formazione di due squadre con lo stesso numero di ruoli

### FASE 3 2 ORE

Trasformazione delle regole dei giochi di movimento e pre-sportivi in base ai ruoli, alle attrezzature e agli spazi disponibili

### FASE 4 2 ORE

Elaborazione di situazioni di gioco in funzione ai ruoli. Costruzione e verifica sul campo delle regole

### FASE 5 1 ORA

Descrizione del regolamento definitivo e del contesto fantastico in cui inserire i vari giochi

### FASE 6 2 ORE

Torneo di classe

## METACOGNIZIONE

Relazioni di alunni e insegnanti

DALLA  
PRATICA

**G**li alunni hanno molto apprezzato la proposta all'interno del progetto «Gioco anch'io». Ne hanno parlato anche nel corso della settimana, in attesa del 2° incontro.

Come proposto dalla conduttrice, si sono organizzati in piccoli gruppi o a coppie o individualmente e quasi tutti hanno scritto a casa il racconto sfondo dell'attività e portato un disegno.

Lo sfondo narrativo ha creato emozione, attesa e maggior coinvolgimento in tutti gli alunni; la diversità dei ruoli è stata apprezzata dai bambini che l'hanno anche vista come ricchezza. Tutti si sono sentiti apprezzati nel loro ruolo e in grado di dare il proprio contributo personale.

La figura/ruolo del cantastorie ha quasi annullato polemiche frequenti in tutti i giochi di sport di gruppo. La proposta del gioco in «incursione notturna» li ha fatti giocare tutti in silenzio, non mi era mai capitato. In classe, il tempo successivo, hanno lavorato benissimo! Erano sereni, silenziosi e concentrati.

*Sira Maria C. – insegnante di scuola primaria*