

## INDICAZIONI OPERATIVE PER LA REALIZZAZIONE DEI *GIOCHI FINALI DI SCUOLA ATTIVA KIDS* a.s. 2021/2022

### Premessa

Il Progetto **Scuola Attiva kids** è promosso da Sport e Salute, d'intesa con la Sottosegretaria allo Sport, e il Ministero dell'Istruzione, in collaborazione con 30 Federazioni Sportive Nazionali ed il Comitato Italiano Paralimpico per le attività relative all'inclusione di tutti i bambini con Bisogni Educativi Speciali (BES).

Il progetto si pone come obiettivi:

- contribuire alla diffusione ed al potenziamento dell'attività motoria e sportiva nella scuola primaria;
- aumentare il tempo attivo dei bambini, con proposte innovative, quali le pause attive e le attività per il tempo libero;
- favorire l'adozione delle 2 ore settimanali di attività motoria nella scuola primaria;
- motivare le giovani generazioni, favorendo anche un primo orientamento motorio e sportivo;
- promuovere la cultura del benessere e del movimento tra gli studenti, gli insegnanti e le famiglie;
- favorire la partecipazione attiva di tutti gli alunni speciali, migliorando l'accessibilità, l'inclusione e la socializzazione;
- supportare lo sviluppo della ricchezza educativa a contrasto della povertà educativa.

Dal punto di vista motorio, l'intervento adotta un approccio innovativo, per il quale **il bambino è posto al centro della progettualità** con lo scopo di ampliare il suo tempo attivo, in diversi momenti a scuola (in palestra, in cortile o in classe, con proposte per i diversi contesti) o nel tempo libero.

La pratica motoria e sportiva, tra le esperienze degli alunni nella scuola primaria, promuove vissuti significativi cui i bambini attribuiscono grande importanza. Ciò rende le lezioni di Educazione fisica motivo di gioia e grande aspettativa nei giovani allievi ma anche opportunità di crescita e di sviluppo di tutte le dimensioni della personalità.

L'Educazione fisica, in linea con quanto previsto dalle *Indicazioni Nazionali per il curricolo*,<sup>1</sup> si connota sempre come esperienza ludica e formativa: **si può e si deve apprendere e crescere divertendosi**.

In quest'ottica si inseriscono le esperienze proposte nella scuola primaria che, con il supporto del **Tutor Sportivo Scolastico** (di seguito "Tutor"), danno attuazione a quanto previsto dal progetto Scuola Attiva kids - nota del MI prot. 2056 del 22.09.2021.

Coinvolgendo tutte le classi partecipanti al progetto e, se possibile, l'intero Plesso, i Giochi diventano un importante momento del percorso educativo destinato agli alunni sotto forma di vere e proprie **feste dello sport a scuola**.

*In particolare, i Giochi sono occasione di:*

- **fiesta e divertimento** per promuovere atteggiamenti positivi nei confronti dell'educazione fisica, attività fisica e sport per tutti gli alunni e per la scuola;
- **organizzazione di attività in contesto ludico e gioioso** per favorire l'apprendimento motorio e costruzione di positivi climi di classe-scuola e l'acquisizione della percezione dell'autoefficacia;
- **accessibilità e inclusione** di tutte le diversità che la scuola accoglie (Bisogni Educativi Speciali: disabilità,

---

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

disturbi specifici di apprendimento) e sviluppo del senso di appartenenza alla comunità;

- **conoscenza e avvicinamento** degli allievi alla bellezza del gioco di movimento, gocosport e progetto di vita che integri l'educazione della scuola con quella dello sport;

*e opportunità privilegiate per:*

- promuovere la cultura del benessere e del movimento affinché i bambini imparino a compiere scelte salutari;
- creare una **alleanza educativa** tra la scuola, le famiglie, il territorio e il movimento sportivo volta a promuovere una corretta «cultura sportiva»;
- dare visibilità ai percorsi progettuali interdisciplinari e trasversali realizzati dai docenti per l'Educazione Fisica curricolare e l'Educazione Civica interdisciplinare.

### **1. I Giochi**

I Giochi si svolgeranno in orario scolastico, sia per coinvolgere tutti gli alunni sia per agevolare la programmazione, l'organizzazione e la realizzazione con la necessaria collaborazione dei docenti di classe e del Tutor.

L'organizzazione dei Giochi di fine anno scolastico rappresenta un'opportunità privilegiata di condivisione con famiglie, Enti e organizzazioni territoriali del percorso educativo realizzato. È rimessa agli Organismi Regionali dello Sport a Scuola, d'intesa con gli Organismi Provinciali, la valutazione circa l'opportunità di realizzare, anche attivando sinergie con il territorio, giochi a livello comunale, distrettuale, provinciale o regionale cui far partecipare le Istituzioni Scolastiche che hanno aderito al progetto. I Giochi di fine anno scolastico possono essere un'occasione per allestire una mostra con gli elaborati delle classi, accompagnati da una descrizione dell'approfondimento didattico effettuato, al fine di condividere il percorso educativo anche con le famiglie.

### **2. La programmazione dei Giochi e l'interazione Scuola-Territorio**

Il Progetto Scuola Attiva kids promuove una rete organizzativa e operativa che supporta la progettazione, la programmazione e la realizzazione dell'Educazione fisica e sportiva nella scuola primaria, mirando anche alla reale inclusione delle risorse del territorio come le Istituzioni locali e le federazioni sportive coinvolte nel progetto che potranno contribuire alla realizzazione dei Giochi.

I Giochi rappresentano significativi momenti del percorso educativo condiviso con i docenti di classe ed espressione dell'interazione tra il Dirigente scolastico, il Referente per l'EF di Plesso ed il Tutor.

I contenuti e le modalità operative dei Giochi devono essere coerenti con le attività curriculari e possono rappresentare un importante momento di inclusione dei contributi apportati dalle organizzazioni sportive, già presenti nella scuola o coinvolte grazie alla mediazione del Tutor, che individua tra le proposte quelle in linea con i criteri dell'EF di qualità previsti dalle *Indicazioni nazionali per il curricolo*.

### **3. Indicazioni per l'inclusione degli alunni con bisogni educativi speciali**

Tutte le azioni previste per la realizzazione dei Giochi terranno nella dovuta considerazione la presenza di alunni con bisogni educativi speciali predisponendo gli spazi e le strategie organizzative necessarie, prevedendo anche attività adattate alle diverse disabilità e considerando l'eventuale utilizzo di facilitazioni-aiuti o di ausili. Lo sforzo degli operatori coinvolti dovrà essere quello di consentire a tutti gli alunni una partecipazione attiva e, a tal fine, verranno valorizzate anche le competenze degli insegnanti di sostegno presenti nella scuola. Il supporto del Comitato Italiano Paralimpico (CIP) potrà, in tal senso, rappresentare risorsa preziosa per la programmazione e realizzazione dei Giochi, prevedendo anche la collaborazione con

l'associazionismo sportivo e con altri Enti ed istituzioni del territorio, non escludendo anche il coinvolgimento delle famiglie degli alunni speciali se questo potrà agevolare la presenza e la partecipazione.

Le attività previste per i Giochi saranno quindi ponderate anche in funzione della presenza di alunni con bisogni educativi speciali in modo da garantire la più alta partecipazione possibile, compatibilmente con le potenzialità di ognuno, come proposto nel kit didattico.

#### **4. Indicazioni e suggerimenti organizzativi**

Le realtà esistenti sul territorio nazionale in merito alle scuole primarie risultano alquanto eterogenee sia sul piano delle differenze territoriali (scuole montane, rurali, insulari, ecc.) che sul piano del dimensionamento (numero di classi, alunni), sia sul piano strutturale ed infrastrutturale (esistenza di palestre o spazi esterni attrezzati, collegamento con impianti del territorio, ecc.) che sul piano delle scelte operate dalle singole scuole nel tempo, in merito alla pratica dell'Educazione fisica. Tutti questi elementi contribuiscono a delineare un quadro di notevole complessità cui corrisponde una pluralità di possibili scelte che le scuole potranno operare sul piano progettuale ed organizzativo.

Anche per questo motivo vengono proposte le presenti Indicazioni che potranno agevolare l'operato delle scuole e dei Tutor per realizzare i Giochi di fine anno. Ogni evento/gioco avrà una durata contenuta, anche per favorire il coinvolgimento delle famiglie. Quindi, esclusi i minuti per la sistemazione logistica degli alunni in campo, ogni evento/gioco tenderà ad essere un'ora di Educazione fisica collettiva, organizzata per essere condivisa possibilmente da più classi, a seconda degli spazi a disposizione e in maniera modulare, dalla forma più semplice (più gruppi di un'unica classe) fino a quella più complessa con numerose classi (parallele, 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> o 4<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup>) contemporaneamente. I contenuti proposti saranno quelli già affrontati durante l'anno e organizzati per tutelare il tempo attivo, la partecipazione, l'entusiasmo ed il divertimento di ogni bambino. Precondizione per la programmazione e l'organizzazione di questi eventi sarà un'attenta ricognizione degli *spazi disponibili*: palestra, cortile, campi o impianti sportivi esterni, ecc.. Le dimensioni e la tipologia degli spazi disponibili, unitamente alla constatazione delle condizioni di manutenzione e sicurezza degli stessi, la presenza o meno di barriere architettoniche che possano impedire o rendere difficoltoso l'accesso o la partecipazione di alunni speciali, rappresentano la base dell'azione progettuale/organizzativa che il Tutor attiverà: la sicurezza e l'incolumità degli alunni e del personale coinvolto saranno motivo di particolare attenzione in tutte le fasi di programmazione e realizzazione dei Giochi.<sup>2</sup> Le scelte operate nell'individuazione dei Giochi da proporre terranno quindi conto degli spazi, delle attrezzature e delle risorse umane disponibili: Tutor, docenti di classe, le Federazioni Sportive<sup>3</sup> che hanno aderito al progetto e altre realtà dell'Associazionismo sportivo operanti nella scuola.

Per i suggerimenti sull'utilizzo degli spazi e delle attrezzature si rimanda al paragrafo 6.

In relazione alle notevoli differenze sul piano evolutivo e le diverse caratteristiche ed esigenze degli alunni delle classi coinvolte, si consiglia di suddividere le attività in base all'età degli alunni, ipotizzando due fasce d'età:

- Giochi per le classi 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup>;

---

<sup>2</sup> Nel caso di utilizzo di impianti non scolastici si rimanda a quanto previsto dalle norme sull'Assistenza sanitaria: "Durante le ore dedicate ai Giochi, assicurare la necessaria assistenza sanitaria (ambulanza /medico) se l'attività si svolge in impianto non scolastico".

<sup>3</sup> Per garantire coerenza e continuità tra il mondo della scuola e quello sportivo favorendo, nelle IV e le V, l'orientamento sportivo e, per le I, II e III, modelli di promozione dell'educazione fisica e sportiva nell'età evolutiva.

- Giochi per classi 4<sup>a</sup>, 5<sup>a</sup>.

Non si ritiene opportuno organizzare attività che coinvolgano contemporaneamente alunni di classe 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> ed alunni delle classi 4<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup>, ciò sia per le evidenti differenze/esigenze degli alunni, sia per aspetti inerenti l'incolumità e la sicurezza dei più piccoli. Si valuterà con grande attenzione l'eventualità di proporre attività che derogino dalla presente indicazione (vedi pluriclasse). L'organizzazione potrà differire anche in base alle dimensioni ed alla complessità della scuola (plesso).

Si suggeriscono di seguito alcune possibili soluzioni organizzative:

1) Scuola (plesso) con poche classi:

→ Ipotesi A - Giochi realizzati in una sola giornata predisponendo spazi differenti in grado di accogliere contemporaneamente le attività per le due fasce d'età;

→ Ipotesi B - Giochi realizzati in due o più giornate, una per ciascuna delle due fasce d'età proposte.

2) Scuola (plesso) con molte classi:

→ Ipotesi B - Giochi realizzati in due giornate, una per ciascuna delle due fasce d'età proposte;

→ Ipotesi C - Giochi realizzati in una sola giornata predisponendo spazi in grado di accogliere in successione (cioè a seguire) le attività per le due fasce d'età (Es.: prima 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> e a seguire 4<sup>a</sup>, 5<sup>a</sup> o viceversa);

→ Ipotesi D - Giochi realizzati in più giornate, raggruppando le classi con criteri di omogeneità, ad esempio per classi parallele.

Le proposte possono essere modulate anche in base agli spazi disponibili per l'Educazione fisica: ad esempio, in presenza di una palestra piccola o altro spazio motorio ridotto, potrebbero essere utili le ipotesi B, C e D.

### Giochi per le classi 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup>

Privilegiare esperienze prevalentemente a carattere ludico-motorio, preferibilmente organizzate nel piccolo gruppo, con poche regole e di semplice realizzazione, alternando tempi di gioco ridotti e tempi di recupero adeguati e frequenti con rotazioni su più giochi, tali da mantenere durante l'evento sempre alta la partecipazione, l'attenzione, la motivazione mediante l'approccio ludico, proposte inclusive accessibili e sostenibili in riferimento all'impegno motorio e l'entusiasmo dei bambini.

Alcuni esempi di possibili attività:

- giochi sugli schemi motori di base;
- giochi senso-percettivi;
- giochi ritmico-espressivi (anche bans, canti a ballo, ecc.);
- giochi sulle capacità coordinative;
- giochi di movimento tradizionali;
- percorsi, staffette;
- giochi adattati/integrati.

### Giochi per le classi 4<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup>

Potranno essere proposte esperienze con maggiore complessità ed articolazione, predisponendo comunque tempi di recupero adeguati e rotazioni su più giochi in modo da mantenere durante l'evento sempre alta la "tensione ludico-sportiva", l'impegno motorio ed il divertimento dei bambini. Alcuni esempi di possibili attività:

- esperienze di giocosport<sup>4</sup> e di orientamento motorio-sportivo, anche in base alle Federazioni indicate dalla scuola in fase di adesione;
- attività ritmico espressive;
- giochi di cooperazione e solidarietà (collaborazione per il raggiungimento di un fine comune);
- percorsi, staffette;
- giochi su “altre” abilità: giocoleria, equilibrio, ecc.;
- giochi e giocosport adattati e/o integrati.

Il kit didattico contiene alcune esemplificazioni di possibili giochi/attività da realizzare con le classi ma i Tutor, coinvolgendo i docenti di classe, potranno elaborare anche altre proposte ludico-sportive che dovranno sempre prevedere l’inclusione e l’integrazione di tutti gli alunni della classe. Le attività dovranno essere adeguate all’età ed al livello di evoluzione motoria dei fanciulli, ed eventualmente al contesto pandemico in atto e potranno essere rappresentate da varie tipologie di giochi e attività, coerenti con le proposte motorio-sportive delle due Federazioni Sportive scelte dalla scuola.

#### **4.1 Tempi di realizzazione e organizzazione**

Particolare attenzione verrà riposta nell’organizzazione di attività polistrutturate (percorsi motori, circuiti) o staffette o altri giochi individuali per le varie fasce d’età: tali attività, se non ben programmate e gestite, possono prevedere tempi d’attesa lunghi, riducendo, in tal caso, il coinvolgimento attivo degli alunni e di conseguenza il divertimento e l’interesse.

È auspicabile la predisposizione di un diffusore musicale e la proposta di attività musicali e ritmico espressive (anche con canti noti agli alunni) con l’utilizzo di musica e/o basi musicali, sia per la notevole capacità d’animazione e di coinvolgimento degli alunni e degli insegnanti che per la capacità di produrre “energia positiva”, sostenendo ed influenzando il movimento ed amplificando la sensazione di benessere psicofisico dei partecipanti e degli eventuali spettatori.

Per consentire agli alunni il totale coinvolgimento e una vera partecipazione attiva ai Giochi, si consiglia di proporre esperienze che gli alunni abbiano comunque avuto l’opportunità di provare/giocare durante le lezioni di Educazione fisica, evitando attività non conosciute.

#### **5. Esempificazioni sul possibile utilizzo delle attrezzature e degli spazi disponibili**

Un consiglio per ottimizzare l’organizzazione dell’attività è dividere gli alunni della classe in 3/4 squadre da 6/8 alunni/alunne ciascuno, composte in modo da compensare le carenze di alcuni con il talento di altri.

Ogni stazione è contrassegnata da un numero e da tre livelli di difficoltà (ad esempio, giallo, verde e blu per quantificare il risultato di ogni bambino) e deve essere seguita da uno o due docenti di classe, garanti dei comportamenti corretti e rispettosi delle classi nell’attività didattica, ed opportunamente coinvolti:

- nella scelta dei contenuti, che devono essere ripetuti più volte dai bambini nell’ambito della stessa stazione perché ciascuno possa provare a migliorare il proprio risultato;

---

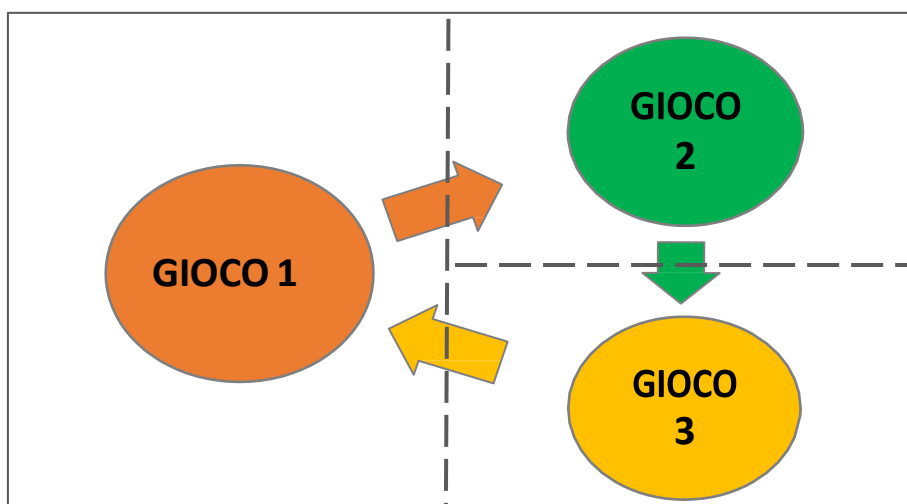
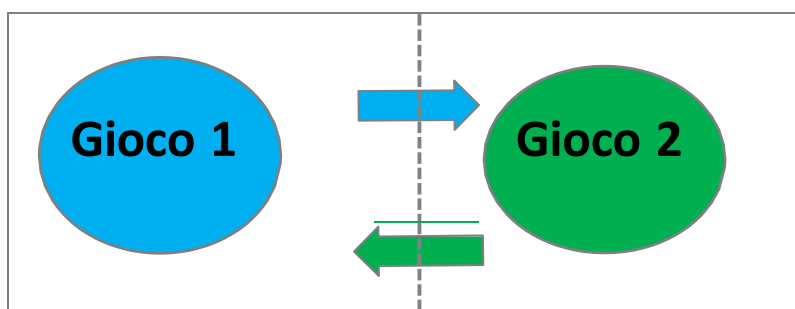
4 Così come indicato nel D. M. 16.11.2012 n. 254, Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo d’istruzione, tra i traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria: “Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva”.

- nell'organizzazione delle rotazioni che, al segnale di un motivetto ricorrente, devono avvenire in maniera ordinata e simultanea da parte di tutti i gruppi coinvolti;

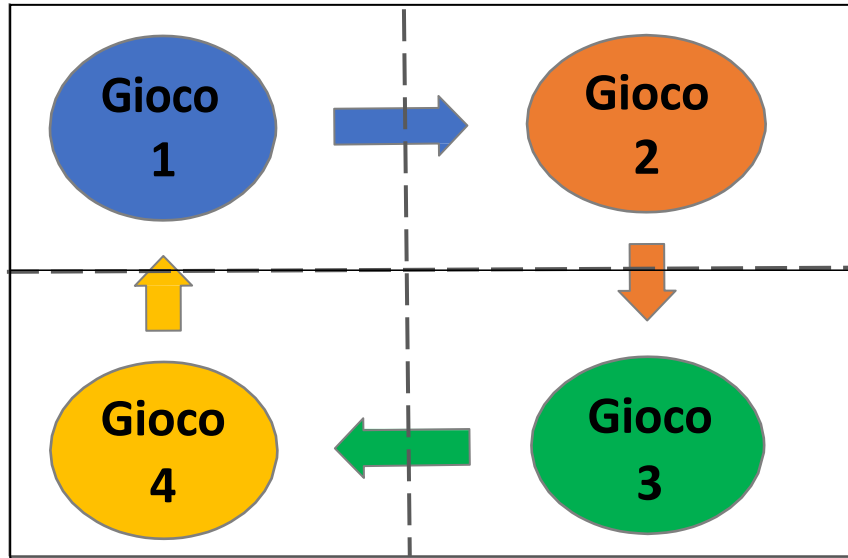
Lo spazio verrà predisposto in modo tale da consentire la fase di gioco e la successiva rotazione come da piano programmato, prevedendo anche i tempi di recupero/riposo e di idratazione (soprattutto per i più piccoli): ad esempio, possono essere previste stazioni dedicate alla destrezza, all'agilità, ad alcune abilità coordinative di base delle discipline sportive praticate durante l'anno, a giochi sportivi destrutturati, alla corsa, ai salti, ai lanci. Una stazione può essere dedicata alla corsa lenta di resistenza che può essere effettuata da un gruppo di bambini all'esterno del campo di gioco (un giro di campo o due o tre, a seconda dello spazio a disposizione). La durata di esecuzione di questa stazione fungerà da cronometro per le attività degli altri gruppi in campo e, al termine, potrà essere avviata la rotazione ed il passaggio di ogni gruppo da una stazione alla seguente.

Ipotesi di organizzazione degli spazi e delle attività su vari gruppi di gioco:

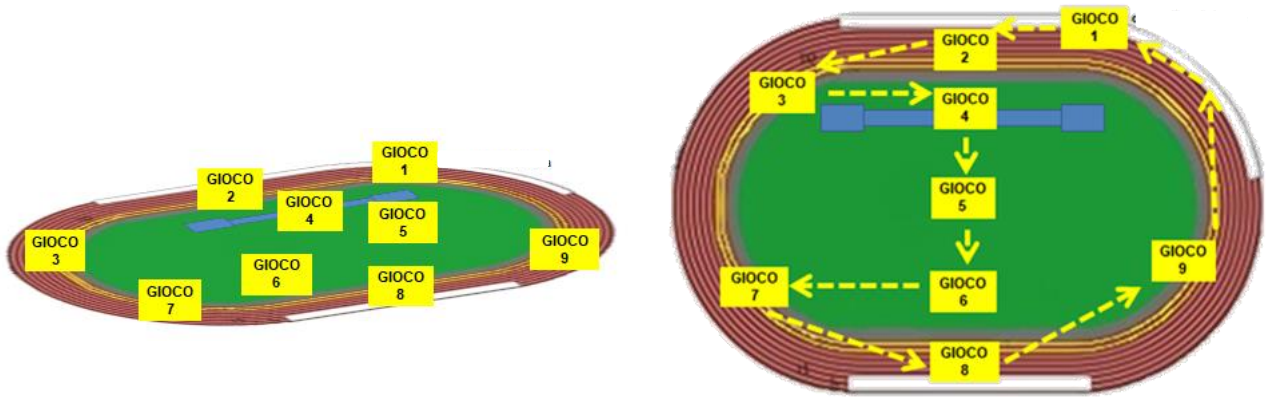
Nel caso di scuole (plessi) con poche classi e/o spazi disponibili ridotti, si consiglia l'organizzazione su due o tre settori (vedi immagini seguenti) con una turnazione dei due/tre gruppi di gioco e proponendo una successione di più "blocchi" di gioco.



Ipotesi di organizzazione degli spazi e delle attività su quattro gruppi di gioco e relativa rotazione:



Ipotesi di organizzazione degli spazi e delle attività su nove gruppi di gioco e relativa rotazione:



### 6. Indicazioni per la suddivisione delle classi e la creazione delle squadre di gioco

Nel corso dei Giochi una buona opportunità può essere quella di realizzare squadre miste, bilanciate per la presenza di maschi e femmine e composte da alunni di classi differenti per avvicinare i partecipanti all'esperienza dell'accoglienza e dell'inclusione/integrazione dei bambini con Bisogni Educativi Speciali (BES). Questo espediente, a classi aperte, permette di incontrare nuovi compagni di gioco, aprire nuove relazioni ed agevolare nuove amicizie, stemperare il concetto di "antagonista", che diventa compagno di squadra, ed avere l'opportunità di provare a giocare con tutti. Per questo scopo possono essere utilizzati dei contrassegni o braccialetti colorati (di stoffa, carta, altro materiale anche di recupero) che identifichino gli appartenenti ad una squadra, suddividendo tutti gli alunni della classe in sottogruppi, come nel seguente esempio: 3 classi prime, composte da 24 alunni, potranno generare 3 squadre/colore che diventeranno i gruppi di gioco misti, composti da alunni di tutte e tre le classi.

Classe 1^ A	Classe 1^ B	Classe 1^ C	genera	Squadre
			➔	 ARANCIONE
			➔	 AZZURRO
			➔	 VERDE