

LABORATORI FORMATIVI

La scuola offre laboratori formativi tenuti da esperti al fine di sviluppare nell'alunno competenze interdisciplinari.

Si propongono i seguenti laboratori:

- Classi prime: **Laboratorio sulle emozioni, “Viaggio in mongolfiera”.**
- Classi prime e seconde: **Laboratorio di psicomotricità.**
- Classi terze: **Laboratorio sulle emozioni, “Emozioni attraverso l’arte”.**
- Classi quarte: **Percorso sull’affettività.**
- Classi quinte: **Percorso sull’affettività e sessualità.**
- Classi seconde, terze e quarte: **Laboratorio Real Eyes Sport** (associazione che si occupa della promozione, organizzazione e supporto di attività sportive e sociali legate al mondo della disabilità e non.
- Classi terze, quarte e quinte: **Laboratorio ritmico Body Percussion.**
- Classi seconde, quarte e quinte: **Laboratorio STEM.**
- Tutte le classi: **Laboratorio CLIL e teatro in lingua inglese.**
- Classi quarte: **Laboratorio di Orienteering.**
- Classi quinte: **Laboratorio di calcio.**

PROGETTI LABORATORIALI DIDATTICI

CLASSE 1[^]

1 LABORATORIO DI LINGUA INGLESE: CLIL

A6

CLASSE 2[^]

1. LABORATORIO DI LINGUA INGLESE: CLIL



APPRENDIMENTO INTEGRATO DI LINGUA E CONTENUTI

Il progetto CLIL si focalizza sull'apprendimento dell'inglese attraverso argomenti interdisciplinari ed offre parecchi vantaggi, quali:

- ▣ Sviluppare nuove competenze linguistiche;
- ▣ Far apprendere un lessico specifico;
- ▣ Creare nuove motivazioni all'apprendimento della lingua;
- ▣ Sviluppare una mentalità multilinguistica che alimenti nuovi interessi;
- ▣ Permettere a ciascuno di esercitare le proprie strategie cognitive globali

THE FOUR SEASON

Discipline coinvolte: **arte e immagine, educazione motoria, matematica, musica, scienze**

Il percorso prevede attività di osservazione:

- ▣ dei fenomeni atmosferici
- ▣ dei cambiamenti stagionali in natura
- ▣ dei comportamenti di piante ed animali
- ▣ di alcuni aspetti della vita dell'uomo nel corso del succedersi delle stagioni.



CLASSE 3^A

1. LABORATORIO DI LINGUA INGLESE: CLIL



APPRENDIMENTO INTEGRATO DI LINGUA E CONTENUTI

Il progetto CLIL si focalizza sull'apprendimento dell'inglese attraverso argomenti interdisciplinari ed offre parecchi vantaggi, quali:

- ❑ Sviluppare nuove competenze linguistiche;
- ❑ Far apprendere un lessico specifico;
- ❑ Creare nuove motivazioni all'apprendimento della lingua;
- ❑ Sviluppare una mentalità multilinguistica che alimenti nuovi interessi;
- ❑ Permettere a ciascuno di esercitare le proprie strategie cognitive globali

FOOD

Questo laboratorio invita gli alunni a riflettere sulle caratteristiche di una alimentazione sana ed equilibrata, sull'onda delle iniziative e attività proposte da Expo.

Il lavoro è progettato in tre fasi:

- ❑ il nome dei cibi e la loro funzione
- ❑ le regole per una corretta alimentazione e la piramide alimentare
- ❑ l'alfabeto dei cibi e altre attività di accompagnamento e di rinforzo linguistico e disciplinare.



CLASSE 4^A

1. LABORATORIO DI LINGUA INGLESE: CLIL



APPRENDIMENTO INTEGRATO DI LINGUA E CONTENUTI

Il progetto CLIL si focalizza sull'apprendimento dell'inglese attraverso argomenti interdisciplinari ed offre parecchi vantaggi, quali:

- ▣ Sviluppare nuove competenze linguistiche;
- ▣ Far apprendere un lessico specifico;
- ▣ Creare nuove motivazioni all'apprendimento della lingua;
- ▣ Sviluppare una mentalità multilinguistica che alimenti nuovi interessi;
- ▣ Permettere a ciascuno di esercitare le proprie strategie cognitive globali

THE EARTH

Discipline coinvolte: **inglese, geografia, musica, scienze**

Questo laboratorio:

- ▣ introduce nozioni sulla Terra e la sua conformazione
- ▣ tratta i diversi ambienti naturali di montagna, mare e fiume
- ▣ affronta inoltre il tema del ciclo dell'acqua
- ▣ dedica tempo alla trattazione dei fenomeni atmosferici e ai mesi dell'anno
- ▣ presenta il Sistema Solare



CLASSE 5^A

1. LABORATORIO DI LINGUA INGLESE: CLIL



APPRENDIMENTO INTEGRATO DI LINGUA E CONTENUTI

Il progetto CLIL si focalizza sull'apprendimento dell'inglese attraverso argomenti interdisciplinari ed offre parecchi vantaggi, quali:

- ▣ Sviluppare nuove competenze linguistiche;
- ▣ Far apprendere un lessico specifico;
- ▣ Creare nuove motivazioni all'apprendimento della lingua;
- ▣ Sviluppare una mentalità multilinguistica che alimenti nuovi interessi;
- ▣ Permettere a ciascuno di esercitare le proprie strategie cognitive globali

PROGETTO CLIL

Discipline coinvolte: **storia, scienze, geografia, cittadinanza, musica, teatro.**

Questo laboratorio introduce nozioni su alcuni argomenti relativi alle discipline sopra citate in lingua inglese. Tra i numerosi argomenti trattati vi saranno:

- ▣ le antiche civiltà (Egizi, Greci, Romani)
- ▣ il corpo umano
- ▣ i dinosauri
- ▣ le preposizioni di luogo, il lessico e le forme linguistiche riguardanti edifici ed indicazioni stradali
- ▣ le isole britanniche, l'Europa, il mondo
- ▣ The Beatles
- ▣ drama



LABORATORIO ESPRESSIVO

2022/2023

”VIAGGIO IN MONGOLFIERA”



Anno scolastico 2022/2023

LABORATORIO ESPRESSIVO: VIAGGIO IN MONGOLFIERA

DESTINATARI DEL LABORATORIO: I bambini delle classi prime.

I bambini faranno un viaggio fantastico a bordo di una mongolfiera, sorvolando vari paesi del mondo per visitarne alcuni: la Cina, l'Africa, e l'America.

Una volta arrivati nel paese prescelto, verrà raccontata una storia. La drammatizzazione della storia rappresenterà il "mediatore analogico" cioè ciò che consentirà ai bambini di far finta di...o di fare in modo che..., lavorando così su quelle emozioni come la paura e la rabbia che non sempre sono riconosciute dai bambini.

Nel loro viaggio avranno modo di conoscere varie usanze e si cimenteranno in semplici danze e canti tipici dei paesi in cui si fermeranno. Incontreranno anche dei personaggi che vivono le proprie emozioni in modo particolare: Anna, Arabella e uno strano animaletto che non conosce la propria identità ma che, dal confronto con gli altri e dalla conoscenza delle proprie emozioni troverà se stesso.

FINALITA' :

Abituare i bambini all'osservazione e all'ascolto di se stessi e degli altri per costruire relazioni interpersonali positive.

OBIETTIVI FORMATIVO/DIDATTICI:

Superare le inibizioni e scaricare le tensioni attraverso l'utilizzo del gioco, della voce e del movimento.

Favorire la socializzazione.

Sviluppare la capacità di ascolto, di percezione e orientamento spaziale.

Sviluppare le abilità espressive individuali.

Sviluppare le abilità ritmiche

TEMPI DI REALIZZAZIONE: Un incontro settimanale di un'ora da Marzo a Maggio

TITOLO: “ Viaggio in mongolfiera”

ATTIVITA':

Giochi e drammatizzazioni che aiutano i bambini a riconoscere che favoriscono situazioni di rabbia, di paura e a sperimentare tecniche che favoriscano la gestione di queste emozioni.

Lecture tratte da “Anna è rabbiosa” (Battello a vapore) e “La paura diventa coraggio” (Giunti).

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA' :

...C'era una volta un gruppo di amici che volevano fare un viaggio.... decidono, dopo una lunga discussione, di fare un viaggio intorno al mondo. Con quale mezzo partiranno? Con una mongolfiera!

DRAMMATIZZAZIONE

- I bambini camminano con le loro valigie, quando la musica si ferma, ci si ferma appoggiando le valigie e salutano il compagno vicino.
- Arrivo alla stazione delle mongolfiere (stupore e gioia): si sale sulla mongolfiera uno alla volta:

MUSICA

- Sulla mongolfiera I bambini fanno giochi di equilibrio, prima liberi poi guidati dalla musica _Un cerchio di bambini rappresenta la mongolfiera dentro la quale stanno gli altri bambini. Poi il contrario.

I bambini salgono sulla mongolfiera sulla **MUSICA “AQUILONI”**.

Cosa abbiamo visto mentre eravamo sulla mongolfiera? Il sole... le nuvole... stormi di uccelli....

Finalmente la mongolfiera atterra. Siamo nel in Africa. Ci troviamo nella giungla. Che cos'è la giungla?... Dobbiamo attraversarla: è meglio camminare uno dietro l'altro, così siamo sicuri di mettere i piedi nel posto giusto!

Ma... da lontano si sentono I ruggiti dei leoni, il sibillare dei serpenti a sonagli... forse è meglio velocizzare il passo per arrivare subito al fiume...

DRAMMATIZZAZIONE

(Passaggio degli animali feroci nella giungla)

MUSICA “ALA MALA”

Finalmente salvi! Siamo arrivati al fiume e per arrivare al primo villaggio dobbiamo attraversarlo...

DRAMMATIZZAZIONE

(Camminiamo ... L'acqua è bassa ma poi diventa più alta...)

Siamo stanchissimi, ma siamo riusciti ad attraversare il fiume. Adesso riposiamoci un po'...

Dobbiamo ricominciare a camminare per trovare il villaggio anche se siamo ancora stanchi.

Musica

Ecco finalmente il villaggio: si sentono tamburi suonare e da lontano vediamo la gente del villaggio danzare e suonare. Ci avviciniamo sempre più. Gli abitanti del villaggio appena ci vedono ci vengono incontro e ci insegnano il loro saluto: prima ci scuotiamo la mano, poi facciamo la nostra mano come una grinfia e l'agganciamo con la mano dell'altro, infine ci battiamo lateralmente a vicenda il dorso della mano. Ed ora danziamo con loro: **MUSICA “DANZA MAGICA”**

Andando in giro per il villaggio, conosciamo Anna, una bambina che abita lì.

1- Il problema di Anna

Anna ha un problema veramente grande. Si arrabbia molto spesso e molto fortemente, più di tutti gli altri bambini. E la sua rabbia è spesso così grande che comincia a dire parolacce, a battere i piedi, a urlare e a tamburellare con i pugni sul pavimento...

2- Anna esprime la sua rabbia

Anna non riesce proprio a gestire la sua rabbia enorme. Tutti la deridono e dicono: “Con questa qui non si può giocare!”

Ci sono molte situazioni in cui Anna non riesce a contenere la sua rabbia. (... voi quando vi arrabbiate cosa fate? E perché vi arrabbiate?)

3- Anna ottiene consigli

Una volta, in un momento di rabbia, Anna si morde il proprio pollice fino a far schizzare sangue. Per due settimane deve andare in giro con una grossa fasciatura intorno al pollice...

Un giorno la mamma molto preoccupata le dice: “Non è possibile continuare così! Anna devi inghiottire la rabbia!”. Anna si sforza molto. Ogni volta che sente salire la rabbia, la manda giù.

Per poter deglutire meglio, beve acqua a litri... ma ne riceve soltanto una pancia gonfia e il singhiozzo che la fa infuriare ancora di più...

4- Anna infuriata grida parolacce

Nonostante i suoi sforzi, Anna non riesce proprio controllarsi E allora decide di rimanere nella sua camera fissando immobile il muro...

Ma la rabbia la raggiunge anche nella sua stanza: quando sente chiamare il suo nome da bambini che giocano fuori, Anna si mette a gridare disperata:

“Come sono rabbiosa

Piena di bile e furiosa

Voglio solo più gridare

E i muri far crollare...!”

Poi Anna si mette a gridare tutte le parolacce che conosce...

DRAMMATIZZAZIONE

5- Il nonno porta un tamburo

Anna rimane seduta nella sua stanza per un bel po', fino a quando arriva il nonno che porta un tamburo. Il nonno le dice: “Con questo tamburo puoi liberarti della tua rabbia!”

In un primo momento Anna non gli crede, ma il nonno non l'ha mai imbrogliata! Perciò è pronta a provare questa cosa.

Per essere presa da un attacco di collera prende dei mattoncini di legno da gioco, comincia a costruire una torre e dice al nonno: “ se la torre non diventa alta 2 metri, mi viene un attacco di rabbia”.

Neanche un metro è diventata alta la torre che cade e Anna è presa da uno sfogo di rabbia.

6- Anna si libera dalla rabbia tamburellando

Allora prende subito il tamburo che le aveva dato il nonno e inizia a suonare, sempre più forte....Il nonno non l'ha imbrogliata: suonando il tamburo le è effettivamente passata la rabbia. Ora si mette addirittura a ridere della torre crollata e ripone i mattoncini nella scatola.

7- Anna reagisce con il tamburo in diverse situazioni di rabbia.

Tutta la domenica Anna fa cose che la infuriano, ma per quanto infuriata sia, suonando il tamburo, la sua rabbia si dilegua. Solo quando la mamma le spegne il televisore con il film giallo preferito deve suonare il tamburo più a lungo per liberarsi dalla rabbia...

A seconda di quanto è forte la rabbia Anna deve tamburellare più a lungo, più forte...

8- Anna mostra il tamburo agli altri bambini

Lunedì Anna va al parco. I bambini appena la vedono gridano: "guardate, viene la piccola nana velenosa!". Tamburellando selvaggiamente Anna passa in mezzo ai bambini... Questi, tutti meravigliati, aprono occhi e bocca e seguono Anna in fila indiana.

DRAMMATIZZAZIONE

Dopo che hanno fatto con Anna il giro del parco, battono le mani entusiasti ed esclamano: "Come sai suonare bene il tamburo!"

9- Anna suona insieme agli altri bambini

Da allora Anna tiene per tutto il giorno il tamburo con sé e non c'è più nessun bambino che dice: "Anna è matta", al contrario tutti chiedono ad Anna di suonare il tamburo e ripetono poi il suo ritmo battendo le mani sulle gambe.

10- I bambini suonano insieme

Ora, spesso i bambini si incontrano con Anna e suddividendosi in gruppi camminano per il parco suonando il tamburo e altri strumenti musicali... Il primo della fila mostra e gli altri imitano. Allo stop della musica il primo va in fondo alla coda e guida il prossimo all'inizio della fila.

11- Fine

Anna ora ha imparato a gestire la sua rabbia, ma non tutti i bambini riescono ad alleviare la loro rabbia suonando il tamburo. Probabilmente ognuno troverà il proprio modo.

È ora di riprendere il nostro viaggio, rimettiamoci sulla mongolfiera... Dove ci porterà?

Dove atterreremo? ...In Cina.

Eccoci finalmente in questo splendido paese dove le persone per via delle loro strette tuniche, camminano con piccoli passetti E le loro braccia si infilano nelle ampie maniche della tunica. Ma dove abitano queste "piccole" persone? Le loro case si chiamano PAGODE.

Camminiamo come i cinesi e proviamo ad imitare i loro gesti. **MUSICA "MON POUPON"**

Ma ecco in una grande pagoda vediamo un gruppo di bambini cinesi che danzano. Proviamo anche noi **MUSICA “ DANZA CINESE “ (Tchaikovsky)**

Camminando per il villaggio incontriamo una bambina particolare:

Arabella è una bambina molto paurosa che vive con la sua famiglia in una casa vicino ad un bosco. Arabella ha paura quando è sola in casa, quando cammina sola nel bosco, o quando... (E voi, quando avete paura e di che cosa avete paura?)

Un giorno il nonno le porta un triangolo e le dice. “ Arabella, d'ora in poi, quando avrei paura, puoi suonare questo triangolo magico e vedrai che la paura subito diminuirà o si dissolverà”.

Arabella vuole sperimentare l'efficacia del triangolo magico perciò decide di andare nel bosco. In mezzo al bosco c'è una piccola radura dove si siede guardandosi attorno... Ad un tratto sente i picchi bisbigliare da un albero all'altro:” Arabella è qui”. Subito la paura l'assale, ma facendo un solo suono col suo triangolo, la paura svanisce. Dopo poco sente altri animali bisbigliare: “Arabella è qui”... ma al suono del triangolo, ritorna il silenzio. Ora, tutto intorno al margine degli alberi, sente un bisbigliare indefinito e di nuovo il triangolo ha dissolto la sua paura.

Intanto, la notizia della presenza di Arabella, si è già sparsa fra gli “gnomi del bosco” e viene loro l'idea di spaventarla avvicinandosi lentamente a lei. Uno gnomo si prepara a fare un salto dentro il praticello in cui è seduta Arabella: “ E uno gnomo salta su!... E uno gnomo salta su!...

In pochi istanti Arabella si vede circondata da gnomi che bisbigliano:” Noi siamo gli gnomi e ci avviciniamo !”... Dallo spavento Arabella dimentica il suo triangolo, ma poi giusto in tempo, lo suona tempestivamente e fa scappare così gli gnomi.

Arabella si è appena ripresa dalla paura quando sente un nuovo rumore “BUUMM”. Guarda spaventata e vede uscire dal bosco un gigante dopo l'altro che batte su un grosso sasso. “E il gigante salta su... Siamo i giganti e ci avviciniamo”. Di nuovo Arabella riesce a vincere la sua paura suonando il triangolo e i giganti scappano via velocemente.

Improvvisamente incomincia a gocciolare, poi a piovere...Arabella ha una grande paura dei temporali e cerca un riparo. Ma ora sa che quando il temporale diventerà troppo forte, lei suonerà il triangolo che farà passare la paura e anche il temporale... **MUSICA ”IL TEMPORALE”**

Il cielo è ridiventato sereno e Arabella continua il suo cammino. Ad un tratto sente qualcuno che piange... Si avvicina e vede un drago verde. Per sicurezza Arabella suona subito il triangolo e

chiede al drago: “ ma perché sei triste?” Il piccolo drago meravigliato alza gli occhi e risponde:” perché tutti hanno paura di me e così resto sempre solo e triste.”

Arabella lo consola: ” Io non ho paura perché quando suono il mio triangolo ogni paura si attenua o sparisce. Vuoi diventare mio amico?” “Oh siiiii” risponde il piccolo drago felice e con un grande sorriso. “Se vuoi ti posso accompagnare a casa sulla mia schiena”.

DRAMMATIZZAZIONE

Dopo questa nuova avventura riprendiamo il nostro viaggio e questa volta atterreremo in America. Qui le persone si salutano brevemente alzando la mano e dicendo: “ Hello” oppure “ Hi”, alcuni con la gomma da masticare in bocca.

Addentrandoci in questo nuovo continente incontriamo....

Sul prato colorato di fiori, passeggia un animale variopinto, si rallegra di sentire il cinguettio degli uccelli,....di sentire da lontano lo squillare delle campane,... è contento e allegro ma poi...

Ma poi una rana disturba la sua quiete e domanda all'animale: “ E tu chi sei?”. Allora l'animale variopinto si ferma di botto, guarda la rana meravigliato e risponde: “... non lo so chi sono io...!”

La rana gracida e chiede: “ Ehi, sei tu un animale senza nome?” E ancora: “ Chi non sa come si chiama, chi dimentica chi è, è tonto!”

... Sul prato colorato di fiori il nostro animale variopinto non vuole più stare. A uno qualunque vuole chiedere, uno qualunque gli devi dire chi è.

Sul suo cammino incontra un gruppo di asinelli .” Buongiorno mamma asina, buongiorno bambini asinelli. Non siete voi forse animali che mi assomigliano?”.

PERCHE' SONO NON SO CHI

GIRO QUA E GIRO LA'

GIRO QUI E GIRO QUA

PERCHE' SONO NON SO CHI

CERCO QUI E CERCO LA'

CERCO LA' E CERCO QUI

PERCHE' SONO NON SO CHI

I bambini asinelli dicono: “ le tue orecchie sono molto più corte delle nostre, no tu sei un altro animale”. Anche le mamme asine dicono: “ hai una faccia allegra ma un asino no, un asino non sei!”...

Nel laghetto vicino stanno nuotando alcuni cigni. Il piccolo “IO” variopinto esclama:” buongiorno cari cigni, guardatemi bene davanti e dietro, mi potete forse aiutare? **PERCHE’**.....

Ma I cigni grandi e bianchi si meravigliano: “che animale strano sei tu? Non sei bianco come noi e nemmeno sai nuotare. No, sicuramente non sei un cigno!”

Triste, il nostro piccolo “IO” variopinto prosegue il suo cammino finché vede avvicinarsi delle tartarughe. “ buongiorno care tartarughe, guardatemi bene davanti e dietro, Mi potete forse aiutare? **PERCHE’** ...

Le tartarughe gli rispondono lentamente: “che animale strano sei tu? Ti giri come noi, Ma troppo velocemente. No, una tartaruga non sei proprio.”

Il piccolo “IO” variopinto diventa sempre più triste. Si è fatta già sera e nel cielo stellato si alza la luna. Una piccola nuvola bianca gli passa vicino. Stanco l'animale variopinto gli si siede sopra e sospira: “ comodo un letto così”, si stiracchia e si avvolge nella nuvola morbida. Dormendo infine come, succede a tutti, sogna..

Il giorno dopo il piccolo “IO” variopinto cammina per le strade della città finché raggiunge la piazza.

Là c'è una grande confusione e molte cose da sentire: Tecno, Spice girls, 883, rock...

Tanti gruppi stanno in giro e la musica fa BUM, BUM.

“ buongiorno a tutti, ascoltatevi! Potete sentirmi? **PERCHE?** ...

La gente si meraviglia: “ Ehi, che animale strano sei tu? Che stai cantando? Non è musica pop, nemmeno tecno, ne rap ne... può darsi che tu abbia capacità musicali ma qui con noi non ci puoi stare. È meglio che tu vada casa”

Triste il nostro animale se ne va e pensa: “ E’ vero che io non sono proprio nessuno? Tutti mi dicono tu non sei nessuno, solo un piccolo qualcuno... forse non esisto neanche! Non sono una rana, non sono un asino, non sono un cigno, non sono una tartaruga e nemmeno un musicista rock, rap, pop...” E il piccolo “IO” variopinto che non sa più come aiutarsi, si mette quasi a piangere ma poi...

Ma poi si ferma d'improvviso in mezzo alla strada e ad alta voce esclama: Ma certo che esisto! **IO**

SONO IO!

Attraversando il parco "IO SONO IO" corre incontro agli altri, prosegue il suo cammino, si rallegra del bel mondo che si è fatto di nuovo tondo!

Corre incontro agli altri dicendo: "Mi conoscete ora? IO SONO IO!" Tutti si rallegrano e nessuno gli dice più: "ehi, chi sei?" Tutti invece esclamano: "Tu sei tu, tu sei tu!" Anche la rana gracida sorridendo "TU SEI TU!"

RIDORSE MATERIALI:

- Strumentario Orff
- Materiale manipolato (cartoncini, pennarelli...)
- Attrezzi della palestra

RISORSE UMANE:

L'insegnante di musica e l'insegnate di motoria.

GLI SPAZI:

Aula di musica, Palestra, Cortile.

SCUOLA PRIMARIA PARITARIA “*Caterina Cittadini*”
MP.I. – D.M. 10.11.2000 PROT. 1126/B24a
Istituto delle Orsoline in Somasca – Via Broseta 138, 24128 Bergamo
Tel 035/250240 – Fax 035/4329210 –
e-mail: elementare.cittadini@tiscalinet.it

LABORATORIO DI ORIENTEERING

CLASSI QUARTE



ANNO SCOLASTICO 2022/2023

IL PROGETTO

Durante lo svolgimento di questo laboratorio, della durata di un mese, verranno proposte ai bambini attività singole e di gruppo mirate alla conoscenza e allo sviluppo dell'orientamento.

I principali aspetti introdotti saranno:

- Conoscenza e utilizzo della bussola
- Conoscenza e utilizzo della cartina
- Riproduzione della palestra in pianta
- Orientamento all'aperto (in ambiente scolastico) con cartina e bussola
- Orientamento all'aperto (in ambiente extra-scolastico: un parco) con cartina e bussola

Le attività verranno proposte sempre sotto forma di gioco, per dare ai ragazzi la possibilità di imparare e mettersi alla prova senza la paura di sbagliare.

Verrà stimolata moltissimo la loro capacità di problem solving in quanto, dopo alcune nozioni iniziali sull'utilizzo della cartina e della bussola, dovranno essere loro a capire come portare a termine le consegne richieste dall'insegnante.

I principali aspetti che verranno sviluppati sono:

- **Problem solving** in quanto sarà compito dei bambini risolvere situazioni di gioco più o meno complesse.
- **Collaborazione** tra i bambini per la buona riuscita degli esercizi e delle attività
- **Orientamento spaziale** in quanto i ragazzi dovranno essere in grado di orientarsi sul campo e capire le posizioni da raggiungere (lanterne), per svolgere gli esercizi, indicati con dei materiali sport-specifici
- **Rispetto delle regole e rispetto per gli altri e per l'ambiente**
- **Capacità di ascolto**

L'obiettivo finale del laboratorio è sostenere una gara di orienteering all'interno del parco di Loreto "Beata Caterina Cittadini" con l'utilizzo della carta topografica e della bussola.

PRIMA LEZIONE – 02/05/2023

In questa prima lezione, sono stati introdotti ai bambini i principali aspetti dell'orientamento. È stata fatta una prima parte in aula in cui sono stati spiegati gli aspetti fondamentali dell'orientamento tra cui l'uso della bussola e la lettura della carta geografica. Sono stati poi riprese le nozioni riguardo i punti cardinali, i punti di vista e la simbologia vista dall'alto.

Nella seconda parte della lezione, sono stati svolti diversi giochi mirati a far capire ai ragazzi come poter leggere una cartina senza perdere l'orientamento.

Gli obiettivi sono:

- Imparare a concentrarsi sulla lettura precisa di una carta topografica
- Imparare a memorizzare per immagini visive

GIOCO 1:

Ci si mette in cerchio al centro della palestra con la mappa della palestra (allegato 1) e con la bussola. L'obiettivo del gioco è trovare il nord e orientarsi con la cartina verso il punto cardinale individuato.

In questo caso si spiega ai ragazzi che i punti cardinali sono distanti tra loro 90° quindi si può utilizzare un metodo semplice utilizzando pollice e indice (indice che indica il nord e di conseguenza il pollice l'est).

GIOCO 2:

Camminare per la palestra orientando la mappa ad ogni cambio di direzione, ad esempio: partire con la mappa che indica la spalliera e guardare la spalliera, al "via" i bambini dovranno muoversi per la palestra e al segnale del maestro, i ragazzi devono cambiare direzione e orientare la cartina in modo da avere la spalliera, sulla mappa, nella reale posizione rispetto al corpo.

GIOCO 3:

Sono stati posizionati diversi cinesini per la palestra. Ai bambini viene data una cartina della palestra con disegnati a matita i cinesini e dei numeri che vanno da 1 a 10. I bambini dovranno orientare la cartina tenendo alle spalle il muro della palestra e dovranno seguire il percorso sulla mappa, raggiungendo e toccando i cinesini nel giusto ordine. I percorsi sono diversi per

ciascun bambino, in modo da complicare ulteriormente l'esercizio e per incrementare la loro capacità di orientamento e di problem solving.

GIOCO 4:

Gara a gruppi di 5/6 bambini per gli spazi esterni (ad esclusione dei campi di gioco) della scuola. Ai bambini viene consegnata una cartina della scuola con attaccati 10 bollini bianchi. Questi indicano la posizione approssimativa delle lanterne che dovranno essere trovare dai ragazzi.

I gruppi, per l'esecuzione di questa gara avranno a disposizione:

- Cartina topografica della scuola (allegato 2)
- Bussola
- Matita
- Foglio bianco

I bambini dovranno muoversi sempre in gruppo. L'obiettivo del gioco è ritrovare tutte e 10 le lanterne che sono state nascoste per la scuola riportando i codici esatti presenti su ogni lanterna. Ogni volta che viene trovata una lanterna si dovrà tornare dal maestro e comunicare il codice, solo dopo aver constatato la correttezza di esso, si potrà ripartire a cercare le altre. Le lanterne saranno di questo tipo:



Ogni lanterna avrà un codice diverso e ogni gruppo avrà due lanterne che sono diverse da ogni altro team. Ogni gruppo partirà da un punto diverso e avrà un percorso diverso rispetto agli altri, per impedire loro di incontrarsi in uno stesso punto.

SECONDA LEZIONE – 09/05/2023

Nella seconda lezione sono stati ripresi i concetti introdotti nella prima lezione e sono stati rinforzati con ulteriori giochi didattici in palestra.

In questa lezione è stato proposto ai ragazzi solamente un gioco in quanto la parte finale della lezione, gioco sottoforma di gara all'aperto, è decisamente lunga e impegnativa.

GIOCO 1:

Ai bambini è stata data una cartina bianca della palestra e una matita. Per la palestra sono stati disposti moltissimi oggetti in ordine casuale. L'obiettivo dei ragazzi è quello di cercare di rappresentare nella posizione corretta gli oggetti sparsi per la palestra avendo a disposizione solo 10 minuti.

La seconda parte del gioco invece comporta la creazione di diversi gruppi da 5/6 bambini. A ogni gruppo viene dato un foglio bianco e una matita. Insieme dovranno collaborare per cercare di creare la cartina della palestra con i particolari al suo interno (spalliera, materassi, cattedra..) avendo a disposizione solo 10 minuti.

In questo gioco viene stimolato moltissimo:

- L'orientamento
- La coordinazione oculo-manuale e la percezione spaziale
- La capacità di collaborare e di ascoltare gli altri

GIOCO 2:

Gara a gruppi di 5/6 bambini per gli spazi esterni della scuola (campi sportivi e giardino). Ai bambini viene consegnata una cartina della scuola con attaccati 10 bollini bianchi. Questi indicano la posizione approssimativa delle lanterne che dovranno essere trovate dai ragazzi.

I gruppi, per l'esecuzione di questa gara avranno a disposizione:

- Cartina topografica della scuola (allegato 2)
- Bussola
- Matita
- Foglio bianco

I bambini dovranno muoversi sempre in gruppo. L'obiettivo del gioco è ritrovare tutte e 10 le lanterne che sono state nascoste per la scuola riportando i codici esatti presenti su ogni lanterna. Ogni volta che viene trovata una lanterna si dovrà tornare dal maestro e comunicare il codice, solo dopo aver constatato la correttezza di esso, si potrà ripartire a cercare le altre. Le lanterne saranno di questo tipo:



Ogni lanterna avrà un codice diverso e ogni gruppo avrà due lanterne che sono diverse da ogni altro team. Ogni gruppo partirà da un punto diverso e avrà un percorso diverso rispetto agli altri, per impedire loro di incontrarsi in uno stesso punto.

TERZA LEZIONE – 16/05/2023

In questa lezione è stato proposto un nuovo gioco per consolidare definitivamente le capacità di memorizzazione dei ragazzi, di orientamento spaziale e di collaborazione.

GIOCO 1:

Si fissa la cartina della palestra con dei cerchietti disegnati (carta modello) ad una parete o muro. Ogni allievo riceve una copia della cartina senza cerchietti e la terrà presso la propria postazione (dalla parte opposta a dove è collocata la carta modello con i cerchietti).

L'esercizio consiste nel riportare i 30 cerchietti dalla carta modello alla propria.

Lo stesso gioco è stato proposto nella versione a squadre: ciascuna squadra si dispone in fila ed esegue l'esercizio a staffetta: vince la squadra che compie meno errori.

Ogni cerchietto per essere ritenuto valido deve contenere l'oggetto che sta al centro del cerchietto sulla carta modello. Il cerchietto non deve superare le dimensioni di 7-8 mm.

GIOCO 2:

Gara a gruppi di 5/6 bambini per tutti gli spazi esterni della scuola. Ai bambini viene consegnata una cartina della scuola con attaccati 12 bollini bianchi. Questi indicano la posizione approssimativa delle lanterne che dovranno essere trovate dai ragazzi.

I gruppi, per l'esecuzione di questa gara avranno a disposizione:

- Cartina topografica della scuola (allegato 2)
- Bussola
- Matita
- Foglio bianco

I bambini dovranno muoversi sempre in gruppo. L'obiettivo del gioco è ritrovare tutte e 12 le lanterne che sono state nascoste per la scuola riportando i codici esatti presenti su ogni lanterna. Ogni volta che viene trovata una lanterna si dovrà tornare dal maestro e comunicare il codice, solo dopo aver constatato la correttezza di esso, si potrà ripartire a cercare le altre.

Le lanterne saranno di questo tipo:



Ogni lanterna avrà un codice diverso e ogni gruppo avrà due lanterne che sono diverse da ogni altro team. Ogni gruppo partirà da un punto diverso e avrà un percorso diverso rispetto agli altri, per impedire loro di incontrarsi in uno stesso punto.

QUARTA LEZIONE – 23/05/2023

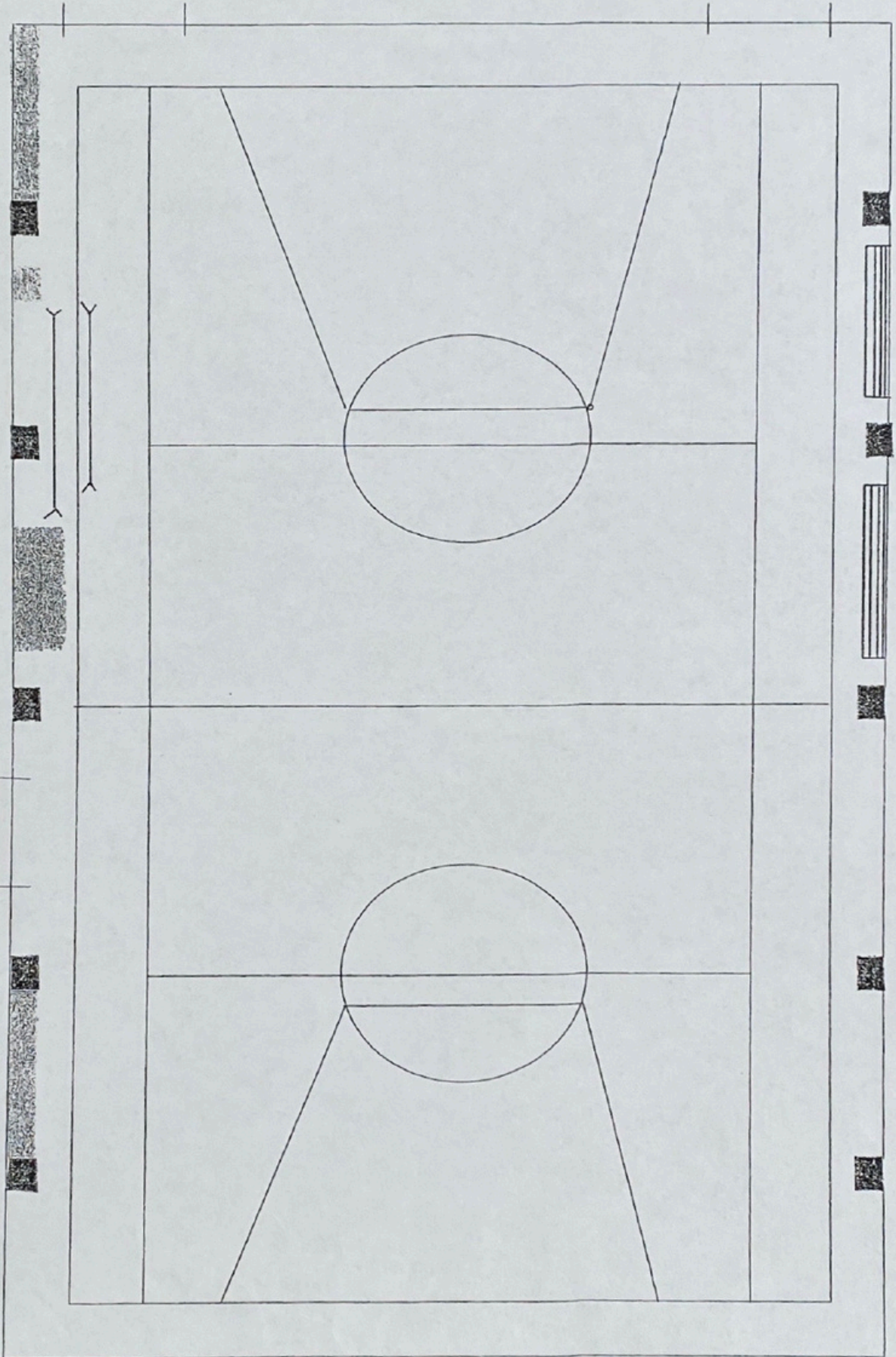
In questa ultima lezione è stata proposta ai ragazzi l'uscita finale nel parco di Loreto "Beata Caterina Cittadini". I bambini sono stati divisi in 6 gruppi da 4 e sono stati portati alla lanterna madre appesa ad un albero, è stata consegnata loro la cartina topografica del parco (allegato 3), un foglio e una matita. Dopo che sono state ripassate insieme le regole del gioco, è iniziata la gara con le medesime modalità delle attività svolte in precedenza a scuola. In questa gara però dovranno essere trovare 13 lanterne.

ALLEGATI:

In ordine:

- **Allegato 1**
- **Allegato 2**
- **Allegato 3**

Scuola Primaria "C. Cittadini"
PALESTRA



Carta per Orienteering
Impianto sportivo per la didattica
dello sport dell'Orientamento e
per la conoscenza dell'ambiente.

Scuola Primaria "C. Cittadini"

Comune di Bergamo



Scala Carta
 1 : 500
 1 centimetro = 5 metri

LEGENDA

- Edificio e piccole costruzioni
- Sottosassaggio in edificio
- Prato / Superficie ghiaiosa
- Area pavimentata
- Alberi di diverse dimensioni
- Cespugli arbustivi e Siepi
- Oggetti particolari
- Ricinto attraversabile e no Muretto



Orienteering a Scuola

SCUOLA PRIMARIA PARITARIA “*Caterina Cittadini*”
MP.I. – D.M. 10.11.2000 PROT. 1126/B24a
Istituto delle Orsoline in Somasca – Via Broseta 138, 24128 Bergamo
Tel 035/250240 – Fax 035/4329210 –
e-mail: elementare.cittadini@tiscalinet.it

PROGETTO



REAL EYES SPORT



CLASSI 2°- 3°- 4°



ANNO SCOLASTICO 2022/2023

IL PROGETTO

Real Eyes Sport è un'associazione sportiva dilettantistica, fondata da Daniele Cassioli, cieco dalla nascita e pluripremiato campione mondiale ed europeo di sci nautico, membro del Consiglio Nazionale del CIP (Comitato Italiano Paralimpico) assieme ad alcuni professionisti che si occupano da anni della promozione, organizzazione e supporto di attività sportive e sociali legate al mondo della disabilità e non.

L'ASD propone svariate attività tra cui "Real Eyes School Project" il cui obiettivo è quello di far sperimentare e conoscere attraverso lo sport la disabilità visiva; condizione che spesso spaventa molto più di altri livelli di disabilità.

I principali aspetti introdotti saranno volti a rendere la classe un ambiente davvero inclusivo mediante lo sviluppo di:

- fiducia nell'altro;
- determinazione nel raggiungere gli obiettivi;
- forza di superare le difficoltà;
- conoscenza di sé;
- empatia verso gli altri, tramite la sperimentazione della fragilità altrui, per limitare gli ancora numerosi atti di bullismo.

Real Eyes School Project si pone anche l'obiettivo di promuovere il senso civico dei ragazzi, proponendo loro di segnalare eventuali limitazioni all'accessibilità dell'edificio scolastico e del contesto urbano circostante.

Verranno proposti degli incontri con le classi seconde, terze e quarte della scuola primaria paritaria "Caterina Cittadini", della durata di quattro ore ciascuno durante il mese di marzo.

L'attività sarà svolta in compresenza di una laureata in Scienze Motorie magistrale, tecnico FISPES (Federazione Italiana Sport Paralimpici e Sperimentali) che proporrà attività con attrezzature sport specifiche simulando la condizione di cecità.

Primo incontro classi terze – 13/14 Marzo 2023

Obiettivi: fiducia nell'altro, conoscenza di sé, empatia, coordinazione fine dei movimenti, percezione spazio-tempo, orientamento spaziale.

Materiali: mascherine, cordini, palloni sonori, palline sonore, cinesini, cerchi, coni, materassoni, trave, corde

PARTE INTRODUTTIVA 10'

In questa prima parte verranno proposte ai ragazzi domande relative alla cecità. Cercando di far prendere coscienza ai ragazzi della disabilità.

Esercizio 1: cammino liberamente in coppia

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine	5'	I bambini si dispongono a coppie posizionandosi su tutta la superficie della palestra. Al via dell'insegnante uno dei due si benda e si fa guidare per il campo dal compagno.

Esercizio 2: cammino liberamente in coppia con ostacoli

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, coni, cinesini, materassoni, cerchi	10'	Vengo disposti per il campo attrezzi di vario tipo. I bambini si dispongono a coppie posizionandosi su tutta la superficie della palestra. Al via dell'insegnante uno dei due si benda e si fa guidare per il campo dal compagno superando i vari ostacoli. Quando i ragazzi arrivano davanti ad un ostacolo devono: <ul style="list-style-type: none">- cono: girare intorno saltellando- cinesino: saltarlo- materassone: camminarci sopra- cerchi: saltarci dentro e fuori

Esercizio 3: gioco del cavallo cieco

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, cinesini, corde	20'	Vengono disposti i cinesini in linea. I bambini sono disposti in coppia, quello che sta davanti è bendato e ha una corda che passa dietro la schiena e sopra le spalle. Il compagno dietro guida tirando le corde.

SPAZIO DOMANDE E INTRODUZIONE AGLI SPORT 10'

Viene data ai ragazzi la possibilità di porre domande relative all'attività svolta fino a questo punto. Successivamente verranno proposte ai ragazzi domande relative agli sport per la disabilità visiva ed introdotti materiali sport specifici (palloni sonori e cordini).

Esercizio 4: cerchio di fuoco

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, pallone sonoro	10'	La classe viene suddivisa in 3 gruppi. Ogni gruppo si dispone in cerchio, i bambini dovranno posizionarsi con le gambe divaricate e i piedi che toccano quelli dei compagni. Al via dell'insegnante, si bendano e viene fatto rotolare un pallone sonoro all'interno del cerchio. I bambini dovranno respingerla utilizzando solo le mani. Se la palla passa sotto alle gambe una volta viene bloccato l'uso di un braccio, alla seconda volta si è eliminati. Chi viene eliminato si siede e rimane nel cerchio, può togliersi la benda.

Esercizio 5: Peter Pan

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, cerchi, palline sonore e pallone sonoro.	20'	I bambini si dispongono a coppie e viene dato loro un cerchio che devono tenere con due mani. Chi non ha la benda deve guidare il compagno bendato con l'obiettivo di correre dalla palestra scappando da Capitan Uncino. Quest'ultimo ha una pallina sonora in mano e deve cercare di buttarla nel cerchio della coppia. Se la pallina entra nel cerchio, la coppia è presa eliminata.

SPAZIO DOMANDE E CONCLUSIONE 5'

Rielaborazione delle attività svolte con libero spazio alle domande e confronto sull'argomento.

Secondo incontro classi terze – 20/28 marzo 2023

Obiettivi: fiducia nell'altro, conoscenza di sé, empatia, coordinazione fine dei movimenti, percezione spazio-tempo, orientamento spaziale.

Materiali: mascherine, cordini, palloni sonori, palline sonore, cinesini, cerchi, coni, materassoni, trave, corde

PARTE INTRODUTTIVA 10'

Considerazioni riguardo possibili limitazioni sull'accessibilità alla scuola ed eventuali domande.

Esercizio 1: cane guida

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, corde, cinesini	10'	I bambini si dispongono in coppia. Uno sta in piedi e si benda, l'altro si posiziona in quadrupedia con una corda attorno alla vita e guida il compagno. Quello che guida deve trovare il modo di avvisare il compagno dei pericoli senza parlare.

Esercizio 2: esercizio di orientamento

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, pallone sonoro e pallina sonora	15'	I bambini si dispongono sparsi per la palestra con la benda sugli occhi. L'istruttore si muove molto silenzioso tra i bambini e fa suonare la palla. I bimbi dovranno direzionarsi con le mani (congiunte a freccia) verso il suono. È possibile introdurre alcune varianti: gli istruttori si scambiano il pallone senza che i ragazzi lo sappiano, oppure si introduce una pallina sonora di disturbo o ancora il battito delle mani.

INTRODUZIONE CORSA CON CORDINO 10'

Viene spiegato ai bambini come i ragazzi ciechi riescono a correre. Viene prima spiegato a parole per poi essere mostrato praticamente con una coppia di bimbi.

Esercizio 3: corsa con cordino

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, cordini	15'	I bambini in coppia corrono lungo la pista di atletica. Uno dei due è bendato.

Esercizio 4: corsa con cordino e salto

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, cordini, cinesini	15'	I bambini in coppia corrono lungo il lato lungo del campo su cui sono disposti dei cinesini che devono essere saltati. Uno dei due è bendato.

Esercizio 5: campo minato

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, cordini, cinesini, coni, cerchi.	20'	Vengono delimitati due campi in cui viene sparso il materiale a terra in modo da ostacolare il passaggio. Un bambino si posiziona bendato all'inizio del corridoio, un altro si posizionerà alla fine e darà indicazione su come uscirne.

CONCLUSIONE ED EVENTUALI DOMANDE 10'

Rielaborazione delle attività svolte con libero spazio alle domande e confronto sull'argomento.

Primo incontro classi quarte – 14 Marzo 2023

Obiettivi: fiducia nell'altro, conoscenza di sé, empatia, coordinazione fine dei movimenti, percezione spazio-tempo, orientamento spaziale.

Materiali: mascherine, cordini, palloni sonori, palline sonore, cinesini, cerchi, coni, materassoni, trave, corde

PARTE INTRODUTTIVA 10'

In questa prima parte verranno proposte ai ragazzi domande relative alla cecità. Cercando di far prendere coscienza ai ragazzi della disabilità.

Esercizio 1: cammino liberamente in coppia

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine	5'	I bambini si dispongono a coppie posizionandosi su tutta la superficie della palestra. Al via dell'insegnante uno dei due si benda e si fa guidare per il campo dal compagno.

Esercizio 2: cammino liberamente in coppia con ostacoli

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, coni, cinesini, cerchi, trave	10'	Vengo disposti per il campo attrezzi di vario tipo. I bambini si dispongono a coppie posizionandosi su tutta la superficie della palestra. Al via dell'insegnante uno dei due si benda e si fa guidare per il campo dal compagno superando i vari ostacoli. Quando i ragazzi arrivano davanti ad un ostacolo devono: <ul style="list-style-type: none">- cono: girare intorno saltellando- cinesino: saltarlo- trave: camminarci sopra- cerchi: saltarci dentro e fuori

Esercizio 3: gioco del cavallo cieco

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, cinesini, corde	20'	Vengono disposti i cinesini in linea. I bambini sono disposti in coppia, quello che sta davanti è bendato e ha una corda che passa dietro la schiena e sopra le spalle. Il compagno dietro guida tirando le corde.

Esercizio 4: esercizio di orientamento

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, pallone sonoro e pallina sonora	20'	I bambini si dispongono sparsi per la palestra con la benda sugli occhi. L'istruttore si muove molto silenzioso tra i bambini e fa suonare la palla. I bimbi dovranno direzionarsi con le mani (congiunte a freccia) verso il suono. È possibile introdurre alcune varianti: gli istruttori si scambiano il pallone senza che i ragazzi lo sappiano, oppure si introduce una pallina sonora di disturbo o ancora il battito delle mani.

SPAZIO DOMANDE E INTRODUZIONE AGLI SPORT 10'

Viene data ai ragazzi la possibilità di porre domande relative all'attività svolta fino a questo punto. Successivamente verranno proposte ai ragazzi domande relative agli sport per la disabilità visiva ed introdotti materiali sport specifici (palloni sonori e cordini).

Esercizio 5: cerchio di fuoco

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, pallone sonoro	10'	La classe viene suddivisa in 3 gruppi. Ogni gruppo si dispone in cerchio, i bambini dovranno posizionarsi con le gambe divaricate e i piedi che toccano quelli dei compagni. Al via dell'insegnante, si bendano e viene fatto rotolare un pallone sonoro all'interno del cerchio. I bambini dovranno respingerla utilizzando solo le mani. Se la palla passa sotto alle gambe una volta viene bloccato l'uso di un braccio, alla seconda volta si è eliminati. Chi viene eliminato si siede e rimane nel cerchio, può togliersi la benda.

Esercizio 6: Peter Pan

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, cerchi, palline sonore e pallone sonoro.	20'	I bambini si dispongono a coppie e viene dato loro un cerchio che devono tenere con due mani. Chi non ha la benda deve guidare il compagno bendato con l'obiettivo di correre dalla palestra scappando da Capitan Uncino. Quest'ultimo ha una pallina sonora in mano e deve cercare di buttarla nel cerchio della coppia. Se la pallina entra nel cerchio, la coppia è presa eliminata.

SPAZIO DOMANDE E CONCLUSIONE 5'

Rielaborazione delle attività svolte con libero spazio alle domande e confronto sull'argomento

Secondo incontro classi quarte – 20 marzo 2023

Obiettivi: fiducia nell'altro, conoscenza di sé, empatia, coordinazione fine dei movimenti, percezione spazio-tempo, orientamento spaziale.

Materiali: mascherine, cordini, palloni sonori, palline sonore, cinesini, cerchi, coni, materassoni, trave, corde

PARTE INTRODUTTIVA 10'

Considerazioni riguardo possibili limitazioni sull'accessibilità alla scuola ed eventuali domande.

Esercizio 1: esercizio di orientamento

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, pallone sonoro e pallina sonora	15'	I bambini si dispongono sparsi per la palestra con la benda sugli occhi. L'istruttore si muove molto silenzioso tra i bambini e fa suonare la palla. I bimbi dovranno direzionarsi con le mani (congiunte a freccia) verso il suono. È possibile introdurre alcune varianti: gli istruttori si scambiano il pallone senza che i ragazzi lo sappiano, oppure si introduce una pallina sonora di disturbo o ancora il battito delle mani.

Esercizio 2: gioco superstite

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, pallone sonoro e pallina sonora	20'	I bambini sono divisi in due squadre. Una squadra (in difesa) si pone all'inizio di un corridoio segnalato con corde, l'altra squadra (in attacco) si posiziona ai lati. La squadra in attacco si suddivide in coppie e corrono assieme, uno bendato e l'altro no, ripetendo una parola concordata precedentemente. Devono cercare di non essere colpiti dalle palline sonore lanciate da chi è in attacco. I giocatori in attacco sono tutti bendati.

INTRODUZIONE CORSA CON CORDINO 10'

Esercizio 3: corsa con cordino

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, cordini	15'	I bambini in coppia corrono lungo il lato lungo del campo della palestra. Uno dei due è bendato.

Esercizio 4: corsa con cordino e salto

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, cordini, cinesini	15'	I bambini in coppia corrono lungo il lato lungo del campo, sulla metà campo sono disposti dei cinesini che devono essere saltati. Uno dei due è bendato.

Esercizio 5: campo minato

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, cordini, cinesini, ecc	20'	Vengono delimitati tre campi in cui viene sparso il materiale a terra in modo da ostacolare il passaggio. Un bambino si posiziona bendato all'inizio del corridoio, un altro si posizionerà alla fine e darà indicazione su come uscirne.

CONCLUSIONE ED EVENTUALI DOMANDE 10'

Rielaborazione delle attività svolte con libero spazio alle domande e confronto sull'argomento.

Primo incontro classi seconde – 23/24 marzo 2023

Obiettivi: fiducia nell'altro, conoscenza di sé, empatia, coordinazione fine dei movimenti, percezione spazio-tempo, orientamento spaziale.

Materiali: mascherine, cordini, palloni sonori, palline sonore, cinesini, cerchi, coni, materassoni, trave, corde

PARTE INTRODUTTIVA 10'

In questa prima parte verranno proposte ai ragazzi domande relative alla cecità. Cercando di far prendere coscienza ai ragazzi della disabilità.

Esercizio 1: cammino liberamente in coppia

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine	5'	I bambini si dispongono a coppie posizionandosi su tutta la superficie della palestra. Al via dell'insegnante uno dei due si benda e si fa guidare per il campo dal compagno.

Esercizio 2: cammino liberamente in coppia con ostacoli

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, coni, cinesini, materassoni, cerchi, trave	10'	Vengo disposti per il campo attrezzi di vario tipo. I bambini si dispongono a coppie posizionandosi su tutta la superficie della palestra. Al via dell'insegnante uno dei due si benda e si fa guidare per il campo dal compagno superando i vari ostacoli.

Esercizio 3: gioco del cavallo cieco

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, cinesini, corde	20'	Vengono disposti i cinesini in linea. I bambini sono disposti in coppia, quello che sta davanti è bendato e ha una corda che passa dietro la schiena e sopra le spalle. Il compagno dietro guida tirando le corde.

SPAZIO DOMANDE E INTRODUZIONE AGLI SPORT 10'

Viene data ai ragazzi la possibilità di porre domande relative all'attività svolta fino a questo punto. Successivamente verranno proposte ai ragazzi domande relative agli sport per la disabilità visiva ed introdotti materiali sport specifici (palloni sonori e cordini).

Esercizio 4: cerchio di fuoco

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, pallone sonoro	10'	La classe viene suddivisa in 3 gruppi. Ogni gruppo si dispone in cerchio, i bambini dovranno posizionarsi con le gambe divaricate e i piedi che toccano quelli dei compagni. Al via dell'insegnante, si bendano e viene fatto rotolare un pallone sonoro all'interno del cerchio. I bambini dovranno respingerla utilizzando solo le mani. Se la palla passa sotto alle gambe una volta viene bloccato l'uso di un braccio, alla seconda volta si è eliminati. Chi viene eliminato si siede e rimane nel cerchio, può togliersi la benda.

Esercizio 5: Peter Pan

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, cerchi, palline sonore e pallone sonoro.	20'	I bambini si dispongono a coppie e viene dato loro un cerchio che devono tenere con due mani. Chi non ha la benda deve guidare il compagno bendato con l'obiettivo di correre dalla palestra scappando da Capitan Uncino. Quest'ultimo ha una pallina sonora in mano e deve cercare di buttarla nel cerchio della coppia. Se la pallina entra nel cerchio, la coppia è presa eliminata.

SPAZIO DOMANDE E CONCLUSIONE 5'

Rielaborazione delle attività svolte con libero spazio alle domande e confronto sull'argomento.

Secondo incontro classi seconde – 30/31 marzo 2023

Obiettivi: fiducia nell'altro, conoscenza di sé, empatia, coordinazione fine dei movimenti, percezione spazio-tempo, orientamento spaziale.

Materiali: mascherine, cordini, palloni sonori, palline sonore, cinesini, cerchi, coni, materassoni, trave, corde

PARTE INTRODUTTIVA 10'

Considerazioni riguardo possibili limitazioni sull'accessibilità alla scuola ed eventuali domande.

Esercizio 1: esercizio di orientamento

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, pallone sonoro e pallina sonora	15'	I bambini si dispongono sparsi per la palestra con la benda sugli occhi. L'istruttore si muove molto silenzioso tra i bambini e fa suonare la palla. I bimbi dovranno direzionarsi con le mani (congiunte a freccia) verso il suono. È possibile introdurre alcune varianti: gli istruttori si scambiano il pallone senza che i ragazzi lo sappiano, oppure si introduce una pallina sonora di disturbo o ancora il battito delle mani.

INTRODUZIONE CORSA CON CORDINO 10'

Viene spiegato ai bambini come i ragazzi ciechi riescono a correre. Viene prima spiegato a parole per poi essere mostrato praticamente con una coppia di bimbi.

Esercizio 2: corsa con cordino

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, cordini	15'	I bambini in coppia corrono lungo la pista di atletica. Uno dei due è bendato.

Esercizio 3: corsa con cordino e salto

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, cordini, cinesini	15'	I bambini in coppia corrono lungo il lato lungo del campo su cui sono disposti dei cinesini che devono essere saltati. Uno dei due è bendato.

Esercizio 4: campo minato

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, cordini, cinesini, coni, cerchi.	20'	Vengono delimitati due campi in cui viene sparso il materiale a terra in modo da ostacolare il passaggio. Un bambino si posiziona bendato all'inizio del corridoio, un altro si posizionerà alla fine e darà indicazione su come uscirne.

Esercizio 5: rigori

Materiale	tempo	Descrizione esercizio
Mascherine, porta da calcio, pallone sonoro	10'	Vengono create due file di fronte alle due porte da calcio. Chi calcia il rigore è bendato e dopo che la palla è stata agitata per farne capire la posizione tramite il suono, viene calciata. Dopo il tiro, il giocatore che ha calciato va in porta e il bimbo in porta va in fila per calciare.

CONCLUSIONE ED EVENTUALI DOMANDE 10'

SCUOLA PRIMARIA PARITARIA “Caterina Cittadini”
MP.I. – D.M. 10.11.2000 PROT. 1126/B24a
Istituto delle Orsoline in Somasca – Via Broseta 138, 24128 Bergamo
Tel 035/250240 – Fax 035/4329210 –
e-mail: elementare.cittadini@tiscalinet.it

LABORATORIO DI CALCIO

CLASSI QUINTE



ANNO SCOLASTICO 2022/2023

IL PROGETTO

Durante lo svolgimento di questo laboratorio della durata di un mese, verranno introdotti ai bambini i principali aspetti utilizzati nel gioco del calcio con un linguaggio semplice. I principali aspetti introdotti saranno i gesti tecnici:

- Conduzione della palla
- Passaggio
- Controllo orientato

Saranno introdotti ai bambini tramite esercizi che permetteranno loro di assimilare la tecnica di esecuzione in modo divertente, non sarà infatti mai tralasciata la parte ludica del gioco.

Verrà data molta importanza all'aspetto logico e alla capacità di problem solving dei bambini in quanto verranno continuamente stimolati con domande e richieste atte a capire nel migliore dei modi l'attività che si sta svolgendo.

I principali aspetti che verranno sviluppati sono:

- **Problem solving** in quanto sarà compito dei bambini risolvere situazioni di gioco più o meno complesse.
- **Collaborazione** tra i bambini per la buona riuscita degli esercizi e del gioco
- **Spazio-temporali e ritmizzazione** in quanto i ragazzi dovranno essere in grado di orientarsi sul campo e capire le posizioni da raggiungere, per svolgere gli esercizi, indicati con dei materiali sport-specifici
- **Orientamento spaziale**, capiranno come muoversi nel campo con criterio e in maniera funzionale al gioco
- **Rispetto delle regole e rispetto per gli altri** (mister, compagni, maestro e materiale utilizzato).
- **Capacità di ascolto**

La lezione sarà eseguita in compresenza di un allenatore qualificato, in possesso di patentino UEFA C e in fase di studio per il conseguimento del patentino UEFA B; allenatore presso Atalanta Bergamasca Calcio.

Alla fine del laboratorio verrà somministrata una breve verifica scritta e un torneo finale per valutare a pieno il raggiungimento gli aspetti affrontati durante le lezioni.

IL GIOCO DEL CALCIO

INTRODUZIONE:

Il gioco del calcio è, ad oggi, molto conosciuto e seguito. È uno sport spettacolare che può essere giocato, allo stesso modo, **sia da maschi che da femmine**.

Esiste una organizzazione che controlla e gestisce tutte le regole di questo sport e si chiama **Federazione Italiana Gioco Calcio** chiamata anche **FIGC**.

In Italia ci sono tantissimi campionati, di tutte le categorie; quello più seguito è la **SERIE A**, che è un campionato professionistico.

IL GIOCO:

L'obiettivo di questo sport è quello di segnare un goal che avviene quando il pallone viene lanciato dentro la porta alle spalle del portiere.

In questo sport **si gioca in 22** perché in campo, troviamo due squadre costituite da 11 giocatori ciascuna.

Ci sono diversi ruoli nel gioco del calcio e sono:

- Portiere
- Centrocampista
- Difensore
- Attaccante

Tutti devono collaborare per cercare di segnare e di non subire goal dalla squadra avversaria.

GESTI TECNICI:

Nel calcio esistono diversi **GESTI TECNICI**. Questi sono delle tecniche che si utilizzano per giocare nel migliore dei modi e sono:

- La conduzione della palla
- Il passaggio
- Il controllo orientato

Ognuno di questi ha una tecnica specifica che deve essere allenata.

LA CONDUZIONE: è il gesto tecnico che permette di condurre il pallone da un punto ad un altro del campo. Per eseguire questo gesto si deve utilizzare il piede con la punta rivolta verso

il basso, in particolare il **collo del piede** che è quella parte in cui troviamo le stringhe delle scarpe. Si utilizza questa parte del piede perché **permette di essere più veloci** mentre si corre. La conduzione ottimale è quella che segue questo ritmo: un passo-un tocco-un passo-un tocco, in questo modo la palla è sempre vicina al piede ed è possibile averne un controllo migliore.

IL PASSAGGIO: è il gesto tecnico che permette di eseguire un passaggio ad un mio compagno. La parte del piede utilizzata per questo gesto è **l'interno perché è la parte più grande** e che permette quindi di colpire meglio la palla. Per eseguire un passaggio nel migliore dei modi è necessario utilizzare il **mirino** che si compone di due parti:

- Il piede appoggiato a terra: la punta del piede indica la direzione del passaggio
- Il corpo che deve sempre guardare il compagno a cui voglio fare un passaggio

IL CONTROLLO ORIENTATO: è il gesto tecnico che permette di controllare la palla ma di non fermarla. È diverso dallo stop perché questo invece ferma il pallone. La parte del piede che si utilizza per il controllo orientato è l'interno del piede (ci sono anche altri modi per controllare il pallone, ma noi abbiamo visto solo quello con l'interno).

CURIOSITA':

Il piede è la parte del corpo che permette di colpire la palla nel gioco del calcio. Questa parte del corpo la possiamo dividere in 6 diverse zone con le quali si può colpire la palla.

- Interno
- Esterno
- Collo
- Tacco
- Punta
- Suola

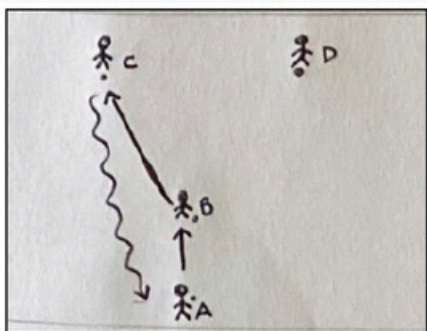
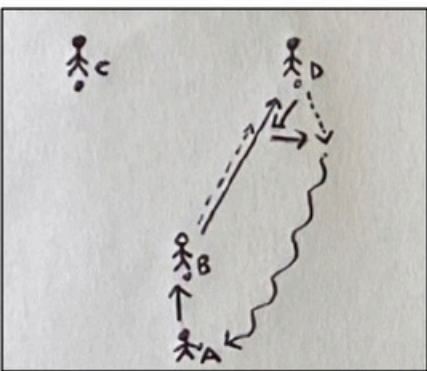
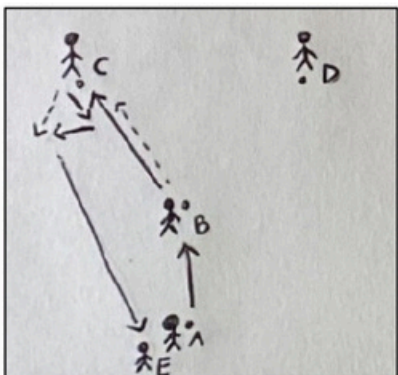
LEZIONE 1 – 9 Marzo 2023

Obiettivo della lezione: introduzione ai gesti tecnici di controllo orientato e passaggio.

Materiali utilizzati: casacche colorate, cinesini di tre colori di versi

Tipo di lavoro: lavoro a stazioni composte da 5 persone ciascuno. Il lavoro svolto sarà un lavoro analitico sul passaggio e sul controllo orientato seguendo la figura della “Y”. Seguito poi da dei lavori su “Rondos” in cui si cercherà di applicare in maniera situazionale quanto allenato negli esercizi precedenti.

ESERCIZIO 1: lavoro a “Y”

Setting	Time	Spiegazione
	7'	A: il giocatore A passa la palla a B che esegue un controllo orientato verso C o D, esegue poi un passaggio a C o D che dopo aver fatto un controllo orientato torna alla partenza in conduzione della palla.
	7'	A1: il giocatore A passa la palla a B che esegue un controllo orientato verso C o D, esegue poi un passaggio a C o D che dopo aver fatto un controllo orientato esegue un 1→2 con B e torna alla partenza in conduzione della palla.
	7'	A2: il giocatore A passa la palla a B che esegue un controllo orientato verso C o D, esegue poi un passaggio a C o D che dopo aver fatto un controllo orientato esegue un 1→2 con B e torna alla partenza eseguendo un passaggio a E.

	7'	<p>A3: il giocatore A passa la palla a B che esegue un passaggio a muro a A che a sua volta esegue un passaggio a C o D che dopo aver fatto un controllo orientato esegue un 1→2 con B e torna alla partenza eseguendo un passaggio a E.</p>
--	----	---

ESERCIZIO 2: lavoro a “RONDOS in 4 vs 1”

Setting	Time	Spiegazione
	7'	<p>A: gli attaccanti fuori dal quadrato, devono passarsi il pallone senza che il difensore al centro riesca a toccare la palla. Se il difensore tocca la palla, cambia la posizione con chi ha sbagliato il passaggio.</p>
	7'	<p>A1: gli attaccanti all'esterno possono muoversi lungo i lati del quadrato cercando la posizione più adeguata a ricevere il passaggio dal compagno. Se il difensore tocca la palla, cambia con chi ha sbagliato.</p>
	7'	<p>A2: i 4 attaccanti devono muoversi liberamente all'interno del quadrato passandosi la palla, impedendo al difensore di toccarla. Se il difensore la tocca, cambia il ruolo con chi ha sbagliato il passaggio.</p>

Alla fine della lezione è stato eseguito un resoconto della lezione. I bambini si sono disposti in cerchio e l'allenatore ha iniziato a svolgere domande di ripasso sugli esercizi eseguiti e sui concetti introdotti durante la lezione.

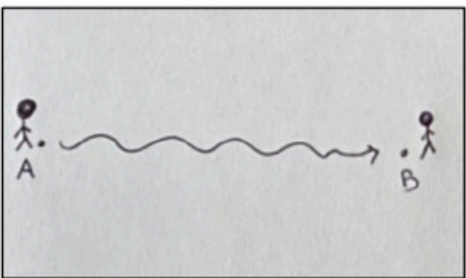
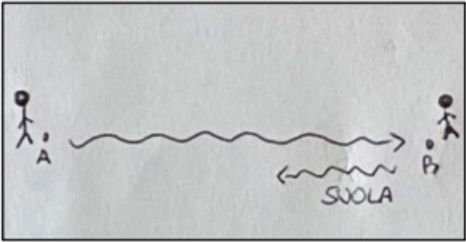
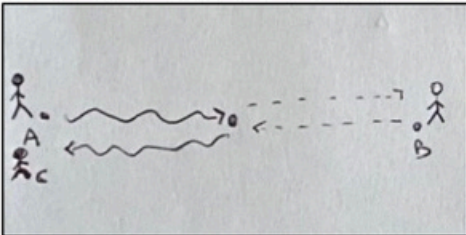
LEZIONE 2 – 16 Marzo 2023

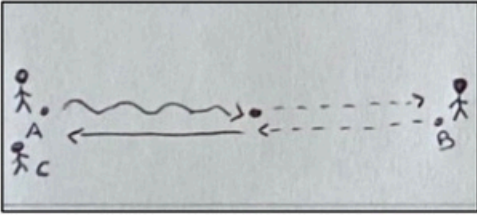
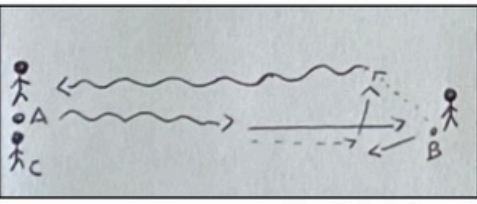
Obiettivo della lezione: introduzione ai gesti tecnici della conduzione.

Materiali utilizzati: cinesini di tre colori di versi

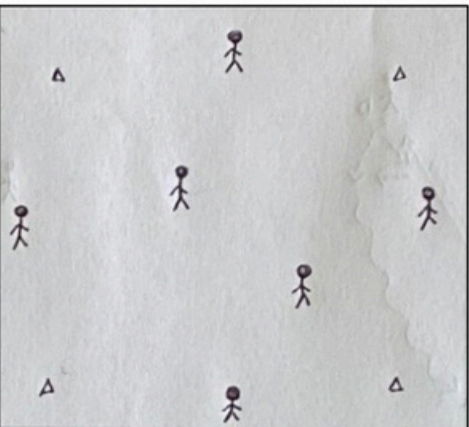
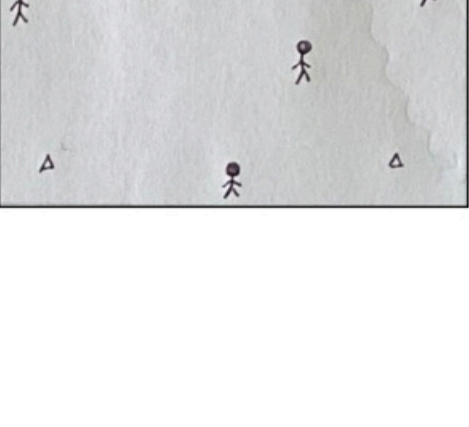
Tipo di lavoro: lavoro a stazioni composte da 5/6 persone ciascuno. Il lavoro svolto sarà un lavoro analitico sulla conduzione seguendo i cinesini disposti a linea retta. Seguito poi da dei lavori su “Rondos” in cui si cercherà di applicare in maniera situazionale quanto allenato negli esercizi precedenti. Per concludere verranno eseguiti dei tiri in porta.

ESERCIZIO 1: lavoro a “linea retta”

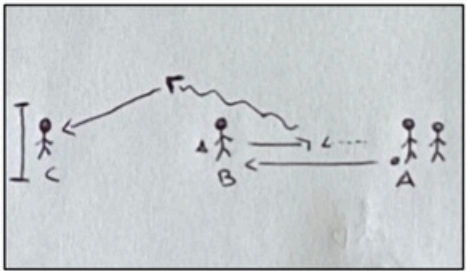
Setting	Time	Spiegazione
 Un diagramma che mostra due stick figure, A e B, disposte in una linea retta. Una linea ondulata con una freccia rivolta verso B indica il percorso della palla da A a B.	7'	A : il giocatore A parte in conduzione della palla verso il giocatore B, che dopo un controllo orientato parte in conduzione verso C.
 Un diagramma che mostra due stick figure, A e B, disposte in una linea retta. Una linea ondulata con una freccia rivolta verso B indica il percorso della palla da A a B. Sotto la linea, c'è una freccia rivolta verso sinistra con la parola "SUOLA" scritta sotto di essa.	7'	A1 : il giocatore A parte in conduzione della palla verso il giocatore B, che dopo un controllo orientato parte in conduzione verso C. la conduzione viene fatta con la suola.
 Un diagramma che mostra tre stick figure, A, B e C, disposte in una linea retta. Una linea ondulata con una freccia rivolta verso B indica il percorso della palla da A a B. Una seconda linea ondulata con una freccia rivolta verso C indica il percorso della palla da B a C. Una linea tratteggiata con una freccia rivolta verso C indica il percorso di corsa di B.	7'	A2 : il giocatore A parte in conduzione fino a metà del percorso, ferma la palla con la suola e corre in fila dietro B, che parte di corsa, e conduce la palla fino a C.

	7'	<p>A3: il giocatore A parte in conduzione fino a metà del percorso, ferma la palla con la suola e corre in fila dietro B, che parte di corsa, e passa la palla a C.</p>
	7'	<p>A4: il giocatore A parte in conduzione del pallone, a metà fa un passaggio verso B che esegue un 1-2 con A, B dopo un controllo orientato parte in conduzione verso C.</p>

ESERCIZIO 2: lavoro a “RONDOS in 4 vs 2”

Setting	Time	Spiegazione
	7'	<p>A: gli attaccanti fuori dal quadrato, devono passarsi il pallone senza che il difensore al centro riesca a toccare la palla. Se il difensore tocca la palla, cambia la posizione con chi ha sbagliato il passaggio. Al centro ce un attaccante che gioca con i giocatori esterni.</p>
	7'	<p>A1: gli attaccanti all'esterno possono muoversi lungo i lati del quadrato cercando la posizione più adeguata a ricevere il passaggio dal compagno. Se il difensore tocca la palla, cambia con chi ha sbagliato. Al centro ce un attaccante che gioca con i giocatori esterni.</p>

ESERCIZIO 3: lavoro sul “Tiro in porta”

Setting	Time	Spiegazione
 <p>Il diagramma illustra un esercizio di tiro in porta. Tre giocatori, rappresentati da stick figure e etichettati A, B e C, sono disposti in una linea orizzontale. Il giocatore C è a sinistra, B al centro e A a destra. Una linea curva sopra i giocatori indica un muro. Una palla è posizionata tra i giocatori B e A. Freccie indicano il movimento del pallone: da A verso B, da B verso C, e da C verso A. Una freccia sopra il muro indica un passaggio da A a B.</p>	10'	<p>A: il giocatore A fa un passaggio a B che è posto di fronte a lui, che la rigioca a A con un lavoro a muro, A dopo un controllo orientato calcia in porta a C. finite l'azione, A va al posto di B, B al posto di C e C prende il pallone e va in fila.</p>

Alla fine della lezione è stato eseguito un resoconto della lezione. I bambini si sono disposti in cerchio e l'allenatore ha iniziato a svolgere domande di ripasso sugli esercizi eseguiti e sui concetti introdotti durante la lezione.

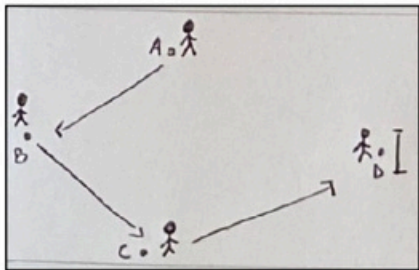
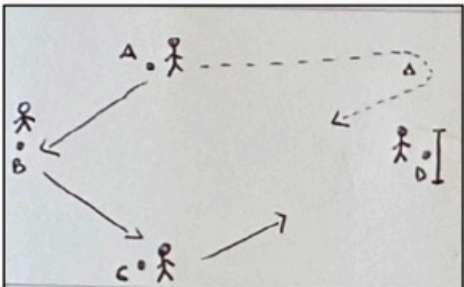
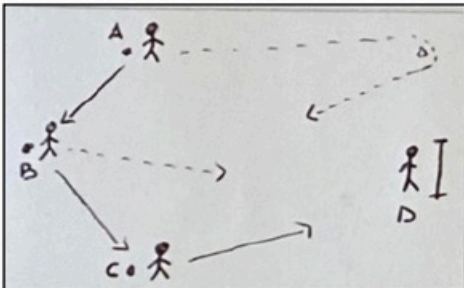
LEZIONE 3 – 23 Marzo

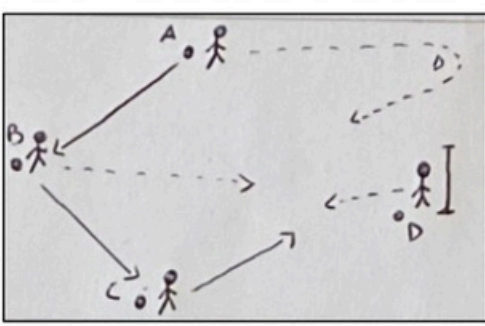
Obiettivo della lezione: introduzione ai gesti tecnici del tiro in porta.

Materiali utilizzati: cinesini di tre colori di versi

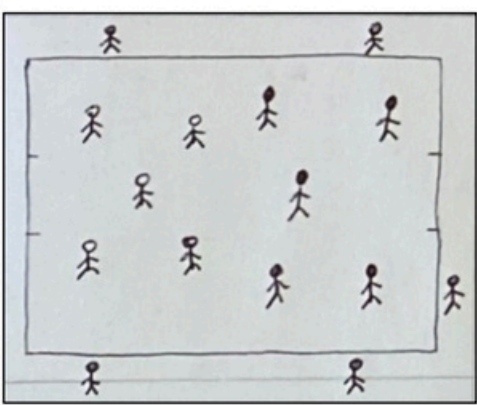
Tipo di lavoro: lavoro a stazioni composte da 5/6 persone ciascuno. Il lavoro svolto sarà un lavoro analitico sul tiro in porta seguendo i cinesini disposti a linea retta. Seguito poi da dei lavori in situazione di 5vs5 o 6vs6 per sviluppare appieno la capacità del tiro in porta sotto pressione.

ESERCIZIO 1: lavoro sul “Tiro in porta”

Setting	Time	Spiegazione
	10'	A : il giocatore A passa la palla a B, che dopo un controllo la passa a C che dopo un controllo calcia in porta.
	10'	A1 : il giocatore A passa la palla a B e scatta dietro al cinesino, B dopo un controllo la passa a C che dopo un controllo cerca di calciare in porta eseguendo un 1vs1 contro A. Se A recupera palla deve fare meta.
	10'	A2 : il giocatore A passa la palla a B e scatta dietro al cinesino, B dopo un controllo la passa a C che dopo un controllo cerca di calciare in porta eseguendo un 2vs1 contro A. C gioca con B. Se A recupera palla deve fare meta.

	10'	<p>A3: il giocatore A passa la palla a B e scatta dietro al cinesino, B dopo un controllo la passa a C che dopo un controllo cerca di fare goal eseguendo un 2vs2. A e D contro B e C. Se A o D recuperano palla devono cercare di fare meta.</p>
---	-----	--

ESERCIZIO 2: lavoro in situazione “Partita 5vs5 o 6vs6”

Setting	Time	Spiegazione
	45'	<p>A: due squadre, si affrontano in una partita con l'obiettivo di fare più goal possibile. La terza squadra si posiziona all'esterno del campo, lungo i lati lunghi, e svolge il ruolo di sponde giocando con chi ha il possesso del pallone. ogni volta che viene fatto un goal, la squadra che ha segnato, esce dal campo e la squadra a bordo campo entra in campo.</p>

LEZIONE 4 – 30 Marzo

Alla fine del percorso è stato somministrato un test di verifica ai ragazzi ed è stato svolto un torneo finale di calcio in cui sono stati valutati tutti gli aspetti visti a lezione.

TEST FINALE: CALCIO

1. Da chi può essere giocato questo sport?
 - Solo maschi
 - Solo femmine
 - Sia maschi che femmine
 - Non lo so...

2. Come si chiama l'organo che gestisce il calcio?
 - FIGC
 - FUGC
 - IFGC
 - CIFG

3. Quale è il campionato di calcio più seguito in Italia?
 - Serie B
 - Ligue 1
 - Seria A
 - Boundesliga

4. Quale è l'obiettivo di questo sport?
 - Tirare
 - Vincere
 - Fare goal
 - Divertirsi

5. In quanti si gioca a calcio?
 - 11
 - 23
 - 22
 - 21

6. Quale tra questi è un ruolo nel calcio?

- Pivot
- Playmaker
- Centrocampista
- Opposto

7. Con quale parte del piede si esegue la “conduzione”?

- Tallone
- Collo
- Punta
- Interno

8. Perché si usa “l’interno del piede” per eseguire un passaggio?

- Perché lo usano tutti
- Perché è la parte del piede più grande
- Perché altrimenti si rovinano le scarpe da calcio
- Perché è la parte del piede che mi permette di essere più preciso

9. Da quante parti è composto il piede?

- 4
- 5
- 3
- 6

10. Che cosa è un RONDOS?

- Un gioco con la palla che permette di eseguire un 4 contro 1
- Un gioco con la palla
- Un gioco che permette di fare goal
- Un gioco che permette di passare la palla con le mani

11. Spiega a parole che cosa è il “controllo orientato”?



IO E IL MIO CORPO

Percorso formativo per educare al cambiamento del corpo nella preadolescenza

Anno scolastico 2023/24

Obiettivo generale:

Sviluppare maggiore consapevolezza, alle soglie della pubertà, interessano la dimensione corporea, emotiva e relazionale e offrire a genitori e docenti letture e coordinate di riferimento che possano orientare la relazione educativa in una prospettiva evolutiva.

Obiettivi specifici:

Alunni

- Favorire il riconoscimento del corpo come entità sessuata e in continua trasformazione
- Prefigurare i cambiamenti della preadolescenza
- Promuovere maggiore consapevolezza sulle più significative interazioni fra le dimensioni corporee, affettive, sociali e culturali che si sviluppano nelle diverse relazioni e nell'espressione della sessualità

Genitori

- Sviluppare una maggior consapevolezza sull'identità sessuata e sul mondo emotivo e relazionale del preadolescente
- Promuovere più specifiche competenze genitoriali attinenti l'educazione degli affetti e della sessualità e sviluppare una convergenza comunicativa e formativa fra i diversi interlocutori educativi dei ragazzi

- Presentare le attenzioni educative e le proposte formative che la scuola in collaborazione con il Consultorio rivolgono a ragazzi, genitori e docenti

Docenti

- Sviluppare una maggior consapevolezza sull'identità sessuata e sul mondo emotivo e relazionale del preadolescente
- Offrire alcune coordinate circa il ruolo della scuola e dei docenti in merito all'educazione degli affetti e della sessualità in raccordo con le famiglie
- Condividere informazioni e attenzioni specifiche relative al gruppo classe e ai suoi componenti
- Concordare gli obiettivi formativi e definire modalità di collaborazione per conferire all'azione formativa continuità e integrazione con la programmazione didattica ordinaria.

Indicatori di risultato:

Acquisizione di un "bagaglio" informativo completo e scientificamente corretto.

Comprensione delle tre funzioni basilari della sessualità.

Comprensione del complesso legame sotteso alla sessualità che connette dimensione corporea, emotiva, relazionale, ...

Adozione di un linguaggio pertinente per evocare concetti e contenuti connessi al campo semantico dell'affettività e della sessualità e per sostenere una conversazione serena su tali argomenti.

Grado di soddisfazione dei soggetti interessati dall'intervento: alunni, genitori, studenti e formatori.

Indicatori di processo:

Coerenza fra obiettivi programmati e bisogni rilevati

Coerenza fra tematiche programmate e tematiche trattate

Coerenza fra tempi programmati e tempi di attuazione dell'intervento

Personale coinvolto nella realizzazione del progetto:

Operatori dell'equipe multidisciplinare dell'Area formazione dei Consultori familiari della Fondazione Angelo Custode Onlus: formatori, psicologi, pedagogisti.

Modalità di intervento:

I percorsi rivolti agli alunni si articolano in 4 unità di lavoro di 2 ore ciascuna, proposte ai singoli gruppi classe generalmente a cadenza settimanale. Il percorso formativo con i ragazzi è preceduto e seguito da due incontri con i docenti e due incontri con i genitori.

Gli interventi possono esaurirsi nella singola annualità, ma sviluppano una più efficace azione preventiva all'interno di una programmazione pluriennale.

Metodologie e strumenti utilizzati:

Ogni intervento proposto agli alunni privilegia l'impiego di metodologie esperienziali attive, che prevedono l'utilizzo integrato di stimoli di tipo uditivo, visivo, cinestesico, proposti a livello individuale o in piccolo gruppo e rielaborati con la classe.

I formatori incontrano gli insegnanti prima e dopo l'intervento per dare spessore e continuità alle proposte rivolte alle classi in una prospettiva di progettazione partecipata e contestualizzata degli interventi.

Per condividere gli obiettivi della proposta formativa con le famiglie e favorire un dialogo con i figli sui temi trattati a scuola, negli incontri rivolti ai genitori i formatori

approfondiranno alcune tematiche a valenza educativa in un clima orientato a favorire il confronto di esperienze fra i partecipanti.

Modalità di valutazione:

Questionari di customer satisfaction somministrati agli alunni partecipanti.

Relazione valutativa di fine percorso a cura dei formatori.

Momenti di confronto valutativo con genitori e insegnanti

Referenti del progetto: Consultorio Scarpellini Dott.ssa Francesca Amighetti

classe 4[^] - 5[^]