



DAL

GIOCO

AL

GIOCOSPORT

ATTIVITA' LUDICO-MOTORIE E DI GIOCOSPORT

...gli addetti ai lavori s'interrogano...

Intanto nonna gli prepara
le fettine panate

Ci vorrebbe qualcosa di
moderno, alla moda, tipo la kick
boxing che fanno le attrici

Meglio il tennis, se
lo lasci dire da chi
è del mestiere!

Come pediatra...nuoto,
nuoto e ancora nuoto

Se lo
tesseriamo
per il calcio
sono pronto a
fargli da
procuratore

Io sono la maestra
e trovo che basti
un po'
di...psicomotricità !

...chissà cosa
s'inventeranno
per me !

...segue..



ATTIVITA' LUDICA E GIOCOSPORT ?



...pensa che bello,
fratellino...poter
decidere da
noi...magari solo
per provare...!



PER UNA DEFINIZIONE DI GIOCOSPORT

Giocosport è l'insieme delle strategie, delle procedure, dei metodi, dei mezzi, dei contenuti, attraverso cui s'intende favorire l'apprendimento e la pratica da parte dei bambini di **forme educative e semplificate delle discipline sportive.**

I destinatari del Giocosport sono, nessuno escluso, i bambini della scuola primaria considerati nella loro totalità, unicità, diversità e **identità antropologica e culturale.**

I prerequisiti dell'apprendimento e della pratica del Giocosport sono costituiti dallo sviluppo delle funzioni **organiche, cognitive, emotive e relazionali.**

INSEGNARE GIOCOSPORT

L'insegnamento del Giocosport si realizza attraverso l'azione educativo-didattica che dovrà essere:

- 1 **Intenzionale** sul piano pedagogico ed educativo
- 2 **Progettata** nell'ambito del POF
- 3 **Condizionata** dal principio della unità ed unicità della persona
- 4 **Rispettosa** dei tempi e dei modi individuali d'apprendimento
- 5 **Programmata** secondo il modello cognitivo
- 6 **Connotata** dal clima e dall'intenzionalità ludica e sportiva

CORPO - MOVIMENTO - GIOCOSPORT

Le conoscenze, le abilità e le competenze nell'ambito del Giocosport, si conseguono attraverso l'uso di:

Stili e metodi d'insegnamento appropriati di tipo induttivo e deduttivo

Metodiche di allenamento di tipo multilaterale generale e orientato

Mezzi e contenuti ludici ad indirizzo formativo di base, ad indirizzo multidisciplinare e monodisciplinare.

...GIOCOSPORT PER EDUCARE A...

CONOSCERE

**FUNZIONI
COGNITIVE**

AGIRE

**FUNZIONI
MOTORIE**

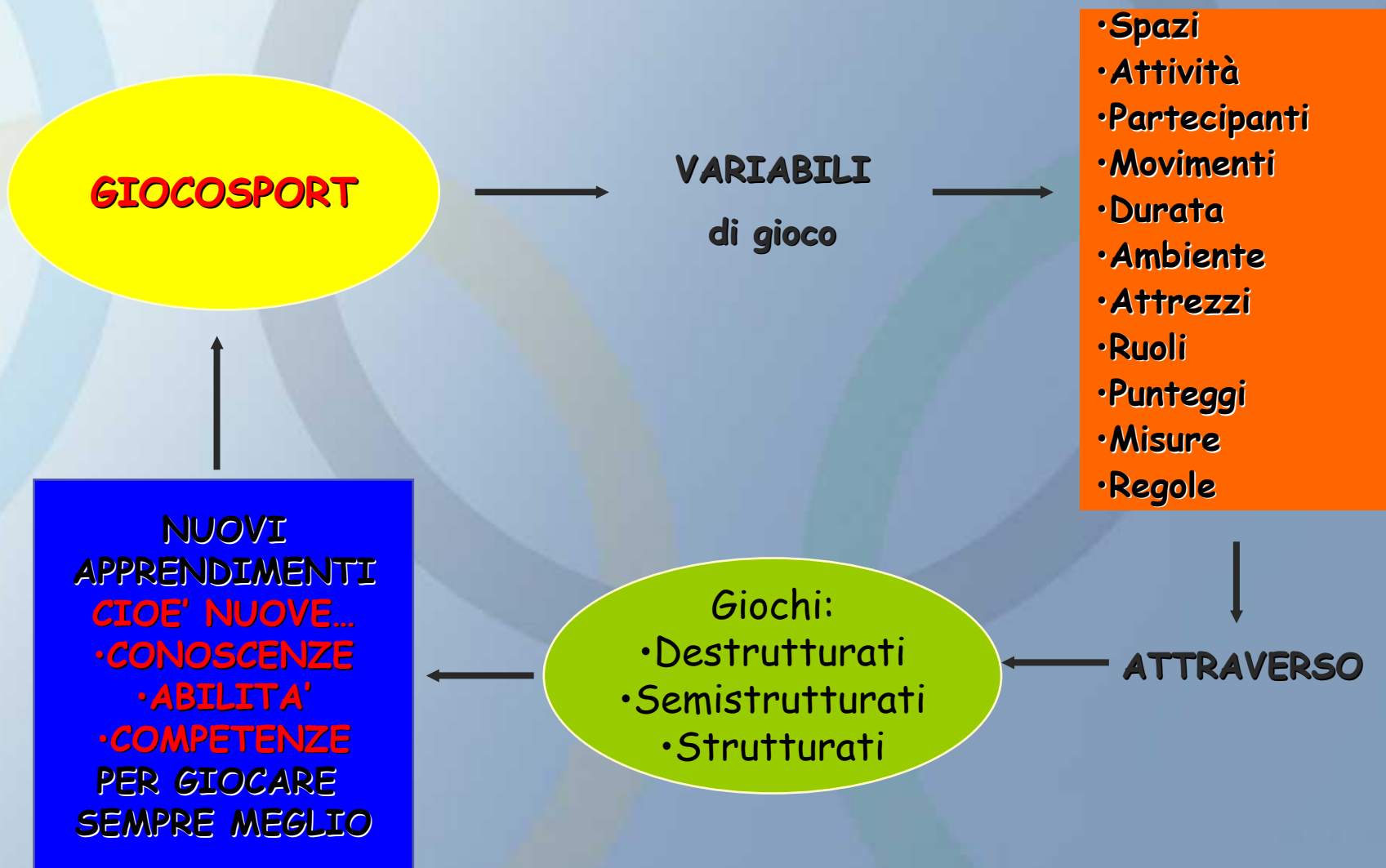
COMUNICARE

**FUNZIONI
ESPRESSIVE**

SOCIALIZZARE

**FUNZIONI EMOTIVE
E SOCIALI**

...PER SCOPRIRE E GIOCARE TANTI GIOCOSPORT...



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO COSTANTI PER TUTTO IL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE

IL CORPO E LE FUNZIONI SENSO-PERCETTIVE

IL MOVIMENTO DEL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

SICUREZZA E PREVENZIONE, SALUTE E BENESSERE

Fonte: Nuove Indicazioni Curricolari 2007 MPI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Classe 1^ Obiettivi specifici	Classe 2^ Obiettivi specifici	Classe 3^ Obiettivi specifici	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA TERZA
<p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ partecipare a giochi di vario tipo, individualmente, a coppie, a piccoli gruppi e a gruppo intero, rispettando indicazioni e regole; ■ scoprire la variabilità della regola nei giochi; ■ partecipare ai giochi rispettando gli altri e relazionarsi in modo corretto; 	<ul style="list-style-type: none"> ■ interagire positivamente con gli altri valorizzando le diversità; ■ essere capaci di mettersi in gioco, accettando con serenità il risultato finale; ■ sviluppare la capacità di proporre; 	<ul style="list-style-type: none"> ■ conoscere e controllare in forma grezza abilità specifiche di giochi presportivi e di squadra; ■ risolvere con creatività i problemi derivanti dalle diverse situazioni di gioco; ■ cooperare ed interagire attivamente con gli altri, assumendosi le proprie responsabilità; ■ rispettare le regole dei giochi organizzati anche in forma di gara; ■ sviluppare la capacità di proporre; 	<p>CONOSCERE ED APPLICARE CORRETTAMENTE MODALITÀ ESECUTIVE DI NUMEROSI GIOCHI DI MOVIMENTO E PRESORTIVI INDIVIDUALI E DI SQUADRA E NEL CONTEMPO ASSUMERE UN ATTEGGIAMENTO POSITIVO DI FIDUCIA VERSO IL PROPRIO CORPO, ACCETTANDO I PROPRI LIMITI, COOPERANDO ED INTERAGENDO POSITIVAMENTE CON GLI ALTRI, CONSAPEVOLI DEL 'VALORE' DELLE REGOLE E L'IMPORTANZA DI RISPETTARLE</p>

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Classe 4 [^] Obiettivi specifici	Classe 5 [^] Obiettivi specifici	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA QUINTA
<p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE ED IL FAIR PLAY (continua...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ conoscere e utilizzare in forma grezza alcuni elementi tecnici di diverse discipline sportive; 	<ul style="list-style-type: none"> ■ conoscere i principali elementi tecnici di diverse discipline sportive e saperli applicare con sufficiente disinvoltura; 	<p>CONOSCERE ED APPLICARE I PRINCIPALI ELEMENTI TECNICI SEMPLIFICATI DI MOLTEPLICI DISCIPLINE SPORTIVE</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ■ elaborare con efficacia e rapidità risposte adeguate per risolvere problemi motori nei giochi di situazione e non; 	<ul style="list-style-type: none"> ■ elaborare con efficacia e rapidità risposte adeguate per risolvere problemi motori nei giochi di situazione e non; 	<p>SAPER SCEGLIERE AZIONI E SOLUZIONI PER RISOLVERE PROBLEMI MOTORI, ACCOGLIENDO SUGGERIMENTI E CORREZIONI</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ■ acquisire le regole di numerosi giochi tratti dalla tradizione popolare; ■ saper praticare con efficacia i giochi tratti dalla tradizione popolare; 	<ul style="list-style-type: none"> ■ saper proporre varianti alle regole tratte dai giochi popolari e non 	<p>SAPER UTILIZZARE NUMEROSI GIOCHI DERIVANTI DALLA TRADIZIONE POPOLARE APPLICANDONE INDICAZIONI E REGOLE</p>

PER FINIRE

Per le attività di giocosport lo chef consiglia...



ANTIPASTI

- Connotazione culturale
- Connotazione epistemologica
- Connotazione sociale
- Connotazione etica

PRIMI PIATTI

- l'intenzionalità educativa;
- il progetto pedagogico di riferimento;
- la programmazione come procedura operativa;
- contenuti e metodologie didattiche adeguate ed efficaci
- la trasferibilità delle abilità e delle competenze acquisite

SECONDI PIATTI & CONTORNI

- essere un processo integrato e continuo;
- valorizzare i percorsi e le acquisizioni personali;
- offrire ampie occasioni di formazione e di confronto;
- orientare ai valori, ai comportamenti e alla cultura dello sport.

FRUTTA, DOLCE, CAFFÈ...E AMMAZZACAFFÈ'

- curricoli individuali e collettivi;
- acquisizione di competenze motorie e sportive;
- processi di formazione non autoreferenti ;
- idonea collocazione negli spazi-tempi scuola ed extrascuola.