



## Suggerimenti per la didattica a distanza

Riportiamo di seguito alcuni riferimenti coerenti per una programmazione didattica in linea con i contenuti del curricolo e delle UdA di Istituto.

Docente	
Ordine di scuola	Primaria / Secondaria primo grado
Disciplina	Educazione Fisica

### UDA “Bocce in Casa” #iorestoacasa

**Contenuti disciplinari di educazione fisica e motoria con obiettivo di una “SOCIALIZZAZIONE A DISTANZA” nella condivisione delle esperienze con i propri compagni**

Nei contenuti del progetto “Bocce in Casa” si tiene conto della diversità degli alunni con compiti motori e manualità nonché artistiche per tutte le specificità manuali motorie e concettuali

Ogni alunno è spronato a sviluppare al massimo le proprie potenzialità (capacità) alla ricerca di risultati positivi e supportato nella scoperta di soluzioni motorie più adatte, proponendo diverse procedure esecutive. Particolare attenzione è stata posta ai **processi di apprendimento didattico** del progetto nell’aspetto motivazionale e nell’interazione tra allievi e adulti (immaginando presenti sia i genitori che altri familiari).

Inoltre, è stata focalizzata:

- l’impostazione del **lavoro per fasi** basate sulla definizione di specifici obiettivi;
- la declinazione delle situazioni in modo da coinvolgere anche i ragazzi con disabilità attraverso procedure didattiche che mirano all’inclusione;
- l’individuazione di occasioni atte a favorire l’apprendimento preferibilmente con situazioni psicomotorie reali.

L’apprendimento tiene conto della continuità educativa in raccordo con esperienze motorie svolte nella scuola primaria e secondaria di secondo grado.

L’inserimento di “**Istruzioni per l’uso**” previste dal progetto costituiscono in tal senso un’indicazione di “norme comportamentali” che richiamano l’attenzione sul corretto approccio al gioco, anche se a distanza.

### Competenza in campo psicomotorio (Preparati a giocare, Esercizi di riscaldamento)

I percorsi didattici sono orientati a proseguire il processo di alfabetizzazione motoria, a consolidare ed ampliare gli apprendimenti motori di base, a recuperare e migliorare possibili lacune relative alla padronanza delle varianti esecutive, coordinative, spaziali, temporali, quantitative e qualitative degli schemi motori di base per rispondere a compiti motori sempre più complessi.

E’ evidente che gli esercizi proposti interagiranno con il normale processo di sviluppo della lateralità dominante migliorando le prestazioni del lato non dominante.

### Competenza in campo scientifico (Esercizi di riscaldamento e Giochi)

Conoscere, usare e gestire le capacità fisiche oculo-motorie legate ai fattori esperienziali dell’organismo, così da riconoscere come il movimento può manifestarsi e realizzarsi per consentire di modificare ogni azione adattandola ai diversi ritmi e alle diverse capacità personali, analizzando, organizzando in base agli spazi disponibili. Costruirsi in casa spazi o aeree dove giocare.



I 9 giochi proposti aiuteranno lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale come funzione fondamentale dell'alunno. Con formule e regole diverse, si stimolerà la capacità di coordinare le informazioni e tradotte in attuazione motorie con i movimenti degli arti, al fine di realizzare gli obiettivi del gioco.

### **Competenze sociali e civiche (Giochi)**

Assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. Interagire nel gruppo applicando comportamenti eticamente corretti, riflettendo sul reale valore dell'attività motoria e sportiva al di là del semplice risultato agonistico.

Gestire in modo consapevole il valore del confronto e della competizione, l'importanza della collaborazione con i compagni di squadra, gli avversari e il rispetto delle regole anche attraverso l'inclusione dei ragazzi con problematiche fisiche, sensoriali, intellettive e relazionali.

Anche a tal fine sono state indicate chiaramente le regole del gioco e i punteggi che possono essere adattati in base alla diversa difficoltà nell'impostazione del gioco.

### **Competenze specifiche sulla disabilità**

L'alunno non sarà un mero esecutore di operazioni suggerite dall'insegnante o dall'adulto ma colui che riflettendo sulle sequenze e modalità "realizza" un qualcosa di concreto. Qualcosa che si estrinsecherà non solo con il gesto tecnico, ma anche come preziosa opportunità di ragionare e confrontarsi su compiti "reali", interagire con la realtà per comprenderla, dominarla, cambiarla, attraverso il fare ragionato e consapevole, attraverso il gioco.

I docenti delle altre discipline coinvolti quindi agiranno come **esperti di metodologie didattiche** che seguendo un piano elaborati insieme agli alunni, nei confronti dei quali svolge un ruolo di accompagnamento, di tutorato e di consulenza.

### **Competenze Artistiche ("Costruisci la tua boccia")**

L'idea di una **manualità e motricità** abbinata al gioco è intesa come capacità di lavorare con le mani e abbinarla ad un obiettivo motorio e condiviso con le altre materie scolastiche. Senza approfondire in questa sede le variabili cognitive sulla manualità ma va considerato che un tempo i bambini passavano ore a montare e smontare, rompere ed aggiustare gli oggetti più vari, mentre ora se qualcosa si rompe, si butta via, e non c'è più quella curiosità di capire come siano fatte le cose. L'alunno questo progetto si troverà a creare e costruire bocce e confrontarle con i compagni di gioco della classe anche virtualmente.

### **Materiali didattici che verranno proposti**

- x schede didattiche degli esercizi e dei giochi**
- x tutorial dei materiali da realizzare a casa**
- x eventuali materiali prodotti dall'insegnante**
- x visione di filmati, documentari, lezioni presenti in rete (in progress)**



## **Eventuali necessità di utilizzo di strumenti compensativi e per gli allievi DSA e con Bisogni Educativi Speciali non certificati diversi da quelli contenuti nei rispettivi PDP**

Non sono necessari altri strumenti compensativi. Importante sarà il rapporto con gli adulti presenti in casa che avranno un ruolo fondamentale, utile per l'accrescimento del figlio in questa fase di isolamento dai compagni di classe. Il compagno di gioco (fratello, genitore, nonno) sarà un valore aggiunto essendo chiamato a svolgere un ruolo attivo nel gioco e di supporto nelle diverse attività proposte in questo progetto.

Anche l'adulto svilupperà l'opportunità per riflettere sul fare, per acquisire, ampliare, arricchire e consolidare una pluralità di potenzialità del figlio, che si integrano, si rafforzano attraverso l'uso di intelligenze multiple (l'intelligenza linguistica, logico-matematica, spaziale, corporeo-cinestetica, inter - e intrapersonale) tutte volte con lo sguardo alla solidarietà e all'inclusione sociale.

*Trattandosi di una programmazione con modalità didattica nuova, pur tenendo conto dell'esperienza maturata in queste settimane di sperimentazione, potrà essere suscettibile a modifiche e adattamenti in corso di svolgimento.*

*a cura del Centro Studi FIB*