



Primaria

Collaborazione e rispetto in movimento

CITTADINANZA DIGITALE

CONSAPEVOLEZZA E RESPONSABILITÀ

COLLABORAZIONE

CONFLITTO



ARGOMENTO

- Cittadinanza digitale
- Conflitto
- Consapevolezza e responsabilità
- Collaborazione

MATERIA

- Area Sportivo-Motoria
- Educazione Civica

COMPETENZE CHIAVE

- Imparare a imparare
- Competenze sociali e civiche

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

- 08. Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare
- 01. Virtuale è reale

DOMANDE FONDAMENTALI

- Quanto è importante conoscere e accettare se stessi/e?
- Sono capace di ascoltare e aiutare gli/le altri/e?
- Cosa significa saper rispettare?
- Come posso fidarmi e affidarmi e come vivo questa situazione?

SVOLGIMENTO



Per lo svolgimento di questo step è consigliato l'uso della palestra scolastica e degli attrezzi disponibili (piccoli e grandi)

La classe è seduta in cerchio in uno spazio adeguato. L'insegnante presenta l'attività: alunni/e, divisi in tre gruppi, dovranno innanzitutto cooperare per progettare e realizzare assieme tre percorsi ad ostacoli, identici e paralleli lungo la palestra. Potranno utilizzare tutte le attrezzature grandi e piccole a disposizione.

I tre percorsi dovranno essere uguali per lunghezza.

La staffetta

30'

Costruiti i percorsi, la classe verrà divisa in tre gruppi.

Ogni gruppo proporrà una regola, che ritiene essere particolarmente importante per la riuscita della staffetta.

Il gioco consiste nella realizzazione di una staffetta secondo le regole pensate da alunni/e.

La staffetta può proseguire, facendo svolgere a rotazione un percorso ad ogni squadra.

Condivisione

5'

Riflessione su Il Manifesto della comunicazione non ostile per lo sport



Al termine dell'attività, prima della conclusione, si torna in cerchio e si condividono le emozioni vissute. Inoltre, si riflette insieme su come Il Manifesto della comunicazione non ostile ci aiuta nel far rispettare le regole che sono importanti per noi.

Ulteriori attività di approfondimento

Parte prima: si comincia seduti/e in cerchio al centro della palestra. Ogni alunno/a si presenta dicendo il proprio nome ed una caratteristica di sé (va bene anche un brevissimo aneddoto). Se possibile, la presentazione può essere fatta anche con una palla in mano che passa di volta in volta nelle mani di compagni/e. Terminato il giro di presentazioni, l'insegnante prende la palla e la lancia ad un alunno o un'alunna a caso. L'alunno/a deve cercare di prendere la palla al volo e dire il nome e la caratteristica del/della lanciatore/lanciatrice (in questo caso l'insegnante). Quindi lancia a sua volta la palla ad un altro compagno o un'altra compagna, che a sua volta deve cercare di prendere la palla al volo e quindi dire nome e "caratteristica del lanciatore/della lanciatrice". Tra un lancio e l'altro si fa un breve esercizio di riscaldamento. Via via si prosegue con i lanci fin quando tutti/e hanno lanciato la palla almeno due/tre volte.

N.B. Se non fosse consentito il contatto fisico, invece che lanciare la palla, si potrà semplicemente dire il nome del bambino/della bambina o fare l'occhiolino/indicare con il dito la persona cui si desidera "lanciare la palla".

Parte seconda: l'insegnante presenta l'attività che alunni/e dovranno realizzare, ovvero la costruzione della "città motoria". Tutta la classe è chiamata a collaborare per costruire la "città" dove ci sono tante attività divertenti.

Alunni/e avranno a disposizione tutti gli attrezzi della palestra. Dovranno pensare tre percorsi identici di staffetta (progettati da loro con la supervisione dell'insegnante, che si limiterà a coordinare i lavori assegnando gli incarichi e dando alcuni suggerimenti) da realizzare lungo la palestra cercando di inserire attività che prevedano diverse abilità. Si potranno utilizzare cerchi, clavette, ostacoli, materassini, birilli, conetti, palloni e canestri o cesti e, se le strutture

lo consentono, anche le spalliere. Ciò che conta è che tutti/e gli/le alunni/e siano coinvolti/e nel cooperare nella costruzione, dove "ognuno/a fa qualcosa".

Parte terza: costruito il percorso si torna in cerchio e l'insegnante dividerà la classe in tre gruppi (si può utilizzare una tecnica a scelta: contarsi per tre, contare tre frutti o tre animali o tre colori).

Una volta divisi/e nei tre gruppi si potrà dare il via alla staffetta da realizzare sui percorsi che sono stati costruiti. La staffetta viene vinta dalla squadra che avrà completato il percorso da parte di tutti i suoi componenti almeno tre volte. Si può ripetere il gioco anche una seconda volta, in caso ce ne sia il tempo.

NB. Se non fosse consentito il contatto fisico, invece che battere il cinque o passarsi il testimone, per permettere al giocatore/alla giocatrice successivo/a di partire sarà sufficiente che ogni bambino/a superi la linea di fondo.

Parte quarta: al termine delle staffette si riordina la palestra con il contributo di tutti/e (es. una squadra mette via i cerchi e le clavette, una mette via i materassini e i palloni ecc.), quindi si torna in cerchio e si condividono le emozioni vissute.

Parte quinta: gioco dell'uomo di ghiaccio (tutti/e possono salvare tutti/e).

Materiale: qualcosa per contraddistinguere l'uomo di ghiaccio, ad esempio una vecchia maglietta bianca, ma basta anche un foulard legato in vita.

Regole del gioco: uno/a o due bambini/e (dipende da quanto è grande il gruppo) vengono scelti/e come uomo di ghiaccio e indossano la maglietta bianca. Quando l'insegnante dà il via, bambini/e devono scappare per non farsi prendere dall'uomo di ghiaccio. I limiti per scappare possono essere le righe del campo della palestra.

L'uomo di ghiaccio deve cercare di toccare più bambini/e possibili.

Chi viene toccato/a dall'uomo di ghiaccio resta immobile con le braccia e le gambe divaricate, perché il super-potere dell'uomo di ghiaccio è appunto quello di ghiacciare le persone.

Per venir liberati/e un altro bambino/un'altra bambina deve passare sotto le gambe del/della bambino/a ghiacciato/a, il quale/la quale sarà di nuovo in grado di correre e scappare.

Mentre un bambino/una bambina passa sotto le gambe di un altro/un'altra per liberarlo/la non può essere preso/a dall'uomo di ghiaccio.

Ogni tanto l'insegnante può bloccare il gioco ed assegnare ad un altro bambino/ad un'altra bambina il ruolo di uomo di ghiaccio.

NB. Se non fosse consentito il contatto fisico, l'insegnante proporrà un altro gioco che, se possibile, preveda una collaborazione/cooperazione a distanza (es. un tiro al bersaglio in cui ogni lanciatore/lanciatrice avrà una propria pallina e alla fine i punti verranno sommati; in questo caso l'obiettivo potrebbe essere quello di superare il punteggio stabilito dall'insegnante).

Conclusione: a conclusione della lezione si torna in cerchio per fare sintesi dell'attività, sottolineare l'importanza della cooperazione e del rispetto, e presentare il Manifesto (in particolare i punti 4, 5, 6,8).

