



## Candidatura N. 1009329

### 1047 del 05/02/2018 - FSE - Potenziamento del progetto nazionale "Sport di Classe" per la scuola primaria

#### Sezione: Anagrafica scuola

##### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	FOSCOLO-GABELLI
<b>Codice meccanografico</b>	FGIC86100G
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA CARLO BAFFI 2/4
<b>Provincia</b>	FG
<b>Comune</b>	Foggia
<b>CAP</b>	71121
<b>Telefono</b>	0881743522
<b>E-mail</b>	FGIC86100G@istruzione.it
<b>Sito web</b>	WWW.ICFOSCOLOGABELLI.GOV.IT
<b>Numero alunni</b>	1228
<b>Plessi</b>	FGAA86105L - VIA CAPEZZUTO FGEE86103Q - GABELLI FGIC86100G - FOSCOLO-GABELLI FGMM86101L - FOSCOLO



## Sezione: Autodiagnosi

### Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Aumento del controllo/coordinazione del corpo, anche in termini di consapevolezza del linguaggio corporeo Aumento del rispetto delle regole Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1009329 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Potenziamento dell'educazione fisica e sportiva (Progetto "Sport di Classe")	DAL GIOCO ALLO SPORT "Il gioco come strumento di apprendimento"	€ 7.764,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 7.764,00</b>

## Articolazione della candidatura

### 10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: DAL GIOCO ALLO SPORT 'Il gioco come strumento di apprendimento'

<b>Descrizione progetto</b>	<p>Il Progetto si propone di valorizzare il gioco nella scuola primaria come importante momento nella didattica ludica in relazione a quella tradizionale affinché l'alunno sia stimolato in maniera positiva e senza costrizione ad apprendere per il puro piacere di farlo.</p> <p>Il gioco diventa, pertanto, significativo per lo sviluppo intellettuale del bambino, poiché in quei momenti riesce a sorprendere se stesso e attraverso la sorpresa acquisisce nuove modalità che gli consentono di relazionarsi con il mondo esterno. Nel gioco il bambino sviluppa le proprie potenzialità intellettive, affettive e relazionali, pertanto, riesce a sviluppare la creatività, a sperimentare le capacità cognitive, ad entrare in relazione con i suoi pari sviluppando la sua personalità.</p> <p>Nel gioco motorio e corporeo il bambino interiorizza comportamenti a valenza comunicativo - relazionale, acquisisce conoscenza e consapevolezza di sé e del mondo circostante, sviluppa la capacità di formulare ipotesi e risolvere problemi.</p> <p>Competenze trasversali: CONOSCERE: funzioni cognitive AGIRE: funzioni motorie COMUNICARE: funzioni espressive SOCIALIZZARE: funzioni emotive e sociali</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

## Contesto di riferimento

*Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio di riferimento dell'istituzione scolastica.*

L'IC Foscolo Gabelli, sito in una zona periferica di Foggia, ha circa 1200 alunni di cui il 28% con bisogni educativi speciali. Esso opera in un quartiere la cui popolazione è costituita in gran parte da operai, molti disoccupati e stranieri. Il grado di istruzione delle famiglie è piuttosto basso e tra i nonni ci sono ancora casi di analfabetismo.

Queste problematiche si ripercuotono a livello cognitivo, determinando un modesto sviluppo delle capacità logiche e difficoltà generalizzate.

Questo richiede all'Istituzione Scolastica e alle agenzie educative che coagiscono con essa un'attenzione profonda ai valori fondamentali del rispetto di sé e degli altri, della collaborazione e del vivere insieme, della capacità di "star bene con se stessi per star bene con gli altri".

Per questo l'esperienza sportiva può essere un valido contributo nella formazione personale e culturale dei minori, connettendosi con l'area sociale, cognitiva ed affettiva e ponendosi anche in prospettiva di prevenzione al disagio.

E' da sottolineare, inoltre, che l'intera attività si configura come ampliamento e come rinforzo alle attività didattiche proposte dalla scuola e sarà orientata all'arricchimento di opportunità formative rivolte agli alunni che vivono in realtà, a volte, non adeguatamente assistite, considerato che il plesso della scuola primaria gravita in una zona ad alto rischio di dispersione scolastica.

## Obiettivi del progetto

*Indicare quali sono gli obiettivi perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020*

Il progetto intende favorire l'integrazione dell'educazione fisica nell'ambito del curriculum verticale, considerando il movimento al pari di altri linguaggi, totalmente integrato nel processo di maturazione dell'autonomia personale.

Nel progetto si individuano tre nuclei

- § **Conoscere meglio se stessi:** migliorare progressivamente la conoscenza e la consapevolezza della propria identità corporea e la cura della propria persona (star bene).
- § **Comunicare e relazionarsi positivamente con gli altri:** essere consapevoli delle opportunità offerte dal gioco e dallo sport per lo sviluppo di abilità pro sociali (stare insieme).
- § **Acquisire il valore delle regole e l'importanza dell'educazione alla legalità:** riconoscere nell'attività motoria e sportiva i valori etici alla base della convivenza civile (star bene insieme).

Inoltre è fondamentale stimolare gli aspetti dello sviluppo intellettuale, emotivo, sociale e fisico, mediante:

1. La percezione e la conoscenza del proprio corpo
2. L'incremento delle capacità motorie
3. Il movimento come mediatore dei processi di apprendimento
4. Lo sviluppo di comportamenti relazionali basati sul riconoscimento e sul rispetto delle regole come presupposto per valorizzare le capacità individuali di iniziativa e di soluzione dei problemi
5. Il trasferimento delle abilità motorie nella comunicazione gestuale e nella sensibilità espressiva
6. Il passaggio dallo sviluppo delle capacità senso-percettive al consolidamento delle capacità coordinative e condizionali

### **Caratteristiche dei destinatari**

*Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto*

I destinatari del presente intervento sono gli alunni della classe terza della scuola primaria di via Capezzuto.

È stata effettuata un'attenta analisi dei bisogni coinvolgendo direttamente i docenti e le famiglie (collegio docenti-consigli d'interclasse).

L'analisi della valutazione degli apprendimenti costituirà il punto di partenza per l'individuazione degli alunni cui indirizzare l'attività formativa, facendo leva sulle difficoltà di apprendimento dei bambini e sulla necessità di acquisire regole comportamentali che spesso in contesti difficili sono disattese. I destinatari saranno, pertanto, individuati in buona percentuale tra gli alunni con giudizi sufficienti nel comportamento opportunamente integrati con alunni che hanno riportato giudizi positivi. La scelta di far riferimento al comportamento e quindi alle competenze chiave di cittadinanza è dettata dalla convinzione che è importante puntare alla formazione di un futuro cittadino attivo e consapevole.

## **Innovatività e qualità pedagogica**

*Indicare, ad esempio, per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodi saranno applicati nella promozione della didattica attiva; quali strumenti favoriranno la realizzazione del progetto, e quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio.*

*Il gioco costituisce la trama nascosta, ma essenziale della nostra vita ...*

Il gioco nell'ambito scolastico deve avere un ruolo di primaria importanza, infatti le attività ludiche sono ormai riconosciute come valido ausilio didattico.

Gli aspetti pedagogici del percorso di lavoro sono:

**aspetto ludico** per infondere fiducia e sicurezza creativa, favorita dalla proposta di situazioni/problema

**aspetto dinamico e vario** con proposte motorie con cambiamenti continui di contenuti e strumenti

**aspetto flessibile** con piani di lavoro pronti a recepire le esigenze della classe/gruppo (disabilità, difficoltà nell'apprendere)

**aspetto multidisciplinare** per offrire situazioni diversificate, aperte

**aspetto induttivo** teso alla ricerca della partecipazione attiva.

Il percorso sarà **motivante** poiché offrirà sollecitazioni che devono consentire al bambino di provare "gusto" nel fare ...

### **Metodologia**

- Momenti di insegnamento individualizzato e collettivo
- Metodo della libera esplorazione
- Metodo della scoperta guidata
- Metodo della risoluzione dei problemi

**Gli impatti che si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio sono:**

***miglioramento del comportamento e delle competenze di base***

***miglioramento del processo di inclusione***

***miglioramento del processo di coesione sociale***



## Sezione: Progetti collegati della Scuola

### Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
SPORT DI CLASSE	PAG.35	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%2017%2018%20A%20GGIORNATO.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%2017%2018%20A%20GGIORNATO.pdf</a>

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
DAL GIOCO ALLO SPORT "Il gioco come strumento di apprendimento"	€ 7.764,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 7.764,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Potenziamento dell'educazione fisica e sportiva (Progetto "Sport di Classe")**  
**Titolo: DAL GIOCO ALLO SPORT "Il gioco come strumento di apprendimento"**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	
	DAL GIOCO ALLO SPORT "Il gioco come strumento di apprendimento"



**Descrizione  
modulo**

Il progetto nasce dalla consapevolezza che l'attività motoria è un mezzo fondamentale per il mantenimento dello stato di salute ed è strumento di apprendimento.

**Obiettivi didattico/formativi**

- . Acquisizione di competenze sia disciplinari che trasversali
- Favorire lo sviluppo di comportamenti relazionali basati sul riconoscimento e sul rispetto delle regole per valorizzare le capacità individuali di iniziativa e di soluzione dei problemi
- Promuovere modelli atti a favorire processi di socialità in una logica "inclusiva"

**Contenuti**

L'alfabeto del movimento: schemi motori e schemi posturali

? Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc)

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

? Utilizzare in modo personale il corpo ed il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti

Dal gioco allo sport

? Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi individuali e di squadra e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, interagendo positivamente con gli altri

Le regole, il fair play

? Comprendere il "valore" delle regole e l'importanza di rispettarle per la buona riuscita dell'attività

**Metodologie utilizzate**

Si utilizzerà il metodo induttivo rendendo gli alunni liberi di agire con spontaneità, di manifestare il loro spirito di iniziativa, di estrinsecare la loro capacità creativa e di coltivare le loro personali abitudini

**Attrezzature e materiale**

Le esperienze di attività motoria e sportiva verranno sviluppate utilizzando la palestra scolastica e il giardino della scuola. Per l'esecuzione delle attività verranno utilizzati piccoli e grandi attrezzi.

**Indicatori di risultato**

Migliorare il coordinamento e la motricità

Migliorare il processo d'inclusione

**Risultati attesi**

Atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo

Cooperare e interagire positivamente con gli altri

**Verifica**

Indicatori di qualità/efficacia:

1. Gradimento
2. Partecipazione
3. Apprendimento
4. Trasferimento

**Valutazione**

La valutazione sarà di processo e tesa al miglioramento continuo.

Saranno valutati gli apprendimenti, il comportamento, le competenze attraverso diari di bordo, autobiografie cognitive, rubriche di valutazione.

**Documentazione**

Diario di bordo per l'osservazione sistematica

Schede di verifica individuali e collettive



<b>Data inizio prevista</b>	18/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	19/04/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento dell'educazione fisica e sportiva (Progetto "Sport di Classe")
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGEE86103Q
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	60

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: DAL GIOCO ALLO SPORT "Il gioco come strumento di apprendimento"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Base	Tutor Aggiuntivo (struttura ospitante)	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.764,00 €</b>



## Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	1047 del 05/02/2018 - FSE - Potenziamento del progetto nazionale "Sport di Classe" per la scuola primaria(Piano 1009329)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 7.764,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 7.764,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	1918
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	13/03/2018
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	1919
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	13/03/2018
<b>Data e ora inoltro</b>	27/03/2018 10:08:11
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo da parte dei revisori contabili all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Potenziamento dell'educazione fisica e sportiva (Progetto "Sport di Classe"): <u>DAL GIOCO ALLO SPORT "Il gioco come strumento di apprendimento"</u>	€ 7.764,00	€ 7.764,00
	<b>Totale Progetto "DAL GIOCO ALLO SPORT 'Il gioco come strumento di apprendimento'"</b>	<b>€ 7.764,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 7.764,00</b>	<b>€ 7.764,00</b>