



Ministero dell'Istruzione
Ufficio Scolastico Regionale per l'Abruzzo
Coordinamento Educazione Motoria, Fisica e Sportiva

PROGETTO

“Dalla strada alle Olimpiadi”

IL GIOCO TRADIZIONALE

PARTE DEL PATRIMONIO CULTURALE IMMATERIALE

Le motivazioni del progetto

Dopo aver raggiunto ottimi risultati nell'a.s. 2020-2021, il progetto prosegue con la ricerca di favorire la protezione, la conservazione e l'interpretazione della diversità nonché con il consolidamento del patrimonio di un territorio o di una regione che sono una sfida importante per qualsiasi comunità o gruppo, ovunque.

I GIOCHI TRADIZIONALI

I giochi tradizionali sono praticati fin dai tempi antichi in Italia. Essi sono principalmente giochi di origine rurale che sono praticati all'aperto in luoghi pubblici, e che creano una opportunità per l'intrattenimento e le relazioni fra le popolazioni.

Si parte quindi dalla considerazione che i giochi tradizionali sono parte di quel patrimonio culturale immateriale, che contribuisce a rafforzare l'identità delle popolazioni e la creazione di una comune tradizione di carattere nazionale.

I giochi tradizionali rappresentano un fattore di rafforzamento della coesione sociale creando spazi e momenti di rapporto.

Il progetto è finalizzato a creare un tessuto comune in cui si incontrano ed interagiscono realtà con diverse/uguali radici, si pone entro una dimensione interculturale e mira allo sviluppo di una più sensibile coscienza civica

I giochi tradizionali, contemporaneamente cultura e sport, fanno parte di questa ricca diversità sono divertimento, socializzazione ed istruzione.

Giocando impariamo a conoscere i nostri limiti, testiamo la forza e le abilità, impariamo cose nuove su noi stessi e sull'ambiente che ci circonda, troviamo soluzioni, ci confrontiamo con i pericoli, sperimentiamo lavori di gruppo, fantasia, flessibilità.

Il progetto era strutturato in due fasi:

FASE 1 l'Abruzzo siamo noi a.s. 2020-2021

FASE 2 Apriamo l'Abruzzo a.s. 2021-2022

FASE 1 L'ABRUZZO SIAMO NOI a.s. 2020-2021

Ha visto la realizzazione della formazione dei docenti, la produzione del materiale all'interno delle scuole, produzione di elaborati con diverse modalità espressive, l'attuazione di gran parte dei giochi indicati nel progetto.

Sono state coinvolte le **classi della scuola secondaria di primo grado** delle 4 province abruzzesi attivando in ciascun Istituto un percorso di partecipazione, scambio, integrazione.

Il progetto si è svolto con la ricerca "delle tradizioni motorie" che ogni scuola ha condotto sul suo territorio.

Prevedeva:

1. La riscoperta delle feste tradizionali con eventuale partecipazione su tutto il territorio
2. Una fase di Istituto per tutti gli alunni ed eventualmente appuntamenti territoriali e Regionali.
3. La realizzazione di un cortometraggio e/o documentario (ad opera delle scuole coinvolte) che testimoniassero in modo personale l'esperienza vissuta dai ragazzi della durata massima di 4 minuti.

FASE 2 APRIAMO L'ABRUZZO a.s. 2021-2022

Intende far entrare in contatto i "ragazzi dell'Abruzzo" con altre regioni e verificare l'universalità del valore positivo del gioco che è movimento, ludicità, agonismo, regole

Ogni scuola potrà scegliere i giochi tradizionali di una regione a scelta e di cui cercare, inoltre le tradizioni locali, le differenze le similitudini

Gli studenti verranno a conoscenza delle differenti realtà geografiche, culturali, economiche e sociali e del cammino che ogni "diversa realtà" percorre per arrivare ad un punto comune che è la pratica agonistica di uno sport.

FINALITA' DEL PERCORSO FORMATIVO

- a) Favorire, attraverso attività motorie coinvolgenti ed approfondimenti teorici motivanti, l'acquisizione di competenze specifiche utili al raggiungimento di obiettivi formativi
- b) Focalizzare i diversi significati di gioco e le sue trasformazioni nell'attuale società
- c) Maturare la coscienza della propria corporeità sia come padronanza motoria e disponibilità sia come capacità relazionale per integrarsi, differenziarsi e quindi interagire col gruppo
- d) Educare al rispetto delle regole, di sé stessi e degli altri e di conseguenza allenare alla salute indicando corretti comportamenti di vita sportiva ed una corretta educazione alimentare
- e) Permettere la conoscenza dei contenuti di alcune discipline sportive meno praticate, come premessa all'inserimento nei curricula scolastici, attraverso una metodologia atta a valorizzare non solo gli aspetti formativi, ma, grazie all'attività ludica, a sviluppare il senso della collaborazione e della socializzazione.
- f) Stimolare alla cooperazione in modo da potenziare il senso di appartenenza ad una comunità che cresce nel rispetto delle radici di appartenenza e delle diversità altrui
- g) Usare la tecnologia per sentirsi vicini
- h) Acquisire "una cultura sportiva" che promuova la pratica motoria come costume di vita utile a prevenire il disagio giovanile e ad arginare la dispersione scolastica; favorire l'inclusione di tutti gli alunni, integrando le diverse abilità
- i) Promuovere la pratica motoria utile a favorire un corretto comportamento nell'attività agonistica, e a contenere le cause che determinano la diffusione dei "borderline sportivi".

OBIETTIVI GENERALI

- 1) Recuperare le abilità dei ragazzi in difficoltà
- 2) Sviluppare la capacità di adattamento motorio a situazioni nuove
- 3) Acquisire la padronanza di abilità di gesti e comportamenti atletici
- 4) Organizzare le conoscenze acquisite per realizzare progetti motori comuni
- 5) Conoscere le regole dei giochi di strada/tradizionali comuni presi in oggetto
- 6) Avere fiducia nelle proprie potenzialità
- 7) Educare al recupero del valore integrale della persona
- 8) Sviluppare la capacità di imparare giocando
- 9) Individuare relazioni fra eventi, fenomeni e comportamenti
- 10) Accettare l'insuccesso in qualsiasi forma proposta
- 11) Considerare come partendo da differenti culture si arrivi ad onorare l'ideale Olimpico in un clima di leale competizione
- 12) Favorire la cooperazione iniziando dalla vita di classe e partecipare alla vita di gruppo condividendo il rispetto di regole
- 13) Ridurre le forme di pregiudizi e di stereotipi attraverso la conoscenza delle situazioni reali
- 14) Acquisire la capacità di analisi e di comprensione dei fattori che condizionano i diversi stili di vita
- 15) Conservare e diffondere il gioco tradizionale, come risorsa integrante dello sviluppo culturale e rafforzare l'identità di riferimento per la popolazione.
- 16) Valorizzare il patrimonio della tradizione locale: recuperare le memorie perdute e riconoscersi in un ritmo di generazioni.
- 17) Ricostruire saperi sovrapponendo i propri stili di vita a quelli di coloro che ci hanno preceduti, senza nostalgia o improbabili desideri di ritorno al passato, ma con una progressiva acquisizione di forme di esperienza utili per un futuro possibile.
- 18) Contribuire al processo di crescita attraverso la conoscenza e la pratica dei giochi tradizionali attinti dal patrimonio culturale del territorio e sperimentati attraverso la dimensione del gioco motorio.

OBIETTIVI SPECIFICI

- 1) Approfondire la conoscenza dei giochi del nostro territorio (le regole, gli strumenti e gli aspetti socio - culturali che li caratterizzano) e scoprire le similitudini con le tradizioni popolari di altri luoghi
- 2) Sviluppare e migliorare la capacità di relazionarsi con gli altri e con gli oggetti.
- 3) Promuovere la conoscenza del gioco tradizionale attraverso nuove tecnologie.
- 4) Instaurare legami tra diverse realtà con l'organizzazione di eventi legati al gioco tradizionale nelle sue diverse forme.
- 5) Migliorare la capacità di organizzare la propria azione nei giochi non sportivi.
- 6) Stimolare negli alunni l'individuazione delle similitudini gestuali dal movimento del gioco al gesto tecnico-specifico, attraverso l'analisi personale, la ricerca, la mimica ed il disegno grafico.
- 7) Individuare gli schemi motori dei giochi di strada che risultano propedeutici a diverse discipline sportive olimpiche.

ATTIVITÀ DA REALIZZARE

- 1) Illustrazione del progetto da parte dei Docenti agli alunni coinvolti
- 2) Svolgimento pratico dei giochi tradizionali indicati nella scheda
- 3) Riordino delle fonti storiche della Regione scelta attraverso informazioni ricavate dall'analisi di video e foto.
- 4) Preparazione dei materiali necessari, assegnazioni di compiti e ruoli.
- 5) Videoconferenze.
- 6) Consulenze di esperti in campo sportivo, musicale, canoro, culinario, religioso anche in modalità on line.
- 7) Raccolta di foto o materiale inerente per eventuale mostra.
- 8) Creazione e realizzazione di attrezzi necessari allo svolgimento dei giochi, attraverso la strutturazione di laboratori specifici.
- 9) Eventuale ideazione da parte degli alunni di una scheda individuale di partecipazione alle gare, che rilevi il proprio piazzamento nei singoli giochi.
- 10) Organizzazione di momenti di gioco in cui il punteggio si determina attribuendo ad ogni alunno il piazzamento ottenuto nelle singole gare; la somma dei piazzamenti indicherà il "totale punti" acquisiti da ciascuno allievo per la classifica nella classe.
- 11) Collaborazione e scambio di informazioni tra scuole in remoto per agevolare la conoscenza tra gli alunni e per lo scambio di informazioni, notizie, curiosità
- 12) "Sezione didattica". Questa sezione deve portare alla realizzazione di un elaborato (con libere modalità espressive, spot, clip, filmato, video,....) valutato da una commissione che stilerà la classifica finale.
- 13) Gli elaborati dovranno essere inviati entro il **20 maggio 2022.**

FORMAZIONE

Il 28 ottobre 2021 si è svolto il corso di aggiornamento "Giochi e Sport tradizionali" per Docenti, proposto dall'USR Abruzzo in collaborazione con la FIGEST, che ha seguito la formazione online avvenuta nel precedente a.s. 2020/2021.

DESTINATARI

Il progetto è riservato a studentesse e studenti regolarmente iscritti e frequentanti le Istituzioni scolastiche secondarie di primo grado e al biennio delle Istituzioni scolastiche di secondo grado - statali e paritarie

Le rappresentative di Istituto (anche più di una) potranno essere composte da

n. max 14 partecipanti ragazzi

n. max 14 partecipanti ragazze

N.B. *Dovranno essere coinvolti alunni/e che rivestano la funzione di "reporter", organizzatori e giudici di gara.*

RISORSE UMANE PROFESSIONALI

Docenti di Educazione Fisica e coinvolgimento del Consiglio di Classe.

RISORSE ESTERNE

Collaborazioni con Enti locali, Federazioni e Società Sportive, Associazioni, docenti specializzati, gruppi folkloristici, ecc.

VERIFICA

La verifica degli apprendimenti, si realizzerà sia per le attività svolte in gioco sia per la ricerca oltre Regione. L'incremento del processo formativo si evidenzierà dalle rilevazioni effettuate durante ed al termine del progetto tramite il materiale prodotto.

L'efficacia dell'intervento in gioco si realizzerà nelle manifestazioni indicate precedentemente.

La realizzazione di un cortometraggio e/o documentario comune (ad opera delle scuole coinvolte) testimonierà in modo personale l'esperienza vissuta dai ragazzi.

Le modalità di verifica e i criteri di valutazione saranno adottati dal corpo docente.

TEMPI

Il progetto si svolgerà nell'anno scolastico 2021/2022 (Seguirà comunicazione in base alle adesioni delle Istituzioni Scolastiche della regione)

Il progetto si concluderà con la manifestazione "POSSIAMO DIRE DI AVERCELA FATTA." Nell'ambito di L'Aquila Città Europea dello Sport" – (Festival dei giochi di strada)

CRONOPROGRAMMA

AZIONI	SCADENZE
Inserimento della disciplina SPORT TRADIZIONALI nei CAMPIONATI STUDENTESCHI	15 MARZO
invio del progetto con scheda di adesione allegata	22 marzo
svolgimento del progetto	Aprile /Maggio 2022
consegna degli elaborati	20 maggio 2022
Manifestazione "L'Aquila Città Europea dello Sport"	10 maggio 2022