

“OLIMPIADI JUNIOR”

COMPITO DI REALTA’



IC SANREMO PONENTE
Plesso Ospedaletti



Classe III Ospedaletti a.s 2022-2023

Docenti:

Crea Maria Rosa

Minazzo Stefania

Panebianco Luisella

Repellini Sarah

La classe 3[^] di Ospedaletti, nel mese di maggio, ha affrontato il compito di realtà assegnatole a inizio anno “Olimpiadi junior”.

In base alle indicazioni fornite dalla Commissione, le insegnanti hanno sviluppato le 5 fasi previste dal progetto:

Fase 1 ◊ in data 10/05/2023 brainstorming guidato sull'importanza delle regole (1 ora). L'attività è stata svolta in palestra e gli alunni, disposti in un grande cerchio, sono stati invitati a riflettere sulle principali regole di convivenza civile e a scrivere in forma di parole-chiave ciò che hanno elaborato; attraverso l'utilizzo del programma Word Cloud i bambini hanno inserito le parole emerse durante il lavoro guidato e hanno realizzato una mappa.

Fase 2 ◊ in data 11-17-18/05/2023 elaborazione dei giochi sportivi e le rispettive regole (2 ore). Gli alunni in classe sono stati divisi in piccoli gruppi di 4/5 unità e hanno inventato delle attività ludiche con il materiale richiesto (striscia di carta semirigida di 50 cm, una pallina da tennis e/o una palla). I bambini hanno compilato una griglia guida impostata dalle docenti e in seguito hanno esposto a turno oralmente le proprie idee ai componenti degli altri gruppi.

Fase 3 e 4 ◊ in data 24-25/05/2023 scrittura al computer dei giochi inventati e rappresentazione grafica tramite disegno (2 ore). Gli alunni sono stati portati in aula informatica per scrivere con il programma di scrittura libre office i diversi giochi inventati.

Fase 5 ◊ in data 31/05/2023 svolgimento dei giochi inventati e realizzazione di cartellone (3 ore). I bambini hanno organizzato le postazioni di gioco nel cortile antistante la scuola e in palestra e, a turno, i diversi gruppi hanno provato i giochi pensati. Al termine è stato realizzato un cartellone riepilogativo sull'esperienza vissuta.

BRAINSTORMING E CREAZIONE DI SQUADRE INCLUSIVE!

I°
fase





IDEE CONFRONTI GRUPPI INCLUSIVI PER VALORIZZARE LE DIVERSITA'

- * Competenza alfabetica funzionale
(Brainstorming e giochi inventati)
- * Competenza digitale
(trascrizione al PC dei giochi)
- * Competenza imparare ad imparare
- * Competenza in materia di cittadinanza



II FASE FANTASIA:

- INVENTARE GIOCHI CON IL MATERIALE DISPONIBILE (PROPOSTI NEL COMPITO DI REALTA')
- PIANIFICAZIONE DEI GIOCHI



- ☺ GIOCHI IDEATI IN GRUPPO.
- ☺ PIANIFICATI.
- ☺ RISCritti AL PC
- ☺ RIPRODOTTI GRAFICAMENTE
- ☺ SVOLGIMENTO: MINI OLIMPIADI

A SQUADRE

Il vero sportivo:

☺ DESCRIZIONE

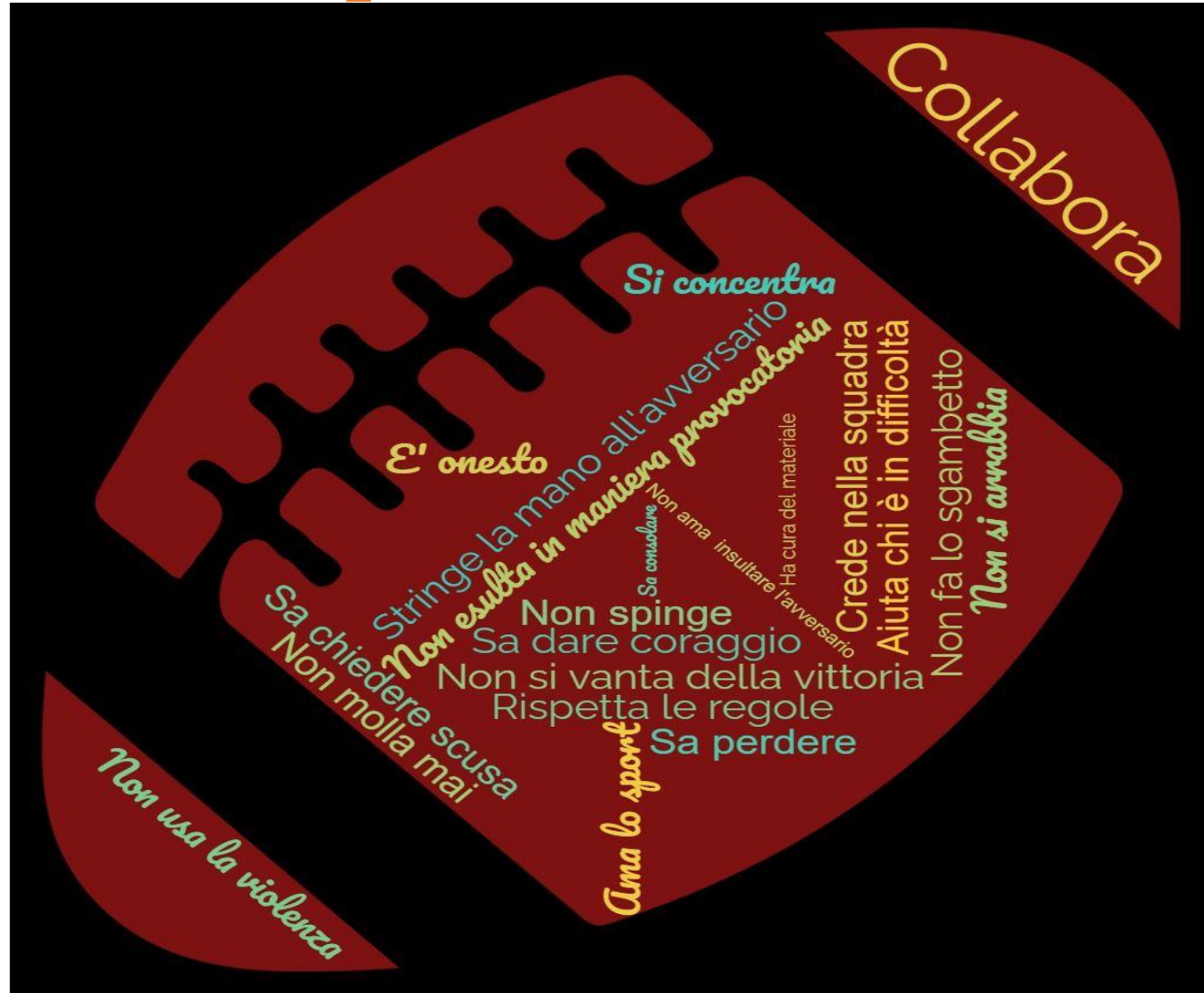
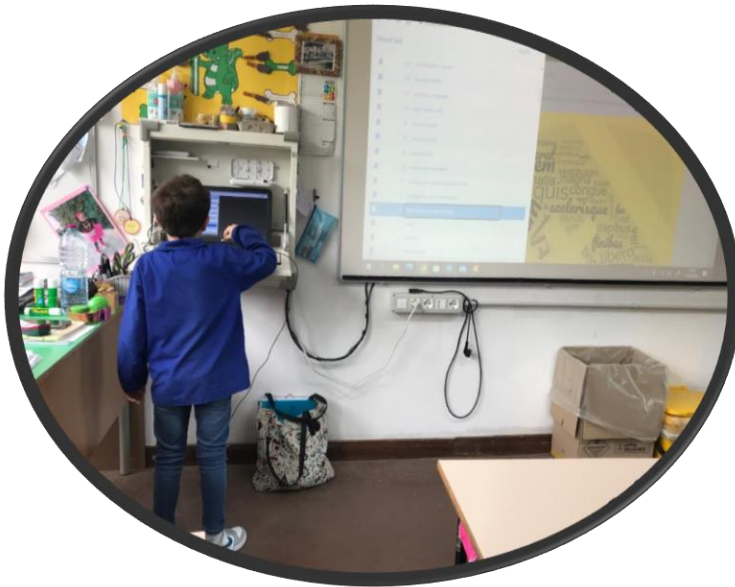
☺ REGOLE

☺ MODALITA' GIOCO

☺ TEMPI

☺ SCOPO

☺ DIVERTIMENTO



3 FASE:

RIPRODUZIONE DIGITALE



GIOCO 1



Becca la striscia



AMBIENTE: in palestra



MATERIALE: 1 pallina e un
cartoncino rigido di 50 cm



N°. GIOCATORI: 2 squadre da 12



TEMPI: 15 MINUTI

DESCRIZIONE:

Per iniziare la sfida i 2 avversari si siedono 1 davanti all'altro a distanza di metri; uno avrà in mano la pallina mentre l'altro la striscia con sopra scritti dei punti.

Il giocatore con la striscia deve metterla a terra e iniziare a muoverla a destra e a sinistra, prima lentamente poi aumentando la velocità con il passare del tempo.

Il giocatore con la palla deve colpire la striscia in movimento, cercando di far rimbalzare la palla sul punteggio più alto. Tutti i giocatori hanno a disposizione 3 tiri. Ad ogni turno giocano 2 coppie di avversari.

Dopo che avranno lanciato la palla tutti i giocatori, verrà fatta la somma dei punti di ogni squadra.

SCOPO: Vince chi totalizza un punteggio più alto.

GIOCO 2



Music game



AMBIENTE: aperto



MATERIALE: cartone e pallina



N°. GIOCATORI: almeno 5



TEMPI: 15 MINUTI

DESCRIZIONE:

2 giocatori si posizionano uno di fronte all' altro tenendo la striscia dai due estremi. Essi devono tenere una pallina in equilibrio.

All' inizio del gioco un bambino inizia a cantare e quando smette i due giocatori con la striscia devono cercare di lanciare la pallina contro uno dei giocatori che si è precedentemente posizionato nelle vicinanze.

I giocatori che devono essere colpiti non possono muovere i piedi ma solo il busto.

Chi non viene preso fa punto.

SCOPO: Non farsi prendere dalla pallina.

GIOCO 3



Palla al centro



AMBIENTE: Palestra



MATERIALE: 1 palla, 1 striscia cartone



N°. GIOCATORI: squadre da 8

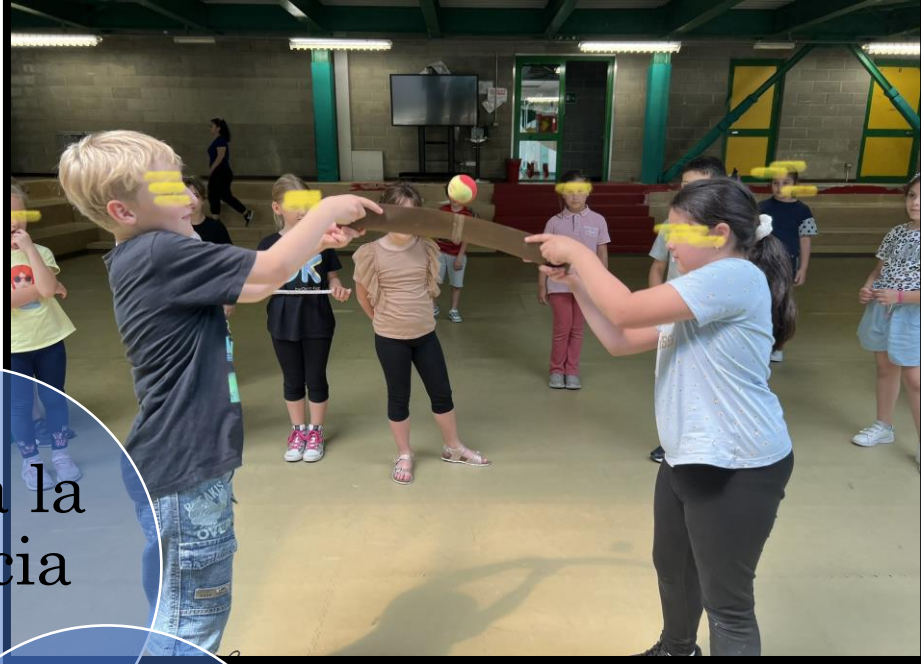


TEMPI: 30minuti

Descrizione:

Dopo aver posizionato la striscia per terra, le due squadre si mettono in fila indiana, uno di fronte all'altra, lasciando la striscia in mezzo. I due avversari si devono passare la palla facendola rimbalzare sulla striscia. Chi non colpisce la palla o la fa cadere è eliminato. La squadra che finisce per prima tutti i giocatori perde

SCOPO: Eliminare tutti i giocatori della squadra avversaria



Becca la striscia

Music game

Palla al centro

Via alle Olimpiadi Junior !!!



GIOCO 4



Pallina intrappolante



AMBIENTE: Aperto



MATERIALE: Striscia di
cartone, pallina



N°. GIOCATORI: squadre da 3



TEMPI: Quanto vuoi

Descrizione:

I due avversari si posizionano uno di fronte all'altro, a distanza di 2metri.

Per segnare l'esatta metà tra i due giocatori si utilizza una striscia di carta semirigida sulla quale viene posizionata una palla.

Al via dell'arbitro i due giocatori dovranno cercare di prendere per prima la palla; il primo che la prende deve colpire l'avversario per fare punto, in caso contrario il punto va all'avversario.

SCOPO: Vince chi fa primo 20 punti.

GIOCO 5



Rimbalzino



AMBIENTE: Aperto, palestra



MATERIALE: 1 palla, 1 striscia

cartone



N°. GIOCATORI: squadre da 4/8



Tempi: 25 minuti



Descrizione:

Per prima cosa deve essere posizionata la striscia di carta a terra.

Il giocatore si deve sedere di schiena a 4 metri di distanza dalla striscia e per fare punto, dovrà lanciare la palla oltre la striscia.

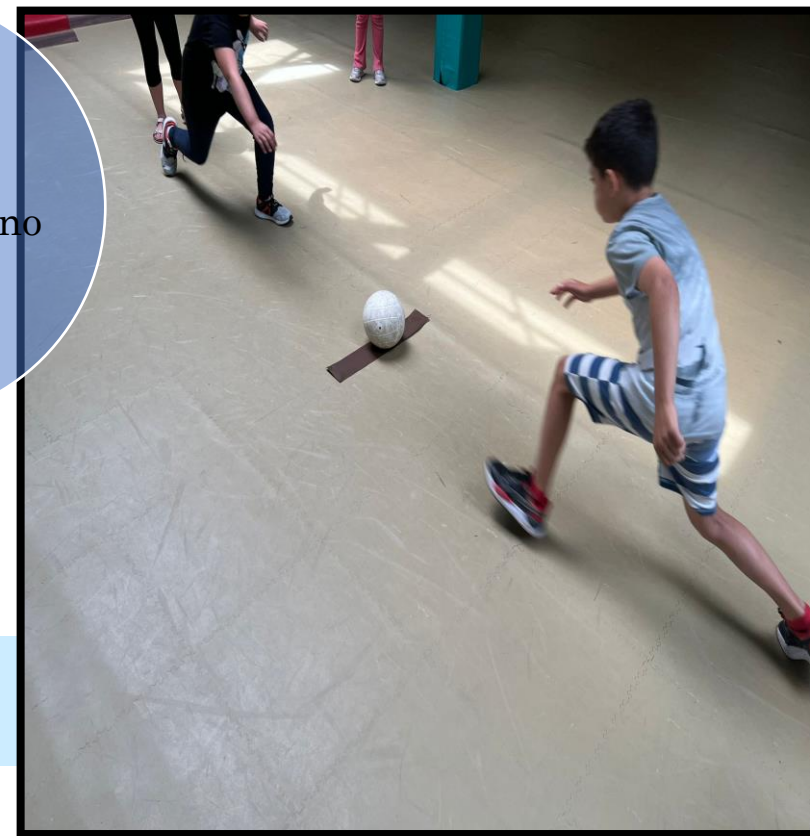
Scopo: arrivare a 10 punti per primo.



Squadre

Pallina
intrappolante

Rimbalzino



COOPERATIVE LEARNING: RIPRODUZIONE GRAFICA DEI GIOCHI



4° FASE
CREATIVITÀ





RUBRICA VALUTATIVA

	PARZIALE o MANCATO RAGGIUNGIMENTO	INIZIALE RAGGIUNGIMENTO	COMPLESSIVO RAGGIUNGIMENTO	COMPLETO E SICURO RAGGIUNGIMENTO
Saper ascoltare e riflettere sull'importanza delle regole condivise.				
Comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.				
Conoscere ed utilizzare il programma di videoscrittura Word.				
Usare diversi schemi motori combinati tra loro.				

AUTOVALUTAZIONE

Questa attività ti è piaciuta? Perché?

♡♡

Se dovessi ripetere questo compito, cosa faresti
diversamente? ♡♡

Hai aiutato i tuoi compagni?

I tuoi compagni ti hanno aiutato?

Hai avuto difficoltà? Come le hai superate?

ELABORATO FINALE: CARTELLONE



Grazie per
l'attenzione!!