



*Ministero dell'Istruzione,
dell'Università e della Ricerca*



*Presidenza
del Consiglio dei Ministri*



ALFABETIZZAZIONE MOTORIA NELLA SCUOLA PRIMARIA REGIONE PIEMONTE

“DALLE INDICAZIONI PER IL CURRICOLO ALLE UNITA’ DI APPRENDIMENTO”-

RELATORE: PROF. ALESSANDRA MARINELLO

ANNO SCOLASTICO: 2009/2010



**“E’ MEGLIO COSTRUIRE UNA TESTA BEN FATTA O UNA TESTA PIENA?..
“EDGAR MORIN, 2000”**

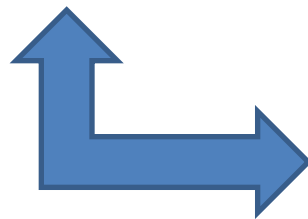
Morin invita insegnanti, studenti e cittadini a riflettere sull’attuale stato dei saperi e sulle sfide che caratterizzano la nostra epoca. Per rendere queste sfide affrontabili è indispensabile una riforma dell’insegnamento e dell’educazione. Ma per realizzarla si esige una riforma dell’organizzazione dei saperi, ormai disgiunti e frazionati, inadeguati ad affrontare problemi che richiedono approcci multidisciplinari. Come realizzarla? Solo attraverso il pensiero complesso.

**COMPITO DELLA SCUOLA E' EDUCARE
ISTRUENDO LE NUOVE GENERAZIONI,
E QUESTO E' IMPOSSIBILE SENZA
ACCELTARE LA SFIDA DELL'INDIVIDUAZIONE
DI UN SENSO DENTRO LA TRASMISSIONE**

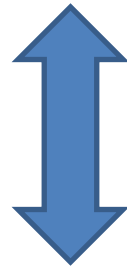
- **DEI SAPERI;**
- **DELLE ABILITA';**
- **DELLE COMPETENZE**



LA PROGETTAZIONE E LA PROGRAMMAZIONE DEL CURRICOLO DI CORPO, MOVIMENTO E SPORT.



CHI EDUCHIAMO?



IL NOSTRO COMPITO E':

- educare la “persona”: un essere unico e irripetibile.
- e-ducere, tirar fuori, ogni bambino ha bisogno di essere aiutato a scoprire il valore di se stesso, delle cose e della realtà.
- educare a conoscere, ad accettare, a tirar fuori e costruire sé, solo entrando in rapporto con la realtà che lo circonda.



**LA SCUOLA E' LUOGO DI INCONTRO E DI CRESCITA DI PERSONE.
PERSONE SONO GLI INSEGNANTI E PERSONE SONO GLI ALLIEVI.**

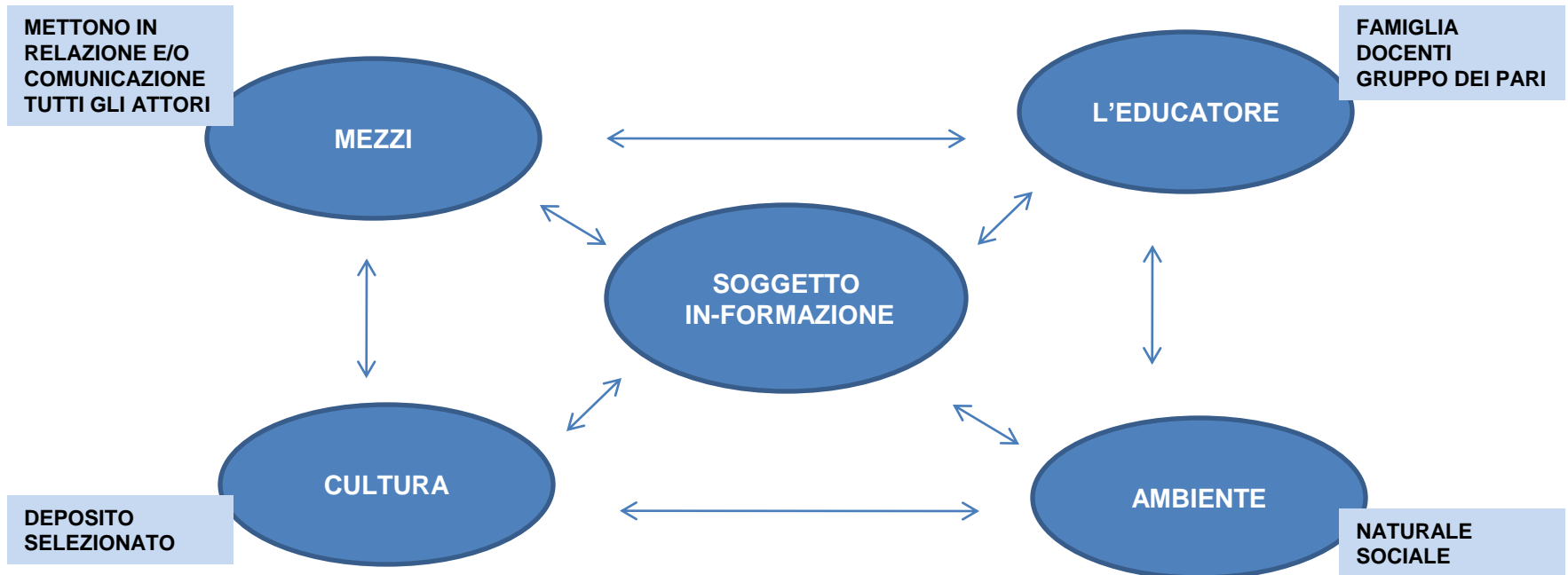


OBIETTIVO DELLA SCUOLA E'

- QUELLO DI FAR NASCERE "IL TARLO" DELLA CURIOSITA',
LO STUPORE DELLA CONOSCENZA.
- LA VOGLIA DI DECLINARE IL SAPERE CON LA FANTASIA, LA
CREATIVITA', L'INGEGNO, LA PLURATLITA' DELLE APPLICAZIONE DELLE
PROPRIE CONOSCENZE, ABILITA' E COMPETENZE.
- ESSERE UN LUOGO IN CUI LE DIVERSITA' E LE DIFFERENZE SONO
CONDIVISE.
- L'UNICO OBIETTIVO CHE E' LA CRESCITA DELLA PERSONA.

CHI E CHE COSA SONO ATTORI DEL PROCESSO EDUCATIVO?

L'EDUCAZIONE E' UN RAPPORTO DI E TRA PERSONE SEMPRE IN RELAZIONE TRA LORO.





LA SCUOLA NEL NUOVO SCENARIO



CENTRALITA' DELLA PERSONA



PER UNA NUOVA CITTADINANZA



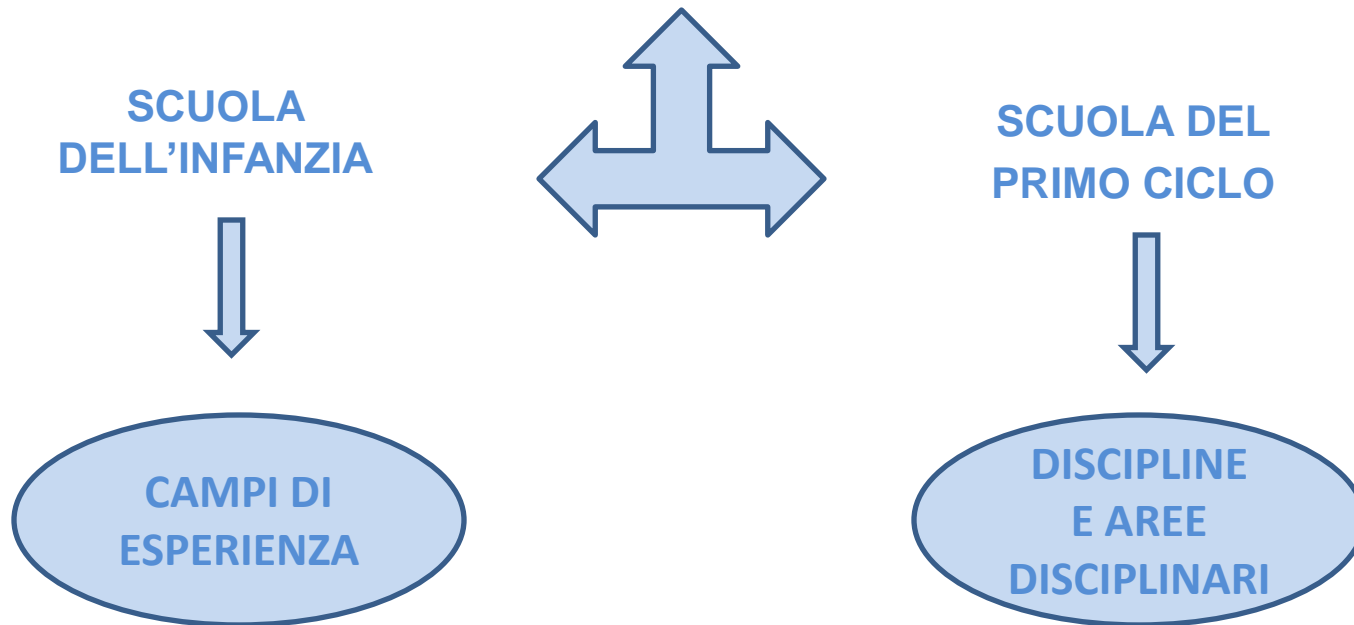
PER UNA NUOVO UMANESIMO

L'ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO

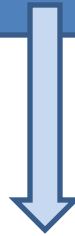


1. LA **COSTRUZIONE DEL CURRICOLO** E' IL **PROCESSO** ATTRAVERSO IL QUALE SI **SVILUPPANO E ORGANIZZANO** LA RICERCA E L'INNOVAZIONE EDUCATIVA.
2. IL **CURRICOLO** SI DELINEA CON PARTICOLARE ATTENZIONE ALLA **CONTINUITA'** DEL **PERCORSO EDUCATIVO** DAI **3 AI 14 ANNI**.
3. OGNI SCUOLA PREDISPONE IL **CURRICOLO** ALL'INTERNO DEL **P.O.F.** (PIANO DELL'OFFERTA FORMATIVA), NEL RISPETTO DELLE FINALITA', DEI **TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**, DEGLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO POSTI DALLE INDICAZIONI.

ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO



TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE



TRAGUARDI POSTI AL TERMINE DEI PIÙ SIGNIFICATIVI SNODI DEL PERCORSO CURRICOLARE, DAI TRE A QUATTORDICI ANNI.

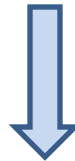
- RAPPRESENTANO RIFERIMENTI PER GLI INSEGNANTI.
- INDICANO PISTE DA PERCORRERE.
- AIUTANO A FINALIZZARE L'AZIONE EDUCATIVA ALLO SVILUPPO INTEGRALE DELL'ALUNNO.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO



- SONO **OBIETTIVI DISCIPLINARI STRATEGICI** AL FINE DI RAGGIUNGERE I TRAGUARDI PER LO **SVILUPPO DELLE COMPETENZE**.
- SONO **DEFINITI IN RELAZIONE AL TERMINE DEL TERZO E DEL QUINTO ANNO DELLA SCUOLA PRIMARIA E AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO.**

VALUTAZIONE



- AGLI INSEGNANTI COMPETE LA RESPONSABILITÀ DELLA **VALUTAZIONE** E DELLA **CURA DELLA DOCUMENTAZIONE DIDATTICA**, LA SCELTA DEI RELATIVI **STRUMENTI** IN BASE AI **CRITERI DELIBERATI DAL CONSIGLIO D'ISTITUTO E COLLEGIO DOCENTI**.
- LA **VALUTAZIONE PRECEDE, ACCOMPAGNA E SEGUE I PERCORSI CURRICOLARI**.
- ASSUME UNA **FUNZIONE FORMATIVA**, DI ACCOMPAGNAMENTO DEI **PROCESSI DI APPRENDIMENTO** E DI STIMOLO AL **MIGLIORAMENTO CONTINUO**.
- **AUTOVALUTAZIONE D'ISTITUTO** CHE HA LA FUNZIONE DI INTRODURRE MODALITÀ RIFLESSIVE SULL'INTERA ORGANIZZAZIONE DELL'OFFERTA EDUCATIVA E DIDATTICA DELLA SCUOLA, AI FINI DI UN **CONTINUO MIGLIORAMENTO**.

**SCUOLA
DEL
PRIMO CICLO**

COMPRENDE

1. SCUOLA PRIMARIA
2. SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO.

LA FINALITA' E' LA PROMOZIONE
DEL PIENO SVILUPPO DELLA
PERSONA.

LA SCUOLA

1. ACCOMPAGNA GLI ALUNNI NELL'ELABORARE IL SENSO DELLA PROPRIA ESPERIENZA;
2. PROMUOVE L'ALFABETIZZAZIONE DI BASE;
3. PONE LE BASI PER L'ESERCIZIO DELLA CITTADINANZA ATTIVA;
4. PROMUOVE APPRENDIMENTI SIGNIFICATIVI E GARANTISCE IL SUCCESSO FORMATIVO.



SCUOLA PRIMARIA

INDICAZIONI DISCIPLINARI PER IL CURRICOLO

“CORPO MOVIMENTO SPORT”

LA PROGETTAZIONE DIDATTICA PROMUOVE:

1. L'ORGANIZZAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI IN MANIERA PROGRESSIVAMENTE ORIENTATA AI SAPERI DISCIPLINARI;

2. LA RICERCA DELLE CONNESSIONI FRA I SAPERI DISCIPLINARI E LE COLLABORAZIONI FRA I DOCENTI.

(IL RAGGRUPPAMENTO DELLE DISCIPLINE IN AREE INDICA UNA POSSIBILITÀ DI INTERAZIONI E COLLABORAZIONI FRA LE DISCIPLINE SIA ALL'INTERNO DI UNA STESSA AREA, SIA FRA TUTTE LE DISCIPLINE).

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

al termine della classe terza della scuola primaria

IL CORPO E LE FUNZIONI SENSO-PEERCETTIVE

Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente; riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche).

IL MOVIMENTO DEL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

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

Sapere controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.

Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche.

Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi.

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO - ESPRESSIVA

Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza.

Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive.

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e pre-sportivi, individuali e di squadra, e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del "valore" delle regole e dell'importanza di rispettarle.

SICUREZZA E PREVENZIONE, SALUTE E BENESSERE

Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.
Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali.

Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali.

Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di conoscere e apprezzare molteplici discipline sportive.

Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.

Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.

Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare.

Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza e il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva.

COME COSTRUIRE UN'UNITA' DI APPRENDIMENTO?

INFORMAZIONI PRELIMINARI
SCUOLA:
CLASSE:
TOTALE ALLIEVI:.....(MASCHI.....) (FEMMINE.....)
EVENTUALI ALLIEVI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI:
PERIODO DI SVOLGIMENTO:
TITOLO DELL'U.A:
TEMPI:
N° LEZIONI:
LUOGO:
ORARIO:

UNITÀ D'APPRENDIMENTO

Disciplinare Interdisciplinare Educazione Progetto Laboratorio

ANALISI DEL CONTESTO

- 1) RISORSE DELLA SCUOLA:
UMANE (studenti, docenti, eventuali operatori esterni; FINANZIARIE; STRUMENTALI; STRUTTURALI.
- 2) RISORSE DELLA CLASSE:

SITUAZIONE DI PARTENZA

Verifica iniziale: Conoscenze, abilità, comportamenti e relazioni.

OBIETTIVI FORMATIVI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

OBIETTIVI SPECIFICI D'APPRENDIMENTO

CONOSCENZE (SAPERE)

ABILITÀ' (SAPER FARE)

APPRENDIMENTI ATTESI

STRATEGIE METODOLOGICHE

La strategia metodologica è lo strumento che l'insegnante ritiene più opportuno adottare per svolgere un'attività e per raggiungere un obiettivo. Tale strategia è strettamente connessa all'età dei bambini, ai contenuti da sviluppare ed agli obiettivi da perseguire.

ATTIVITÀ DIDATTICHE ED EDUCATIVE E ADATTAMENTI PER GLI ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVE SPECIALI

L'ambientazione (contestualizzazione) può variare in relazione alle attività didattiche proposte nell'ambito curricolare dai vari docenti. (fiabe, note, film di animazione, ecc)

SOLUZIONI ORGANIZZATIVE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

COMPETENZE (SAPER ESSERE)

VERIFICA

Verifica finale: Conoscenze, abilità, comportamenti e relazioni.

VALUTAZIONE

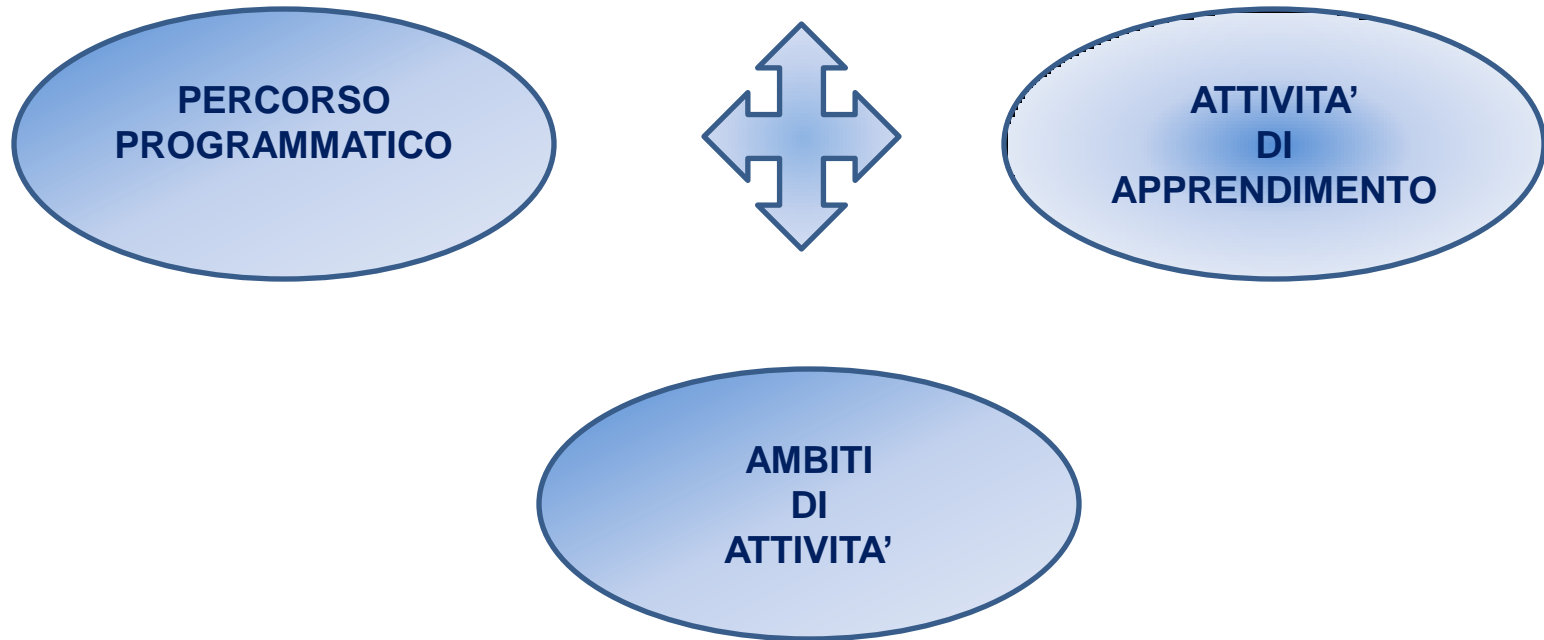
DOCUMENTAZIONE

Eventuale documentazione prodotta durante l'U.A. (disegni degli alunni, fotografie, video, ecc.) Schede di osservazione, ecc

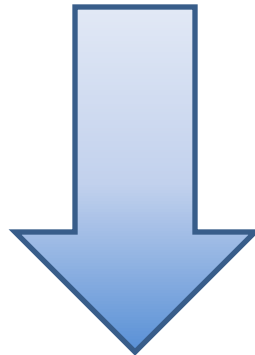
RIFLESSIONE DEL DOCENTE

Positività e negatività emerse durante il processo e modifiche apportate: la R-A fa parte anche dell'autovalutazione del docente degli esperti.

ARTICOLAZIONE PROGETTUALE



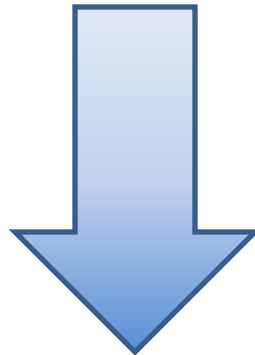
**PERCORSO
PROGRAMMATICO**



PERCORSO PROGRAMMATICO Classe PRIMA

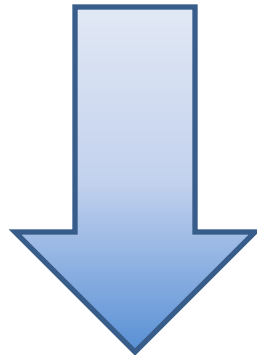
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	APPRENDIMENTI ATTESI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
<p>Il corpo e le funzioni senso-percettive</p> <p>-Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente</p> <p>-Riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche).</p>	<p>-Conoscere ,riconoscere e denominare le varie parti del corpo</p> <p>-Conoscere,riconoscere, differenziare e verbalizzare differenti percezioni sensoriali</p> <p>-Riconoscere e discriminare oggetti in base alle percezioni</p> <p>-Interpretare stimoli esterni che consentono di adattarsi all'ambiente</p>	
<p>Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <p>-Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc).</p> <p>-Sapere controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo</p> <p>-Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche</p> <p>-Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi</p>	<p>-Collocarsi in posizioni diverse in rapporto ad altri e/o oggetti</p> <p>-Utilizzare gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali</p> <p>-Conoscere e utilizzare i diversi schemi posturali e motori</p> <p>-Utilizzare l'equilibrio statico</p> <p>-Utilizzare la lateralità</p> <p>-Utilizzare la gestualità fino-motoria (oculo-manuale) con piccoli attrezzi nelle diverse attività</p>	<p>-L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali</p>
<p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</p> <p>-Utilizzare in modo personale il corpo ed il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza</p> <p>-Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive</p>	<p>-Utilizzare il corpo ed il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche</p> <p>-Comprendere il linguaggio dei gesti</p>	<p>-Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali</p>
<p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <p>-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, accettando i propri limiti, cooperando ed interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del "valore" delle regole e l'importanza di rispettarle</p>	<p>-Partecipare al gioco rispettando indicazioni e regole</p> <p>-Comprendere il valore delle regole</p>	<p>-Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza e il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva</p> <p>-Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di conoscere ed apprezzare molteplici discipline sportive.</p> <p>-Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche</p>
<p>Sicurezza e prevenzione, salute e benessere</p> <p>-Conoscere ed utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività</p> <p>-Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria</p>	<p>-Conoscere ed utilizzare gli spazi di attività, gli attrezzi,e adottare semplici comportamenti igienico-alimentari in aula e in palestra</p>	<p>-Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri</p> <p>-Riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e ad un corretto regime alimentare</p>

AMBITI DI ATTIVITA'



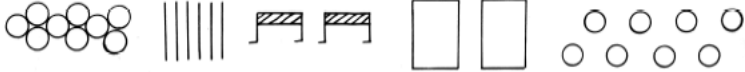
QUADRO AMBITI DI ATTIVITA' Classe PRIMA		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO	VERIFICA APPRENDIMENTI ATTESI
IL CORPO E LE FUNZIONI SENSO-PERCETTIVE	Imitiamo gli animali	<i>Vedi scheda di osservazione</i>
	Siamo una scatola	
	Imitiamo la palla	
	Viaggiamo in un mondo fantastico	
	Giochiamo con il corpo	
IL MOVIMENTO DEL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO ED IL TEMPO	Giocherelliamo con gli attrezzi	<i>Vedi scheda di osservazione</i>
	Saltiamo	
	Giochiamo con la palla	
	Improvvisiamo	
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	Ci divertiamo con i palloncini	<i>Vedi scheda di osservazione</i>
	Ascoltiamo la musica	
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	Leggiamo il giornale	<i>Vedi scheda di osservazione</i>
	Disponiamoci in gruppo	

**ATTIVITA'
DI
APPRENDIMENTO**



ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO Classe PRIMA

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO : il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo
Titolo: "Saltiamo"

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>-Ordine sparso, un cerchio a testa a terra. Camminare liberi per la palestra nello spazio esterno ai cerchi, al segnale iniziare a correre saltando i cerchi che si incontrano; al secondo segnale riprendere a camminare e al successivo saltare i cerchi a piedi uniti. -Ogni alunno fermo in un cerchio: girare intorno, camminarvi sopra in equilibrio, saltare a piedi uniti avanti, dietro a dx e sx. -Raccogliere il proprio cerchio e saltarlo come una corda avanti e indietro, prillare il cerchio e quando è basso provare a saltarci dentro. -Rotolare il cerchio in modi diversi. - Gioco delle macchinine: tenere il cerchio a due mani come un volante e immaginare di guidare una macchina spostandosi per al palestra. -PERCORSO: posizionare una serie di cerchi in modo alternato (saltare da uno a due piedi), 6 bacchette (salti laterali), 2 ostacoli bassi (saltare di corsa), 2 materassi a terra orizzontali da saltare, cerchi a zig zag per saltare dal piede dx al sx nel cerchio corrispondente.</p>  <p>- Gioco: PRENDI IL CERCHIO Vedi gioco N°6 Giocabolario classe prima</p>	<p>- Intera palestra - Cerchi - Ordine sparso</p> <p>-Metà palestra - Cerchi, bacchette, ostacoli 2 materassi - Fila</p> <p>- Campo pallavolo - Cerchi - 2 squadre</p>	<p>- Gioco: LE CASETTE. Tanti cerchi a terra pari al numero dei giocatori meno uno. Al via tutti corrono liberamente, al segnale entrano velocemente nel cerchio più vicino, chi non trova il cerchio è eliminato. Vince l'ultimo giocatore rimasto. Togliere più di un cerchio alla volta - Cambiare i modi di saltare gli attrezzi. - Proporre il percorso sotto forma di gara</p>	<p>-Collocarsi in posizioni diverse in rapporto ad altri e/o oggetti -Utilizzare gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali -Conoscere e utilizzare i diversi schemi posturali e motori. -Utilizzare l'equilibrio statico - Utilizzare la lateralità -Utilizzare la gestualità fino-motoria (oculo-manuale) con piccoli attrezzi nelle diverse attività.</p>

Giocabolario

Giochi per la classe PRIMA

1) RUBA BANDIERA DEGLI ANIMALI

Alunni divisi in due squadre numerate per 1, in base al numero dei giocatori, e disposte una di fronte all'altra, come nel gioco tradizionale; l'insegnante chiama un animale e un numero. I bambini corrispondenti a quel numero vanno verso l'insegnante con l'andatura dell'animale chiamato e cercano di prendere la bandiera; chi vi riesce per primo deve correre verso la propria squadra senza essere toccato dall'avversario: se ci riesce guadagna il punto, se è toccato il punto andrà all'altra squadra.

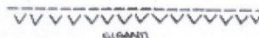
2) IL CACCIATORE

Gli animalletti del bosco (bambini) sono tutti disposti in cerchio a occhi chiusi. L'insegnante gira e tocca chi sarà il cacciatore. Al via tutti scappano compreso il cacciatore scaltro che, per catturare gli animalletti, deve toccarli. Chi è toccato dal cacciatore deve fermarsi a gambe divaricate e potrà essere liberato da un compagno che gli passi sotto le gambe.

Dopo alcuni minuti di gioco, per dare tempo di recupero, si torna in cerchio ed è scelto un nuovo cacciatore.

3) DRAGHI E GIGANTI

I bambini disposti sulla riga di fondo campo (giganti), tranne 3 di loro (draghi) che sono proni sulla riga centrale rivolti verso i compagni e vicino ad ognuno è posto un cerchio contenente 3 cinesini (tesoro). Al via, i giganti si avvicinano al tesoro in punta di piedi per cercare di rubarlo. Al comando dell'insegnante "si svegliano i draghi", questi si alzano e cercano di catturare i giganti che tornano velocemente nella loro casa (linea di partenza). Chi è toccato diventa drago e si unisce agli altri draghi. I giganti toccati in possesso del tesoro lo devono restituire.





**IL MATERIALE DEL PROGETTO PILOTA NAZIONALE
È SCARICABILE AL SEGUENTE INDIRIZZO ...**

<http://www.coni.it/index.php?6995>

*L'oggetto dell'educazione
non è dare all'allievo
una quantità
sempre maggiore
di conoscenze,
ma è "costruire in lui
uno stato interiore profondo,
una sorta di polarità dell'anima
che l'orienti
in un senso definito,
non solamente durante l'infanzia,
ma per tutta la vita".*

E. Durkheim



BIBLIOGRAFIA

- AA.VV.**, *“Processi educativi e progettualità pedagogica”* Torino, Tirrena stampatori, 1999.
- BLANDINO G., GRANIERI B.**, *“La disponibilità ad apprendere. Dimensioni emotive nella scuola e formazione degli insegnanti”* Milano, Raffaello Cortina Editore, 1995.
- CALVANI A.**, *“Elementi di didattica. Problemi e strategie”*, Roma, Carocci Editore, 2000.
- LANEVE C.**, *“Elementi di didattica generale”*, Ed. La Scuola, Brescia 1998.
- MORIN E.**, *“La testa ben fatta”*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2000.
- MEINEL K.**, *“Teoria del movimento”*, SSS, Roma, 1984.
- SCHMIDT W. – WRISBERG C.**, *“Apprendimento Motorio e Prestazione”*, SSS, Roma, 2000.
- SOTGIU P. – PELLEGRINI F.**, *“Attività motorie e processo educativo”*, SSS, Roma, 2003.