

“GUASTELLIADI”

All together!

Prima fase – Introduzione

Quando? **5 dicembre.**

Il docente di Sostegno (o altro docente in classi in cui non sia presente) introduce il progetto “Le Guastelliadi” attraverso una presentazione interattiva (link Canva) e un videomessaggio degli alunni della III F, protagonisti della prima edizione.

La prima edizione prevedeva quattro giochi, pensati a partire dalle caratteristiche dell’alunno con disabilità: staffetta, ruba palla, calcio balilla umano, orienteering.

Visto che le nuove Guastelliadi coinvolgeranno tutta la scuola, arricchiremo il programma con nuove attività. Gli alunni avranno un ruolo attivo perché saranno chiamati a individuare i nuovi giochi. Come?

Ogni classe sarà stimolata a riflettere sul compagno con disabilità, sul suo funzionamento, i suoi punti di forza e di debolezza. Alla luce dei dati emersi, ogni classe dovrà inventare un gioco di squadra (anche piccolo gruppo), pensato a partire dalle caratteristiche del compagno. L’obiettivo del gioco è la promozione di relazioni positive tra pari.

Se nella classe non è presente un alunno con disabilità, si potrà comunque pensare a un’attività ludica inclusiva, centrata sulle caratteristiche del gruppo.

Seconda fase – Inventiamo le gare!

Quando? **Gennaio-marzo**

Cosa serve? Scheda di osservazione (dell’alunno e/o della classe): abilità, motivazione, interessi, facilitatori, barriere (cosa sa fare, cosa gli piace fare, quali sono i suoi interessi, cosa lo aiuta a superare le difficoltà, cosa costituisce un ostacolo).

Cosa deve produrre ogni classe? In assetto cooperativo e laboratoriale ogni classe dovrà inventare un gioco, descriverlo, scriverne il regolamento, realizzare eventuali materiali necessari per l’esecuzione, documentare le fasi del lavoro, girare un video dimostrativo del gioco stesso.

Terza fase – Socializzazione e selezione gare

Quando? **Marzo.**

Ciascuna classe socializzerà le proprie gare attraverso i video realizzati. I docenti referenti per ogni plesso organizzeranno l’evento, probabilmente tramite *Meet*, premiando i giochi più inclusivi e originali.

I giochi selezionati entreranno a far parte del programma delle Guastelliadi.

Quarta fase – Tutti in gara!

Quando? **Maggio.**

Inizio dei tornei per plesso e finale con premiazione.