



Il volo del calabrone

Questo progetto, arrivato alla seconda edizione, comprende una serie di attività in assetto laboratoriale e cooperativo che mobilitano aree diverse e mirano al coinvolgimento di tutti gli alunni in un'ottica autenticamente inclusiva. Il nome "Guastelliadi" contiene un richiamo ai Giochi olimpici, cornice di riferimento dei valori di partecipazione, fair play, solidarietà, uguaglianza, inclusione che la nostra scuola intende promuovere.

Si intende trasferire il concetto di "gioco di squadra" alle relazioni tra pari stimolando l'interdipendenza positiva e il senso di autoefficacia di ciascuno. L'attività si articola in fasi.

In una prima fase ogni classe viene chiamata a progettare e realizzare un'attività ludico-motoria inclusiva, in grado di coinvolgere tutti, in particolare gli alunni con disabilità e/o fragilità di varia natura: si intende creare una situazione di apprendimento che, partendo dalle caratteristiche dei più fragili, riesca a valorizzare i punti di forza di ciascuno.

In una seconda fase le classi saranno coinvolte nei giochi di plesso.

La terza e ultima fase prevede i giochi di istituto e la premiazione.

Cronoprogramma

DICEMBRE	GENNAIO	FEBBRAIO	MARZO	APRILE	MAGGIO
attività di classe					
4 Dicembre: presentazione della nuova edizione delle "Guastelliadi" in occasione della Giornata internazionale delle persone con disabilità					
	programmazione giochi plesso e istituto				
		preparazione delle classi ai giochi			
				giochi di plesso	
		scelta giochi istituto			
					giochi di istituto
					mostra fotografica
					premiazione

Indicazioni operative

- **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, girare un video dimostrativo del gioco stesso.

- **Quali sono gli ambiti tra cui scegliere per progettare l'attività di classe?**

L'attività potrà riguardare uno dei seguenti ambiti:

1. Musica in movimento
2. Giochiamo con le parole - Playing with the Words - Jouer avec les mots - Jugando con las palabras
3. Numeri in corsa
4. Emozioni in gioco

- **Il gioco proposto deve prevedere obbligatoriamente l'attività motoria?**

Sì.

- **Possono essere previste, in aggiunta all'attività motoria, altre attività riconducibili ad altre discipline (italiano, matematica, inglese ecc.)?**

Sì, tutte quelle che possano favorire l'inclusione e una maggiore coesione del gruppo classe.

- **Possono partecipare solo le classi dove è presente un alunno con sostegno o anche le classi senza alunni certificati?**

Possono partecipare tutte le classi.

- **I giochi progettati faranno parte del programma dei giochi delle Guastelliadi di fine anno?**

Entreranno a far parte del programma delle Guastelliadi quei giochi che la giuria riterrà più inclusivi e originali.

- **Quali fasi prevede l'attività di classe?**

Sono previste tre fasi:

Fase 1: osservazione e riflessione

Fase 2: progettazione

Fase 3: esecuzione

Fase 1

Osservazione delle caratteristiche dell'alunno e/o della classe: abilità, motivazione, interessi, facilitatori, barriere.

Obiettivo: promuovere una riflessione sulle caratteristiche delle persone coinvolte, in modo da progettare un'attività/gioco inclusivo.

Strumenti: domande guida o scheda di osservazione

Esempio:

Caso 1: nella classe **è presente** un alunno con disabilità.

1. Quali sono le sue caratteristiche?
2. Che cosa sa fare?
3. Quali attività gli piacciono?
4. Quali sono i suoi interessi?
5. A quale tipo di gratificazione è sensibile? (rinforzi)
6. Cerca la relazione con i compagni? Con chi?
7. Quali compagni sono più sensibili e più predisposti alla relazione d'aiuto?
8. Cosa gli dà fastidio o lo innervosisce?
9. Quali situazioni / atteggiamenti del gruppo classe ostacolano la sua partecipazione alle attività?
10. In classe sono presenti altri alunni "fragili"?
11. Ci sono alunni che vengono isolati/ tendono a isolarsi?
12. Il gruppo classe è coeso o evidenzia problemi relazionali?

Caso 2: nella classe **non è presente** un alunno con disabilità

1. In classe sono presenti alunni fragili? (con BES o senza)
2. Il gruppo classe è coeso o evidenzia problemi relazionali?

3. Com'è il clima di classe?
4. Quali sono le caratteristiche della classe in termini di ascolto attivo/passivo, partecipazione, interessi.

Fase 2

Progettazione dell'attività sulla base delle osservazioni e dei dati raccolti.

Fase 3

Esecuzione della gara e documentazione dell'attività svolta.

Link ai materiali utili per la presentazione delle Guastelliadi 2023 - 24:

https://drive.google.com/drive/folders/1vMzVLhKv11gPjCemb7GfebyeHcTSc4hr?usp=drive_link