

**SINTESI PROGETTO PDS 2023 – 2024**

<b>A. Descrizione del progetto</b>	
<b>A1. TITOLO DEL PROGETTO</b>	<b>VOLLEY S3</b>
<b>A2. REFERENTE DEL PROGETTO</b>	MURO VERONICA
<b>A3. PRIORITA' A CUI SI RIFERISCE</b>	POTENZIARE LA COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E LA CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE
<b>A4. AREA PROGETTUALE DEL PTOF</b>	AREA DELLA PREVENZIONE AREA DEL BENESSERE PSICOFISICO
<b>A5. DESTINATARI DEL PROGETTO</b>	ALUNNI E ALUNNE DELLA CLASSE 3 <sup>^</sup>
<b>A6. OBIETTIVI SPECIFICI DEL PROGETTO</b>	<p>Gli obiettivi generali dell'intervento sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Promuovere lo sviluppo motorio del bambino, attraverso la stimolazione degli schemi motori e posturali di base, e l'organizzazione spazio-temporale degli stessi.</li> <li>• Promuovere la conoscenza, percezione e coscienza del corpo.</li> <li>• Promuovere lo sviluppo sociale del bambino, inteso come educazione alla competizione e alla cooperazione, e alla condivisione delle regole, all'autocontrollo.</li> <li>• Promuovere lo sviluppo affettivo ed emotivo, attraverso proposte, che mirano a stimolare la partecipazione in modo autonomo e personale del bambino.</li> </ul> <p>Gli interventi sui bambini hanno come obiettivo specifico la gestione e il consolidamento degli schemi motori e posturali fondamentali, e quindi la creazione di una disponibilità motoria che permetterà la gestione di condotte più complesse e soprattutto di imparare giocando. Il mezzo fondamentale per il coinvolgimento dei bambini è la palla. La progressione dell'intervento vede l'introduzione della palla come giocattolo, prima da manipolare poi per sviluppare condotte motorie sempre più complesse, in quanto riferite ad un oggetto in movimento. Avendo cura di gestire la progressione adattandola alle capacità dei singoli allievi, mettendo formule di gioco che permettano agli allievi di affrontare con successo l'apprendimento del Volley S3.</p>
<b>A7. CONTENUTI E ATTIVITA'</b>	<p><u>CONTENUTI:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi di avviamento alla pallavolo (la palla che rotola, che rimbalza e che vola).</li> <li>• Giochi per allenamento dei fondamentali (battuta, ricezione,alzata, attacco).</li> <li>• Il gioco Volley S3.</li> <li>• Il gioco Spikeball.</li> <li>• Sitting-volley (la pallavolo paralimpica)</li> </ul>

	<p><u>ATTIVITA'</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Livelli di gioco Volley S3 e Spikeball:</li> <li>• WHITE: livello in cui è consentito bloccare sempre la palla;</li> <li>• GREEN: livello in cui è consentito bloccare una volta la palla all'interno della singola azione di gioco, escluso per il tocco di rinvio nel campo avversario (nello Spikeball Green è ammesso su terzo tocco, auto-alzarsi la palla);</li> <li>• RED: livello in cui non è consentito bloccare la palla.</li> </ul>
<p><b>A7. METODOLOGIA, SUSSIDI DIDATTICI</b></p>	<p><u>METODOLOGIE:</u></p> <p>Nel progetto le proposte tecniche principali sono i giochi del "Volley S3" e dello "Spikeball" che permettono di "giovani" al gioco della pallavolo in maniera diversa, avvalendosi di tre concetti fondamentali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il GIOCO, attraverso la proposta di attività ludiche;</li> <li>• La FACILITAZIONE, con la modifica di alcune regole della pallavolo (la palla si potrà "bloccare" e potrà "rimbalzare a terra") e adattando la proposte anche agli alunni con disabilità;</li> <li>• La FLESSIBILITÀ, con la possibilità di variare la dimensione del campo,</li> <li>• L'altezza della rete e il numero di giocatori per squadra.</li> <li>• Il centro dell'attenzione nelle attività promozionali proposte deve essere il "divertimento" del bambino.«S» dall'inglese «spike», che vuol dire «schiacciata»: è il gesto tecnico che il giocatore di pallavolo esegue per colpire la palla e fare punto nel campo avversario.</li> <li>• Con una rete idealmente infinita per unire razze, religioni e culture e per far divertire tutti giocando a pallavolo. 3 sono i tocchi della pallavolo, 3 sono le parole chiave del progetto: SPORT, SQUADRA e SALUTE.</li> <li>• Le forme (o principi metodologici) con cui si realizza l'intervento:       <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La forma ludica in cui si dà spazio al gioco come elemento fondamentale per l'apprendimento del bambino in cui il risultato, la vittoria o la sconfitta, deve essere vissuto in chiave educativa.</li> <li>2. La forma variata in cui si propone una variabilità e molteplicità di situazioni che il bambino deve affrontare, in modo tale che possa partecipare in modo personale secondo il proprio sviluppo motorio.</li> <li>3. La forma polivalente l'intervento deve evitare una specializzazione precoce ed i rischi di uno sviluppo unilaterale.</li> <li>4. La forma partecipata l'intervento mira a stimolare la partecipazione personale del ragazzo rendendolo protagonista del proprio processo di alfabetizzazione motoria.</li> <li>5. L'obliquità, la proposta deve essere accessibile a tutti gli alunni, indipendentemente dal loro grado di sviluppo motorio, e di abilità motoria.</li> </ol> </li> </ul>

## B. Pianificazione

**B.1 FASI DEL PROGETTO.** (Descrivere l'arco temporale nel quale si attua. Illustrare le principali fasi operative individuando le attività da svolgere.)

AZIONI	PERIODO	N.ORE	SOGGETTI COINVOLTI
CONDIVISIONE DEL PROGETTO CON I TEAM DEI DOCENTI	SETTEMBRE-OTTOBRE 2023	1	TEAM DEI DOCENTI
ORGANIZZAZIONE E ATTUAZIONE DEGLI INCONTRI	MARZO-MAGGIO 2024	MINIMO 4 ORE- MAX 6 ORE	-ESPERTO -DOCENTE DI ED.FISICA DELLA CLASSE 3 <sup>^</sup>

**B.2 PERSONALE COINVOLTO** (Indicare i profili di riferimento dei docenti, non docenti e collaboratori esterni che si prevede di utilizzare)

### Personale interno

NOME	COGNOME
Veronica	Muro

### Esperti esterni

ESPERTO	QUALIFICA	ENTE DI APPARTENENZA	OGGETTO DELL'INCARICO
Il C.T. FIPAV metterà a disposizione tramite i Centri Minivolley e le Società Sportive di Pallavolo personale qualificato (diplomati ISEF o allenatori federali) con esperienze specifiche, in quanto l'intervento non dovrà limitarsi al solo aspetto tecnico, ma sviluppare anche contenuti psicologici, pedagogici, metodologici, didattici e sociali.	istruttori	C.T. FIPAV	

## C. Monitoraggio e verifica

**C.1 MONITORAGGIO E VERIFICA**

MODALITA' DI VALUTAZIONE DEL PROGETTO (fare riferimento ad indicatori misurabili):

Strumenti utilizzati per rilevare gli indicatori

- intervista
- questionario di rilevazione delle conoscenze iniziali
- questionario di gradimento
- presenze
- test di valutazione dei contenuti
- osservazioni in itinere

Data: 24/10/2023

Firma del referente del progetto: Veronica Muro