

PALLA BATTAGLIA

Solo un gioco?

a cura di Marisa Vicini

Unità di Apprendimento di Educazione Fisica, dalla classe 1^a alla 5^a

La proposta seguente contiene cinque Unità di Apprendimento di Educazione Fisica (non interdisciplinare, quindi), tutte centrate sulle medesime competenze, sviluppate con progressione dalla classe 1^a alla classe 5^a, contenenti alcuni suggerimenti per approfondimenti interdisciplinari, varianti al gioco con proposte crescenti per difficoltà, adattamenti per BES, collegamenti con l'Educazione Civica, schede operative e di autovalutazione per gli studenti, schede di verifica delle conoscenze/abilità e di valutazione delle competenze per i docenti. Nulla vieta al docente di proporre tutte e cinque le UdA, o parti di esse, all'interno di un solo anno o di più annualità, utilizzando quindi periodi più lunghi di quelli suggeriti per ciascuna UdA, che sono di circa 12-14 ore, nel rispetto del criterio della progressività e della complessità crescente.

La competenza principale attorno alla quale ruota l'intera proposta è quella in materia di *cittadinanza*, realizzata attraverso lo sviluppo di un gioco molto noto come la **palla battaglia** (conosciuto anche con tanti altri nomi: palla prigioniera, palla avvelenata, ecc.), con un *focus* particolare sul piano motorio sulla consapevolezza delle proprie potenzialità e limiti, e sul piano trasversale sul rispetto delle regole e sulla capacità di lavorare in gruppo, capacità non ancora ben strutturate nei primi anni della Scuola Primaria ma che si consolidano a partire dai 6/7 anni (dipende dal grado di sviluppo e dal *background* dei bambini).

Nella tabella che segue riportiamo in sintesi gli elementi principali di ciascuna UdA. Nella prima parte della tabella troviamo le **competenze attese** (del profilo ed europee), **comuni a tutte le classi**, dalla 1^a alla 5^a. Ciò che cambia saranno i traguardi per lo sviluppo delle competenze, gli obiettivi di apprendimento, i contenuti, diversi per ciascuna annualità, nel rispetto del principio della progressività e della complessità crescenti, che verranno approfonditi nelle specifiche UdA. Nella seconda parte della tabella si descrivono gli **elementi specifici di ciascuna annualità**, nella colonna di sinistra vengono riportati la classe, il titolo del gioco e la normativa di riferimento, mentre nella colonna di destra alcuni dei possibili collegamenti

interdisciplinari, che il docente potrà sviluppare ulteriormente collegando gli argomenti svolti in Educazione Fisica ad altri ambiti disciplinari.

Dal punto di vista metodologico, i principi cui abbiamo fatto riferimento sono validi per tutti i giochi proposti nelle cinque UdA e il loro scopo è quello di avvicinare i bambini all'esperienza della **competizione, della vittoria e della sconfitta** in maniera graduale, inclusiva, abbordabile da tutti, compresi i più fragili. Ovviamente, sul piano educativo è utile introdurre anche momenti di pura competizione perché essa fa parte della vita, ma bisogna arrivarci attrezzati. I principi sono i seguenti.

- **Chiarezza delle regole e dei ruoli.** Occorre sempre specificare bene le regole in modo da non incorrere in equivoci; il modo con cui si presenta un gioco e le sue regole motiva i bambini e li appassiona.
- **Gioco come occasione di problem solving.** Il gioco è sempre situazionale, presenta cioè dei contesti problematici che i bambini devono risolvere mediante soluzioni efficaci.
- **Chi perde non deve essere eliminato dal gioco.** È chiaro che in una competizione – come anche nello sport e nella vita – c'è sempre chi vince e chi perde, ma a questa evidenza ci si può arrivare per gradi; per questo motivo è importante proporre delle varianti che consentano a tutti i bambini di giocare il maggior tempo possibile divertendosi. Questa soluzione perché, purtroppo, chi è più fragile è sempre colui che viene eliminato per primo e quindi è il bambino che esce dal gioco; per evitare che ciò avvenga in tempi brevi, si possono studiare delle regole che consentano di far giocare tutti e a lungo.
- **Vincono tutti quelli che...** È una possibile regola che deriva dalla precedente, che consente a tutti i bambini di trovare qualche vantaggio/vittoria nel gioco. In questo gioco, vincono tutti quelli che... riescono a giocare una partita intera, anche se sono presi come prigionieri; vincono tutti quelli che... sono riusciti a rispettare le regole del gioco; vincono tutti quelli che... hanno colpito almeno un avversario; vincono tutti quelli che... hanno preso almeno una volta la palla quando erano in prigione.

I giochi proposti in ciascuna UdA costituiscono il contesto all'interno del quale si può sviluppare e migliorare la competenza del **problem solving**, nel senso che costituiscono situazioni problematiche altamente motivanti e significative per i bambini, che li costringono – in un certo senso – a mettere in atto delle strategie per la loro risoluzione. Per tale motivo, possono essere considerati a ragione dei veri e propri **compiti unitari in situazione**. Essi – come è giusto che sia – permettono anche l'emergere di **conflitti**, per risolvere i quali si chiede ai bambini di trovare da soli una soluzione (cioè in autonomia); spesso, infatti, durante un gioco i bambini si scontrano: in tal caso è altamente educativo che imparino a risolvere tra loro i diverbi, confrontandosi, esprimendo e sostenendo le proprie opinioni. Ovviamente, se il conflitto diventa ingestibile, dovrà intervenire l'adulto.

Sintesi dell'UdA

COMPETENZE ATTESE (valide dalla classe 1 ^a alla 5 ^a)	
<p>COMPETENZE DEL PROFILO</p> <p>Tra parentesi vi è il riferimento alle competenze contenute nel Modello ministeriale per la certificazione delle competenze al termine della primaria (D.M. 742/2017).</p>	<p>COMPETENZE EUROPEE</p> <p>Le competenze europee citate sono quelle presenti nel D.M. 742/2017.</p>
<p>1. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti.</p> <p>2. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri (D.M. 742/2017, competenza n. 10).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a imparare. • Competenza in materia di cittadinanza.
<p>3. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori (...) che gli sono congeniali (D.M. 742/2017, competenza n. 8).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consapevolezza ed espressione culturale.

ELEMENTI SPECIFICI DI CIASCUNA ANNUALITÀ (diversi dalla 1 ^a alla 5 ^a)	
<ul style="list-style-type: none"> • Classe • Parole chiave • Normativa 	<p>Possibili collegamenti interdisciplinari</p>
<p>Classe 1^a GIOCO: palla birichina</p> <p>Parole chiave Lanci, prese, conoscenza del corpo e dello spazio</p> <p>Traguardo per lo sviluppo delle competenze L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo (...).</p> <p>Obiettivi di apprendimento (...) organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.</p>	<p>Educazione Civica Promuovere il rispetto verso gli altri (...).</p> <p>Italiano Comprendere e dare istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta (per es. quando si assume il ruolo di conduttore del gioco). Produrre semplici testi (interviste).</p> <p>Inglese Interagire con un compagno per presentare e/o giocare, utilizzando frasi memorizzate adatte alla situazione (il gioco della palla birichina può essere fatto utilizzando l'inglese).</p> <p>Storia Analizzare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio-tempo (competenza richiesta quando realizza le interviste ai genitori e ai nonni).</p> <p>Arte e immagine Elaborare creativamente produzioni personali (disegno di un gioco della tradizione).</p> <p>Geografia Muoversi nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.).</p>

	<p>Matematica Contare oggetti (...) in notazione decimale (gioco dei 10 fratelli); leggere e scrivere i numeri naturali in dotazione decimale (...). Percepire la propria posizione nello spazio e quella di oggetti (la palla), usando termini adeguati (sopra/sotto; destra/sinistra; dentro/fuori; davanti/dietro).</p>
<p>Classe 2^a GIOCO: <i>svuota campo</i></p> <p>Parole chiave Relazione, dalla coppia al piccolo gruppo</p> <p>Traguardo per lo sviluppo delle competenze L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso (...) la padronanza degli schemi motori.</p> <p>Obiettivi di apprendimento Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc).</p>	<p>Educazione Civica Promuovere il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura (...).</p> <p>Italiano. Leggere semplici testi narrativi sul tema del conflitto, cogliendo l'argomento (...). Comporre delle semplici frasi che descrivano un motivo di conflitto accaduto fra due bambini durante un gioco; discutere su come risolverlo.</p> <p>Inglese Scrivere semplici parole e semplici frasi (...) attinenti le attività svolte in palestra, per esempio: gioco, svuota campo, vincere, perdere, squadra, ecc.</p> <p>Arte e immagine Elaborare produzioni personali (...). Disegnare il campo di gioco e al suo interno collocare i giocatori.</p> <p>Geografia Muoversi in uno spazio (...) utilizzando gli indicatori topologici (avanti/dietro; destra/sinistra; dentro/fuori (...)). Disegnare il campo di gioco con i giocatori al suo interno, individuare la posizione dei giocatori e descriverla utilizzando i giusti indicatori, per esempio Maria è a destra di Simone.</p> <p>Matematica Denominare figure geometriche (...), identificando simmetrie. Misurare grandezze (...) utilizzando sia unità arbitrarie, sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).</p>
<p>Classe 3^a GIOCO: <i>colpire le torri del castello</i></p> <p>Parole chiave Prime regole e forme collaborative</p> <p>Traguardo per lo sviluppo delle competenze L'allievo sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura attività sportiva.</p>	<p>Educazione Civica Promuovere il rispetto verso gli altri (<i>fair play</i>).</p> <p>Italiano Produrre semplici testi (...) descrittivi legati a scopi concreti; nel caso del gioco, per ricordare le regole.</p> <p>Arte e immagine Elaborare produzioni personali (...); in questo caso, disegnare momenti significativi del percorso in palestra, o anche, disegnare su un cartoncino le diverse forme geometriche presenti in palestra, tagliarle e poi ricomporle come un puzzle.</p> <p>Geografia Fare la mappa degli spazi utilizzati, leggerla e interpretarla.</p> <p>Matematica Misurare grandezze, per esempio il campo di gioco, il tempo di gioco, ecc.</p> <p>Informatica Giocare al gioco <i>Clash Royale</i> in Internet con l'aiuto dell'insegnante.</p>

<p>Obiettivi di apprendimento Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport.</p>	<p>Storia Analizzare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio-tempo (competenza richiesta quando si chiede ai ragazzi di identificare differenze ed analogie fra il gioco <i>Clash Royale</i> e quello sperimentato in palestra).</p>
<p>Classe 4^a GIOCO: <i>palla battaglia classica</i></p> <p>Parole chiave Regole, ruoli e strategie</p> <p>Traguardo per lo sviluppo delle competenze L'allievo sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestuali tecniche.</p> <p>Obiettivi di apprendimento Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.</p>	<p>Educazione Civica Essere in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione. Descrivere il gioco della palla battaglia utilizzando diversi canali comunicativi: scritto, orale, ppt o video (Informatica).</p> <p>Italiano Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali provare a scrivere. Stendere un testo regolativo che descriva le regole del gioco della palla battaglia sul versante delle varianti (anche creative).</p> <p>Inglese Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte. Provare a descrivere una o più regole della palla battaglia o di sue varianti a dei compagni.</p> <p>Storia Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. Si prenda in considerazione l'origine e l'evoluzione nelle varie culture del gioco tradizionale della palla battaglia.</p> <p>Scienze Avere cura della propria salute, anche dal punto di vista alimentare e motorio (...). Approfondire il rapporto fra l'attività motoria e l'alimentazione, in una prospettiva di benessere e di salute.</p> <p>Arte e immagine Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente (...). Fare un video (o fotografie) di una partita di palla battaglia, guardarla criticamente individuando le azioni fondamentali del gioco, le posizioni dei giocatori, la disposizione in campo, ecc.</p> <p>Matematica Rappresentare relazioni e dati (...). Creare uno o più strumenti per rappresentare gli esiti delle partite di palla battaglia (tabelle, torte, grafici); confrontarsi con i compagni per formulare giudizi e prendere decisioni.</p>
<p>Classe 5^a GIOCO: <i>sviluppo della palla battaglia</i></p> <p>Parole chiave Varianti, ruoli e strategie più complessi</p>	<p>Educazione Civica Promuovere il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura (...). Comprendere la necessità di rispettare gli altri sia durante il gioco (per la sicurezza), sia nell'ascolto delle opinioni altrui.</p>

Traguardo per lo sviluppo delle competenze

L'allievo comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

Obiettivi di apprendimento

Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

Italiano Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta (...). Applicare tali aspetti di competenza ai momenti in cui ci si confronta all'interno della squadra per elaborare nuove regole o strategie di gioco.

Inglese Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. Procedere in tale direzione in rapporto al contesto di gioco di questa UdA.

Scienze Avere cura della propria salute, anche dal punto di vista alimentare e motorio (...). Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali. Approfondire il rapporto fra l'attività motoria e l'alimentazione, in una prospettiva di benessere e di salute. Fare una ricerca, produrre dei testi da presentare ai compagni di classe.

Arte e immagine Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. Analizzare alcune opere pittoriche di Pieter Bruegel il Vecchio (*Giochi di bambini*), individuare analogie e differenze rispetto al gioco tradizionale della palla battaglia.

Matematica Costruire ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista altrui. Applicare tali aspetti di competenza al lavoro di gruppo volto a individuare nuove regole e strategie di gioco.

FORMAT DI CIASCUNA UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Le cinque UdA che seguono sono organizzate seguendo lo stesso **format** che ora andremo a illustrare.

Vi è un **titolo** che si riferisce al gioco che viene sviluppato all'interno del percorso, con indicate anche **le parole chiave** di Educazione Fisica che caratterizzano l'UdA.

A seguire, una breve **introduzione** che illustra a grandi linee di che cosa si tratta, con l'intento di motivare la scelta dell'argomento a livello generale descrivendo l'apprendimento unitario che si intende promuovere.

Viene poi riportata la **normativa** dell'UdA: le competenze attese, che sono comuni a tutti e cinque gli anni (le stesse che sono presenti nella scheda di sintesi iniziale), il traguardo per lo sviluppo delle competenze e gli obiettivi di apprendimento che, al contrario delle competenze attese, variano da anno ad anno. Si riportano anche alcuni dei **collegamenti interdisciplinari**, il cui scopo è quello di mostrare alcune delle aperture che si possono attivare a partire dal gioco. Le UdA presentate sono di Educazione Fisica, quindi a centratura disciplinare, ma nulla vieta che il docente le organizzi e le sviluppi in una prospettiva interdisciplinare.

Segue la **spiegazione del gioco**, vale a dire come si svolge o anche come deve essere spiegato agli allievi; tale spiegazione è completata da una **scheda** che presenta nel dettaglio il gioco e ne illustra alcuni elementi utili per l'organizzazione: *campo e giocatori, scopo del gioco, dinamica del gioco, abilità, regole, ruoli, attrezzi e materiali, varianti*. Di particolare utilità sono le voci: **abilità**, perché suggerisce al docente che cosa osservare sul piano motorio (utile, quindi, per la verifica e la valutazione), e **varianti**, perché offre numerosi spunti per l'adattamento in presenza di allievi BES. In questa sezione sono descritte delle proposte che rappresentano soluzioni alternative e/o integrative rispetto al gioco base, sia nel senso della semplificazione che in quello della complessità. Di fatto, in questa sezione si sviluppano gli adattamenti che rendono possibile l'inclusione di tutti i bambini.

Nella sezione **aspetti metodologici**, sono presentate le metodologie principali utilizzate, spiegate in maniera contestualizzata, vale a dire in rapporto alle proposte dell'UdA, con spunti e suggerimenti di vario tipo.

A seguire vi sono una serie di **schede**, identificabili dal titolo, non numerate; le troviamo pressoché simili in tutte e cinque le UdA, contestualizzate però in base ai contenuti dei vari giochi, alla loro progressione e complessità. In particolare:

- **Scheda operativa e scheda per l'autovalutazione dell'allievo**. Queste due schede sono per l'allievo e possono essere fotocopiate; la prima è una scheda

di lavoro che si può dare in mano agli allievi; la seconda è una scheda di auto osservazione, molto utile per il docente in quanto può desumere da essa il grado di consapevolezza dell'allievo.

- **Scheda di verifica delle abilità e scheda di valutazione delle competenze per i docenti.** La verifica riguarda le abilità messe in atto, mentre la valutazione delle competenze riguarda i descrittori delle competenze attese contestualizzati in base ai contenuti dell'UdA. In questa scheda abbiamo volutamente elencato le competenze del profilo ed europee, così come sono espresse nella scheda per la certificazione delle competenze ministeriale (**D.M. 742/2017**), in modo tale che il docente possa raccogliere anno per anno elementi utili ai fini della loro certificazione, facendone memoria con questa scheda.