

CLASSE 1^a

GIOCO: palla birichina

a cura di Marisa Vicini

PAROLE CHIAVE: lanci, prese, conoscenza del corpo e dello spazio

In classe prima i bambini difficilmente amano giocare in gruppo, rispettando in ciò il loro livello di sviluppo delle capacità sociali (fase egocentrica), per cui abbiamo pensato di proporre un gioco inizialmente individuale, con possibile sviluppo, però, verso le prime forme di collaborazione in coppia o in piccolo gruppo. L'attenzione viene inoltre posta sugli schemi motori di base del lanciare, ricevere, colpire (con le mani e con i piedi), che sono importantissimi per poter giocare ad attività di gruppo, come palla battaglia. Oltre a questi schemi motori si può anche lavorare sull'assunzione di alcune posture (schemi posturali), come la posizione eretta, supina, prona, quadrupedica, che richiedono da parte dei bambini la conoscenza del proprio corpo e un certo livello di sviluppo dello schema corporeo.

NORMATIVA DI RIFERIMENTO

Si riporta a titolo di completezza rispetto alle finalità delle cinque UdA, il quadro di sintesi relativo ai cinque anni, poiché le competenze attese sono sempre le medesime (si veda la parte comune della tabella riferita al percorso dei cinque anni). A seguire, nella seconda parte della tabella (parte specifica per la classe 1^a), si riportano le parole chiave dell'UdA di Educazione Fisica. In particolare, nella colonna di sinistra troviamo oltre al traguardo per lo sviluppo delle competenze maggiormente interessate, gli obiettivi di apprendimento, mentre nella colonna di destra alcuni dei possibili sviluppi interdisciplinari.

Sintesi dell'UdA

PARTE COMUNE AL PERCORSO DEI CINQUE ANNI	
COMPETENZE DEL PROFILO Tra parentesi vi è il riferimento al D.M. 742/2017. Modello ministeriale per la certificazione delle competenze al termine della Primaria.	COMPETENZE EUROPEE Le competenze europee citate sono quelle presenti nel D.M. 742/2017.
1. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. 2. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri (D.M. 742/2017, competenza n. 10).	<ul style="list-style-type: none">• Imparare a imparare.• Competenza in materia di cittadinanza.

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).	• Consapevolezza ed espressione culturale.
--	--

PARTE SPECIFICA PER LA CLASSE 1^a Parole chiave di Educazione Fisica: lanci, prese, conoscenza del corpo e dello spazio	
NORMATIVA DI RIFERIMENTO	Possibili collegamenti interdisciplinari
<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 esempio 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>

SPIEGAZIONE DEL GIOCO

Ogni bambino ha una palla in mano e con essa può muoversi liberamente per lo spazio giocando a suo piacimento. Quando l'insegnante dice "palla birichina", i bambini devono fermarsi come statue tenendo la palla fra le mani. In un secondo tempo l'insegnante darà altri comandi, sempre più difficili. Lo scopo del gioco è quello di eseguire le richieste date commettendo il minor numero di errori. Man mano che i bambini prendono confidenza con la palla, si introducono ulteriori consegne sempre più difficili, utilizzando i piedi o alcune parti del corpo, per esempio, al comando, fermarsi mettendo la palla sulla pancia, lasciando che sia il bambino a trovare la modalità per farlo.

Spiegazione del gioco: palla birichina

Campo e giocatori	Palestra o campo esterno. I giocatori si muovono liberamente, ciascuno con una palla in mano.
Scopo del gioco	Eseguire le indicazioni dell'insegnante.
Dinamica del gioco	I bambini devono assumere le posizioni richieste e/o eseguire le azioni indicate dall'insegnante, commettendo il minor numero di errori.
Abilità	<p>Mani (schema motorio del lanciare e riprendere la palla):</p> <ul style="list-style-type: none"> • lanciare la palla e poi riprenderla; • lanciarla con una sola mano; • lanciarla in alto, far fare un rimbalzo e riprenderla; • lanciarla verso il basso e riprenderla sul rimbalzo; • lanciarla più in alto possibile; • lanciarla in alto, toccare terra e poi riprenderla prima che cada; • lanciarla in alto, fare un giro su se stessi e poi riprenderla; • muoversi controllando la palla con i piedi; • muoversi facendo lo slalom con la palla ai piedi; • muoversi e poi effettuare uno stop della palla; • cercare di sollevare la palla con i piedi; • fare dei palleggi controllando la palla con i piedi. <p>Posture (schemi posturali):</p> <ul style="list-style-type: none"> • assumere le posture richieste: posizione eretta, supina, prona, quadrupedica, su un solo arto inferiore...
Regole	Chi al momento del comando "palla birichina" non è in possesso della palla, esce dal campo di gioco e si dispone vicino al docente con funzioni di aiutante. Rientra in gioco quando un altro bambino esce.
Ruoli	Non ci sono ruoli prestabiliti perché tutti i giocatori possono fare le stesse azioni.
Attrezzi e materiali	Tanti palloni leggeri, morbidi, piccoli, grandi, gonfiabili, da mini-volley, mini-basket, ecc.
Varianti	<ul style="list-style-type: none"> • Nella fase di avvio del gioco, quando l'insegnante dice "palla birichina" i bambini si fermano tenendo la palla in mano. Si può chiedere loro di fermarsi in altro modo, per esempio seduti, a quattro zampe tenendo la palla con una mano (quadrupedia); a pancia in su (supini); a pancia sotto; prona, palla tenuta avanti con braccia tese); su una sola gamba come la gru, ecc. • Un altro gioco che sollecita la manipolazione della palla è il gioco tradizionale dei 10 fratelli, che consiste nell'eseguire una sequenza di lanci della palla al muro in ordine decrescente, dal 10 all'1, di complessità crescente, senza sbagliare. Per esempio si può iniziare lanciando per 10 volte la palla al muro e riprendendola con due mani, poi con la destra, la sinistra, facendo un giro su se stessi prima di riprenderla, abbassandosi a terra, battendo le mani, ecc.

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Quando i bambini sono abbastanza abili nel controllo della palla con le mani si può proporre loro di usare i piedi. • Se si vogliono incrementare le capacità creative, un primo approccio ai ruoli, si può chiedere ai bambini di inventare altri modi di giocare con la palla birichina, per esempio incaricando un bambino di fungere da conduttore del gioco (ruolo), affidando a lui il compito di dare le consegne. • Se si vogliono incrementare le capacità strategiche unitamente alle prime forme collaborative, si può consegnare ai bambini una palla ogni due (alla coppia, quindi), per cui al comando “la palla birichina si ferma tra le due schiene”, i bambini saranno lasciati liberi di trovare il modo di realizzare la consegna data. Altri comandi potrebbero essere: palla pancia contro pancia; palla pancia contro sedere del compagno; palla in alto tenuta solo con le mani, con la fronte, col bacino, ecc. In tal modo l’insegnante può anche osservare il grado di conoscenza dei bambini in relazione alle diverse parti del corpo. |
|--|---|

ASPETTI METODOLOGICI

Chi sbaglia non viene espulso dal gioco, si ferma vicino all’insegnante finché un altro bambino sbaglia e prende il suo posto, poi rientra, per cui i bambini continuano a giocare. Il principio metodologico che si vuol proporre è quindi che *chi perde o sbaglia non deve essere eliminato dal gioco*.

Questo gioco consente, inoltre, ai bambini di imparare tante altre cose. Ne segnaliamo alcune. Sul versante delle abilità motorie, fermarsi al comando come statue è difficile per un bambino di 6 anni perché richiede il controllo della postura e dell’equilibrio, per cui se i bambini fanno fatica a fermarsi come statue è importante continuare con giochi analoghi, anche perché ai bambini piace molto questa tipologia di gioco. Si pensi ad esempio al gioco tradizionale 1-2-3 stella. Altre abilità implicate riguardano lo schema motorio del lanciare/ricevere che presuppone sia la capacità di manipolare la palla sia di effettuare il lancio vero e proprio, con un grado di intensità e di forza adeguati allo spazio e al tempo; in questo caso entra in gioco anche la coordinazione spazio-temporale nel senso di esecuzione della giusta traiettoria di lancio per indirizzare la palla in un dato spazio. Quando i bambini raggiungono tale controllo, si possono inserire giochi di mira con bersagli da colpire, come il classico gioco del *bowling*. Lo schema motorio di base del lanciare/ricevere verrà ulteriormente approfondito nella successiva UdA di classe 2^a “Svuota campo”.

SCHEDA OPERATIVA PER L'ALLIEVO

COGNOME NOME DATA

GIOCO: PALLA BIRICHINA

INTERVISTA I GENITORI E/O I NONNI PER CONOSCERE QUALI GIOCHI FACEVANO DA PICCOLI.

1. INTERVISTATO:	2. INTERVISTATO:
..... DATA DATA
QUANDO AVEVI LA MIA ETÀ, QUALE GIOCO PREFERIVI? DESCRIVILO, E SPIEGA PERCHÉ TI PIACEVA.	QUANDO AVEVI LA MIA ETÀ, QUALE GIOCO PREFERIVI? DESCRIVILO, E SPIEGA PERCHÉ TI PIACEVA.
QUALI ALTRI GIOCHI FACEVI CON I TUOI AMICI?	QUALI ALTRI GIOCHI FACEVI CON I TUOI AMICI?
QUANTO TEMPO DEDICAVI A GIOCARE?	QUANTO TEMPO DEDICAVI A GIOCARE?
IN QUALE LUOGO GIOCAVI PREFERIBILMENTE?	IN QUALE LUOGO GIOCAVI PREFERIBILMENTE?

**DOPO AVER ESEGUITO LE INTERVISTE,
RISPONDI ALLE SEGUENTI DOMANDE.**

I GIOCHI DEI GENITORI E DEI NONNI SONO GLI STESSI
CHE PIACCIONO A TE?

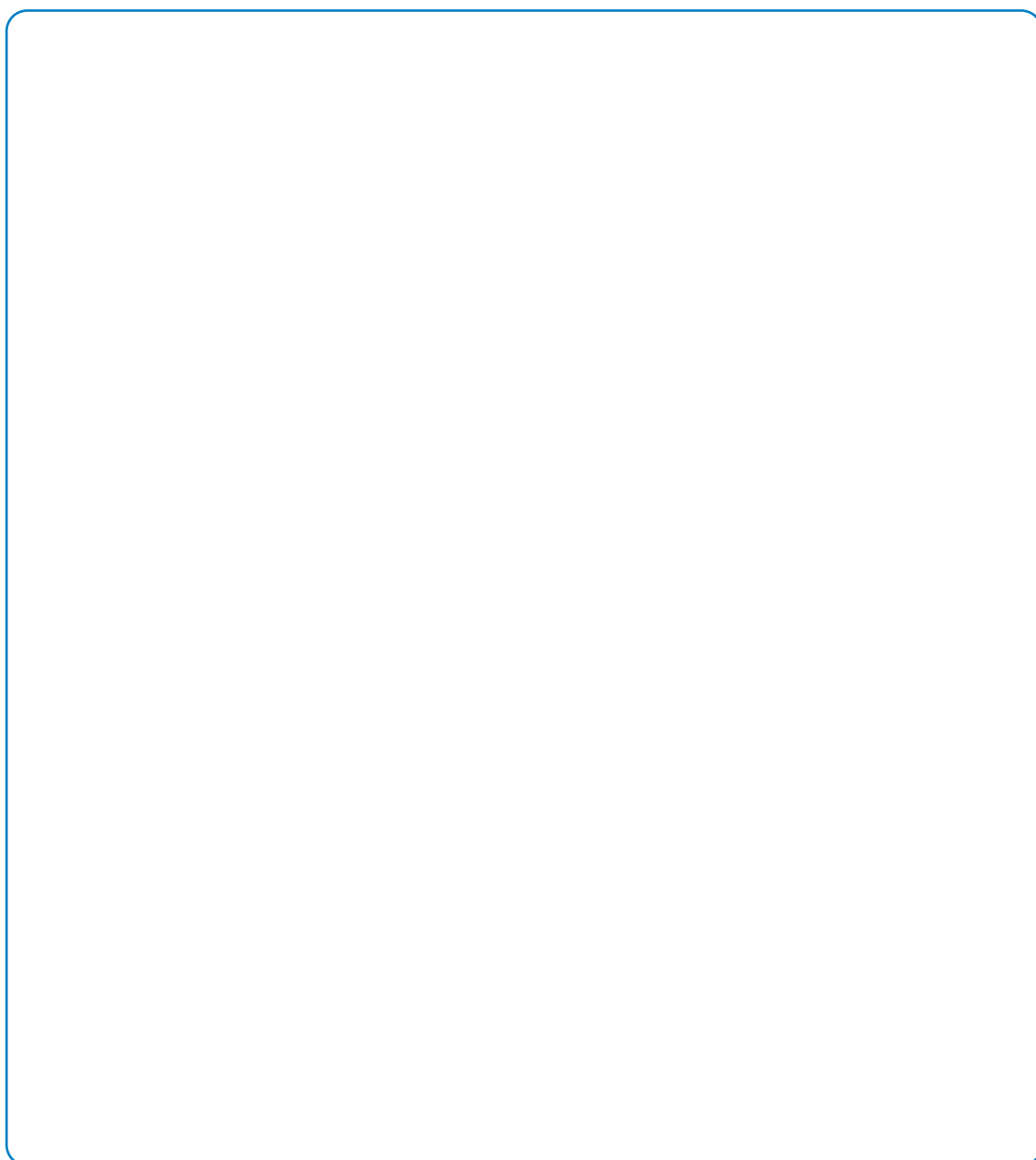
.....

SE NON LO SONO, PROVA A SPIEGARE PERCHÉ.

.....

.....

DISEGNA IL GIOCO CHE TI È PIACIUTO DI PIÙ.







SCHEDA PER L'AUTOVALUTAZIONE DELL'ALLIEVO

COGNOME NOME DATA

GIOCO: PALLA BIRICHINA

PER CIASCUNA AZIONE INDICATA NELLA SCHEDA (COLONNA DI SINISTRA), FAI UNA X SOTTO LA FACCINA CHE TI RAPPRESENTA DI PIÙ.

ABILITÀ	LEGENDA				
LANCIO LA PALLA CON DUE MANI E LA RIPRENDO CON DUE.					
LANCIO LA PALLA CON UNA SOLA MANO E LA RIPRENDO CON DUE.					
LANCIO DIVERSI TIPI DI PALLA.					
COLPISCO UN BERSAGLIO LANCIANDO CON LE MANI.					
CONDUCO LA PALLA CON I PIEDI.					
EFFETTUO UNO STOP CON I PIEDI.					
COLPISCO UN BERSAGLIO TIRANDO CON I PIEDI.					
ASSUMO LE POSTURE RICHIESTE: ERETTA, SUPINA, PRONA, QUADRUPEDICA.					
ABBINO LA POSTURA CON LA PRESA DELLA PALLA.					

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

La scheda di valutazione fa riferimento ai descrittori di competenza sviluppati nel contesto di questo gioco, che a tutti gli effetti costituisce un **compito unitario in situazione**, cioè una situazione problematica per affrontare la quale i bambini devono mettere in atto le competenze che abbiamo selezionato. Queste sono coerenti con il traguardo di sviluppo delle competenze indicato, gli obiettivi di apprendimento, le conoscenze e le abilità elencate. I descrittori di competenza possono essere osservati in vari momenti dell'attività (all'inizio e durante), ma soprattutto alla fine, per rilevarne l'incremento. Al termine dell'UdA il docente potrà concretizzare la propria valutazione avvalendosi di un aggettivo che sintetizza il livello di sviluppo raggiunto dal singolo allievo; quelli proposti all'interno della scheda di valutazione sono desunti dalla scheda ministeriale per la certificazione delle competenze (avanzato; intermedio; base; iniziale). Grazie alla scheda il docente potrà far memoria della sua valutazione in vista della certificazione delle competenze al termine della Scuola Primaria.

Scheda di valutazione delle competenze

Descrittori di competenza	Elenco allievi												
Utilizzo efficace delle conoscenze/abilità in contesti problematici.													
Consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti.													
Rispetto delle regole condivise (comportamento).													
Collaborazione con gli altri per la costruzione del bene comune (comportamento).													
Autonomia nel portare a compimento il compito.													
Giudizio sintetico relativo alla competenza n. 1*.													
Giudizio sintetico relativo alla competenza n. 2*.													
Giudizio sintetico relativo alla competenza n. 3*.													

***Legenda dei 4 livelli:** 1. avanzato; 2. intermedio; 3. base; 4. iniziale.

Al riguardo, si riportano di seguito le competenze attese del profilo e l'indicazione del corrispettivo all'interno del D.M. 742/2017.

<p style="text-align: center;">COMPETENZE DEL PROFILO</p> <p>Tra parentesi vi è il riferimento al D.M. 742/2017. Modello ministeriale per la certificazione delle competenze al termine della Primaria.</p>	<p style="text-align: center;">COMPETENZE EUROPEE</p> <p>Le competenze europee citate sono quelle presenti nel D.M. 742/2017.</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. 2. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri (D.M. 742/2017, competenza n. 10). 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a imparare. • Competenza in materia di cittadinanza.
<ol style="list-style-type: none"> 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). 	<ul style="list-style-type: none"> • Consapevolezza ed espressione culturale.