ISTITUTO COMPRENSIVO “A. Frank “

SCUOLA PRIMARIA A. Frank

CLASSE QUINTA A



Percorsi ludico/laboratoriali interdisciplinari per il progetto didattico a scuola della classe 5 A

Docenti in servizio che aderiscono al progetto:

M. Lavorato, E. Roveda, F. Saghes

Progetto Didattico: "Il Cortile delle Idee: Gioco, Squadra e Autonomia nell'Intervallo"

Destinatari: Alunni della classe quinta della Scuola Primaria (con coinvolgimento inclusivo di tutta la classe)
Ambito di applicazione: Educazione Civica / Educazione Fisica
Tempi: Tutto l'anno scolastico 26/27
Spazi utilizzati: Giardino / Cortile scolastico

1. Finalità del Progetto

Il progetto mira a trasformare il tempo dell'intervallo da semplice momento di pausa a laboratorio di autonomia, cittadinanza e creatività. Sfruttando lo spazio aperto del giardino, gli alunni di quinta vengono guidati in un percorso annuale che alterna il recupero dei giochi della tradizione, la cooperazione di squadra e, soprattutto, il gioco libero e non strutturato. L'obiettivo è stimolare la capacità di annoiarsi in modo creativo, ingegnarsi per risolvere problemi logistici e relazionali.
Inoltre, attraverso il recupero dei giochi della tradizione e la pratica dei giochi di squadra, si vuole stimolare l'inclusione, contrastare la sedentarietà e valorizzare l'inventiva degli alunni, guidandoli nella transizione critica verso la scuola secondaria di primo grado.

2. Obiettivi di Apprendimento

- **Obiettivi di Autonomia e Inventiva** (Gioco non strutturato):
- **Sviluppare la capacità di auto-organizzazione**: saper negoziare spazi, ruoli e materiali in autonomia, senza la costante regia dell'adulto.
- **Esercitare il pensiero divergente:** utilizzare materiali poveri o elementi naturali del giardino (foglie, rametti, sassi, zone d'ombra) per inventare mete, rifugi o nuove dinamiche di gioco.
- **Gestire il tempo**: Imparare a pianificare, iniziare e concludere un'attività ludica nei tempi circoscritti della ricreazione.

Obiettivi Relazionali e Collaborativi (Gioco di squadra e Inclusione):

- **Sviluppare lo spirito di squadra** e la capacità di collaborare per un fine comune, accettando le diversità di ciascuno.
- **Sperimentare la mediazione e la gestione pacifica del conflitto** durante le fasi di gioco.
- **Rispettare le regole condivise** e comprendere il valore del "fair play".
- **Vivere contesti ludici** accessibili e accoglienti per gli alunni DVA della classe.

Obiettivi Cognitivi e Creativi (Inventiva):

- **Rielaborare codici di gioco esistenti** per adattarli al contesto e al gruppo classe.
- **Conoscere la storia e l'evoluzione sociale** dei giochi del passato (collegamento con Storia e Antropologia).

Obiettivi Motori:

- **Consolidare gli schemi motori di base** (correre, saltare, lanciare, afferrare) in contesti dinamici.
- **Sviluppare la coordinazione** oculo-manuale e l'orientamento spazio-temporale.

3. Articolazione del Progetto e Tempi (Sviluppo Annuale)

Il progetto si sviluppa lungo tutto l'anno scolastico, strutturato in macro-fasi flessibili che rispettano i ritmi delle stagioni e della vita scolastica durante l'intervallo:

- Introduzione e sperimentazione dei giochi del passato (es. Campana, Bandierina, Rialzo, Palla Prigioniera,…).
- Fase 1: "La Cassetta degli Attrezzi" (Giochi della tradizione)
- Fase 2: "L'Officina del Gioco Libero" (Materiali destrutturati)
- Fase 3: "Il Campionato dell'Inventiva" (I giochi inventati dalla classe)

1. Metodologia Didattica

Il docente non ricoprirà il ruolo di arbitro rigido, ma di facilitatore. Saranno privilegiate le seguenti metodologie:

- **Cooperative Learning:** Lavoro in piccoli gruppi eterogenei per favorire l'inclusione.
- **Problem Solving Motorio**
  - **4-bis.** Strategie di Inclusione per Alunni DVA
  - La presenza di due alunni con disabilità rappresenta il fulcro metodologico del progetto: i giochi non verranno organizzati affinché la partecipazione sia paritaria e attiva.
  - Ruoli Funzionali e Valorizzazione delle Competenze: Nei contesti in cui la barriera motoria o cognitiva dovesse farsi temporaneamente stringente, gli alunni DVA ricopriranno ruoli chiave strategici (es. Direttore di gara, Custode del tempo, Responsabile del punteggio). Nessun alunno sarà mai lasciato in panchina o nel ruolo di mero spettatore.
  - Adattamento delle Regole (Gioco Flessibile): All'interno delle attività, le regole verranno calibrate in modo dinamico. Ad esempio:
  - Flessibilità del tocco o del lancio: Consentire un rimbalzo in più nei giochi con la palla o l'utilizzo di palle semplificate (più grandi, leggere o sonore).
  - Peer Tutoring (Insegnamento tra pari): Durante i giochi i compagni di classe si alterneranno nel ruolo di "tutor", stimolando non solo l'aiuto reciproco ma anche la responsabilizzazione di tutto il gruppo classe.

La scelta di strutturare il progetto durante l'intervallo e di dare forte spazio al gioco libero permette un'inclusione organica e non forzata dei due alunni con disabilità:
Universal Design del Cortile: I materiali messi a disposizione per il gioco libero (gessetti, coni, cerchi) permettono la creazione di zone di gioco visivamente chiare e accessibili, riducendo le barriere architettoniche e cognitive.
Autoregolazione dei Ruoli: Nel gioco non strutturato, i due alunni DVA possono scegliere spontaneamente il livello di partecipazione e il ruolo più affine alle proprie inclinazioni in quel preciso giorno,

supportati dai compagni tramite dinamiche di peer tutoring (tutoraggio tra pari) spontaneo.
Co-progettazione inclusiva: Nella Fase 3, la regola tassativa per validare un gioco inventato dalla classe sarà la sua accessibilità: il gioco deve poter essere giocato da tutti e due i compagni DVA, spingendo il resto del gruppo a ingegnarsi per valorizzare i punti di forza dei compagni disabili.

6. Risorse e Materiali

- Gessetti colorati (per tracciare campi e percorsi,
- Cerchi, coni e palloni di diverse dimensioni.
- Materiali di recupero per la fase di invenzione del gioco.

7. Monitoraggio e Valutazione

La valutazione verterà sul miglioramento del clima di classe durante le ore curricolari.
Gli indicatori di successo saranno:

- Diminuzione della conflittualità verbale e fisica durante l'intervallo.
- Capacità di iniziativa velocità e autonomia degli alunni nell'attivare un gioco quando escono in giardino.
- Livello di inclusione reale: capacità di coinvolgere anche i compagni più timidi o con difficoltà.
- Partecipazione attiva, serena e continuativa degli alunni più timidi e dei due alunni DVA alle dinamiche della ricreazione.
- Rispetto delle regole: autoregolazione durante le fasi di gioco autogestite.

Data 09/10/2026

La referente del progetto
Marianna Lavorato