



**CENTRO  
SPORTIVO  
ITALIANO**

# GIOCA SPORT

## 2023-24

# INTRODUZIONE

**GIOCARE  
PER  
CREDERE**

Il Centro Sportivo Italiano è ben consapevole della sempre maggiore sedentarietà e delle cattive abitudini alimentari soprattutto fra i giovani. Tutto ciò porta ad un sempre maggiore rischio diffusione dei negativi riflessi che queste comportano in termini di benessere e salute. Ed è per questo che il Csi si propone come obiettivo quello di affiancare le varie Istituzioni Nazionali nella diffusione della cultura motoria e sportiva oltre che uno stile di vita attivo. Per questo si propone di offrire al mondo scolastico, ambito formativo per eccellenza, proposte di ampia diffusione e di potenziamento dell'attività motoria sin dai primi anni di Scuola. Attraverso la proposta di GiocAsport il Csi, grazie all'ausilio dei propri Comitati Territoriali, intende condividere un percorso educativo e di apprendimento che consenta di aiutare ciascun bambino ad apprendere conoscenze e ad acquisire competenze nell'ambito della motricità fondamentale. Tramite il progetto di GiocAsport avvalendosi di differenti discipline si vuole stimolare il fisico e la mente, per poter raggiungere la consapevolezza della relazione tra le proprie capacità e il superamento dei propri limiti.

**IL CSI INTENDE DIFFONDERE CULTURA MOTORIO-SPORTIVA E SANI STILI DI VITA IN PARTICOLAR MODO FRA I PIU' GIOVANI**

**I PRESUPPOSTI ALLA BASE DELL'ATTIVITA' MOTORIA CHE IL CENTRO SPORTIVO SVOLGE SONO:**

- Riconoscere la pratica motoria, fisica e sportiva come uno degli strumenti efficaci per un percorso educativo duraturo;
- Identificare l'attività ludico-motoria e di Gioca-Sport come occasione per sviluppare corrette posture, una buona motricità generale oltre che sani stili di vita ed abitudini alimentari corrette;
- Educare allo sport ed educare attraverso lo sport che fanno perno sulle potenzialità del gioco come componente essenziale sia dell'anno scolastico sia dell'esperienza umana dei soggetti di tale età.

# L'IDEA GUIDA

L'idea guida alla base del progetto è quella di coinvolgere ed interessare tutti i bambini della classe, nel pieno rispetto dei loro naturali ritmi di maturazione di crescita e di apprendimento, privilegiando soprattutto il divertimento e la socializzazione. IL GIOCO E' L'ELEMENTO FONDAMENTALE PER ATTIRARE L'ATTENZIONE E LA PARTECIPAZIONE ATTIVA DEL BAMBINO, PORTANDOLO AD ACQUISIRE ATTIVITA' MOTORIE E SANI STILI DI VITA.



# IL PROGETTO

*Il Progetto è rivolto ai bambini delle scuole primarie (ed in particolar modo alle classi seconde, terze, quarte e quinte) e ai loro insegnanti, e riguarda le proposte di attività ludico-motoria e di GiocAsport semplici e divertenti, differenziate per ciascuna classe e coerenti con gli stadi di sviluppo fisico, psichico ed emotivo dei bambini.* Il percorso prevede proposte differenziate a seconda delle esigenze specifiche delle classi coinvolte accomunate dalla forma ludica in cui avviene l'approccio ad esse. Il gioco e il clima ludico mirano ad uno sviluppo, oltre che motorio, cognitivo creativo e socializzante, in una dimensione che sia la più naturale e consona al bambino. L'attività viene pianificata e sviluppata durante l'intero anno scolastico con l'ausilio di laureati in Scienze Motorie, che affiancano gli insegnanti, comunque titolari dell'attività didattica delle classi e sempre presenti durante lo svolgimento della pratica motoria. Gli esperti, opportunamente preparati a cura del Csi, affinché sia garantita la piena consapevolezza del ruolo che ricoprono, avranno specifiche esperienze e competenze in ordine alla progettazione, programmazione ed insegnamento nell'ambito delle fasce d'età e del contesto scolastico oltre che delle sue peculiarità ed obiettivi. Essi metteranno a disposizione degli insegnanti e dei loro alunni approcci metodologici-didattici, conoscenze e proposte di attività specifiche. L'operatore svolgerà il ruolo di esperto, non solo nel lavoro con i bambini/ragazzi, ma come aggiornatore sul campo degli insegnanti; sarà sempre disponibile a mettersi in una situazione di ascolto e a partire dalle attività che già si fanno nella scuola, per trasformarle e ampliarle con un processo di ricerca che coinvolga bambini e insegnanti. Il Csi si occuperà poi di fornire alla scuola materiali sportivi e piccole attrezzature necessarie al gioco ed alle varie attività proposte. Al termine dell'anno scolastico, gli esperti offriranno inoltre consulenza anche nella progettazione e pianificazione di feste finali con lo scopo di evidenziare l'impegno che il bambino ha profuso durante l'intero anno scolastico. Il Csi sosterrà tali momenti di festa fornendo materiale sportivo e di premiazione per la migliore riuscita dell'evento.



**IL GIOCO E' L'ELEMENTO  
FONDAMENTALE PER ATTIRARE L'AT-  
TENZIONE E LA  
PARTECIPAZIONE ATTIVA DEL  
BAMBINO, PORTANDOLO AD ACQUISI-  
RE ATTIVITA' MOTORIE E SANI STILI DI  
VITA**



# GLI ATTORI DEL PROGETTO

## IL CSI NAZIONALE

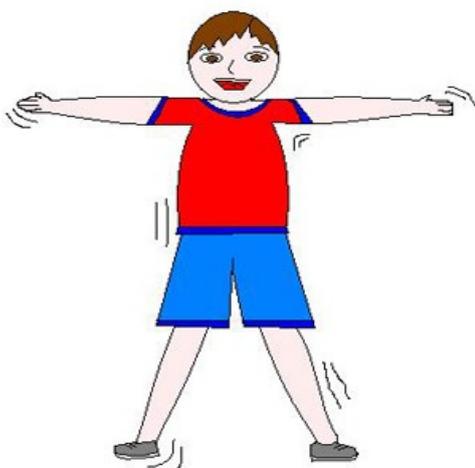
Il Centro Sportivo Italiano é un'associazione senza scopo di lucro, fondata sul volontariato, che promuove lo sport come momento di educazione, di crescita, di impegno e di aggregazione sociale, ispirandosi alla visione cristiana dell'uomo e della storia nel servizio alle persone e al territorio. Il Csi risponde ad una domanda di sport non solo numerica ma qualificata sul piano culturale, umano e sociale. Da sempre i giovani costituiscono il suo principale punto di riferimento, anche se le attività sportive promosse sono rivolte ad ogni fascia di età. Educare attraverso lo sport è la missione del Centro Sportivo Italiano.



## I COMITATI

I Comitati territoriali del Csi sono il motore, la parte attiva ed organizzativa del progetto a livello locale. Essi si occuperanno di operare in stretta sinergia con le Istituzioni scolastiche di riferimento, pianificando e coordinando l'attività tra le scuole coinvolte nel progetto, diffondendo l'iniziativa, promuovendone e la partecipazione. Tramite la propria segreteria curano le fasi organizzative del progetto ed in particolare modo si occupano del reclutamento dei **Consulenti Esperti** attraverso specifici corsi a cui sono ammessi soltanto Laureati in Scienze Motorie o Diplomati ISEF - che conferiscono la qualifica di Educatore Sportivo, indispensabile per operare nella Scuola all'interno dei Progetti CSI. Lo **staff tecnico del Comitato** è responsabile della pianificazione e della diffusione del progetto tra le scuole del territorio e dell'organizzazione delle feste finali.

## GLI ISTITUTI SCOLASTICI



Le scuole che aderiscono al progetto GiocAsport parteciperanno con tutte le classi che deliberano gli Organi Collegiali d'Istituto. Si impegnano a svolgere le attività proposte in ambito curricolare e a collaborare nell'organizzazione delle feste d'istituto nei periodi previsti. Le scuole ricevono support dal CSI in termine di personale tramite la figura dell'esperto che va ad affiancare l'insegnante. Le due figure collaboreranno sia in sede di programmazione che durante l'attività stessa. Alle scuole verranno inoltre forniti materiali per lo svolgimento di attività sportive e support nell'organizzazione di feste di Istituto. Gli insegnanti e i consulenti esperti partecipano inoltre, in collaborazione con la segreteria del CSI, alla riuscita delle manifestazioni sul territorio affinché si realizzino eventi di grande visibilità in maniera tale da testimoniare e dare risalto al lavoro svolto durante l'anno scolastico, in una giornata di festa che diffonda i principi e i valori alla base del percorso formativo realizzato.

# IL PERCORSO



## DURATA-COSTO DEL PROGETTO

**Durata del progetto: 30 ottobre 2023 – 31 maggio 2024**

Il costo del progetto è di € 15,00 a bambino per l'intero anno scolastico, comprensivo di cartellino assicurativo, per un minimo di 25 bambini per classe .

Il progetto prevede un incontro settimanale della durata di un ora per un massimo di 28\30 ore .

La somma che dovrà essere versata dalla scuola sarà suddivisa in due rate: la prima al momento dell'adesione e comunque non oltre il 20 Dicembre 2023 , la seconda entro aprile 2024.

### **INFO & CONTATTI**

**CENTRO SPORTIVO ITALIANO**

**COMITATO DI PERUGIA**

**TEL: 075-5003584**

**info@csiperugia.it www.csiperugia.it**

**REFERENTE PROGETTO: ROSSI ALESSANDRO: 339-7480920**

# ATTIVITA' LUDICO-MOTORIA

Le attività del Progetto GiocAsport hanno ad oggetto i bambini dalla 1° alla 5° elementare. Per le classi prime e seconde è previsto l'intervento di attività ludico-motoria mentre per le classi terze, quarte e quinte è invece previsto l'inserimento del GiocAsport. Nella Fascia di età che va dai 5 ai 7 anni si vuole, attraverso il gioco e il movimento guidato, perseguire l'obiettivo sia di rilassamento psicosomatico che di mantenimento delle capacità fisiche residue oltre all'acquisizione di nuove abilità motorie. La linea guida è infatti quella del gioco, della ludicità, della partecipazione di tutti. Particolare attenzione viene infine prestata nei confronti degli alunni disabili con lo scopo di creargli le migliori condizioni per poter partecipare alle attività con il resto della classe.

## L'ATTIVITA' SI REALIZZA TRAMITE VERI E PROPRI GIOCHI ED IN PARTICOLARE:

- Giochi popolari;
- Giochi tradizionali;
- Giochi simbolici;
- Giochi espressivi;
- Giochi imitativi;
- Giochi collettivi;
- Giochi di confronto;
- Giochi di ritmo;
- Giochi di tempo;
- Giochi di spazio;
- Giochi di regole;
- Giochi di relazione;
- Giochi di conoscenza;
- Giochi di esplorazione.

L'espressione "GiocAsport" ha come grande ambizione quello di riuscire a perseguire una serie di obiettivi fortemente educativi, formativi e valoriali, che trovano un elemento comune nel gioco e nello sport, nel rispetto del bisogno vitale di gioco e divertimento con tutti i bambini, coinvolti.

In realtà, le proposte di GiocAsport si differenziano dalle discipline sportive di riferimento perché "le loro regole, le loro azioni, il modo di

## GIOCARE SIGNIFICA:

- **Giocare con il proprio corpo;**
- **Giocare con gli altri;**
- **Giocare con le attrezzature;**
- **Giocare fuori o in palestra, al campo sportivo, in piscina, etc.**

## OBIETTIVI:

- **Conoscenza e percezione del proprio corpo;**
- **Educazione e sviluppo degli schemi motori di base e posturali;**
- **Educazione e sviluppo delle capacità e delle abilità motorie;**
- **Educazione al gioco nelle varie espressioni;**
- **Sviluppo della capacità di relazione.**

raccontarle e di insegnarle" non sono rigidamente codificate; allo stesso tempo non svengono snaturate il senso e la cultura che rappresentano. Avvicinare il bambino allo sport fin da piccolo è un investimento sulla sua crescita sana e corretta di adulto. Oggi sono tanti i messaggi pericolosi provenienti dal mondo esterno, ecco perché è importante che i genitori sappiano individuare e riconoscere rischi e pericoli. Il primo concetto di sport deve essere quello di gioco e socialità, il bambino va stimolato ma non sottoposto a pressioni e fanatismi. A seconda della classe e quindi dell'età, ma anche dei personali ritmi di maturazione, crescita, sviluppo e apprendimento dovrà essere proposta ai bambini tramite la sequenza:

## SCOPRIRE - CONOSCERE - GIOCARE

Per far sì che si possa arrivare a giocare un GiocAsport, sarà infatti necessario prima di tutto scoprirlo, e conoscerlo nei suoi diversi aspetti, tramite una serie di attività costituite da giochi liberi, gare, circuiti a stazioni, percorsi, situazioni a tema, gare, circuiti, etc, con difficoltà crescenti e sempre capaci di presentarsi in forma ludica, motivante, impegnativa e adeguata alle possibilità, agli interessi e soprattutto alle aspettative dei bambini. Il GiocAsport è perciò l'azione educativa e formativa che tiene conto delle caratteristiche individuali degli alunni e delle finalità educative della scuola elementare. Il Progetto ha lo scopo di far conoscere ai bambini sempre più ampi gradi di libertà, di autonomia, di competenze motorie che consentano loro di fare in seguito le scelte sportive che riterranno più opportune.

# I CONTENUTI DELLE ATTIVITÀ DI GIOCASPORT

Nelle proposte didattiche rivolte ai bambini delle classi terze, quarte e quinte elementari la componente emotiva, assieme a quella cognitiva, è sempre presente ma non più di assoluto primo piano. Ad esse si aggiunge infatti una componente molto importante vale a dire la socialità. La socialità nei bambini infatti inizia già da quando sono piccolissimi: nell'età pre-scolare amano stare in gruppo e nel momento di gioco libero accolgono senza problemi nuovi amici incontrati per caso, ma è dai 9-10 anni che si sviluppano funzioni sociali alquanto importanti come la **collaborazione e le cooperazione**. In questa fascia di età l'obiettivo del progetto è:

## ARRIVARE A GIOCARE UN GIOCASPORT GIOCANDO A TANTI GIOCHI

Riuscire a giocare un GiocAsport qualsiasi con un minimo di competenze fondamentali passa perciò attraverso la **scoperta, la conoscenza ed il gioco** di tante situazioni ludiche come:

### GIOCHI INDIVIDUALI

### GIOCHI DI PARTE

### GIOCHI DI GRUPPO

## METODOLOGIA

- Rispetto e valorizzazione del bambino/a;
- Creazione di situazioni gratificanti e positive;
- Attenzione alle diverse capacità e competenze dei bambini;
- Creazione di momenti di verifica dell'attività svolta;

## IL RUOLO DELL' EDUCATORE:

- supporto delle attività di socializzazione favorendo la partecipazione di tutti;
- offrire un clima di relazioni che soddisfi il bisogno di definizione della propria identità ed autonomia;
- favorire la costruzione di relazioni significative tra bambini;

## GIOCHI INDIVIDUALI

Essi vengono svolti da ciascun bambino della classe ma che non possono essere ricondotti al principio di collettività della classe di appartenenza. I bambini agiscono e giocano in maniera individuale dando spazio alla propria spontaneità e ognuno gioca per proprio conto secondo la formula del "tutti contro tutti"

## GIOCHI DI PARTE

In questi giochi si affrontano due gruppi composti dallo stesso numero di bambini con ogni giocatore che deve sacrificarsi disinteressatamente in favore di tutti. Diversamente dai giochi di squadra (più

complessi) tutti i bambini del gruppo hanno solitamente lo stesso compito. L'interesse per i giochi di parte diventerà predominante secondo il principio dell'uguaglianza dei compiti e dei ruoli assunti.

## GIOCHI DI GRUPPO

Lo scopo del gioco di gruppo è quello di fare agire i bambini facendoli sentire parte di un tutto. Se l'educatore sa essere un buon animatore, i bambini acquisiscono rapidamente il significato dell'agire insieme, dell'aiuto reciproco e dell'azione collettiva consapevole.

## GIOCHI DI SQUADRA

Si tratta di gare e giochi strutturati e codificati, di confronto impegnativi in cui ogni partecipante è chiamato a svolgere un preciso compito e ruolo. Questi giochi richiedono un buon livello di abilità e un grado di competenze motorie e tattiche sufficientemente sviluppato. Se i presupposti sono buoni si possono introdurre le forme di base dei GiocAsport di squadra ed individuali. Nel gioco di squadra ogni componente deve cercare la soluzione più corretta a seconda delle condizioni in cui si trova a giocare. Per fare gioco di squadra occorre educare per crescere. Il problema, infatti, sta nel definire il corretto percorso educativo.



# PROGETTO GIOCA SPORT

CLASSE: \_\_\_\_\_

2023-24 ISTITUTO: \_\_\_\_\_

	NOME	COGNOME	DATA / LUOGO DI NASCITA	DOMICILIO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

# IL GIOCA-SPORT



## METODOLOGIA

- Rispetto e valorizzazione del bambino/a;
- Creazione di situazioni gratificanti e positive;
- Attenzione alle diverse capacità e competenze dei bambini;
- Creazione di momenti di verifica dell'attività svolta;

## IL RUOLO DELL' EDUCATORE:

- supporto delle attività di socializzazione favorendo la partecipazione di tutti;
- offrire un clima di relazioni che soddisfi il bisogno di definizione della propria identità ed autonomia;
- favorire la costruzione di relazioni significative tra bambini



SCHEDA GIOCASPORT	
Nome e descrizione del GiocAsport	
Attività coinvolte	
In quanti si gioca	
Dove si gioca	
Come si gioca	
Con cosa si gioca	
Come si vince	

