

Al Dirigente Scolastico
dell'I. C. "G. Fumasoni"
di Berbenno di Valtellina

Traccia programmatica dell'intervento formativo

RIGAMONTI MICHELE

Il sottoscritto _____

propone la seguente traccia programmatica:

<p><i>Descrizione del percorso progettuale</i></p>	<p>IL PROGETTO VOLLEY S3 La Federazione Italiana Pallavolo si rivolge al mondo della Scuola, come da sua tradizione, con un nuovo Progetto dinamico, giovane e immediato dal nome VOLLEY S3: - S come SPIKE (schiacciata), ma anche SPORT, SQUADRA, SALUTE, SCUOLA, SOCIETA', SANA ALIMENTAZIONE; - 3 come i tocchi della pallavolo (obiettivo finale) e come i livelli di facilitazione di questo progetto. Il Progetto si avvale di 3 obiettivi fondamentali: - il gioco: attraverso il quale far avvicinare i bambini alla pallavolo; - la facilitazione, che consente a ogni bambino di sperimentare da subito le emozioni del giocare a Volley, grazie alle modifiche di alcune semplici regole; - la flessibilità, che permette di costruire situazioni ottimali in grado di favorire, supportare e gestire le attività del VOLLEY S3. Il Progetto VOLLEY S3 si basa su 3 livelli di gioco: - WHITE: è consentito bloccare sempre la palla; - GREEN: è consentito bloccare una volta la palla all'interno della singola azione di gioco, escluso il tocco di rinvio nel campo avversario; - RED: non è consentito bloccare la palla. Questa suddivisione permette un approccio graduale e ponderato agli schemi motori di base espressi da ciascun giocatore. GLI ESPERTI Con il progetto VOLLEY S3 nasce l'importantissima figura dell'esperto dell'S3, che ha il compito di trasmettere un nuovo modo di intraprendere il percorso formativo per arrivare a giocare a pallavolo attraverso il gioco e il divertimento. L'esperto dell'S3 è innanzitutto un animatore ed un motivatore, capace di coinvolgere tutti i bambini e di farli divertire e appassionare, stimolando il senso di appartenenza al gruppo/squadra e la voglia di apprendere. E', inoltre, un educatore che accompagna il bambino nel suo percorso di crescita emotiva, fisica e socio-relazionale, facilitando il bambino per renderlo protagonista in autonomia nel gioco. Gli esperti sono laureati in Scienze Motorie e dello Sport e collaborano con gli insegnanti, coinvolti a pieno titolo nel progetto, per programmare l'attività didattica e partecipare alle lezioni in palestra.</p>
--	--

Metodologia e materiale fornito
Allegato n. 2

Il sistema metodologico utilizzato è quello inserito nel percorso di S3 ed il programma utilizzato è fornito dalla Direzione Tecnica della P.G.S. AUXILIUM, con la supervisione del proprio Direttore Tecnico e prevede:
- approccio ludico;
- insegnamento mediato;


- modeling;
task analysis.

Il materiale utilizzato per la buona riuscita del Progetto

sarà messo a disposizione dalla P.G.S. AUXILIUM Asd di Sondrio.

<p><i>Modalità di verifica degli obiettivi raggiunti</i></p>	<p>Al termine del progetto verrà organizzato un torneo che vedrà protagonisti gli alunni che hanno partecipato alla lezioni proposte. La P.G.S. AUXILIUM Asd si occuperà della parte organizzativa e, in base al programma e agli orari di svolgimento, metterà a disposizione dei piccoli gadget e offrirà una merenda. Oltre a ciò il sodalizio si rende disponibile a delle forme di collaborazione con la Scuola Primaria di Colorina, coinvolgendola, se gradito, in alcune esperienze formative ad indirizzo sportivo ed educativo per i genitori degli alunni. Ai bambini partecipanti al progetto verrà riservato, per un'eventuale iscrizione all'attività estiva degli "AUXILIUM CAMP 2026", lo stesso sconto previsto per i tesserati del nostro sodalizio</p>
--	---

Firma (leggibile)

A black rectangular box redacting the signature of the official.