

## **PROGETTO “GIOCARRE GLI SPORT PER APPRENDERE”**

### **1. PREMESSE**

Il **Comune di Cremona**, in stretta collaborazione con il **Panathlon Club Cremona** e con il supporto dell'Ufficio Scolastico Territoriale di Cremona, è capofila e promotore del progetto “Giocare gli Sport per Apprendere”.

Questa iniziativa trova le prime radici nel 2016 in seno allo staff tecnico del CONI Comitato Provinciale di Cremona con il supporto dell'Amministrazione Comunale, del Panathlon Club Cremona e di un'associazione sportiva cittadina con il ruolo di coordinatore delle altre realtà partecipanti. Da quel momento il progetto ha subito una forte espansione, la quale ha comportato la necessità di un maggior investimento di risorse organizzative e finanziarie che il CONI, insieme a Panathlon, non sono più riusciti a garantire anche a seguito del cambiamento degli equilibri istituzionali.

L'Amministrazione Comunale è quindi divenuta sempre più protagonista, garantendo supporto economico, sia attraverso risorse proprie sia attraverso altre forme di finanziamento, ma anche offrendo un supporto prezioso nella realizzazione tecnico-organizzativa delle attività del progetto. Ad oggi, pertanto, il Comune di Cremona è a tutti gli effetti divenuto capofila e principale promotore del progetto, pur avvalendosi di collaborazioni esterne, prima fra tutte quella con il Panathlon Club Cremona.

### **2. FINALITÀ DEL PROGETTO**

È ormai da tutti riconosciuto che la pratica motoria costituisce uno degli strumenti più efficaci per la formazione della personalità, la conoscenza e la consapevolezza della propria identità psico-fisica nonché un'importante occasione di inclusione dei soggetti con le diverse disabilità. Oltre agli innumerevoli studi in campo scientifico che evidenziano i benefici condizionali e coordinativi per i soggetti in età evolutiva, ve ne sono altrettanti che dimostrano come l'attività motoria risulti determinante per la formazione del carattere, la cura della propria persona e del proprio benessere, lo sviluppo e il mantenimento di un corretto equilibrio psico-fisico con il conseguente miglioramento della qualità della vita, e di una positiva attitudine all'inclusione sociale.

Le principali finalità del progetto si possono riassumere come segue:

- *Valorizzazione e potenziamento delle attività motorie nella scuola primaria nell'ottica dell'istruzione, formazione, inclusione, apprendimenti di corretti stili di vita.*

L'educazione motoria così concepita e valorizzata diventa un'occasione per promuovere esperienze cognitive, sociali, culturali e affettive tali da indurre il bambino a capire, accettare serenamente e riflettere sui cambiamenti morfo-funzionali che caratterizzano il processo di crescita, maturazione e sviluppo. L'apprendimento di nuove abilità motorie e la possibilità di sperimentare il successo delle proprie azioni sono fonte di gratificazione che incentivano l'autostima dell'alunno e l'ampliamento progressivo della sua esperienza. Caratterizzata da proposte-gioco, l'attività ludico-motorio-sportiva, aiuta il bambino a controllare e a



gestire le proprie emozioni, al rispetto delle regole, degli amici, ad attivare quei processi comunicativi necessari per vivere in gruppo con un ruolo attivo; sono condivise così con i pari, in maniera spontanea e naturale, esperienze di gruppo tanto necessarie allo sviluppo dei valori della cooperazione e del Fair Play.

- *Il DNA educativo dell'iniziativa - La trasversalità dell'Attività Motoria*

Nell'ottica della consapevolezza dell'unitarietà della persona che caratterizza l'offerta formativa scolastica, gli obiettivi del progetto tenderanno a caratterizzare tutte le proposte motorie predisposte dalla Società Sportive partecipanti non come segmento autonomo, ma permeate dall'aspetto della trasversalità, quindi in stretto collegamento con le diverse aree disciplinari e il complesso delle attività educative. Oggi è riconosciuto, come già accennato, alle esperienze motorie, un apporto determinante per lo sviluppo delle capacità cognitive e in particolare per il consolidamento dei concetti spaziali, temporali e di causa effetto così importanti ed indispensabili per il successo degli apprendimenti scolastici. Al contrario, la mancanza o la evidente carenza di sviluppo delle abilità motorie comporta un abbassamento delle competenze cognitive e socio-relazionali degli alunni, fatto che si evince sistematicamente dalle indagini condotte a livello nazionale e internazionale in Europa. "Il passaggio dalla reazione motoria spontanea all'organizzazione percettivo-motoria cosciente sembra sia il processo essenziale dello sviluppo dell'intelligenza".<sup>1</sup>

- *Il valore dell'attività motoria ai fini dell'inclusione e della crescita dell'autostima*

La presenza nelle classi partecipanti di ragazzi e ragazze con disabilità è un valore aggiunto. La loro presenza deve risultare parte integrante nell'esperienza motoria ed educativa. La comprensione, il rispetto, la tolleranza delle inabilità di tutti indistintamente sono rinforzati da vissuti acquisiti nella dimensione motoria, altrimenti difficili da vivere. Il sentirsi parte del gruppo è momento biunivoco tra tutti i suoi componenti nella sperimentazione delle difficoltà. L'attenzione agli obiettivi educativi e formativi a scapito di quelli prettamente sportivi prestazionali che caratterizza il progetto, è garanzia di un percorso di significative esperienze mirate anche alla crescita dei valori più alti di cittadinanza e senso civico. L'auspicabile collaborazione di personale docente di supporto nella conduzione delle esperienze motorie proprio nelle classi con alunni e alunne con disabilità sarebbe garanzia di competenze nella gestione dei gruppi e riferimento per un aggiornamento sul campo dei docenti curricolari di alcune tematiche mirate all'inclusione.

### **3. STRUTTURA ED ATTIVITÀ DEL PROGETTO**

Come anticipato, la guida tecnica ed organizzativa di "Giocare gli Sport per Apprendere" è coordinata dal Comune di Cremona, nello specifico Assessorato ed Ufficio Sport, e dal Panathlon Club Cremona (c.d. Comitato Tecnico Organizzatore).

Il progetto coinvolge tutti gli Istituti Comprensivi della città che ogni anno, sulla base delle indicazioni fornite dal Comitato Tecnico Organizzato per quanto riguarda il numero e la tipologia delle classi, propone le classi aderenti all'iniziativa. Inoltre, sono coinvolte anche le Scuole per l'Infanzia comunali che partecipano con le sezioni dei bambini/e di 5 anni.

---

<sup>1</sup> Lapierre e Aucouturier, "I Contrast"

A fianco al mondo scolastico, ruolo fondamentale nella realizzazione del progetto è svolto da alcune realtà sportive del territorio. Si tratta di Associazioni e Società Sportive Dilettantistiche ma anche di Enti di Promozione Sportiva. Ogni anno variano tra le 10 e le 15 realtà che si rendono disponibili a partecipare al progetto.

Di norma le attività di progetto si sviluppano nell'arco di 7 mesi, a cavallo tra novembre e maggio di ciascuna annata scolastica, per un totale di 20 settimane.

Le attività sono strutturate come segue: ciascuna classe deve necessariamente calendarizzare le due ore curricolari dedicate all'educazione fisica in due giorni separati in modo tale che, per un periodo di 20 settimane, un'ora sia dedicata all'effettiva attività del progetto mentre la conduzione della seconda ora sia gestita dal docente curricolare.

Un'ora settimana dedicata all'educazione fisica viene quindi condotta e gestita da un istruttore qualificato, incaricato dalle diverse realtà sportive aderenti al progetto, che svolge con gli/le alunne/i attività ludico-motoria propedeutica ad uno specifico sport.

Le 20 settimane complessive vengono pertanto suddivise in 4 diverse sessioni, ciascuna composta da 5 settimane, durante le quali le classi sperimentano a turno 5 diverse discipline sportive. Al termine dell'intero periodo di progetto, ciascuna disciplina sportiva sarà stata approfondita nel corso di 4 diversi incontri.

Lo sviluppo del progetto nella parte didattico/educativa, pertanto, è subordinato alla condivisione, da parte delle realtà sportive coinvolte, delle finalità, obiettivi, linee guida attuative e metodologia indicate nel progetto. Ciascuna realtà sportiva dovrà mettere a disposizione istruttori sportivi qualificati, soprattutto per quanto riguarda il target di bambini/e tra i 5 ed i 10 anni.

I docenti curricolari di educazione fisica saranno sempre presenti durante lo svolgimento delle attività, essendo riferimento e parte attiva nella gestione delle proposte gioco che potranno poi essere replicate nella seconda ora ad esclusiva loro conduzione.

#### **4. OBIETTIVI DEL PROGETTO**

Tra gli obiettivi specifici che il Progetto, attraverso le proprie attività, si impegna a perseguire rilevano:

- rinforzare la giusta importanza dell'Educazione Fisica nella Scuola Primaria quale apprendimento indispensabile e insostituibile per una armonica crescita fisica, cognitiva e affettiva dei ragazzi;
- creare occasioni di inclusione, integrazione, socializzazione attraverso le esperienze motorie affrontate negli ambienti idonei e proposte in un "continuum" educativo;
- incrementare l'utilizzo di docenti/istruttori, con competenze specifiche, che possano assumere il ruolo primario di educatori prima che tecnici nella programmazione e conduzione di una attività motoria di qualità;
- riconoscere un ruolo nelle realtà sportive partecipanti di Agenzia Educativa che si possa concretizzare in maniera efficace con una presenza attiva anche nel curriculum scolastico delle classi partecipanti;
- creare occasioni di formazione e aggiornamento per i docenti curricolari nell'interagire con gli istruttori durante le proposte motorie settimanali;
- creare reti di collaborazioni atte a stimolare una rielaborazione nella programmazione delle proposte didattiche in modo che limitino le caratteristiche di tecnicismo e assumano quelle più generali di tipo educativo;

- acquisire corrette indicazioni di educazione alimentare anche nell'ottica della crescita di corretti stili di vita e del concetto di benessere;
- acquisire corretti concetti di "Gioco Pulito" (Fair Play) e della "mission" del Panathlon che vede l'affermazione dell'ideale sportivo e dei suoi valori morali e culturali, quale strumento di formazione ed elevazione della persona, di solidarietà tra gli uomini e i popoli;
- stimolare l'attivazione, nel proprio territorio, di sinergie con Enti Pubblici e Privati, quali l'Ente Locale, le Istituzioni scolastiche ed il mondo dello sport.

## **5. DESTINATARI**

Il Progetto si rivolge direttamente o indirettamente ai seguenti destinatari:

- alunni e alunne con e senza disabilità, delle classi delle Scuole Primarie della città di Cremona aderenti al Progetto;
- alunni ed alunne con e senza disabilità, delle sezioni "Grandi" delle Scuole per l'Infanzia comunali aderenti al Progetto;
- genitori o tutori e famiglie di alunni ed alunne partecipanti al Progetto;
- docenti curricolari delle classi e sezioni coinvolte;
- istruttori delle società sportive che svolgono l'attività nelle classi aderenti al Progetto.

## **6. DURATA**

Le attività del Progetto, così come strutturate al punto 3, si realizzeranno nel corso dell'anno scolastico 2023-2024, da novembre 2023 a maggio 2024.

## **7. CRONOPROGRAMMA E STRUTTURAZIONE DEL PROGETTO EDIZIONE 2023-2024**

### **7.1 Articolazione e sviluppo del Progetto (per le classi delle scuole primarie)**

Responsabilità tecnica e organizzativa: Comune di Cremona - Assessorato ed Ufficio Sport e Panathlon Club Cremona -> (Gruppo Tecnico Organizzatore - GTO)

→ Agosto 2023 programmazione e pianificazione da parte del GTO (Gruppo Tecnico Organizzatore) della proposta progettuale;

→ Settembre 2023: reclutamento delle realtà sportive che collaboreranno con i propri istruttori alla proposta educativa delle diverse discipline sportive e delle classi delle scuole primarie: incontri di programmazione con gli istruttori e le insegnanti coinvolte per la condivisione degli obiettivi, delle collaborazioni e del calendario delle attività;

→ Ottobre/Novembre 2023: redazione dei calendari e lancio del progetto con breve momento formativo congiunto per insegnanti e istruttori sportivi;

→ Novembre – Maggio 2023: realizzazione delle attività: ogni società sportiva, a rotazione, propone esperienze motorie per una (1) ora ogni settimana in ciascuna classe in orario curricolare; dopo la prima serie di interventi (previsto ogni settimana uno "sport" diverso per un totale di cinque (quindi di cinque settimane la serie), segue la seconda serie, la terza ed infine la quarta con la stessa successione per un totale nella stessa classe di quattro (4) ore per ciascuno sport; il totale annuale risulterà quindi di venti (20) ore per ciascuna classe.

All'edizione 2023-2024 sono 12 le Associazioni/Società Sportive ed Enti di Promozione Sportiva, rappresentanti 11 discipline sportive diverse, che hanno aderito al Progetto, garantendo la gestione delle ore (4 per ciascuna classe) con personale/istruttori qualificati e competenti in orario curricolare. Nello specifico si tratta di:

- C.S.I. Comitato Territoriale di Cremona
- UISP Comitato Territoriale di Cremona
- A.S.D. Dinamo Zaist
- A.S.D. Sansebasket
- A.S.D. Vanoli Young
- A.S.D. Artistica Gymnica
- A.S.D. Il Cerchio Sport
- A.S.D. Accademia Scherma Cremona
- S.S.D. Minervium Academy
- A.S.D. Atletica Arvedi
- A.S.D. Kodokan Cremona
- Canottieri "Leonida Bissolati"

→ Gennaio/Febbraio 2023: 2° tavolo di programmazione del progetto, feedback con la messa a fuoco di criticità e/o positività circa l'andamento dell'attività e rinforzo della consapevolezza degli obiettivi didattico/educativi;

→ Aprile 2023: 3° tavolo di programmazione (2h) feedback di fine progetto con indicazioni organizzative per la prevista festa finale e individuazione delle procedure più idonee per una eventuale proposta di nuovi questionari di gradimento ai ragazzi, docenti, curricolari, genitori;

→ Maggio 2023: organizzazione della Festa Finale a conclusione del progetto con la partecipazione dei rappresentanti degli enti sostenitori, degli alunni coinvolti, dei docenti curricolari, degli istruttori delle società sportive che hanno collaborato e dei volontari messi a disposizione dal GTO. Somministrazione dei questionari di gradimento a docenti, alunni/e, famiglie e realtà sportive.

## **7.2 Articolazione e sviluppo del Progetto per le Scuole per l'Infanzia**

Responsabilità tecnica e organizzativa: Comune di Cremona - Assessorato ed Ufficio Sport e Settore Politiche Educative e Panathlon Club Cremona -> (Gruppo Tecnico Organizzatore - GTO)

→ Settembre 2023 programmazione e pianificazione da parte del GTO (Gruppo Tecnico Organizzatore) della proposta progettuale;

→ Ottobre/Dicembre 2023: reclutamento delle realtà sportive che collaboreranno con i propri istruttori alla proposta educativa delle diverse discipline sportive. La selezione è ancor più meticolosa ed articolata sulla base delle specifiche esigenze dei bambini/e in questa fascia d'età.

→ Gennaio/maggio 2024: realizzazione delle attività: ogni società sportiva, a rotazione, propone esperienze motorie per una (1) ora ogni settimana in ciascuna sezione in orario curricolare, per un totale di 20 ore complessive (due sessioni da 10 ore). Per l'anno scolastico 2023-2024 sono 11 le sezioni "Grandi" partecipanti per un totale di 254 alunni/e coinvolti/e.

→ Maggio 2024: raccolta dei feedback da parte di istruttori sportivi ed educatrici/educatori e valutazione del progetto da parte del Comitato Tecnico Organizzatore.

## **8. VALUTAZIONE DEL PROGETTO**

Al termine di ciascuna edizione del Progetto, al fine di valutarne la buona riuscita ed evidenziarne eventuali criticità e punti di forza, sono somministrati questionari di gradimento in forma anonima a tutti i soggetti destinatari e/o parte attiva del Progetto: istruttori sportivi, docenti referenti delle classi partecipanti, alunni/e e rispettive famiglie. I dati raccolti dai numerosi questionari sono poi elaborati in tabelle dal parte del Comitato Tecnico Organizzatore dal quale viene poi ricavato il livello di soddisfazione e buona riuscita delle attività.

## **9. COSTI**

I costi maggiormente impattanti sulla realizzazione delle attività previste dal Progetto riguardano il compenso riconosciuto agli istruttori sportivi che svolgono le attività all'interno delle classi partecipanti. Inoltre, si prevedono anche spese per quanto riguarda la realizzazione della festa finale che possono riguardare acquisto di materiale, trasporti, utilizzo di spazi idonei ad ospitare tutti i partecipanti al progetto.

Il costo complessivo del Progetto è stimato proprio sulla base del numero di classi e realtà sportive che si ipotizza di coinvolgere e le ore di attività effettuate, oltre ai costi ipotetici che si presume di affrontare per l'organizzazione della festa finale. In totale si stima la necessità di un finanziamento pari a 20.000,00 € che sarà coperto interamente con risorse proprie dell'Amministrazione Comunale, attraverso apposito Capitolo di Bilancio istituito.