

DIDATTICA INTERDISCIPLINARE

Un modulo di apprendimento per il biennio

di Barbara Paladini

In questo momento particolare, in cui è molto acceso il dibattito sul regolare svolgimento dell'attività motoria a causa dell'emergenza sanitaria in corso, proponiamo uno specifico lavoro per l'ampliamento delle conoscenze teoriche sullo sport.

Questo modulo di apprendimento interdisciplinare, infatti, aiuta gli alunni a conoscere le discipline sportive, la relazione tra corpo e movimento, lo sport nell'arte e nei beni artistici-strutturali del territorio, la pratica sportiva nel passato e nel presente, le modalità e le forme di divulgazione di un evento sportivo a partire da una situazione stimolo.

Lo sport nel tempo

Discipline coinvolte

- Motoria
- Scienze
- Tecnologia
- Storia
- Arte e immagine
- Italiano

Situazione stimolo

Progettazione di una manifestazione sportiva di classe virtuale o reale e di relativo materiale divulgativo.

Tecnologie e metodologie

- Conversazione guidata
- Circle time
- Ascolto attivo
- Didattica con la Lim, computer e tablet con l'uso di software specifici
- Cooperative Learning
- Roleplay
- Didattica metacognitiva
- Peer to peer
- Problem solving

Spazi, ambienti

- Cortile della scuola, palestra
- Laboratorio di scienze e tecnologia
- Aula
- Visita allo stadio, alla cittadella sportiva, a sedi di società sportive (se possibile)
- Visita a mostre dedicate allo sport se presenti nel territorio (se possibile)
- Palazzetto dello sport o parco cittadino (se fosse possibile la realizzazione dell'evento sportivo)

Classi

Quarta e quinta

Tempi e durata

Tempi e durata da concordare in consiglio di classe

Chiediamo ai bambini di progettare un evento sportivo virtuale (o da realizzare praticamente se la situazione legata all'emergenza sanitaria lo consentirà), coinvolgendoli in un percorso di conoscenza dello sport e della sua importanza nella vita dell'uomo, nonché delle diverse discipline sportive, riflettendo, per mezzo di attività laboratoriali ed esperimenti, sulle funzioni e sulle caratteristiche del corpo in relazione al movimento.

Sperimentiamo tecniche di scrittura e di produzione grafica di volantini, manifesti e inviti per la divulgazione dell'evento sportivo, riflettendo sulla loro valenza comunicativa, ed elaboriamo racconti di esperienze vissute o testi fantastici, articoli giornalistici, report o grafici sull'importanza dell'attività fisica.

Mettiamo in relazione avvenimenti, fatti, usi e costumi del passato e del presente, considerando che fin dall'antichità l'uomo si è dedicato alla pratica sportiva.

Facciamo conoscere le espressioni artistiche, culturali e architettoniche legate allo sport mediante l'esplorazione virtuale, o se possibile anche con uscite nel territorio, degli ambienti ad esso dedicati (palazzetto, campi sportivi, palestre, opere d'arte, mostre fotografiche, museo dello sport...) e osserviamo sculture e/o dipinti relativi la pratica sportiva, rilevando la correlazione tra uomo e pratica dello sport.

Diciamo ai bambini che, se la situazione sanitaria lo consentirà, l'evento potrà anche essere realizzato realmente alla fine dell'anno scolastico o in occasione di una manifestazione territoriale.

MODULO "LO SPORT NEL TEMPO"

FOCUS DISCIPLINA	OBIETTIVI	POSSIBILI ATTIVITÀ
MOTORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere specifiche discipline sportive. • Promuovere per sé e per gli altri un benessere fisico, psicologico, morale e sociale; partecipare attivamente alle varie forme di gioco e di sport individuali o di squadra, anche in forma di gara, rispettando le regole, gestendo ruoli ed eventuali conflitti, collaborando con gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e rispettare le regole di vari giochi sportivi, anche in funzione alla sicurezza personale e altrui. • Progettare e redigere regolamenti di vari giochi sportivi a partire da esempi tangibili e situazioni concrete. • Riflettere sull'importanza del ruolo attivo e propositivo nelle attività di gioco-sport individuali e collettive. • Riflettere sul significato del tifo e sul rispetto per l'avversario, partecipando alle competizioni in modo corretto e leale.
SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare conoscenze e metodologie per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo delle conclusioni che siano basate su fatti comprovati. • Individuare, 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali caratteristiche dell'aria e comprenderne l'importanza per gli esseri viventi. Effettuare osservazioni /esperimenti ed utilizzare documenti scientifici, sia sotto forma di testi che di filmati, per scoprire la relazione tra respirazione e movimento. • Conoscere la struttura e il funzionamento dell'apparato scheletrico e muscolare e la loro

	<p>nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, forza, movimento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente. 	<p>relazione con il movimento del nostro corpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare e individuare le differenti funzioni che apparato scheletrico e muscolare svolgono, con riferimento al sostegno del corpo e alla sua locomozione e alla protezione degli organi interni. • Acquisire o rinforzare le informazioni e la terminologia appropriata attraverso l'uso di schede e testi informativi, giochi, attività con materiale multimediale, attività pratiche per la conoscenza dei muscoli e delle articolazioni.
TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in modo consapevole, autonomo e significativo per scrivere, calcolare, creare e comunicare in modo semplice e divertente. • Realizzare semplici manufatti utilizzando materiali e strumenti idonei, descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni e seguendo le istruzioni ricevute per compiere una procedura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare e descrivere la pianificazione dei diversi momenti di una manifestazione o di una competizione sportiva. • Cercare informazioni utili, prelevare testi e immagini da Internet, usare un motore di ricerca atti a conoscere e approfondire tematiche afferenti allo sport e alle competizioni sportive. • Saper costruire una tabella e saper inserire un elenco puntato e numerato con programmi di videoscrittura per registrare e rielaborare le conoscenze acquisite. • Utilizzare alcuni strumenti di programmi di grafica per la realizzazione di un volantino, di una locandina o di un invito relativi a un evento sportivo, reale o virtuale, progettato dalla classe.
ARTE E IMMAGINE	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare, descrivere e leggere immagini di vario tipo e messaggi multimediali. • Individuare i principali aspetti formali in un'opera d'arte; apprezzare le opere artistiche e artigianali del presente e del passato provenienti da diverse culture diverse, sperimentando strumenti, tecniche e nuove tecnologie per realizzare prodotti. • Elaborare creativamente produzioni personali e collettive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare immagini, fotografie, dipinti, filmati, sculture e altre opere relative alla pratica sportiva dell'uomo in diverse epoche storiche. • Analizzare beni e produzioni artistiche afferenti lo sport presenti nel territorio o sui testi, utilizzando le regole della percezione visiva e descrivendone gli elementi con un linguaggio appropriato, approcciandosi all'opera d'arte in forma ludica e in modo appropriato all'età degli alunni, sviluppando sensibilità estetica e senso civico. • Rappresentare creativamente e realisticamente la realtà percepita, in relazione a uscite didattiche, manifestazioni sportive ed ad altre attività, utilizzando strumenti e tecniche diverse.
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli strumenti espressivi e argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti. • Leggere, comprendere e interpretare testi di vario tipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare, nella lettura, opportune strategie per analizzare e comprendere il contenuto di vari tipi di testo che trattano argomenti sulla pratica sportiva e sulla relazione uomo-sport. • Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo da leggere. • Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea dell'argomento,

	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi. 	<p>per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre e rielaborare testi in modo originale (racconti, filastrocche, cronache, riassunti, tabelle, schemi, diagrammi di flusso...), utilizzando un lessico ricco e corretto.
STORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Usare fonti diverse per produrre informazioni e ricostruire fenomeni a carattere storico. • Usare linee cronologiche e grafici temporali per collocare nel tempo civiltà e fatti storici. • Ricavare informazioni da un testo storico e organizzarle tematicamente, nel tempo e nello spazio. • Mettere in relazione gli elementi caratterizzanti società e civiltà diverse, individuandone analogie e differenze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare testi storici, immagini e altre fonti per ricavare e produrre informazioni sullo sport nel tempo. • Usare la linea del tempo e carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici, collocandovi fatti e avvenimenti del passato e del presente in relazione al contesto. • Individuare le relazioni tra gruppi umani e contesti sportivi comprendendo avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità, mettendoli a confronto con la contemporaneità.