

**PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2020 / 2021**  
**SCHEMA PROGETTO**

**Area di interesse** (barrare una sola casella)

<input type="checkbox"/> ambiente e sviluppo sostenibile	<input type="checkbox"/> promozione della salute
<input type="checkbox"/> intercultura	<input type="checkbox"/> legalità e cittadinanza
<input type="checkbox"/> linguaggi dell'arte e dello spettacolo	<input type="checkbox"/> pari opportunità
<input type="checkbox"/> luoghi dell'arte e della storia	X corpo, movimento e sport
<input type="checkbox"/> lettura e narrazione	<input type="checkbox"/> altro (specificare): _____

*Tutti i campi sono obbligatori, si prega di non modificare la formattazione della pagina*

<b>Titolo</b>	<b>PROGETTI DI ATTIVITA' MOTORIA</b>
<b>Soggetto proponente</b>	<b>POLISPORTIVA 1000 A.S.D.</b>
<b>Titolarità</b>	<input type="checkbox"/> privata <input type="checkbox"/> pubblica, specificare ente _____ <b>ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA</b>
<b>Referente e contatti</b> (tel e email)	ALBANESE SABINA : <a href="mailto:pietro.sabina@libero.it">pietro.sabina@libero.it</a> 320.9760611
<b>Destinatari:</b> barrare le caselle che interessano	<input type="checkbox"/> scuola dell'infanzia <input type="checkbox"/> scuola primaria <input type="checkbox"/> scuola secondaria di 1° grado              X scuola secondaria di 2° grado
<b>Tempi e modalità di attuazione</b>	<b>Tutti i progetti possono coprire l'intero periodo da ottobre 2020 a maggio 2021 oppure possono diversa durata ma garantendo almeno i 12 incontri</b>
<b>Breve descrizione del progetto</b> (max 500 caratteri)	La finalità principale è quella di diffondere un uso educativo ed orientante dell'attività motoria attraverso una serie di attività ludico-motorie proposte non in maniera specifica e tecnicistica. L'educazione motoria a scuola promuove la conoscenza di sé e delle proprie potenzialità nella costante relazione con l'ambiente, gli altri, gli oggetti, contribuendo alla formazione della personalità dell'alunno attraverso la conoscenza e la consapevolezza della propria identità corporea.

**PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2020 / 2021**  
**SCHEDA PROGETTO**

	<p>Inoltre non solo contribuisce a migliorare la forma fisica e la salute degli alunni, ma li aiuta anche a svolgere attività fisica comprendendone al tempo stesso l'importanza e le ripercussioni positive per tutta la vita.</p> <p>L'attività motoria a scuola fornisce conoscenze e competenze trasferibili, come il lavoro in team, il comportamento leale, il rispetto, la consapevolezza del corpo e a livello sociale oltre a favorire la comprensione generale delle "regole del gioco", che gli alunni possono immediatamente sfruttare anche per le altre materie scolastiche e nella vita.</p> <p>Essa è il risultato dell'integrazione di diverse aree: cognitiva, motoria, evolutiva-affettiva e morale-sociale.</p>
<b>Costi a carico dei partecipanti</b>	<b>Il costo dell'insegnante comprensivo dei costi assicurativi e di coordinamento è pari a € 20.00</b>
<b>Scadenza iscrizione</b> (per le scuole aderenti)	<b>Contattare ai fini organizzativi Referente Settore :</b> <b>Albanese Sabina 320.9760611</b>
<b>Il progetto è già stato attuato nelle scuole di Pesaro?</b> (se sì, specificare anno scolastico e scuole aderenti)	NO

**PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2020 / 2021**  
**SCHEDA PROGETTO**

**SCHEDA PROGETTO DETTAGLIATA : PROGETTO MULTISPORT**

• **IUPLA TEEN : IN EQUILIBRIO CON OBLO**

**Oggetto:** I Corsi IUPLAteen sono rivolti agli alunni delle scuole medie

*Perché allenare l'equilibrio con OBLO The Original Motion Wheel fa bene*

- Allenare l'equilibrio con OBLO migliora i **riflessi**, perché **rinforza le articolazioni** e **tonifica l'intera muscolatura**.
  
- L'allenamento dell'equilibrio con OBLO aiuta a mantenere la **giusta postura**, perché stimola il **sistema nervoso** a stabilire la postura ottimale sia in **allenamento** che nella **vita quotidiana**.
  
- L'allenamento dell'equilibrio con OBLO **previene** le contratture muscolari, perché **rilassa i muscoli** e ne migliora l'**elasticità** attraverso l'**allungamento dinamico**.

**Obiettivi**

1. Accompagnare gli adolescenti a risvegliare al meglio la loro **intelligenza cinetica** già presente attraverso un percorso pratico e dinamico di **conoscenza** del corpo umano, i suoi **limiti** e le sue **potenzialità**, e favorendo così la fiducia in se stessi.
2. Favorire negli adolescenti la consapevolezza di un uso **responsabile** e **consapevole** del proprio corpo, migliorare l'**equilibrio**, la **coordinazione**, i **riflessi** motori e le capacità di **attenzione** muovendosi insieme agli altri.
3. **Prevenire** e contrastare le **abitudini ad alto rischio** e gli irrigidimenti posturali che molto velocemente si cristallizzano nella crescita e che rappresentano spesso fonti di disequilibrio e dolori corporei che non di rado conducono anche a disagi psicologici.
4. Stimolare la **capacità di attenzione** che permette agli adolescenti di eseguire un qualsiasi movimento, compito o funzione in modo **efficace** e **socialmente rispettoso**, collaborando con gli altri con sicurezza e serenità.

**Manuela Martella**

Insegnante e formatrice IUPLAteen Balance Training

Membro attivo dell'ASIRN, Axis Syllabus International Research Network, fondato da Frey Faust e danzatrice contemporanea. Collaboro con fisioterapisti, istruttori e ricercatori per offrire un insegnamento aggiornato e attento alle esigenze degli adolescenti.

**PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2020 / 2021**  
**SCHEDA PROGETTO**

- **-ORIENTEERING :**

L'Orienteering, definito, lo sport dei boschi, è un'attività sportiva outdoor, finalizzata all'esplorazione di spazi geografici sconosciuti con l'ausilio di due strumenti basilari: la mappa e la bussola.

Il progetto didattico intende valorizzare la componente educativa di questo sport, che ad ampio raggio coinvolge discipline diverse: la geografia, l'educazione motoria, artistica, tecnica, la matematica e le scienze.

L'obiettivo principale è dunque quello di stimolare la conoscenza e l'esplorazione dell'ambiente che ci circonda, attraverso un approccio senso – percettivo, la propria capacità di orientamento basata su punti di riferimento specifici dislocati nello spazio.

Il progetto è costruito e pensato per rispondere a molteplici tipi di esigenze educative e formative pluridisciplinari, ricollegabili da un lato alla programmazione scolastica e curricolare, dall'altro al raggiungimento di obiettivi finalizzati allo sviluppo della personalità e dell'autonomia degli studenti coinvolti.

- **MULTISPORT**

Il **Multisport 1000 Piedi** si connota come un'attività divertente e variata in grado di sviluppare la motricità di base attraverso moduli multi – disciplinari di attività motoria.

Il progetto prevede una parte iniziale di sviluppo degli schemi motori di base attraverso esercizi ludico - motori con obiettivo il miglioramento delle capacità esistenti e l'acquisizione di nuove abilità.

In seconda fase verranno introdotte varie discipline sportive e laboratori tra i quali:

- A. Giocamondo;
- B. Giochi tradizionali;
- C. Giochi sportivi ;
- D. Inventagiochi .

**PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2020 / 2021**  
**SCHEDA PROGETTO**

- **GIOCOLERIA**

La disciplina della giocoleria è uscita dai circuiti tradizionali del circo e dell'arte di strada, trovando un utilizzo in ambito educativo.

La giocoleria e lo spirito che la sostiene possono essere molto utili sia a livello della formazione del carattere, sia a livello dell'acquisizione o affinamento di determinate competenze corporee, manuali, di equilibrio, di coordinazione motoria, ritmica e sensoriale.

Il progetto mira a rendere ogni ragazzo protagonista di una breve performance, sfruttando al meglio le proprie inclinazioni naturali.

Lo sviluppo del laboratorio comprende la possibilità di creare e costruire insieme ai ragazzi materiali da manipolare con le mani e con il corpo, sviluppando la fantasia e la creatività attraverso la trasformazione di un qualsiasi oggetto in un attrezzo da jonglage.