



FEDERAZIONE
ITALIANA
GIUOCO
HANDBALL

Pallamano *@scuola*

edizione 2017-18





L'ATTIVITÀ SPORTIVA A SCUOLA

L'educazione motoria nella Scuola costituisce un interesse primario sia del **Ministero dell'Istruzione (M.I.U.R.)** sia del **Comitato Olimpico Nazionale Italiano (C.O.N.I.)** al fine di contribuire con progetti mirati alla crescita armonica delle nuove generazioni.

Il Progetto Scuola proposto dalla **Federazione Italiana Giuoco Handball (F.I.G.H.)**, affidato alla realizzazione delle società ed associazioni sportive certificate, si basa sulle linee guida concordate dal C.O.N.I. e dal M.I.U.R., che ne hanno definito le **finalità generali** e la **struttura operativa di base**.



CONI



L'ATTIVITÀ SPORTIVA A SCUOLA

Le finalità generali dell'educazione motoria sono:

- ✎ Sviluppare le capacità relative alle funzioni senso-percettive
- ✎ Consolidare e affinare gli schemi motori di base per lo sviluppo della abilità motorie
- ✎ Sviluppare coerenti comportamenti relazionali
- ✎ Sviluppare le abilità relative alla comunicazione gestuale e mimica
- ✎ Sviluppare competenze psico-motorie trasferibili in altri contesti





In questo quadro generale, il **Progetto Scuola federale** intende proporre attività che permettano lo sviluppo:

- 📌 della **consapevolezza del proprio corpo** e della sua corretta collocazione nello spazio-tempo
- 📌 della **fiducia nelle proprie capacità** attraverso l'acquisizione di comportamenti efficaci
- 📌 dell'**adattamento a situazioni motorie nuove**, via via più organizzate e complesse
- 📌 del **collegamento tra campo visivo e motricità fine degli arti**



LA PALLAMANO

La **Pallamano** è da sempre e dovunque considerata sport scolastico per eccellenza, per questo è definita anche l'**Atletica giocata** sviluppando in modo privilegiato le condotte motorie di base: correre, saltare e lanciare, alle quali aggiunge le prerogative «sociali» tipiche delle discipline di squadra.

Grazie a queste caratteristiche, la Pallamano è lo sport ideale per la Scuola primaria e secondaria di primo grado.

Grazie alla sua semplicità ed intuitività piace immediatamente alle bambine e ai bambini.



Grazie alla sua velocità e spettacolarità è diventata in Europa e nel Mondo lo sport di squadra più praticato e seguito dopo il calcio.



COME E DOVE SI GIOCA A PALLAMANO

- 📌 Si gioca in una palestra anche di piccole dimensioni, per iniziare bastano due porte ed un pallone.
- 📌 Si può giocare anche all'aperto quando il tempo è bello e non fa freddo.
- 📌 L'obiettivo del gioco è fare gol.
- 📌 Il risultato è sempre e comunque il divertimento.





IL PROGETTO

Con queste premesse - dalla collaborazione tra **FIGH** , associazioni sportive certificate e **Scuola** - nasce un **Progetto** flessibile e di facile organizzazione:



completamente gratuito



articolato in fasi

1° FASE
Attività Motoria e
Gioco-sport

2° FASE
“Digital4Sport”

Attività
opzionali



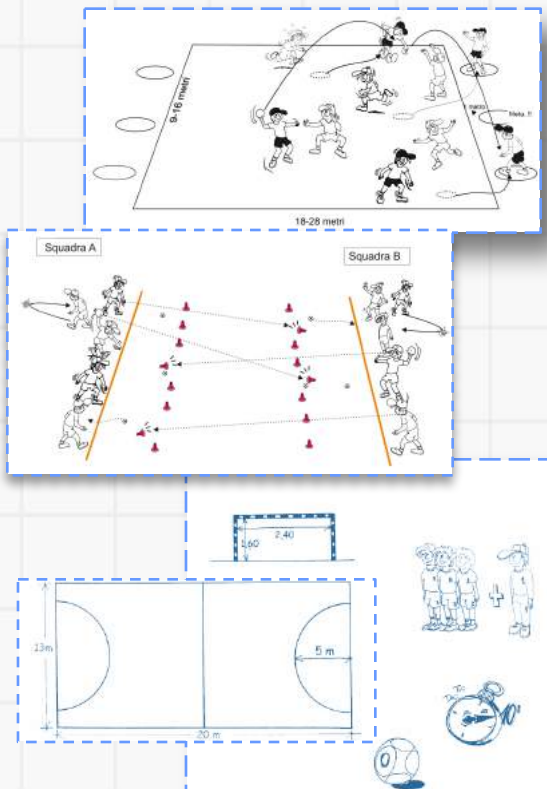
1° FASE - Attività Motoria e Gioco-sport

Nella prima fase saranno le società sportive legate alle singole realtà territoriali a fornire un valido supporto alle istituzioni scolastiche per uno sviluppo armonico delle capacità motorie degli alunni

La pallamano proposta nella prima fase del Progetto è una forma di **gioco-sport** che si sviluppa per fasi di **apprendimento** e con **regole** molto **semplici ed intuitive**, che via via tendono ad avvicinarsi alla formula definitiva con progressivo aumento delle dimensioni del campo da gioco e del numero dei partecipanti

Si passa, pertanto, dai **giochi propedeutici**, più incentrati sulla motricità individuale, al **gioco a campo ridotto** (3+1 e 4+1), fino alla **pallamano semi-strutturata** (5+1)






Tutte formule **propedeutiche** alla pallamano “**ufficiale**” (6+1) su campo regolamentare che riguarderà solo le ragazze e i ragazzi, separati per genere, a partire dal tredicesimo anno di età





PROGRAMMA

Gli interventi delle società saranno programmati (sia nelle **Scuole Primarie** che nelle **Scuole Secondarie di Primo Grado**):

-  con un **impegno orario** da concordarsi con i singoli Istituti (almeno 6 ore in 4 classi)
-  con il **coinvolgimento di tutti gli alunni** della classe senza distinzione di genere e/o di abilità
-  all'inizio/nel corso dell'**anno scolastico** in modo da poter utilizzare lo spazio all'aperto e comunque sempre in accordo con i singoli Istituti
-  con la messa a disposizione di un istruttore di provata esperienza che realizzerà l'attività nella struttura scolastica durante le ore curriculari di **Educazione Motoria/Scienze Motorie e Sportive** (affiancheranno i docenti durante le ore di educazione Motoria)
-  con la messa a disposizione a **titolo gratuito** delle attrezzature necessarie per l'attuazione del progetto (porte, palloni soft e piccoli attrezzi)*

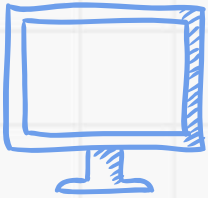
*in base alla disponibilità



2° FASE - “Digital4Sport”

Nella **seconda fase** l’offerta formativa si compone di 3 ore totali, in aggiunta a quelle del Progetto attuato dalle società sportive

La modalità di formazione a cui si farà riferimento è il **learning by doing**: momenti teorici e pratici, curati da docenti messi a disposizione dal Web Marketing Festival



Attività culmine del progetto un **laboratorio** all’interno del quale i ragazzi creeranno i contenuti da pubblicare sul sito www.digital4sport.it e su un apposito **blog** messo a disposizione dalla **FIGH**



Questo spazio, **dedicato alle esperienze fatte nel corso del Progetto Scuola FIGH** e alle emozioni e sensazioni nate grazie alla Pallamano, sarà infine presentato dai ragazzi stessi, durante il Festival della Pallamano e durante il Web Marketing Festival, **come esempio concreto dei risultati che possono derivare da una corretta commistione fra lo sport e il digitale**



ATTIVITÀ OPZIONALI



possibilità di integrare il progetto sportivo sul campo con una sessione teorica dedicata alla **corretta alimentazione**



la visione di **contributi audiovisivi** relativi allo sport della pallamano



l'organizzazione di un **open day** e/o la realizzazione di una manifestazione finale di carattere **ludico-dimostrativo**, prevedendo anche la partecipazione di **atlete** ed **atleti** delle Nazionali **come testimonial**



altre eventuali iniziative da concordare direttamente con il dirigente scolastico



CONCLUSIONE



Attraverso questo **progetto** si vuole contribuire ad evitare atteggiamenti negativi come il prevaricare o il volersi imporre (non solo con la violenza fisica ma anche verbale), con l'obiettivo ultimo dichiarato di uno **sviluppo positivo della personalità** dei bambini



La pallamano, in sintesi, vuole rappresentare una cornice educativa di sano sviluppo psico-fisico e motorio, mediatrice, anche, delle tendenze verso gli atteggiamenti di bullismo sempre più attuali nei nostri giorni

