

# Convitto Nazionale di Stato "T. Campanella" Reggio Calabria



**Scuola Secondaria di I Grado - Anno Scolastico 2012-2013**

Rettore/Dirigente Scolastico: Dr.ssa Francesca Arena

Docente: Prof. Riccardo Partinico

**ALUNNI PARTECIPANTI AL PROGETTO “Giochi Sportivi Studenteschi”**  
**Adriana Maugeri, Adriana Musolino, Clelia Misiano, Sonia Triolo, Alessia Marcello, Marta Pellicanò, Bianca Pellicanò, Ilaria Toscano, Noemi Saccà, Mariaceleste Pangallo, Samuela Cutrupi, Rossella Cutrupi, Martina Stancati, Federica Ferrato, Vicky Matalone, Alessia Cutrupi, Francesco Giordano, Giovanni Ruggeri, Giulio De Siena, Francesco Malavenda, Giovanni Minutolo, Danilo Amato, Peter Friscia, Oreste Muscianese, Andrea Megale, Danilo Colica, Ilario Miriello, Christian Ponz De Leon, Antonio Brancati, Guido De Marco, Davide Spiniello, Antonino Nato, Luigi Surace, Giuseppe Cosentino, Maurizio Marcianò, Riccardo Praticò, Innocenzo Crea, Christian Caristi.**



## **ALUNNI PARTECIPANTI ALLA FINALE REGIONALE DI PESISTICA**

### **Classifica Speciale:**

1° PRATICO' Riccardo;

### **Classifica Femminile:**

43 kg. - 1^ TRIOLO Sonia, 2^ MARCELLO Alessia, 3^ PELLICANO' Marta;

50 Kg. - PELLICANO' Bianca, MISIANO Clelia, TOSCANO Ilaria;

57 kg. - MUSOLINO Adriana, SACCA' Noemi, PANGALLO Mariaceleste;

66 kg. - 1^ CUTRUPPI Samuela, CUTRUPPI Rossella, STANCATI Martina.

### **Classifica Maschile:**

43 kg. - 1° GIORDANO Francesco, 2° RUGGERI Giovanni, 3° DESIENA Giulio;

50 kg. – 1° MALAVENDA Francesco, 2° MINUTOLO Giovanni, 3° AMATO Danilo;

55 kg. - 1° FRISCIA Peter, 2° MUSCIANESE Oreste, 3° MEGALE Andrea;

57 kg. - 1° COLICA Danilo, 2° MIRIELLO Ilario, 3° PONZ DE LEON Christian;

66 kg. - 1° BRANCATI Antonio, 2° DE MARCO Guido, 3° SPINIELLO Davide;

+ 66 kg. – 1° NATO Antonino, 2° SURACE Luigi, 3° COSENTINO Giuseppe.



## REGIONI PARTECIPANTI ALLA FINALE NAZIONALE DI PESISTICA

Calabria, Friuli Venezia Giulia, Lazio, Puglia, Veneto, Sicilia, Valle d'Aosta, Toscana, Lombardia, Campania, Sardegna, Piemonte ed Emilia Romagna



## ALUNNI DEL CONVITTO PARTECIPANTI ALLA FINALE NAZIONALE

- 1) MARCELLO ALESSIA
- 2) MISIANO CLELIA
- 3) MUSOLINO ADRIANA
- 4) MAUGERI ADRIANA
- 5) MATALONE VINCENZA ANDREA
- 6) FERRATO FEDERICA
- 7) TOSCANO ILARIA
- 8) GIORDANO FRANCESCO
- 9) MINUTOLO GIOVANNI
- 10) MALAVENDA FRANCESCO
- 11) MARCIANO' MAURIZIO FRANCESCO
- 12) NATO ANTONINO
- 13) CARACCILO PAOLO



## ALUNNI DEL CONVITTO VINCITORI DELLA FINALE NAZIONALE

- Kg. 43 - GIORDANO FRANCESCO  
Kg. 50 - MINUTOLO GIOVANNI  
Kg. 57 - MALAVENDA FRANCESCO  
Kg. 66 - MARCIANO' MAURIZIO  
Kg. +66 - NATO ANTONINO



# ALUNNI PARTECIPANTI ALLE FINALI REGIONALI DI KARATE

- 1) Adriana Maugeri;
- 2) Adriana Musolino.



## CAMPIONATO REGIONALE "Esordienti A"

Villa San Giovanni (RC)

Adriana MAUGERI - Categoria 53 Kg. - Medaglia di Bronzo



## CAMPIONATO REGIONALE "Esordienti B"

Lamezia Terme (CZ)

Adriana MUSOLINO - Categoria 56 Kg. - Medaglia di Bronzo

Il presente Progetto, denominato “**Giochi Sportivi Studenteschi**” è rivolto a tutti gli Alunni ed alle Alunne delle 11 classi della Scuola Secondaria di I Grado del Convitto “T. Campanella” di Reggio Calabria. “**Giochi Sportivi Studenteschi**” è un progetto tecnico-educativo pianificato attraverso l’analisi, la conoscenza e la previsione dei fenomeni evolutivi, sportivi e sociali che coinvolgono anche gli Alunni della nostra scuola. “**Giochi Sportivi Studenteschi**” si compone di due programmi didattici, rappresentati da un insieme di esercitazioni motorie e di giochi sportivi, finalizzati uno all’**Avviamento allo Sport** e l’altro all’**Agonismo**.

Il Sistema Sport, infatti, è fondato e strutturato sul gioco e sull’agonismo e l’attività motorio-sportiva, praticata correttamente e con regolarità, apporta benefici universalmente riconosciuti. Lo Sport deve essere praticato in età evolutiva per sviluppare adeguatamente la motricità di base e le funzioni neuro-cognitive, per combattere l’ipocinesia, il sovrappeso corporeo e le malattie dello scheletro.

Le Discipline **Karate, Pesistica ed Atletica su Pista**, scelte con un sondaggio di preferenza tra gli alunni di questa scuola, si prestano in modo particolarmente efficace ad interagire in diversi ambiti disciplinari contribuendo alla formazione globale dell’Alunno:

**1) Ambito delle diversità e dei rischi d’insuccesso scolastico:**

Disturbi specifici di apprendimento, iperattività, disturbi dell’attenzione, fenomeno del bullismo.

**2) Ambito scientifico – motorio:**

Anatomia elementare, apprendimento di termini anatomici, parallelismi tra antico empirismo orientale e scienza occidentale.

**3) Ambito cognitivo:**

Conoscenza delle tecniche sportive e delle sue applicazioni in termini tattici.

**4) Ambito emotivo-affettivo:**

Educare a controllare le emozioni, promuovere la valorizzazione di atteggiamenti positivi nei confronti di se stessi e del mondo umano, naturale e artificiale.

**5) Ambito storico – geografico:**

Organizzazione spazio temporale e conoscenza della storia e origine del Karate, simbolismi e ritualità, capacità di orientarsi in altre aree geografiche ed epoche.

**6) Ambito ambientale – salutistico:**

Interazione con l’ambiente, benessere psico-fisico da assumere quale costume permanente.

**7) Ambito etico:**

Valori ed ideali; principi su cui fondare e rispettare le regole; solidarietà e processi democratici; rispetto per se stessi e gli altri; fair play (ludere non ledere); salute, alimentazione e doping.



## **AVVIAMENTO ALLO SPORT - La componente ludica: il gioco**

Il gioco è un'esigenza fondamentale comune a tutti gli uomini di qualsiasi età, epoca e cultura. E' un tipo di attività che si esprime in molteplici forme e con diversi gradi di complessità.

Nella sua dimensione sociale i tratti caratterizzanti sono i seguenti:

- Attività liberamente scelta e, quindi, piacevole e gratificante;
- Attività complessa in cui confluiscono numerose esigenze collegate all'età, al sesso, al ruolo, allo status, alla educazione ricevuta, alle consuetudini, alla classe sociale o al gruppo di appartenenza;
- Attività cognitiva, ricreativa e catartica in quanto consente all'individuo di elaborare comportamenti in cui esprime la propria intelligenza e soggettività;
- Espressione spontanea, o elaborata della cultura di una società.

Nel gioco, la cultura rappresenta se stessa e tende a riprodurre in forma sdrammatizzata esperienze che hanno un peso importante nel vissuto sociale. Si può dire che, in forme diverse, l'uomo gioca tutta la vita. Lo Sport è l'esempio più complesso e completo che si colloca in una dimensione originale che interseca altre dimensioni dell'attività umana. Attualmente i **GIOCHI OLIMPICI** sono il più grande evento planetario. In questo contesto ludico l'umanità sfida i suoi limiti.

Nel fanciullo, comunque, questa attività ha connotazioni cognitive molto importanti ed assume un ruolo determinante nella sua formazione e maturazione globale. Nel gioco, il fanciullo vive la propria attività neuro-cognitivo-motoria esplorando ed esplorandosi senza ansia o angoscia. In sostanza nel gioco dapprima dimensiona cose, persone o situazioni a propria misura, esprimendo la propria emotività, in seguito aderisce progressivamente a modelli comportamentali tipici del contesto motorio-sportivo. Infatti, nella dimensione ludica sono comprese anche le attività motorie presportive e sportive in quanto organizzate regolamentate ed innestate sui vissuti affettivi e cognitivi.

Il gioco si caratterizza anche per i seguenti elementi:

- comprende momenti di incertezza controllabili emotivamente;
- rende tutti partecipi alla comune attività del gruppo, grazie a normative semplici e condivise e facilmente modificabili;
- rende possibile la realizzazione dei propri bisogni psico-emotivi, grazie alla possibilità che offre di inserirsi in una dimensione a sé stante.

Il gioco è, quindi, un mondo fantastico e reale nello stesso tempo, un contesto di comunicazione e apprendimento di comportamenti sociali, una attività biologica primaria, indispensabile per mantenere un buon equilibrio neuro-cognitivo-motorio, anche perché permette di liberare il "surplus energetico" tipico dell'età evolutiva. La principale ragione per cui l'uomo, specialmente giovane, sente il bisogno ed il desiderio di giocare consiste nella possibilità di sottrarsi, giocando, ai condizionamenti del mondo esterno, che molto spesso si rivelano più forti della sua capacità di superarli. Nel gioco, infatti, viene eliminato ogni rapporto con la realtà quotidiana e sono evitati, in questa dimensione, tutti quegli ostacoli da cui, diversamente, l'azione riceverebbe impedimenti e divieti. Ecco perché di tutto l'arco della vita, l'infanzia è quella che gioca di più. Solamente attraverso il gioco l'individuo, specialmente in età evolutiva, può liberamente esternare la propria esuberanza vitale in un contesto caratterizzato da un insieme di regole. Compito dell'Insegnante è quello di non permettere che la forma ludica venga mortificata da regole che tolgono spazio alla creatività.

Con il gioco si realizzano anche quelle condizioni neuro-cognitivo-motorie che, grazie alla possibilità di realizzare molteplici esperienze, permettono diverse modalità esecutive del movimento nell'organizzazione spazio-temporale, precisione, funzionalità, efficienza ed efficacia in funzione di uno scopo.

I prerequisiti funzionali più importanti sono:

- **Percezione del sé, rappresentazione e strutturazione dello schema corporeo;**
- **Acquisizione e controllo degli equilibri (statici , statico-dinamici, dinamici);**
- **Stabilizzazione e controllo della lateralità;**
- **Integrazione delle funzioni neuro-cognitivo-motorie;**
- **Organizzazione delle categorie spazio-temporali, il sé e l'ambiente;**
- **Acquisizione e controllo degli schemi posturali e motori della specie umana.**

Va, inoltre, sottolineato come dalla prima infanzia fino alla maturità, ed oltre, ogni attività motorio

sportiva ha sempre nella motivazione ludica una componente fondamentale. Questo fatto ha conseguenze metodologiche fondamentali, che condizionano l'insegnamento dell' Educazione Motoria e dei primi elementi del gesto tecnico sportivo. L'attività motoria deve essere collocata in un contesto ludico, e non deve mai avere un carattere di troppa specificità e monotonia, ma destare interesse e curiosità nell'apprendimento. Ampio spazio va sempre riservato al miglioramento di tutte le capacità motorie, soprattutto per mezzo di esercitazioni con partner, di gruppo, giochi di squadra, a coppie, piccoli elementi di acrobatica, uso di Kit didattici, ecc. Nel passato si sono interessati al gioco grandi pensatori e scienziati, tanto che un genio universale come Galileo Galilei ne ha proposto una classificazione o Leonardo Da Vinci che inventò attrezzi e giochi ed al quale ho dedicato il Manuale tecnico "IL PROGETTO LEONARDO" che ho pubblicato nell'anno 2004 e sul quale sono riportati esercizi, giochi e tecniche per insegnare il Karate a Scuola.

## **AGONISMO - Gare di Karate, Pesistica, Atletica su Pista**

Il termine indica, attualmente, un modo di essere e di agire caratterizzato da mobilitazione massimale di risorse psico fisiche in funzione di una prestazione specialistica, in un contesto codificato e regolamentato. Il luogo dell' "agone" è un luogo dedicato (l'impianto sportivo) nel quale, in occasione dei Campionati, convergono Atleti, Tecnici e tutti gli Ufficiali di Gara incaricati di certificare i risultati: misurazioni o valutazioni. Tuttavia, agonismo in quanto modo di essere implica investimento di tempo, energie e risorse economiche per preparare il sistema: MENTE > CERVELLO > EFFETTORE all'impegno agonistico-competitivo. Si tratta, dunque, di una scelta che deve essere armonizzata con il progetto esistenziale individuale. Infatti, la pratica di una specialità a livello agonistico richiede una estrema specializzazione del sistema biologico umano, che è possibile soltanto attraverso risposte adattative permanenti e semipermanenti di tutte le funzioni e strutture. Ovviamente i carichi di allenamento vengono realizzati sulla base di modelli di prestazione molto evoluti. Questa è l'accezione specialistica in ambito sportivo del termine agonismo. Corre obbligo precisare che solo una minima parte dei praticanti di uno sport si cimenta in competizioni sportive, date le problematiche che ciò comporta in relazione ai livelli di prestazione attuali in tutte le specialità sportive. Pertanto, va sottolineata con forza l'accezione più generale del termine, ovvero il concetto di misurazione/ valutazione di una prestazione, e il confronto spontaneo con una propria prestazione precedente o con quella dei compagni di pratica sportiva e/o di classe senza che ciò comporti necessariamente una forma di competizione. Ciò risponde al bisogno di dare un valore a ciò che si fa e, all'interno del processo di socializzazione, di cercare nel contesto i primi confronti. In questi termini, diventa un comportamento molto positivo che consente di prendere atto dei propri limiti e delle proprie valenze e di operare per progredire. Il confronto con se stessi, con gli altri e con la natura favorisce i processi di socializzazione e ha delle valenze educative molto importanti. L'autostima ha come fondamento la capacità di darsi un valore positivo. I test, fatti periodicamente all'interno di un gruppo dai soggetti che lo compongono, consentono di avere dei punti di riferimento sul livello di prestazione individuale e collettivo, sia sulle capacità motorie, sia sulle abilità motorie. L' accettazione leale della misurazione/ valutazione della propria prestazione educa al "realismo" e a collocarsi in un contesto. Dal punto di vista educativo ciò consente al formatore di verificare i percorsi formativi ed eventualmente di rimodularli. Creare, quindi, occasioni di confronto che non prendano una forma agonistico-competitiva serve anche per dare motivazioni a sostegno di un maggior impegno nell'attività ludico-motoria. Questi comportamenti sono trasferibili in tutti i contesti.

Le finalità dei due programmi **AVVIAMENTO ALLO SPORT** ed **AGONISMO** convergono in un'unica linea guida che conduce al raggiungimento dei seguenti obiettivi generali:

- A) sviluppo degli schemi posturali;**
- B) sviluppo, consolidamento e coordinamento degli schemi motori di base;**
- C) sviluppo delle capacità motorie;**
- D) sviluppo delle capacità cognitive;**
- E) orientamento delle relazioni di gruppo nell'età scolare;**
- F) avviamento al Karate, alla Pesistica ed all'Atletica su Pista.**

## Considerazioni tecniche

**KARATE.** Le arti del combattimento sviluppano un'organizzazione mentale che regola sequenze psicomotorie, favorendo negli Alunni una concentrazione mentale necessaria per eseguire gli schemi delle discipline sportive. Tale mentalità è senz'altro utile ai giovani di oggi abituati a distrarsi facilmente e mantenendo la concentrazione dell'attenzione su bassi valori nel tempo.

Basti pensare all'uso ed alla dipendenza del telefonino in tutte le ore del giorno e della notte.

Inoltre, la pratica delle arti del combattimento permette agli Alunni di assumere processi decisionali che consentono di assumersi delle responsabilità. Le capacità decisionali e di responsabilità sono pre-requisiti indispensabili ad ogni tipo di apprendimento. Il Karate, seguendo un proprio codice morale, insegna principalmente il controllo della mente e del corpo. Una lotta non violenta finalizzata al controllo dell'avversario. Con il presente Progetto si propone una Disciplina di grande fascino e di tradizione millenaria, che trae origine da epoche storiche e da luoghi e culture diverse. Tale specialità è portatrice di ricchezza culturale ed è stata, dallo scrivente, completamente rivisitata e adeguata metodologicamente alla luce delle scienze motorie e della moderna psico pedagogia e didattica. I programmi proposti, distinti, progressivi e gradualmente, vengono predisposti secondo itinerari metodologici commisurati all'età, delineando una pratica scolastica divertente e soprattutto sicura.

**PESISTICA.** Per quanto riguarda gli esercizi preparatori e tecnici che riguardano la Pesistica è opportuno precisare che si tratta di semplici gesti preatletici, quali: un balzo triplo a piedi uniti, il lancio di una palla "medica" da 3 chilogrammi ed il sollevamento di un bilanciere giocattolo.

Tale programma, svolto congiuntamente ad altre discipline sportive, consente di ottenere un potenziamento fisiologico che non ha eguali, infatti gli esercizi per lo sviluppo della forza veloce, caratterizzati da continue ripetizioni e, generalmente, noiosi per i ragazzi, alternati con giochi tecnici e piccole gare, diventano piacevoli da eseguire e consentono di ottenere ottimi risultati.

**ATLETICA SU PISTA.** E' l'attività sportiva che comprende tutte le azioni motorie "naturali" dell'uomo: correre, saltare, lanciare. Necessita di grandi spazi ed attrezzature tecniche, ma può anche essere proposta in azioni frazionate che, comunque, producono miglioramento tecnico ed atletico.

Il Progetto prevede un percorso educativo-didattico nel quale le attività motorie e la pratica sportiva diventano:

percorso di benessere psico-fisico;

momento di confronto sportivo;

momento di aggregazione sociale;

strumento di diffusione di valori positivi;

strumento di lotta alle devianze giovanili;

strumento di intergrazione degli alunni con problemi di socializzazione.

Gli Alunni e le Alunne iscritti al Progetto "Giochi Sportivi Studenteschi" potranno partecipare:

1) alle selezioni di Classe;

2) alle selezioni d'Istituto;

3) alle selezioni Provinciali;

4) alle selezioni Regionali;

5) alla manifestazione sportiva "Tutti sul Podio" - FIJLKAM;

6) alla "Giornata Nazionale dello Sport" C.O.N.I.;

7) al Campionato Regionale Studentesco FIJLKAM - Esordienti A.



## **Destinatari, costi, impianti sportivi, giorni ed orari di lezione**

Al Progetto potranno partecipare gli Alunni e le Alunne delle 11 Classi della Scuola Secondaria di I Grado: I A, II A, III A, I B, II B, III B, I C, II C, III C, I D, II D, nessuno escluso, che chiederanno di aderire. Da un sondaggio effettuato recentemente è prevista la partecipazione di circa 50 alunni.

Il costo del Progetto è di euro 127,00 per ciascuna classe, con le possibili integrazioni previste dalla circolare n.1889 del 07.02.2013 USR di Catanzaro.

Il Progetto "GSS" si svolge nei giorni di **MARTEDI' e GIOVEDI'** dalle **ore 16:30** alle **ore 17:30** nella Palestra della Scuola Secondaria di I Grado del Convitto "T. Campanella" e, per le prove tecniche, dalle **ore 18:00 alle ore 19:00 e dalle ore 19:00 alle 20:00**, presso l'impianto sportivo comunale "PAGODA" in Via Frangipane 13 a Reggio Calabria, concesso gratuitamente agli Alunni del "Convitto "T. Campanella" dalla Federazione FIJLKAM dal 17.10.2012.

Gli Alunni, oltre agli allenamenti programmati nelle ore extracurricolari, potranno svolgere allenamenti finalizzati alla partecipazione ai "Giochi Sportivi Studenteschi" anche nelle ore curricolari.

A seconda dell'esigenze scolastiche è possibile variare sede ed orario di lezione previo accordo tra Docente, Genitori ed Alunni.

Prof. Riccardo Partinico