



Orienteering

Motivazione della scelta del progetto

La disciplina dell'Orienteering è tra le più praticate nel mondo scolastico, riconosciuta ufficialmente dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca con diverse circolari ministeriali tra cui quella del 12 novembre 1998 (prot.4015/A1). Lo sport di orientamento aiuta ad orientarsi e ad osservare lo spazio che ci circonda, insegna ad interpretare una mappa ed aiuta a ragionare, in più lo si può abbinare al movimento fisico in diversi tipi di ambiente, dai boschi, ai prati ai centri abitati....alle palestre delle scuole! È uno sport che può essere praticato da tutti, anche dai disabili o da persone con problematiche fisiche e motorie e di tutte le età.

Nei bambini e nei ragazzi sviluppa l'autonomia, l'abitudine alla concentrazione e le capacità decisionali; adatto anche agli anziani per mantenere attivi fisico e cervello.

L'orienteering può essere sia una disciplina individuale che di squadra, stimolando la fiducia che ogni individuo ripone in sé stesso e negli altri attraverso laboratori scolastici od attività di team building.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E DISCIPLINE COINVOLTE

Il laboratorio proposto si pone l'obiettivo di fornire nozioni base di orientamento a livello teorico e pratico (punti cardinali, bussola, interpretazione carte topografiche) e contribuire allo sviluppo della percezione di sé stessi nello spazio applicando nel mondo reale tematiche discusse nelle materie scolastiche.

MATEMATICA



- Riflettere sul procedimento risolutivo seguito ed individuando soluzioni alternative
- Operare con figure geometriche, grandezze e misure
- Riconoscere e rappresentare linee e figure geometriche del piano e dello spazio
- Individuare regioni e confini
- Conoscere, disegnare, classificare e misurare gli angoli
- Utilizzare ed operare con le misure di lunghezza

GEOGRAFIA

- Cogliere il rapporto tra realtà geografica e sua rappresentazione
- Utilizzo della legenda
- Orientarsi e muoversi nello spazio utilizzando piante e mappe
- Osservazione dell'ambiente circostante distinguendo elementi naturali e artificiali
- Effettuare rappresentazioni tabellari e grafiche relative a dati geografici
- Progettare itinerari segnalando e collegando le diverse tappe sulla cartacei

EDUCAZIONE FISICA

- Rispettare le regole dei giochi
- Collaborare all'interno di un piccolo gruppo
- Eseguire semplici combinazioni e/o progressioni motorie
- Svolgere un ruolo attivo e significativo nelle attività di gioco-sport individuale e di squadra
- Cooperare nel gruppo e confrontarsi lealmente con i compagni, anche in una competizione
- Prendere consapevolezza delle proprie capacità motorie ed avviarsi ad utilizzarle consapevolmente
- Utilizzare gli spazi in modo corretto e sicuro per sé e per gli altri

TECNOLOGIA



- Rappresentazione della realtà tridimensionale su un piano bidimensionale

PROGRAMMA

Il percorso didattico formativo proposto prevede lezioni frontal ed attività pratiche e verrà strutturato nel seguente modo, modificabile in base ad esigenze specifiche da concordare con i docenti ed in base all'età degli alunni, agli spazi ed al tempo disponibili.

Lezioni frontali

STEP 1 - Cos'è l'orientering, lezione frontale e ludica: la disciplina, i materiali utilizzati, l'interpretazione della mappa (la scala, le curve di livello, la simbologia, la rappresentazione della realtà in carta).

STEP 2 - Approccio alla bussola ed ai punti cardinali, orientazione della mappa ed esercizi relativi, lavoro di squadra ed individuale (esercizi a stella, a farfalla, labirinti).

STEP 3 - Gara e valutazioni finali.

Metodo

L'attività di ricerca-azione utilizzerà una didattica laboratoriale e sarà implementata con esercizi di brainstorming, problem-solving, role-play e cooperative-learning.

Ogni individuo apprenderà l'importanza della cooperazione e del lavoro di squadra sviluppando la conoscenza di sé stesso e degli altri, delle proprie capacità e dei propri limiti. Tali obiettivi saranno raggiunti tramite laboratori ludico-didattici garantendo all'alunno una piacevole via di apprendimento.

OBIETTIVI EDUCATIVI

- Riconoscere I propri punti di forza e di debolezza



- Concentrarsi, mantenere l'attenzione e persistere in un compito
- Dimostrare interesse
- Sviluppare lo spirito di iniziativa
- organizzare il proprio lavoro
- Acquisire senso di responsabilità
- Saper rivedere il proprio lavoro ed autocorreggersi
- Coltivare il pensiero divergente e la fantasia
- Adattarsi a situazioni nuove e a difficoltà impreviste
- Collaborare con gli altri riconoscendo e rispettando regole di comportamento
- Essere coinvolto nel lavoro scolastico
- Intervenire nelle diverse attività con atteggiamenti di disponibilità e partecipazione
- Offrire/accettare collaborazione ai/dai compagni

ATTIVITA'

Agli alunni verranno proposte attività che passeranno progressivamente dall'aula, alla palestra, ad ambienti aperti (cortile della scuola, piazzale, giardino pubblico, ecc...) in modo da poter applicare nello spazio reale le nozioni e le basi teoriche apprese durante le lezioni frontali riguardanti osservazione, esplorazione, rappresentazione grafica degli ambienti e tutto ciò che è stato elencato nei punti precedenti.

Le attività proposte spaziano da percorsi da effettuarsi sia ad occhi aperti che ad occhi bendati con la guida dei compagni, per quelle in palestra ed all'esterno verranno utilizzati piccoli attrezzi e materiale già presente nella palestra e nella scuola.

Attività semplici con ostacoli verranno effettuate a squadre, a staffetta e verrà chiesto agli alunni di preparare loro stessi dei percorsi per i compagni.

Sia i percorsi proposti, che quelli inventati dagli studenti servono a farli esercitare nell'osservazione attenta dell'ambiente circostante, nella rappresentazione degli ambienti, nell'uso della simbologia, nell'uso pratico di distanze, scale ed angoli e nell'uso della bussola.



Verranno effettuate una gara finale ed anche alcune gare in itinere per spiegare agli alunni come si svolge l'organizzazione di una gara con registrazione delle presenze, calcolo dei tempi e posizionamento delle lanterne. (pensi che questo si debba mettere nell'allegato alla scuola superiore o si può lasciare qui?)

SCUOLA PRIMARIA

Durata del progetto

Il progetto si svolgerà nell'anno scolastico 2017/2018 da ...mese amese in 10 ore con interventi di 1 ora a settimana.

Ogni singola attività sarà preceduta da un briefing, in cui verranno esposti i contenuti della stessa, ed un debriefing in cui verrà analizzata l'attività svolta, i punti di forza e le criticità.

Programmazione

1. Introduzione all'orienteeing
2. Come osservare l'ambiente che ci circonda
3. Costruzione di una piantina della classe
4. Orientamento in piccoli spazi (classe e/o palestra)
5. Uscita guidata in ambiente naturale e/o antropico: spazi aperti e conosciuti (cortile della scuola, giardino pubblico)
6. Gara

SCUOLA SECONDARIA



Durata del progetto

Il progetto si svolgerà nell'anno scolastico 2017/2018 da ...mese amese in 10 ore con interventi di 1 ora a settimana.

Ogni singola attività sarà preceduta da un briefing, in cui verranno esposti i contenuti della stessa, ed un debriefing in cui verrà analizzata l'attività svolta, i punti di forza e le criticità.

Programmazione

1. Introduzione all'orienteeering
2. Come osservare l'ambiente che ci circonda
3. Rappresentazione di oggetti in scala e gioco di orientamento
4. Costruzione di una piantina della classe
5. Orientamento in piccoli spazi (classe e/o palestra)
6. Maneggio e orientamento di carte topografiche fuori dall'aula
7. Introduzione all'uso della bussola: determinazione del senso di marcia (scuola secondaria)
8. Uscita guidata in ambiente naturale e/o antropico: spazi aperti e conosciuti (cortile della scuola, giardino pubblico)
9. Gara

SCUOLA SUPERIORE



Durata del progetto

Il progetto si svolgerà nell'anno scolastico 2017/2018 da ...mese amese in 10 ore con interventi di 1 ora a settimana.

Ogni singola attività sarà preceduta da un briefing, in cui verranno esposti i contenuti della stessa, ed un debriefing in cui verrà analizzata l'attività svolta, i punti di forza e le criticità.

Programmazione

1. Introduzione all'orienteeering
2. Come osservare l'ambiente che ci circonda
3. Rappresentazione di oggetti in scala e gioco di orientamento
4. Costruzione di una piantina della classe
5. Orientamento in piccoli spazi (classe e/o palestra)
6. Maneggio e orientamento di carte topografiche fuori dall'aula
7. Introduzione all'uso della bussola: determinazione del senso di marcia (scuola secondaria)
8. Uscita guidata in ambiente naturale e/o antropico: spazi aperti e conosciuti (cortile della scuola, giardino pubblico)
9. Preparazione della gara
10. Gara



EcOrienteering

Attraverso l'EcOrienteering ci si propone di abbinare il detto sport alla conoscenza dell'ambiente dal punto di vista naturalistico.

Oltre alla pratica dell'orienteering in senso stretto, si completa il percorso formativo aggiungendo laboratori sia pratici che teorici rivolti all'ambiente nel quale si andrà ad effettuare la gara finale di orientamento.