



SCHEDA PROGETTAZIONE ATTIVITÀ SPORTIVA
per le classi 1[^], 2[^], 3[^], 4[^] e 5[^] di scuola secondaria di II grado

Ente di Promozione Paralimpica

Ente Italiano Sport Inclusivi E.I.S.I.

Nelle scuole secondarie la partecipazione è sia a livello individuale che di classe.

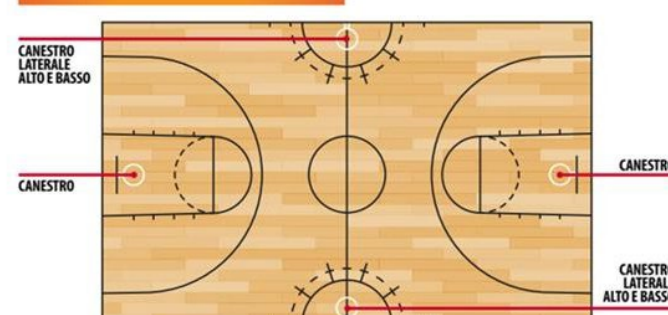
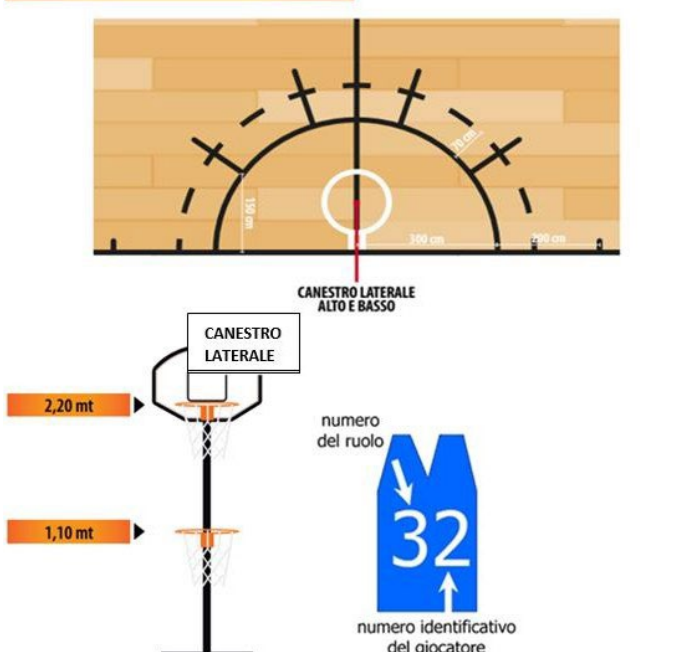
- Per gli **sport individuali** la partecipazione è a livello individuale (maschile e femminile).
- Per gli **sport di squadra** la squadra è rappresentata dalla classe o dal gruppo classe.
- Per il **premio multidisciplinare**, laddove l'Istituto scolastico voglia prevedere anche tale premio nella Fase di istituto, è previsto il coinvolgimento di tutta la classe in tre discipline sportive di cui almeno una individuale, una di squadra ed una terza a scelta tra individuale, di squadra o integrata. Tutte le studentesse e gli studenti concorrono al punteggio di classe, al quale possono contribuire sia individualmente, che suddivisi in piccoli gruppi, nel confronto con altre classi.

Si raccomanda di dare l'opportunità a tutte le studentesse e gli studenti della classe di cimentarsi nelle attività sia individuali che di squadra per dare il proprio contributo rispondendo ai principi dei Giochi della gioventù e valorizzando la partecipazione di tutti e il talento.

Nome dell'attività sportiva proposta	BASKIN
Obiettivi di apprendimento <i>(in coerenza con le Indicazioni Nazionali per il Curricolo)</i>	Coordinare i diversi schemi motori di base e combinarli tra loro. Possedere i fondamentali del baskin. Utilizzare le abilità motorie adattandole alle diverse situazioni, anche in modo personale. Mettere in atto strategie di gioco. Svolgere un ruolo attivo mettendo in atto comportamenti

	collaborativi. Relazionarsi positivamente con l'altro e con il gruppo nel rispetto delle regole, dei ruoli, delle persone e del risultato.
Eventuali obiettivi trasversali e interdisciplinari	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. Competenza in materia di cittadinanza. Competenza imprenditoriale.
Attività propedeutiche <i>(dal singolo al gruppo; dal facile al complesso)</i>	Giochi di movimento propedeutici all'apprendimento delle regole. Dal globale all'analitico. Gioco propedeutico al Baskin: il "Gioco dei 7 passaggi" Materiali: pallone da minibasket (mis.5), 2 canestri laterali posti a centro campo, uno a destra e l'altro a sinistra con disegnate le due aree di 3 metri e 3.70 m. La squadra è composta da 7 giocatori: 1 pivot, due ruoli 3 due ruoli 4 e due ruoli 5. Si gioca a tempo e ogni giocatore non può difendere il giocatore con ruolo inferiore. Le due squadre sono disposte una di fronte all'altra a centro campo fuori dall'area. Un ruolo 5, a inizio gioco, per ogni squadra, va a palla contesa che viene alzata dal docente. Il giocatore della squadra che prende la palla per primo inizia a fare i passaggi; la squadra avversaria dovrà impedire i passaggi e impossessarsi della palla per iniziare il suo conteggio. Il conteggio è valido fino a quando si mantiene il possesso palla. I giocatori di ruolo 4 e 5 per spostarsi con la palla dovranno palleggiare, i ruoli 3 possono fare passi tra un palleggio e l'altro, nessun giocatore può entrare nell'area pivot durante i passaggi. Se la palla esce dal campo si ricomincia con una rimessa laterale da parte della squadra avversaria; si concedono 2 tiri liberi alla squadra avversaria quando un giocatore difende un ruolo più basso (difesa illegale). La squadra che arriva a 7 passaggi guadagna un punto. Il giocatore che ha preso il settimo passaggio, alza la palla sopra la testa. Il gioco si ferma e il giocatore stesso consegna palleggiando, senza essere difeso, la palla al proprio pivot che va in 10'' a tirare a canestro dalla distanza relativa al suo ruolo (ruolo 2 da 3m, 2R da 3,70m) e tira nel canestro alto. Il ruolo 1 può cambiare palla e dalla distanza, a lui più idonea, tira nel canestro basso. Se il canestro viene realizzato si aggiunge un punto al punteggio precedente. Varianti: Quando le squadre sono 4 o più si può utilizzare un solo canestro laterale e giocare in metà campo nel senso della larghezza. I pivot si portano entrambi nella stessa area pivot in corrispondenza del canestro tradizionale e vengono attivati dalla propria squadra tramite palleggio e consegna della palla.
Classi coinvolte specificare l'attività proposta	• Classi 1^ di scuola sec. di II grado L'attività proposta è il gioco del Baskin, secondo il regolamento

per ogni classe (1 [^] ,2 [^] ,3 [^] ,4 [^] ,5 [^])	scolastico (allegato) • Classi 2[^], 3[^] di scuola sec. di II grado L'attività proposta è il gioco del Baskin, secondo il regolamento scolastico (allegato) • Classi 4[^] e 5[^] di scuola sec. di II grado L'attività proposta è il gioco del Baskin, secondo il regolamento scolastico (allegato)
Numero partecipanti (per gli sport di squadra all'interno della stessa classe, salvo deroghe per casi particolari)	In campo per ogni squadra devono esserci 6 giocatori, come da regolamento scolastico. A referto al massimo 15 giocatori per squadra e minimo 8.
Composizione delle squadre per lo svolgimento dell'attività sportiva proposta (solo per gli sport di squadra)	La classe dovrà essere suddivisa in 2 squadre da minimo 8 a un massimo di 15 atleti. Ad ogni alunno verrà assegnato un RUOLO (da 1 a 5) che sarà determinato dalle competenze motorie possedute secondo la classificazione riportata nel regolamento di gioco. Nelle fasi provinciale, regionale e nazionale non è consentito schierare come unico pivot di squadra un atleta classificato nel ruolo 3 che svolga funzione di 2R.
Attrezzi/materiali <i>(descrizione di dettaglio dei materiali da utilizzare, con eventuali specifiche per l'età dei ragazzi coinvolti)</i>	• Campo da pallacanestro: 2 canestri di fondo campo regolamentari. • Due canestri laterali con un cesto all'altezza di 2.20 m e uno a 1.10 m. • Pallone da minibasket (misura 5) che, per i ruoli 1, può essere sostituito con palloni e palle di diverse dimensioni adeguate alla capacità di presa del giocatore. • Casacche numerate da 1 a 5. • Scotch carta per disegnare le aree laterali. • 1 cordella metrica.
Spazio utilizzato <i>(descrizione del dettaglio degli spazi di gioco, con misure ed eventuali specifiche tecniche)</i>	Campo da basket regolamentare con disegnate due aree laterali a centrocampo, una a destra e l'altra a sinistra. Ogni area ha due semicerchi: uno di raggio 3 metri tracciato con una linea continua e l'altro di raggio 3.70 m tracciato con una linea tratteggiata.
Durata delle attività	La partita si disputa in 4 tempi da 6 minuti complessivi per un totale di 24 minuti. Nei 4 tempi i cambi saranno liberi. È obbligatorio che tutti gli alunni e le alunne giochino almeno un tempo nel corso della manifestazione (provinciale, regionale o nazionale). I tempi potranno essere ridotti qualora si svolgesse un torneo fra più classi /istituti nella stessa giornata, purché siano concordati fra i docenti delle classi coinvolte

Preparazione del campo/dell'area di gioco	Il campo dovrà essere rappresentato dalle linee del campo da basket. Lateralmente a metà campo, sul perimetro, dovranno essere posti i due canestri laterali ed essere segnate le quattro aree semicircolari laterali con raggio 3 metri e 3.70 metri.
Regolamento dell'attività sportiva proposta <i>per le diverse categorie</i>	• Classi 1[^] di scuola sec. di II grado In allegato il regolamento Basket scuola E.I.S.I. • Classi 2[^], 3[^] di scuola sec. di II grado In allegato il regolamento Basket scuola E.I.S.I. • Classi 4[^] e 5[^] di scuola sec. di II grado In allegato il regolamento Basket scuola E.I.S.I.
<i>Per gli sport individuali</i> Attività sportiva e regolamento previsti per il premio multidisciplinare <i>(se diverso dall'attività proposta per il premio individuale)</i>	
Eventuali disegni, immagini, grafici esplicativi	CAMPO DA BASKIN  AREA LATERALE DEL PIVOT 

Punteggi dell'attività sportiva proposta	Ogni canestro può valere 1, 2 o 3 punti a seconda della situazione di gioco (vedi regolamento). Vince la partita la squadra che ha totalizzato più punti. Punteggio classifica: vengono assegnati per partita 3 punti alla squadra vincente; 0 punti alla squadra perdente; 1 punto in caso di pareggio.
Note aggiuntive	Per quanto non scritto in questa scheda si fa riferimento al regolamento Baskin scuola E.I.S.I.
ADATTAMENTI	
Adattamento per allievi con disabilità visiva	Il giocatore con disabilità visiva sarà un ruolo 2.
Adattamento per allievi con disabilità uditiva	Il giocatore con disabilità uditiva potrà ricoprire qualsiasi ruolo.
Adattamento per allievi con disabilità motoria	Il giocatore con disabilità motoria potrà ricoprire tutti i ruoli. Il ruolo sarà definito sulla base di ciò che sa fare e non sulla certificazione medica. Attraverso semplici test motori si definiranno le competenze motorie rispetto ai requisiti richiesti nel baskin. Se l'alunno è in carrozzina dovrà ricoprire il ruolo di PIVOT e può essere un ruolo 1 o 2.
Adattamento per allievi con disabilità intellettiva	Il giocatore con disabilità intellettiva potrà ricoprire tutti i ruoli. Il ruolo sarà definito sulla base di ciò che sa fare e non sulla certificazione medica. Attraverso semplici test motori si definiranno le competenze motorie rispetto ai requisiti richiesti nel baskin.
Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali	Il giocatore con Bisogni Educativi Speciali potrà ricoprire tutti i ruoli. Il ruolo sarà definito sulla base di ciò che sa fare e non sulla certificazione medica. Attraverso semplici test motori si definiranno le competenze motorie rispetto ai requisiti richiesti nel baskin.