



ISTITUTO PROFESSIONALE DI STATO
SERVIZI PER L'ENOGASTRONOMIA E OSPITALITÀ ALBERGHIERA
SERVIZI COMMERCIALI
ASSISI

Via Eremo delle Carceri, 19 - 06081 – Assisi (PG) - Tel. 075.81.30.54 Fax 075.81.37.32

Distretto n. 4 – Codice PGRH02000B – C.F. 94091390545

@-mail: info@alberghieroassisi.it

web site : www.alberghieroassisi.it

Prot. n. 11486/C24

Assisi, 19 ottobre 2015

MIUR Dip.to per l'Istruzione
Direzione Generale per lo Studente
Al Direttore Generale
Dott.ssa Giovanna Boda
Viale Trastevere, 76/A
00153-Roma
mail: dgsip@postacert.istruzione.it

Oggetto: Proposta progettuale di cui al decreto prot. n. 980 del 30/09/2015

Titolo del progetto

@ambienti@moci con lo sport – Sport, Ambiente e Territorio tra tradizione e innovazione

Per la realizzazione del progetto si richiede un contributo di € 60.000,00.

Si allega progetto.

Anagrafica scuola in sintesi per eventuale accredito fondi

CM:	CF:	TU (conto e sezione):
PGRH02000B	94091390545	Conto 0314892 – sez. 320

**Il Dirigente Scolastico
Presidente Bianca Maria Tagliaferri**



ISTITUTO PROFESSIONALE DI STATO
SERVIZI PER L'ENOGASTRONOMIA E OSPITALITÀ ALBERGHIERA
SERVIZI COMMERCIALI
ASSISI

Via Eremo delle Carceri, 19 - 06081 – Assisi (PG) - Tel. 075.81.30.54 Fax 075.81.37.32

Distretto n. 4 – Codice PGRH02000B – C.F. 94091390545

@-mail: info@alberghieroassisi.it

web site : www.alberghieroassisi.it

Anagrafica scuola e descrizione progetto

1. Regione di riferimento: UMBRIA

2. Dati dell'istituzione scolastica

Denominazione: Istituto Professionale di stato servizi per l'enogastronomia e l'ospitalità alberghiera
servizi commerciali

Via: Eremo delle Carceri, 19

Comune: ASSISI - Provincia: Perugia

CAP: 06081 - Tel: 075 813054 / 812087 - Fax: 075 813732

Codice meccanografici: PGRH02000B

Codice fiscale: 94091390545

Indirizzo di posta elettronica: pgrh02000b@istruzione.it

Nome e Cognome del Dirigente Scolastico: Bianca Maria Tagliaferri

Nome e Cognome del Referente del progetto: Prof.ssa Licia Bruognolo

Recapito del Referente del progetto: cell. 3284932273 – e-mail: licia.bruognolo@gmail.com

- Titolo del progetto

@MBIENTI@MOCI con lo SPORT

Sport, Ambiente e Territorio tra tradizione e innovazione

- Breve descrizione del progetto

Obiettivi

Le attività previste nel progetto (attività motorie - sportive, ricreative e culturali) contribuiscono con diverse modalità al raggiungimento degli obiettivi di multivalenza in cui la conoscenza, la crescita e lo sviluppo della persona singola sono visti in relazione a comunità, ambiente e società. Fra le attività sportive vanno privilegiate quelle di gruppo dove il rispetto delle regole, la lealtà, la determinazione sono parte integrante di ciascuna disciplina. Le attività creative costituiscono opportunità per scoprire capacità, interessi e talenti; offrono occasioni per orientare, apprendere informalmente ed aiutare i giovani a superare differenze culturali e di genere. Le attività connesse a temi più generali, quali ambiente, conoscenza del territorio, cittadinanza attiva sono tese a promuovere un'ottica che guarda al benessere sociale ed ambientale come interessi prioritari della comunità. Tutte le attività prevedono lo scambio di esperienze con altre Istituzioni scolastiche territoriali, Federazioni Sportive, Associazioni, Enti Istituzionali, Enti di promozione sportiva, Università e Centri di Ricerca.

Ambito di applicazione del progetto

- **Elaborazione** di interventi di sensibilizzazione e di incentivazione della comunità studentesca verso i temi della educazione psicomotoria in ambiente naturale in accordo con le seguenti istituzioni scolastiche: Istituto Professionale di Stato servizi per l'enogastronomia, ospitalità alberghiera e servizi commerciali (scuola capofila), Liceo "Sesto Properzio" di Assisi, IIS "Cavour-Marconi-Pascal" di Perugia; Enti Istituzionali: l'USR dell'Umbria e Organizzazioni dello Sport (Federazioni sportive: Fise (Federazione Italiana Sport Equestri), GIP (Gruppo Italiano Paraequestre), Fiso (Federazione Italiana Sport Orientamento), FIV (Federazione Italiana Vela), CIP (Comitato Italiano Paraolimpico sezione Umbria); il FAI (Fondo Ambiente Italiano - Bosco di San Francesco ad Assisi) Associazioni Sportive (Prom. O.S. Sport, A.S.C, Centro Ippico San Biagio - Perugia); Università degli Studi di Perugia (Dipartimento di Medicina Sperimentale con il corso di Laurea in Scienze Motorie e Sportive e l'insegnamento di Teoria e Metodologia del Movimento Umano, il Dipartimento di Medicina con il corso di Laurea in Scienze e Tecniche dello Sport e l'insegnamento di Sport e Ambiente,
- **Ideazione e implementazione** di contenuti multimediali fruibili per tutta la comunità scolastica, finalizzati alla diffusione delle buone pratiche sportive all'interno degli Istituti scolastici e all'individuazione di approcci educativi verso l'abitudine costante alla pratica sportiva: realizzazione di un sito web per la presentazione del progetto implementando una piattaforma Elearning da supporto alle conoscenze, di un portale per la raccolta delle buone pratiche realizzate nel territorio, di un blog per discutere dei temi legati al progetto.
- **Sviluppo** di una innovativa campagna di sensibilizzazione, in grado non solo di incentivare i giovani alla pratica sportiva, ma anche di introdurre e utilizzare strumenti di interazione e partecipazione che favoriscano la diffusione del dibattito sulle tematiche oggetto delle attività, tramite l'utilizzo di apposite piattaforme tematiche e quindi realizzazione di un canale monotematico su YouTube con video pubblicitari e didattici sulle attività in ambiente naturale e sulle esperienze realizzate, uso dei social network (facebook e twitter per creare comunità partecipante e collaborante), mappature dei luoghi dei percorsi e delle attività motorie e sportive nonché di salvaguardia del territorio attraverso applicazioni

per tablet e smartphone esistenti o da realizzare con l'aiuto degli studenti.

- **Coordinamento e promozione** di iniziative e azioni di intervento in accordo con Federazioni sportive, realtà associative, istituzionali e comunità del territorio.
- **Potenziamento delle discipline motorie in ambiente naturale** : quali l'orienteeing, il nordic walking, la ciaspolata, la mountain bike, l'escursionismo, la vela, la canoa, l'equitazione; scoperta e riscoperta di sport tradizionali, nuovi e poco usuali: la pallatamburello, le bocce, il tchoukball, l'acrosport, double dutch; e sviluppo di comportamenti ispirati ad uno stile di vita sano con particolare riferimento all'educazione motoria e sportiva, all'inclusione scolastica degli alunni con disabilità, alla corretta alimentazione, all'intercultura, alla dispersione scolastica.

Target:

Il progetto e' rivolto gli studenti delle scuole di I e II grado del territorio

Planner:

nr	Fasi	Periodo	Attività	Attività di supporto (multimedialità)	Ricerca Azione	Monitoraggio
1	Preparazione attività	Novembre/Dicembre 2015/gennaio 2016	Individuazione del team di lavoro, formazione del personale	Individuazione del team di lavoro, formazione del personale	Individuazione degli aspetti da esaminare: gruppi/scelte dei parametri fisiologici e biomeccanici	Rimodulazione degli obiettivi
2	Conoscenza del territorio	Gennaio febbraio 2016	Visite ai parchi	Realizzazione sito, portale, blog ecc.	Screening di base	Somministrazione di un questionario
3	Conoscenza delle discipline legate al territorio e all'ambiente	Marzo/aprile 2016	Conoscenza delle attività motorie e sportive proposte	Messa a punto	Osservazione degli studenti durante le attività	Verifica di apprendimento con questionari e test
4	Applicazione e pratica delle attività motorie e sportive	Maggio/giugno/settembre/ottobre 2016	Svolgimento delle attività	Produzione di lavori multimediali	Elaborazione di attività motorie e sportive adattate alle diverse tipologie.	Verifica di apprendimento attraverso test di competenza
5	Raccolta ed elaborazione	Novembre 2016	Raccolta esperienze ed elaborazione dei risultati	Raccolta e montaggio dei lavori multimediali	Raccolta di dati e analisi statistica.	Valutazione del prodotto
6	Manifestazione finale	dicembre 2016	Giornata finale: Manifestazione Sportive Conferenza Presentazione progetti e attività attraverso il prodotto dei sussidi multimediali realizzati.	Presentazione del lavoro	Presentazione dei risultati	Monitoraggio finale

Risultati attesi:

- **Sviluppare** le Competenze chiave per l'esercizio della cittadinanza:
 - Progettare
 - Comunicare
 - Collaborare e partecipare
 - Imparare ad imparare
 - Agire in modo autonomo e responsabile
 - Risolvere problemi
 - Individuare collegamenti e relazioni
 - Acquisire ed interpretare l'informazione
 - Attraverso il coinvolgimento degli assi dei linguaggi:
 - Asse dei linguaggi
 - Matematico
 - Scientifico tecnologico
 - Storico-sociale
 - e le Competenze specifiche della disciplina
 - Il movimento, in particolare in ambiente naturale
 - Gioco, gioco-sport e sportiva
 - i linguaggi espressivi
 - salute e sicurezza
- **Maggiore** sensibilizzazione rispetto alle tematiche ambientali
- **Sviluppo** del senso di appartenenza e rispetto del territorio
- **Visione** "meno" agonistica e più educativa, creando occasioni in cui si possa avere una visione "diversificata" di quelle che possono essere le attività ludico-motorie-sportive
- **Realizzazione** di proposte turistiche nuove e diversificate e opportunità di lavoro durature sul territorio.

Metodologia:

- **Scoperta guidata**
- **Problem solving**
- **Collaborazione** *tra pari che possano giocare assieme a parità di rapporti e condizioni dove le capacità ed esperienze dell'uno vadano a beneficio dell'altro creando un'osmosi operativa (collaborazione), e con la stessa possibilità di "successo".*
- **Collaborazione** *con le associazioni presenti nell'ambito dei parchi per dare spunti per iniziative che possano poi essere ripetute autonomamente o con il nostro aiuto (abitudine al movimento e stimoli organizzativi)*
- **Riscoperta** *e' anche per questo che le attività proposte hanno come elemento comune la presentazione a fianco di sport meno nuovi assieme ad altri "giochi nuovi e diversi " non "sfruttando" discipline molto praticate e conosciute assieme a quelli **sportivi** riadattati alle realtà degli spazi e con lo spirito di viverli anche come la "piazzetta", lo spazio sotto casa dove fino a qualche anno fa si giocava con le regole del momento.*
- **Lavoro di gruppo**
- **Divertimento** *possibilità di giocare assieme tra diverse età e generi*
- **Riscoperta del territorio** *dare maggior visibilità a zone non sempre sfruttate al meglio dalla cittadinanza*



Organizzazione sul territorio e attività in programma

Si propone di operare, a seguito di una ricerca e valutazione delle necessità e interesse delle scuole –istituti medi e superiori del territorio (umbro e laziale) in modo da valorizzare le ipotesi rivolte agli alunni delle scuole che potranno confrontarsi in momenti operativi sul "terreno" a seguito di un lavoro di conoscenza (incontri informativi e lezioni didattiche svolte nei singoli istituti aderenti/collaborativi all'iniziativa) e di coinvolgimento nella gestione e organizzazione, da svolgersi nel periodo dicembre 2015-dicembre 2016.

- Nel periodo marzo - aprile-maggio e settembre- ottobre - novembre 2016 sarà il momento in cui i ragazzi/e divengono attivamente attori dell'iniziativa , con la proposizione di una fase competitiva/gestionale, attraverso:
 - l'organizzazione di momenti di scambio tra le varie scuole:
 - piccole manifestazioni d'istituto e/o territoriali , e successivamente regionali ed interregionali
 - partecipazione a una FESTA finale che coinvolga tutte le scuole coinvolte
 - in queste occasioni saranno proposte in modo multidisciplinare le varie iniziative attuate nell'arco dell'anno anche attraverso soluzioni diversificate : abbinare due giochi (Tchoukball-Pallatamburello) svolti dalle stesse squadre in momenti consecutivi (es. 15' a gioco) dando alla fine un punteggio cumulativo delle due iniziative
 - proposizione di giochi/sport ideati/variati dai ragazzi

- alcuni studenti potrebbero essere coinvolti nell'organizzazione e gestione delle iniziative in qualità di giudici, comitato organizzatore, "reporter", organizzatori di attività collaterali e dibattiti su temi legati allo sport e al benessere psico-fisico
- in questa ottica anche il coinvolgimento delle famiglie può portare un utile contributo sia a livello organizzativo che di "gruppo famiglia".

Esempio di collaborazione con Federazioni ed Associazioni e di attività motorio-sportive

 <p>FISO umbria-settore scuola</p>	<p>ORIENTEERING (Corsa di Orientamento)</p> <p>L'Orienteering è una attività completa e anche un gioco divertente; impegna fisico ed intelletto, può essere praticato a tutte le età e in tutte le stagioni il vero campo di gara è il bosco anche se SI PUO' FARE ORIENTEERING OVUNQUE: IN CITTA', NEI PARCHI, NEI GIARDINI, NEI CORTILI SCOLASTICI e con modalità diverse : Corsa di Orientamento, Mountain Bike orientamento, Trail Orientamento (Orienteering di precisione particolarmente adatto a soggetti svantaggiati). I requisiti di base sono semplicemente: il terreno, la carta topografica specifica per l'orienteering e la bussola. FARE ORIENTEERING significa avanzare sul terreno raggiungendo il traguardo passando attraverso una serie di punti di controllo (segnati, sulla carta, con cerchi e numerati). Con l'aiuto di carta e bussola (<i>non necessaria in questa manifestazione</i>) si valuteranno le vie da percorrere tenendo conto delle caratteristiche del terreno e delle proprie capacità. La carta rappresenta nei minimi particolari il terreno prescelto per praticare Orienteering. Si realizza usando una precisa simbologia e una idonea scala di grandezza che esprime la riduzione della realtà. Ad ogni concorrente viene data una cartina topografica su cui è segnato in rosso con un triangolo la partenza, con cerchi numerati i punti di controllo e con due cerchi concentrici l'arrivo. Quando il concorrente giunge sul posto esatto (corrispondente al centro del cerchio segnato in carta) troverà un punto di controllo (posto dagli organizzatori appositamente) consistente in un prisma di tela bianco e rosso (la lanterna) provvisto di una pinzetta punzonatrice che servirà per dimostrare l'effettivo passaggio del concorrente mediante la punzonatura su un apposito cartellino di gara (il testimone) e così per tutti i punti fino al traguardo. La sequenza dei controlli, può avere diverse modalità il come raggiungerli è il grande divertimento del gioco. Si possono seguire i sentieri, oppure, per i più esperti, fare riferimento alla conformazione del terreno, alle caratteristiche naturali o quant'altro l'esperienza suggerisce. Arrivare al traguardo, una volta completato il percorso, è sempre una soddisfazione che appaga quanto una vittoria</p>
 <p>Delegazione regionale Umbria</p>	<p>PALLATAMBURELLO</p> <p>IL CAMPO minimo m 9 x 18 fino a m 40x20 I GIOCATORI 5 in campo LA PALLA tipo palla da tennis depressurizzata o altra simile IL TAMBURELLO rotondo ha un diametro di 28 cm (a seconda dell'età può essere indicato un diametro inferiore di 26 e 24 cm). IL PUNTEGGIO la partita si disputerà sulla distanza di 7 giochi . Ogni gioco è composto da una serie di punti chiamati quindici e la loro successione è 15, 30, 45: si aggiudica il gioco la squadra che realizza il primo quindici dopo il 45. Vince la squadra che per prima raggiunge il 7 con almeno due giochi di vantaggio, vince comunque la squadra che per prima raggiunge il 9° gioco LE REGOLE le linee di delimitazione del campo fanno parte del terreno di gioco; quella di metà campo è da considerarsi fuori e se la palla la colpisce è fallo;le squadre</p>

	<p>cambiano campo ogni tre giochi (l'insieme dei tre giochi è chiamato trampolino); la palla può essere colpita al volo o dopo un solo rimbalzo.</p> <p>SI PERDE IN QUINDICI QUANDO</p> <p>il battitore, nell'eseguire il servizio, tocca la linea di battuta e/o entra nel terreno di gioco;</p> <p>la palla battuta o ribattuta, non supera di volo la linea mediana o supera le linee perimetrali del campo;</p> <p>la palla è rinvia con qualsiasi parte del corpo ad eccezione dell'avambraccio che impugna il tamburello;</p> <p>la palla è toccata consecutivamente da più di un giocatore della stessa squadra;</p> <p>un giocatore invade il campo avversario</p>
	<p>Il Tchoukball è nato dalle riflessioni e dalle ricerche del dottor Hermann Brandt all'inizio degli anni Sessanta che ha concepito un gioco che escludesse o quanto meno limitasse al minimo l'eventualità di infortuni; altra idea alla base del gioco è che un giocatore libero da interferenze esterne può compiere il proprio miglior gesto possibile e ciò gli consente da una parte di affermarsi al meglio e dall'altra di superare eventuali difficoltà</p> <p>L'intervento didattico, pur all'interno della limitatezza temporale, si è inserito come contributo per il raggiungimento di alcune delle finalità dell'insegnamento relative al secondo ciclo di istruzione: favorire l'armonico sviluppo dell'adolescente, favorire la scoperta delle attitudini personali nei confronti di attività sportive specifiche e di attività motorie. In tal senso la proposta del Tchoukball, disciplina sportiva ancora non conosciuta, è vista nell'intento di fornire agli studenti un bagaglio motorio e di conoscenze relativo sia al movimento del corpo umano sia relativo alla conoscenza delle diverse opportunità esistenti nell'ambito sportivo.</p> <p>A monte di quelle in precedenza specificate, si è voluto perseguire anche una finalità educativa importante: il saper rispettare le regole e soprattutto rispettare l'avversario all'interno di un momento di competizione permettendogli di esprimersi e riconoscerne il valore, in poche parole educare al rispetto ed alla lealtà sportiva in base alla quale l'altro non va ostacolato per permettermi di emergere. Educare dunque ad interpretare il momento competitivo come un'occasione per un confronto e non uno scontro. Partendo dal concetto che l'attività motorio - sportiva concorre allo sviluppo integrale della personalità dell'allievo avvalendosi per questo dell'educazione al corpo e del corpo, si considera come punto di riferimento centrale l'allievo e lo sviluppo della sua personalità ed in relazione a ciò si è voluto mirare al miglioramento delle conoscenze e competenze motorie dello studente rispetto alla propria situazione iniziale.</p>



ISTITUTO PROFESSIONALE DI STATO
SERVIZI PER L'ENOGASTRONOMIA E OSPITALITÀ ALBERGHIERA
SERVIZI COMMERCIALI
ASSISI

Via Eremo delle Carceri, 19 - 06081 – Assisi (PG) - Tel. 075.81.30.54 Fax 075.81.37.32

Distretto n. 4 – Codice PGRH02000B – C.F. 94091390545

@-mail: info@alberghieroassisi.it

web site : www.alberghieroassisi.it

BUDGET PREVENTIVO		
	Intestazione	Spese previste (€)
	Costi previsti	
A	spese generali ((gestione amministrativa, coordinamento, spese vive, organizzazione, progettazione e pianificazione temporale)	3.000,00 €
B	vitto, alloggio e trasporto	5.000,00 €
C	acquisto di attrezzature specifiche alla realizzazione progettuale	5.000,00 €
D	spese varie	4.000,00 €
E	acquisto di beni di consumo e/o forniture;	5.000,00 €
F	onorari di esperti	2.000,00 €
L	Totale costi diretti ammissibili (=A+B+C+D+E+F)	24.000,00 €

L'originale del documento resta custodito presso la scuola a disposizione degli organi di controllo. Il Dirigente si impegna a rendicontare puntualmente il progetto, corredandolo del visto dei Revisori dei Conti.

Si dà espressa autorizzazione al trattamento dei dati contenuti nel presente progetto ai fini della sua gestione amministrativo – contabile.

Assisi, 19 ottobre 2015

**Il Dirigente Scolastico
Preside Bianca Maria Tagliaferri**
