



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA

# VALORI IN RETE

I<sup>a</sup> EDIZIONE 2015/16

## RISPETTO



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

## OBIETTIVI

### COMUNICARE

**il proprio impegno nell'educazione dei più giovani attraverso il calcio**

### PROMUOVERE

**l'educazione e la sensibilizzazione di studenti, insegnanti e genitori ad assumere sempre comportamenti responsabili**

### VIVERE

**i valori positivi e la gioia del calcio:**

CORAGGIO, UMILTÀ, IMPEGNO, ORGOGLIO, SACRIFICIO, IDENTITÀ, CONDIVISIONE, DIVERTIMENTO, FANTASIA, LEALTÀ E RISPETTO

### FAVORIRE

**la relazione e la partecipazione attiva di tutti i soggetti coinvolti, abili e diversamente abili.**



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

# “VALORI IN RETE”

Per l'anno scolastico 2015-2016 FIGC e MIUR hanno scelto di unire il loro impegno promuovendo lo sviluppo di un nuovo macroprogetto didattico e sportivo che, con una logica coerente e progressiva, coinvolga la scuola primaria e quella secondaria di 1° e 2° grado dell'intero territorio nazionale, integrandosi con i Campionati Studenteschi.

Tema e relativi sottotemi per i diversi ordini:

**RISPETTO**

SCUOLA PRIMARIA

**Il Rispetto di sè, degli altri, degli spazi e dei tempi**

PROGETTO DIDATTICO: **Con Rispetto Scrivendo**

SCUOLA SECONDARIA DI 1° E 2° GRADO

**Il Tifo Corretto come forma di Rispetto**

PROGETTO DIDATTICO: **WikiCalcio**



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA

# VALORINRETE - IL GIOCO DEL RISPETTO

## SCUOLA PRIMARIA

PROGETTO DIDATTICO DI  
SCRITTURA COLLABORATIVA COLLETTIVA

# “Con Rispetto Scrivendo”



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

## OBIETTIVI

EDUCARE AL RISPETTO DEGLI ALTRI E DEI TEMPI ATTRAVERSO LO SCRIVERE INSIEME

EDUCARE ALL'UTILIZZO DELLE NUOVE TECNOLOGIE E DI EFFICACI E INNOVATIVE FORME DI E-LEARNING UTILIZZANDO COME CONTENUTO D'INTERESSE IL GIOCO DEL CALCIO

AVVICINARE I PIÙ PICCOLI ALLA SCRITTURA NON SOLO COME PRATICA INDIVIDUALE/SCOLASTICA MA ANCHE COME PRATICA SOCIALE E COLLABORATIVA:

- CO-COSTRUZIONE DI TESTI IN INTERAZIONE TRA PARI E CON GLI ADULTI
- APPRENDIMENTO COLLABORATIVO DI ABILITÀ E STRATEGIE

STIMOLARE LA CREATIVITÀ E FAVORIRE LA PARTECIPAZIONE DI TUTTI, NESSUNO ESCLUSO

METTERE IN RETE E IN RELAZIONE LE SCUOLE DI TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA

### INTRODUZIONE GENERALE

Il progetto si propone di affiancare gli interventi di “formazione-informazione” e le attività ludico-motorie da attuare in palestra o sul campo da gioco ad opera degli esperti del Settore Giovanile e Scolastico utili alla comprensione ed acquisizione del concetto di RISPETTO di sé, per gli altri, degli spazi e dei tempi. Quanto appreso grazie a tali attività sarà approfondito in aula e ispirerà la stesura di un racconto condiviso, frutto della collaborazione tra più classi. Il racconto si comporrà di:

#### • 1 INCIPIIT

Realizzato con la collaborazione di PROFESSIONISTI dell'apprendimento e di AUTORI di narrativa per bambini sarà la traccia iniziale del racconto che le classi dovranno scrivere e completare in maniera collaborativa. Sarà ambientato nel mondo del calcio e introdurrà la scena iniziale.

L'incipit sarà corredato da un breve sinossi introduttiva al racconto, di seguito un esempio:

*“Ogni volta che un bambino prende a calci qualcosa per la strada, li ricomincia la storia del calcio.” [Jorge Luis Borges]  
È così che Paolo e Francesca iniziano la loro avventura. Un calcio ad un pallone li farà viaggiare nel tempo e nello spazio dove scopriranno antichi giochi, antenati del calcio, e incontreranno tanti amici e personaggi fantastici, come Virgilio che sarà la loro guida e insegnerà loro il valore del Rispetto di sé, degli altri, dello spazio e del tempo.*

#### • 5 CAPITOLI

Le classi in rete daranno spazio alla propria FANTASIA e collaboreranno alla scrittura di 4 capitoli e di uno finale perchè, come tutte le storie, il racconto dovrà concludersi con una morale, un messaggio positivo di RISPETTO. **Ciascun capitolo avrà linee guida da seguire per orientare i piccoli scrittori nella prosecuzione del racconto.**



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

## ISCRIZIONE

L'iniziativa è rivolta a tutti gli studenti, abili e diversamente abili, delle classi IV e V delle Scuole Primarie di tutto il territorio nazionale. Le scuole potranno iscrivere una o più classi compilando l'apposito form sul portale VALORINRETE.IT, nella sezione dedicata alla scuola primaria e al progetto VALORINRETE - IL GIOCO DEL RISPETTO.

Ciascuna scuola iscritta riceverà all'indirizzo e-mail comunicato al momento dell'iscrizione una USERNAME e una PASSWORD per ciascuna CLASSE ISCRITTA con le quali accedere agli strumenti di COLLABORATIVE EDITOR.

## MATERIALI DI SUPPORTO

Sul sito le classi iscritte potranno consultare e scaricare materiali utili alla realizzazione del racconto:

- Introduzione alla scrittura collaborativa, con consigli utili per insegnanti e alunni;
- Introduzione alla scrittura creativa: come si costruisce un racconto, struttura, spunti, consigli e segreti;
- Schede di valutazione per facilitare le votazioni in base ai criteri definiti di seguito.

## MECCANICA

Le classi partecipanti verranno riunite in gruppi e dovranno procedere a step. Il sistema aggregherà automaticamente le classi **FAVORENDO L'ETERogeneità di provenienza territoriale.**

Tale operazione avverrà a iscrizioni chiuse quando sarà possibile suddividere le classi in gruppi in base al numero totale degli iscritti (orientativamente da un minimo di 5 ad un massimo di 20 per gruppo).



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA

**STEP 1.** L'insegnante potrà stampare l'incipit del racconto, leggerlo in aula e avviare una libera discussione con i propri alunni sui personaggi, le loro caratteristiche e sull'evoluzione narrativa generale.

**STEP 2.** L'insegnante illustrerà ai bambini le linee guida per la stesura del 1° capitolo. Tali linee guida, disponibili sul sito, sono delle tracce/domande di controllo da tenere in considerazione nella stesura di ciascun capitolo. A titolo di esempio: Quali sono le intenzioni dell'avversario? Tra i protagonisti c'è una sana competizione? ecc.

**STEP 3.** Con la guida dell'insegnante i bambini di ciascuna classe collaboreranno alla scrittura del 1° capitolo che, una volta terminato, verrà inserito online nell'apposita area riservata.

**STEP 4.** L'insegnante potrà scaricare le versioni alternative dello stesso capitolo redatte dalle altre classi del proprio gruppo, leggerle in aula e valutarle insieme assegnando online un punteggio da 1 a 10 per ciascuno dei seguenti parametri:

- creatività/fantasia
- aderenza alle linee guida/domande di controllo
- continuità narrativa
- rispetto dello stile e del tono
- capacità di coinvolgimento del lettore
- chiarezza dell'esposizione
- correttezza del linguaggio (grammaticale e logica)





MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

**Step 5.** La versione che avrà totalizzato il punteggio più alto entrerà di merito a far parte del racconto.

**Step 6.** La definizione del 1° capitolo abiliterà la procedura per la stesura e l’inserimento del 2° capitolo e, analogamente, dei successivi. Per ciascun capitolo si ripete la procedura dallo step 2 al 5, sino al completamento del racconto.

## REGOLE GENERALI

- L’inserimento e la votazione di ciascun capitolo saranno scadenzate e dovranno avvenire inderogabilmente entro le date previste;
- Il racconto non dovrà superare le 9.000 battute complessive (escluso l’incipit), ciascun capitolo le 1.800 battute (il sistema online non consentirà l’inserimento di testi di lunghezza maggiore a quella prevista);
- Si dovrà obbligatoriamente redarre ed inserire online almeno 3 dei 5 capitoli previsti, pena l’esclusione;
- Una classe potrà valutare e votare solo i capitoli per i quali avrà inserito la propria versione;
- Eventuali casi di parità saranno risolti con un’ulteriore votazione tra le classi;
- Non si potrà esprimere una valutazione sul proprio progetto;
- L’autore di ciascun capitolo sarà anonimo fino alla conclusione della votazione. Solo a definizione della versione vincitrice di ciascun capitolo si conoscerà la classe autrice dello stesso;
- La pubblicazione online di ogni racconto avverrà solo al completamento di ciascuno;
- Tutti i soggetti partecipanti concedono liberatoria a FIGC e MIUR per l’utilizzo degli elaborati.



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

## SEGNALAZIONI

Ciascun utente/classe potrà segnalare tramite un apposito pulsante un capitolo con contenuto ritenuto non appropriato perchè offensivo, volgare, razzista ecc.

Il modulo costringerà l'utente a motivare la ragione della sua segnalazione che verrà inviata automaticamente via mail a chi di dovere (FIGC/MIUR).

## FESTE CITTADINE

In occasione delle FESTE CITTADINE una selezione di racconti verrà presentata e letta pubblicamente, e a tutte le classi che avranno aderito al progetto riceveranno un attestato di partecipazione che, coerentemente con lo spirito del progetto, non celebrerà la vittoria di qualcuno sugli altri bensì la partecipazione di tutti.

Saranno comunque premiate le 3 classi che avranno ottenuto il maggiore punteggio complessivo, ricavato dalla somma dei punteggi ricevuti per ciascun capitolo inserito (vedi "MECCANICA - STEP 4").

Una Commissione Nazionale potrà successivamente valutare i racconti e selezionare i migliori che potrebbero essere RACCOLTI e PUBBLICATI con la partecipazione di un **EDITORE** che abbracci l'iniziativa e ne condivida i VALORI.

## SCHEMA SINOTTICO

### INCIPIT ...



L'INCIPIT È IDENTICO PER TUTTE LE CLASSI E INTRODURRÀ LA SCENA INIZIALE DEL RACCONTO.



LINEE GUIDA / DOMANDE DI CONTROLLO SARANNO DISPONIBILI SUL SITO PER GUIDARE LA STESURA DI CIASCUN CAPITOLO E LA SUCCESSIVA VALUTAZIONE DA PARTE DELLE CLASSI.



OGNI CLASSE INSERIRÀ LA PROPRIA VERSIONE DI CIASCUN CAPITOLO E VALUTERÀ LE ALTRE. QUELLA CON LA VALUTAZIONE PIÙ ALTA ENTRERÀ DI MERITO A FAR PARTE DEL RACCONTO FINALE.

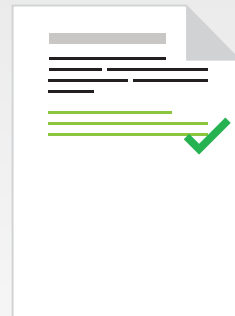
**VALUTAZIONE PIÙ ALTA**



### CAPITOLO 1 ...



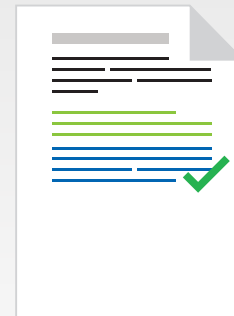
### RACCONTO



### CAPITOLO 2 ...



### RACCONTO



## RACCONTO FINALE





MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA

# VALORINRETE - CAMPIONATI STUDENTESCHI

## SCUOLA SECONDARIA DI I E II GRADO

PROGETTO DIDATTICO DI  
SCRITTURA COLLABORATIVA COLLETTIVA

# “WikiCalcio”



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

## OBIETTIVI

PROMUOVERE L'ELABORAZIONE DI UN'INEDITA RACCOLTA DI SAPERE SUI VALORI POSITIVI DEL CALCIO INTERAMENTE REALIZZATA DAGLI STUDENTI: **RISPETTO, CORAGGIO, SACRIFICIO, ORGOGLIO, IDENTITÀ, LEALTÀ, UMILTÀ, IMPEGNO, CONDIVISIONE, FANTASIA E DIVERTIMENTO.**

FAVORIRE LA FORMAZIONE DI UN MODELLO DI TIFO CORRETTO E CONDIVIDERE, SCAMBIARE, IMMAGAZZINARE E OTTIMIZZARE LA CONOSCENZA IN MODO COLLABORATIVO

EDUCARE ALL'UTILIZZO DELLE NUOVE TECNOLOGIE E RESPONSABILIZZARE GLI STUDENTI SULLA NATURA DEI CONTENUTI SECONDO LA PIÙ RECENTE TENDENZA WEB USER-GENERATED CONTENT (CONTENUTO GENERATO DAGLI UTENTI)

ATTRIBUIRE ALLA SCRITTURA UNO SCOPO DI UTILITÀ COLLETTIVA, RAFFORZA LA VALENZA SOCIALE E COLLABORATIVA

METTERE IN RETE E IN RELAZIONE LE SCUOLE DI TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

## STRUTTURA GENERALE

“WikiCalcio” è una raccolta di sapere sui valori positivi del calcio REALIZZATA e AGGIORNATA dai suoi utilizzatori e i cui contenuti sono sviluppati in collaborazione DA TUTTI coloro che vi hanno accesso.

PER TIFARE CORRETTAMENTE È NECESSARIO COMPRENDERE, PER COMPRENDERE È NECESSARIO SAPERE.

**Wikicalcio**, sarà organizzata in:

- **3 SEZIONI PRINCIPALI E OBBLIGATORIE:** ciascuna classe/utente dovrà obbligatoriamente inserire almeno 1 contributo per sezione (nuovo o integrazione di un contenuto esistente), pena l'esclusione.
- **3 SEZIONI NON OBBLIGATORIE:** sezioni tematiche che ciascuna classe/utente potrà arricchire con nuovi contributi e/o integrazioni a proprio piacimento.
- **SPECIALE TESTIMONIAL:** ospiterà contributi e testimonianze legate all'esperienza diretta, positiva e negativa, di personalità del mondo del calcio.
- **MATERIALI DI SUPPORTO:** in questa sezione sarà possibile scaricare documenti utili alla realizzazione dei contenuti del progetto didattico.

Gli argomenti dovranno essere trattati in maniera quanto più **ORIGINALE** e **APPROFONDITA**.

Contenuti non originali dovranno essere attribuiti ai rispettivi autori (ciascuna voce sarà corredato da una sezione “NOTE” che elencherà i riferimenti autoriali e bibliografici delle fonti citate).

L'interfaccia d'inserimento dei contenuti prevederà la compilazione di informazioni utili all'indicizzazione degli stessi: Stato, Luogo, Data e Tags liberi (parole chiave utili alla ricerca).



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

### **TESTIMONIAL, IL CALCIO INCONTRA LA SCUOLA.**

Sin dalla fase iniziale del progetto, sarà data agli studenti la **straordinaria opportunità di conoscere da vicino il mondo del calcio grazie alla collaborazione delle Leghe Professionistiche.**

**Un impegno senza precedenti, che coinvolge direttamente le società di calcio, per promuovere nella Scuola, il tempio dell'educazione, la pratica del Rispetto dentro e fuori dagli stadi e insegnare i valori e le regole che dovrebbero sempre ispirare il sostegno alla propria squadra del cuore nel rispetto dell'avversario.**

Calciatori professionisti e personaggi del mondo del calcio, appartenenti allo staff tecnico (allenatori, collaboratori tecnici e preparatori atletici) al management e alla dirigenza, incontreranno le scuole e terranno degli incontri/dibattiti con i ragazzi.

**PER UNA VOLTA NON SARANNO I RAGAZZI A BRAMARE DI AVVICINARE I PROPRI BENIAMINI MA SARANNO LORO A RAGGIUNGERLI!** La loro testimonianza diretta sarà di sicuro effetto e darà particolare enfasi alla promozione del Tifo Corretto tra i ragazzi.

Saranno i testimonial del progetto e delle sue finalità. Racconteranno personalmente la loro esperienza diretta, risponderanno alle domande degli studenti e affronteranno argomenti di approfondimento e di supporto alla realizzazione dei progetti didattici.

Gli incontri si terranno presso gli istituti scolastici delle città sedi delle società di calcio coinvolte.

Alcune di queste testimonianze saranno inserite nella sezione speciale “Testimonial” di WikiCalcio.



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

## ISCRIZIONE

L'iniziativa è rivolta a tutti gli studenti, abili e diversamente abili, delle classi delle Scuole Secondarie di I e II grado di tutto il territorio nazionale, per la categoria maschile e femminile.

Ciascuna scuola iscritta riceverà all'indirizzo e-mail comunicato al momento dell'iscrizione una USERNAME e una PASSWORD per ciascuna CLASSE ISCRITTA con le quali accedere a WikiCalcio e inserire i propri contributi.

## COMPOSIZIONE DELLE CLASSI

Ogni classe iscritta formerà una squadra di **10 studenti/esse** in propria rappresentanza.

Di questi, obbligatoriamente, almeno **4 appartenenti alla stessa classe e massimo 6 appartenenti a classi diverse del medesimo istituto.**

Tra i **10 studenti/esse, 4** dovranno essere designati come responsabili dell'attività didattica e sportiva in qualità di:

- **Capitano** (RESPONSABILE SPORTIVO IN CAMPO)
- **Direttore Sportivo** (RESPONSABILE SPORTIVO FUORI DAL CAMPO)
- **Supporter Liaison Officer - SLO** (RESPONSABILE DELLE RELAZIONI E DELLA COMUNICAZIONE PER IL COINVOLGIMENTO DI TUTTI)
- **Segretario** (RESPONSABILE DELLA COMPLETEZZA DEL PROGETTO DIDATTICO).

**LO SVOLGIMENTO DEL PROGETTO DIDATTICO È PERTINENZA DELL'INTERA CLASSE, NON SOLO DELLA RAPPRESENTANZA.**





MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA

## MECCANICA

CIASCUNA CLASSE ISCRITTA DOVRÀ OBBLIGATORIAMENTE INSERIRE CONTRIBUTI PER CIASCUNA DELLE **3 SEZIONI PRINCIPALI** NELLE DIVERSE MODALITÀ DIGITALI CONSENTITE:

- **CRONACA:** descrivete obiettivamente due o più avvenimenti realmente accaduti che riguardino il tifo nel calcio, corretto e scorretto, nazionale o internazionale.

A TITOLO DI ESEMPIO:

Voce: **Strage dell'Heysel** - Stato: **Belgio** - Luogo: **Stadio Heysel** - Data: **29 maggio 1985**

Tags (parole chiave): **Heysel - Belgio - Violenza - Sicurezza - Stadi - Vittime - Tifo - Negativo - Violenza - Juventus - Liverpool - Hooligan**

Indice: **La Strage - Impatto sugli stadi**

Contenuto: **La Strage** - Ai molti tifosi italiani, buona parte dei quali proveniva da club organizzati, fu assegnata la tribuna delle curve M-N-O, che si trovava nella curva opposta a quella riservata ai tifosi inglesi; molti altri tifosi organizzatisi autonomamente, anche nell'acquisto dei biglietti, si trovavano invece nella tribuna Z, separata da due basse reti metalliche dalla curva dei tifosi del Liverpool, ai quali si unirono anche tifosi del Chelsea, noti per la loro violenza (si facevano chiamare headhunters, "cacciatori di teste")... +

- **STORIE DI TIFO:** raccontate una o più testimonianze dirette di avvenimenti che rappresentano esempi di tifo corretto a cui avete assistito in occasione di un evento calcistico locale, nazionale o internazionale ed esprimete le vostre considerazioni.
- **PROGETTI (IN QUESTA SEZIONE SI POTRÀ INSERIRE 1 SOLO CONTENUTO CHE SARÀ OGGETTO DI VALUTAZIONE QUALITATIVA):** alla luce delle problematiche relative al tifo negli stadi, analizzate lo stato attuale del sistema calcio, italiano e internazionale, e proponete **un modello di responsabilizzazione delle tifoserie** che, a vostro giudizio, possa favorire il tifo corretto e i suoi valori più genuini contro ogni forma di violenza.

(AD ESEMPIO IN GERMANIA IL TIFO SCORRETTO, NELLE SUE VARIE MANIFESTAZIONI, È STATO COMBATTUTO E ARGINATO GRAZIE ALL'IMPLEMENTAZIONE DELLA FIGURA DELLO SLO - SUPPORTER LIAISON OFFICER)



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

### **SEZIONI NON OBBLIGATORIE** (L'INSERIMENTO DI CONTENUTI IN QUESTE SEZIONI È FACOLTATIVO):

- **Le Coreografie più emozionanti** (gallery fotografica)
- **Glorie del calcio** (pagine dedicate alle “bandiere”, uomini che hanno lasciato un segno positivo nel mondo del calcio)
- **Glossario del Calcio** (gli utenti potranno liberamente definire uno o più termini legati al mondo del calcio)

### **SEGNALAZIONI**

Ciascun utente/classe potrà segnalare tramite un apposito pulsante un contenuto ritenuto non appropriato perchè offensivo, volgare, razzista ecc. Il modulo costringerà l'utente a motivare la ragione della sua segnalazione che verrà inviata automaticamente via mail a chi di dovere (FIGC/MIUR).



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

### CLASSIFICA GENERALE

La classifica generale, sino alla fase regionale, risulterà da una somma aritmetica del punteggio ottenuto in **Classifica Sportiva** (torneo di calcio a 5) e in **Classifica Didattica** (vedi a seguire “Valutazione e Classifica Didattica”) in base alla tabella ufficiale di conversione. **Nei casi in cui, sommata la Classifica Sportiva con quella Didattica, si verificasse parità fra due Istituti, sarà la classe che avrà raggiunto il punteggio più alto nella Classifica Didattica ad aggiudicarsi la migliore posizione in Classifica Generale.**

### VALUTAZIONE E CLASSIFICA DIDATTICA

Una commissione locale FIGC/MIUR valuterà qualitativamente il lavoro didattico inserito dalle classi nella sezione “Progetti” esprimendo online una valutazione da 1 a 10 in base a: originalità, attinenza al tema, fattibilità, stile di presentazione e correttezza grammaticale.

Al fine di favorire e premiare l’impegno e il contributo di ciascuna classe all’arricchimento di WikiCalcio il sistema riconoscerà automaticamente 1 punto di BONUS ad ogni classe che avrà inserito almeno 1 contributo in ciascuna sezione di WikiCalcio (3 obbligatorie e 3 non obbligatorie per un totale di 6 contributi).

### FINALI NAZIONALI

In occasione delle Finali Nazionali (eventualmente anche in occasione di alcune finali regionali “SPECIAL”) le classi si sfideranno sul piano didattico secondo un confronto all’americana: una giuria proporrà delle DOMANDE sul mondo del calcio (fonte WikiCalcio) e le classi dovranno sfidarsi prenotandosi per rispondere, ad ogni risposta corretta verrà assegnato 1 punto e sottratto per ogni risposta sbagliata così da determinare una classifica didattica finale.

**Un confronto VIVACE e dinamico per vivere con gioia e divertimento la FINALE DIDATTICA.**



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

### **INSTAGRAM CONTEST**

Per favorire la partecipazione individuale, coinvolgere tutti i partecipanti per l'intera durata dell'evento e promuovere l'iniziativa sui social, il sito valorinrete.it ospiterà un VIDEO CONTEST INSTAGRAM.

**Il Contest sarà del tutto indipendente dal progetto didattico e dalla classifica didattico-sportiva.**

IL CONTEST SARÀ APERTO A TUTTI\*.

### **FORMULA**

**VALORINRETE - Campionati Studenteschi, si parte!**

**Segui le gesta sportive della tua classe nelle gare di calcio a 5 e mostra tutta la tua passione ed il supporto alla tua squadra in un video Instagram di 15 secondi.**

**Spazio all'originalità, alla creatività e, naturalmente, alla correttezza!!"**

Il Vincitore sarà il più votato (like) o estratto a sorte tra tutti i partecipanti.

\* UN REGOLAMENTO DEFINIRÀ LE MODALITÀ E LE REGOLE PER LA PARTECIPAZIONE E LO SVOLGIMENTO DEL CONTEST.



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA

# RAGAZZE IN GIOCO

## SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

PROGRAMMA DI SUPPORTO  
ALLO SVILUPPO DEL CALCIO FEMMINILE GIOVANILE



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA

## RAGAZZE IN GIOCO

A seguito delle iscrizioni al più ampio progetto VALORI IN RETE - CAMPIONATI STUDENTESCHI, per le scuole secondarie di I grado è prevista la possibilità di aderire ad un'ulteriore attività che promuova il gioco del calcio tra le bambine e possa dare alle stesse l'opportunità per poter giocare in un ambiente familiare, insieme ai propri insegnanti e ai compagni di classe.

## OBIETTIVI

- FAVORIRE LA FORMAZIONE DI CENTRI SPORTIVI SCOLASTICI, ALL'INTERNO DELLE ISTITUZIONI SCOLASTICHE, CHE, OLTRE CHE AI CAMPIONATI STUDENTESCHI, PARTECIPINO ALLE ATTIVITÀ UFFICIALI DELLA FIGC ED IN PARTICOLARE A QUELLE FEMMINILI.
- PROMUOVERE IL GIOCO DEL CALCIO E LA PARTECIPAZIONE AD ATTIVITÀ SPORTIVA DEGLI STUDENTI ED IN PARTICOLARE DELLE STUDENTESSE
- RIDURRE IL FENOMENO DELL'ABBANDONO DELLA PRATICA SPORTIVA E FAVORIRE L'INCREMENTO DEL NUMERO DI GIOVANI CHE PRATICANO LO SPORT IN MANIERA CONTINUATIVA



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

## A CHI È RIVOLTO

Nel mese di gennaio, in ogni regione, tra gli istituti partecipanti ai Campionati Studenteschi nella categoria Cadette, verranno individuate, dalla FIGC, le scuole secondarie di I grado da coinvolgere nel Programma, attraverso le seguenti due modalità:

- Candidatura spontanea dell'Istituto tramite il sito [www.valorinrete.it](http://www.valorinrete.it)
- Invito alla partecipazione dell'Istituto effettuato direttamente dalla FIGC

In entrambi i casi si terrà conto dei seguenti criteri:

- Presenza di strutture (impianto di gioco, palestra, ecc.) idonee all'insegnamento del gioco del calcio o del calcio a 5 ed allo sviluppo dell'attività tecnico-didattica prevista dal programma;
- Eventuale collaborazione con società sportive di calcio affiliate alla FIGC presenti nel territorio, validate da conforme convenzione;
- Aspetti logistico-organizzativi e partecipazione alle attività didattico-sportive del Settore Giovanile e Scolastico.



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA

## DESCRIZIONE

Il Programma RAGAZZE IN GIOCO prevede un corso di formazione di carattere tecnico rivolto agli insegnanti, tenuto da educatori/docenti del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC, a cui potranno partecipare anche i tecnici/istruttori della società di calcio convenzionate con gli Istituti scolastici. I docenti/tecnici della FIGC avranno anche la funzione di essere di supporto durante l'attività curricolare e/o extra-curricolare.

Il corso di formazione si terrà entro il mese di marzo con una durata complessiva di 8 - 10 ore, suddiviso in lezioni teoriche, pratiche e di tirocinio e prevede anche il coinvolgimento delle classi del proprio Istituto.

**Nei mesi di marzo, aprile e maggio negli Istituti verrà svolta l'attività pratica**, sviluppata e seguita dagli insegnanti appositamente formati nei mesi precedenti, con l'opportunità di estendere l'attività in orario extracurricolare nei costituiti Centri Sportivi Scolastici o nelle Società Sportive che avranno stabilito apposita Convenzione.

**Nel mese di maggio**, al termine delle attività previste in ambito scolastico, quindi a seguito della fase regionale dei campionati studenteschi, **si prevede di organizzare un mini-torneo tra gli Istituti** coinvolti nel programma, organizzando l'attività in funzione della vicinanza tra le scuole partecipanti. Tale torneo verrà organizzato localmente, come ulteriore attività di coinvolgimento nella pratica dell'attività calcistica, secondo le opportunità e le esigenze che offre il territorio. Gli istituti aderenti verranno coinvolti nel Programma di Supporto allo Sviluppo del Calcio Femminile, estendendo, ove possibile, l'attività nel medio-lungo termine con il fine di creare i presupposti per dare continuità all'attività sportiva.





MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA

### PREMI

- Ai primi 100 istituti coinvolti nel progetto il Settore Giovanile e Scolastico provvederà a distribuire un kit di materiale tecnico-didattico utile per sviluppare l'attività tecnica (p.e. Palloni, T-shirt, etc.).
- Invito alla partecipazione ad eventi di carattere regionale o nazionale organizzati dalla FIGC ("Women's Football Day", "Grassroots Festival") e ad altre occasioni di confronto sportivo-culturale.
- Biglietti gratuiti per assistere alla Finale di Champions League Femminile prevista a Reggio Emilia il 26 maggio 2016.



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA