

In collaborazione con
**Ufficio Scolastico Territoriale di CR - Delegazione Provinciale CONI e
Polisportiva Corona**



Progetto di attività motoria polisportiva e multilaterale
“Giocare gli Sport per Apprendere”
Anno scolastico 2022/2023

Coinvolte le scuole primarie di tutti i cinque Istituti Comprensivi di Cremona per un totale di 10 classi prime, 10 classi seconde, 11 classi terze e 11 classi quarte

Il perché della nostra iniziativa

E' ormai da tutti riconosciuto che la pratica motoria costituisce uno degli strumenti più efficaci per la formazione della personalità, la conoscenza e la consapevolezza della propria identità psico-fisica nonché importante occasione di inclusione dei soggetti con le diverse disabilità. Oltre agli innumerevoli studi in campo scientifico che evidenziano i benefici condizionali e coordinativi per i soggetti in età evolutiva, ve ne sono altrettanti che dimostrano come l'attività motoria risulti determinante per la formazione del carattere, la cura della propria persona e del proprio benessere, lo sviluppo e il mantenimento di un corretto equilibrio psico-fisico con il conseguente miglioramento della qualità della vita e di una positiva attitudine all'inclusione sociale.

Il progetto nasce nel 2016, ideato e redatto dallo Staff Tecnico del CONI Provinciale e riesce fin da subito a coinvolgere, in una collaborazione virtuosa, tutti gli Istituti Comprensivi della città e diverse Società Sportive.

I riscontri positivi che il progetto “Giocare gli sport per Apprendere” nelle edizioni precedenti il periodo “pandemico” identificati anche tramite questionari di gradimento proposti ad alunni, genitori, docenti curricolari, e alla innegabile consapevolezza dell'efficacia in termini di acquisizioni motorie multilaterali, ci hanno convinto dell'opportunità di una sua riproposta nell'anno scolastico 2022/2023 quale ulteriore ampliamento dell'offerta formativa ed efficace risposta ai bisogni del territorio.

Di seguito alcuni dati raccolti dai questionari proposti al termine dell'esperienza completata nell'anno scolastico 2018/2019 che alleghiamo quale documentazione complementare:

Questionario genitori composto da 6 quesiti (solo di classi terze e quarte, anonimi):

tabulati 427 su 519 (alunni) pari al 82,27%. Riferimenti relativi alle ultime due domande:

5. *Il suo giudizio in merito all'iniziativa è:* il **63,47%** risponde **molto positivo**
il **34,30%** risponde **positivo**

6. *Ritiene che l'iniziativa sia da riproporre il prossimo anno?* il **69,79%** risponde **assolutamente sì**
il **28,57%** risponde **sì**

Questionario alunni composto da 6 quesiti (anonimi; per le classi quarte l'ultimo diverso rispetto a quello delle terze e quarte):

tabulati 697 su 737 (alunni totali) pari al 94,57%. Riferimenti relativi all'ultima domanda (terze e quarte):

6. *Ti piacerebbe il prossimo anno scolastico ripetere l'esperienza dei multisport?*
il **73,88%** risponde **sì molto**
il **24,69%** risponde **sì**

Finalità: valorizzazione e potenziamento delle attività motorie nella scuola primaria nell'ottica dell'istruzione, formazione e inclusione

Per operare in accordo con queste considerazioni e per dare una risposta concreta alle esigenze che continuano ad emergere dalla società e dal mondo dell'educazione, il Comune di Cremona con Il Panathlon Club Cremona in collaborazione con la Polisportiva Corona, il CONI Delegazione Provinciale, l'Ufficio Scolastico Territoriale, per il tramite delle Dirigenze dei cinque Istituti Comprensivi della città ripropone il Progetto:

“Giocare gli Sport per Apprendere”. La difficoltà di rispondere in maniera esauriente alle esigenze che una progettualità così articolata richiede, alla luce delle diverse e crescenti difficoltà nel garantire una adeguata copertura finanziaria induce la Polisportiva Corona a farsi carico nell’assumere il ruolo di capofila nella proposta che vedrà coinvolto l’anno scolastico 2022/2023. L’iniziativa, mediante proposte/gioco di tipo **multilaterale**¹ e **polisportivo**² rivolta alle singole classi nel rispetto della loro composizione e identità, composte quindi eventualmente anche da ragazzi con e senza disabilità, è centrata sulla crescita della dimensione educativa/formativa.

L’educazione motoria così concepita e valorizzata diventa una occasione per promuovere esperienze cognitive, sociali, culturali e affettive tali da indurre il bambino a capire, accettare serenamente e riflettere sui cambiamenti morfo-funzionali che caratterizzano il processo di crescita, maturazione e sviluppo. L’apprendimento di nuove abilità motorie e la possibilità di sperimentare il successo delle proprie azioni sono fonte di gratificazione che incentivano l’autostima dell’alunno e l’ampliamento progressivo della sua esperienza. Caratterizzata da proposte-gioco, l’attività **ludico-motorio-sportiva**, aiuta il bambino a controllare e a gestire le proprie emozioni, al rispetto delle regole, degli amici, ad attivare quei processi comunicativi necessari a vivere in gruppo con un ruolo attivo; sono condivise così con i pari, in maniera spontanea e naturale, esperienze di gruppo tanto necessarie allo sviluppo dei valori della cooperazione e del fair play.

La trasversalità dell’Attività Motoria

Nell’ottica della consapevolezza dell’unitarietà della persona che caratterizza l’offerta formativa scolastica, gli obiettivi del progetto ancora tenderanno a caratterizzare tutte le proposte motorie predisposte dalla Società Sportive partecipanti non come segmento autonomo, ma permeate dall’aspetto della trasversalità, quindi in stretto collegamento con le diverse aree disciplinari e il complesso delle attività educative. Oggi è riconosciuto, come già accennato, alle esperienze motorie, un apporto determinante per lo sviluppo delle capacità cognitive e in particolare per il consolidamento dei concetti spaziali, temporali e di causa effetto così importanti ed indispensabili per il successo degli apprendimenti scolastici. Al contrario, la mancanza o la evidente carenza di sviluppo delle abilità motorie comporta un abbassamento delle competenze cognitive e socio-relazionali degli alunni, fatto che si evince sistematicamente dalle indagini condotte a livello nazionale e internazionale in Europa. *“Il passaggio dalla reazione motoria spontanea all’organizzazione percettivo-motoria cosciente sembra sia il processo essenziale dello sviluppo dell’intelligenza”* da *“I Contrasti “* di Lapierre e Aucouturier.

Valore dell’attività motoria ai fini dell’inclusione e della crescita dell’autostima

La presenza nelle classi partecipanti di **ragazzi e ragazze con disabilità è un valore aggiunto**. La loro presenza deve risultare parte integrante nell’esperienza motoria ed educativa; la comprensione, il rispetto, la tolleranza delle inabilità di tutti indistintamente sono rinforzati da vissuti acquisiti nella dimensione motoria, altrimenti difficili da vivere. Il sentirsi parte del gruppo è momento biunivoco tra tutti i suoi componenti nella sperimentazione delle difficoltà. L’attenzione agli obiettivi educativi e formativi a scapito di quelli prettamente sportivi prestazionali che caratterizza il progetto, è garanzia di un percorso di significative esperienze mirate anche alla crescita dei valori più alti di cittadinanza e senso civico. La auspicabile collaborazione di personale docente di supporto nella conduzione delle esperienze motorie proprio nelle classi con alunni e alunne con disabilità sarebbe garanzia di competenze nella gestione dei gruppi e riferimento per un aggiornamento sul campo dei docenti curricolari di alcune tematiche mirate all’inclusione.

Presentazione del progetto e sua estensione sperimentale in scuola dell’infanzia

Anche in questa nuova edizione, **“muoversi insieme”, mondo dello sport, mondo della scuola e Istituzioni con obiettivi comuni e condivisi**, significa partecipare a una educazione dei nostri figli, attiva e consapevole, premessa e condizione indispensabile per contribuire a formare i cittadini di domani in tutte le loro accezioni. Incominciamo dai più piccoli con l’Educazione al rispetto delle regole, al rispetto delle norme che sottendono a una corretta Convivenza Civile, ai principi dell’Integrazione e avremo dei cittadini attenti, sensibili alle varie problematiche che caratterizzano la società moderna e parte attiva, consapevole, nella società di domani.

¹ multilaterale: utilizzo di contenuti di diverse discipline sportive al servizio di un’unica azione educativa

² polisportivo: rotazione in micro cicli di esperienze con gestualità spontanea a minimo indirizzo tecnico diversificato

Risulta altresì importante, quale proposta sperimentale, coinvolgere in questo anno scolastico anche una o più classi della sezione “grandi” di una scuola comunale dell’infanzia nei termini e modalità sotto specificate.

Finalità e Obiettivi del Progetto “Giocare gli Sport per Apprendere”

- Rinforzare la giusta importanza dell’Educazione Motoria nella Scuola Primaria quale apprendimento indispensabile e insostituibile per una armonica crescita fisica, cognitiva e affettiva dei ragazzi;
- **creare occasioni di inclusione, integrazione, socializzazione attraverso le esperienze motorie affrontate negli ambienti idonei e proposte in un “continuum” educativo;**
- incrementare l’utilizzo di docenti/istruttori, con competenze specifiche, che possano assumere il ruolo primario di educatori prima che tecnici nella programmazione e conduzione di una Attività Motoria di qualità;
- riconoscere un ruolo nelle Società Sportive partecipanti di Agenzia Educativa che si possa concretizzare in maniera efficace con una presenza attiva anche nel curriculum scolastico delle classi partecipanti;
- **creare occasioni di formazione e aggiornamento per i docenti curricolari nell’interagire con gli istruttori durante le proposte motorie settimanali;**
- **creare rete di collaborazioni** atte a stimolare una rielaborazione nella programmazione delle proposte didattiche in modo che limitino le caratteristiche di tecnicismo e assumano quelle più generali di tipo educativo;
- acquisire corrette indicazioni di educazione alimentare anche nell’ottica della crescita di corretti stili di vita e del concetto di benessere;
- acquisire corretti concetti di **“Gioco Pulito” (Fair Play) e della “mission” del Panathlon** che vede l’affermazione dell’ideale sportivo e dei suoi valori morali e culturali, quale strumento di formazione ed elevazione della persona, di solidarietà tra gli uomini e i popoli;
- **stimolare l’attivazione, nel proprio territorio, di sinergie tra Enti Pubblici e Privati che vedano al centro dell’azione educativa il bambino in crescita.**

Termini di sviluppo del Progetto (per le classi delle scuole primarie)

- Responsabilità tecnica e organizzativa del **Gruppo Tecnico Organizzatore (GTO)** composto da Comune di Cremona Assessorato allo Sport, Panathlon Club Cremona, Polisportiva Corona, Ufficio Scolastico e CONI Territoriale;
- reclutamento delle Società Sportive che collaboreranno con i propri istruttori alla proposta educativa del multisport;
- a partire dal mese di Novembre 2022 ogni società sportiva, a rotazione, proporrà esperienze motorie per una (1) ora ogni settimana in ciascuna classe in orario curricolare; dopo la prima serie di interventi (previsto ogni settimana uno “sport” diverso per un totale di sette, (quindi di sette settimane la serie), seguirà la seconda serie e poi la terza con la stessa successione per un totale nella stessa classe di tre (3) ore per ciascuna società/sport; il totale annuale risulterà quindi di ventuno (21) per ciascuna classe; **NB: nel presente anno scolastico (2022/2023) parteciperanno tredici (13) tra Asd ed Enti di Promozione per una offerta totale formativa di 10 specialità sportive differenti ;**
- ogni Società Sportiva dovrà garantire la possibilità di gestione delle ore (3h per ciascuna classe) con personale/istruttori qualificati e competenti;
- programmazione da parte del GTO (Gruppo Tecnico Organizzatore) prima dell’inizio della proposta progettuale, di conferenza stampa per dare il giusto risalto all’iniziativa;
- termine interventi nelle scuole da parte delle Società Sportive maggio 2023;
- organizzazione della Festa Finale (18 maggio 2023) a conclusione del progetto, nelle modalità che le eventuali limitazioni sanitarie imporranno, con la partecipazione di tutti gli alunni coinvolti, nonché i docenti curricolari, gli istruttori delle società sportive che hanno collaborato, e un numero imprecisato di volontari messi a disposizione dal GTO.

I responsabili del GTO (Gruppo Tecnico Organizzatore) programmeranno:

- ottobre 2022: 1° tavolo di formazione e programmazione progetto (2h) al quale saranno invitati gli istruttori di tutte le Società Sportive coinvolte e i docenti curricolari delle classi partecipanti; finalità 1° tavolo: è necessario attivare, proprio in questo anno scolastico di ripresa speriamo a pieno regime dell’attività, una chiara sinergia tra gli attori partecipanti in modo da condividere gli obiettivi

- didattico/educativi del progetto e procedure, chiarire i concetti di “**multilateralità e polisportività**”, predisporre azioni comuni e di competenza a sostegno ed eventuali schede di programmazione;
- febbraio 2023: 2° tavolo di formazione e programmazione (2h), feedback con la messa a fuoco di criticità e/o positività circa l’andamento del progetto e rinforzo della consapevolezza degli obiettivi didattico/educativi;
 - maggio 2023: 3° tavolo di formazione e programmazione (2h) feedback di fine progetto con indicazioni organizzative per la prevista festa finale e individuazione delle procedure più idonee per una eventuale proposta di nuovi questionari di gradimento ai ragazzi, docenti, curricolari, genitori;
 - lo sviluppo del progetto nella parte didattico/educativa sarà subordinato alla condivisione, da parte delle società sportive coinvolte, delle finalità, obiettivi, linee guida attuative e metodologia indicate nel progetto;
 - **la docente curricolare per l’Area Motoria sarà sempre presente alle ore di Educazione Motoria e sarà riferimento e parte attiva nella gestione delle proposte gioco.**

Termini di sviluppo del Progetto nella sua proposta sperimentale per sei (6) sezioni di grandi di scuole dell’infanzia comunali

- Responsabilità tecnica e organizzativa del **Gruppo Tecnico Organizzatore** (GTO) composto da Comune di Cremona Assessorato allo Sport, Panathlon Club Cremona, Polisportiva Corona, Ufficio Scolastico e CONI Territoriale;
 - Il reclutamento delle Società Sportive/Istruttori che collaboreranno da parte del GTO in collaborazione con l’Assessorato alle Politiche Educative sarà particolarmente mirato, in considerazione dell’età degli alunni, all’identificazione delle competenze necessarie alla corretta gestione delle dinamiche pedagogiche e didattiche;
- NB: appare evidente che le “necessità” affettive e metodologiche necessarie a una corretta proposta educativa per bambini/e di questa età debbano essere rispettate;
- Si ipotizza per le classi l’inizio dell’attività nel gennaio 2023 con un’ora di motoria settimanale e termine nel giugno 2023;
 - Individuazione in itinere da parte GTO del mezzi più idonei per monitorare, al termine dell’iniziativa, gli esiti e le valutazioni in termini di efficacia.

Destinatari

- Alunni disabili e non delle dieci classi prime, dieci classi seconde, undici classi terze, undici quarte di scuole primarie della città di Cremona;
- alunni disabili e non delle sei classi di scuole dell’infanzia comunali sezione “grandi” ammesse alla sperimentazione;
- genitori, docenti curricolari delle classi coinvolte, addetti ai lavori e tessuto sociale in cui operano le Istituzioni Scolastiche.

In totale gli alunni e le alunne partecipanti al Progetto edizione 2022/2023

sono

millecinquantanove (1059)

NB per le scuole/classi partecipanti la partecipazione al progetto è a titolo GRATUITO.

Con le Linee Guida Operative che seguono il GTO intende predisporre alcune indicazioni metodologiche a rinforzo delle finalità caratterizzanti l’iniziativa:

Linee Guida Operative

Considerando acquisito che nella scuola primaria assistiamo a una crescita:

della motricità	con	-	miglioramento del controllo degli schemi motori di base (correre, saltare, rotolare, lanciare, afferrare, ecc);
		-	miglioramento di una “disponibilità motoria” sia in termini di tonicità che di resistenza alla fatica;
		-	capacità di gestire abilità complesse
		-	capacità di affrontare con il “gioco sport” la iniziale conoscenza e contenuti delle attività sportive;
cognitiva		-	sviluppo delle capacità cognitive dalle più semplici a quelle più complesse (attenzione, memorizzazione, analisi, valutazione, risoluzioni di problemi..ecc);
		-	dalle sensazioni alle percezioni;
		-	dallo spazio topologico a quello euclideo;
		-	progressione della consapevolezza di una propria, dominanza, lateralizzazione, lateralità;
sociale		-	dalla fase di egocentrismo a quella del pensiero socializzato;
		-	la capacità di giocare e collaborare insieme sviluppando la fiducia, responsabilità e l’aiuto verso l’altro
		-	progressivo rinforzo dei concetti di inclusione
etico – emotiva		-	sviluppo della capacità di esprimere attraverso linguaggio verbale e non verbale (anche grafico e iconico) emozioni, stati d’animo, valutazioni circa le proprie esperienze;
		-	di accettazione delle regole condivise, valutazione critica verso i comportamenti trasgressivi;
		-	dell’amicizia e della fiducia reciproca;
		-	dei valori correlati al fair play, al rispetto dell’altro, alla serena colpevolezza che le vittorie e le sconfitte fanno parte con ugual valore di un percorso di crescita corretto e armonioso.

Alcune Indicazioni didattico/pedagogiche: l’importanza dell’attività ludica.

Il gioco attraverso la sua componente ludica crea le condizioni per un più facile coinvolgimento del bambino nell’azione aiutandolo a utilizzare tutte le sue potenzialità e stimolo per la crescita delle capacità cognitive nelle loro diverse forme di applicazione. (Da *“Imparare Giocando – vademecum di giochi per la scuola primaria”* AA.VV. edizione Regione Lombardia, USRL,MIUR) . Il gioco è una delle attività che attraversa tutte le fasi e le età della vita di un individuo, mutando di volta in volta le modalità e gli obiettivi caratterizzanti. Riconosciuto come fondamentale per lo sviluppo integrale del bambino e questo eletto come momento privilegiato della didattica, il gioco è un’attività che produce esperienze significative ed è pertanto una fonte insostituibile che accompagna la crescita della persona. Come denominatore comune dell’apprendimento e del benessere del bambino, riveste un ruolo unico e determinante: garantisce a chi insegna la realizzazione di un apprendimento duraturo, che si consolida proprio in azioni di tipo motorio, e assicura a chi impara l’opportunità di “apprendere divertendosi”. Il gioco va considerato un punto focale dell’apprendimento, è un linguaggio capace di dare espressione all’affettività, all’emotività e a tutte le acquisizioni spontanee dei bambini, offrendo agli insegnanti l’opportunità di vederle in azione, di capirle, di valutarle e, se necessario, anche di alimentarle o talvolta di contenerle. In ambiente scolastico lavorare in modo interdisciplinare permette di non attuare separazioni tra il gioco e l’apprendimento scolastico, tra ciò che accade in palestra o nello spazio dedicato e ciò che si fa durante l’azione didattica in classe, anzi permette di potenziare gli interventi educativi di apprendimento attraverso la reciproca integrazione. (Da *“Joi of moving – Movimenti e Immaginazione”* AA.VV. edizione Calzetti/Mariucci editore – parzialmente modificato)

Concetti di ludo-motricità e corporeità cognitiva

La **Ludo-motricità** indica un “ambiente didattico/pedagogico” nel quale dobbiamo immergere il discente. Le proposte non devono solo fare riferimento all’accezione “ludico”, intendendola unicamente come gioco, ma in questo caso il termine deve essere inteso in maniera estensiva in quanto porta l’attenzione agli elementi caratterizzanti l’ambiente fisico, didattico, affettivo, sociale, relazionale, “*all’interno di un contesto ludico che deve essere piacevole, accettabile e accettato, un contesto protetto che non fa di una diversità un dramma, ma eventualmente ammicca all’ambiguità e chiede equilibrio*” (rielab. da *Il Gioco in Occidente* Cambi-Staccioli ed. Armando).

Per **corporeità cognitiva** intendiamo la “*dimensione motoria dell’uomo che apprende*”. Il corpo “è il luogo dell’esperienza multimediale del suo essere al mondo” (Azzolini). Tutti quei processi mentali e cognitivi alla base dell’apprendimento “provocati” dal vissuto (memoria corporea), dal fare spontaneo, orientato, dall’esperienza determinata dall’attivazione funzionale dei processi di risoluzione delle situazioni/problema.

Concetto di variabilità nelle proposte didattiche

La prassia motoria è l’insieme dei gesti/movimenti diretti a un determinato obiettivo. La sequenza di tali gesti è il risultato di un continuo feedback tra sensazioni/percezioni e azione, il tutto centrato appunto su uno scopo da raggiungere. Le strutture neurologiche centrali, che sono demandate alla gestione delle azioni in una continua rimodulazione, alimentano il bagaglio di “vissuto motorio” che rimane di riferimento per tutte le esperienze successive. Non è tanto quindi importante il risultato, ma la messa “in movimento” dei meccanismi che servono per raggiungere quel risultato. Appare quindi importante creare esperienze motorie non ripetitive, che non hanno lo scopo di far apprendere gesti tecnici, ma stimolino una continua ricerca di risposte alle situazioni problema proposte. Ricordiamoci che il cervello non memorizza soluzioni motorie ma risolve problemi grazie all’integrazione fra cervello/corpo/ambiente/contesto. E allora il concetto teorico che fornisce indicazioni utili ad organizzare esercitazioni pratiche è:

“ripetere senza ripetere”.

Il processo di conoscenza, apprendimento, esperienza, arricchimento motorio e cognitivo deve essere attivato nella continua ricerca di soluzioni anche a identiche proposte motorie ma variate negli elementi caratterizzanti in modo da permettere innumerevoli soluzioni per il raggiungimento di uno scopo. (*Da slide parzialmente modificate di Riccardo Capanna Scuola dello Sport Liguria*).

L’essere umano è un’unità, non è un “*insieme di organi assemblati*” (cioè un insieme di singoli componenti che funzionano singolarmente) ma “*un’insieme intergrato*” in cui le varie parti operano in funzione del comportamento di tutte le altre.

Con quanto sopra specificato le proposte motorie mireranno a:

Obiettivi	Nello specifico	contenuti	mezzi
Sviluppo degli schemi motori di base (sono le unità base della motricità umana)	Camminare, correre, saltare, afferrare, lanciare, calciare, rotolare, arrampicarsi, strisciare, ecc.	Giochi che mirano ad aumentare le capacità coordinative con il coinvolgimento della gestualità spontanea; giochi individuali o di gruppo a corpo libero o con utilizzo di grandi e piccoli attrezzi con loro conoscenza, manipolazione, controllo.	Piccoli e grandi attrezzi; spazio a disposizione libero o condizionato
Miglioramento della relazione tra il corpo e gli aspetti spazio/temporali	Utilizzo degli schemi motori di base in una successione, combinazione, variazione in azioni motorie anche complesse	Giochi con riferimenti spaziali, con gestione degli spazi topologici e/o euclidei, percorsi, slalom, elementi di gioco sport; giochi di sincronizzazione (la simultaneità, la successione, l’anticipazione), di valutazione di direzioni, traiettorie, distanze, orientamento del corpo.	Piccoli e grandi attrezzi; spazio a disposizione libero o condizionato; riferimenti spaziali già presenti
Il gioco, lo sport e il Fair Play (gestualità spontanea a di “gioco leale”, cooperazione, inclusione, ecc)	Elementi di Gioco Sport per stimolare la cooperazione, il confronto leale, l’accettazione dei ruoli, ecc.	Giochi e proposte di Gioco-Sport che utilizzano una gestualità spontanea a indirizzo tecnico.	Piccoli e grandi attrezzi; spazio a disposizione libero o condizionato in relazione al gioco-Sport proposto

Indicazioni metodologiche specifiche:

Strategie metodologiche:

- esplorativa
- scoperta guidata
- problem solving
- direttiva

- Utilizzo della GESTUALITÀ SPONTANEA quale “colonna sonora” che caratterizza le esperienze motorie proposte;
 - Utilizzo della GESTUALITÀ SPONTANEA A INDIRIZZO TECNICO (per le classi di scuole primarie) solo allo scopo di aumentare le esperienze di Gioco Sport;
 - Mai ricerca di uno sviluppo della GESTUALITÀ TECNICA.
 - No reclutamento da parte delle Società Sportive
- E aver chiaro sempre “a che cosa serve” quanto si va a proporre.

Verifiche e Valutazioni sugli Esiti

- se proposte, raccolta e acquisizione delle schede di progetto di competenza delle singole società sportive partecipanti;
 - possibile proposta a fine iniziativa di questionario sul livello di gradimento per alunni, genitori, personale scolastico;
 - report da parte delle società sportive circa i feedback rilevati nei loro interventi;
 - proposta di festa finale già prevista per venerdì 18 maggio 2023 per valutare il grado di partecipazione e le coordinazioni motorie dei ragazzi con la presenza attiva di tutti gli attori dell’iniziativa; in quella occasione saranno distribuiti gadget e materiale ricordo ai ragazzi;
 - relazione/report finale da parte del GTO circa gli esiti e valutazione finale;
 - per la classe di scuola dell’Infanzia da definire in itinere.
-

Cremona, ottobre 2022

Il Presidente
del Panathlon Club Cremona
Roberto Rigoli

Assessore allo Sport
del Comune di Cremona
Luca Zancchi