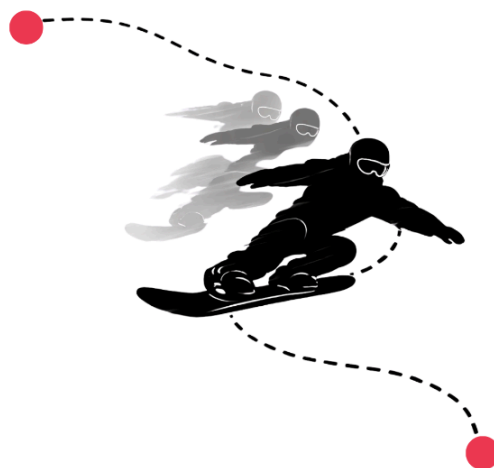


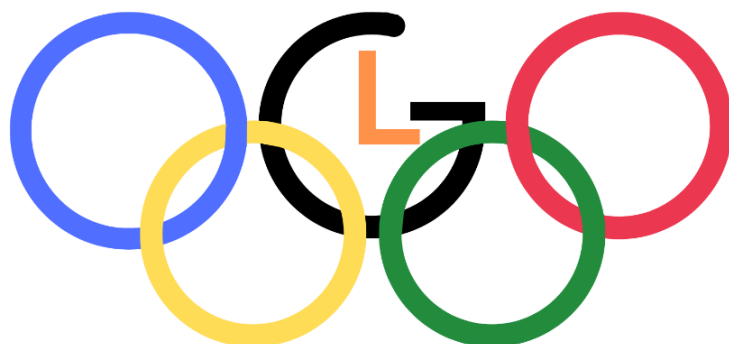
**Istituto Comprensivo Statale  
"GUASTELLA - LANDOLINA"**

**MILANO - CORTINA**



**GUASTELLA - LANDOLINA**

**Gli**  
**InSuperAbili**  
*It's Our Vibe!*



## 1. Il Progetto

il progetto fa proprio il motto dei Giochi di Milano - Cortina, cambiandolo: da "It's your vibe" a "It's our Vibe". L'obiettivo è celebrare la fratellanza, trasformando ogni classe in un insieme di "ponti umani" dove la creatività e il talento di ciascuno diventano una forza comune.

## 2. Modalità di Partecipazione

### ➤ Infanzia

Saranno promossi "giochi cooperativi" per i bambini in età idonea alle attività previste.

### ➤ Primaria

In assetto laboratoriale, ogni classe quinta realizzerà piccoli manufatti e/o attrezzature necessarie per il gioco inclusivo proposto dai docenti, ispirato ai giochi olimpici. A laboratori conclusi, gli alunni suddivisi in più gruppi parteciperanno al gioco proposto.

### ➤ Secondaria di Primo grado

Ogni classe sceglierà o avrà assegnata una disciplina sportiva dal programma dei Giochi e, in assetto cooperativo, la personalizzerà con l'aiuto del docente. La classe sarà chiamata a descrivere il gioco, scriverne il regolamento e realizzare i materiali necessari all'esecuzione. Sarà premiata la creatività e l'originalità della proposta, che dovrà garantire il pieno coinvolgimento dell'alunno/degli alunni con disabilità e dei compagni più fragili.

I docenti potranno iscrivere la propria classe tramite Modulo Google, scegliendo tra:

**Percorso "Fuoripista":** Percorso che garantisce la massima libertà creativa nella scelta della disciplina e nella progettazione integrale del laboratorio.

In assetto cooperativo e laboratoriale ogni classe dovrà inventare un gioco, descriverlo, scriverne il regolamento, realizzare eventuali materiali necessari per l'esecuzione; la base di partenza sarà una disciplina olimpica inserita nel programma dei Giochi invernali di Milano Cortina: il gioco scelto dovrà essere rielaborato e adattato in funzione delle caratteristiche dell'alunno / degli alunni con disabilità presente/i in classe o, in assenza di questi, dei compagni più fragili per permettere la piena, reale inclusione di tutti gli alunni nell'attività.

**Percorso "In Pista":** Percorso predefinito con attività e discipline che saranno assegnate d'intesa con gli organizzatori del progetto.

## 3. Fasi del Progetto e Scadenze

- ❖ Iscrizione tramite Google Form al seguente link: <https://forms.gle/3USuo1uPkoArXgPo7>
- ❖ Attività Laboratoriali: Da febbraio al 30 aprile 2026
- ❖ Consegna Progetti (Percorso FuoriPista): Entro il 30/4/2026
- ❖ Giornate dei Giochi di classe: ultima settimana di aprile
- ❖ Giornate dei Giochi di Plesso: quarta settimana di maggio

❖ Giochi di Istituto e premiazione delle classi vincitrici: ultima settimana di maggio

#### 4. Prodotti

- Documentazione Fotografica: una selezione di scatti che raccontino le fasi salienti dei laboratori
- Video Tutorial "Il Nostro Gioco in Azione" si tratta di un breve filmato costituito da due parti: nella prima gli alunni spiegano il regolamento della disciplina reinventata; nella seconda, gli alunni saranno impegnati nell'esecuzione pratica del gioco. Il video (formato orizzontale, risoluzione minima 720p - 1280x720) può essere arricchito con grafica, musica o interviste veloci, lasciando spazio alla creatività degli alunni.
- Modalità di consegna: Tutti i materiali dovranno essere caricati nella cartella Drive condivisa raggiungibile tramite mail istituzionale al seguente link:  
[https://drive.google.com/drive/folders/1-t0Ta-1NsO1-EqeIbD\\_nwLTMVXaRa9mH?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1-t0Ta-1NsO1-EqeIbD_nwLTMVXaRa9mH?usp=sharing)