

# Touch Rugby

Lo Sviluppo delle Competenze Sociali ed Empatiche in Campo

**Docente Neoimmessa Rossella D'Andrea**

**Docente Tutor Marta Vecchi**

Relazione Finale Anno di Prova | Scienze Motorie e Sportive

# I Prerequisiti della Classe

## Prerequisiti e Descrizione della Classe 4<sup>a</sup>

Classe 4<sup>a</sup> composta da 24 studenti, tutti maschi di cui 1 alunno con disabilità certificata ai sensi della L.104/1992 per il quale è stato predisposto il PEI

**Lavoro  
di gruppo  
preesistente**

**Rispetto  
delle regole  
acquisito**

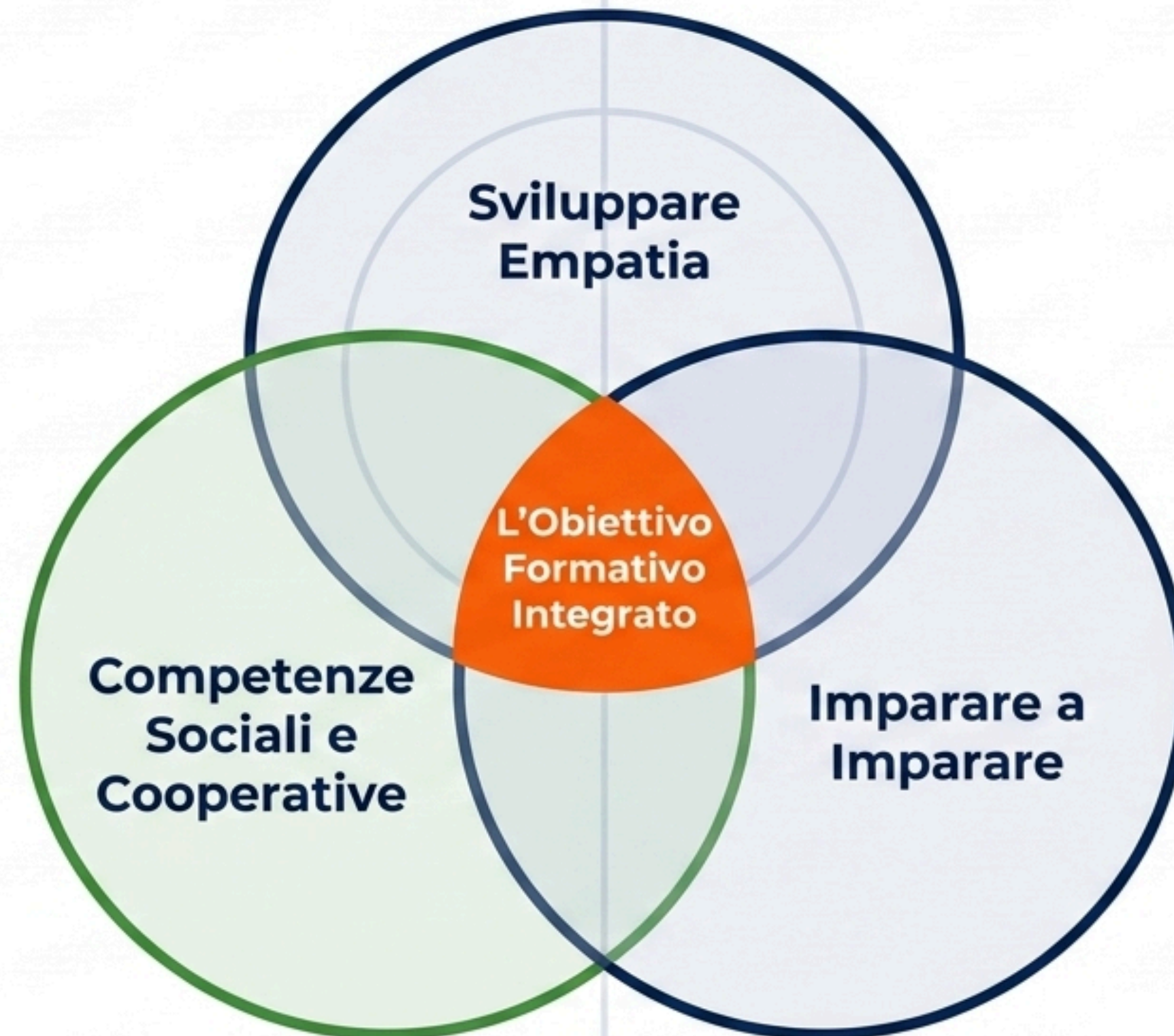
**Prime esperienze  
di sport inclusivi  
interiorizzate**

**2 Lezioni di Baskin**  
(Basket Inclusivo) con istruttore esterno

**4 Lezioni di Scherma**  
con istruttore esterno

# L'Incroccio Strategico delle Competenze Trasversali

L'attività motoria  
come acceleratore  
relazionale.



# L'Evoluzione delle Meccaniche di Gioco

Matrice delle Meccaniche	Rugby Tradizionale	Touch Rugby	Touch Inclusivo
<b>Contatto Fisico</b>	Placcaggio completo 	Solo tocco, divieto di spinta 	Solo tocco, divieto di spinta 
<b>Passaggio</b>	Solo all'indietro 	Solo all'indietro 	Solo all'indietro 
<b>Meta</b>	Palla a terra, 5 pt 	Palla a terra, 1 pt 	Palla a terra = 5 pt / Passaggio al ricevitore fisso = 10 pt  5 pt  10 pt
<b>Dopo la Meta</b>	Calcio piazzato 	Non sempre prevista 	Lancio manuale su bersagli ambientali 

# Il Bivio del Punteggio nell'Area di Meta



**10 PUNTI**



**Meta Adattata:** Il giocatore porta il pallone nell'area e lo **consegna/passa** al **compagno seduto** all'interno della zona, che lo intercetta con successo. **Valore: 10 punti.**



**5 PUNTI**

**Meta Classica:** Il giocatore supera la linea e colpisce con il pallone a terra. **Valore: 5 punti.**

# L'Impianto Metodologico in Azione

## Cooperative Learning

L'apprendimento orizzontale tra pari.



## Feedback Continui

Correzione positiva e tempestiva direttamente sul campo.

01

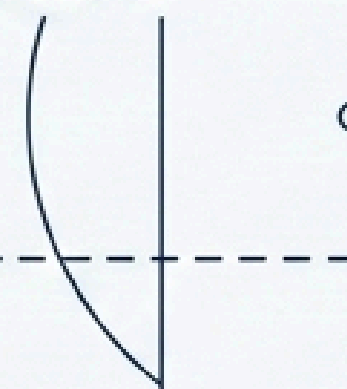
02

03

04

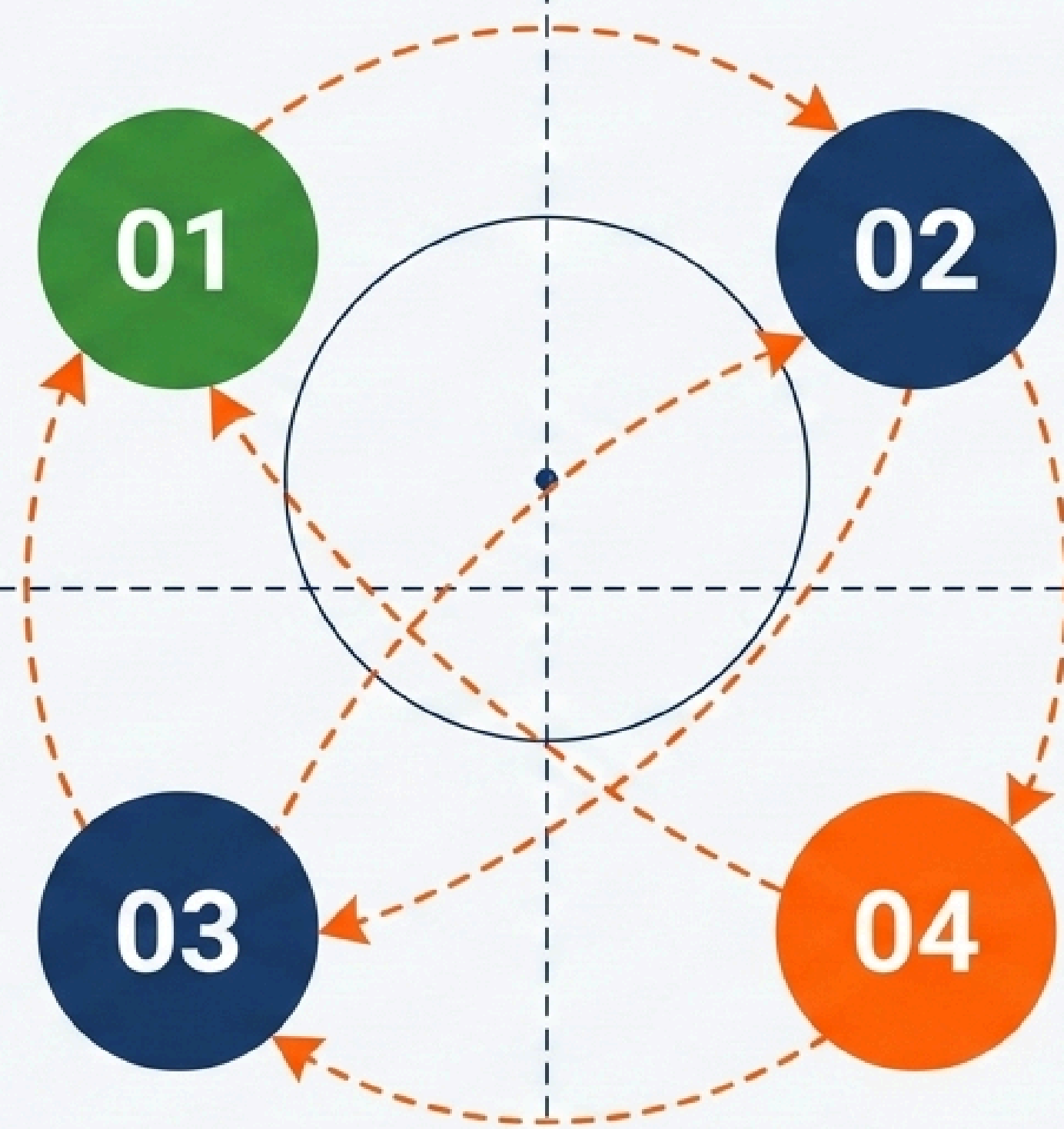
## Didattica dell'Errore

L'errore tecnico come opportunità di problem-solving collettivo.



## Adattamento in Itinere

Modulazione della difficoltà tramite osservazione attiva.

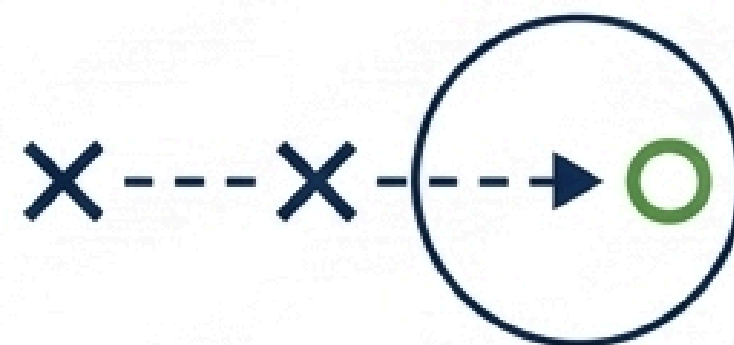


# La Progressione Didattica sul Campo



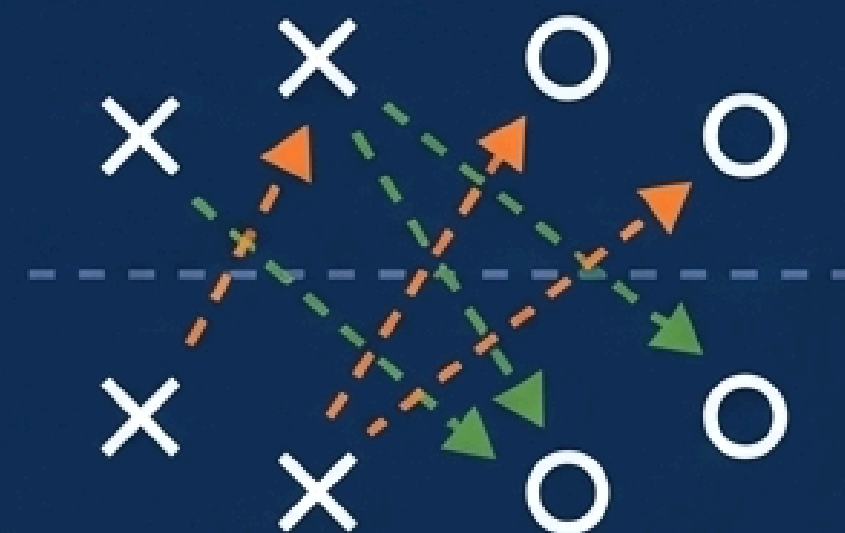
## Passaggi Liberi e Vincolo Spaziale

Abitudine al passaggio all'indietro rispetto alla meta - il gesto contro-intuitivo del rugby.



## Esercizio a Staffetta in 3 Gruppi

Prima senza, poi con compagno in meta - sviluppo della percezione dell'altro.



## Partite Finali 4 vs 4 su Metà Campo

Obiettivo: velocizzare il gioco, focus su regole e falli, garanzia di **partecipazione attiva** e **tocco della palla per tutti**.

# Oltre il Voto: Criteri e Autovalutazione

## La Valutazione del Docente

Impegno e partecipazione attiva.

Competenze tecniche e tattiche acquisite.

Rispetto rigoroso delle regole e dei compagni.

## La Percezione dello Studente

Questionario e sondaggio finale post-attività.

Riflessione scritta sulle dinamiche di inclusione vissute in campo.

**SINTESI**

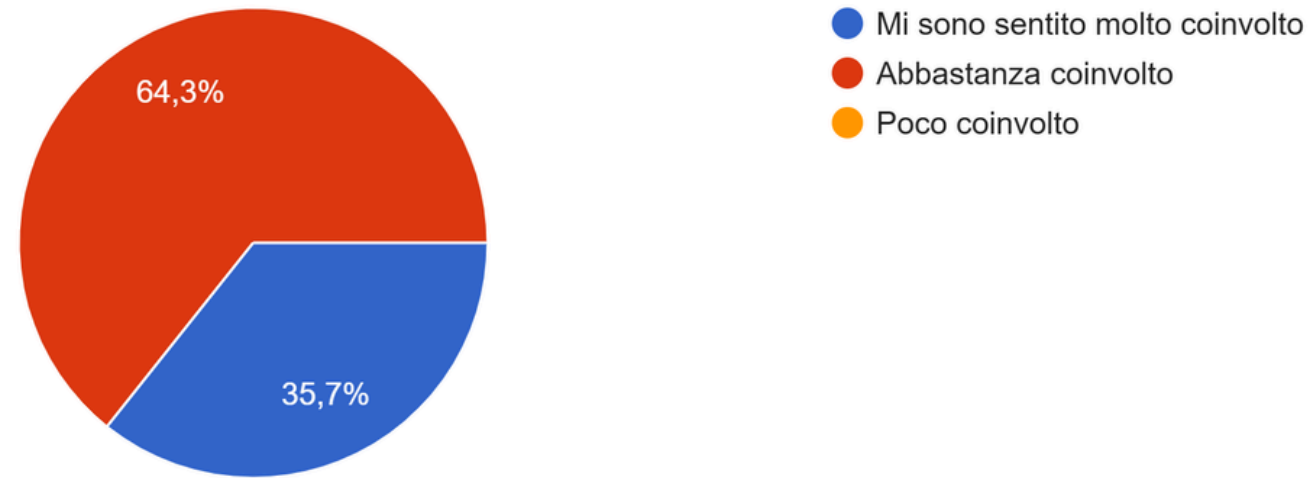
# VALUTAZIONE

sommativa e formativa

LIVELLO	PARTECIPAZIONE E RISPETTO REGOLE 40%	ESECUZIONE TECNICA 30%	COMPRESIONE E INCLUSIONE 30%
9-10	Partecipa sempre in modo attivo, collabora con tutti e rispetta pienamente le regole	Esegue correttamente passaggio all'indietro, stop e rollball in situazione di gioco	Comprende il gioco, porta consapevolmente la palla in meta e favorisce l'inclusione di tutti
7-8	Partecipa con continuità, rispetta le regole e collabora	Esegue correttamente i fondamentali con alcune imprecisioni	Comprende il gioco e generalmente coinvolge i compagni
6	Partecipazione discontinua ma generalmente corretta	Esegue i fondamentali in modo essenziale	Comprensione parziale delle dinamiche di gioco e coinvolgimento limitato
5	Partecipazione limitata e rispetto delle regole incostante	Difficoltà nell'eseguire i fondamentali	Non comprende il gioco e non favorisce il lavoro di squadra

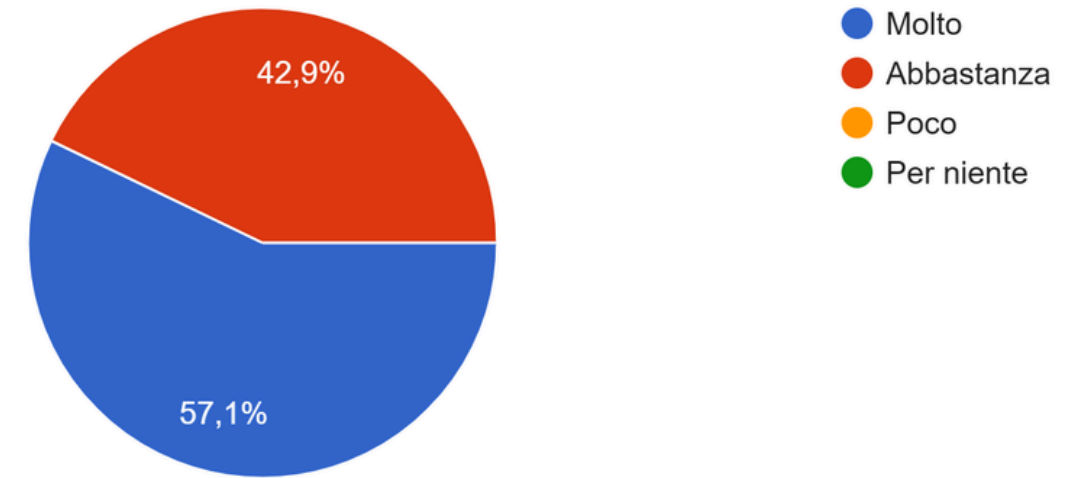
## Durate questa attività

14 risposte



## Questa attività è stata inclusiva per tutti?

14 risposte



Se hai esercitato il ruolo del (plus) in meta almeno una volta rifletti per come ti sei sentito in quel momento?

Nel caso non fosse successo, rispondi lo stesso pensando a come potrebbe essere (visione gioco, difficoltà, partecipe, ecc)

12 risposte

in difficoltà

Bisogna seguire l'azione per ricevere palla

Mi sarei trovato in difficoltà a fare quel tipo di ruolo, credo di essere un giocatore molto energico e strategico e stare in quella posizione, seduto, potendomi muovere solo nell'area, mi avrebbe creato non pochi problemi. Però credo che l'iniziativa sia valida, e soprattutto inclusiva, che credo sia una cosa molto importante soprattutto in una classe come la nostra.

Cosa non mi è piaciuto e proponi eventualmente cosa si può migliorare e come.

13 risposte

Bisognerebbe mettere la regola che si può passare la palla avanti usando i piedi

Sicuramente, l'adattamento delle regole è buono, mi rendo conto che è uno sport difficoltoso per chi non lo pratica. Alla luce di questo forse un piccolo approfondimento maggiore sul regolamento potrebbe rendere sicuramente il gioco più fluido, più corretto e sicuramente anche più divertente per tutti.

il gioco in questa versione risulta più lento ma non ce modo per renderlo più veloce senza cambiarne le regole

in sé mi è piaciuto specialmente il fatto dell'inclusività di tutta la classe

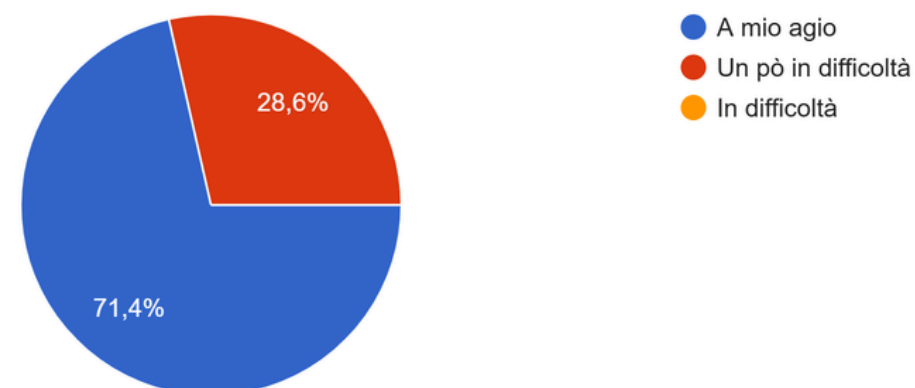
Magari di fare meno lezioni perchè ho notato che la classe si è stancata frettolosamente dell'attività.

Mi è arrivata poche volte la palla mentre svolgevo il ruolo di meta, proporrei ridurre un po il numero di giocatori in una squadra

Non mi è piaciuto la tecnica di squadra, si potrebbe migliorare

## Durante il gioco come mi sono sentito?

14 risposte



---

**GRAZIE PER  
L'ATTENZIONE**

**LO SPORT UNISCE, INCLUDE E TRASFORMA**

---