

Vademecum

Fuoriclasse CUP 2006



È un programma realizzato da





SOMMARIO:

<i>Introduzione.....</i>	<i>pag. 2</i>
<i>Giocando a calcio nella Fuoriclasse Cup.....</i>	<i>pag. 3</i>
<i>Spunti di lavoro.....</i>	<i>pag. 4</i>
<i>Fuoriclasse Cup 2006 e il calcio: pilastri, struttura e regolamenti.....</i>	<i>pag. 6</i>
<i>La parola ai partner media.....</i>	<i>pag. 16</i>
<i>Unicef.....</i>	<i>pag. 22</i>



INTRODUZIONE

FUORICLASSE CUP 2006

È quattro! Per il quarto anno consecutivo, Fuoriclasse Cup si presenta agli studenti di tutta Italia, forte di un consenso che, dalla prima edizione in poi, non ha fatto che crescere. Due le anime che compongono l'esclusiva formula del progetto: 50% rappresentato dalla parte sportiva con il torneo di calcio in 5, a cui si somma il punteggio del restante 50% grazie alla sezione didattica che prevede il coinvolgimento di junior giornalisti. Questa iniziativa di educazione attraverso lo sport, ha coinvolto e appassionato numerosi studenti e docenti: oltre 400 mila i partecipanti alla scorsa edizione! Alla base del successo, una formula 'vincente', che coniuga gioco, divertimento e apprendimento. "Fuoriclasse Cup" è promosso dal Settore Giovanile e Scolastico della Federazione Italiana Giuoco Calcio, dal Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca e da Coca-Cola, con la collaborazione di: Comitato Italiano per l'Unicef, la Lega Calcio, l'Associazione Italiana Calciatori (A.I.C.), l'Associazione Italiana Arbitri (A.I.A.), l'Associazione Italiana Allenatori di Calcio (A.I.A.C.), l'Associazione Nazionale Comuni Italiani (A.N.C.I.), il Comitato Italiano Paralimpico (C.I.P.), l'Unione Stampa Sportiva Italiana (U.S.S.I.). Collaborano inoltre Puma, in qualità di sponsor tecnico, Gazzetta dello Sport, Gazzetta.it, RTL 102.5 e Sportitalia in qualità di Partner Media.

GLI OBIETTIVI

Il calcio è gioco, sano divertimento, capace di trasmettere valori positivi. L'aspetto ludico e quello giocoso di questo sport sono un antidoto alle difficoltà di relazione con le quali i giovani, non di rado, si debbono misurare. In questo modo il calcio diventa un formidabile allenamento ai rapporti interpersonali, alla condivisione di regole, principi e obiettivi. Inoltre il calcio è un 'linguaggio' universale, condiviso e compreso da tutti. Sono questi i messaggi che Fuoriclasse Cup intende promuovere, valorizzando gli aspetti di una disciplina sportiva che diverte, unisce ed educa, e che per questo ha una inconfondibile funzione formativa.

Con l'edizione 2006 di Fuoriclasse Cup, che coinvolgerà ben 52 città, tutti questi aspetti saranno 'in campo', sul terreno da gioco, nel corso del torneo sportivo, e in classe, mediante la redazione dei Fuoriclasse Cup News.



GIOCANDO A CALCIO NELLA FUORICLASSE CUP

GLI ASPETTI GIOCOSI DEL CALCIO. PER DIVERTIRSI E PER CRESCERE

Il calcio è prima di tutto un gioco e piacere di divertirsi insieme ai propri compagni di squadra, condividendo momenti di allegria e risate. Per crescere insieme, per inserirsi in una comunità senza perdere la propria individualità.

IL FAIR PLAY E LA GREEN CARD

Il calcio è un gioco che può facilmente diventare 'esercizio di democrazia' - tutti uguali in campo, con pari dignità, pari diritti e uguali doveri - e laboratorio per sperimentare valori positivi.

Prendendo spunto da un'iniziativa lanciata dalla Union of European Football Association (UEFA), Fuoriclasse Cup presenta, all'interno della nuova edizione 2006 due novità: il premio Fair Play e il concetto di "green card". Durante le gare gli arbitri utilizzeranno un cartellino verde, green card, per sottolineare un particolare gesto sul piano comportamentale di un singolo o della squadra. La norma verrà applicata a partire dalle Finali Cittadine in tutte le otto categorie. Ogni cartellino verde varrà un punto e, per ogni Fase Cittadina, la squadra che avrà ricevuto il maggior numero di cartellini verdi vincerà il premio Fair Play.

UNA LINGUA UNIVERSALE, UN MONDO DI VALORI

Il calcio è un vero linguaggio universale, è un 'modo di esprimersi' comune alle più diverse realtà geografiche, religiose, culturali e sociali, è una grande passione collettiva per chi lo pratica ma anche per chi, semplicemente, lo segue e lo apprezza, riuscendo ad andare oltre i confini.

C'è tutto un mondo di valori che il calcio, come gioco e come linguaggio, trasmette ai giovani che si avvicinano a questo sport e decidono di praticarlo: l'importanza dell'equilibrio psicofisico, dell'aggregazione, del rispetto delle regole, dei ruoli, delle responsabilità e della creatività.

Fuoriclasse Cup si fa interprete di questi valori, invitando i ragazzi impegnati nella redazione dei Fuoriclasse Cup News a cimentarsi su di essi.



SPUNTI DI LAVORO

GLI ASPETTI GIOCOSI DEL CALCIO. PER DIVERTIRSI E PER CRESCERE

- **Insieme per divertirsi.** I giochi di squadra, come il calcio, insegnano le regole per divertirsi insieme e ciò contribuisce alla nascita di nuove amicizie. Raccogliere esperienze e creare grandi pannelli con le testimonianze della classe sul tema (disegni, fotografie, ecc). *Lavoro creativo.*
- **Nuovi amici nel pallone.** Spesso il calcio svolge una funzione importante per i ragazzi che, appena trasferiti in una nuova città, cercano amici. Raccogliere esperienze e testimonianze di "nuovi arrivati". *Intervista radiofonica.*
- **Vecchie conoscenze sul campo.** Il calcio favorisce le relazioni interpersonali, non soltanto durante gli incontri. Le amicizie si consolidano anche prima e dopo una partita e durante gli allenamenti. Intervistate i vostri compagni di classe, facendovi raccontare le loro esperienze di amicizie cresciute sul campo da gioco. *Servizio radiofonico.*
- **Inviati sul campo.** Improvvisandoci inviati sportivi, seguiamo gli incontri della nostra classe, impegnata nel torneo Fuoriclasse Cup. Interviste pre-post partita sullo "spirito di squadra". *Inchiesta televisiva.*

IL FAIR PLAY E LA GREEN CARD

- **Regolamenti & storia.** Il calcio si è evoluto nei secoli: dall'aporraxis dell'età ellenica al romano harpastum, al ben noto calcio fiorentino. Analizzare l'evoluzione nell'arco dei secoli di regole e regolamenti di gioco. *Articoli per carta stampata.*
- **La figura arbitrale.** Il calcio di serie A è una vetrina non soltanto per i giocatori, ma anche per gli arbitri. Anche alla luce dell'attualità, analizzare il peso della figura arbitrale nel mondo del calcio. *Inchiesta per carta stampata.*
- **Calcio, maestro di vita.** Quali principi e regole mutuati dall'attività fisica e agonistica risultano poi utili da applicare nella vita di tutti i giorni? Intervistare i giocatori della squadra della città o del quartiere. *Servizio televisivo.*
- **Visto dalla porta.** In una squadra di calcio il portiere si distingue da tutti gli altri giocatori, svolge un ruolo 'speciale' che necessita di un particolare allenamento. Le caratteristiche e le attitudini richieste per questo ruolo, scoperte tramite interviste ad allenatori e portieri e per mezzo di riprese sul campo, durante gli allenamenti della squadra. *Reportage televisivo.*



• **Messaggi in codice.** L'arbitro, per comunicare sul campo con i giocatori e i suoi assistenti, utilizza un linguaggio particolare, fatto di gesti e... di fischi. Documentare il linguaggio dell'arbitro attraverso immagini accompagnate da didascalie esplicative. *Pagine web animate/poster.*

UNA LINGUA UNIVERSALE, UN MONDO DI VALORI

• **Il gioco più diffuso nel mondo.** Il calcio è uno sport universalmente noto. Unisce ed entusiasma ovunque nel mondo. Raccogliere immagini fotografiche che rappresentino l'universalità del gioco del calcio. *Galleria fotografica.*

• **Il calcio per tutti.** Il calcio offre anche alle persone disabili l'opportunità di 'comunicare', uscendo così dallo stato di isolamento causato da un deficit fisico o psichico. Indagine sulle Paralimpiadi e sugli Special Olympics. *Inchiesta per carta stampata.*

• **I linguaggi universali.** Movimento, suono, immagine; parola parlata, scritta e stampata; parola ibrida (multimedialità). Cercare esempi di forme di comunicazione che hanno svolto o svolgono ancora la funzione di linguaggi universali. *Pagine web.*

• **Il calcio in "rosa".** Un linguaggio sempre più comune ai due sessi. Quali sono gli aspetti di questo gioco che più attraggono le ragazze? Raccogliere le testimonianze di atlete di una squadra femminile e di 'tifose'. *Intervista televisiva.*

• **Babele ai Mondiali.** Nei grandi tornei internazionali, tutte le squadre comunicano attraverso il pallone e le sue regole. Al di fuori del campo da gioco, invece, le lingue parlate sono molteplici. Quante e quali saranno le lingue parlate dalle squadre che parteciperanno ai prossimi Mondiali in Germania? *Inchiesta radiofonica.*

• **Il calcio e il web.** Entrambi linguaggi universalmente praticati, il calcio e Internet si influenzano a vicenda. Analizzando esempi di siti italiani e stranieri, espressione del mondo calcistico (squadre, supporter, ecc.), realizzare un sito dedicato al 'pallone'. *Mini-sito web.*



FUORICLASSE CUP 2006 E IL CALCIO: PILASTRI, STRUTTURA E REGOLAMENTI

50% CALCIO, 50% DIDATTICA

Anche in questa edizione, nelle tre fasi del torneo, la Classifica Generale di categoria sarà stilata sommando aritmeticamente i punti guadagnati nella Classifica Sportiva (conquistati nel torneo di calcio in 5) a quelli della Classifica Didattica, sulla base delle tabelle contenute nel regolamento.

MODALITÀ ESPRESSIVE

I ragazzi avranno a disposizione vari strumenti, tutti particolarmente stimolanti per svolgere la parte didattica: Il Fuoriclasse Cup News potrà essere una testata giornalistica, un servizio televisivo o radiofonico, un lavoro creativo, un disegno o un servizio per il web, a seconda delle proprie inclinazioni, competenze e interessi.

IL TORNEO DI CALCIO IN 5

Otto categorie

Tutte le scuole, pubbliche o private, possono partecipare a Fuoriclasse Cup. I ragazzi di elementari, medie e superiori saranno suddivisi in otto categorie (tabella 1):

TABELLA 1

Categoria	Sesso	Classe	Nati dal	Fino al
Under 10 mista	ragazzi e ragazze	IV e V elementare	1/1/93	31/12/96
Under 12 mista	ragazzi e ragazze	I media	1/1/92	31/12/94
Under 14 maschile	ragazzi	II e III media	1/1/91	31/12/93
Under 14 femminile	ragazze	II e III media	1/1/91	31/12/93
Under 16 maschile	ragazzi	biennio superiore	1/1/89	31/12/91
Under 16 femminile	ragazze	biennio superiore	1/1/89	31/12/91
Under 19 maschile	ragazzi	triennio superiore	1/1/86	31/12/89
Under 19 femminile	ragazze	triennio superiore	1/1/86	31/12/89

Per la parte sportiva il rispetto dei limiti d'età sopra indicati, nell'ambito di ciascuna categoria, è rigoroso e non ammette deroghe. I ragazzi nati negli anni non inclusi nelle categorie previste possono partecipare soltanto all'attività didattica.



Tre fasi

Il torneo, che impegnerà alunni e professori da gennaio a maggio 2006, sarà articolato in tre fasi: Fase d'Istituto, Fase Cittadina e Fase Nazionale. Nella **tabella 2** sono indicate le varie fasi, il periodo in cui si disputeranno gli incontri, la composizione della giuria, il titolo assegnato al vincitore e i premi corrispondenti, a partire dalla Fase Cittadina.

TABELLA 2

Fase	Istituto	Cittadina	Nazionale (solo categorie Under 16 e Under 19)
Periodo	da Gennaio a Marzo 2006	da Marzo a Maggio 2006	ultimo weekend Maggio 2006
Giuria	Corpo docente dell'Istituto (giuria didattica)	Rappresentanti del mondo della scuola, dello sport e giornalisti locali (giuria didattica scelta dal COL)	Rappresentanti del mondo dello sport, del giornalismo sportivo, della scuola e dei partner media
Vincitore	Campione della Scuola (7 giocatori + 2 junior giornalisti + 2 professori per ogni categoria iscritta)	Campione della Città nominato in occasione della Finale Cittadina ¹	Campione Fuoriclasse Cup 2006
Classifica finale	Classifica Didattica + Classifica Sportiva	Classifica Didattica + Classifica Sportiva + bonus 2 punti per corso arbitro scolastico (p. 11)	Classifica Didattica + Classifica Sportiva

¹Il momento finale di questa Fase sarà rappresentato dalla Finale Cittadina di Fuoriclasse Cup: una giornata all'insegna di sport e salute, che prevede diverse iniziative oltre al torneo sportivo e didattico.



I premi

Anche quest'anno sono previsti numerosi premi, a partire dalla Fase Cittadina. Alle prime quattro classificate, sia nella Classifica Sportiva che in quella Didattica, verrà consegnato materiale sportivo Puma. Le squadre "Campione della Città", di ogni categoria, riceveranno il trofeo Fuoriclasse Cup 2006, e agli insegnanti sarà consegnato abbigliamento sportivo Puma (**tabella 3**). Le squadre alle quali, nella Finale Nazionale (Under 16 e 19 Maschile e Femminile), si assegnerà il titolo "Campione Fuoriclasse Cup 2006" riceveranno il trofeo Fuoriclasse Cup, entreranno a far parte della Nazionale delle Scuole, saranno nominate ambasciatrici UNICEF, saranno premiate con completi sportivi Puma e voleranno in Germania (7 giocatori/giocatrici - 2 giornalisti/e - 2 insegnanti) con un pacchetto comprensivo di volo, soggiorno in Germania e biglietto per assistere a una gara della Nazionale Italiana ai Mondiali di Calcio 2006. I junior giornalisti avranno inoltre la possibilità di visitare una delle redazioni dei partner media coinvolti.

Premi Fase Cittadina

TABELLA 3

Squadre	Premi Classifica Sportiva	Premi Classifica Didattica	Premi classifica Fuoriclasse Cup
1°	Maglie giocatori	Maglie press	Trofeo Fuoriclasse Cup + tute per i 2 insegnanti
2°	Maglie giocatori	Maglie press	Diplomi Fuoriclasse Cup
3°	Maglie giocatori	Maglie press	Diplomi Fuoriclasse Cup
4°	Maglie giocatori	Maglie press	



IL REGOLAMENTO DIDATTICO

Per quanto riguarda l'attività didattica, ogni squadra dovrà scegliere **uno dei Temi** proposti da Fuoriclasse Cup ed elaborare il proprio Fuoriclasse Cup News. Nella **tabella 4** sono indicati i temi proposti, gli strumenti di comunicazione utilizzabili, i parametri secondo i quali verranno valutati i lavori, la composizione della giuria.

TABELLA 4

Temi	Il calcio come gioco • Il calcio come linguaggio
Strumenti di comunicazione	Carta stampata • Televisione • Radio • Internet • Lavori artistici
Materiale in dotazione	Kit scuola con Vademecum e CD-ROM realizzato in collaborazione con i partner media Pubblicazione sul sito www.fuoriclassecup.it di alcuni materiali didattici
Parametri di valutazione	Creatività: originalità, idee, fantasia, novità, personalità Contenuto: profondità, qualità dei messaggi, aderenza ai temi Immagine: cura dei particolari, stile di presentazione
Composizione della giuria	Almeno tre persone scelte in ambito scolastico, sportivo e giornalistico

Per sviluppare il tema scelto, gli studenti potranno rifarsi agli spunti suggeriti in questa stessa pubblicazione (p. 4).

Come già detto, le classi potranno scegliere lo **strumento di comunicazione** con il quale sviluppare gli argomenti che vogliono approfondire per creare il proprio Fuoriclasse Cup News. Le classi che sceglieranno come strumento di comunicazione l'intervista radiofonica/radiogiornale o l'intervista televisiva/servizio televisivo dovranno produrre lavori della **durata massima di 5 minuti**.

I video dovranno essere presentati su VHS o CD Rom/DVD.

Le classi dovranno consegnare al COL di riferimento, che comunicherà la data di scadenza, gli originali del Fuoriclasse Cup News per la Fase Cittadina e, in caso di vittoria nella Finale Cittadina (categorie Under 16 e 19 Maschile e Femminile), la copia da presentare alla Finale Nazionale.



IL REGOLAMENTO SPORTIVO

Svolgimento del torneo

- Nella prima Fase, quella d'Istituto, è compito degli stessi insegnanti responsabili del programma stilare il tabellone degli incontri (a eliminazione diretta o a gironi in relazione al numero delle classi partecipanti) e le classifiche di categoria.
- Nella Fase Cittadina un tabellone a eliminazione diretta o a gironi seleziona, per ciascuna categoria, le quattro squadre che parteciperanno alla Finale Cittadina (provinciale).
- La Fase Finale, quella Nazionale, prevede anch'essa un tabellone a eliminazione diretta o a gironi, per decretare i vincitori di Fuoriclasse Cup 2006 per le categorie delle scuole superiori.

Composizione della squadra

- I tornei di calcio in 5 prevedono la partecipazione di squadre formate da 7 ragazzi/e.
- Le classi miste (Under 10 e Under 12) devono prevedere la presenza di almeno 3 alunne.
- I giocatori e/o le giocatrici in campo sono 5.
- Per essere a tutti gli effetti componenti della squadra, gli alunni devono vantare la frequenza scolastica e l'appartenenza alla classe.
- **I ragazzi nati negli anni oltre i limiti di età stabiliti per ciascuna categoria** possono partecipare solo all'attività didattica, mentre chi è in anticipo di un anno può prendere parte anche all'attività sportiva.
- La classe che ha un numero di ragazzi/e inferiore a 7, nell'ambito di ciascuna categoria, può richiedere l'abbinamento con un'altra classe (ad esempio, nell'ambito della categoria Under 16 femminile, può richiedere l'abbinamento una classe che ha un numero di ragazze inferiore a 7, escludendo dal computo le alunne che hanno un'età oltre il limite di categoria). **Gli abbinamenti tra classi sono possibili soltanto con una classe parallela** (una IV[^] con una IV[^], una V[^] con una V[^] e così via) e devono essere comunicati alla Segreteria Organizzativa Centrale (numero di fax 06/84913545), e per conoscenza al COL di competenza, allegando alla richiesta l'elenco completo delle due classi di cui si richiede l'abbinamento, firmato dal Dirigente Scolastico.



Regole del gioco

Le partite si svolgono secondo regole precise, valide per ogni categoria:

- i cambi sono liberi (in ogni momento della gara e senza limitazioni di ruolo)
- tutti i componenti della squadra devono aver giocato durante l'incontro
- non c'è la regola del fuorigioco
- la rimessa laterale può essere effettuata sia con le mani che con i piedi
- non c'è fallo per retropassaggio al portiere.

Ogni partita ha due **tempi**, intervallati da cinque minuti.

La durata di ogni tempo varia in relazione alle diverse categorie:

- Under 10 > 10 minuti
- Under 12 e Under 14 > 12 minuti
- Under 16 e Under 19 > 15 minuti.

Per problemi di tempo si lascia ad ogni COL la decisione in merito ad eventuali variazioni che saranno comunicate alla SOC.

Palloni

Si consiglia l'utilizzo dei nr. 4.

Campi di gioco

Si gioca nelle palestre scolastiche o in spazi adattabili della scuola, in campi di dimensioni ridotte: metà campo di calcio, campo di calcio a 5, spazio esterno alla scuola adattabile. Le porte sono di dimensioni ridotte.

Arbitraggio delle gare fino alla Finale Cittadina inclusa

La direzione di gara è affidata ad arbitro scolastico, insegnante, genitore o persona del COL. Fuoriclasse Cup, anche quest'anno, ha voluto dedicare una particolare attenzione alla figura arbitrale, così importante per il corretto svolgimento delle partite di calcio. I corsi per arbitro scolastico assumeranno notevole rilevanza, anche ai fini del torneo: **le scuole che decideranno di ospitare uno di questi corsi, organizzati dal Settore Giovanile e Scolastico della FIGC in accordo con l'Associazione Italiana Arbitri, riceveranno un bonus pari a 2 punti da utilizzare nella Finale Cittadina.**



Durante le Finali Cittadine e la Finale Nazionale gli arbitri presteranno particolare attenzione ad eventuali atteggiamenti di Fair Play in campo attribuendo, per ogni atteggiamento, un **cartellino verde** alla squadra. Al termine della Finale Cittadina la squadra che avrà ottenuto il maggior numero di cartellini verdi, tra tutte le otto categorie del progetto, riceverà il premio Fair Play 2006.

Nella Finale Nazionale verrà assegnato un premio Fair Play per ciascuna categoria.

Giustizia sportiva

Presso ogni COL si istituisce una Commissione di Disciplina presieduta dal rappresentante del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC che ha compiti di:

- compilazione delle classifiche o dei tabelloni
- emanazione provvedimenti disciplinari limitati al torneo.

Le scuole possono presentare eventuale ricorso entro 24 ore dal termine della gara direttamente alla SOC (via fax allo 06/84913545) e per conoscenza al COL di competenza. Il ricorso deve essere giustificato da prove documentate.

Badge Fuoriclasse Cup

A partire dalla Fase Cittadina i direttori di gara potranno identificare i giocatori e le giocatrici attraverso un badge Fuoriclasse Cup, unico documento ufficiale di riconoscimento che ogni componente della squadra dovrà portare sempre con sé, compilato in ogni sua parte e provvisto di foto. Il badge verrà consegnato dal COL a ogni componente delle classi vincitrici nella Fase d'Istituto. **La presentazione del badge è obbligatoria, in occasione della Finale Cittadina, per le scuole secondarie di secondo grado.**



TABELLA 5

Posizione in classifica	Punti
1°	100
2°	90
3°	81
4°	73
5°	66
6°	60
7°	55
8°	51
9°	48
10°	46
11°	44
12°	42
13°	40
14°	38
15°	36
16°	34
17°	32
18°	30
19°	28
20°	26
21° e oltre	20

Idoneità sportiva, tutela sanitaria

Fase d'Istituto e Fase Cittadina

A tutti i partecipanti è richiesta l'idoneità alla pratica sportiva, ottenibile attraverso visita medica in base al decreto ministeriale 187/82 (certificato di sana e robusta costituzione).

Il Dirigente Scolastico, al momento della consegna dell'elenco dei partecipanti, deve dichiarare, firmando l'elenco, che tutti i partecipanti sono stati sottoposti alle visite mediche prescritte per legge. L'elenco dovrà essere redatto su carta intestata della scuola.

Fase Nazionale

Per i giocatori delle squadre Under 16 e Under 19 qualificate alla Fase Nazionale è necessaria anche l'idoneità alla pratica sportiva agonistica.

Il Dirigente Scolastico, al momento della consegna dell'elenco dei partecipanti, deve dichiarare, firmando l'elenco e apponendo il timbro dell'Istituto, che tutti i partecipanti sono stati sottoposti alle visite mediche prescritte per legge (moduli forniti dall'organizzazione).

Assicurazione

A tutti i partecipanti al torneo è garantita la copertura assicurativa SPORTASS, secondo la normativa vigente per le attività sportive scolastiche. Ogni scuola dovrà inviare a SPORTASS (via Val d'Ala 180 - 00141 Roma) e, per conoscenza, al COL di competenza, l'elenco di tutti i partecipanti.

Le classifiche

Ogni scuola decide autonomamente il sistema con il quale determinare la Classifica Sportiva (che deriva dal torneo di calcio in 5) e la Classifica Didattica (che deriva dalla valutazione dei Fuoriclasse Cup News).

La classifica finale per ogni singola scuola risulta da una somma aritmetica dei punteggi ottenuti nelle due classifiche usando la tabella ufficiale di conversione (**Tabella 5**) di Fuoriclasse Cup.



In caso di ex-aequo in una delle due classifiche (Sportiva o Didattica), il punteggio attribuito alle classi che occupano la stessa posizione si calcola nel seguente modo (**Tabella 6**):

TABELLA 6

A	B	C
Posizione in classifica	Punti da Tabella 5	Punti per Classifica Finale
1° ex-aequo - 3A	$(100 + 90):2$	95
1° ex-aequo - 4C	$(100 + 90):2$	95
3° - 4B	81	81
4° - 5A	73	73
5° - 3C	66	66
6° ex-aequo - 4E	$(60 + 55 + 51):3$	55,33
6° ex-aequo - 5E	$(60 + 55 + 51):3$	55,33
6° ex-aequo - 3B	$(60 + 55 + 51):3$	55,33
9° - 3D	48	48
10° - 4D	46	46

1. si ordinano le classi a seconda della posizione che hanno conseguito in classifica. Le classi ex-aequo occupano tutte la stessa posizione.

2. si riportano a fianco delle classi ordinate nel punto precedente i punti come da **Tabella 6**, attribuendo alle classi in ex-aequo il punteggio derivante dalla somma dei punti delle posizioni che occupano diviso il numero delle classi in ex-aequo. Ad esempio (colonna B): le classi 3A e 4C (classificate prime a pari merito) ottengono come punteggio la somma dei punti destinati al primo e al secondo posto (rispettivamente 100 e 90) diviso 2 (trattandosi di due classi) cioè $(100 + 90) \text{ diviso } 2 = 95$ (colonna C). Allo stesso modo le tre classi 4E, 5E e 3B (classificate seste a pari merito) ottengono come punteggio la somma dei punti destinati al sesto, settimo e ottavo posto (rispettivamente 60, 55 e 51) diviso 3 (trattandosi di tre classi) cioè $(60 + 55 + 51) \text{ diviso } 3 = 55,33$.



Il referente scolastico a questo punto scarica dal sito **www.fuoriclassecup.it** una scheda di sintesi su cui indica ogni classe vincente e, per ognuna, la categoria di appartenenza, il titolo del lavoro didattico e l'insegnante responsabile per la parte didattica. La scheda, con nome, indirizzo e timbro della scuola, viene inviata al COL insieme a una copia dei Fuoriclasse Cup News vincenti.

Nei casi in cui, invece, 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 nella Classifica Generale.



LA PAROLA AI PARTNER MEDIA

RADIO, NOTIZIE ED EMOZIONI

Giustizia sportiva

Se vuoi fare il giornalista, la prima domanda che devi porti è: cos'è una notizia? Una notizia è la divulgazione di un avvenimento non comune, ritenuto di particolare importanza. Un fatto diventa notizia quando è raro, quando promette uno sviluppo o quando scatena emozioni forti nell'opinione pubblica. Secondo il decalogo del buon giornalista, una notizia scritta correttamente è quella che risponde alle cosiddette 5W del giornalismo, cioè who (chi è il protagonista del fatto), what (che cosa è accaduto), where (dove è accaduto), when (quando è accaduto) e why (perché è accaduto, se è già possibile saperlo). Ed è bene che l'attacco, cioè la prima riga della notizia, risponda a tutte e cinque le domande.

Come viaggiano le notizie: la radio è il mezzo più veloce!

Ogni giorno migliaia di notizie ci vengono comunicate nei modi più diversi. A entrare nelle nostre case sono soprattutto i quotidiani, la televisione, Internet e la radio. È la radio, però, il mezzo principe per velocità di comunicazione. Qualsiasi fatto, in qualsiasi momento, riesce a inserirsi nel giro di pochi secondi nel flusso di comunicazione radiofonica, fatto di trasmissioni sempre in diretta e svincolato da problemi tecnici, quali, per esempio, la difficoltà di allestire uno studio televisivo. In una radio come RTL 102.5, che ha fatto dell'informazione veloce una delle sue principali caratteristiche, la redazione e gli speaker lavorano in stretta sinergia. Nel momento in cui una notizia di particolare importanza compare sul terminale, la persona che è in onda, sia esso giornalista o conduttore, è in grado di comunicarla agli ascoltatori, specificando che si tratta di un fatto appena accaduto. Nel corso dei minuti successivi, la notizia può essere approfondita e seguita nel suo sviluppo in tempo reale. L'ascoltatore viene così raggiunto da un flusso di informazione continua e sempre più completa. L'obiettivo principale per un giornalista radiofonico, nel caso sia inviato nel luogo in cui sta accadendo un fatto, è quello di rendere chiara nella mente dell'ascoltatore la realtà che ha davanti agli occhi. Una buona cronaca radiofonica consente a chi si trova lontano dal teatro degli avvenimenti di sentirsi parte dell'evento. Il linguaggio deve essere evocativo e scatenare nella mente di chi ascolta immagini ed emozioni.



La giornata-tipo della redazione radiofonica

La vita di una redazione radiofonica inizia alle 6 del mattino, quando si imposta il lavoro della giornata. Salvo emergenze, però, soltanto alle 10 si entra nel vivo della programmazione con la prima riunione giornaliera di redazione, con il direttore, un caporedattore e i redattori in turno in quel momento. Seguono poi altre tre riunioni di redazione: alle 13, alle 17 e alle 19, subito dopo l'edizione principale del notiziario. Il direttore assegna a ogni giornalista un compito ben preciso: scrivere e speakerare servizi, contattare ospiti per realizzare interviste, occuparsi di approfondimenti.

Come nasce un servizio radiofonico

Ogni servizio radiofonico ha una durata media di 30-40 secondi e viene realizzato basandosi su fonti dirette o indirette. Fonti dirette sono le corrispondenze dalle città principali dell'Italia, dell'Europa e del mondo, le forze dell'ordine, le associazioni di soccorso, gli uffici stampa delle istituzioni; fonti indirette sono le agenzie di stampa, tra le quali spicca l'Ansa. Attraverso un collegamento satellitare, la sola Ansa, ogni giorno, invia alle redazioni migliaia di notizie. È compito del redattore, attraverso una buona dose di professionalità e intuito, saper riconoscere quali fatti diventeranno realmente notizie. Discorso a parte va fatto per gli avvenimenti sportivi: i giornalisti inviati a seguire gli eventi devono saperli raccontare con entusiasmo ed equidistanza. È giusto far "arrivare" all'ascoltatore le emozioni che si vivono sul campo, ma non bisogna mai trasformarsi in tifosi di una o dell'altra squadra. Si può fare un'unica eccezione, in occasioni di gare internazionali che vedano impegnata la Nazionale Italiana. Ma anche in questo caso è necessario mantenere un pizzico di obiettività e lucidità. Il cronista deve sempre rimanere tale per essere credibile, non può mai permettersi di trasformarsi in ultrà. Forse non è ancora chiaro se giornalisti si nasca o si diventi. Quello che è certo è che per intraprendere questo tipo di carriera servono una buona dose di cultura generale, curiosità, pazienza e un'indispensabile passione per tutto ciò che ci accade intorno. Anche il particolare apparentemente più insignificante potrebbe improvvisamente diventare notizia!



Luigi Tornari



SPORTITALIA, LA VITA DI UNA NOTIZIA

La notizia, proprio come un essere umano, ha una vita propria: nasce, cresce, si evolve in mille forme differenti. Fino a quando una notizia è viva? La risposta è semplice, e anche un po' cinica: fino a quando interessa. Nel momento in cui un argomento non interessa più non troverà più spazio nei canali di informazione, e finirà per essere dimenticato.

A Sportitalia ci piace considerare ogni notizia un "mattoncino": è la base, il cui insieme realizza la casa, e spesso non esiste un mattone uguale all'altro. Alcune parti della casa sono costruite con mattoncini di un certo tipo, più sottili e slanciati, altre con parti più massicce. E in questo stesso modo esistono rubriche, magazine, notiziari, rotocalchi, quotidiani, approfondimenti... ognuna di queste pagine usa notizie, ovvero i nostri "mattoncini", secondo una forma e una tipologia di utilizzo sempre diverse.

Nascita di una notizia

La notizia nasce in modo abbastanza spontaneo, a volte nel mondo sportivo, che è fatto di eventi, prevedibile. Alla fine di ogni evento ci sarà un risultato che potrà essere sorprendente, scontato, imprevisto: in ogni caso sarà una notizia che assumerà il peso che vale in base al modo in cui interesserà i telespettatori. In una televisione tutto diventa più interessante se si hanno le immagini: è questa la funzione di una tv, non solo informare ma illustrare. La televisione in questi ultimi venti anni ha fatto passi incredibili: pensateci, fino a venti anni fa un fax era una cosa abbastanza innovativa, ora la tv, e quindi ovviamente Sportitalia, si è dotata di tutte quelle tecnologie, connessioni satellitari e in fibra ottica, e risorse umane, i giornalisti, che servono a raccontare le notizie.

Raccontare una notizia

Un conto è leggerla, un conto è raccontarla. Chi vi sembrerà più credibile? Chi sta leggendo un foglio di carta o chi, guardandovi dritto negli occhi e in modo convinto vi esprimerà esattamente tutto quello che sta scritto su quel foglio di carta? Ovviamente la seconda ipotesi è quella corretta. Raccontare una cosa significa conoscerla, averla imparata, averla meglio ancora vissuta direttamente. E in questo modo la notizia avrà un peso: le immagini e la credibilità di chi racconta la notizia sono una garanzia formidabile che rende la televisione un veicolo davvero attuale e straordinariamente affidabile.



La telecamera

Basta davvero poco per documentare il vostro lavoro in modo quasi professionale. Per “giocare” a fare il reporter è sufficiente una telecamera familiare, e saperla usare per quello che sa offrire. Un'intervista consta di un primo piano e di argomenti. Se vi siete preparati l'intervista, e questa sarà davvero interessante, tanto quanto il personaggio che avete deciso di incontrare e di fare conoscere, avrete fatto un buon lavoro. La telecamera aiuterà a immortalare l'incontro: un piccolo cavalletto per rendere stabile l'immagine, qualche cura nel 'set-up' del fuoco e dell'inquadratura e, fondamentale, della luce. La differenza la fanno gli investimenti, ma soprattutto, in un settore come la tv dove le idee e la creatività sono fondamentali, la testa.

Consigli

- Scrivete la notizia prima di realizzare il servizio. Occorre una breve sceneggiatura. In tre minuti dovete dire tutto, con ritmo, alternando spesso le voci degli intervistati e dei cronisti.
- Verificate la funzionalità della telecamera: prima di partire, nastro nuovo, batterie cariche, microfono funzionante... provate tutto prima.
- Informatevi sempre su chi intervistate, verificate che le vostre informazioni siano corrette e fate domande brevi inerenti alla notizia. La domanda non è la protagonista, la risposta sì.
- Attenzione alla luce e al fuoco. Cercate sempre di essere in un posto ben illuminato e mai contro la luce.
- Immagine ferma e centrata. Trovate il centro dell'immagine che vi interessa, lasciatelo al centro del monitor della telecamera.
- Usate lo zoom solo se siete capaci e con movimenti estremamente lenti e gradualmente.
- Se non potrete utilizzare il montaggio potrete utilizzare una tecnica molto comune, quella del “montaggio in camera”. Basta scrivere una storia semplice e ben raccontata e la si registra su nastro senza sbagliare.
- L'ultimo non è un consiglio ma un obbligo: divertitevi. In questo genere di attività, senza divertimento e passione si fa poca strada.



QUOTIDIANO, UN GIORNO IN REDAZIONE

- 1.** Alle 11, con la riunione di redazione, si apre la giornata di lavoro alla Gazzetta dello Sport. Vi partecipano direzione, ufficio centrale, capi-desk, responsabile grafico e segretario di redazione.
- 2.** In apertura di riunione il direttore analizza il giornale uscito la mattina, commenta i servizi più indovinati, fa il confronto con gli altri giornali, valuta «scoop» e «buchi».
- 3.** Durante la riunione i capi-desk dei vari settori annunciano il programma della giornata e definiscono la distribuzione degli spazi sul giornale, già impostata sul timone, cioè lo schema giornaliero delle pagine, pubblicità compresa. Collegamento con la redazione di Roma per le edizioni regionali.
- 4.** Si caricano le pagine. Sul timone di giornata sono riportati spazi e variazioni decisi in riunione. Con la collaborazione dell'ufficio grafici, i vari settori disegnano manualmente le pagine, le spediscono in tipografia dove vengono caricate sul sistema informatico e lavorate al computer.
- 5.** Nel primo pomeriggio cominciano ad affluire via computer i servizi degli inviati, caricati nelle pagine, si scelgono le foto, si approntano i titoli. Un'attenzione particolare va alle agenzie che lanciano le notizie, che spesso costringono a rivedere l'impostazione di una pagina e addirittura del giornale.
- 6.** Alle 18 si tiene la seconda riunione di redazione dedicata soprattutto alla prima pagina.
- 7.** Dopo la seconda riunione il lavoro di redazione entra nel vivo: si inseriscono i pezzi, si fanno i titoli e si inviano in pagina.
- 8.** L'ultima pagina a essere caricata è proprio la prima, lavorata dall'ufficio centrale sotto la supervisione della direzione. In serata il giro dei rappresentanti della distribuzione, che in base alle notizie contenute in prima pagina decidono di rinforzare particolari zone.
- 9.** Tra le 23.30 e le 24.00 il giornale viene licenziato dal caporedattore notturno, che rimane insieme a due redattori per la seconda edizione, chiusa entro l'1.20. Si provvede cioè alla ribattuta, con le ultime notizie e le correzioni.
- 10.** All'1 il turnista di Roma segnala le ultime notizie uscite sui giornali concorrenti e all'1.30 termina la lunga giornata di lavoro.





INTERNET, LO SPORT NELLA RETE

1. LE NOTIZIE. Un sito Internet è consultato per avere le notizie. Tante, complete, puntuali. Chi si collega a un sito si fa due domande. La prima: che cos'è successo? La seconda: che cosa sta succedendo in questo preciso momento? E si aspetta risposte.

2. LE RUBRICHE. Alcuni dei più prestigiosi giornalisti della Gazzetta dello Sport tengono rubriche esclusivamente sul sito Internet con testi originali, non clonati dal giornale.

3. L'APPROFONDIMENTO. Un buon sito aiuta il lettore a raggruppare e a mettere a disposizione gli approfondimenti.

4. IL TEMPO REALE. È il nuovo modo di seguire gli avvenimenti sportivi, soprattutto quando non si ha a disposizione una tv o una radio. Nessun sito sportivo può farne a meno. Garantisce anche tanti contatti dall'estero.

5. L'ARCHIVIO. Un sito Internet aiuta anche a risolvere i dubbi: chi ha vinto il campionato 1955-56?

6. I FILMATI. La Gazzetta dello Sport ha acquistato i diritti per trasmettere i gol del campionato di calcio di serie A (a pagamento) e di altri eventi.

7. GLI AUDIO. Fin dalla sua nascita, gazzetta.it fa ascoltare le voci dei protagonisti.

8. LE FOTOGRAFIE. Le immagini su un sito Internet raccontano delle storie. Nelle gallerie fotografiche bastano pochi clic per sentirsi dentro l'avvenimento.

9. I SONDAGGI. Sono lo strumento di cui nessun altro medium dispone. Grazie a un sondaggio (che può essere allestito in tempi tecnici rapidissimi), i frequentatori del sito possono esprimere la loro opinione sul tema caldo del momento. E il sito ottiene in tempi rapidissimi l'opinione pubblica sull'argomento.

10. I FORUM. Sono i luoghi dell'approfondimento e della discussione. La partecipazione è libera.

11. IL DIVERTIMENTO PURO. È una componente strettamente legata all'uso del computer. E anche alla navigazione sul web. Un sito può offrire molto, l'unico limite è la fantasia.

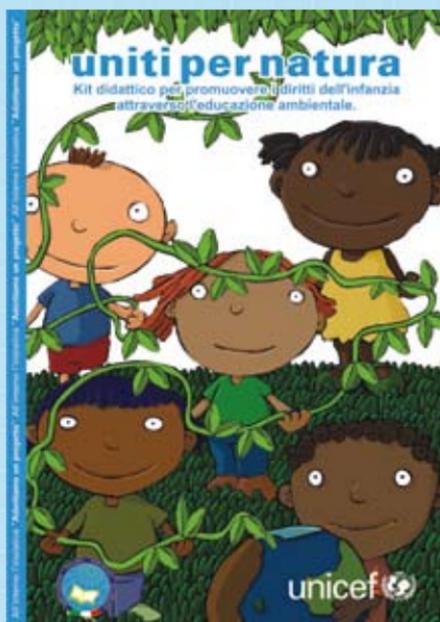


Uniti per natura

Il programma didattico 2005/2006 dell'UNICEF Italia propone alle scuole italiane di ogni ordine e grado le relazioni tra ambiente, sviluppo e diritti dell'infanzia.

L'ambiente è lo spazio in cui il bambino cresce e si sviluppa, lo spazio da cui il bambino riceve le influenze che orientano la sua immaginazione e le sue azioni presenti e future. Ma l'ambiente può essere costituito da elementi di conflittualità, emarginazione, esclusione sociale e influenzare negativamente la crescita dei bambini. Per questo **un ambiente sano è la prima condizione per assicurare il pieno sviluppo delle capacità fisiche e mentali del bambino.**

Lo strumento didattico con cui quest'anno il Comitato Italiano per l'UNICEF promuove i diritti di bambini e adolescenti è la pubblicazione *Uniti per natura*, kit didattico per promuovere i diritti dell'infanzia attraverso l'educazione ambientale, realizzata in collaborazione con l'Associazione Italiana Insegnanti di Geografia. Nel kit, oltre agli approfondimenti, sono presenti delle schede con cui si invitano insegnanti e studenti a conoscere e sostenere i progetti dell'UNICEF in cinque Paesi (Angola, Bangladesh, Colombia, Eritrea e Territori Palestinesi Occupati), ponendo l'accento sugli effetti che le problematiche socio-ambientali hanno sull'infanzia di questi Paesi e sulle azioni intraprese dall'UNICEF per combatterli.





L'interesse dell'UNICEF a promuovere questo tema nelle scuole deriva dal riconoscimento dell'educazione ambientale come diritto di tutti i bambini: la Convenzione sui diritti dell'infanzia, all'articolo 29, afferma che l'istruzione, tra le altre finalità, deve comprendere quella di sviluppare nel bambino il rispetto dell'ambiente naturale.

Inoltre, il tema ambientale è compreso nell'agenda internazionale sottoscritta dai governi di tutto il mondo: "garantire la sostenibilità ambientale" fa parte degli Obiettivi di Sviluppo del Millennio che le Nazioni Unite si sono prefissate di raggiungere entro il 2015 per migliorare le condizioni di vita delle popolazioni del mondo.

L'educazione ambientale, nella nuova riforma delle scuole primarie e secondarie di primo grado, è inserita nell'ambito dell'**Educazione alla Convivenza civile** per la quale sono previsti degli **Obiettivi specifici di apprendimento**; pertanto gli insegnanti potranno approfondire questo tema stimolando tra i ragazzi atteggiamenti e comportamenti sensibili e responsabili verso l'ambiente.

Attraverso la proposta educativa si vuole condividere con insegnanti e studenti italiani un'idea di ambiente legata al nostro vissuto, alle nostre abitudini: stimolare la consapevolezza che il nostro stile di vita, sia individuale sia collettivo, ha degli effetti sulla sostenibilità delle risorse di cui disponiamo. La scarsità di acqua potabile, la distruzione delle foreste equatoriali, l'inquinamento atmosferico, il riscaldamento climatico sono effetti drammatici che dovremmo conoscere e riconoscere non solo come questioni "globali", ma anche come problematiche "locali", ossia che riguardano il nostro agire di tutti i giorni nell'ambito delle nostre comunità di riferimento. Vogliamo promuovere il rispetto dell'ambiente, inteso come un impegno etico grande, ma che si gioca "nel nostro piccolo", nel nostro comportamento quotidiano.



Un piccolo anticipo: un'Unità di Apprendimento tratta dal kit **Uniti per natura**

ALLUVIONI: CAUSE, CONSEGUENZE, RIMEDI

Destinatari: Alunni dell'ultimo anno di Scuola Primaria.

Discipline coinvolte: Geografia, Scienze, Storia, Educazione ambientale.

Tempi previsti: Due mesi.

Spazi: Aula di classe; aula multimediale.

Materiali e strumenti: Fogli di carta e di cartoncino; matite; materiali vari per la coloritura; Internet per la consultazione, tra gli altri, del sito www.protezionecivile.it.

Obiettivi formativi: Comprendere le interazioni tra uomo, ambiente e sviluppo dei popoli. Comprendere e conoscere le forme di intervento dell'uomo sul territorio per migliorare la qualità della vita e dell'ambiente.

Percorso di apprendimento:

Fase n.1. L'esperienza italiana

Un percorso incentrato su questa tematica va comunque rapportato a esperienze legate alla realtà italiana, essendo questo l'oggetto di studio geografico in questo livello di istruzione. Conduciamo pertanto un dibattito per far emergere le conoscenze pregresse in relazione ad alluvioni in Italia, acquisite attraverso le testimonianze o i media. Con una discussione finalizzata mettiamo a fuoco il concetto di alluvione, che si verifica quando un corso d'acqua (a causa di eccessive precipitazioni e/o del disgelo) aumenta la sua portata oltre quella che può contenere, rompe o supera gli argini e provoca inondazioni. Da varie fonti gli alunni possono conoscere le alluvioni più drammatiche degli ultimi cinquant'anni: il Po nel Polesine nel 1951; l'Arno a Firenze nel 1966; ancora il Po nel 1994 e nel 2000. Occorre far ricorso alla Storia per studiare le secolari ripetute inondazioni di Roma causate dal Tevere, fino a quella del 1870, dopo la quale fu decisa la costruzione dei muraglioni che hanno "incatenato" il Tevere nel suo corso nel centro della città. Con le immagini d'epoca i ragazzi possono allestire un cartellone o costruire una struttura ipertestuale multimediale.



Fase n.2. Le alluvioni monsoniche

La struttura ipertestuale sarà pronta ad accogliere anche la seconda parte del lavoro, che sposta l'attenzione sui Paesi del Sudest asiatico, purtroppo soggetti a periodi di inondazioni, che si alternano a periodi di siccità. Per illustrare tale fenomeno sottoponiamo all'attenzione degli alunni il brano che segue. Guidiamo infine una discussione finalizzata a far emergere i possibili rimedi al grave problema (arginature delle rive dei fiumi, dighe che regolamentino la portata fluviale, sistemi di drenaggio e di deflusso delle acque, ecc.).

Il clima nelle regioni dell'Oceano Indiano è regolato da venti chiamati "monsoni" (dall'arabo "mansim" = stagione). I monsoni, infatti, provocano la suddivisione dell'anno in due grandi stagioni: estate e inverno. All'incirca da giugno a ottobre soffiano dal mare verso la terra (estate), dove giungono carichi di umidità e causano piogge torrenziali. Negli altri sei mesi invece soffiano in senso contrario, vale a dire dalla terra verso il mare, e quindi il clima è asciutto e mite e si può andare incontro a periodi di siccità con conseguente carestia (inverno). Durante il periodo dei monsoni il livello dell'acqua sale di diversi metri sopra il livello del mare, allagando le coste. A questa inondazione si somma nelle vallate quella causata dalla piena dei fiumi (Gange, Brahmaputra, Indo) dovuta, oltre che alla pioggia, allo scioglimento delle nevi dell'Himalaya.

Il kit Uniti per natura può essere richiesto all'indirizzo e-mail: scuola@unicef.it o telefonando allo 06/47809232.



© Diritti riservati 2006, Coca-Cola Italia e FIGC
Settore Giovanile e Scolastico

Progetto Cohn & Wolfe - Progetto grafico a cura di Casati Graphic Studio

Illustrazioni: Alessandro Vitti / Inventario - Stampa: Das Print - Roma

"Coca-Cola" e la nuova onda dinamica sono marchi registrati della The Coca-Cola Company. Gli altri marchi raffigurati sono di proprietà delle rispettive società, associazioni ed enti.



È un programma realizzato da



*Ministero dell'Istruzione,
dell'Università
e della Ricerca*

in collaborazione con

