

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PERUGIA



FACOLTÀ DI MEDICINA E CHIRURGIA

Corso di Laurea in Scienze Motorie e
Sportive

Motricità Educativa
Lo sviluppo motorio del bambino in
rapporto ai mezzi e ai metodi adottati
dalla "Polisportiva San Rocco"

LAUREANDO

Cristiano Renzi

RELATORE

Alberto Castellani

Anno Accademico 2010-2011

INDICE

Introduzione	3
Capitolo 1: Periodi e fasi dello sviluppo	5
1.1 Prima infanzia	6
1.1.1 Lo sviluppo degli schemi motori di base	6
1.2 Seconda infanzia	8
1.3 Terza infanzia	10
1.3.1 Lo sviluppo motorio	11
1.4 La funzione di percezione	14
1.4.1 Lo schema corporeo	14
1.4.2 Lo schema motorio	20
Capitolo 2: Il diritto al gioco	22
2.1 Il gioco	22
2.1.1 L'evoluzione del gioco	23
2.2 Ruolo e posizione dei fattori della motricità	29
2.2.1 Le capacità motorie	29
2.3 La funzione dell'educatore	31
2.3.1 Caratteristiche d'intervento	33
2.3.2 Modalità di organizzazione della lezione	34
Capitolo 3: Il seme, il ramoscello...l'albero	36
3.1 Cos'è la Polisportiva San Rocco	38
3.2 Un progetto educativo	42
3.3 I nostri sport	45
3.3.1 Avviamento allo sport	46
Conclusione	51
Bibliografia	54
Ringraziamenti	56

INTRODUZIONE

“La motricità si evolve in forma diversa da soggetto a soggetto; ciascuno di noi è una entità unica e irripetibile e affronta l’esistenza in modo originale e del tutto individuale.

Tutto non va bene per tutti, ogni “Io” ha diritto a una sua originalità.

Per tale motivo, la motricità, deve essere stimolata in modo adeguato e preciso, altrimenti si lavora molto per ottenere poco.

È necessario conoscere le sue caratteristiche generali e il suo sviluppo, in relazione alle varie fasce d’età.”¹

“Le attività motorie favoriscono un linguaggio corporeo indispensabile ed essenziale per il processo di maturazione dell’autonomia personale.

Coinvolgono emotivamente l’uomo e le dimensioni della sua corporeità: “morfologico - funzionale”, “intellettivo – cognitiva”, “affettivo – morale” e “sociale”.

Pedagogisti illustri sono concordi nell’affermare che l’intelligenza si manifesta inizialmente come esplorazione diretta dell’ambiente, tramite un’attività senso – motoria ludica e spontanea, rispettando le normali tappe evolutive di crescita di ogni individuo.”²

Questo mio esposto nasce da un desiderio, quello di tornare a vedere bambini giocare, divertirsi, crescere e formarsi, senza tutto quell’agonismo, che oggi, troppo spesso, le associazioni sportive ci propongono, abituando i nostri giovani ad una sfrenata e incontrollata competizione; e soprattutto, senza andare ad escludere anche i più sicuri ed innumerevoli danni del “sedentarismo precoce”.

Si deve cercare di superare il rischio che il bambino, libero di muoversi a suo piacimento fino all’età scolare, compatibilmente al luogo in cui vive ed alle

¹ Andrea Ceciliani, “Caratteristiche generali della motricità”, corso di 1° livello, staff provinciale CONI Bologna – FIGC, 2001, pag. 4

² Gianna Ferranti, “Corpo, movimento, gioco e folclore”, Perugia, Morlacchi, 2002, pag. 5

possibilità familiari, di fatto si trasforma in un sedentario a tempo pieno, appena comincia a frequentare la scuola elementare.

Per lunghe ore starà seduto nei banchi di scuola e come se non bastasse, continuerà a stare seduto anche a casa per fare i compiti, spesso in alternativa o in associazione ad almeno due ore in media di immobilità televisiva o dovuta alle numerose “nuove tecnologie”.

Con l’arrivo del 2008, devo dire che parte di questo desiderio si è realizzata, grazie alla nascita della Polisportiva San Rocco, un’associazione sportiva dilettantistica e di promozione sociale, nata su iniziativa di un numeroso gruppo di persone, all’interno del circolo ANSPI Oratorio Don Orione di Pitigliano.

Per iniziare con il piede giusto questo percorso, come primo punto affronteremo insieme i periodi e le fasi dello sviluppo, entrando nel dettaglio di tre stadi a me più cari, passando dalla chiave di volta di tutto questo lavoro, rappresentata dall’importanza del gioco, per poi giungere a delineare la funzione e l’importanza dell’educatore.

La cosa a cui tengo maggiormente è quella di mettere tutto in relazione ai mezzi e ai metodi utilizzati dalla Polisportiva San Rocco, perché durante il corso di laurea appena concluso, ho potuto constatare che, diversamente da tante associazioni sportive, la nostra riesce ad esprimersi al meglio e soprattutto a mostrare moltissime similitudini con gli argomenti trattati dai maggiori corsi che riguardano questa materia.

CAPITOLO 1

PERIODI E FASI DELLO SVILUPPO

Per quanto riguarda i periodi e le fasi dello sviluppo, possiamo vedere che questi si dividono in due grandi momenti: *periodo prenatale o intrauterino*, che va dal momento del concepimento al momento in cui inizia il processo della nascita; e *periodo post – natale o extrauterino*.

Il periodo prenatale o intrauterino, a sua volta si divide in:

- 1) Stadio ovulare o dello zigote: dal momento della fecondazione dell'uovo all'impianto di questo sulla parete uterina (10 gg. circa).
- 2) Stadio embrionale: dall'impianto sulla parete uterina alla fine del terzo mese di vita intrauterina (11 settimane circa).
- 3) Stadio fetale: dalla fine del terzo mese di vita intrauterina alla nascita (dura 6 mesi).

Il periodo post – natale o extrauterino, viene diviso in:

- 1) Periodo neonatale: fino al 5° / 7° giorno di vita.
- 2) Prima Infanzia o Infanzia propriamente detta o Età della dipendenza: va dall'8° giorno di vita fino al compimento dei 2 anni.
- 3) Seconda Infanzia o Età del gioco o Età della socializzazione o Età prescolare: va da 2 a 6 anni (dura 4 anni).
- 4) Terza Infanzia o Fanciullezza o Età scolare: inizia con il 6° anno e termina con la comparsa del periodo puberale (dura 6 anni circa).
- 5) Pubertà: dura circa 3 anni e mezzo.
- 6) Adolescenza: dura circa 3 anni e termina con l'accrescimento pondo – staturale.
- 7) Età adulta: dura circa 35 anni, inizia con il termine dell'accrescimento e si conclude con il climaterio.

8) Vecchiaia: dura circa 20 anni, ma è un termine relativo perché è suscettibile di variazione, a seconda dei soggetti.

9) Longevità o decrepitezza: è quel periodo di tempo in cui si ha una notevole riduzione della capacità psico – fisiche del soggetto, ma comunque il soggetto gode di un certo benessere.

Vecchiaia e Longevità (o decrepitezza) vengono più opportunamente chiamate Grande Età.³

1.1

PRIMA INFANZIA O INFANZIA PROPRIAMENTE DETTA O ETÀ DELLA DIPENDENZA

Questo periodo, che va dal 12° mese al 3° anno di vita, è caratterizzato dalla comparsa di importantissimi avvenimenti sia sul piano prettamente motorio che su quello psichico del soggetto; il linguaggio, ad esempio, con l'arricchimento del vocabolario, passa dalle 22 parole circa del 18° mese di vita alle 1.100 dell'inizio del 3° anno.

In questo periodo, inoltre, il bambino non riferisce più ogni persona o cosa a sé, ma tende a collocarsi gradualmente come elemento fra gli altri.

Dal continuo confronto con l'ambiente in cui vive, il bambino perfeziona le capacità motorie primarie del periodo precedente e sviluppa tantissime altre forme di movimento, determinate non più esclusivamente dalla condotta esplorativa ma anche e soprattutto dall'attività ludica.

³ Danilo Arteritano, "Modulo T.T.D. delle attività motorie nell'infanzia", dispense anno accademico 2009-2010

1.1.1. LO SVILUPPO DEGLI SCHEMI MOTORI DI BASE

Lo sviluppo della locomozione o camminata ed il raggiungimento della posizione eretta, favoriscono l'instaurarsi di alcune forme di movimento strettamente dipendenti quali: l'arrampicata, la salita e la discesa, la corsa, il salto.

Locomozione e camminata: nei riguardi della deambulazione, la genesi dei movimenti va riscontrata negli spostamenti laterali che il bambino esegue quando si regge ad un sostegno, lasciando gradualmente la presa con una mano per poter afferrare un oggetto distante. La prima metà del secondo anno di vita viene spesa nel perfezionamento di tale abilità: inizialmente sono possibili al massimo un paio di passi, i quali vengono eseguiti goffamente, pestando quasi il terreno e privati ancora dell'azione degli arti superiori che rimangono notevolmente abdotti in avanti alto per il mantenimento dell'equilibrio. Sembra quindi che egli impari prima a correre che a camminare dato che la deambulazione lenta richiede un assetto ed un equilibrio superiori.

Arrampicata, Salita e Discesa: possiamo certamente far derivare il movimento di arrampicata dalla primitiva forma di locomozione a carponi, solamente che le braccia non svolgono più un'azione di solo appoggio ma intervengono a sollevare e sostenere l'intero corpo. Come viene perfezionandosi la deambulazione in quanto movimento eseguito con più elasticità, meno impegno muscolare, maggiore concordanza nell'ampiezza dei due passi, diminuzione dei movimenti associati al corpo, così prende inizio l'abilità di salire le scale; poi, più tardi, nel discenderle.

Corsa: i primissimi veri movimenti di corsa, dove sia possibile evidenziare fasi alterne di volo e di appoggio, risalgono ai 2 anni e $\frac{1}{2}$ di vita, e si manifestano con movimenti goffi, poco elastici e con ampie approssimazioni delle fasi ritmiche. Il passaggio dalla deambulazione alla corsa è naturale e avviene quasi subito con l'aumento della cadenza dei passi.

Salto: inversamente a quanto detto dei movimenti di salita e discesa, dove il grado di coordinazione dei secondi segue sempre quello dei primi, l'abilità motoria di salto si manifesta prima nel saltare in basso, poi in lungo, ed infine, in alto. Un vero e proprio salto in alto sarà possibile alla fine del terzo anno di vita, quando il bambino sperimenterà i primi tentativi di saltare, da fermo, alcuni oggetti posti sul terreno.

Lancio e Presa: questi seguono lo sviluppo della funzione prensile. I movimenti di presa evolvono più rapidamente rispetto a quelli di lanci. Infatti, già verso la fine del quarto anno di vita, si abbandonano le primitive forme di presa "a canestro" e "a binario", per assumere un atteggiamento più razionale di attesa che sfocerà nell'afferrare la palla con le due mani "a ventaglio", quindi portarla al petto ed attutirne la ricezione.

Trazione: il movimento di trazione rappresenta una naturale conseguenza dell'abilità motoria dell'arrampicata e consente al bambino di stare appeso ad un sostegno più alto di lui e successivamente farsi dondolare nei due piani possibili, in avanti – dietro e lateralmente.

Rotolamento e Capovolta: tanto il rotolamento del corpo dalla posizione di decubito attorno all'asse longitudinale, quanto la capovolta in avanti, rotazione attorno all'asse trasversale dalla posizione a carponi, vengono acquisiti non in conseguenza di altre abilità ed in modo autonomo, bensì necessitano di essere provocate dall'adulto, sia in un gioco di imitazione motoria che soprattutto in misura diretta, aiutando essi stessi il bambino. Tale tipo d'insegnamento potrà avvenire solo alla fine del terzo anno di vita e, se esso risulterà positivo, caratterizzerà gran parte dei giochi motori del periodo successivo.

1.2

SECONDA INFANZIA O ETA` DEL GIOCO O ETA` DELLA SOCIALIZZAZIONE O ETA` PRESCOLARE

Questa fase evolutiva è caratterizzata soprattutto dall'avvio di tre importanti funzioni psicomotorie, che determineranno in futuro altrettante acquisizioni importanti:

- la rappresentazione mentale attraverso la funzione simbolica;
- l'organizzazione del tempo e dello spazio attraverso la funzione percettiva;
- la strutturazione dello schema corporeo attraverso la funzione di interiorizzazione.

I tre processi considerati non si evolveranno mai in modo autonomo e indipendente e parteciperanno insieme alla strutturazione dell'orientamento del corpo nel tempo e nello spazio.

Fra i 3 e i 6 anni, il bambino proietta molto di più l'attenzione verso il proprio corpo che verso la qualità degli oggetti.

Passa gradualmente dalla fase esplorativa a quella del controllo e successivamente alla rappresentazione mentale, ove ogni azione viene eseguita come realizzazione di un'attività intenzionale ed elaborata sulla base di uno schema interiore.

Grazie alla percezione degli elementi spaziali e temporali il bambino affina rispettivamente il senso visivo e quello uditivo, che sono messi a loro volta in relazione sia con il senso cinestesico, attraverso la funzione d'interiorizzazione, che con i processi integrativi superiori attraverso la rappresentazione simbolica.

Il consolidamento delle funzioni di spazio topologico riferito agli oggetti, la possibilità cioè di classificarli in relazione alle loro proprietà intrinseche, indurrà le nozioni di verticalità ed orizzontalità, vale a dire i primi rudimentali assi di riferimento esterno.

Con la funzione d'interiorizzazione sarà possibile trasferire tali concetti all'esperienza del corpo, per cui si accederà gradualmente alle nozioni di sopra – sotto, quindi di avanti – dietro, e solo alla fine dei sei anni a quelli di destra –

sinistra, quando cioè il bambino avrà stabilito la propria dominanza laterale che corrisponderà alla dominanza emisferica.

La lateralizzazione necessita di particolare attenzione onde evitare uno scorretto sviluppo psicomotorio tramite una precoce introduzione dei concetti di destra e sinistra.

L'evoluzione della coordinazione generale si esprimerà a livello speciale in particolar modo per le capacità di destrezza fine, equilibrio e combinazione motoria:

- l'espressione maggiore dello sviluppo della destrezza fine la troviamo nella motricità grafica (matita, pennarello, pastello, ecc.);
- notevoli sono i progressi anche riguardo all'equilibrio che si può ben sviluppare rispettando sempre i seguenti criteri metodologici:
 - familiarizzazione della situazione,
 - presa di coscienza delle sensazioni corporee,
 - coordinazione delle posture e dei movimenti;
- la capacità di combinazione dei movimenti va particolarmente sollecitata soprattutto nei riguardi dei movimenti di corsa e di deambulazione con i movimenti di salto e di lancio.

1.3

LA TERZA INFANZIA O FANCIULLEZZA O ETÀ SCOLARE

Inizia con il 6° anno di età e termina con la comparsa del periodo puberale (dura 6 anni circa). Nei primi due anni si assiste ad un rapido accrescimento del bambino che, oltre ad aumentare in altezza e peso, impara a camminare e a parlare.

Nel periodo successivo si ha una crescita più lenta che diviene poi di nuovo esuberante nella fase puberale.

Tra i 6 e i 7 anni il bambino ha una rapida crescita che spezza l'equilibrio staturale – ponderale: egli diventa longilineo assumendo per la prima volta una linea somatica molto simile a quella che avrà da adulto.

Tale rapida crescita, però, comporta anche una notevole malleabilità dello scheletro, una transitoria insufficienza muscolare e un'insicurezza motoria e psicologica.

A questa età, quindi, i bambini non dovrebbero stare seduti a lungo, ma muoversi spesso e soprattutto all'aria aperta.

Verso gli 8 – 9 anni il bambino acquista peso, ristabilendo così un equilibrio tra peso corporeo e statura.

1.3.1 LO SVILUPPO MOTORIO

Con la crescita e l'irrobustimento le abilità motorie si sviluppano e si affinano: il bambino può impegnarsi in giochi motori di gruppo che non soltanto divertono, ma infondono sicurezza e aiutano ad interagire nel rispetto delle regole.

È raro, però, che il bambino accetti di buon grado di sottoporsi ad allenamenti troppo impegnativi; oltretutto è sconsigliabile, per non ostacolare una crescita armonica, costringerlo precocemente a praticare una specialità sportiva a livello agonistico; è invece vantaggioso avviarlo alle diverse attività pre – sportive dove possa confrontarsi con i propri coetanei, mettersi alla prova, divertirsi e impegnarsi.

C'è una gradualità da rispettare in rapporto ai periodi critici dello sviluppo: tra i 6 e gli 11 anni si devono consolidare nella maniera più articolata possibile tutti gli schemi motori di base così da affinare la coordinazione, e si devono sviluppare la capacità di interpretazione dei segnali che giungono al cervello e di programmazione di risposte flessibili, adatte cioè alla finalità del movimento e alle condizioni ambientali specifiche.

Questa fase evolutiva può essere suddivisa in prima e seconda fanciullezza o età scolare. Da qui la necessità, riferendoci alla scuola frequentata, di suddividere il periodo in due cicli scolastici:

- primo ciclo (1^a e 2^a classe di scuola primaria; 6/8 anni)
- secondo ciclo (3^a, 4^a e 5^a classe di scuola primaria; 8/11 anni).

Come per l'età prescolare, valgono in questo periodo sia le attività motorie globali, che le attività segmentarie, cogliendo il senso di una formazione motoria che sia la più varia possibile con il seguente risultato di non essere preclusa a nessuno.

Primo ciclo (6/8 anni): relativamente allo sviluppo delle abilità motorie, nel periodo dai 6 agli 8 anni, assistiamo al consolidamento dei risultati ottenuti nel periodo precedente, pertanto, sarà opportuno consolidare e rafforzare l'orientamento del corpo nel tempo e nello spazio.

Particolare importanza va data alla percezione degli elementi spazio – temporali, infatti, non dobbiamo dimenticare che il fenomeno della percezione precede sempre, e contribuisce a determinare, quello più complesso della rappresentazione ideo – motoria.

In questa fase si privilegeranno ancora l'esperienza del corpo nell'accesso alle prime valutazioni delle distanze, della velocità, delle traiettorie e delle più elementari caratteristiche strutturali del movimento ritmato.

Il rafforzamento delle nozioni di sopra – sotto, avanti – dietro e soprattutto di destra – sinistra si realizzeranno sempre in rapporto all'orientamento del corpo, sia esso statico che dinamico.

La destrezza fine, in quanto educazione all'abilità manuale, è sempre stata la capacità coordinativa maggiormente sollecitata per chiari motivi di apprendimento alla scrittura.

Nei nostri esercizi di coordinazione dinamico – generale daremo una particolare importanza alla motricità della mano, migliorando la coordinazione oculo –

manuale tramite i lanci e favorendo contemporaneamente i giochi di manipolazione con i piccoli attrezzi.

Secondo ciclo (8/11 anni): in questo periodo assistiamo ad una improvvisa e significativa accelerazione dello sviluppo motorio, tanto che questa fase viene considerata come il periodo del massimo incremento della capacità di apprendimento motorio.

Le crescenti facoltà di apprendimento della seconda fanciullezza risiedono anche nel reciproco rapporto tra le capacità coordinative e quelle condizionali: per la prima volta dalla nascita si realizza un notevole incremento nelle prestazioni di forza (in particolare degli arti inferiori), di velocità e rapidità e di resistenza (considerata quella di media e lunga durata, ma non per la resistenza alla velocità ed alla forza).

Inoltre, per quanto riguarda i concetti spazio – temporali, questi potranno essere trasferiti all'esterno del proprio corpo, verso persone e cose, riuscendo a comprendere che l'esistenza di differenti punti di riferimento spaziale e temporale non sono rappresentati esclusivamente dalla propria immagine corporea.

Anche per questo si può definire l'età degli 8 anni come il passaggio dall'egocentrismo alla cooperazione, cioè il riconoscimento di una realtà esterna che parallelamente favorisce la nascita dei primi bisogni di competizione e la conseguente ricerca del risultato.

I fattori principali che determinano il rapido sviluppo della capacità di apprendimento motorio nel secondo ciclo della fanciullezza sono:

- lo sviluppo delle capacità condizionali;
- l'aspirazione alla prestazione;
- la ricerca del risultato;
- il processo di strutturazione spazio – temporale, che si esprime nella migliore sollecitazione e interpretazione ritmica dei movimenti; nell'aumento delle

possibilità di combinazione e controllo motorio e nella maggior ampiezza e precisione delle prestazioni.

In questo periodo è opportuno porre l'attenzione al proprio corpo verso le possibilità di mobilitazione delle grandi e piccole articolazioni e la conseguente scoperta dei movimenti ad esse riconducibili per affrontare la fase dell'indipendenza segmentaria.

Ancora, sarà importante favorire:

- lo stato di rilassamento, migliorando la presa di coscienza della motricità;
- l'educazione respiratoria, altro presupposto della capacità di controllo motorio;
- la capacità di equilibrio, constatando come il suo intervento risulti fondamentale pure nella risoluzione dei compiti motori collettivi, specialmente nei giochi con la palla.

1.4

LA FUNZIONE DI PERCEZIONE

La funzione di percezione precede sempre, e contribuisce a determinare, quella più complessa della rappresentazione ideo – motoria.

Secondo Piaget essa si divide in:

- percezione dei dati esterni, caratterizzata dalla spazio e dal tempo;
- percezione del proprio corpo, statico e dinamico.

Essa è fondamentale agli inizi dello sviluppo e in ogni nuova evoluzione.

1.4.1 LO SCHEMA CORPOREO

Il risultato dello sviluppo del potenziale individuale soggettivo, raggiunto nei primi 12 – 13 anni di vita, in cui l'attività motoria assume peculiare importanza in

quanto all'origine di ogni conoscenza, è detto organizzazione dello schema corporeo.

Questo è intimamente connesso all'evoluzione del SNC che, pur maturando precocemente dal punto di vista biologico, è uno degli apparati più lenti nello sviluppo fisiologico, cioè in relazione alla sua funzionalità.

Un non adeguato intervento educativo può compromettere lo sviluppo delle potenzialità di ogni individuo, a causa della sconnessione tra le molteplici funzioni considerate nell'unitarietà della persona.

Tutti gli studiosi sono concordi nell'affermare la presenza di una sensazione di sé come rappresentazione unitaria del nostro IO.

Una immagine che ogni persona ha del proprio corpo, delle proprie attitudini nel tempo, nello spazio e nelle relazioni con gli altri.

Per schema corporeo, termine usato per primo da Schilder, può essere assunta la definizione fornitaci da Le Boulch: "Coscienza, intuizione, conoscenza immediata che si ha del proprio corpo, in situazione statica e dinamica, in rapporto ai diversi segmenti fra loro e nel rapporto tra questi e lo spazio o gli oggetti che lo circondano".

La definizione sottende due aspetti:

- l'aspetto neurologico, secondo il quale lo schema corporeo è una strutturazione nervosa che permette all'individuo di percepire, in qualsiasi momento e condizione, le diverse parti del corpo a prescindere da qualsiasi stimolo sensoriale esterno. Vi è una presa di coscienza individuale delle varie parti corporee e si crea un quadro di riferimenti interni, grazie al quale ogni singola parte viene rapportata alle altre.

- l'aspetto funzionale, secondo il quale lo schema corporeo viene costantemente rapportato alle informazioni provenienti dal mondo esterno (spazio, oggetti, persone). Lo sviluppo stesso dell'aspetto neurologico dipende da questi rapporti. Indubbiamente la percezione relativa al solo schema corporeo non può

prescindere, in molte situazioni, dall'aggiustamento posturale – motorio in riferimento ai dati percettivi esterni. È quindi vero che l'aspetto neurologico è preponderante nella coscienza che si ha di sé stessi, ma è anche vero che tale consapevolezza deve essere applicata funzionalmente a situazioni esterne mutevoli.

Quindi si può parlare dell'immagine corporea come dell'aspetto neurologico, mentre dello schema corporeo come dell'aspetto funzionale, cioè l'utilizzazione dell'immagine corporea.

Lo schema corporeo, secondo Shilder, è un'immagine spaziale tridimensionale, relativa al proprio corpo, che accompagna l'attività motoria, fornendo un substrato d'informazioni indispensabili per attivare, modificare, correggere l'atto motorio.

La sua organizzazione è fortemente influenzata dall'attività percettiva:

- una prima fonte d'informazione è relativa alla percezione propriocettiva: essa consiste nella giusta interpretazione delle sensazioni provenienti dai segmenti corporei (cinestesia) e dal capo (organo vestibolare) e si realizza nel senso di posizione, una sorta d'immagine sentita del nostro corpo. La sensibilità propriocettiva, secondo gli studiosi, è presente nei primi momenti di vita e addirittura anche nei movimenti del feto;
- una seconda fonte d'informazione è data dalla percezione esterolettiva, in particolare quella visiva, che consente di interpretare i dati provenienti dal mondo circostante (spazio fisico, oggetti) e conseguentemente rende possibili l'aggiustamento motorio verso l'ambiente esterno.

L'organizzazione dello schema corporeo, pertanto consiste nel mettere in costante relazione le sensazioni propriocettive con quelle esterolettive.

Tale interazione rende il soggetto capace di sentire cosa avviene nel suo corpo mentre è sottoposto ad un'attività dinamica, realizzando il collegamento tra le funzioni percettive e le funzioni di risposta motoria (coordinazione).

Ogni volta che un individuo esegue un movimento fa sì che il movimento successivo debba imperniarsi su una nuova situazione corporea.

Un deficit in tale requisito porterebbe a grossi problemi nella successione dei movimenti con ovvie ripercussioni sulle capacità coordinative.

È bene ricordare che il bambino, vive ed evolve in stretta dipendenza al mondo degli oggetti e al mondo degli altri, ed attraverso il proprio corpo egli è in grado di interagire con essi.

L'attività motoria è lo strumento per il rapporto tra il bambino e l'universo circostante.

Questo aspetto influenza anche il naturale sviluppo degli schemi motori di base (camminare, correre, rotolare, lanciare, saltare, afferrare, arrampicarsi, strisciare, ecc.) che rappresentano la matrice da cui evolvono la motricità di relazione e la motricità sportiva.

Per quanto riguarda le tappe dello sviluppo dello schema motorio, secondo Jean Le Boulch, si dividono in:

- corpo vissuto (3 mesi – 3 anni);
- corpo percepito (3 – 6 anni);
- corpo rappresentato (6 – 12 anni).

Corpo vissuto (3 mesi – 3 anni): questo periodo si suddivide in due stadi:

- Stadio del corpo vissuto soggettivo (3 – 18 mesi);
- Stadio del corpo vissuto oggettivo (18 mesi – 3 anni).

1. *Nello Stadio del corpo vissuto soggettivo*, il movimento volontario si va sempre più strutturando:

- vanno definitivamente scomparendo i riflessi;
- il tono muscolare, sotto il controllo del cortex, viene regolato in forma più equilibrata;
- il cortex permette, altresì, l'attivazione del rinencefalo (cortex affettivo o grande lobo limbico) che controlla tutte le reazioni affettive e che opera in stretto

rapporto con l'ipotalamo (centro nervoso che regola tutte le funzioni vitali: fame, sonno, sete, ecc.).

La motricità diventa volontaria e si avviano a svilupparsi gli schemi motori di base e la funzione prensile.

La via che permette la trasmissione delle informazioni è quella piramidale.

Questo periodo, Stadio del corpo vissuto soggettivo, si suddivide in due sottoperiodi:

A) fase pre – oggettuale (3 – 8 mesi), in cui l'organizzazione sensoriale e percettiva si attua assumendo informazioni isolate, difficoltà ad associare vista con udito e tatto; quelle fondamentali sono le percezioni che si stabiliscono in rapporto alla presenza umana (necessita che la madre lo prenda tra le braccia, lo tocchi, lo pulisca e gli parli; anche se il bambino non è in grado di capire le parole, è però molto sensibile alla ritmicità della voce umana);

B) fase oggettuale (8 – 18 mesi), in cui l'organizzazione sensoriale e percettiva permette di organizzare se stesso ed inizia l'interesse per l'ambiente. Il bambino si rivolge verso la scoperta dell'ambiente esterno; tale attività si amplierà ancora nel corso della seconda tappa di questo stadio:

2. *Stadio del corpo vissuto oggettivo*, in cui l'organizzazione sensoriale e percettiva permetterà al bambino l'esplorazione del mondo esterno.

Tramite il procedimento per prove ed errori, la funzione di aggiustamento si sviluppa in modo considerevole. Questa funzione consente di utilizzare le acquisizioni motorie pregresse per poter risolvere e padroneggiare un nuovo problema e far sì che il bambino possa trovare il maggior numero di soluzioni possibili nell'acquisizione di una nuova abilità motoria. Essa è alla base del processo creativo del bambino e riveste un'importanza fondamentale nell'acquisizione di una futura immagine del corpo. Infatti, intorno ai tre anni, attraverso l'esperienza globale, il bambino si forma l'immagine del proprio corpo,

anche se incompleta, perché non può essere associata alle sensazioni cinestesiche, tattili e alla verbalizzazione, in quanto non riesce a fondere i vari campi percettivi. Si sviluppa invece il processo di lateralizzazione, altro punto cardine fondamentale dell'evoluzione dello schema corporeo.

Corpo percepito (3 – 6 anni): è la fase in cui si ha l'organizzazione delle percezioni, importante per l'evoluzione e la maturazione delle funzioni nervose superiori. La percezione è quel processo mediante il quale il bambino trae informazioni dal mondo che lo circonda. Occorre, infatti, che il bambino riesca ad organizzare e capire le impressioni che gli giungono attraverso i sensi.

In questa fase emerge la funzione di interiorizzazione che permetterà al bambino di prendere coscienza del proprio corpo (età dell'IO). È anche l'età dell'imitazione, del mio, del no.

A partire dalla funzione di interiorizzazione avviene una triplice organizzazione:

- dei dati esterni, tempo e spazio;
- del proprio corpo;
- di un'organizzazione spazio – temporale che permetterà al bambino di orientarsi nello spazio e nel tempo.

Emergono le seguenti funzioni:

1) organizzazione dello spazio, soprattutto una percezione degli elementi esterni dello spazio (forme, dimensioni, distanza con il problema della relazione spaziale fra gli oggetti, cioè la posizione che un oggetto assume nei riguardi delle diverse direzioni dello spazio). Inizia la rappresentazione mentale di uno spazio organizzato. Le grandezze e altre proprietà fisiche sono basate sull'apparenza; non si è sviluppato ancora il concetto di conservazione delle quantità; anche lo spazio deve essere percepito e capito (dieci oggetti posti in uno spazio ampio sono di più di dieci oggetti posti in uno spazio ristretto). Il controllo dello spazio servirà a sviluppare il concetto di numero;

2) organizzazione dello schema corporeo, attraverso la percezione e la conoscenza verbalizzata delle parti del corpo mediante una stabilizzazione delle relazioni tra le differenti parti;

3) percezione temporale, attraverso l'apprezzamento della durata del tempo e delle strutture ritmiche (strutturazione spazio – tempo).

Corpo rappresentato (6 – 12 anni): questa è la tappa nodale nell'utilizzo delle strutture acquisite precedentemente.

Lo sviluppo di questo stadio consente il passaggio dalla immagine riproduttrice alla immagine anticipatrice dello schema corporeo. Cioè si parte da uno schema d'azione che permette di precedere l'azione pratica con un'azione prima pensata dalla mente. Progressivamente l'azione non sarà più legata all'esperienza vissuta, essa si compirà nel pensiero e successivamente potrà guidare un'azione effettiva. Il fanciullo è in grado di staccarsi dall'azione concreta e di rappresentarla anche attraverso la rappresentazione grafica e verbalmente. La capacità di astrarsi dall'atto vero e proprio è dovuta alla maturazione psichica che consente nuove strategie intellettive: dinanzi ad un problema, il movimento da utilizzare sarà definito mediante l'immagine della trasformazione da imprimere alla situazione, non mediante un'immagine del movimento da compiere.

In questo periodo, il fanciullo giunge ad individuare la destra e la sinistra sull'altro e a proiettare questi rapporti di destra e sinistra rispetto agli oggetti e nell'orientamento spaziale in genere (la lateralizzazione si è completata).

Intorno agli 11 – 12 anni, il fanciullo avrà interiorizzato l'intero schema corporeo e potrà passare ad un'acquisizione – applicazione intelligente delle tecniche.

1.4.2 LO SCHEMA MOTORIO

Per quanto riguarda lo schema motorio, questo è definito come la rappresentazione mentale e l'interiorizzazione di un qualsiasi movimento.

Ogni atto motorio risulta costituito da un insieme di movimenti: volontari, automatici, riflessi; la componente dell'uno o dell'altro tipo di movimento dipende dalla padronanza che può aver raggiunto la persona nel compiere quel determinato atto motorio.

L'atto motorio viene compiuto in maniera sempre più perfetta e simile a quello dell'adulto, quanto più vi è la partecipazione attiva dei centri cerebrali più alti.

Quando il bambino compie per la prima volta un movimento volontario, questo viene eseguito in maniera antieconomica, i singoli gesti che compongono il movimento sono disgiunti tra di loro, vengono eseguiti con lentezza, con estrema imprecisione, con disarmonia.

Tale fenomeno (lentezza, imprecisione, disarmonia) è dovuto alla mancanza di schemi motori e questo è intuibile in quanto nell'evoluzione della funzione motoria i primi atti sono dei semplici riflessi spinali, poi questi vengono sostituiti gradualmente dall'integrazione di quelle vie nervose che passano dal midollo spinale ed arrivano alla corteccia e viceversa. Avviene una successione graduale e perfetta di differenziazioni che vanno dal semplice riflesso spinale all'organizzazione e alla presa di coscienza della postura per giungere al movimento automatico volontario cosciente.

La ripetizione di un determinato movimento consentirà di poter acquisire determinati schemi motori e di poter disporre ed interpretare progressivamente le informazioni cinestesiche.

Acquisizioni di schemi motori e perfetta interpretazione delle impressioni cinestesiche sono i due fattori necessari per poter compiere un determinato movimento volontario con destrezza.⁴

⁴ Ibidem

CAPITOLO 2

IL DIRITTO AL GIOCO

L'articolo 31 della Convenzione Internazionale sui diritti dell'Infanzia, approvato il 20 novembre 1989 dall'Assemblea Generale dell'O.N.U. ed entrato in vigore il 2 settembre 1990, esprime chiaramente le valenze fondamentali del diritto al gioco. Esso afferma:

“1. Gli Stati parti riconoscono al fanciullo il diritto al riposo ed allo svago, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età, ed a partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica.

2. Gli Stati parti devono rispettare e promuovere il diritto del fanciullo a partecipare pienamente alla vita culturale ed artistica ed incoraggiano l'organizzazione di adeguate attività di natura ricreativa, artistica e culturale in condizioni di uguaglianza.”

Dall'analisi di questo articolo risultano due aspetti fondamentali dal punto di vista educativo:

A) relazione tra il diritto allo studio e al gioco, considerati integrati e non contrapposti;

B) maggiore importanza non solo all'alfabeto della parola parlata, ma anche alle attività corporee e manuali.

2.1

IL GIOCO

Il gioco resta sempre fundamentalmente legato al rapporto fra bambino e mondo in cui vive, e quindi alla cultura, più o meno formalizzata dagli adulti.

Il gioco viene presentato come:

- la forma privilegiata dell'attività motoria; corrisponde, cioè, ad un preciso campo di esperienza;
- l'attività che sostanzia e realizza nei fatti il clima ludico, consentendo così di realizzare un ambiente nel quale l'apprendere non si oppone all'essere, dove lo star bene non contrasta con l'imparare e il crescere.

Al gioco si riconosce un suo ambito e una sua specifica funzione:

- le attività motorie adempiono a rilevanti e significative funzioni pedagogiche di vario tipo che vanno da quella cognitiva, a quella socializzante, a quella creativa;
- occorre conoscere e sperimentare tutte le forme particolari di gioco a contenuto motorio: dai giochi liberi a quelli di regole, dai giochi con materiali a quelli simbolici, dai giochi d'esercizio a quelli programmati, dai giochi imitativi a quelli popolari e tradizionali.

2.1.1 L'EVOLUZIONE DEL GIOCO

È attraverso il gioco che il bambino si esprime al meglio, inteso come quella attività che si esercita o si esegue solo in vista di sé stessa e non per il fine a cui tende o per il risultato che produce.

Durante lo sviluppo, appaiono nel bambino diverse forme di gioco:

GIOCHI FUNZIONALI O DI ESERCIZIO

Motricità fine a sé stessa dove il piacere che ne deriva è provocato semplicemente dall'esigenza di movimento



GIOCHI SIMBOLICI

Capaci di evocare oggetti e situazioni assenti



GIOCHI SOCIALI

Dettati dalle regole di gruppo

Giochi simbolici: rappresentano la forma privilegiata nell'età che va dai 3 ai 6 anni. Piaget e Vygotsky ne hanno studiato le caratteristiche nello sviluppo cognitivo ed emotivo del bambino:

- per Piaget, il gioco simbolico è legato all'egocentrismo e al meccanismo di assimilazione della realtà. Il gioco simbolico “mette in grado il bambino di rivivere le proprie esperienze passate e contribuisce all'appagamento dell'IO, più che non la sua subordinazione alla realtà”.

- per Vygotsky, il gioco simbolico è mezzo privilegiato che il bambino possiede per “dare un senso e significato” alla realtà; esso è la “fonte di sviluppo e crea la zona di sviluppo prossimale. L'azione nella sfera immaginativa, in una situazione immaginaria, la creazione di intenzioni volontarie e la formazione di progetti di vita reale o di motivazioni volitive, tutto ciò si manifesta nel gioco e ne fa il più alto livello di sviluppo prescolare”.

Queste esperienze di giochi di finzione possono avvalersi di diverse tecniche: giochi di trasformazione con materiali di esperienza quotidiana, uso di maschere, burattini e marionette, ombre corporee, ecc.

Importante far notare che non si tratta di sviluppare il gioco simbolico in recitazione e teatro, quanto di creare le condizioni perché questa esperienza ludica conduca anche a forme di presentazione del gioco.

In quest'ultimo caso, alla trasformazione individuale prevale l'elemento comunicativo e i bambini si trovano nella necessità di “accordare” le proprie invenzioni in funzione dei compagni che ne saranno i fruitori.

Il gioco simbolico più “adulto” è quello che consente di trovare delle forme appropriate alla comunicazione, di darsi delle regole, di dare coerenza e sviluppo alle azioni del giocare, è quello che permette di far partecipi gli altri delle proprie emozioni, delle invenzioni e dei personali sentimenti negativi e positivi.

Giochi sociali o di regole: sono giochi organizzati, indicati prevalentemente ma non esclusivamente, per i fanciulli dagli 8 agli 11 anni.

L'esperienza ripetuta consente l'interiorizzazione delle regole e disciplina i comportamenti dei singoli e del gruppo.

Spesso i ragazzi sanno ideare varianti al gioco e accordarsi sul cambiamento di alcune regole per assicurare maggior funzionalità al gioco stesso.

I giochi di squadra, soprattutto, realizzano le condizioni perché il singolo ragazzo possa interagire con gli altri, apprezzare la loro presenza e i loro contributi, sviluppare le capacità di collaborazione.

Durante l'esecuzione di tali giochi si determinano le dinamiche psicologiche proprie di ogni gruppo e quelle che nascono dal confronto di gruppi diversi.

In ciascun gruppo è possibile individuare la presenza di leader, il rapporto privilegiato tra alcune componenti, il tentativo di emarginarne altre.

L'intervento dell'educatore deve correggere le dinamiche negative, rendere intercambiabili i ruoli in ciascun gruppo e mutarne periodicamente la composizione.

Dai 6 agli 11 anni continuano i giochi simbolici e di drammatizzazione ma, accanto a questi, compaiono anche i giochi di costruzione e di regole, in cui viene chiaramente espressa l'esigenza di riprodurre con più precisione la realtà e di adeguarsi a regole generali.

Prima di iniziare un gioco di gruppo, si discute sui turni, sulle norme da seguire, sulla successione delle varie fasi; chiariti questi punti, i bambini possono cominciare a giocare con reciproca soddisfazione.

Questa raggiunta maturità rende il bambino, soprattutto dagli 8 anni in poi, capace di cogliere il significato sociale delle norme morali.

Nei primi anni di vita, il comportamento morale non è altro che la risultante di condizionamenti o dell'imitazione di modelli adulti; con l'età e con l'esperienza,

invece, il bambino acquisisce la consapevolezza che, per poter vivere in un contesto sociale, è necessario rispettare determinate regole.

La comprensione delle norme morali non è automatica, bensì segue delle tappe:

- a 6 – 7 anni, le regole sono ritenute assolute, vincolanti e immodificabili;
- a 9 – 10 anni, si comincia a comprendere che esse vanno rispettate, ma non è sempre opportuno applicarle alla lettera.

Perciò, mentre i più piccoli invocano punizioni drastiche per minime infrazioni, i più grandi valutano realisticamente l'entità dell'infrazione e applicano punizioni differenziate.

Molto importante sarà l'atteggiamento di genitori, educatori, adulti in genere.

I giochi di regole, giochi di avviamento allo sport: tra i giochi di regole abbiamo anche i giochi di avviamento allo sport (giocosport), che sono attività individuali o collettive, organizzate secondo regole definite, che costituiscono una iniziazione ai rituali dello sport adulto, con ovvi limiti imposti dalla partecipazione di bambini.

Si tratta, in questo caso, di avviare gli allievi alle corse, ai salti, ai lanci, al nuoto, alla partecipazione a percorsi e circuiti misti e a quei giochi sportivi particolarmente adatti nella fanciullezza.

La partecipazione al giocosport deve evitare la specializzazione precoce e un agonismo esasperato.

In caso contrario si ottengono casi negativi come:

- la limitazione delle possibili esperienze;
- la mancanza di uno sviluppo generale armonico;
- l'abbandono precoce dell'attività sportiva.

Dal gioco, al giocosport, allo sport: non è da oggi che si cerca di richiamare all'attenzione di tutti il valore del gioco per lo sviluppo della personalità del fanciullo e dell'adolescente, e sui rischi che comporta la mancanza della sua esperienza.

Il gioco libero, non organizzato, all'aria aperta svolto insieme ai coetanei, era uno degli spazi principali, non solo per la scoperta, lo sviluppo del proprio corpo, delle proprie possibilità motorie, ma per imparare a conoscere e rispettare le regole dello stare con gli altri.

Purtroppo oggi, questo spesso non avviene, per la scomparsa degli stessi luoghi fisici nei quali giocare.

Ai giochi motori dell'infanzia e della fanciullezza del passato si sono sostituiti altri giochi, più sedentari, forse "più intelligenti", ma forse anche molto meno ricchi di fantasia, e meno socializzanti.

Adesso non avviene più, o avviene solo in parte, quello sviluppo spontaneo della motricità, della personalità e della socialità del fanciullo che l'educazione fisica scolastica prima e la pratica degli sport poi, si sarebbero incaricati di organizzare, ordinare e sviluppare ulteriormente, secondo un progetto e scopi pedagogici.

Nello sport stesso, l'attuale tendenza ad un avvio sempre più precoce alla pratica sportiva, che nasce dalla necessità di cominciare a porre, già in età infantile, le basi dei risultati sportivi futuri, sembra avere tolto un altro spazio al gioco, cioè, avere fatto dimenticare le radici ludiche di un fenomeno.

L'attività di avviamento allo sport diventa, troppo spesso, un ulteriore spazio di "serietà", nel quale l'elemento ludico, così importante non solo per lo sviluppo della personalità, ma anche per lo sviluppo ed il mantenimento della motivazione alla pratica sportiva, viene annullato e soffocato da logiche tecnicistiche o di allenamento, oppure da regolamenti di gara, copiati da quelli degli adulti, che non tengono conto delle particolarità, sia fisiche che psicologiche, dei fanciulli e degli adolescenti.

È, pertanto, necessario e opportuno far riferimento al gioco, come elemento primario dell'idea stessa di sport, come primo modo di approccio ad ogni educazione fisico – sportiva, nella scuola, come al di fuori di essa; come strumento che può aiutare ad ottenere uno degli obiettivi dell'educazione fisico –

sportiva: offrire a tutti, e creare per tutti, le basi per un'attività motoria aperta ad ogni possibilità, a tutte le forme di pratica, non solo quella specializzata.

Al centro però resta sempre lo sviluppo ed il miglioramento della personalità completa di un individuo, non condizionato nei suoi bisogni e libero nelle sue scelte.

Nell'espressione "giocosport" è contenuta una grande ambizione: riuscire a perseguire una serie di obiettivi fortemente educativi, formativi e valoriali, che trovano una matrice comune nel gioco e nello sport, nel pieno rispetto del bisogno vitale del gioco e divertimento di tutti i bambini, nessuno escluso.

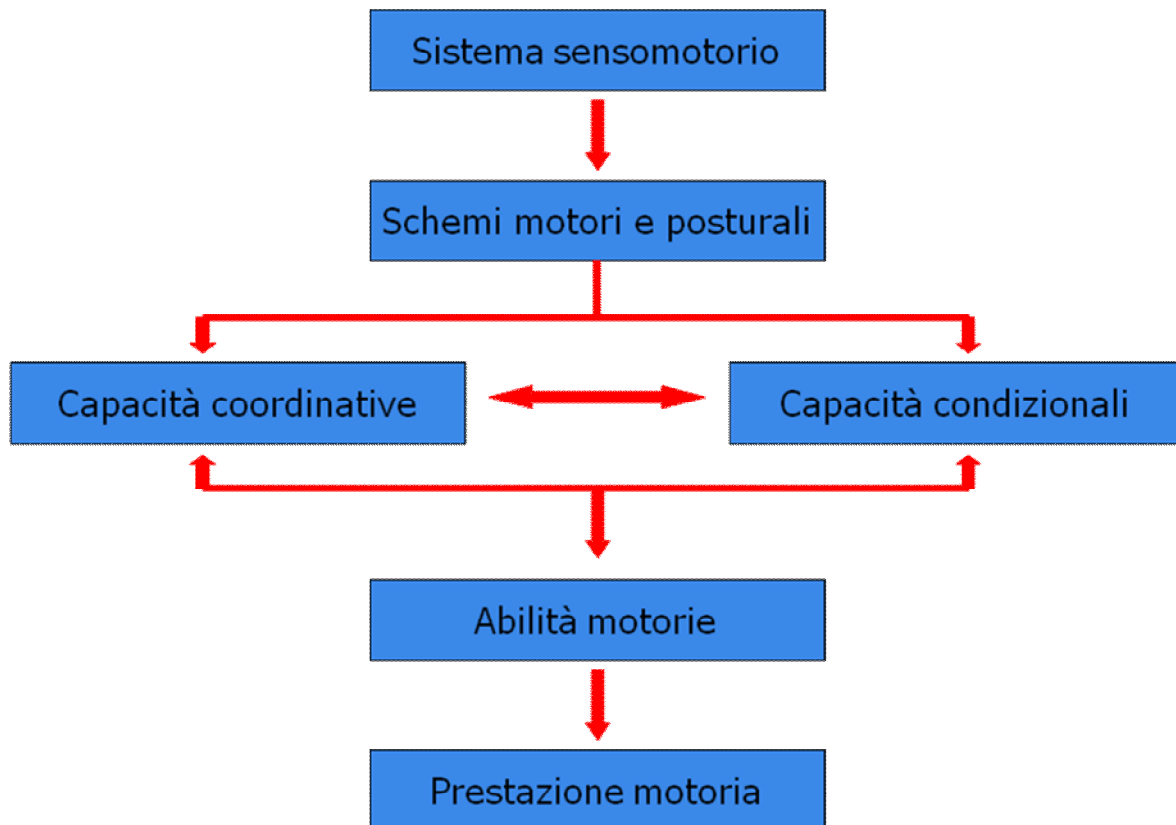
In realtà, le proposte di giocosport si differenziano dalle discipline sportive di riferimento, perché "le loro regole, le loro azioni, il modo di raccontarle e d'insegnarle" non sono rigidamente codificate; allo stesso tempo non ne vengono snaturati il senso e la cultura che rappresentano.

Ogni situazione di giocosport, per esempio, può essere semplificata o addirittura complicata, senza limiti, facendo appello alla creatività, alla capacità d'invenzione continua, alla tensione verso la scoperta delle regole e delle variabili esecutive o di gioco, quali mezzi efficaci per giocare meglio e per divertirsi di più.

Il giocosport è perciò azione educativa e formativa, che tiene conto delle caratteristiche individuali dei bambini e delle finalità delle agenzie educative, le quali sono indirizzate a far conseguire ai bambini sempre più ampi gradi di libertà, di autonomia, di competenze motorie, che consentano loro, di fare in seguito, le scelte sportive che riterranno più opportune.

2.2

RUOLO E POSIZIONE DEI FATTORI DELLA MOTRICITÀ



Fonte: IEI-CONI, Programma multimediale - L'Educazione Motoria di Base, IEI-CONI, Roma, 1987

2.2.1 LE CAPACITÀ MOTORIE

Per quanto riguarda le capacità motorie, esse si suddividono in:

- **capacità coordinative**, basate prevalentemente sull'efficienza dei meccanismi di elaborazione, controllo e regolazione del movimento;
- **capacità condizionali**, che determinano la prestazione fisica, utilizzando le fonti energetiche e strutturali disponibili nell'organismo (rapidità, resistenza, forza e mobilità articolare).

Le capacità coordinative, a loro volta si dividono in:

- *Capacità coordinative generali*:

- capacità di apprendimento, cioè acquisire movimenti che devono essere stabilizzati; si valuta attraverso: il tempo, la precisione, la costanza, il ritmo;
- capacità di direzione e controllo, cioè la capacità di controllare nello spazio e nel tempo movimenti semplici o azioni complesse; il soggetto decide: cosa fare, come farlo, la previsione del risultato, l'esecuzione del gesto;
- capacità di adattamento e trasformazione, cioè cambiare e adattare il programma motorio.

Quindi, prima il gesto deve essere appreso, poi controllato e solo dopo adattato e trasformato.

- *Capacità coordinative speciali:*

- La capacità di reazione: è una capacità coordinativa che può essere riconosciuta in due fasi: la prima si identifica con l'elaborazione in tempi brevi delle informazioni in entrata, precedentemente discriminate sul piano senso percettivo; la seconda fase corrisponde alla velocità con la quale lo stimolo elaborato viene trasmesso agli organi effettori.
- La capacità di orientamento: è la capacità coordinativa di mantenere il giusto rapporto con il campo d'azione e con i suoi riferimenti spaziali, anche in presenza di fattori di disturbo che interferiscono con le funzioni dell'apparato vestibolare.
- La capacità di anticipazione: è un processo mentale di presupposto a qualsiasi atto motorio: la prima fase di questo processo si identifica con la previsione probabilistica di situazioni non ancora verificatesi o in corso di svolgimento; sulla base, quindi, di una percezione, legata alla somma di eventi contemporanei e appena precedenti, l'individuo precostituisce il successivo svolgimento dell'azione ed il suo risultato finale; la precisione e l'efficacia dell'anticipazione sono legate fortemente al bagaglio individuale di conoscenze.
- La fantasia motoria: è la capacità di utilizzare al momento opportuno le abilità immagazzinate nella memoria motoria, anche combinandole fra di loro, in maniera pratica ed efficace, per il raggiungimento dell'obiettivo.

- La capacità di differenziazione: è la capacità di dosare finemente l'entità della forza al fine di conseguire la massima efficacia del gesto; essa si qualifica attraverso l'utilizzazione di tutte le gradazioni intermedie possibili e nel passaggio rapido da una gradazione ad un'altra.
- La capacità di equilibrio: è la capacità coordinativa legata alla funzionalità dell'apparato vestibolare ed alla differenziazione degli interventi muscolari, rivolta a mantenere la postura utile per la realizzazione del gesto previsto.
- La capacità di ritmizzazione: è legata alla differenziazione degli interventi muscolari e definisce l'operazione di scelta temporale degli impulsi idonei a realizzare, in modo adeguato alla struttura spaziale, un'azione finalizzata; tale scelta può essere in adeguamento a sequenze di tempi da riprodurre oppure autodeterminata.
- La capacità di combinazione: è la capacità di sincronizzare azioni motorie; può essere riferita a strutture segmentarie ed abilità diverse secondo parametri di simultaneità, alternanza e successione. Essa è legata alla differenziazione degli interventi muscolari.

2.3

LA FUNZIONE DELL'EDUCATORE

La funzione che assumerà l'educatore, a seconda delle tre situazioni proposte, dovrà essere completamente diversa:

- durante i giochi simbolici, egli interverrà non in modo direttivo, ma in qualità di animatore, allo scopo di favorire la più libera espressione;
- nei giochi funzionali, attuabili tramite esercizi di coordinazione globale, l'atteggiamento dell'educatore dovrà essere puramente organizzativo, nel senso di mettere a disposizione del fanciullo quelle condizioni ideali affinché questo possa procedere per tentativi nella risoluzione dei diversi compiti motori, sperimentando

e valorizzando così, il significato dell'errore. Durante questa fase l'operatore dovrà definire il fine da raggiungere e mai i mezzi necessari per farlo;

- nelle sedute motorie, infine, l'insegnante diverrà il vero programmatore di tutta l'attività, rispettando e facendo rispettare i tempi e i metodi delle relative acquisizioni.

A questo punto, i punti cardinali per svolgere un buon ruolo di educatore sono:

- l'assunzione di compiti di regia educativa;
- la programmazione di giochi (scelta, successione, modalità, regole);
- la creazione delle condizioni per sviluppare la comunicazione;
- l'assunzione della conduzione della lezione;
- la predisposizione di ambienti stimolanti.

Inoltre, possiamo vedere, che sarà molto importante ricercare nel bambino:

1. la costruzione dell'identità;
2. lo sviluppo equilibrato tra autostima e autoefficacia;
3. il potenziamento delle motivazioni.

L'identità: è la consapevolezza di sé, la capacità di riconoscersi come persona diversa dagli altri. Questa si costruisce grazie all'esperienze, in cui molto importanti sono i primissimi anni di vita.

L'autostima e l'autoefficacia: la prima è il valore che la persona attribuisce a sé stessa in generale, e più in particolare: al suo aspetto esteriore e alla sua competenza in vari ambiti della vita di relazione; è intesa specificatamente come fiducia nelle proprie capacità intrinseche. La seconda, invece, è intesa come fiducia nella propria capacità di riuscire in ciò che si fa. Questa potrebbe non basarsi esclusivamente sull'affidabilità delle proprie capacità intrinseche, ma anche sulla disponibilità ad avvalersi di supporti esterni.

Le motivazioni: si suddividono in:

- orientamento al compito: fare del proprio meglio; apprendere nuove abilità; fare progressi e superare le difficoltà; la capacità dipende anche dall'impegno; la

percezione della competenza è basata su standard personali; il successo è fare progressi nel tempo o realizzare una stessa prestazione con minor sforzo.

- Orientamento all'ego: fare meglio degli altri; essere bravi come gli altri, ma con meno impegno; nascondere l'incompetenza; la capacità indipendentemente dall'impegno; la percezione della competenza è basata sul confronto con gli altri; il successo è superare gli altri o essere altrettanto bravi ma con minor sforzo.

2.3.1 CARATTERISTICHE D'INTERVENTO

L'attività deve essere:

- 1) Rispondente ai bisogni reali: cioè deve essere un'attività significativa per l'età reale e non per quella cronologica.
- 2) Ludica e partecipata: nella quale ci deve essere la ricerca della motivazione, la valorizzazione della creatività.
- 3) Secondo l'obliquità degli impegni richiesti: cioè il rispetto e la valorizzazione personale.
- 4) Polivalente: dove risulta lo sviluppo di capacità e abilità motorie con valenze e attività globali e specifiche.
- 5) Multilaterale: in cui risulta di particolare importanza lo sviluppo di tutte le capacità motorie e la costruzione del massimo numero di abilità motorie.
- 6) Graduata e variata: cioè dal semplice al complesso; dal globale all'analitico e di nuovo al globale, variando le situazioni, i mezzi, l'organizzazione dei contenuti.
- 7) Intenzionale ed orientata: sottolineata dai procedimenti della progettazione e della programmazione.
- 8) Secondo il principio della sistematicità: cioè dal semplice al complesso; dal facile al difficile; dal conosciuto all'ignoto.

9) Secondo il principio della stabilità: nel senso che si devono consolidare l'esperienze acquisite.

10) Secondo il principio dell'evidenza: si deve far comprendere, far percepire, verbalizzare un gesto motorio complesso per facilitare l'organizzazione e l'interiorizzazione.

11) Secondo il principio dell'adeguatezza: il carico motorio deve essere adeguato all'età, al sesso, alla personalità e alla preparazione; questo implica che l'educatore deve: osservare, verificare e valutare molto attentamente.

12) Secondo il principio della consapevolezza: cioè rendere consapevoli di ciò che si sta facendo, attraverso un corretto utilizzo delle correzioni degli errori, mantenendo sempre un atteggiamento positivo.

2.3.2 MODALITÀ DI ORGANIZZAZIONE DELLA LEZIONE

L'educatore può disporre di tre diverse modalità dell'organizzazione di una lezione:

- *situazione strutturata*: l'insegnante ordina, l'allievo esegue. È la condizione nella quale l'attività richiesta dall'educatore si esegue secondo quanto fissato dalla proposta. In questo caso la ricerca creativa da parte del soggetto è minima o pressoché assente;

- *situazione semi – strutturata*: l'insegnante fa richiesta di stimolo, l'allievo ricerca la situazione. L'educatore propone degli stimoli che provochino nel soggetto la ricerca personale di una soluzione problematica. In questo caso viene favorito lo sviluppo della creatività, ed inoltre, il gusto di un impegno dinamico e personale che promuove la consapevolezza delle proprie possibilità.

L'intervento dell'insegnante, attivo – propositivo, si colloca nel vissuto esperienziale del soggetto, che spontaneamente, esprime ciò che già sa fare.

Inoltre, mediante l'introduzione delle proposte – stimolo, ricerca risposte significative che lo portano ad apprendere ed ampliare il bagaglio di comportamenti motori in una attiva esplorazione di soluzioni possibili;

- *situazione non strutturata*: l'insegnante osserva, il soggetto ricerca ed esplora.

Il soggetto gioca liberamente, esplora l'ambiente, viene a contatto con il materiale che trova nell'ambiente circostante e lo utilizza in forma creativa.

Non sempre è possibile utilizzare questo tipo di situazione, ma a volte può essere una condizione necessaria, magari per l'avvio di altre situazioni di lavoro.

Questa situazione è un fatto positivo e l'insegnante deve sapere perché la mette in atto; non può, però, sperare che il soggetto sia capace, da solo, di trovare o di tirare le conclusioni. Esso lo potrà fare solo quando l'insegnante lo guiderà a sistemare ed elaborare certe conoscenze.

La situazione strutturata richiede preparazione e autonomia nell'agire da parte dei soggetti.

Il ruolo dell'insegnante è attivo nel momento della preparazione e della conclusione della situazione, mentre è di osservatore, passivo alla situazione, quando il soggetto opera.⁵

⁵ D. Arteritano, op. cit.

CAPITOLO 3

IL SEME, IL RAMOSCELLO...L'ALBERO

C'era una volta un semino che
voleva cadere per terra e fare il
suo corso; le condizioni di umidità
e le temperature adeguate c'erano tutte
... ma non trovava il seminatore.

Questo semino era portatore di
un'idea: far nascere a Pitigliano
un'attività sportiva ed educativa
adatti ai ragazzi e, perché no,
anche agli adulti. Un'attività non
orientata solo su una disciplina
sportiva, ma aperta alle molteplici
esigenze psico – fisiche delle persone,
specie quelle in età evolutiva.

Insomma, questo semino aveva
scritto nel Dna la parola
Polisportiva.

Gli anni trascorrevano e il semino
sembrava aver perso quasi tutte
le speranze, quando, improvvisamente
(durante il 2007), ebbe a trovare
un gruppetto di seminatori che lo
tolsero dall'angolo dove si era
ormai cacciato e ... lo lasciarono

cadere nella fertile terra.
Preso alla sprovvista rimase
per un attimo allibito, poi
raccogliendo tutte le energie accumulate,
iniziò a muovere tutti i suoi
apparati (gennaio 2008).
Nel giro di poco tempo si
cominciò ad intravedere il
germoglio (gennaio 2009)
e grazie agli enzimi ed alle proteine
è diventato (gennaio 2010) un bel
ramoscello.

Per farlo crescere ancora e
divenire un robusto albero ha
necessità di essere accudito con cura:
deve godere del sole,
dell'acqua, essere difeso da
eventuali erbacce ... insomma
trovare l'humus necessario.
Questa parte più attiva della
sostanza organica del terreno è
fatta di simpatia, indicazioni
correttive, disponibilità a lasciarsi
coinvolgere da parte delle persone
e delle istituzioni locali.
Il ramoscello si aspetta queste cure
e ... se le merita.

3.1

COS'È LA POLISPORTIVA SAN ROCCO



La Polisportiva San Rocco è nata su iniziativa di un numeroso gruppo di persone all'interno del Circolo ANSPI Oratorio Don Orione. Questa è un'associazione sportiva dilettantistica e di promozione sociale, la quale propone attività sportive ed educative finalizzate alla formazione umana dell'individuo, così da costruire un luogo di aggregazione dove bambini, ragazzi, adulti e quindi le famiglie si possano sentire protagonisti.

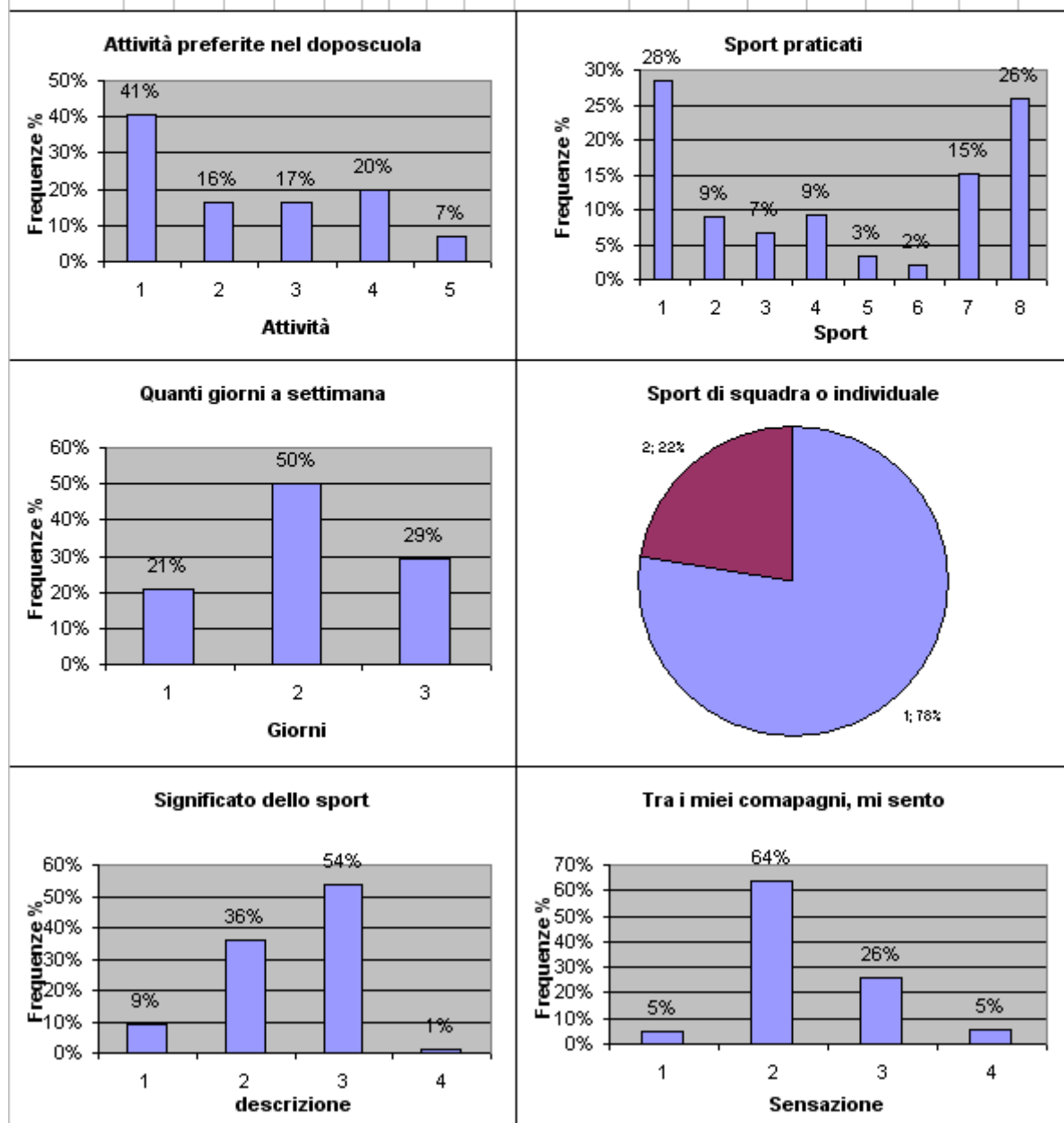
Siamo un gruppo di persone, che collaborano per il raggiungimento di un obiettivo, attraverso un mezzo, condividendo un metodo. L'obiettivo è l'educazione allo sport e alla crescita personale. Utilizziamo quindi lo sport (il mezzo) per educare i nostri giovani (e meno giovani) tramite esperienze di gruppo. Il metodo da noi utilizzato è l'approccio didattico – educativo, rivolto alla persona nella sua globalità con il coinvolgimento e la partecipazione delle intere famiglie. La nascita della Polisportiva San Rocco non è stata casuale; non è stata dettata nemmeno da un'ambizione, piuttosto da un'esigenza.

Si sentiva nel paese, soprattutto nei più piccoli, l'esigenza di momenti di aggregazione e divertimento che non riguardassero solo ed esclusivamente lo sport praticato a livello agonistico. Tutto ebbe inizio con un questionario, distribuito ai bambini della scuola dell'Infanzia (3/6 anni), della scuola Primaria (6/10 anni) e ai ragazzi della scuola Secondaria di I° e di II° grado di Pitigliano, relativo alle attività preferite e agli sport praticati.

QUESTIONARIO PER RAGAZZI 4/20 anni
(Da compilare – dove necessario – con l'aiuto dei genitori e/o insegnanti)

1. Quali attività preferisci fare dopo la scuola:
(è possibile scegliere più voci)
- | | |
|--------------------------|---------------------|
| <input type="checkbox"/> | sport |
| <input type="checkbox"/> | musica |
| <input type="checkbox"/> | videogiochi |
| <input type="checkbox"/> | tv |
| <input type="checkbox"/> | altro (specificare) |
-
2. Quali sport pratici:
(è possibile scegliere più voci)
- | | |
|--------------------------|---------------------|
| <input type="checkbox"/> | calcio |
| <input type="checkbox"/> | tennis |
| <input type="checkbox"/> | ciclismo/mtb |
| <input type="checkbox"/> | pallavolo |
| <input type="checkbox"/> | basket |
| <input type="checkbox"/> | atletica leggera |
| <input type="checkbox"/> | nuoto |
| <input type="checkbox"/> | altro (specificare) |
-
3. Quanti giorni durante la settimana:
- | | |
|--------------------------|------------|
| <input type="checkbox"/> | 1 giorno |
| <input type="checkbox"/> | 2 giorni |
| <input type="checkbox"/> | più giorni |
4. Preferisci lo sport:
- | | |
|--------------------------|-------------|
| <input type="checkbox"/> | di squadra |
| <input type="checkbox"/> | individuale |
5. Cosa significa, per te, fare sport:
(è possibile scegliere più voci)
- | | |
|--------------------------|-------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | attività agonistica |
| <input type="checkbox"/> | benessere fisico |
| <input type="checkbox"/> | divertirsi insieme agli altri |
| <input type="checkbox"/> | altro (specificare) |
-
6. Quale è la cosa più importante, secondo te, per diventare uno sportivo:
(breve descrizione)
- _____
- _____
- _____
7. Tra i miei compagni che fanno sport con me, io mi sento:
- | | |
|--------------------------|----------------|
| <input type="checkbox"/> | il migliore |
| <input type="checkbox"/> | nella media |
| <input type="checkbox"/> | tra i migliori |
| <input type="checkbox"/> | in difficoltà |
8. Quale è lo sport che conosci meglio:
(indicare uno sport)
- _____
9. Quale sport preferisci oltre a quelli che già pratici:
- _____
10. Perché non lo pratici:
- _____
11. Quanti anni hai:
- _____

domanda	RISPOSTA									domanda	RISPOSTA							
	A	B	C	D	E	F	G	H		valori %	A	B	C	D	E	F	G	H
1	244	98	99	117	40					1	41%	16%	17%	20%	7%			
2	107	34	25	35	13	8	57	97	*	2	28%	9%	7%	9%	3%	2%	15%	26%
3	59	141	82							3	21%	50%	29%					
4	293	85								4	78%	22%						
5	54	210	312	5						5	9%	36%	54%	1%				
7	17	222	90	19						7	5%	64%	26%	5%				
6	costanza, allenamento, passione, divertimento, attitudine, lealtà																	
8	1. calcio 2. nuoto, pallavolo 3. danza 4. bicicletta 5. corsa, tennis, ginnastica																	
9	1. nuoto 2. calcio 3. ciclismo, basket, pallavolo, tennis 4. atletica leggera, calcio femminile																	
10	1. Non c'è la piscina 2. costa troppo 3. mancanza di tempo 4. mancanza di strutture																	
	* = danza, palestra, karate																	



TOTALE RAGAZZI

Dall'analisi dei risultati è emerso che per il totale, di quasi 400 tra bambini e ragazzi, l'attività preferita da fare dopo la scuola è lo sport, seguito, nell'ordine, dalla TV, videogiochi e musica.

Lo sport più praticato è il calcio (28%), seguito da altri sport (26% in totale), quali danza, palestra e karate; il nuoto (15%); tennis e pallavolo in egual misura (9%); ciclismo/mtb (7%), basket (3%) ed infine atletica leggera (2%).

Per la maggioranza lo sport viene praticato due volte alla settimana e la quasi totalità preferisce le attività di squadra piuttosto che quelle individuali (78%).

Per il 54% dei ragazzi fare sport significa divertirsi insieme agli altri, per il 36% benessere fisico e per il 9% attività agonistica; mentre la cosa più importante per diventare uno sportivo è risultata la costanza, seguita dall'allenamento, dalla passione, dal divertimento, dall'attitudine e dalla lealtà.

Il 64% vive l'esperienza dello sport all'interno del gruppo, giudicandosi "nella media", il 26% "tra i migliori" e il 5% in egual misura si sente "il migliore" e "in difficoltà".

I dati più significativi, che si sono evidenziati sono stati:

- per i bambini dai 3 ai 5 anni l'attività preferita dopo la scuola è la TV, seguita da sport, videogiochi e musica; mentre lo sport più praticato è il nuoto;
- per i bambini dai 6 agli 8 anni, tra gli sport praticati dopo il calcio, c'è la danza; nessuno risulta sentirsi "in difficoltà" nel gruppo, mentre un'alta percentuale si sente "tra i migliori";
- i ragazzi con più di 14 anni, ritengono il non fare uso di stupefacenti una delle cose più importanti per diventare uno sportivo.

Lo sport più conosciuto dai ragazzi è risultato essere il calcio, seguito dal nuoto, pallavolo, danza, ciclismo, corsa, tennis ed educazione fisica.

Invece lo sport preferito, oltre a quelli già praticati, è apparso il nuoto, seguito dal calcio, ciclismo, basket, pallavolo, tennis, atletica leggera e calcio femminile.

Le motivazione per cui non vengono praticati questi sport sono state: la mancanza di strutture adeguate, il costo troppo elevato e la mancanza di tempo.

Attraverso l'analisi di questi risultati si è evidenziata tra i ragazzi, la voglia e l'interesse a praticare diverse discipline sportive, infatti pur essendo il calcio l'attività predominante, grazie anche alle molteplici strutture presenti nel territorio, è stata segnalata, fra tutti, l'importanza del nuoto, quale attività tra le preferite e comunque praticata dal 15% dei ragazzi.

Cosa molto importante, da tener bene in considerazione, si è rivelata il problema dei costi troppo elevati, i quali rappresentano la seconda motivazione fondamentale che impedisce la pratica di alcuni sport.

Proprio attraverso questo, abbiamo perciò pensato, di costituire un'associazione che permettesse A TUTTI di fare lo sport che più piace, ampliando la scelta delle attività, combattendo l'esclusione sociale e riducendo al minimo i costi.

Questo aumento della concorrenza ha permesso di riequilibrare anche i costi delle altre attività sportive del paese che hanno dovuto adeguarsi, per semplici ragioni di mercato, ai prezzi proposti dalla Polisportiva.

3.2

UN PROGETTO EDUCATIVO

Il nostro intento è educare attraverso lo sport.

Vogliamo offrire a bambini e ragazzi un'occasione di crescita, ponendoci al fianco di genitori, insegnanti ed altri agenti educativi, come figure di riferimento, senza alcuna pretesa di sostituzione, ma in qualità di incentivo all'emersione delle capacità individuali e sociali del ragazzo.

L'obiettivo principale è la crescita personale e tecnica dei giovani, tramite l'insegnamento di un corretto rapporto con il proprio corpo, di acquisizioni tecnico – tattiche ed un'educazione allo sport.

È attraverso lo sport che vorremmo contribuire alla formazione di un individuo:

- rispettoso delle regole;
- responsabile di sé stesso;
- fiducioso nelle proprie capacità;
- capace di stare in relazione con gli altri e di scoprire la ricchezza dello stare insieme;
- felice di collaborare con gli altri;
- curioso della vita;
- consapevole dei propri limiti ma desideroso di impegnarsi ogni giorno;
- generoso e capace di accogliere gli altri;
- libero.

Mezzo:

Crediamo che lo sport debba essere un'attività educativa gratificante, festosa e socializzante.

Possiamo dire che lo sport è più che una semplice attività motoria e si riferisce a un sistema di valori che è compatibile con il sistema di valori dell'educazione sotto ogni aspetto.

Per educare occorre partire dalla realtà delle persone che si hanno di fronte: è necessario avere in testa un progetto educativo che risponda alla domanda “cosa ricercano i bambini ed i ragazzi nello sport?”

I ragazzi, dai più piccoli ai più grandi, ricercano sé stessi in un ambito dove poter crescere e scoprirsi nelle proprie qualità e nei propri limiti.

La ricerca di amicizia e di un gruppo è positiva e rende sicuri e più forti, rispondendo al bisogno di appartenenza.

Per cui fare sport vuol dire anche stare insieme, per divertirsi e giocare.

Il bisogno di sentirsi parte di un gruppo rafforza il senso di appartenenza alla squadra, dove ciascuno può essere accolto ed anche accogliere, diventando così il

luogo in cui trovare il proprio posto, svolgere la propria funzione e comprendere le proprie potenzialità e limiti, potersi rapportare con gli altri, essere stimolato ed assumersi le proprie responsabilità, esprimere creatività personale, apprendere il rispetto delle regole, riconoscere le sfide e discernere quali accettare e quali evitare.

L'importante è che tale appartenenza non si trasformi in rigidità e formalità: non significa ricoprire il solo ruolo dell'atleta e del giocatore, ma porsi in relazione ed in gioco come persona.

Metodo:

Il metodo da noi utilizzato è l'approccio didattico – educativo rivolto alla persona nella sua globalità piuttosto che alle sue sole caratteristiche motorie.

Le nostre attività, che sono rivolte sia a bambini e ragazzi che agli adulti, si differenziano anche nella metodologia.

Per quanto riguarda i primi, utilizziamo in prevalenza il metodo induttivo, ovvero la capacità del ragazzo di risolvere le problematiche da solo, rispetto al metodo deduttivo.

Tenendo conto che questo è il momento di passaggio dal gioco d'imitazione a quello delle regole, proponiamo giochi brevi e senza noiose spiegazioni, cercando di farli socializzare e collaborare insieme, mediante sia giochi di squadra (basket, palla a mano, pallavolo, calcio, ecc.) che individuali, ma sempre all'interno del gruppo (pattinaggio).

Le attività rivolte agli adulti sono proposte in modo graduale sia come difficoltà che per intensità, tenendo conto delle caratteristiche di ogni singolo individuo.

Sono alla base della nostra metodologia queste considerazioni: l'individuo è il soggetto dell'apprendimento, la motivazione e l'intesa con l'istruttore – educatore sono requisiti fondamentali per l'apprendimento.

3.3

I NOSTRI SPORT

Per realizzare questo progetto educativo, abbiamo proposto ai ragazzi del nostro comprensorio, alcune attività sportive e ricreative che nessuna altra associazione ha proposto fin ad oggi, affidando la preparazione dei programmi a tecnici, educatori ed animatori (tutti in possesso di abilitazione tramite corsi di preparazione), che guidano con competenza e professionalità i numerosissimi ragazzi; senza dimenticare anche il coinvolgimento dei genitori nelle varie attività, con la loro partecipazione ai molti momenti conviviali proposti durante la stagione.

Queste sono le attività in programma svolte e divise in due sedute settimanali della durata di un'ora ciascuna, che vedono la presenza di circa 180 partecipanti tra bambini, giovani e adulti:

- corsi di avviamento allo sport per bambini dai 4 ai 10 anni, divisi per fasce di età;
- corsi di pallavolo con due gruppi di ragazze dai 10 ai 25 anni;
- corsi di pattinaggio per ragazzi e ragazze dai 7 ai 13 anni;
- corso di calcio a 5 femminile;
- corso di calcio a 5 maschile;
- corsi di danza per bambini ed adulti;
- mountain bike;
- trekking.

3.3.1 AVVIAMENTO ALLO SPORT

Lo slogan che fa da filo conduttore al corso di avviamento allo sport della Polisportiva San Rocco, potrebbe essere: “lo sport come scuola di vita”.

I principi fondamentali, recepiti molto bene sia dai genitori che dai bambini sono basati sul divertimento, sul gioco, sull'apprendimento degli schemi motori di base e delle capacità motorie e soprattutto sull'educazione.

Questa attività ci ha sempre reso veramente orgogliosi, del fatto che i bambini, ogni anno, hanno sempre risposto con grandissima partecipazione, superando i 40 iscritti, tra maschi e femmine, divisi in due gruppi per fasce di età (4/7 e 8/11 anni).

Magistralmente condotti da 4 istruttori veramente preparati, che riescono a dare sfogo a tutta la loro energia e la loro pazienza, i quali sono riusciti a farsi apprezzare, fin dal primo giorno, dalle famiglie e dai ragazzi stessi.

Dopo il primo anno, questo corso è stato integrato da un'importante attività sportiva: il nuoto; infatti, attraverso le varie collaborazioni, la Polisportiva San Rocco è riuscita ad organizzare un corso di nuoto della durata di due mesi, proprio per i bambini dell'avviamento allo sport, i quali hanno potuto beneficiare dei “segreti” della scuola di nuoto, tramite istruttori qualificati ed esperti in questa disciplina sportiva.

Il nostro avviamento allo sport è anche momento di aggregazione e divertimento spensierato insieme alle proprie famiglie, dimostrato dalla stesura di un calendario di attività ludico – didattiche, con esperienze riguardanti la scoperta del territorio.

Le attività proposte sono:

1) *Orienteering*: praticare l'orienteering a livello escursionistico significa avanzare sul terreno con l'aiuto di una cartina e di una bussola, determinando da soli la via migliore da percorrere, in base a scelte che tengano conto delle

condizioni del terreno, della rete di strade e sentieri, degli ostacoli e delle zone pericolose, cercando di valutare quale sia il percorso più veloce e vantaggioso per raggiungere la meta prefissata.

2) *Tiro con l'arco*: in fase di sviluppo per un programma mirato sia ai bambini dai 7 ai 13 anni, sia ai loro genitori.

3) *Farm – Day*: un'intera giornata in fattoria didattica, dedicata alla scoperta delle attività tipiche della vita rurale; guidati da veri agricoltori all'interno delle fattorie didattiche, piccoli e grandi imparano a conoscere la campagna e ad entrare in contatto con gli animali e i prodotti della fattoria, riscoprendo gusti e valori della civiltà contadina.

4) *Cavalgiocare*: cioè l'arte di educare al fascino del cavallo con il gioco e il movimento; è un gioco di scoperte, di cose da fare, all'interno del quale si riescono a vivere nuove emozioni.

È la proposta di conoscere il cavallo per conoscere sé stessi; è la realizzazione di un modello pedagogico che attraverso il gioco, la scoperta e la relazione con i cavalli e con gli altri, ci mette in grado di potenziare enormemente le nostre capacità di base.

È pensato per i bambini, ma proprio per questo, è capace di rivolgersi a tutti.

5) *Arkeotrekking*: tra le colline maremmane, affiancati da una guida esperta, è il modo migliore per scoprire le meraviglie naturali ed archeologiche di questa zona, famosa come la zona “delle Città del tufo” e come la terra degli Etruschi.

È un luogo dalle mille tradizioni, dove i resti di antichi insediamenti: etruschi, romani e medioevali, sono ben visibili ovunque.

6) *Parco avventura*: dotato di sei percorsi di avventura, distinti per grado di difficoltà crescente, tali da soddisfare tutte le esigenze, a partire dai bambini fino ad arrivare agli sportivi.

7) *Acquatrekking*: percorsi guidati lungo i vari fiumi che circondano la nostra zona, completi di tutto l'equipaggiamento necessario per affrontare la passeggiata in

tutta sicurezza; arricchita dalle informazioni didattiche sulla cura e il rispetto del fiume e dell'ambiente, e sulle diverse specie di flora e fauna possibili da incontrare lungo le sponde dei nostri fiumi.

8) *Astronomia*: osservare la calotta celeste potendo identificare le diverse costellazioni e la loro storia.

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA:

Obiettivi generali:

Area affettiva – sociale – cognitiva:

- socializzare (saper stare in gruppo);
- vincere la paura del contatto con il suolo e con gli avversari;
- promuovere l'iniziativa individuale;
- conoscere e rispettare le regole;
- educazione in generale (parolacce, rispetto degli orari, ecc.);
- rispetto delle figure che incontrano: allenatore, educatore, compagni e avversari;
- promuovere la dimensione ludica del gioco;
- proporre attività didattiche – sportive (almeno una volta al mese) insieme alle famiglie.

Area motoria:

- conoscere il proprio corpo;
- sviluppare le capacità senso – percettive;
- sviluppare gli schemi posturali;
- sviluppare gli schemi motori di base;
- sviluppare le capacità coordinative;
- sviluppare le capacità condizionali indirettamente;
- apprendere le prime basi del nuoto.

Obiettivi specifici:

Conoscere le regole fondamentali di più discipline sportive:

- capire il senso di giocare in squadra;
- non aggredire l'avversario con movimenti sbagliati;
- attaccare la porta, il canestro avversario;
- difendere la propria squadra dagli attacchi avversari.

Condotte motorie primarie:

- fermare la palla;
- passare la palla;
- guidare la palla;
- correre con la palla.

Contenuti:

Per queste fasce d'età è preferibile che le attività siano espresse sotto forma di gioco e svolte al fine di ottenere precisione ed attenzione al gesto compiuto.

Giochi di sensibilizzazione con la palla, percorsi strutturati, giochi finalizzati alla guida e alla conduzione della palla e giochi indirizzati alla ricezione – trasmissione della palla; cerchiamo quindi di sfruttare questa situazione:

- usando molto la palla (tecnica individuale);
- sviluppando le capacità coordinative speciali;
- le capacità condizionali vengono proposte con molta attenzione da parte dell'istruttore, in quanto, in questo periodo, non è ancora necessario andare a svilupparle.

Metodologie:

In questa fascia d'età i ragazzi attraversano un periodo di calma e di raccoglimento, in quanto sembrano elaborare la gran massa d'informazioni raccolte negli anni precedenti.

È il momento del passaggio dal gioco d'imitazione a quello delle regole, che devono essere insegnate con giochi brevi e senza tutte quelle noiosissime spiegazioni; quindi preferiamo iniziare a farli socializzare e collaborare mediante giochi di squadra (basket, palla a mano, pallavolo, calcio, ecc.).

La proposta dei giochi di squadra è finalizzata alla necessità di cooperare con i compagni ed opporsi agli avversari, ma dove sarà necessario anche pensare ad un'elementare strategia di gioco (tattica).

Una seduta di allenamento dura 60 minuti circa, suddivisa in 4 stazioni:

- 1) riscaldamento: gioco di attivazione;
- 2) fase centrale: esercitazioni per lo sviluppo di alcune capacità coordinative;
- 3) gioco con obiettivi tecnici (di vari sport);
- 4) fase finale: gioco libero.

Qualunque sia il metodo adottato, crediamo che è molto importante dialogare con i nostri allievi, al fine di farli ragionare, pensare e farli partecipi della programmazione e delle scelte dell'educatore.

Tutto questo se, come noi, si crede che:

- 1) il ragazzo deve essere il soggetto dell'apprendimento e non l'oggetto;
- 2) la motivazione è un requisito fondamentale dell'apprendimento;
- 3) l'istruttore del settore giovanile non potrà mai essere un allenatore vincente;
- 4) è meglio non indirizzare il ragazzo verso una sola attività sportiva.

Allora abbiamo l'obbligo di cercare altre strade per far apprendere, ragionare e migliorare i nostri ragazzi; strade diverse del semplice addestramento.

CONCLUSIONE

La cosa fondamentale, che deve rimanere ben impressa da tutto questo mio lavoro, è che il bambino ha la necessità di fare un'attività ben strutturata, con persone competenti, in ambienti idonei e con regolamenti precisi.

Il compito di un'attività sportiva, non è solo quello di supportare il bambino durante la sua crescita fisica, potenziando le sue strutture, finalizzando la coordinazione e stimolando il metabolismo, ma soprattutto permette al bambino di sfogarsi dalla rabbia e dalle frustrazioni represses durante la giornata, aiuta la socializzazione, impone un rispetto delle regole uguale per tutti e in, alcuni sport, potenzia lo spirito di squadra e quindi di gruppo.

“Il dono migliore che possiamo fare ad un bambino è aiutarlo a raggiungere un senso di benessere fisico ed emozionale, un senso di confort e un sicuro attaccamento, provare gioia di esistere e curiosità, fiducia e capacità di relazionarsi con gli altri, ed imparare ad organizzarsi e a risolvere i propri problemi.

Tutte queste possibilità sono notevolmente influenzate dalle prime esperienze di movimento, tocco e contatto.

Attraverso il gioco e la cura, educatori, insegnanti e genitori hanno l'opportunità di favorire dei cambiamenti determinanti nella vita di neonati e bambini.

Spesso, nei rari programmi esistenti di formazione specializzata, manca una preparazione su una serie di abilità elementari, compresi l'apprendimento di modi sicuri e appropriati di toccare un bambino, e la comprensione profonda dei pattern di movimento in età evolutiva.

In genere si cerca di facilitare il bambino, affinché impari a leggere e scrivere, ma si dà per scontato che il suo movimento si svilupperà al massimo delle sue

potenzialità senza alcun tipo di intervento consapevole e indicativo da parte nostra.”⁶

Proprio per questo, secondo me, si potrebbe affermare che, ‘ci sono tanti occhi, ma pochi hanno uno sguardo’.

L’educatore deve avere gli occhi dotati di uno sguardo profondo, gli occhi dell’ascolto, della conoscenza.

Nel contesto sportivo di oggi, le scienze umane sono più sicure che la dimensione extrafamigliare, profondamente educativa, ed gli interpreti “adulti”, dovrebbero attribuirsi il ruolo di educatori, accompagnatori dei fanciulli.

Da molti anni l’ampio senso comune ha rafforzato l’idea di un istruttore – educatore che istruisse la tecnica e la tattica del gioco come puro esercizio tecnico, assottigliando così il ruolo formativo ed educativo.

La definizione appurata dell’allenatore tecnico è ormai superata; vi è infatti il bisogno di aumentarlo di prerogative e di significati profondi in virtù dell’idea che lo sport sia principalmente un contesto di vita per bambini e per adulti.

L’essenza e la caratteristica educativa vissuta nell’ambiente sportivo è rigorosamente collegata ai protagonisti che assicurano uno spazio vitale sicuro, benevolo, soddisfacente, tollerante e leale.

Gli studi pedagogici meditano ad uno sport rinnovato, istruttivo, che assista la persona a crescere in un ambiente oggettivo per il suo sviluppo psicofisico.

L’approccio etologico della pedagogia esprime l’intreccio di relazioni provate dal bambino nel contesto familiare e non, apportando contributi sintomatici in ordine alla dimensione profondamente educativa dello sport in generale.

È fondamentale connotare professionalmente il lavoro degli istruttori – educatori, supponendo, forse utopisticamente, l’attuazione di luoghi di ricerca, di confronto, di sostegno e analisi per non essere abbandonati in un vortice di modificazioni, di interessi sempre più economici e sempre in minor quantità umani.

⁶ Seminario Idme – infant developmental movement education, in www.anatomytrains.it/?p=73

Per giungere all'auspicata professionalizzazione dell'attività educativa – sportiva, è essenziale e funzionale la prassi dell'aggiornamento permanente, che non termina con la saltuaria lettura di manuali di psicopedagogia, ma si allarga all'analisi funzionale delle relazioni interpersonali, alla coordinazione del gruppo – squadra, alle conflittualità che possono emergere, all'aspetto emotivo dei soggetti coinvolti ed ai problemi dei giovani.

La necessità di un perfezionamento permanente nasce dall'esigenza, più generale, di apportare perfezionamenti all'ambito sportivo e, più specifica, di apportare una nuova identità ed una maggiore veridicità alla carica dell'istruttore – educatore.

L'aggiornamento sorregge e supporta la mansione educativa e si realizza tramite operazioni di riflessione, di analisi e di documentazione sulla quotidianità delle situazioni, generando un sapere che viene riadoperato nei rapporti interpersonali con i fanciulli e con le loro famiglie.

Oggi ogni conoscenza è aperta ad innovazioni o smentite, funzionale al conseguimento di obiettivi, scevra di soluzioni preconfezionate.

Esiste pertanto l'occasione di porsi sempre in discussione e di far bene prezioso di ogni forma d'esperienza, in una sorta di rielaborazione mentale di ciò che si apprende per poterla utilizzare, contestualizzandola nel modo migliore, per il bene di tutti.⁷

⁷ www.psymedisport.com

BIBLIOGRAFIA

- Gianna Ferranti, “Corpo, movimento, gioco e folclore”, Ed. Morlacchi, Perugia, 2002
- Stefano Biscaccianti, “La scuola, il gioco, lo sport”, Ed. La Scuola, Brescia, 1996
- Jean Le Boulch, “Verso una scienza del movimento umano”, Armando Editore, Roma, 1991
- Jean Le Boulch, “Educare con il movimento”, Armando Editore, Roma, 1993
- Jean Le Boulch, “Sport educativo. Psicocinetica e apprendimento motorio”, Armando Editore, Roma, 1990
- Donato R. Mosella – Vincenzo Stera, “Giocasport, lo sport di tutti i ragazzi”, Ed. Aranblu, Roma, 1997
- Marisa Muzio, “Psicopedagogia dello sport”, Ed. Ermes, Milano, 1988
- Duilio Olmetti – Ermanno Mazza, “Sport ed educazione”, Ed. Aranblu, Roma, 1996
- Horst Wein, “L’insegnamento programmato nel calcio”, Ed. Mediterranee, Roma, 1988

- Danilo Arteritano, “Modulo T.T.D. delle attività motorie nell’infanzia”, dispense anno accademico 2009-2010

- IEI-CONI, Programma multimediale - L’Educazione Motoria di Base, IEI-CONI, Roma, 1987

- Convenzione internazionale sui diritti dell’infanzia

- Seminario Idme – infant developmental movement education, in www.anatomytrains.it/?p=73

- Andrea Ceciliani, “Caratteristiche generali della motricità”, corso di 1° livello, staff provinciale CONI Bologna – FIGC, 2001

- www.galileo.it/ludoteca/gioco.htm

- www.psymedisport.com

RINGRAZIAMENTI

Devo ammettere che le persone da ringraziare sono veramente tante.

Prima di qualunque altro vorrei porre un ringraziamento particolare ai miei genitori, i quali mi hanno dato la possibilità di continuare la mia formazione, in un campo, da me, amatissimo fin da bambino, conoscendo molto bene i sacrifici che una famiglia deve compiere, nel mondo di oggi, per riuscire a mantenere un figlio all'università; proprio per questo motivo, sono loro le persone a cui dedico questo mio lavoro, cioè una delle cose più importanti che fin adesso sono riuscito a fare nella mia, per dimostrarli tutto il mio bene nei loro confronti.

Di seguito il prof. Alberto Castellani, il quale ha creduto in me, dandomi la possibilità, al suo fianco, di scrivere questa tesi, trattando un argomento personale, non facile da far capire a chi non è all'interno di questo mondo, ma allo stesso tempo, per me, veramente importante; e il prof. Danilo Arteritano, perché, senza le sue lezioni e i suoi innumerevoli consigli, non sarei mai riuscito a scrivere questo mio esposto.

Grazie veramente perché sono riuscito ad imparare un'infinità di nuove cose, aprendomi un mondo davanti.

Gli amici, che come sempre, mi sono stati accanto in tutto questo mio percorso, condividendo qualsiasi momento, sia i successi che le piccole delusioni, trasformando tutto in una splendida magia, sentendomi in ogni istante realmente protetto.

Senza dimenticare tutta la Polisportiva San Rocco, che fin dal primo giorno della sua nascita, mi ha fatto sempre sentire al centro del progetto, cullandomi e allo stesso tempo facendomi davvero crescere.

Un grazie di cuore a tutti.