SPORT di Classe

EDUCAZIONE FISICA NELLA SCUOLA PRIMARIA

FORMAZIONE REGIONALE

Roma – 22 novembre 2016

MIUR

ITALIA CONI

Comitato Italiano Paralimpico

DAL

GIOCO

AL

GIOCOSPORT

fabrizio.m.pellegrini@gmail.com

DAL GIOCO AL GIOCOSPORT

Parleremo di:

1. Approccio neoevoluzionistico
2. Approccio neocognitivista
3. I comportamenti ludici dei cuccioli
4. A Magonza nel ‘600
5. Attività ludiche & Giocosport
6. Quello che si fa e si dice in giro
7. Definizione di GS …tuttaunaparola…
8. Proviamo a definire il campo
9. Le nuove indicazioni curricolari del 2007
10. Pensierino finale e conclusioni

L'APPROCCIO NEO-EVOLUZIONISTA AL GIOCO DEGLI UMANI

Secondo le più recenti e accreditate ricerche scientifiche, confrontando i dati raccolti relativi ad oltre 20 specie di mammiferi, dai canidi ai felini, dai roditori ai marsupiali, dai delfinidi ai cetacei, è stato osservato che in natura …

- **i cuccioli delle specie con il cervello di maggiori dimensioni praticano un'intensa attività di gioco e di confronto finalizzate agli apprendimenti propri della specie d'appartenenza.**

E' stato inoltre scoperto che nei primati, quanto maggiore è l'importanza attribuita dalla specie a tale attività, tanto maggiore risulta la quantità e la qualità degli apprendimenti nel periodo compreso tra la nascita e l'età matura.

Infatti è stato accertato che, nella fase di sviluppo dei cuccioli di mammiferi delle specie superiori, la neocorteccia cerebrale ed il cervelletto sono particolarmente sensibili agli stimoli che provengono dall'ambiente e dal confronto con i propri simili.

L'APPROCCIO NEO-COGNITIVISTA

IN EDUCAZIONE MOTORIA E SPORTIVA

conoscenze

abilità

Sapere cosa e perché: ciò che il bambino sa e conosce in un **rapporto analogico** di saperi, significati, senso, relazione e valori

Sapere quando fare e come: padronanza e utilizzo delle conoscenze in un **rapporto logico** in termini di causa/efetto spazio/tempo stimolo/risposta

…io le mie me le gioco in questa occasione … e per la vita … se e quando occorre!

competenze

GIOCARE PER DOMANI

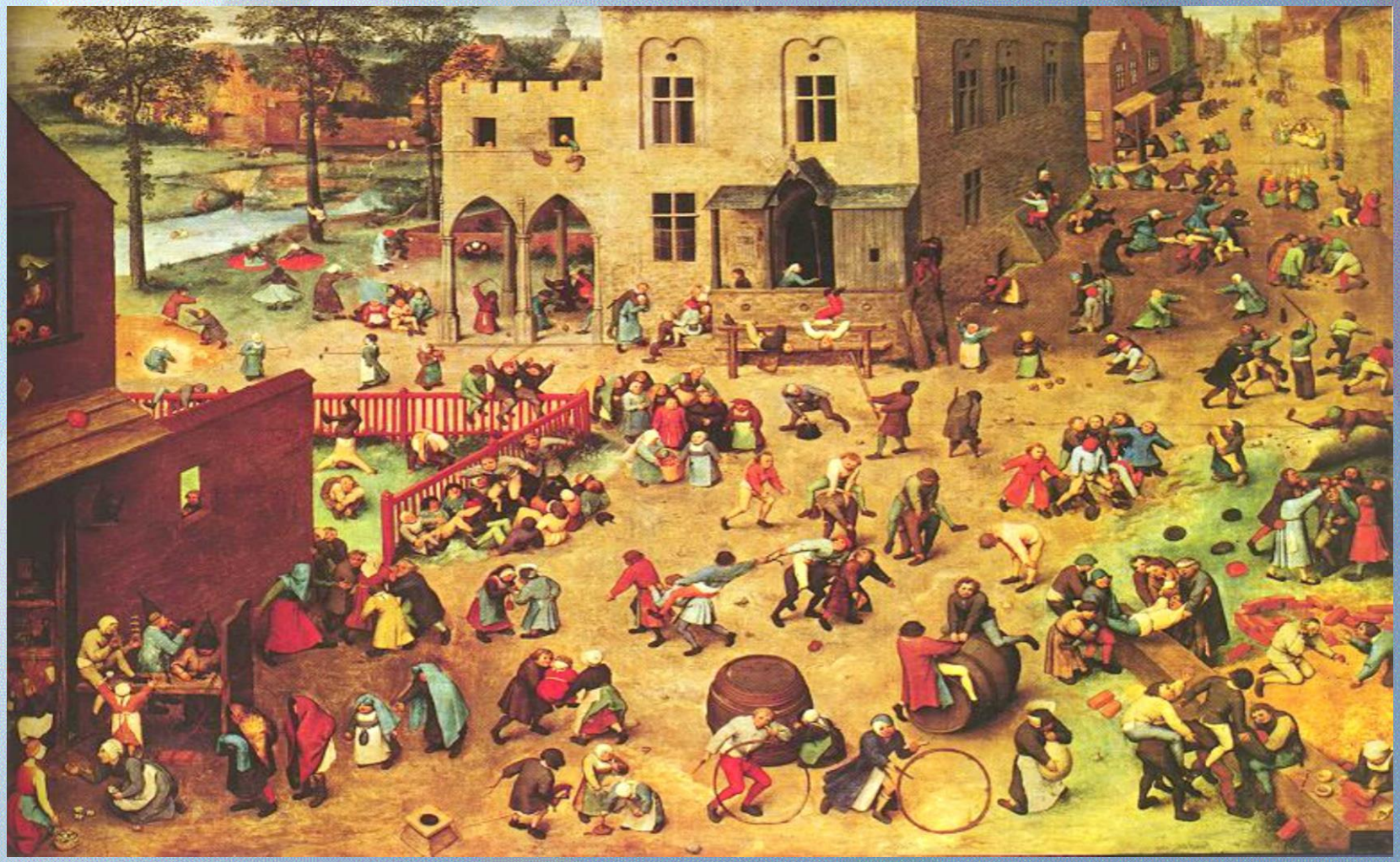
I cuccioli dei mammiferi sperimentano attraverso il gioco quei comportamenti che adotteranno poi in età matura, durante la caccia, la ricerca del cibo, la riproduzione, la difesa dai predatori e del territorio, la lotta per la posizione sociale, e così via.

Tuttavia i cuccioli che durante il gioco simulano comportamenti di predazione, lotta, corteggiamento, accoppiamento, attacco o fuga, sono soltanto quelli appartenenti alle specie che:

- hanno comportamenti sociali complessi
- apprendono abilità altrettanto complesse
- sono maggiormente educabili

IL M.I.U.R. ELIMINA DARWIN DAI PROGRAMMI DI SCIENZE NATURALI
DIO CREÒ LA CICOGNA... E LEI GLI PORTÒ ADAMO?
?!

GIOCOSPORT A MAGONZA NEL ‘600 ?



•Pieter Brueghel – Galleria Nazionale di Amburgo

Secondo recenti e accreditate ricerche, confrontando i dati raccolti relativi ad oltre 20 specie di mammiferi, dai canidi ai felini, dai roditori ai marsupiali, dai delfinidi ai cetacei, è stato possibile dimostrare che

- **i cuccioli delle specie con il cervello di maggiori dimensioni praticano un'intensa attività ludica.**

E' stato inoltre scoperto che nei primati, quanto maggiore è l'importanza attribuita al gioco, tanto maggiore risulta l'accrescimento del cervello nel periodo compreso tra la nascita e l'età matura.

Infatti è stato accertato che, nella fase di sviluppo dei cuccioli di mammiferi delle specie superiori, la neocorteccia cerebrale ed il cervelletto sono particolarmente sensibili agli stimoli che provengono dall'ambiente.

ATTIVITA' LUDICO-MOTORIE E DI GIOCOSPORT ?

…gli addetti ai lavori s'interrogano…

Intanto nonna je prepara le fettine panate

Ci vorrebbe qualcosa di moderno, alla moda, tipo la kick boxing che fanno le attrici

Meglio il tennis, se lo lasci dire da chi è del mestiere!

Come pediatra…nuoto, nuoto e ancora nuoto

Se lo tesseriamo per il calcio sono pronto a fargli da procuratore

Io sono la maestra e trovo che basti un po' di…psicomotricità !

…chissà cosa s'inventeranno per me !

…segue..

ATTIVITA' LUDICA E GIOCOSPORT ?

DEFINIZIONE di GIOCOSPORT
… tuttaunaparola …

- **Giocosport** è l'insieme delle strategie, delle procedure, dei metodi, dei mezzi, dei contenuti, attraverso cui s'intende favorire l'apprendimento e la pratica da parte dei bambini di forme semplificate delle discipline sportive.

- **Il destinatario** del Giocosport è il bambino nella sua totalità, unicità e diversità antropologica e culturale.

- **I prerequisiti** dell'apprendimento e della pratica del Giocosport sono costituiti dallo sviluppo delle funzioni biologiche, psicologiche e sociali.

L'insegnamento del Giocosport si realizza attraverso l'azione educativo-didattica che dovrà essere:

1. **Progettata e programmata** secondo specifiche fasi
2. **Condizionata** dal principio della unità della persona sul piano

   - Cognitivo
   - Emotivo
   - Organico
   - Relazionale

3. **Rispettosa** dei tempi e dei modi individuali d'apprendimento
4. **Organizzata** secondo le conoscenze, le abilità e le competenze da conseguire
5. **Connotata** dal clima e dall'intenzionalità ludica

Le conoscenze, le abilità e le competenze nell'ambito del Giocosport, si conseguono attraverso l'applicazione di:

- **Stili e metodi d'insegnamento** appropriati di tipo induttivo e deduttivo

- **Metodiche di allenamento** di tipo multilaterale generale e orientato

- **Mezzi e contenuti** ludici ad indirizzo formativo di base, ad indirizzo multidisciplinare e monodisciplinare.

IL GIOCOPSPORT ?

…per le attività di giocosport TUTTAUNAPAROLA…lo chef consiglia…

ANTIPASTI

- Connotazione culturale
- Connotazione epistemologica
- Connotazione sociale
- Connotazione etica

PRIMI PIATTI

- l'intenzionalità educativa;
- il progetto pedagogico di riferimento;
- la programmazione come procedura operativa;
- contenuti e metodologie didattiche adeguate ed efficaci
- la trasferibilità delle abilità e delle competenze acquisite

SECONDI PIATTI & CONTORNI

- essere un processo integrato e continuo;
- valorizzare i percorsi e le acquisizioni personali;
- offrire ampie occasioni di formazione e di confronto;
- orientare ai valori, ai comportamenti e alla cultura dello sport.

FRUTTA,DOLCE,CAFFE'…E AMMAZZACAFFE'

- curricoli individuali e collettivi;
- acquisizione di competenze motorie e sportive;
- processi di formazione non autoreferenti ;
- idonea collocazione negli spazi-tempi scuola ed extrascuola.

…GIOCOSPORT PER EDUCARE A…

CONOSCERE	FUNZIONI COGNITIVE
AGIRE	FUNZIONI MOTORIE
COMUNICARE	FUNZIONI ESPRESSIVE
SOCIALIZZARE	FUNZIONI EMOTIVE E SOCIALI

…PER SCOPRIRE E GIOCARE TANTI GIOCOSPORT…

GIOCOSPORT

VARIABILI

di gioco

- Spazi
- Attività
- Partecipanti
- Movimenti
- Durata
- Ambiente
- Attrezzi
- Ruoli
- Punteggi
- Misure
- Regole

ATTRAVERSO

Giochi:
- Destrutturati
- Semistrutturati
- Strutturati

NUOVI APPRENDIMENTI
CIOE' NUOVE…
- CONOSCENZE
- ABILITA'
- COMPETENZE

PER GIOCARE SEMPRE MEGLIO
EASYBASKET

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO COSTANTI PER TUTTO IL PRIMO CICLO D' ISTRUZIONE

IL CORPO E LE FUNZIONI SENSO-PERCETTIVE

IL MOVIMENTO DEL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

SICUREZZA E PREVENZIONE, SALUTE E BENESSERE

Fonte: Nuove Indicazioni Curricolari 2007/2012 Miur

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA – PAROLE CHIAVE

IL CORPO E LE FUNZIONI SENSO-PERCETTIVE	IL MOVIMENTO DEL CORPO ELA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	SICUREZZA E PREVENZIONE, SALUTE E BENESSERE
La conoscenza topologica del corpo	Gli schemi motori di base e la loro combinazione	Esprimersi e comunicare con il corpo	Le regole e la loro applicazione: giochi di movimento e presportivi individuali e di squadra. Accettazione cooperazione interazione consapevolezza del 'valore' delle regole e l'importanza di rispettarle.	L'uso corretto di spazi e attrezzi.
Le capacità sensopercettive	L'equilibrio statico e dinamico			Il piacere sensomotorio.
	L'orientamento	Le posture ed il loro controllo		
	Il ritmo			

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA – PAROLE CHIAVE

La consapevolezza delle funzioni fisiologiche	Condotte motorie sempre più complesse,	Corpo e creatività Drammatizzazione Emozione	Principali elementi tecnici semplificati di molteplici discipline sportive	Comportamenti preventivi
			I problemi motori e loro soluzione	
Il controllo dell'impiego delle capacità condizionali	Riconoscimento e valutazione traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie. Il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri	Le sequenze di movimenti. Le strutture ritmiche	Giochi tradizionali applicazione delle regole.	Alimentazione ed esercizio fisico e salute, Stili di vita salutistici.
			I giochi sportivi e non, Collaborazione. Rispetto regole. Accettazione della diversità e della sconfitta.	

I TRAGUARDI DI ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE

Al termine della scuola primaria

L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo

Padroneggia gli schemi motori e posturali sapendoli adattare alla variabili spaziali e temporali.

Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo

Sperimenta diverse esperienze che gli permettono di apprezzare molteplici discipline sportive

Sperimenta, in forma progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.

Sa muoversi nell'ambiente di vita e di lavoro rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri

Sa riconoscere alcuni principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e ad un corretto regime alimentare

Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza e il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva

LE SCELTE DA PRIVILEGIARE

Valorizzare le esperienze e le conoscenze personali degli alunni.

Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità.

Favorire metodologie d'esplorazione e di scoperta.

Incoraggiare forme di apprendimenti collaborativi.

Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere.

Realizzare percorsi integrativi in forma di laboratorio.

PENSIERINO FINALE

Mi piace pensare ad adulti "educatori" che siano competenti e motivati, nella famiglia, nella scuola, all'oratorio, nell'associazione sportiva, che fanno giocare i loro bambini, i ragazzi, i giovani, predisponendo le diverse occasioni, moltiplicandole, assecondando l'evoluzione dei cuccioli dell'uomo, insegnando loro a cavarsela, ad essere autonomi, creativi, abili e competenti, capaci infine di interagire con l'ambiente e con gli altri.

Un po' come fanno nelle famiglie delle scimmie antropomorfe, dalle quali, facciamocene una ragione, discendiamo.

E se qualcuno dovesse tirar fuori la questione "dell'anello mancante" tra le scimmie antropomorfe, l'australopitecus e l'uomo, niente paura; ditegli di osservare bene i manifesti dei candidati che adornano le nostre città in periodo elettorale e si renderà conto che non c'è nessun anello mancante e che Darwin aveva ragione.!

Ciao Darwin … e grazie … !