

Progetto “GIOCARRE GLI SPORT PER APPRENDERE”
Cremona a.s. 2016/2017

Indicazioni operative al fine di predisporre e gestire l’attività

Questo foglio vuole essere una semplice sintesi delle indicazioni a cui fare riferimento nella programmazione che si intende sviluppare per la fascia di età interessata (8/10 anni) e per obiettivi comuni. La griglia “Scheda di Programmazione/Block Notes” dovrebbe servire per annotare schematicamente quanto è caratterizzante l’intenzione didattica/educativa, permettendo così al tecnico e al docente curricolare di “rincorrere” una successione di proposte e di problemi motori da risolvere che vadano dal facile al difficile, dal semplice al complesso, dal noto all’ignoto.

Riferimenti:

| Obiettivi | Nello specifico | contenuti | mezzi |
|--|---|--|---|
| Sviluppo degli schemi motori di base (sono le unità base della motricità umana) | Camminare, correre, saltare, afferrare, lanciare, calciare, rotolare, arrampicarsi, strisciare, ecc. | Giochi che mirano ad aumentare le capacità coordinative con il coinvolgimento della gestualità spontanea; giochi individuali o di gruppo a corpo libero o con utilizzo di grandi e piccoli attrezzi con loro conoscenza, manipolazione, controllo. | Piccoli e grandi attrezzi; spazio a disposizione libero o condizionato |
| Miglioramento della relazione tra il corpo e gli aspetti spazio/temporali | Utilizzo degli schemi motori di base in una successione, combinazione, variazione in azioni motorie anche complesse | Giochi con riferimenti spaziali, con gestione degli spazi topologici e/o euclidei, percorsi, slalom, elementi di gioco sport; giochi di sincronizzazione (la simultaneità, la successione, l’anticipazione), di valutazione di direzioni, traiettorie, distanze, orientamento del corpo. | Piccoli e grandi attrezzi; spazio a disposizione libero o condizionato; riferimenti spaziali già presenti |
| Il gioco, lo sport e il Fair Play (gestualità spontanea a di “gioco leale”, cooperazione, inclusione, ecc) | Elementi di Gioco Sport per stimolare la cooperazione, il confronto leale, l’accettazione dei ruoli, ecc. | Giochi e proposte di Gioco-Sport che utilizzano una gestualità spontanea a indirizzo tecnico. | Piccoli e grandi attrezzi; spazio a disposizione libero o condizionato in relazione al gioco-Sport proposto |

Alcune ulteriori specifiche:

| SVILUPPO DEGLI SCHEMI MOTORI DI BASE | |
|---|--|
| Gli Schemi Motori di Base sono le unità di base della motricità umana. Vengono definiti "di Base" perché sono strade d'attivazione neuro/motoria geneticamente prestabilite, proprie della specie umana (la cui caratteristica principale è la statura eretta), necessarie alla sua sopravvivenza ed innate. | Come già indicato: camminare, correre, saltare, afferrare, lanciare, calciare, rotolare, strisciare, arrampicarsi,fanno tutti capo a gestualità spontanea. |
| CAPACITA' DI SEQUENZE MOTORIE FINALIZZATE | |
| Si basano su condizioni neurologiche, fisiologiche e psicologiche che consentono al soggetto di apprendere, organizzare, controllare, trasformare, scoprire la risposta motoria più adatta alla situazione problema. Lo sviluppo ed il miglioramento è strettamente dipendente dal funzionamento del sistema nervoso, in particolare dell'apparato senso-motorio e dalla integrazione dei sistemi percettivi in una fusione tra esperienze pregresse e nuove elaborazioni motorie e cognitive. | COME SVILUPPARLE Attraverso esperienze di ludo motricita' con: • Aumentate o diminuite difficoltà esecutive • Aumentate o diminuite informazioni degli Analizzatori (tattile, visivo, cinestesico, acustico, vestibolare) INDICAZIONI - Variazioni dell'esecuzione del movimento - Variazione di condizioni ambientali - Combinazione di abilità già automatizzate - Esercitazioni con controllo del tempo - Variazione delle informazioni secondo l'analizzatore prevalentemente impegnato |
| METODOLOGIA DIDATTICA | |
| La metodologia deve definire l'insieme delle strategie e procedure necessarie a "provocare" l'apprendimento | Strategie metodologiche: a) esplorativa b) scoperta guidata c) problem solving d) direttiva |

Aspetti caratterizzanti un'azione didattica educativa corretta:

- l'istruttore è un facilitatore di esperienze il più variate nella forma e negli elementi caratterizzanti;
- coinvolgimento attivo di tutti i bambini , senza tempi lunghi di attesa;
- proposta di situazioni problema senza dare soluzioni;
- valorizzazione delle singole soluzioni dei ragazzi proponendole come esperienza al gruppo;
- formulazione di domande (senza dare risposte) e stimoli alla verbalizzazione in una continua alternanza di esperienze e prese di coscienza (Cosa possiamo fare? Ci sei riuscito? Come ti sei sentito? Recupero delle risposte e soluzioni dopo una situazione problema.....ecc);
- utilizzazione di valutazioni e indicazioni di tipo aspecifico positivo (incoraggianti, evidenziare i progressi, ecc) e specifico positivo (nella risoluzione originale di una situazione problema), di tipo specifico negativo senza commento e solo se immediatamente seguite da una possibile soluzione, mai quelle aspecifiche negative;
- mai esclusione di alcuno dal gioco; preferire il criterio delle penalità promettendo al raggiungimento di un "quorum" l'eliminazione che non avverrà mai in quanto si cambierà gioco prima;
- mantenimento di un ruolo attivo, cioè "dentro" la situazione e non ai margini;
- indicazioni e consegne chiare e adatte a quanto si vuole proporre;
- dosaggio corretto dell'aumento e/o diminuzione delle difficoltà esecutive;
- variazione delle condizioni ambientali, dei mezzi utilizzati, dei riferimenti temporali esecutivi, degli analizzatori percettivi coinvolti in maniera primaria;
- autorevolezza ma non repressivi;
-

E aver chiaro sempre "a che cosa serve" quanto andiamo a proporre.