

# DALLE ATTIVITA' MOTORIE AI GIOCOSPORT

CORSO PER "ESPERTI ATTIVITA' MOTORIA E  
SPORTIVA PER LA NELLA SCUOLA ELEMENTARE

## GIOCOSPORT

- ⇒ persegue un obiettivo legato al concetto di "sport"
- ⇒ nel rispetto di un bisogno vitale del bambino

*È possibile insegnare tutto a tutti, è solo necessario saper scegliere il momento, scovare l'interesse, graduare le difficoltà e presentare gioiosamente le cose!*

*A. Comenio*

## DALLE ATTIVITA' MOTORIE AI GIOCOSPORT

- Il diritto al gioco del bambino è garantito se l'attività proposta è concepita come "strumento"
- Devono essere costruite proposte didattiche che sfruttino in qualche modo il fascino dello sport, ma che consentano al bambino di compiere gioiosamente attività che gli favoriscano il passaggio da movimenti grossolani a movimenti sempre più economici ed efficaci, armonici e funzionali e perciò gratificanti.

### ■ IL GIOCO

- soddisfa un bisogno del bambino
- è uno strumento d'apprendimento
- è adeguato al livello di sviluppo
- coinvolge tutta la personalità del bambino

### ■ LO SPORT

- prevede un rilevante impegno motorio
- tende ad elevare il livello della prestazione fisica
- richiede programmi di allenamento precisi e funzionali
- utilizza i principi del carico fisico
- richiede abilità specifiche
- comporta rischi di esclusione per i "meno abili"

### ■ IL GIOCOSPORT

- migliora le capacità psicofisiche del bambino
- è attività praticata in forma ludica, polivalente e differenziata
- utilizza in forma originale, organizzata e finalizzata le abilità motorie (semplici o combinate) che conducono il bambino all'assunzione di abilità specifiche
- è attività aperta a tutti gli alunni
- è attività significativa non tanto in termini di risultato tecnico, quanto di risultato ludico
- coinvolge tutta la personalità del bambino
- utilizza i principi del carico motorio

### IL GIOCOSPORT

- > *Non è la pura semplificazione di uno sport*
- > *Non tende ad una specializzazione*
- > *Non porta a selezione*
- > *Non contiene un agonismo esasperato*

## L'ALLENATORE SPORTIVO

- si propone di realizzare un risultato e di ottenere una vittoria;
- è obbligato ad una specializzazione sempre più spinta;
- si occupa (e preoccupa) di insegnamenti tecnici;
- si serve di conoscenze psicologiche allo scopo di ottenere il rendimento migliore;
- preferisce soggetti selezionati;
- può essere autoritario;
- necessita di impianti ed attrezzi specifici;
- è condizionato da regolamenti codificati.

## DALLE ATTIVITA' MOTORIE AI GIOCOSPORT

Quando si dà grande rilevanza a come il bambino debba apprendere un gesto efficace, il cui modello di riferimento coincide con i modelli di prestazione delle discipline sportive:

l'azione pedagogica è funzionale all'appropriazione di tecniche esecutive finalizzate al conseguimento dei risultati

non è la disciplina che si adatta al bambino, ma il bambino che si adatta alla disciplina

## L'EDUCATORE

- considera gli apprendimenti e i risultati tecnici "strumenti" più che "fini";
- si dedica a tutti gli allievi;
- forma gruppi eterogenei;
- riserva molte (la maggior parte delle) attenzioni ai meno dotati;
- spinge all'azione fornendo motivi di entusiasmo o di sufficiente motivazione;
- è autorevole;
- induce negli allievi il piacere della scoperta e del dominio di sé, ed il piacere nell'azione del gruppo;
- sollecita la creatività e la scoperta delle regole, quale mezzo per giocare meglio e divertirsi di più.

## DALLE ATTIVITA' MOTORIE AI GIOCOSPORT

Nell'offerta di educazione motoria nella scuola:

devono esistere progressive sequenzialità pedagogiche e metodologico-didattiche, che consentano al bambino di impadronirsi di abilità tali da gli permettergli di adattarsi e di risolvere dapprima situazioni semplici e globali, via via situazioni sempre più complesse e specifiche

deve essere sviluppata la più ampia base motoria possibile in forma di capacità e abilità motorie che consentano di adattarsi a qualsiasi situazione

devono essere proposte attività significative e funzionali alla scoperta e alla costruzione di abilità sportive, i cui principi ed organizzazione possono essere trasferibili nei confronti di qualsiasi futura scelta di discipline sportive specifiche

## STADI SUCCESSIVI DI ACQUISIZIONE DI ABILITA'

### STADIO EMOTIVO ...io...fare

Il clima positivo, che l'insegnante sa creare, suscita e trasmette emozioni e motiva i bambini a fare a ad agire da soli o in gruppo.



### STADIO COGNITIVO ...cosa...fare



I bambini capiscono cosa fare utilizzando la loro capacità di comprensione verbale del compito (stadio verbale-motorio) e sono impegnati nell'organizzazione di *quali movimenti fare*, piuttosto che nel come farli.

### STADIO ASSOCIATIVO ...come...fare

I bambini passano dal *cosa fare* al *come fare*. Cominciano a prevalere le propiocezioni e le loro azioni diventano sempre più finalizzate ai compiti motori richiesti.



### STADIO AUTONOMO ...quando e perché...fare



I movimenti richiesti in risposta al compito sono automatizzati e l'attenzione può essere dedicata alle strategie più generali dell'azione.

F.M. Pellegrini (fonte B. Rossi - 1989 - SdS)



## DALLE ATTIVITA' MOTORIE AI GIOCOSPORT

Il jogosport non è inteso come un "minisport", che riprende i gesti fondamentali dello sport "dei grandi".

È un lungo e sistematico processo di costruzione di capacità ed abilità che persegue gli stessi obiettivi dell'educazione motoria e che utilizza gli stessi metodi.

Le attività di jogosport costituiscono un mezzo attraverso cui conseguire :

<i>finalità educative</i>		<i>e sviluppare le funzioni</i>
conoscere	—————→	cognitive
agire	—————→	motorie
comunicare	—————→	emotive/affettive
socializzare	—————→	sociali

Le attività di jogosport devono quindi configurarsi come strumenti privilegiati per:

- l'educazione della persona
- lo sviluppo della personalità
- l'ampliamento dei gradi di libertà attraverso l'apprendimento di abilità motorie
- l'abitudine ad un sereno e consapevole rapporto con il proprio corpo e con le attività motorie sportive

## LE VARIABILI DEL GIOCOSPORT

- **MOVIMENTI:** schemi motori/combinazioni di schemi/abilità motorie.
- **ATTIVITA':** giochi codificati/staffette/percorsi/circuiti/giochi a tema/esercizi di gara...(di territorio, a tempo, di punteggio, di meta, di opposizione...)
- **AMBIENTE E SPAZI:** suolo/acqua/neve/ghiaccio/sabbia... (campi regolari, corsie, settori corridoi, campo comune, separato, spazi irregolari, erba...)
- **PARTECIPANTI:** uno, due, tre... alla volta/a turno, in coppia... in successione/con cambio/in collaborazione/ in opposizione.....
- **DURATA:** in minuti/in secondi/numero tempi/numero prove...
- **ATTREZZI E MATERIALI:** di campo/collettivi/individuali/modificati/di recupero...
- **USO DEL CORPO E LIMITAZIONI:** tutto il corpo/solo mani/solo piedi/mani e piedi...
- **RUOLO E COMPITI:** fissi/variabili/a rotazione/ a scelta....
- **LE REGOLE:** .....

# GIOCOSPORT

ATTIVITA' CON  
CONTENUTI DI :

Gioco → ludus  
Sport →  
regole



# UTILITA' DEL GIOCOSPORT

## FACILITA

- l'apprendimento di abilita'
- il conseguimento di obiettivi sportivi
- Il definirsi di regole di gruppo condivise



# CONDIZIONI

## RISPETTO

- delle regole fisiologico-  
auxologiche del  
fanciullo
- delle motivazioni allo  
sport
- dei principi di  
polivalenza  
multilateralità

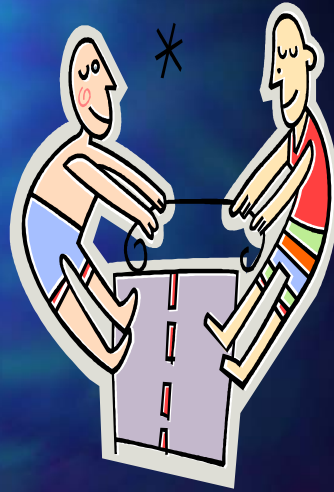




# SCOPO

COSTRUIRE LE  
CONDIZIONI PER

- arricchire delle esperienze motorie
- Sollecitare l'autonomia motoria
- far acquisire abilità motorie sportive
- far acquisire capacità collaborativa



# COORDINATE

COMUNICAZIONE

SPAZIO

REGOLE

AZIONE



# CLASSIFICAZIONE DEI GIOCHI

## FUNZIONI ORGANICHE

- Molto attivi
- Poco attivi
- Misti/variati

## FUNZIONI COGNITIVE

- Percettivi
- Scoperta/risoluzione
- Regole/strategia
- Adattamento

## FUNZIONI MOTORIE

- Variazione/combinazione e dominio

## FUNZIONI EMOTIVE

- eliminazione/scelta/contrasto

## FUNZIONI SOCIALI

- Gruppo/collaborazione

