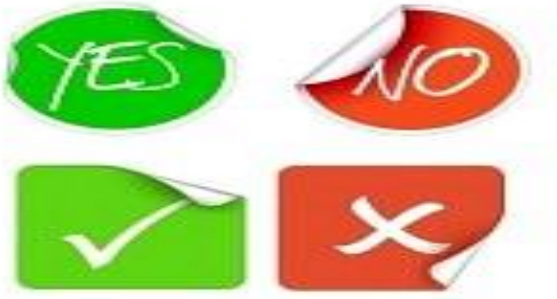
LA COSCIENZA DELLA REGOLA: il modo in cui il bambino di età diverse, si rappresenta il carattere obbligatorio inviolabile e convenzionale delle regole

LA COSCIENZA DELLA REGOLA: 3 livelli

1. Livello 2-4 anni. Il bambino gioca come sa fare, ma intorno a lui tutto preme per imporgli la nozione di regolarità. (infatti le regole motorie non danno mai origine ad un sentimento di obbligo vero e proprio). Il sentimento di obbligo compare quando il bambino accetta un ordine (Bovet)



2. Livello 6 anni (egocentrismo pieno). Il bambino per imitazione o scambio verbale comincia a giocare secondo regole ricevute dall'esterno. La regola è sacra e intangibile, importantissima, ma non conosciuta nei dettagli.

Ha un rispetto mistico per la regola, non realistico. La regola resta esterna alla sua coscienza (si sottomette alla regola ma non partecipa. Il rapporto di costrizione non contrasta con l'egocentrismo, quello di partecipazione sì...)

3. Livello 7-8 anni declino dell'egocentrismo, nasce la cooperazione.
L'interesse non è più solo motorio, ma anche sociale.
Controllo del rispetto della regola

3. Livello. Fino a 10 anni. La coscienza della regola si trasforma completamente (seconda metà del livello di cooperazione, fino a tutto il livello di codificazione).

ALL'ETERONOMIA SUCCEDE L'AUTONOMIA

La regola del gioco non è più imposta dall'adulto, ma condivisa dal gruppo. Il bambino è autonomo moralmente, quindi è in grado di cooperare e libero di legiferare

IN SINTESI

Nel rispetto della regola esiste un “prima dei 7 anni e un dopo i 7 anni”.

La regola si evolve con l’età; né la pratica, né la coscienza della regola sono uguali a 6 e a 12 anni. (J. Piaget “Il giudizio morale del bambino”

ALL'INIZIO E':

ADESSO GIOCHIAMO, VIA!

giochi senza limiti di tempo

COME LO SPAZIO ANCHE IL TEMPO DEL GIOCO VA' INSERITO CON GRADUALITA' E VIA VIA PIU' DEFINITO

1.GIOCHIAMO A…

Il gioco finisce quando….si cambia gioco

- ✓ **All'uomo di ghiaccio**
- ✓ **Alla muraglia cinese**
- ✓ **Il gatto e il topo**
- ✓ **Il lupo e l'agnello**
- ✓ **C'è all'inglese**
- ✓ **L'uomo nero**
- ✓ **Lo scalpo**
- ✓ **Le mollette!**
- ✓ **Armistizio**
- ✓ **Napoleone**

2. GIOCHIAMO A…

Il gioco finisce quando….**lo scopo** è raggiunto

- ✓ **Dogeball**
- ✓ **Fuori tutti**
- ✓ **Polli volpi vipere**
- ✓ **Muraglia cinese con vincitore**
- ✓ **Palla guerra**
- ✓ **Tutti di là!**
- ✓ **Bandiera genovese**
- ✓ **Tutte le staffette**

GIOCHI A TEMPO DETERMINATO

Il gioco finisce quando....qualcuno è arrivato primo

RAGGIUNGERE UNA PERFORMANCE PER PRIMI

I tempi sono brevi perché i bambini devono vedere che si arriva ad un risultato, altrimenti la motivazione cala...
(Si arriva a 3 punti 5 punti). Si azzera il risultato ogni volta e si riparte !
“L’ Uno contro uno” di tutti i giochi di squadra

GIOCHI A TEMPO DETERMINATO

- ✓ C'è alta (si vince a 3)
- ✓ Gli scogli e il mare
- ✓ La battaglia dei galletti
- ✓ Primo piede in cerchio
- ✓ Il cerchio mobile
- ✓ Pestapiedi
- ✓ La tana!
- ✓ Il più veloce della giornata

IL GIOCO
IMPONE UN TEMPO

- **UNA VELOCITA' DI ESECUZIONE**

- **UN'OTTIMA PERFORMANCE , SENNO' SI VIENE ELIMINATI E IL TEMPO PER GIOCARE FINISCE**

ESEMPI DI GIOCHI A TEMPO IMPOSTO (lo scorrere del tempo è reso visibile)

Il gioco finisce quando….termina il gioco

- ✓ **Orologio**
- ✓ **Sfida a calcio**
- ✓ **Sfida a basket 1-2**
- ✓ **Sfida a bocce**
- ✓ **Sfida a hockey**
- ✓ **Le mosche e i ragni**
- ✓ **La rincorsa dei palloni**
- ✓ **Palla avvelenata a coppie**

2. ESEMPI DI GIOCHI A TEMPO IMPOSTO (dal gioco o dalla regola prestabilita)

Il gioco finisce quando....finisce il tempo

- ✓ **Il campo vuoto**
- ✓ **Il campo minato**
- ✓ **Palla al capitano**
- ✓ **Palla base**
- ✓ **Palla avvelenata in quadrato**

GIOCHI A TEMPO FISSO

(cronometro)

Quando finisce il tempo di gioco…

- ✓ **A un tempo di gioco**
- ✓ **A due tempi di gioco**
- ✓ **A due tempi regolamentari di gioco**

Giochi ad un tempo fisso di gioco

Quando finisce il tempo di gioco...

- ✓ **Palla al capitano**
- ✓ **Goal di testa**
- ✓ **I dieci passaggi**
- ✓ **Palla mèta**
- ✓ **La ghirlanda**

Giochi a due tempi

Quando finisce il primo tempo di gioco, c'è una pausa e poi il secondo tempo...

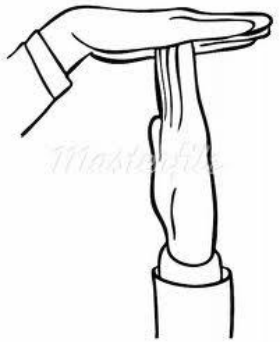
- ✓ **Palla al capitano**
- ✓ **Goal di testa**
- ✓ **I dieci passaggi**
- ✓ **Palla mèta**
- ✓ **La ghirlanda**

Giochi a due-quattro tempi regolamentari under

- ✓ Calcio
- ✓ Pallacanestro
- ✓ Pallamano

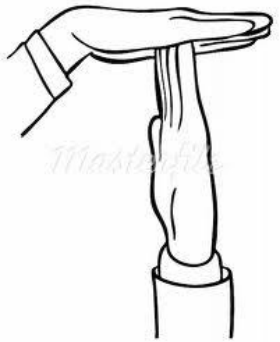
TEMPO NEL GIOCO

- TEMPO DI ORGANIZZAZIONE
- DI RIPOSO
- DI RECUPERO
- DI ATTESA
- DI GIOCO



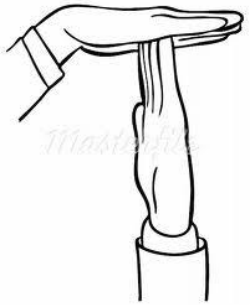
Tempo di organizzazione ovvero preparazione alla partita

- **Formazione delle squadre**
- **Disposizione in campo, pianificazione tattica**
- **La preparazione alla partita può cominciare con il primo allenamento della settimana (attesa)**
- **Esempio di un –due-tre …volley**



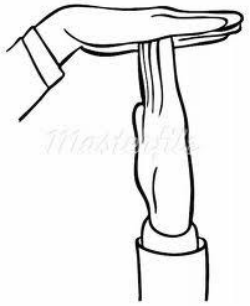
Tempo di riposo e di recupero

- **Le discipline si differenziano a seconda del numero dei tempi, set, riprese, caratteristiche delle pause, sistema di punteggi**
- **tempi resi dalle distrazioni, dalla fatica (non è la stessa cosa segnare un goal al 1°minuto o al 90°; o alzare una palla al 1° set o al 5°)**
- **Pause legali (gli intervalli), pause previste (time-out)**
  Pause «illegali» (legate a perdere tempo)



Tempo non giocato

...quanto dedichiamo a questo tempo?



Parte “visibile” del gioco;
parte “invisibile” del gioco.

NELLA PALLAVOLO LA PALLA E’ IN VOLO IL 30% DEL TEMPO

Quanto tempo dedichiamo al **terzo visibile** (battute –schiacciate-muri-contrattacchi) che rappresenta 1/3 del tempo di gioco e quanto ai **2/3 invisibili** (quel tempo sommerso in cui non succedono gesti tecnici, ma in cui succede tutto ciò che probabilmente determinerà un risultato immediato) ?

Che cosa facciamo noi, come abituiamo a “riprendere fiato” a pensare a ciò che è appena successo e a prepararsi a ciò che sta per succedere?

Mini tennis; mini volley

ZEROING SYSTEM

Tennis e pallavolo fondano il loro gioco su questo concetto di
Azzeramento del risultato

Che cosa facciamo noi in generale per analizzare queste vittorie (o sconfitte) parziali che non devono far perdere di vista l'obiettivo finale che è vincere la partita, ma che mettono alla prova in un continuo saliscendi di problemi o di opportunità?

Come motiviamo il team, o l'individuo dopo una **vittoria o una sconfitta parziale** a ritrovare energia ed efficienza se bisogna **ripartire da zero?**

TEMPO di GIOCO

Saper finire

- ✓ **Il gioco è troppo bello perché si finisca, si vorrebbe portare avanti all'infinito**
- ✓ **Sono state create alternative alle fini secche: tie-break, golden-goal**
- ✓ **Ma la fine ci deve essere: la dimensione educativa di questa nettezza del momento della fine è:**

a partita è bella perché finisce e così se ne può ricominciare un'altra

Quanto tempo impieghiamo a preparare un gioco?

SOLO DOPO GLI 8 ANNI IL BAMBINO CAPISCE PIENAMENTE IL CONCETTO DI TEMPO

NON E' SOLO IL TEMPO LA CAUSA DELL'OBLIO

Occorre procedere con ordine e consequenzialità con i bambini per evitare fenomeni di interferenza cioè che alcuni apprendimenti vengano dimenticati se concomitanti ad apprendimenti molto simili

IL RICORDO E' OSTACOLATO DALLA COMPARSA DI ALTRI RICORDI associati ad eventi che hanno avuto luogo prima

(interferenza proattiva)

o dopo

(interferenza retroattiva)

I BAMBINI RICORDANO LO STATO EMOTIVO VISSUTO, NON GLI ESERCIZI ESEGUITI

QUINDI

IL RICORDO DEVE ESSERE POSITIVO **(GIOCO FINALE: GIOCO AD ALTA MOTIVAZIONE)**

OCCORRE ATTIVARE IL CIRCUITO VIRTUOSO

IL CLIMA DELL'AMBIENTE DI LAVORO E' FONDAMENTALE PER CREARE NEI BAMBINI

MOTIVAZIONE ALL'APPRENDIMENTO

LA MOTIVAZIONE SI CREA ANCHE ATTRAVERSO IL DIVERTIMENTO

L'allievo si diverte se le proposte che si fanno sono all'altezza delle sue abilità e anche se assecondano quel grado di incertezza che fa parte dello sport (non so come andrà a finire la partita) ma...

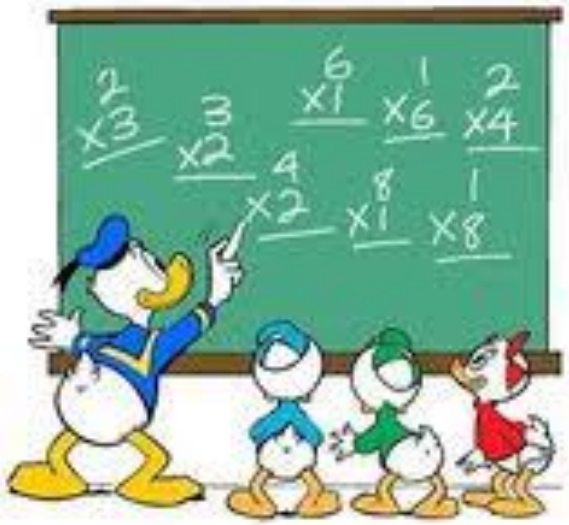
ACCETTO LA SFiDA !

DIVERTIMENTO

Per spostare il grado di abilità sempre più avanti, bisogna fargli fare una cosa che sanno fare e una che non sanno fare

IL <u>DIVERTIMENTO</u> CREA UN CLIMA POSITIVO COSI' COME

LA <u>VALORIZZAZIONE PERSONALE</u>



QUANDO AL BAMBINO SI CHIEDE DI COMPIERE UN'AZIONE DIVERSA DA QUELLA CHE VORREBBE IN QUEL MOMENTO SORGE IL PROBLEMA DELLA

RiCOMPENSA

o

PUNiZiONE

SE IL BAMBINO NON VUOLE COMPIERE UN'AZIONE E L'ADULTO LO MINACCIA CON UNA PUNIZIONE (barriera, strumenti di potere posseduti dall'adulto K. Lewin)

IL BAMBINO VIENE AD AVERE 2 SITUAZIONI A VALENZA NEGATIVA:

- **QUELLA ORIGINARIA**
- **E LA PUNIZIONE**

IL BAMBINO PUO' REAGIRE IN TRE MODI:

1. **Accetta la punizione**
2. **Esegue il compito**
3. **Va' contro la barriera**

ovvero

si mette in lotta con l'adulto

«Lotta» con l'adulto

Se l'ambiente è tale che il bambino deve tener conto frequentemente della minaccia delle punizioni, egli può persistere nella lotta con l'adulto anche al di là della specifica situazione (problema della disciplina tra maestro e allievo quando questi ultimi pongono uno speciale accento sulla loro autorità)

RINFORZO POSITIVO aumenta la risposta ovvero il comportamento desiderato

RINFORZO NEGATIVO:

diminuisce il comportamento, ha la funzione di estinguere un comportamento. Il rinforzo negativo è LA PUNIZIONE

B.F. Skinner (condizionamento operante)

PUNIZIONE

Fa diminuire il comportamento (indesiderato) , ma quando la punizione non si presenta più, il comportamento in questione ritorna.
Induce uno stato di stress, paura, ansia che ha l'effetto di irrigidire gli apprendimenti

LIMITI DELLA PUNIZIONE

- ✓ Può dare risultati solo temporanei
- ✓ Può rendere meno disponibili all'apprendimento

Sembra più efficace per diminuire un comportamento indesiderato, punire molto lievemente e in modo adeguato alla situazione oppure ignorare i comportamenti errati e premiare quelli indesiderati. La ricompensa può essere anche solo verbale basta che sia significativa per la persona

CONFRONTO TRA PUNIZIONE E RICOMPENSA

La ricompensa posta dietro ad un compito ha una valenza positiva, può essere raggiunta solo passando attraverso il compito.
Con la punizione il bambino è circondato da barriere e la minaccia di punizione ha un carattere di costrizione.
Con la ricompensa è più libero; l'unica cosa che non può avere prima di svolgere il compito è la ricompensa. Non c'è costrizione.