basket
volley
calcio
rugby

mini

tennis

GIOCO

insegnante

SPORT

IL GIOCO E L'EDUCAZIONE MOTORIA COME ATTIVITA' DIDATTICA (gioco a scuola)

IL GIOCO - SPORT COME ATTIVITA' DI AVVIAMENTO (extra scuola)

ELEMENTI CARATTERIZZANTI IL GIOCO – SPORT:

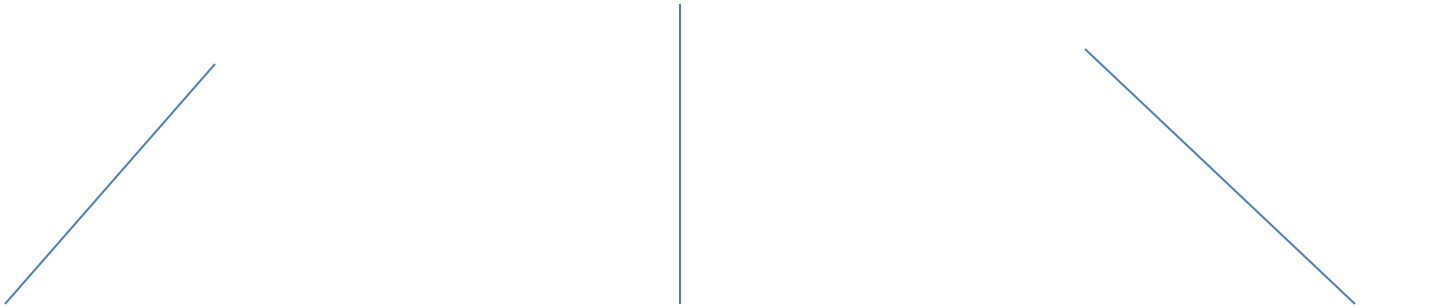
- ✓ REGOLE CODIFICATE
- ✓ ATTREZZI
- ✓ SPAZI
- ✓ AZIONI DI GIOCO

ELEMENTI CARATTERIZZANTI IL GIOCO A SCUOLA:

- ✓ PROGRESSIONE DEI GIOCHI
- ✓ CLASSIFICAZIONE DEI GIOCHI
- ✓ ETA'
- ✓ SPAZI E TEMPO

Età pre-scolare 3-6 anni

Prima età scolare 6-10 anni



6-7 anni

7-8 anni

9-10 anni

6 anni

8 anni

10 anni

Il bambino all'età di 6 anni ha raggiunto il 90-95% delle dimensioni del cervello degli adulti,

ma

la crescita del resto del corpo non è arrivata nemmeno alla metà di quella dell'adulto

Il bambino di 5-6 anni

Aspetto fisico	motricità	Processi cognitivi	affettività	Gioco e moralità
È basso e leggero. Buono l'impulso a muoversi e all'attività fisica	Asimmetria, dominanza funzionale. Scarsa coordinazione. Prima Proceritas 5-7 anni. Migliorano i movimenti e la velocità della corsa. Attività motoria da preferire: schemi motori di base e correttezza dei gesti e delle posture	Pensiero intuitivo, Pensiero pre-operatorio (irreversibile), sincretismo infantile	**Egocentrismo,** realismo, Animismo, artificialismo finalismo, concezione provvidenziale del mondo. Atteggiamento ottimistico e spensieratezza	Gioco individuale (nessuno cerca di vincere l'altro, ognuno gioca solo per divertirsi) e soddisfare il piacere di migliorare le proprie abilità. Moralità eteronoma. Sentimento di obbedienza. Coscienza della regola: "esempio interessante", non ancora coercitiva

Sincretismo : percepire concepire e ragionare mediante schemi globali e non analitici. (vede l'insieme)

Approccio meta cognitivo riflessivo: valorizzare quello che il bambino sa già.

Autorassicurazione: non entreo rassicurazione.

a 5-6 anni il pensiero è legato all'attività motoria: l'azione provoca il pensiero.

Tendenza alla fabulazione: incline ad inventare nel dare delle risposte

Animismo : ogni fenomeno sembra dotato di intenzioni e di movimento (come nel bambino stesso, la vita e il movimento sono spontanei). Ma a 5-6 anni, tutto ciò che ha un'attività è cosciente anche se immobile. E' un orientamento spirituale più che una credenza.

Realismo: il nome è dentro alle cose. A 5-6 anni il bambino non distingue il soggetto dall'oggetto. Quando succederà inizierà il declino dell'egocentrismo (7-8 anni)

la vita delle cose è assimilata ad un'attività, utile all'uomo (visione antropocentrica). Da qui deriva il concetto di

Finalismo: tutte le cose hanno uno scopo e sono vive se fanno qualcosa (il Sole è fatto per scaldarsi e illuminare).

LE COSE E GLI OGGETTI SONO FATTI PER....

Tutto è fatto per l'uomo
Da qui il passaggio a

FATTO DALL'UOMO

Artificialismo : per il bambino di 5-6 anni l'origine delle cose è la loro fabbricazione e tutto è creato dall'uomo.

il bambino di 7-8 anni

Aspetto fisico	motricità	Processi cognitivi	affettività	Gioco e moralità
Buono il controllo del corpo. Elevato l'impulso a muoversi	Esuberanza motoria. inizio Turgor secundo.	Intelligenza rappresentativa .Pensiero operatorio reversibile -appropriazione di abilità e nozioni in modo acritico. Processo di socializzazione nel pensiero	Egocentrismo, realismo, animismo solo per cose in movimento. Buon equilibrio psichico. Inizio del declino dell'egocentrismo dovuto al riconoscimento dell'oggettività del mondo esterno.	Moralità autonoma. Inizia lo stadio della cooperazione, controllo reciproco e uniformazione alla regola. Coscienza della regola : COERCITIVA. Gioco di gruppo e di squadra

il bambino di 9-10 anni

Aspetto fisico	Motricità	Processi cognitivi	affettività	Gioco e moralità
Buone la capacità motorie. Migliore il trofismo muscolare	Progresso della motricità generale e fine. Controllo tonico. Turgor secondo È adatto un lavoro sulla coordinazione generale e su quella speciale.	Stadio delle operazioni concrete. -migliore capacità di concentrazione. -poca capacità di fissare i movimenti appena appresi (se si vuol far ricordare, occorre far ripetere)	Egocentrismo, animismo solo per cose di moto proprio. -Capacità di apprendere quasi al volo. -Stadio del la cooperaziione	Gioco di squadra. Rispetto reciproco, sentimento di giustizia. Volontà. COSCIENZA DELLA REGOLA: STADIO DELLA CODIFICAZIONE DELLA REGOLA.. IL codice delle regole è conosciuto da tutti. Comportamento cooperativo a cui corrisponde la regola dovuta al rispetto reciproco.

età	motricità	Processi cognitivi	Affettività	Gioco e moralità
5/6 anni	Asimmetria, dominanza funzionale. Prima proceritas 5-7 anni. Miglioramento della corsa, velocità e movimenti	Pensiero intuitivo, Pensiero pre-operatorio (irreversibile), sincretismo infantile	Egocentrismo, comportamento motorio a cui corrisponde la regola motoria.	Gioco simbolico. animismo generale, artificialismo, finalismo, concezione provvidenziale del mondo. Moralità eteronoma. Sentimento di obbedienza
7/8 anni	Esuberanza motoria. Inizio turgor II con relativo inizio di stabilità	Intelligenza rappresentativa.P ensiero operatorio reversibile	inizio declino dell'egocentrismo, comportamento egocentrico a cui corrisponde regola unilaterale con costrizione esterna	Moralità autonoma, accettazione delle regole. Gioco di gruppo e di squadra
8/11 anni	Progresso della motricità generale e fine. Controllo tonico. Turgor II	Stadio delle operazioni concrete	Fine dell'egocentrismo, comportamento cooperativo a cui corrisponde la regola dovuta al rispetto reciproco.	Gioco di squadra. Rispetto reciproco, sentimento di giustizia. Volontà

Il bambino in età prescolare 3-5 anni

Motricità	Processi cognitivi	Processi affettivi e gioco
Controlla la deambulazione e la corsa -salta -si arrampica -balla -scivola senza perdere l'equilibrio -fa capriole -esegue movimenti quasi di lancio -sa allontanare o avvicinare una palla con i piedi -presenta una forma di dominanza	- Ha scarsa capacità di concentrazione -È caratterizzato da un pensiero intuitivo, concreto, legato alle esperienze personali --elevata plasticità della corteccia cerebrale- --prevalenza di processi cerebrali di eccitazione rispetto a quelli di inibizione	- Desidera muoversi e giocare - e' curioso --inventa giochi storie e fantastica -- ogni limitazione del gioco ha influenze negative sui suoi apprendimenti - ad una buona maestrìa motoria corrisponde un buon riscontro sociale

Il bambino in età scolare 6-10 anni

Sviluppo fisico	Tolleranza al carico	Metodologia
Apparato locomotore passivo è più "debole " di quello attivo (ms) -Ossa più flessibili e meno resistenti alla trazione e alla pressione --cartilagini di accrescimento non ancora ossificate -- minor capacità di traspirazione --maggior sensibilità ad una temperatura elevata (hanno una inferiore capacità di sudorazione)	Carichi sub massimali che sollecitino in vari modi e non unilateralmente l'apparato locomotore passivo -- presentano un' alta Fc dopo un carico --minore capacità di eliminazione di lattato e di recupero -Carico psico-sociale maggiore: l'influenza dell'ambiente sociale per un bambino è tutto.	Un allenamento troppo duro , cioè anaerobico, non è adatto ad un bambino

Al centro della formazione sportiva in tutta la prima età scolare:

- ✓ **Ampliamento del patrimonio dei movimenti (relativamente facili così da poter essere una buona base di partenza, ma eseguiti in modo corretto fin da subito)**

- ✓ **Miglioramento delle capacità coordinative**

- **Capacità coordinative** mettono l'atleta in condizioni di controllare, regolare, adattare in modo economico e sicuro i movimenti in situazioni stereotipate o imprevedibili.

- **Capacità condizionali** sono deputate a creare condizionamenti, adattamenti ovvero quei processi con i quali l'organismo si adegua dal punto di vista organico e funzionale alle richieste che gli vengono poste

CAPACITA' COORDINATIVE GENERALI:

- ✓ **Apprendimento motorio**
- ✓ **Controllo motorio**
- ✓ **Adattamento e trasformazione**

CAPACITA' COORDINATIVE SPECIALI:

- ✓ Equilibrio
- ✓ Orientamento spaziale
- ✓ Differenziazione
- ✓ Ritmo
- ✓ Reazione
- ✓ Combinazione
- ✓ Trasformazione

DESTREZZA:
DATA DALLE CAPACITA' COORDINATIVE.

CONSISTE NEL SAPER:

Collegare

Avviare

Ordinare

Graduare

Variare

IL PROPRIO STATO O GESTO MOTORIO

PRINCIPIO DI HOTZ:

le capacità coordinative sono un presupposto necessario per l'apprendimento delle abilità e quindi del loro sviluppo. Si trasferiscono da sport a sport mentre quelle speciali no perché c'è di mezzo la tecnica che discrimina la trasferibilità delle capacità coordinative speciali (anche se in sport simili si aiutano tra loro)

Fasi di apprendimento delle capacità coordinative:

- ✓ Coordinazione grezza
- ✓ Coordinazione fine
- ✓ Disponibilità variabile

CAPACITA' DI EQUILIBRIO:

interpretare e modulare le informazioni relative al fenomeno gravitazionale, al fine di assumere l'assetto statico o dinamico migliore alla realizzazione degli obiettivi prefissati.

CAPACITA' DI ORIENTAMENTO SPAZIO-TEMPORALE:

consente di determinare le variazioni spaziali e temporali del corpo in relazione a una superficie, a oggetti e soggetti in movimento

CAPACITA' DI DIFFERENZIAZIONE:

consente di graduare l'impegno neuro muscolare per rendere precisi ed economici i movimenti necessari a realizzare la prestazione motoria

CAPACITA' DI RITMO:

è la capacità di saper organizzare i propri impegni muscolari, secondo un ordine cronologico che consenta la perfetta esecuzione di un'azione motoria (ritmo interno ed esterno)

CAPACITA' DI REAZIONE:

è la capacità da cui dipende l'avvio tempestivo di un'azione motoria in relazione ad un segnale

CAPACITA' DI COMBINAZIONE:

è la capacità di mettere insieme le sequenze motorie di singoli elementi o gesti motori, al fine di ricavarne un atto motorio compiuto, finalizzato e orientato

CAPACITA' DI TRASFORMAZIONE:

è la capacità che consente di apportare modifiche utili di una sequenza o di un comportamento motorio prefissato, sulla base dell'intuizione, della percezione e della previsione del variare delle situazioni. Essa sottende il grado di flessibilità e di plasticità del giocatore.

FASI SENSIBILI DELL'APPRENDIMENTO DELLE CAPACITA' COORDINATIVE

età	5/6	7	8	9	10	11
Lateralità e dominanza						
orientamento						
ritmo						
Capacità di reazione						
equilibrio						
trasformazione						
differenziazione						

All'inizio della prima età scolare è bene lavorare sulla velocità di reazione e sulla rapidità. Per rapidità si intende:

-addestramento alla velocità di reazione

-capacità di accelerazione (sprint 10 mt.)

-alla coordinazione rapida

- non alla resistenza alla rapidità

Classificazione dei giochi secondo lo sviluppo delle capacità coordinative

GIOCHI DI REAZIONE

- ✓ 1, 2, 3, stella !
- ✓ Gli scogli e il mare
- ✓ Staffetta su un fronte
- ✓ Bandiera
- ✓ La giungla
- ✓ La tana
- ✓ Contesa uno contro uno
- ✓ Guardie e ladri
- ✓ Dispari o pari ?
- ✓ Gara di scatti!

GIOCHI PER LOSVILUPPO DELLE CAPACITA' SENSO PERCETTIVE

- ✓ Gioco dell'ordine e disordine
- ✓ Le navi nella nebbia
- ✓ Strega comanda colore
- ✓ I sassi del fiume
- ✓ Senti chi batte?
- ✓ Il vampiro

Sto così...

GIOCHI PER LO SVILUPPO DEGLI SCHEMI MOTORI

- ✓ Toccare e prendere
- ✓ Campo libero
- ✓ «Tipete»
- ✓ Staffetta sul monte
- ✓ Dogeball
- ✓ Palla guerra

GIOCHI DI CONOSCENZA E CONSAPEVOLEZZA CORPOREA

- ✓ C’è all’inglese
- ✓ C’è il lupo nel bosco incantato
- ✓ Un due tre…stella!
- ✓ La rete e i pesci
- ✓ Palla avvelenata

GIOCHI DI ORIENTAMENTO SPAZIO-TEMPORALE

- ✓ La mamma passera
- ✓ L'uomo nero
- ✓ Napoleone alla conquista
- ✓ Burrasca
- ✓ Staffetta nei due sensi
- ✓ L'ago della bussola
- ✓ Rubatesoro
- ✓ Palla base

GIOCHI DI EQUILIBRIO

- ✓ Begastop
- ✓ Tutti su
- ✓ Sosta sui pianeti
- ✓ Il giocatore a terra
- ✓ I camerieri
- ✓ La torre più alta
- ✓ La corsa con i sacchi
- ✓ Staffetta in equilibrio

GIOCHI DI DIFFERENZIAZIONE MOTORIA

- ✓ **Freesbee**
- ✓ **Palla pugno**
- ✓ **Palla elastica leggera**
- ✓ **Corsa dei palloni**
- ✓ **Cinque passaggi**

GIOCHI DI RITMO

- ✓ Rodeo
- ✓ Il traffico
- ✓ Salti in quadrato con la funicella
- ✓ Record di gruppi con la funicella

GIOCHI DI COMBINAZIONE

- ✓ I gatti al palleggio
- ✓ Uno contro tutti
- ✓ Percorso su due capi
- ✓ Palla al capitano
- ✓ Piccola pallamano
- ✓ Staffetta baseball

GIOCHI DI TRASFORMAZIONE MOTORIA

- ✓ I salti sul quadrato
- ✓ Filastrocca con la palla
- ✓ Il torello
- ✓ Il gatto e il topo
- ✓ Cosa esce?
- ✓ La muraglia cinese
- ✓ Il campo minato

GIOCHI DI SOCIALIZZAZIONE

- ✓ I nomi
- ✓ La coppia
- ✓ Le cucce
- ✓ Caccia al tesoro
- ✓ La foto di gruppo
- ✓ La macchina a vapore

GIOCHI DI ESPRESSIVITA' E LINGUAGGIO NON VERBALE

- ✓ **Anacleto**
- ✓ **Le staffette dei mimi**
- ✓ **Le belle statuine**
- ✓ **Chi l'ha detto**
- ✓ **C'era una volta**

L'IMPORTANZA DEI «GIOCHI CHIAVE»