

Per orientare e adattare i giochi alla realtà del nostro gruppo occorre individuare:

- Le funzioni esercitate nel gioco
- Gli scopi, gli obiettivi che vogliamo perseguire, le competenze che scegliamo di aiutare a conquistare
- Le dinamiche sociali attive

LE FUNZIONI DEL GIOCO

A cosa serve un gioco nei bambini?

**Il gioco serve a costruire
COMPETENZE ESPERTE**

LE FUNZIONI DEL GIOCO

- **esploratoria** : i risultati sono casuali **E**
- **esplorativa**: si ricercano quei risultati **e**
- **esercitativa**: le azioni ripetute sono finalizzate **∞**
- **simbolica**: prevede la rappresentazione e l'elaborazione fantastica **S**
- **di costruzione o organizzativa** strutture di gioco più semplici o organizzate in sequenze **C**
- **a regole** è il livello più elevato, la competenza esperta risulta essere l'elaborazione e/o l'esercizio di un modello efficace **R**

LE FINALITA' DEL GIOCO

- Lo sviluppo di competenze**
- L'ampliamento di conoscenze**
- L'estensione del repertorio comportamentale**

LE DINAMICHE SOCIALI DEL GIOCO

DALL'ATTIVITA' INDIVIDUALE FINO A QUELLE DI GRUPPO PIU' COMPLESSE, NELLE QUALI COMPARE L'ADESIONE A UN PROGETTO COMUNE E L'ASSUNZIONE DI RUOLI DI RESPONSABILITA' NEL GRUPPO

GIOCHI IN GRUPPO 3-5 anni

•**GIOCHI DI GRUPPO E COMPARSA DEL GIOCO IN SQUADRA**

6-7 anni

•**GIOCO DI GRUPPO E IN SQUADRA E COMPARSA DEL GIOCO DI SQUADRA** 8 -11 anni

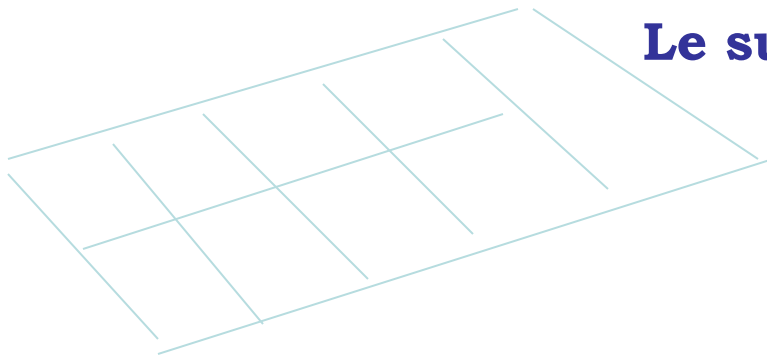
A! GIOCO , STRATEGIA ADATTIVA

**ESISTONO GIOCHI NEI QUALI COMPARE IL
CONFLITTO, LA COMPETIZIONE
L'AGGRESSIVITA' CHE POSSONO
GENERARE ESPERIENZE CON SITUAZIONI
ANSIOGENE**

**Noi non possiamo cancellare paure, ma
imparare a regolarne l'espressione (simulazioni
del gioco in situazioni peggiorative, di stress, di svantaggio)**

I giochi possono avere più funzioni contemporaneamente

Il gioco della “campana” è un percorso simbolico da compiere



Le sue funzioni sono molteplici

C; S; R; ∞

Es.LA PALLACANESTRO (o andare a canestro)

Il gioco della pallacanestro è esercitativo, simbolico e a regole. Metafora dell'attacco e difesa, il conflitto è funzionale al gioco. Il bersaglio è un cesto. E' la ritualizzazione della battaglia tra gruppi. E' un gioco di squadra ad invasione di campo.

Le sue funzioni sono molteplici

S; R; ∞ ; A



COS'E' UN METODO?

E' un **sistema**;

una **strategia** o **tecnica** di insegnamento-apprendimento.

Non è certo una «gabbia» entro la quale far rientrare esercizi o giochi.

IL METODO dovrebbe ESSERE

- ✓ EFFICACE è efficace se garantisce la riuscita dell'insegnamento ovvero se gli allievi diventano più bravi
- ✓ UNIVERSALE se il metodo si costruisce rispettando le leggi della natura dei bambini, allora tutti possono raggiungere dei risultati, nessuno escluso

METODI di APPRENDIMENTO

- **Metodo globale**
 - **Analitico**
- **Apprendimento concentrato**
- **Apprendimento distribuito**

➤ **Metodo globale : prevede un apprendimento globale. Il movimento viene appreso in “toto” per via diretta. Si usa per movimenti semplici nell’infanzia (apprendimento a prima vista)**

➤ **Metodo Analitico: il movimento viene scomposto nei singoli elementi e si procede dal facile al difficile fino all’esecuzione del movimento globale. Deve essere usato quando non è possibile un approccio globale, ed eseguito lentamente con i bambini**

Apprendimento concentrato: è l'apprendimento intensivo, ininterrotto. Si usa all'inizio di un processo di apprendimento motorio grezzo nel quale partecipano gruppi muscolari ed è notevole il numero di tentativi.

Apprendimento distribuito: è un apprendimento che viene interrotto più volte e se supportato da apprendimento concentrato, garantisce una base favorevole all'attivazione dei processi mnemonici nei bambini

**Come si concilia il “PROGETTO DI
LUNGA SCADENZA” con il bisogno
“immediato” di giovani atleti?**

**Un metodo che appare consono a
questa richiesta è dare importanza
in ambito giovanile alla seduta di
allenamento**

**I bambini possono giocare 1-2 h al giorno
senza stancarsi, se ciò che fanno li
diverte; obbligarli ad aderire subito ai
contenuti specifici di uno sport,
aumentare il numero di allenamenti per
ottenere subito risultati è dannoso in
tutti i sensi**

Capacità di carico e di adattamento in età infantile

- ✓ **l'effetto controlaterale di apprendimento** nell'apprendimento sono coinvolte ambedue le metà del cervello. Quindi esso agisce duplicando la memoria. Se ci si esercita quotidianamente si addestra non soltanto la mano che viene allenata, ma anche quella di controllo
- ✓ **Sviluppare una buona coordinazione**
- ✓ **Seguire il principio della multilateralità**

Capacità di carico e di adattamento in età infantile

✓ **sviluppare un'ottima**

coordinazione. Attraverso la rapidità di azioni semplici e complesse, allungamento muscolare e buona efficienza muscolare, mobilità. Evitare gli sforzi brevi e intensi (allenamento lattacido), in quanto rischiano di danneggiare le cellule

Capacità di carico e di adattamento in età infantile

- ✓ **Seguire il principio della multilateralità** si identificano 3 modelli .
 - ✓ **Multilateralità mirata (la più generale preparazione motoria)**
 - ✓ **Multilateralità orientata (la meno generale, in quanto riferita agli schemi motori e alle abilità più significative per la propria disciplina**
 - ✓ **Multilateralità estensiva (la più comune, quella che prende dalle varie discipline sportive le abilità più significative)**

L'accelerazione e il ritardo dello sviluppo in età infantile e giovanile

La capacità di prestazione sportiva è maggiore nei soggetti con sviluppo accelerato o normale rispetto ai soggetti con sviluppo ritardato.

Sono migliori:

- **La capacità aerobica**
- **La capacità di recupero**
 - **La forza**
 - **La rapidità**
- **Non le capacità coordinative**

L'accelerazione e il ritardo dello sviluppo in età infantile e giovanile

Nei soggetti con sviluppo ritardato le qualità necessarie crescono lentamente e quando diventano maturi i loro successi sportivi sono più elevati e più stabili.

IL METODO EFFICACE

L'insegnante, il preparatore fisico o il tecnico rispetto ad uno stesso oggetto di insegnamento

- **All'inizio facilita**
- **Poi stabilizza e consolida**
- **Infine complica.** Propone il gioco con una complicità.

**Questa evoluzione del gioco e
dell'esercizio porta
inizialmente ad un
miglioramento della destrezza (**
data dall'insieme di tutte le capacità
coordinative)

Poi ad un aumento della destrezza
fine data dalla continua e varia
combinazione di braccia e gambe

**Infine ad un esercizio di resistenza
speciale e disponibilità variabile.**

IL METODO UNIVERSALE

L'apprendimento del bambino riguarda la sua **totalità**. «Non c'è momento in cui il processo di insegnamento non impegni **l'intera persona**. Quindi l'insegnamento non può prescindere dalla totalità della persona e dalla **totalità dell'ambiente sociale** in cui essa si colloca.» R. Laporta

NUOVE DIDATTICHE

COOPERATIVE LEARNING

EDUCAZIONE TRA PARI

MEDIA TEACHING

SIMULAZIONE

.....



COOPERATIVE LEARNING

La progettualità del lavoro

differenzia

*il cooperative learning dal lavoro di gruppo propriamente detto.
Progettualità in ambito sportivo è la scelta di una strategia di azioni e di gioco*



COOPERATIVE LEARNING

Apprendere in gruppi di lavoro porta ad un atteggiamento cooperativo e dialogico.

I gruppi possono essere:

- ✓ **Formali:** sono gruppi formati per un tempo variabile, da poche ore fino a poche settimane. Si mantengono fino all'esaurimento del compito assegnato. Quindi vengono attivati proprio per la costruzione di un compito
- ✓ **Informali** possono durare anche pochi minuti: formazione squadre, allestimento percorso, riordino materiale ginnico...
- ✓ **gruppi di base** gruppi durevoli con lo scopo di condividere un determinato percorso e attivarsi secondo compiti via via assegnati.

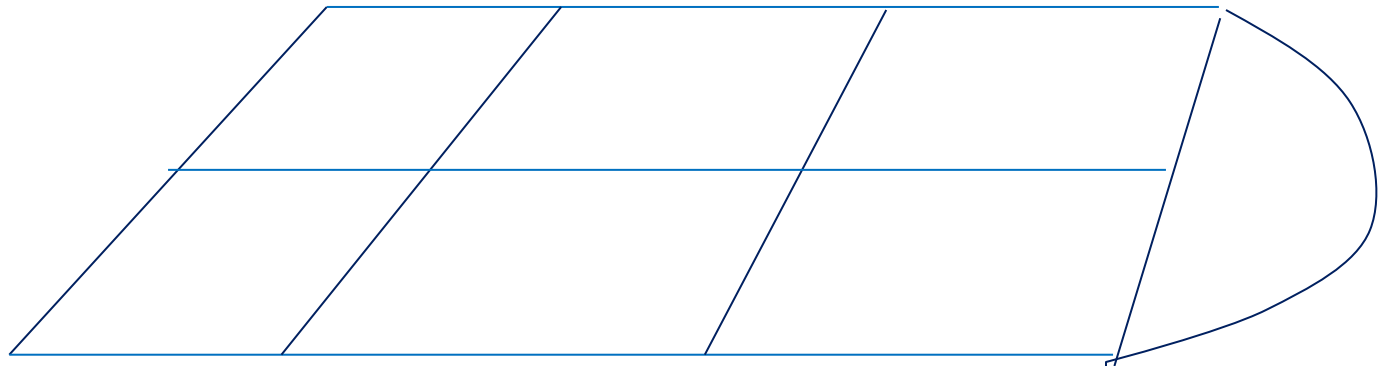
COOPERATIVE LEARNING perché i giochi tradizionali di solito erano di gruppo?

- **Era difficile che una palla o un gioco che un tempo era una rarità , venisse goduto in solitudine**
- **La compagnia si scioglieva e si formava intorno a questi leader provvisori (i proprietari dei giochi, della palla...); nucleo stabile e aggregati saltuari che dovevano pagare lo scotto dell'accettazione**
- **Il gruppo di gioco serviva anche ad imparare dai più grandi o dai coetanei quegli aspetti della vita nascosta che nessuno aveva il coraggio di chiedere alla maestra o ai genitori**

COOPERATIVE LEARNING perché i giochi tradizionali di solito erano di gruppo?

Le CONTE. Nessun gioco incominciava o incomincia senza conta o sorteggio.

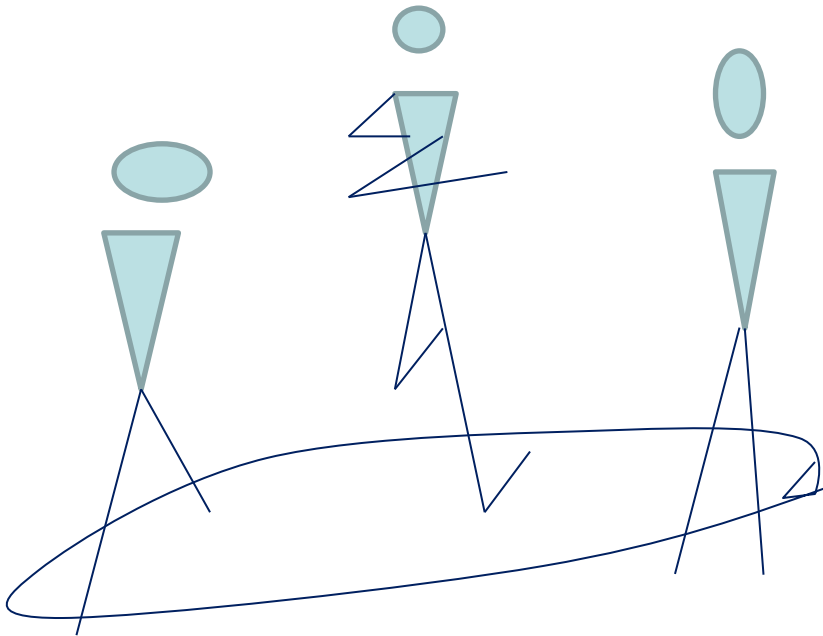
Poi il primo sorteggiato, comincia il percorso della «settimana»... con tutte le variazioni del disegno possibili



a renderlo più difficile

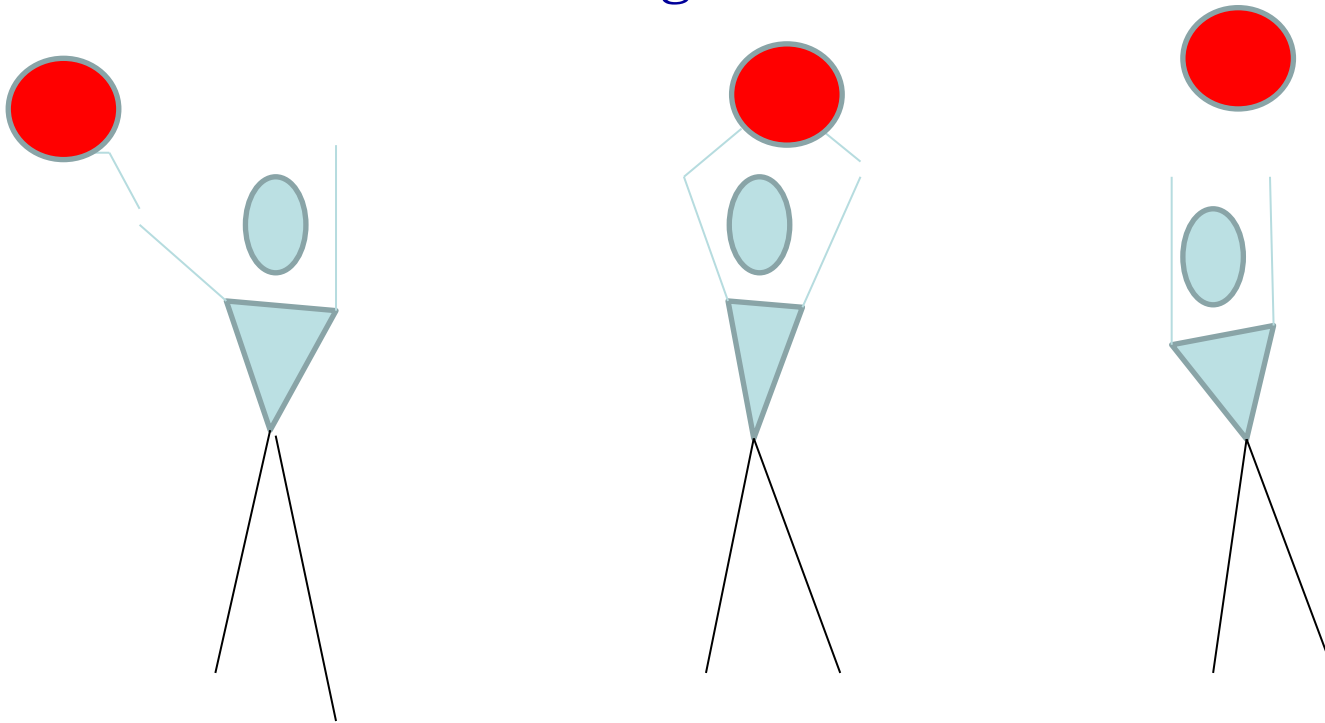
COOPERATIVE LEARNING

«Elastico», creatività, consequenzialità, capacità di salto, forza.



COOPERATIVE LEARNING anche in attività individuali, è bene creare situazioni di gruppo

«**La palla solitaria**» lanciare la palla secondo una sequenza di 10 lanci stabiliti e provare a ripeterli più volte di seguito senza errori



COOPERATIVE LEARNING perché i giochi tradizionali di solito erano di gruppo?

- ✓ **Giochi tradizionali e di gruppo**
 - ✓ **La campana**
 - ✓ **L'elastico**
- ✓ **Lanci al muro con la filastrocca**
 - ✓ **«le zattere»**
- ✓ **Le traslocazioni alla spalliera**
 - ✓ **Caccia al tesoro**
 - ✓ **Pollicino**
 - ✓ **Orienteering**

COOPERATIVE LEARNING

«Pollicino» parte per primo e ogni 5mt lascia un segno per terra (un sassolino, un segno con il gesso, una lanterna), creando anche ogni tanto FALSE PISTE (sassolini diversi dagli altri, segni con il gesso di un altro colore). Poi si nasconde. Dopo un minuto partono gli altri che hanno lo scopo di trovare dove si è nascosto «Pollicino». Se i giocatori sono numerosi, si fanno partire diversi «Pollicino» con segnali differenti

COOPERATIVE LEARNING

«Orienteering»

La corsa all'orientamento è uno sport in cui un concorrente percorre nel minor tempo possibile una sequenza di punti di controllo con il solo aiuto di carta e bussola.

Si può incominciare ad insegnare l'orienteering a 8-10 anni

ORIENTEERING

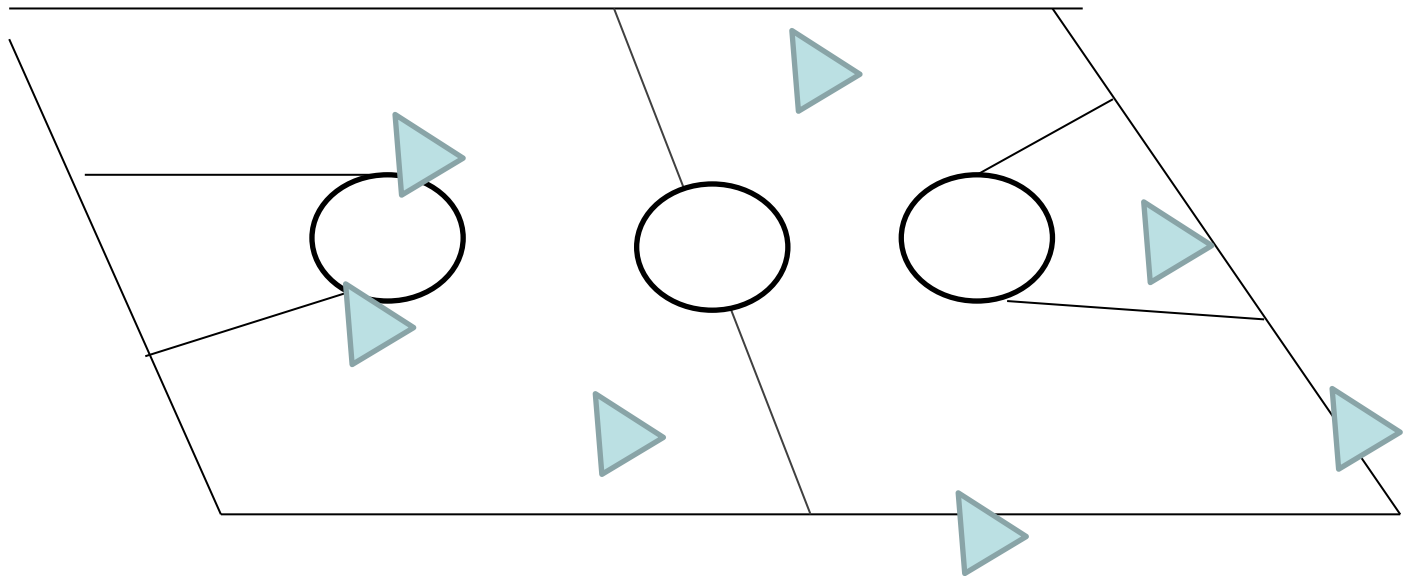
OBIETTIVI DISCIPLINARI

- ✓ **Consolidamento degli schemi motori di base :**
correre in salita, in discesa, in costa, su terreno sconnesso o molle, correre superando ostacoli , saltare e balzare, schivare e cambiare direzione, arrestarsi, rotolare...
- ✓ **Equilibrio dinamico**
- ✓ **Coordinazione occhio-piede** posare il piede su piccole basi
- ✓ **Attività in ambiente naturale** parchi, zone rurali, boschi
- ✓ **Avviamento alla pratica sportiva: orienteering**

ORIENTEERING

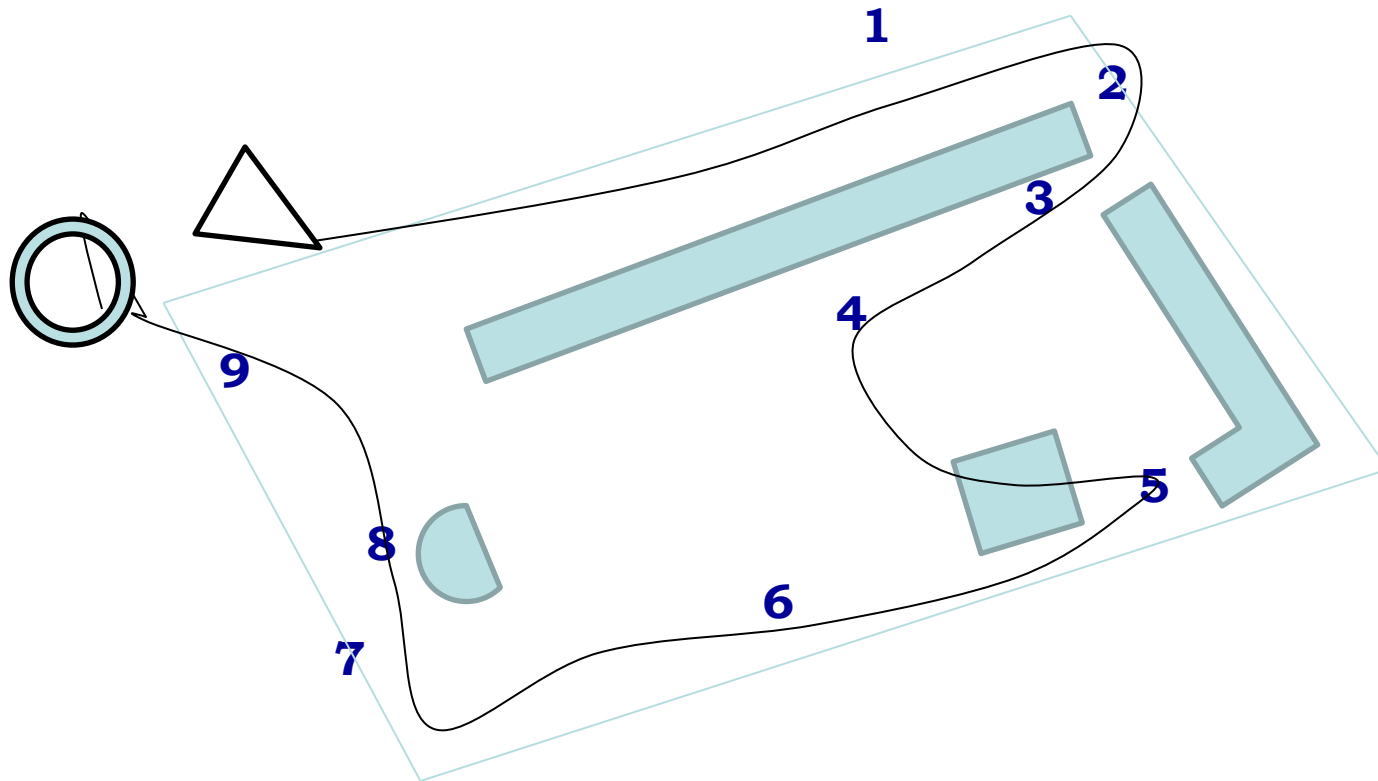
Tipologie di esercizi e giochi di orienteering

- a. Con la cartina non segnata cercare la lanterna in campo e riportare la sigla o simbolo scritto dietro alla lanterna, sulla propria cartina.



Tipologie di esercizi e giochi di orienteering

b. Con la cartina segnata di lanterne e percorso obbligato, riportare sulla propria cartina le sigle o sillabe che man mano si trovano dietro ad ogni lanterna. Dovrà comparire, ad esempio, una frase



ORIENTEERING

Altri ambienti per l'orienteering sono:

- ✓ **Palestra**
- ✓ **Giardino**
- ✓ **Piccoli parchi cittadini**
- ✓ **Ambienti naturali più ampi**



LA BUSSOLA DEL BRAVO INSEGNANTE

1. Stabilire gli obiettivi e/o i mezzi insieme agli allievi
2. Riassumere e individuare gli elementi più importanti di un gesto.(dire poche cose e ripeterle tante volte)
3. Riconoscere l'impegno
4. Impostare i lavori in forma autonoma (es. un riscaldamento del corpo)
5. Condividere la corporeità. Utilizzare anche le rappresentazioni non linguistiche
6. Identificare somiglianze e differenze (combinazione e trasformazione motoria)
7. Formare efficacemente i gruppi di allenamento e di lavoro
8. Favorire domande e dialogo
9. Sostenere un insegnamento SIGNIFICATIVO e AUTONOMO

1) FORMULARE GLI OBIETTIVI e/o I MEZZI INSIEME AGLI ALLIEVI

- ✓ Agisce sulla persistenza dell'apprendimento
- ✓ Aiuta a motivare

1) FORMULARE GLI OBIETTIVI INSIEME AGLI ALLIEVI

- **Partecipando alla formulazione degli obiettivi**
- **Scegliendo i mezzi da usare per raggiungerli**

È dimostrato che diventa più stabile l'apprendimento di chi sceglie gli esercizi e i mezzi da usare per imparare un'abilità (es. capovolta avanti) di chi esegue gli esercizi con i mezzi pensati da altri. In uno studio fatto su due gruppi, il primo sceglieva gli obiettivi e i mezzi per raggiungerli, l'altro quelli pensati dall'altro gruppo)

Sono risultati più competenti gli allievi coinvolti nella fase progettuale e nella scelta dei mezzi, rispetto agli altri

1) FORMULARE GLI OBIETTIVI e/o I MEZZI INSIEME AGLI ALLIEVI

GLI APPRENDIMENTI BASATI SULLA
QUALITA'
RISULTANO ESSERE PIU' DURATURI
DI QUELLI BASATI SULLA
QUANTITA'

4)IMPOSTARE I LAVORI IN FORMA AUTONOMA

- LA GESTIONE DEL PROPRIO ATTREZZO SPORTIVO
- LA PREPARAZIONE DEL CAMPO DI GIOCO
- LA TENUTA
- IL RISCALDAMENTO NELLA FASE DI ATTIVAZIONE
- IL RIPRISTINO DELLA SITUAZIONE, OGNI VOLTA PRIMA DI LASCIARE IL CAMPO

5) CORPOREITA' E COMUNICAZIONE

- ✓ SE IL MAESTRO E' *SUDATO*, LO E' ANCHE L'ALLIEVO sennò non c'è equilibrio; uno dei due ha lavorato meno.
- ✓ MIGLIORARE LA CAPACITA' DI OSSERVARE IL PROPRIO ALLIEVO AL FINE DI INDIVIDUARE QUALE CANALE DI RICEZIONE DEL MESSAGGIO ADOPERA (*visivo, auditivo o cinestesico?*); QUANTO COMPRENDE; COSA CHIEDE; QUANDO SI STANCA.

6) IDENTIFICARE SOMIGLIANZE E DIFFERENZE

- ✓ NELLO SPORT è LA CAPACITA' DI ADATTARE LE ABILITA' MOTORIE APPRESE, ALLE VARIE SITUAZIONI TECNICHE O TATTICHE
- ✓ E VICEVERSA, E' LA CAPACITA' DI "RICONOSCERE" UN MOVIMENTO GIA' NOTO ED APPRESO ALL'INTERNO DI UNA NUOVA ABILITA' E UTILIZZARLO IN UN ALTRO CONTESTO

7) FORMARE EFFICACEMENTE I GRUPPI DI ALLENAMENTO E DI LAVORO

- ✓ COOPERATIVE LEARNING educare la squadra; educare l'individuo al senso di responsabilità
- ✓ GLI SPORT INDIVIDUALI POTENZIALMENTE CREANO SITUAZIONI DI STRESS MAGGIORI DI QUELLI DI SQUADRA. Anche negli sport individuali, creare situazioni di gruppo. Facilitano l'apprendimento.

8) FAVORIRE DOMANDE E DIALOGO

Occorre

- ✓ Imparare ad esprimersi
- ✓ Farlo in modo costante, metodico e chiaro (una validissima domanda è “*da 0 a 10 quanto ti senti...*”)
- ✓ aiutare gli allievi a prendere consapevolezza delle proprie possibilità
- ✓ Dialogare sul concetto di competenza
- ✓ Verificare se hanno capito(i bambini non chiedono *cosa vuol dire* per tutta la fase dell’egocentrisimo- Piaget-)
- ✓ Divertirsi . Cosa significa a seconda delle età?

9) FAVORIRE UN APPRENDIMENTO SIGNIFICATIVO, CRITICO, AUTONOMO

Intenzionalità educativa:

Ogni cosa che facciamo fare deve
avere un obiettivo, non deve essere
pura abilità pragmatica