

# Progetto di Educazione Motoria **"EDUCARE GIOCANDO"**

## **Introduzione**

I programmi della Scuola Elementare che prevedono l'Educazione Motoria come attività curricolare, pongono l'educatore di fronte alla necessità di scegliere un'attività che possa essere praticata da **TUTTI** i suoi alunni.

I mezzi di comunicazione di massa, Televisione e Stampa in particolare, offrono spesso una visione distorta della pratica sportiva. L'enfasi con cui viene sottolineata una vittoria, il dramma che accompagna una sconfitta, determinano nell'opinione pubblica un atteggiamento sbagliato nei confronti dello sport.

L'opinione pubblica siamo noi. Dobbiamo essere capaci di saper decifrare certi tipi di messaggi, filtrarli, per trasmettere ai nostri figli, agli studenti, ai piccoli atleti i giusti valori dello sport senza inquinarli con la retorica straripante ed invadente dei mass-media.

Il bambino non è un piccolo uomo.

Questo progetto vuole dimostrare che una corretta proposta motoria in età evolutiva non può prescindere da un'adeguata conoscenza delle caratteristiche fisiologiche e delle leggi biologiche dell'accrescimento; non può prescindere da un metodo didattico che tenga conto delle reali esigenze dei bambini, veri soggetti dell'educazione.

In questo senso diventa centrale il rapporto educatore-allievo, le loro modalità di comunicazione, i reciproci feedback.

Tali meccanismi di comunicazione, così delicati, poggiati su fragili equilibri necessitano dunque di persone altamente preparate, consapevoli del loro ruolo e delle responsabilità che si assumono.

Fondamentale è la loro capacità di staccarsi dal sé e di "entrare" nell'altro (empatia) carpandone le esigenze, i desideri.

Spesso e volentieri, riguardo all'educazione motoria e allo sport giovanile in genere, si è delegato personaggi che poco o niente avevano in comune con i bambini cui interagivano. Si è preferito chiudere un occhio, talvolta entrambi, anche per ragioni di bilancio. E' un pessimo modo di intendere l'educazione. Scientificità, professionalità, conoscenza, passione motivazione, formazione, programmazione devono essere sempre ben presenti in chi crede in un armonico sviluppo dei giovani, sportivi e no.

Quando si inizia un programma educativo con dei bambini bisogna porci dei fini a cui si intende arrivare alla fine del nostro operato. Queste finalità si suddividono in due sistemi diversi di educare:

1. **EDUCARE IL MOVIMENTO** che riguarda l'area morfologico- funzionale con la quale si cerca di raggiungere i seguenti obiettivi:

- ✓ favorire lo sviluppo di:
  - **capacità senso-percettive**
  - **schemi motori**
  - **schemi posturali**
  
- ✓ sviluppare le capacità:
  - **coordinative**
  - **condizionali**
  
- ✓ favorire l'apprendimento: - **abilità motorie ( generali e specifiche)**

**2. EDUCARE ATTRAVERSO IL MOVIMENTO** riguardante le aree affettive cognitive-relazionali ed ha come obiettivo:

- **AREA AFFETTIVA** favorire il controllo dell'emotività;
- **AREA COGNITIVA** stimolare le capacità di iniziativa e di risoluzione dei problemi;
- **AREA SOCIALE** sviluppare coerenti comportamenti relazionali

### **Caratteristiche dell'attività**

#### ***Forma ludica:***

Il bambino ha un modo di capire e di imparare e strutture biochimiche e nervose diverse da quelle dell'adulto. L'adulto dispone della logica e del pensiero astratto e usa quasi solo la logica verbale, che è lenta, analitica e ripetitiva, mentre il bambino coglie l'immediatezza, "colora" gli stimoli con le emozioni, è curioso nei confronti di ciò che colgono i sensi e agisce per lo più seguendo un desiderio o un bisogno.

Fino a 8-10 anni, infatti, reagisce solo a ciò che è reale, concreto, presente e appaga subito. Trova stimolo nel piacere, nella verifica delle proprie abilità, nel sentirsi più adeguato e, quindi, impara solo attraverso il gioco e l'interesse immediato.

Non risponde invece alle attese troppo lunghe o a sentimenti, quali il senso del dovere o il gusto di imparare, la stima o la responsabilità e non possiede le motivazioni per interpretare il gioco come lavoro.

E' facile quindi capire come non dobbiamo pensare a stimoli e sollecitazioni, ma a condizioni di libertà, di iniziativa e creatività da esercitare dentro poche, ma chiare regole. Il bambino ha bisogno di imparare a creare da solo senza qualcuno che gli dia le soluzioni o gli precluda la possibilità di sperimentarsi, di sbagliare per imparare a correggersi. Che deve pensare e decidere e che ci deve "provare" anche quando non è sicuro di farcela. In definitiva, ha bisogno di scoprire tutte le qualità e le potenzialità di cui dispone per preparare la propria autonomia.

#### ***Forma variata:***

le attività che presentano molteplicità e variabilità di situazioni consentono una partecipazione personale al gioco, secondo il proprio sviluppo motorio. Le proposte dovranno quindi essere flessibili, soprattutto in alcune regole, e adeguate agli obiettivi educativi e didattici.

### **Elementi Essenziali**

- ✓ Proporre un'attività motoria con personale altamente qualificato;
- ✓ Motivare e stimolare gli alunni creando il giusto clima psicologico;
- ✓ Proporre attività unicamente ludico-motoria-formativa (1° ciclo scuola elementare);
- ✓ Proporre diversi giochi sport (soprattutto nel 2° ciclo scuola elementare);
- ✓ Confronti finali tra le varie classi della scuola.

### **Obiettivi del Progetto**

1. Proporre l'educazione motoria nella scuola elementare
2. Sviluppare ulteriormente l'apprendimento grazie all'educazione motoria
3. Stimolare e sviluppare la socializzazione
4. Stimolare e sviluppare la collaborazione
5. Ricontrare e valutare eventuali paramorfismi o dismorfismi negli allievi
6. Avvicinare i bambini allo sport

### ***Obiettivi da perseguire 6-8 anni***

- ✓ Percezione, conoscenza e coscienza del corpo: si favorisce in tal modo la graduale costruzione dello schema corporeo, inteso come rappresentazione dell'immagine del corpo nei suoi diversi aspetti, globale e segmentario, statico e dinamico. In tutto ciò si integrano perfettamente gli aspetti relazionali, emotivi, affettivi e di motivazione per una completa consapevolezza corporea;
- ✓ Coordinazione oculo-manuale e segmentaria: la manipolazione permetterà una corretta affermazione della lateralità nonché la dominanza emisferica, favorendo la regolarità, la precisione, la fluidità dei gesti motori;
- ✓ Organizzazione spazio-temporale: è la base delle capacità coordinative. Consiste nel programmare ed attuare attività che concorreranno alla progressiva costruzione ed organizzazione dello spazio, fisico - geometrico e relazionale, oltre ad iniziare il processo cognitivo inerente alla successione temporale;
- ✓ Coordinazione dinamica generale: è quella che integra le capacità coordinative, controllando il movimento ed arricchendo la motricità del bambino.

### ***Obiettivi da perseguire 9 - 10 anni***

- ✓ Miglioramento dei prerequisiti strutturali;
- ✓ Acquisizione di nuovi schemi motori di base e consolidamento di quelli già posseduti, riferendosi alle principali abilità motorie (correre, saltare, prendere, lanciare, colpire bersagli, tirare, spingere, arrampicarsi, eseguire le più svariate andature) secondo le più diverse variabili, condizioni e modalità esecutive, in riferimento anche ai gesti tecnici di vari sport. In questo ambito è da intendersi come obiettivo l'incremento dei prerequisiti funzionali (o capacità coordinative: di associazione motoria, di creatività motoria, di apprendimento motorio);
- ✓ Capacità di utilizzare la motricità e le espressioni corporee come linguaggio, sia per quanto riguarda la loro comprensione (canale ricettivo) che di codificazione e produzione (canale espressivo - comunicativo);
- ✓ Attività motoria all'aria aperta affinché gli alunni abbiano un corretto e produttivo rapporto con l'ambiente naturale e non, in funzione di un complessivo miglioramento della qualità della vita;
- ✓ Avviamento alla pratica sportiva intesa sia come introduzione delle azioni tecniche e dei concetti di strategia e tattica specifici, che come acquisizione del senso di competizione entro i termini di un confronto leale, corretto, rispettoso (fair play) con se stessi e con l'avversario/amico in prospettiva anche del ruolo situazionale di spettatori di competizioni di qualunque livello, o del ruolo di giudice-arbitro al fine di affinare l'attenzione, la volontà di oggettività, la serenità di giudizio e la capacità decisionale;

## **Metodologia**

L'esercizio è il mezzo tramite il quale l'educatore può mettere ogni bambino in condizione di costruire, trasformare, affinare il suo bagaglio motorio. Ciò che importa non è tanto l'esecuzione perfetta, quanto il modo in cui il bambino vive la situazione e le nozioni che si sprigionano attraverso un'azione. Per l'educatore il gioco è il punto di partenza immediato, uno strumento specifico, con il cui aiuto si sforza di considerare, formare ed educare il bambino nella sua totalità. Quindi l'utilità e l'efficacia degli innumerevoli giochi utilizzabili deve essere decisa in base alle necessità ed ai bisogni del bambino ed al contributo che possono dare al suo sviluppo. A tal fine si possono elaborare una serie di esercizi corrispondenti che non possono comunque essere imposti agli allievi. L'educatore grazie alla propria esperienza, adatterà questi esercizi ai bisogni degli allievi tenendo conto sia dell'età che delle loro reali possibilità di comprensione. Il ruolo dell'educatore non è quello di amministrare in modo direttivo gli esercizi descritti, ma, tenuto conto dei problemi particolari posti dal gruppo dei bambini, di scegliere i mezzi educativi più efficaci. E' importante sottolineare il fatto che se l'esercizio è percepito dal bambino come una costrizione, non permette lo sviluppo della sua personalità. Dobbiamo allora evitare l'atteggiamento "direttivo" che intralcia lo sviluppo del bambino e lo rende dipendente. Perché un esercizio sia efficace l'educatore deve prestare molta attenzione a tutti i fattori fondamentali per l'elaborazione dell'esercizio:

1. avere un'ottima conoscenza del gruppo e dei singoli soggetti con i quali dovrà lavorare e quindi conoscere il livello motorio raggiunto dai bambini fino a quel momento e quindi un'ottima capacità di valutazione;
2. avere a disposizione il materiale didattico (attrezzi) e saperlo utilizzare;
3. variare frequentemente gli esercizi proposti affinché i bambini possano ricercare continuamente nuove soluzioni e quindi motivarli;
4. proporre sempre esercitazioni sotto forma di gioco, mai analitica e noiosa;
5. adattare sempre l'esercizio ai bambini e non viceversa;
6. essere in grado di correggere o modificare un esercizio durante il suo svolgimento;
7. sapere utilizzare gli spazi e dare il giusto ritmo;
8. trovare e proporre continuamente varianti all'esercizio base.

## **Dettagli Operativi**

- ✓ Il progetto prevede un programma continuativo che si sviluppa per un periodo di tempo preventivamente concordato con la scuola;
- ✓ L'intervento è indirizzato a tutti gli alunni frequentanti le classi dalla 1° alla 5° elementare in tutte le sezioni;
- ✓ Si terranno lezioni di 1 ora alla settimana per ogni gruppo-classe seguite da n° 1 educatore affiancati dagli insegnanti di classe;
- ✓ Gli interventi sono coordinati (stabiliti ed eseguiti) in collaborazione con gli insegnanti del plesso scolastico che sono presenti durante le lezioni;
- ✓ Le lezioni sono inserite durante l'orario scolastico (solo mattina) seguendo un programma stabilito con la Direzione;

Enrica Mazza