

## “IL GIOCO MOTORIO COME BASE PER LO SVILUPPO ARMONICO DEL BAMBINO”

### **Materiale didattico per la scuola primaria**

A cura della prof.Emiliana Polini (Napoli)

Coordinamento prof. Cinzia Delisi (Roma)

### **IL GIOCO MOTORIO**

Il gioco è la principale attività del bambino nella sua prima infanzia. Esso non ha finalità utilitaristiche ed è un fenomeno spontaneo.

Il gioco<sup>1</sup> rappresenta per il bambino non solo ciò che nell'uomo è l'attività cosciente, bensì anche una gamma estesa di manifestazioni della vita infantile quali, la curiosità, la combattività, l'imitazione.

Il gioco, quindi, è un fenomeno essenzialmente umano che si manifesta con attività originate da un bisogno naturale di operare, di cimentarsi, di affrontare difficoltà, di riuscire a compiere determinate imprese, di contrapporsi al proprio simile, di superare con la tenacia o con l'astuzia o con qualità motorie ostacoli o quant'altro possa costituire un obiettivo ambito o piacevole o difficile o fantasioso.

Sotto il profilo motorio, il gioco rappresenta un mezzo di ginnastica spontanea, libera da schemi precisati, con un forte potenziale educativo.

### **IL VALORE PSICO-PEDAGOGICO DEL GIOCO MOTORIO**

Il gioco è educativo per una serie di motivi e di caratteristiche:

1. attraverso l'esercizio ludico il bambino esprime gli impulsi e i moti del suo animo in un ambiente psicologicamente libero;
2. esso è di grande utilità pedagogica perché dà all'alunno la possibilità di estrinsecare e di far esplodere le sue energie e quindi assolve funzione di riequilibratore delle condizioni biologiche;
3. permette di rivelare le inclinazioni temperamentali e quindi la natura psicologica dei fanciulli, dando all'educatore la possibilità di interventi opportuni e adeguati al loro comportamento;
4. fondamentalmente esso è costituito da attività piacevoli, ricercate e attese e quindi, se fatto bene, nel momento propizio, allenta la tensione e la noia e come tale può essere educativo;
5. è spesso un rilevante attivatore delle grandi funzioni dell'organismo e, come tale, assume un contenuto di educazione igienica.

Per tutti questi motivi il gioco rientra pienamente nel quadro delle attività impiegate al fine di concorrere all'educazione.

### **IL BAMBINO E IL SUO CORPO**

Il bambino che gioca affina le sue qualità psichiche perché nelle attività ludiche egli orienta le sue azioni verso una determinata finalizzazione o verso campi dominati dalla fantasia creativa. Si genera un maggior impegno dell'intelligenza, dell'attenzione, del pensiero e della volontà, il che concorre a migliorare tali qualità della mente.

Il bambino, poi, nell'esplicazione del gioco collettivo (il gioco è incompleto e carente se non è collettivo) trova nei compagni una rispondenza che nasce dalle affinità fisiche e psichiche.

I giochi, oltre a migliorare la struttura fisiologica del bambino, perfezionano la psicomotricità e naturalmente, assieme al sistema nervoso motore, interessano anche il sistema muscolare e quello articolare.

E' così che i giochi, nella loro multiforme varietà, coltivano, affinano e perfezionano le qualità dominanti quali sono di volta in volta la velocità, la coordinazione, la prontezza, la destrezza, l'abilità, i riflessi, la resistenza, le dissociazioni, ecc...

---

<sup>1</sup> Esistono numerose classificazioni dei giochi in base alle loro caratteristiche. Ad es., in rapporto al loro contenuto, i giochi sono stati distinti in *funzionali*: compaiono fin dal primo anno di vita e favoriscono lo sviluppo e l'esercizio di una funzione; *immaginativi o simbolici*: il bambino svolge dei ruoli immaginari; *recettivi*: basati sull'osservazione e l'ascolto; *costruttivi*: che si servono di forme sempre più differenziate (costruire torri, disegno, manipolazione di materiali ecc.). (Dizionario di psicologia, 1986)

Si può affermare che il gioco è un grande mezzo ortogenetico e auxologico, cioè un mezzo per favorire la normale crescita dei ragazzi. Sotto il profilo pedagogico esso è scuola di creatività e di formazione ai valori. Nel gioco il bambino produce, esprime e applica qualcosa di assolutamente personale, qualcosa di continuamente nuovo, che manifesta con la sua notorietà, il suo animo, il suo sentire, il suo lavoro costruttivo, la sua personalità.

### LINGUAGGIO NON VERBALE

L'utilizzo di espressioni e azioni motorie permette efficaci forme di comunicazione non verbale che consistono in una serie di segnali sociali che hanno pressappoco gli stessi significati sia per l'emittente che per il ricevente. Mentre la comunicazione verbale trasmette informazioni principalmente sul piano dei contenuti, quella non-verbale si serve di mezzi diversi. "Del registro non verbale fanno parte tutti quegli elementi comunicativi diversi dal linguaggio articolato che usiamo per chiarire rapporti reciproci, per sottolineare discorsi, per creare intimità, per raggiungere l'interlocutore sul piano emotivo: *gesti*, come quelli per l'affermazione e la negazione, gesti di richiamo ecc.; *espressioni*, come il sorriso, il riso, il riconoscimento, il pianto; *posture* (posizioni del corpo): aperte, chiuse, tese, rilassate ecc.; *movimenti e azioni*: afferrare qualcuno per il braccio, accarezzare, colpire, guardare ecc.; *atteggiamenti*: stare seduti, in piedi; *distanze*: stare vicini per esprimere intimità, usare una scrivania per marcare le differenze ecc; *intonazioni della voce*; *odori*; *impronte*; *grafie*; *segni tracciati sul corpo*; *abbigliamento* e così via" (da U.Volli, 1994). I segnali non verbali possono "1. Sostituire il linguaggio: scuotere il capo significa negazione, nella maggior parte dei paesi, ma è meno *definita* del **no** verbale (...); 2. Accompagnare il linguaggio: sarebbe molto scortese non guardare il partner durante una conversazione, ma anche poco amichevole fissarlo intensamente. (...); 3. Costituire un'azione autonoma, ad es. nello sport nella scherma, l'attacco viene non soltanto simulato ma anche effettuato; 4. essere un segnale standardizzato : il vigile che interrompe il traffico (...)" (Atlante di Psicologia, '95)

### ESPRESSIVITA' CORPOREA

Per quanto si riferisce al **linguaggio corporeo**, ovvero ai messaggi che possono essere trasmessi con il corpo, vanno segnalati principalmente: le *posture*: ad es. ci sono molti modi di stare seduti o in piedi e ogni posa può suggerire stati d'animo diversi; i *movimenti del corpo o di singole parti del corpo* : correndo, saltando, ballando si può esprimere gioia o impazienza; i *gesti*: alcuni si esprimono con gesti larghi e lenti, altri brevi e rapidi, chi ricorre a gesti automatici e apparentemente privi di significato per esprimere le proprie sensazioni; la *mimica*: il viso cambia espressione attraverso i movimenti degli occhi, della bocca del naso. ( Pedagogia, 1974). Il linguaggio corporeo è dunque un modo per comunicare con gli altri integrando o sottolineando aspetti diversi della comunicazione verbale.

Rappresenta la capacità di comunicare agli altri, ma anche a se stessi, stati d'animo, sentimenti ed un proprio mondo interiore attraverso il movimento del proprio corpo. L'unione del linguaggio corporeo con quello verbale, musicale e iconico favoriscono la completezza della comunicazione e dell'espressione di sentimenti e sono alla base della danza, della drammatizzazione, del mimo. I linguaggi si intrecciano rafforzando l'efficacia comunicativa.

In ambito scolastico, queste combinazioni di linguaggi permettono all'alunno di svolgere un ruolo attivo nel miglioramento delle proprie capacità espressive e nella comprensione dei diversi codici espressivi.

### CORPO – MOVIMENTO - SALUTE

La corporeità resta incomprensibile se non si considerano contemporaneamente i diversi aspetti della personalità, affettivi, cognitivi, relazionali; per questo motivo i procedimenti didattici devono prevedere un'attività ludico-motoria organizzata e programmata in modo tale da poter favorire un sviluppo equilibrato del bambino

SCHEMA CORPOREO: l'immagine complessiva che ognuno ha di sé. Per **immagine del corpo umano** si intende "il quadro mentale che ci facciamo del nostro corpo, vale a dire il modo in cui il corpo appare a noi stessi" (Schilder: Immagine di sé e schema corporeo). La nostra immagine del corpo è il risultato, in gran parte, dell' **esperienza vissuta** attraverso le vicende della comunicazione con il nostro ambiente.

SCHEMA MOTORIO:

rappresentazione interiorizzata delle azioni motorie, che permette ad ognuno, in base anche alle proprie capacità, di esprimersi con il movimento

### INDICAZIONI DIDATTICHE GIOCHI DI MOVIMENTO ↔ SCHEMI MOTORI DI BASE

Il bambino esprime, soprattutto con il gioco, un'attività tipica della sua età.

Il fattore più saliente dell'attività ludica è la **FANTASIA**. La fantasia è una sorta di rievocazione di cose e di fatti, è un dato necessario alla formazione del bambino perché essa, assieme a qualche dato sensoriale e mnemonico, gli serve a costruire un primo indefinito lembo di realtà: un bambino con un cappello di carta e con una bacchetta si sente un generale sul campo di battaglia; a cavalcioni di un qualsiasi bastone si sente dominatore di fucosi destrieri, ecc...

Fino ai cinque anni il gioco del bambino è all'insegna della *fantasia*, in quanto grazie ad esso riesce ad evadere dal mondo della sua abituale vita familiare dal quale egli sa di dipendere interamente.

Il gioco ha una genesi che per sua natura è motoria. Infatti, nel primo anno di vita il bambino gioca toccandosi i piedini, stringendosi le mani, palpeggiandosi tutto il corpo; più avanti egli imparerà a strisciare, ad alzarsi, a camminare, a correre. Queste fasi sono una continua conquista che il bambino fa accompagnando con il suo sorriso, che non è altro che una manifestazione di felicità.

Dal *gioco motorio* passa poi a quello *scenico*, che di solito è ancora motorio, ma in cui il bambino è capace di esprimere a modo suo tutto se stesso.

Verso i cinque anni, quando la fantasia cederà il passo alla realtà, è la volta del *gioco fatto in compagnia* del coetaneo e allora subentrano altri fattori che sono soprattutto sociali perché il bambino deve assumere un certo contegno di fronte all'altro.

Il gioco è, quindi, l'attività tipica dei bambini; non giocano o giocano poco, i bambini diversamente abili o con qualche problema.

Per il bambino il gioco rappresenta un bisogno di continuo adattamento all'ambiente nel quale vive. Giocando egli acquista forza e vigore fisico, agilità motoria e soprattutto intelligenza. Nel gioco egli riproduce a modo suo e con sue interpretazioni espressive, ciò che vede fare ai grandi. Inoltre, giocando e movendosi, i bambini si liberano dalle inibizioni e diventano padroni di se stessi e capaci di autocontrollarsi.

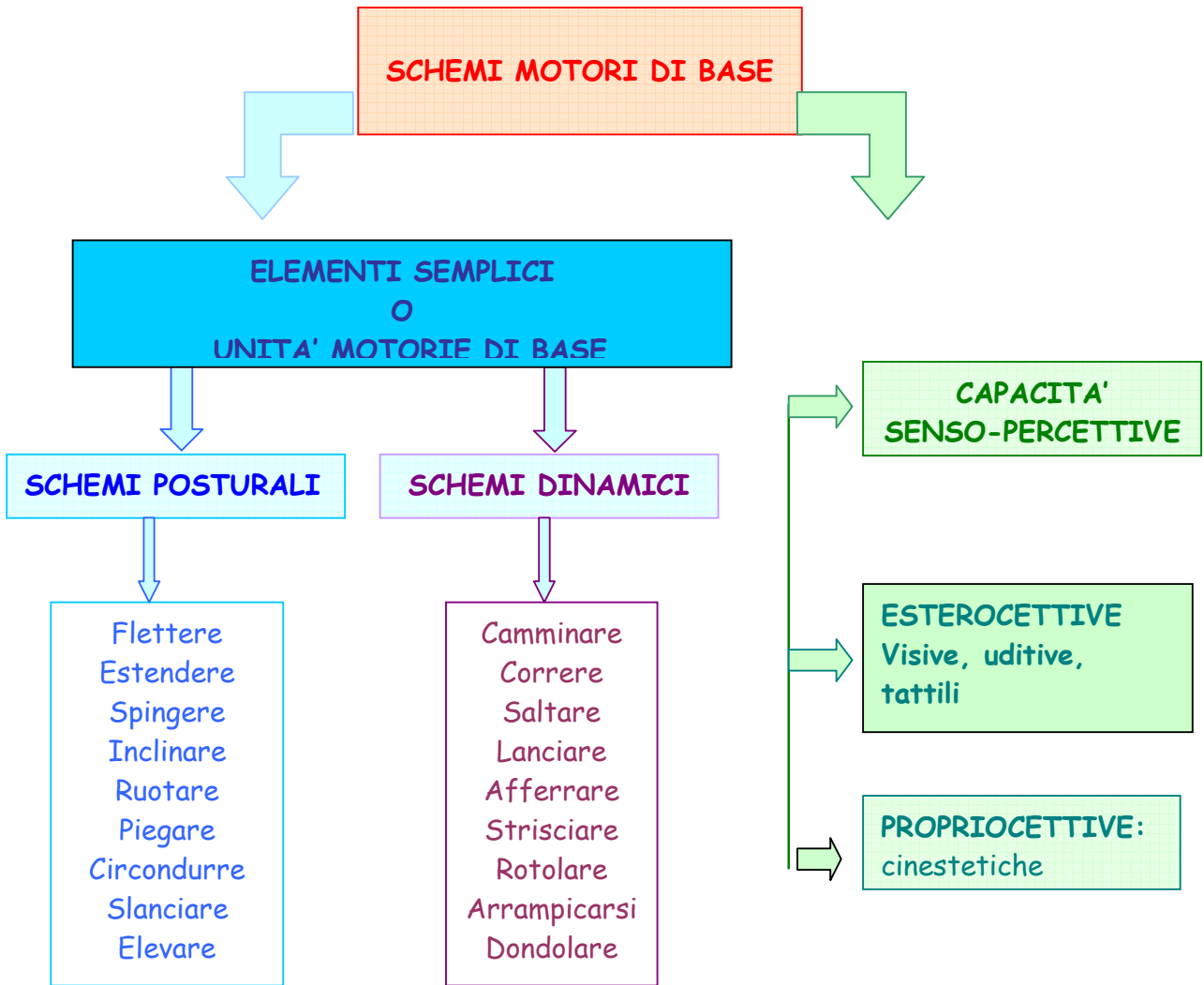
La corporeità e la motricità contribuiscono alla crescita e alla maturazione complessiva del bambino, promuovendo la presa di coscienza del valore del corpo, inteso come una delle espressioni della personalità e come condizione funzionale, relazionale, cognitiva, comunicativa e pratica da sviluppare in ordine a tutti i piani di attenzione formativa.

Le tappe evolutive di ogni individuo partono dalla dominanza del "corpo vissuto" per passare alla prevalenza della discriminazione percettiva e giungere alla rappresentazione mentale del proprio corpo statico e in movimento.

Verso i sei anni il bambino effettua una prima forma di controllo segmentario degli schemi dinamici generali, imita contemporaneamente posizioni globali del corpo e posizioni combinate dei suoi segmenti, riconosce la destra e la sinistra da sé, discrimina e riproduce strutture ritmiche varie e articolate.

I traguardi di sviluppo da perseguire consistono, da una parte, nello sviluppo delle *capacità senso-percettive* e degli *schemi motori di base dinamici e posturali* per adattarli ai parametri spazio-temporali dei diversi ambienti, dall'altra nella progressiva acquisizione della coordinazione dei movimenti e della padronanza del proprio comportamento motorio nell'interazione con l'ambiente. Interagire con l'ambiente, dal punto di vista motorio, significa applicare la capacità di progettare e di attuare la più efficace strategia motoria e di intuire-anticipare quella degli altri, comprese le dinamiche degli oggetti, nel corso delle attività motorie.

Gli schemi motori di base, assieme alle capacità motorie, rappresentano la struttura portante della ginnastica e di tutte le altre discipline sportive.



**ESEMPI DI GIOCHI** Numerosi sono i giochi motori, molti dei quali praticati frequentemente da bambini di tutte le età . Ne riportiamo alcuni esempi.

### IL PARAPALLINE

**Materiale:** palline in gommapiuma (oppure di carta), un ombrello.

Le palline vengono buttate tutt'intorno, l'insegnante regge l'ombrello capovolto tenendolo per il manico.

La maestra si sposta cambiando spesso velocità e direzione: i bambini la rincorrono cercando di gettare le palline dentro l'ombrello e vincono se nel tempo a disposizione riescono a lanciare nell'ombrello più palline di quante ne rimangono ancora per terra.

**VARIANTE:** utilizzando palline di diversi colori ed in numero uguale, il gioco può essere effettuato a due o più squadre.

## **UNO – DUE – TRE - STELLA!**

**Si tratta del classico gioco dove ognuno deve riuscire a spostarsi verso la mèta senza farsi sorprendere in movimento dall'insegnante o dal compagno di turno.**

**VARIANTE A:** i bambini devono spostarsi secondo le seguenti indicazioni:

- saltando
- in quadrumania
- strisciando
- a coppie, a terziglie tenendosi per mano
- imitando il movimento di un animale

**VARIANTE B:** a terra vengono disposte delle isole di salvataggio (cerchi, tappeti, ecc.), tante quanti sono i bambini. Quando l'insegnante gira le spalle i bambini passano da un'isola all'altra ; quando la maestra si volta, chi viene sorpreso in movimento oppure fuori dall'isola deve ricominciare il percorso daccapo.

**VARIANTE C:** vengono disposti a terra semplici ostacoli, ad esempio:

- un elastico teso che deve essere superato passandoci sopra con un salto o passandoci sotto strisciando
- rotolare su dei tappetini disposti in riga
- attraversare delle cassette costruite con tre cerchi
- attraversare dei tunnel costruiti con dei tappeti arrotolati

## **MAGO LIBERO**

**Ruoli:** 3 o 4 maghi, il resto della classe è composto da liberi

I maghi devono TOCCARE i bambini liberi per immobilizzarli tutti nel tempo stabilito.

I bambini TOCCATI si fermano a gambe divaricate.

I bambini prigionieri possono essere liberati dai compagni che passano fra le loro gambe.

## **IL SEMAFORO**

**Materiale:** 3 cartoncini colorati: uno rosso, uno giallo, uno verde

L'insegnante è il semaforo e utilizzerà i cartoncini colorati; ad ogni colore corrisponde un comando: ROSSO = STOP, GIALLO = CAMMINARE, VERDE = CORRERE. I bambini sono le automobili.

L'insegnante alzerà a turno i tre cartoncini di colore diverso mentre i bambini dovranno eseguire il comando corrispondente al colore. Chi sbaglia è eliminato, ma aiuterà l'insegnante nel "manovrare" i cartoncini.

**VARIANTE:** il gioco può essere eseguito utilizzando dei segnali sonori (voce, 1,2,0,3 fischi, ecc.)

## **IL RISVEGLIO**

**Materiale:** una palla leggera (di gommapiuma), oppure un palloncino gonfiabile.

I bambini vengono suddivisi in due squadre, tutti i giocatori all'inizio del gioco assumono la posizione prona.

**Obiettivo del gioco è quello di "risvegliare", ovvero posizione alla posizione eretta, tutti i compagni di squadra, passando una ad una le seguenti posizioni o "stadi del risveglio": proni – seduti – in quadrupedia (mani e piedi) – in piedi.**

Ogni volta che si entra in possesso della palla si avanza di uno "stadio del risveglio"; se un avversario intercetta la palla, chi ha effettuato il passaggio retrocede di uno stadio, chi lo ha intercettato avanza.

La palla non può essere accompagnata.

## **CANIE GATTI**

**Materiale:** cerchi (le buche) e lo stesso numero di piccoli oggetti (gli ossi).

Disporre i cerchi in ordine sparso, in ogni cerchio deve essere posato un osso.

Dividere la classe in due squadre: metà sono i cani, l'altra metà sono i gattini dispettosi.

I gattini cercano di dissotterrare gli ossi togliendoli dalle buche, contemporaneamente i cani devono soterrarli di nuovo.

Il conteggio degli ossi dentro e fuori dalle buche deciderà se i vincitori sono i cani oppure i gatti.

**VARIANTE:** i bambini possono essere invitati a spostarsi secondo diverse modalità, indicate di volta in volta dall'insegnante.

## **RUBA PALLINE**

**Materiale:** cerchi, palline di gommapiuma o qualsiasi altro oggetto.

Disporre 6 cerchi in circolo, un solo cerchio verrà messo al centro ed in esso verranno posate le palline; i bambini occupano i cerchi vuoti.

L'obiettivo del gioco è quello di avere nel proprio cerchio due palline, anche per un solo istante.

Al "Via" ogni bambino si dirige verso il cerchio centrale, prende una sola pallina e va a posarla nel proprio cerchio.

Quando le palline del cerchio centrale sono esaurite i bambini possono appropriarsi delle palline conquistate dai compagni.

Si tratta di un gioco abbastanza intenso e che non concede pause, pertanto è consigliabile effettuarlo per un tempo non superiore ad un minuto.

**VARIANTE: il gioco può essere impostato a coppie, in modo che ogni cerchio appartiene ad una coppia, così i due compagni possono darsi alternativamente il cambio ed avere un tempo di recupero.**

### LE SCIALUPPE

**Materiale:** alcuni tappetini disposti nella palestra in ordine sparso o alcune zone delimitate con del nastro adesivo colorato (scialuppe).

I bambini si dispongono in gruppi di tre su ogni scialuppa, uno o due, però, rimangono naufraghi.

Al segnale i bambini devono cambiare compagni di viaggio e scialuppa di salvataggio; naturalmente ci saranno due nuovi naufraghi.

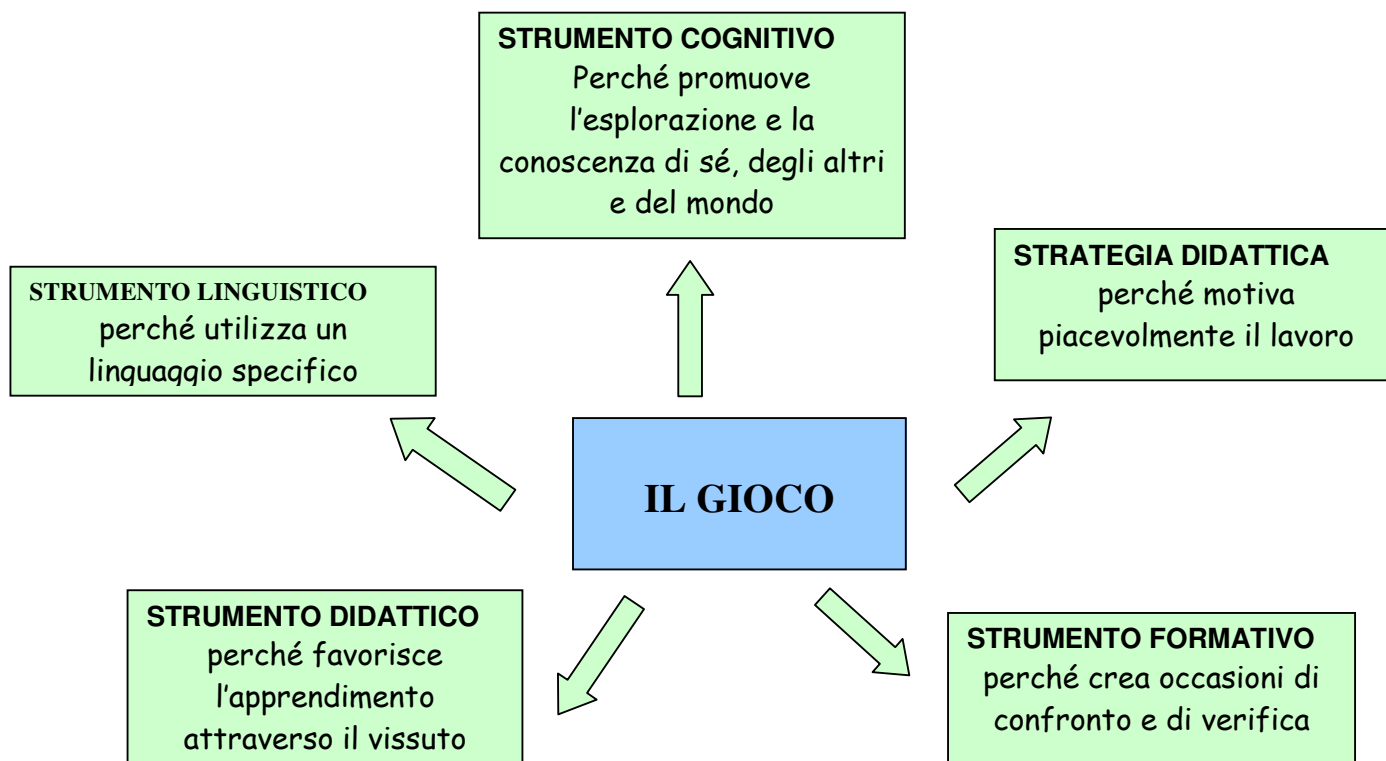
### LA PATATA BOLLENTE

**Materiale:** una palla

I bambini si dispongono in circolo, uno solo si pone al centro del cerchio formato dai compagni e tiene in mano la palla.

Il bambino con la palla chiama per nome un compagno mentre effettua un lancio della palla in alto; il compagno chiamato deve correre verso il centro ed afferrare la palla prima che cada o che abbia eseguito più di un rimbalzo a terra.

### ASPETTI INTERDISCIPLINARI delle attività motorie e sportive



L'apprendimento è un processo complesso che mobilita l'insieme delle risorse intellettuali e corporali della persona. Per questo motivo le Attività motorie e sportive vi giocano un ruolo fondamentale situando l'esperienza motoria al centro dell'attività umana.

A ricordare quanto la dimensione corporea sia importante per uno sviluppo totale e significativo, basta sottolineare la stretta relazione esistente tra certe funzioni percettive e motrici e le funzioni mentali. Le Attività motorie e sportive esercitano e sviluppano le capacità del soggetto a comunicare, a situarsi nello spazio e nel tempo, a esprimere sentimenti; esse permettono, altresì, l'articolazione di competenze linguistiche, logico-matematiche, artistiche all'interno di un approccio che coniuga lo sviluppo del movimento e quello dell'intelligenza.

Le Attività motorie e sportive, quindi, offrono più di ogni altra disciplina motivazioni a raccordi interdisciplinari.

Esse infatti promuovono:

- lo sviluppo di capacità senso-percettive permettendo di riconoscere, discriminare, integrare, interpretare e ricordare informazioni e stimoli percepiti tramite la sensibilità estero-cettiva, entero-cettiva, propio-cettiva;
- l'acquisizione di concetti relativi a:
  - spazio e orientamento (vicino-lontano, sopra-sotto, avanti-dietro, alto-basso, corto-lungo, grande-piccolo, sinistra-destra) con organizzazione dello spazio fisico-geometrico e relazionale;
  - tempo e strutture ritmiche (prima-dopo, contemporaneamente-insieme, lento-veloce);
- lo sviluppo di corretti comportamenti relazionali, capacità di iniziativa, capacità di soluzione di problemi, conoscenza e rispetto delle regole grazie alle attività sportive, di gioco di gruppo e di squadra;
- l'acquisizione di abilità relative alla comunicazione gestuale e mimica, alla drammatizzazione, al movimento abbinato alla musica;
- la conoscenza delle caratteristiche morfologiche, biologiche e fisiologiche del corpo avviando gli allievi ad una pratica "ecologica" del corpo.

Lo schema che segue vuole offrire alcuni spunti di collegamenti interdisciplinari

<b>APPRENDIMENTO</b>	<b>ATTIVITA'</b>	<b>RACCORDI INTERDISCIPLINARI</b>
<b>Conoscenza del proprio corpo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• movimenti liberi e guidati</li> <li>• osservazioni e conversazioni</li> <li>• verbalizzazioni</li> <li>• disegni</li> </ul>	<b>Arte e immagine:</b> disegno della figura umana <b>Italiano:</b> arricchimento lessicale <b>Scienze:</b> osservazioni sulla struttura del corpo umano
<b>Orientamento spazio-temporale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• percorsi liberi e guidati</li> <li>• movimenti rallentati e velocizzati</li> <li>• uso di semplici mappe</li> </ul>	<b>Geometria:</b> concetti spaziali <b>Storia:</b> concetti temporali <b>Italiano:</b> arricchimento lessicale
<b>Lateralità e dominanza</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• percorsi guidati</li> <li>• uso di oggetti colorati</li> </ul>	<b>Geometria:</b> localizzazione spaziale <b>Geografia:</b> rappresentazione simbolica nello spazio <b>Logica:</b> individuazione della proprietà degli oggetti
<b>Percezione di suoni e ritmi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uso di piccoli strumenti</li> <li>• ascolto di suoni e ritmi</li> <li>• riproduzione e</li> </ul>	<b>Musica:</b> riproduzione di ritmi <b>Italiano:</b> verbalizzazione <b>Logica:</b> seriazioni secondo criteri ritmici

	simbolizzazione dei ritmi	<b>Matematica:</b> concetti di ordinalità e cardinalità
<b>Risolvere problemi motori nell'interazione con gli altri</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• giochi individuali e di squadra</li> <li>• tornei</li> <li>• formulazione del regolamento di gara</li> <li>• schede da leggere e compilare</li> <li>• ricerca di materiale ludico vario</li> </ul>	<b>Convivenza civile:</b> stesura di regolamenti; conoscenza delle norme della vita associata <b>Italiano:</b> verbalizzazione orale e scritta di vissuti; produzione di cronache sportive; interviste e questionari. <b>Storia:</b> informazioni, documenti e testimonianze su giochi tradizionali <b>Matematica:</b> risoluzione di problemi <b>Statistica:</b> compilazione e lettura di grafici e tabelle <b>Geometria:</b> analisi e misurazione di distanze, tempi e altezze; calcolo di aree e perimetri
<b>Realizzazione di animazioni originali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• letture</li> <li>• analisi dei dati di una storia</li> <li>• animazioni</li> <li>• verbalizzazioni</li> </ul>	<b>Arte e immagine:</b> traduzione in sequenza di brani letti e ascoltati <b>Storia:</b> individuazione di sequenze temporali <b>Italiano:</b> comprensione di testi

### **IL GIOCO MOTORIO PUO' AVVIARE ALLA CONVIVENZA CIVILE?**

**La convivenza civile** è una dimensione trasversale e si basa essenzialmente sulla consapevolezza che, alla base di ogni attività, vi sono regole condivise.

Nel gioco motorio il bambino viene guidato al rispetto delle regole e degli altri bambini, al rispetto dell'ambiente e all'utilizzo corretto delle attrezzature, a comportamenti idonei al raggiungimento delle finalità che ci si è proposti, all'ascolto delle indicazioni dell'insegnante.

In ogni gioco è essenziale:

- Conoscere le regole del gioco che si sta praticando, condividerle e rispettarle
- Non invadere lo spazio altrui
- Rispettare il proprio turno
- Indossare un abbigliamento appropriato
- Non masticare la gomma o altro
- Non parlare tutti insieme
- Nei giochi di squadra, saper equilibrare la propria partecipazione

### **L'INSEGNANTE: chi è?**

L'attività motoria nella scuola primaria è strettamente collegata agli altri ambiti disciplinari. Le diverse discipline vengono infatti aggregate in ambiti disciplinari dal Collegio dei docenti e, quasi ad evidenziarne la pari dignità, non è consentito raggruppare le tre *educazioni* (motoria, musicale, all'immagine) in un unico ambito. Diffusa è la tendenza che porta ad associare l'educazione motoria a storia-geografia-studi sociali sottolineando gli aspetti di organizzazione spazio-temporale comuni a queste discipline, mentre l'educazione all'immagine e l'educazione al suono e alla musica vengono inserite nell'ambito linguistico, in nome di un prevalente carattere di espressività proprio di tale aggregazione. Di fatto poi, sull'organizzazione, finiscono per influire anche esigenze diverse con soluzioni anche diversificate.



Le “*Raccomandazioni specifiche per l’attuazione delle Indicazioni Nazionali per i piani di studio personalizzati nella scuola primaria*” sottolineano come sia compito dell’insegnante mantenere la stretta integrazione tra l’apprendimento delle abilità motorie e lo sviluppo globale del bambino, il legame tra attività motoria e acquisizione di competenze di tipo sensoriale, di coordinamento e di relazione con gli altri. Gli obiettivi sono comunque ampi e richiedono all’insegnante competenze specifiche.

La possibilità di attivare un Laboratorio di Attività motorie e sportive permette il ricorso ad un insegnante specialista della materia, attraverso l’organico di istituto (se si tratta di un istituto comprensivo) o l’organico di rete tra le scuole del territorio.

Anche questa “possibilità” sottolinea come, per valorizzare al massimo questo ambito disciplinare, sarebbe necessario un percorso specifico per l’insegnante che gli permetta di dominare la pluralità dei settori sui quali può estendere la sua azione.

### **STRUMENTI DIDATTICI per il gioco motorio.**

L’anima di tutte le proposte che possono essere presentate agli alunni è sempre quella del **gioco**, dove l’insegnante è educatore, istruttore ed animatore allo stesso tempo: il gioco è strumento educativo e strategia didattica, il gioco è forma privilegiata di comunicazione, conoscenza e relazione con gli allievi.

Occorre quindi conoscere e sperimentare tutte le forme praticabili di gioco a contenuto motorio: dai giochi liberi a quelli con regole, dai giochi di esercizio a quelli programmati, dai giochi imitativi a quelli popolari e tradizionali.

L’impiego costante di piccoli attrezzi e oggetti semplici, che i bambini possono facilmente manipolare ed usare in varie situazioni e nei modi più diversi, garantisce comunque consistenza e significatività all’attività motoria.

Il metodo di insegnamento è generalmente di tipo globale, basato su proposte accessibili a tutti gli alunni.

L’insegnante partecipa alle attività entrando e uscendo dal proprio ruolo istituzionale per interagire con i bambini da differenti punti di vista

L’ambiente più idoneo per lo svolgimento di attività di gioco motorio, è costituito da un ampio spazio al chiuso o all’aperto con la possibilità di utilizzo di una serie di piccoli attrezzi codificati e non.

### Valutazione

La valutazione può essere definita come un processo sistematico di controllo del raggiungimento o meno degli obiettivi prefissati ed ottenuti dal bambino

- non è il risultato di una osservazione casuale o incontrollata
- implica che ci sia stata una scelta di obiettivi, senza la quale non è possibile giudicare con chiarezza la natura e l’estensione dell’apprendimento.

In genere la valutazione motoria per i più piccoli si limita ad individuare se il bambino è in grado o meno di eseguire una determinata azione motoria; risulta quindi più complessa e articolata la preparazione delle verifiche che devono essere adeguate alle attività svolte e alle reali possibilità fisiche degli alunni.

L’agonismo va rispettato circoscritto all’ambito del rispetto delle regole; la competizione tra gruppi di bambini può rappresentare un momento di libero sfogo e di sano confronto, ma costituisce anche una condizione importante per l’analisi e la comprensione, da parte dell’insegnante, di comportamenti individuali dei bambini in condizioni diverse.

### **A SCUOLA DI “EDUCAZIONE FISICA”**

A scuola, il gioco motorio può essere praticato nel contesto dell’educazione *fisica*. Ma cosa intendiamo per *educazione fisica* e quali sviluppi ha avuto nella scuola elementare?

Proponiamo una rapida sintesi attraverso tre tappe: i Programmi del 1955, i Programmi del 1985 e le recenti Indicazioni Nazionali allegate alla L.53/03 di riforma del sistema scolastico.

- I Programmi **didattici per la scuola primaria** (DPR 14 giugno 1955, n. 503) collegano strettamente educazione ed educazione morale e civile considerandola “un mezzo che induce l’alunno a rispettare e padroneggiare il proprio corpo, a ordinare la tumultuaria esplosione delle energie, tipica della fanciullezza, e come tirocinio all’autocontrollo, all’autodisciplina e alla socievolezza”. Non si trascura il valore del gioco motorio, cui si richiama nella parte relativa ai programmi di 1° e 2° classe “In ogni giornata scolastica trovino adeguato ed opportuno posto, possibilmente all’aperto, giochi ed esercizi che, mentre giovino ai fini dell’educazione alla socievolezza, valgano a sveltire ed a correggere i movimenti e consentano al fanciullo di esprimersi gioiosamente in canti e ritmi rivolti all’armonico sviluppo delle attitudini fisiche e morali.” Per le classi 3° 4° e 5° si dice “L’educazione fisica si consideri connessa all’educazione morale e civile come mezzo che induce l’alunno a rispettare e a padroneggiare il proprio corpo, a ordinare la tumultuaria esplosione delle energie, tipica della fanciullezza, e come tirocinio

all'autocontrollo, all'autodisciplina e alla socievolezza. L'insegnante avrà cura che l'alunno esegua esercizi relativi all'ordine e alla marcia, alla corsa, ai saltelli e ai salti. Negli esercizi di squadra sia dato conveniente posto alle forme ritmiche atte ad assicurare la scioltezza, l'espressività e l'armonia dei movimenti. In questa fase del suo lavoro l'insegnante potrà far tesoro, anche in connessione col canto corale, degli elementi del folklore locale. I giuochi ordinati di movimento di gruppo continuano ad avere il loro posto in questo ciclo e si precisano non solo per l'aspetto ricreativo, ma anche per la loro forma di educazione alla lealtà, alla gentilezza, all'armonia del gioco sportivo. Giochi ed esercizi fisici debbono svolgersi, per quanto è possibile, all'aperto. L'insegnante vigilerà sullo sviluppo fisico dei singoli fanciulli e consulterà il medico nei casi di sospette alterazioni anatomiche o funzionali, e terrà presente che l'attività fisica comporta un impegno di energie al pari dello studio. “

- L'educazione fisica diviene *educazione motoria* nei Programmi del 1985 (DPR 12 febbraio 1985 n.104), quando si svincola dalla funzione igienico-moralistica “La scuola elementare, pertanto, nell'ambito di una educazione finalizzata anche alla presa di coscienza del valore del corpo inteso come espressione della personalità e come condizione relazionale, comunicativa, espressiva, operativa, favorisce le attività motorie e di gioco-sport”. Il movimento è considerato al pari degli altri linguaggi, integrato nel processo di sviluppo dell'autonomia personale.

Si prendono le distanze dal configurarla come un “premature avviamento alle discipline sportive” ma è vista piuttosto, soprattutto nel ricorso alle attività di gioco, come sviluppo di capacità trasversali: la percezione e conoscenza del corpo, lo sviluppo di comportamenti razionali attraverso la percezione delle regole, il miglioramento delle capacità espressive.

Hanno molto rilievo le attività ludiche e seppure ci sono indicazioni relative al rapporto tra fare e pensare, ci si limita al riconoscimento della sensibilità corporea come premessa ai successivi saperi formali, base di molte forme di conoscenze anche disciplinari, come nel caso della geometria, della geografia ecc.

- Infine, le Indicazioni Nazionali per i Piani personalizzati nella scuola primaria, allegate al decreto leg.vo 59/04 attuativo della L.53/03, abbiamo le “*Scienze motorie e sportive*” con obiettivi conoscitivi e abilità che vengono puntualmente declinate per la prima classe, per la seconda e terza e per la quarta e quinta, seguendo l'articolazione ciclica del segmento primario (1+2+2). Si passa da un ruolo prevalente della conoscenza e del controllo del corpo alla consapevolezza del linguaggio corporeo e alla capacità di utilizzo consapevole della propria gestualità e capacità motoria e infine a un controllo a carattere più globale della corporeità (respirazione, miglioramento delle proprie capacità). Il gioco attraversa lo sviluppo delle diverse fasi ed ha inizialmente un ruolo di avvio al gioco collettivo e al rispetto delle indicazioni e delle regole e successivamente accentua gli aspetti di cooperazione e di interazione. L'educazione motoria incrocia i temi della conoscenza dei giochi tradizionali, dell'alfabeto motorio, della salute e del benessere, dell'educazione alimentare, della prevenzione degli infortuni.