



EDUCAZIONE FISICA NELLA SCUOLA PRIMARIA

FORMAZIONE NAZIONALE

Insegnare l'Educazione fisica nella scuola primaria

Paolo Seclì – Roma 16-17.11.2016



Insegnare l'Educazione fisica nella scuola primaria

Aspetti metodologico-didattici

- Priorità a.s. 2016/17 -



Paolo Seclì

Università di Modena e Reggio Emilia

SPORT

di Classe

Dip. di Educazione e Scienze Umane - Docente a c. di *Attività motoria dell'età evolutiva*

paolo.secli@unimore.it - paolo.secli@libero.it

Paolo Seclì – Roma 16-17.11.2016



PIANO PLURIENNALE DI FORMAZIONE CONTINUA

Il Progetto Sport di Classe assume una connotazione pluriennale (convenzione biennale) che consente di programmare un piano di formazione continua su più anni scolastici:

a.s. 2016/17
PRIORITÀ
FORMATIVE

**Il GIOCOSPORT ed il FAIR-PLAY
e relativi aspetti metodologico-didattici**

**Proposte di Ed. Fisica Inclusiva Adattata per
alunni con Disabilità/Bes:
GIOCOSPORT ADATTATO ed il FAIR-PLAY**

**La co-progettazione l'EF e il
PERCORSO VALORIALE**

L'organizzazione e le proposte dei Giochi SdC

SPORT

di Classe

«Saper giocare»

Competenza universale?



**Particolare significato
acquisiscono**

**il gioco ed il saper giocare
in ambito educativo e sportivo.**

**Il gioco di movimento coinvolge l'individuo in modo globale,
attivando l'intera personalità dell'individuo
grazie all'interazione di tutte le sue funzioni (o aree)**

Secchi P., «Il valore del gioco come strumento educativo». In *Manuale di metodologie dell'insegnamento sportivo*, Scuola dello Sport, Roma, (in corso di pubblicazione)

SPORT
di Classe

LUDICO

**Termine «ludico» deriva dal latino ludus «gioco»,
riferimento all'aspetto libero e gioioso del gioco.**

LUDICO



**può indicare un vissuto divertente,
spensierato, gratificante, motivante**

**L'aspetto ludico del gioco spiega il
grande potere che lo stesso
esercita sull'esperienza umana,
indipendentemente dall'età dei
soggetti, dalla latitudine e
dall'epoca storica**



IL GIOCO, L'EDUCAZIONE, LA RELAZIONE

È lo psicologo Lev Vygotsky a ricordarci che il gioco libero collettivo rappresenta il primo, fondamentale sistema con cui i bambini imparano a controllare impulsi ed emozioni.



«Può non essere una coincidenza, dunque che le stesse culture in cui si lascia ai bambini la massima libertà di giocare producano anche persone che, a quanto pare, hanno un autocontrollo elevatissimo» (Gray, 2015, p. 57).

Seci P., «Il valore del gioco come strumento educativo». In *Manuale di metodologia dell'insegnamento sportivo*, Scuola dello Sport, Roma, (in corso di pubblicazione)

SPORT

di Classe

DALLE REGOLE DEL GIOCO ALLE REGOLE DEL GIOCOSPORT



La progressione da regole flessibili verso il loro rispetto intransigente è già previsto in molti giochi di movimento spontanei e tradizionali.

La “campana” o “settimana” diviene un gioco di aggregazione e socializzazione, di confronto e scambio anche sul piano culturale.

In molte regioni d'Italia esistono ad esempio giochi - come la “campana” o “settimana” - che possono essere giocati secondo due modalità:

- «paradiso» = interpretazione flessibile e permissiva delle regole;
- «inferno» = interpretazione intransigente e fiscale delle regole.

DAL GIOCO ALLO SPORT

La comparsa dello sport, inteso nell'accezione moderna, viene fatto risalire al momento in cui si è affermata l'universalizzazione delle regole dei "giochi".



SPORT

di Classe

Verso uno sport educativo

Nel 1800 Thomas Arnold, rettore del College di Rugby introduce un sistema di *"self-government"* scolastico per migliorare la critica situazione disciplinare degli studenti.

Vengono codificati i valori tipici del FAIR - PLAY.

Lo sport diviene metodo pedagogico.

Il modello socio-educativo ideato concilia la durezza di uno sport di contatto-contrasto con la correttezza e il rispetto.

Pierre Parlebas riconosce alle **attività ludiche e sportive** il valore di **attività formative socialmente importanti**.



SPORT

di Classe

CARATTERISTICHE DEGLI ALUNNI DI CL. 3[^], 4[^], 5[^]

Fanciullezza

Da 5 a 7 anni (*periodo di "proceritas prima"*)

Da 8 a 11 anni (*periodo di "turgor secundus"*)

Dagli **8-11 anni** si ristabilisce un equilibrio peso-statura, l'accrescimento e lo sviluppo di organi, apparati e sistemi porta ad una **buona efficienza motoria** e incremento apprezzabile delle capacità coordinative e condizionali.

Alcuni autori definiscono questo come il **«periodo d'oro della motricità»**.

Si passa dalla fase dell'egocentrismo a quella del sociocentrismo che portano ad una maggiore propensione verso gli altri e l'accettazione delle regole.

Il gioco di gruppo o di squadra diviene efficace e gradito dai bambini.

Affiora una giusta dose agonistica (inizialmente nel genere maschile) che fa propendere verso ciò che nel contesto scolastico è definito come giocosport e le esperienze di **orientamento allo sport**.

EDUCAZIONE FISICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL PRIMO CICLO

ARTICOLATI IN 4 NUCLEI TEMATICI

- IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO
- IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA
- **IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY**
- SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

SPORT

di Classe

FINALITÀ DELL'EDUCAZIONE FISICA - 1

L'attività motoria e sportiva, soprattutto nelle occasioni in cui fa **sperimentare la vittoria o la sconfitta**, contribuisce all'apprendimento della capacità di **modulare e controllare le proprie emozioni**.

Partecipare alle attività motorie e sportive significa condividere con altre persone esperienze di gruppo, promuovendo **l'inserimento anche di alunni con varie forme di diversità** ed esaltando il valore della cooperazione e del lavoro di squadra. **Il gioco e lo sport sono, infatti, mediatori e facilitatori di relazioni e «incontri».**

(API, p. 76)

SPORT

di Classe

FINALITÀ DELL'EDUCAZIONE FISICA - 2

L'attività sportiva promuove il **valore del rispetto di regole** concordate e condivise e i **valori etici** che sono alla **base della convivenza civile**.

I docenti sono impegnati a trasmettere e a far vivere ai ragazzi i principi di una **cultura sportiva portatrice di rispetto per sé e per l'avversario**, di **lealtà**, di senso di **appartenenza** e di **responsabilità**, di controllo dell'aggressività, di **negazione di qualunque forma di violenza**.

(API, p. 76)

SPORT

di Classe

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di *giocosport*.
- Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.
- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
- Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

SPORT

di Classe

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport **anche come orientamento alla futura pratica sportiva.**

[...]

Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, **diverse gestualità tecniche.**

[...]

Comprende, all'interno delle varie occasioni di **gioco e di sport**, il **valore delle regole** e l'importanza di **rispettarle.**

[API p. 77]

SPORT

di Classe

I Programmi didattici per la scuola elementare del 1985 introducono il Gioco - sport come elemento di *grande novità*.

Il neologismo è composto da due termini in apparenza inconciliabili:

- **gioco**, spazio di libera espressione e divertimento, per antonomasia prediletto dal bambino;
- **sport**, spesso sinonimo di prestazione, competizione, selezione.

Era un obiettivo didattico previsto e da proporre nel «secondo ciclo» della scuola elementare (che comprendeva le classi 3[^], 4[^], 5[^]).

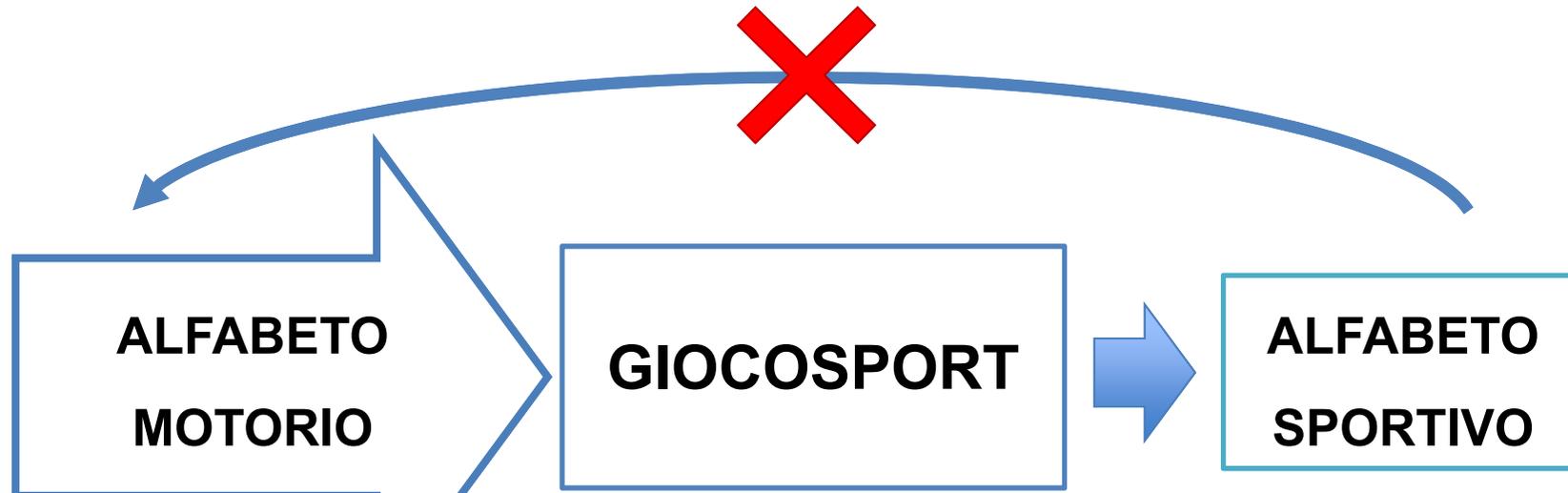
Nelle Indicazioni nazionali per il curriculum 2012 è stato reinserito

SPORT

di Classe

- **Rilevanza dei giochi di squadra e individuali e delle attività pre-sportive.**
- **NON È AVVIAMENTO PRECOCE allo sport.**
- **NON È UN MINI SPORT.**
- **Facilita un successivo avviamento sportivo .**
- **Si differenzia dallo sport perché le sue “regole” non sono codificate.**
- **Si sviluppa su «livelli di capacità e sul patrimonio di schemi acquisiti in precedenza» e non può e non deve rappresentare un surrogato, un sostituto dell'attività motoria di base.**





Schemi motori e posturali di base/senso-percezione
abilità di base

Abilità sportive

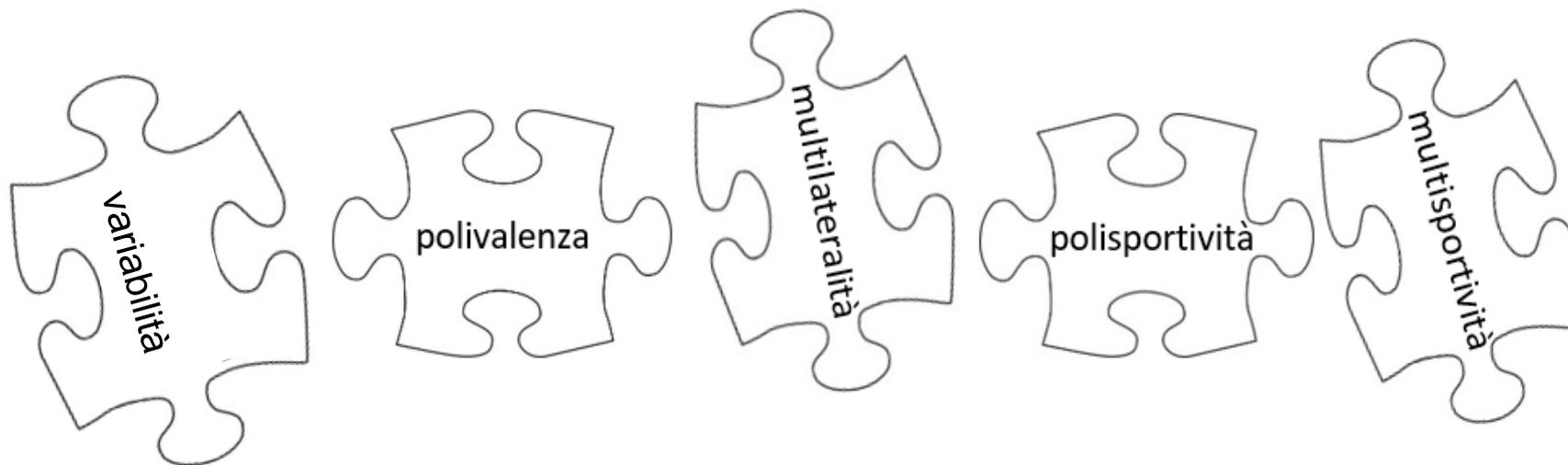
SCUOLA INFANZIA

SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA SECONDARIA

SPORT
di Classe

DAL GIOCOSPORT ALL'ORIENTAMENTO SPORTIVO



SPORT

di Classe

Paolo Seclì – Roma 16-17.11.2016



Una possibile indicazione

SCUOLA
PRIMARIA

FINO AI 7-8 ANNI EDUCAZIONE LUDICO-MOTORIA DI BASE

TRA GLI 8 E 10 ANNI INTRODUZIONE A SCUOLA
AL GIOCOSPORT (*ESPERIENZE LUDICO-SPORTIVE*)

SCUOLA
SECONDARIA

TRA I 10 E 11/12 ANNI ORIENTAMENTO SPORTIVO
ATTIVITÀ MULTILATERALE POLISPORTIVA
(MULTISPORT)



CORRETTO ED EQUILIBRATO
AVVIAMENTO SPORTIVO

Con il dovuto rispetto della soggettività delle fasi biologiche e psicologiche

QUANDO L'EDUCAZIONE SPORTIVA?

Il momento più adatto potrebbe essere quello nel quale ciascun bambino e bambina:

- POSSEGGA ABILITÀ DI DIVERSI GENERI, **CHE FACCIANO SENTIRE IL POSSESSO DI UN RICCO E VARIO CORREDO** (O BAGAGLIO) MOTORIO,
- **SI SENTA SUFFICIENTEMENTE SODDISFATTO E SICURO DI SÉ,**
- **PROVI BENESSERE ED ENTUSIASMO NEI CONFRONTI DELL'ESPERIENZA SPORTIVA.**

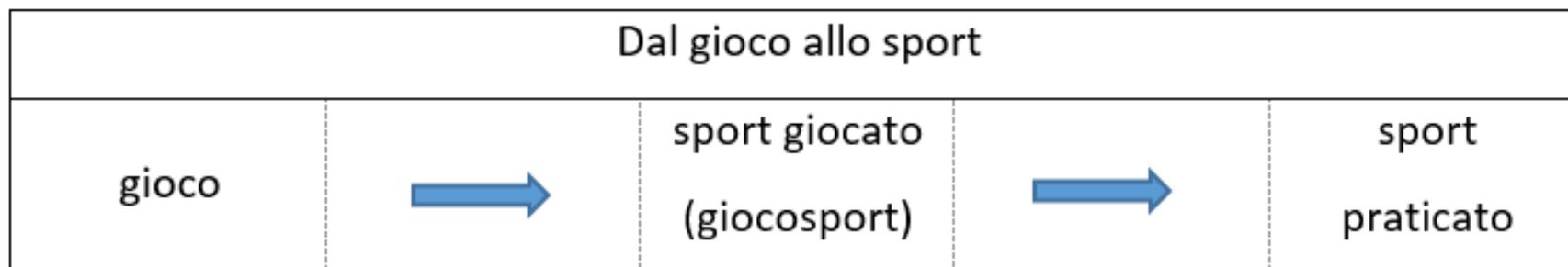
- **POSSEGGA LA CAPACITÀ DI SCEGLIERE E PREFIGGERSI OBIETTIVI (A MEDIO-LUNGO TERMINE)**
- **SIA PRONTO A “LAVORARE” PER PERSEGUIRE GLI STESSI OBIETTIVI CON LA GIUSTA MOTIVAZIONE.**



SPORT

di Classe

Dal gioco allo sport



Modello LTAD*: un progetto formativo/educativo di lunga durata. Tra i dieci fattori chiave indicati nel **modello canadese** troviamo il «divertirsi»

Le abilità motorie fondamentali devono essere apprese ed esercitate attraverso il gioco ed il divertimento, in seguito verranno apprese le abilità sportive di base.

SPORT

di Classe

* LTAD, Long Term Athlete Development: modello sportivo canadese che riconosce alla ricerca scientifica applicata allo sport il fondamento della pratica sportiva.

Esempio di transizione dal gioco tradizionale verso lo sport giocato ed il mini sport o lo sport istituzionalizzato

Secchi P., «Il valore del gioco come strumento educativo». In *Manuale di metodologia dell'insegnamento sportivo*, Scuola dello Sport, Roma, (in corso di pubblicazione)



SCUOLA PRIMARIA

SPORT

di Classe

OBLIQUITÀ EDUCATIVA E «PERSONALIZZAZIONE»

Una didattica attenta a ciascuno implica, quindi, un'attenzione per tutti gli alunni e una possibilità per ogni alunno: da quelli goffi a quelli talentuosi

Indicazioni nazionali 2012 → **“personalizzazione”**
degli obiettivi d'apprendimento.

Nelle proposte di giocosport sarà indispensabile prestare molta attenzione nei confronti degli ALUNNI GOFFI. Si tratta di allievi che si presentano impacciati, maldestri, a volte inibiti, e presentano frequentemente difficoltà di coordinazione motoria e ridotta autostima.

Sono alunni solitamente molto sensibili anche sul piano emotivo, che si demotivano molto facilmente.

SPORT

di Classe

SOVRAPPESO E OBESITÀ: FENOMENI SOTTOVALUTATI



**ALUNNI PARTICOLARMENTE «SENSIBILI»,
SPESSO IPERCITICI RISPETTO AL PROPRIO
LIVELLO DI PRESTAZIONE MOTORIA.**

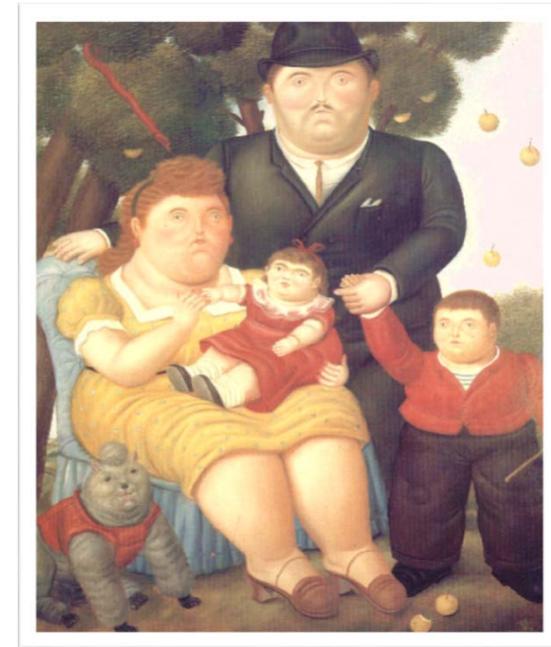
**UN ERRATO APPROCCIO AL GIOCOSPORT, CON LA
RISCHIESTA DI ESECUZIONI TECNICHE COMPLESSE,
PUÒ AUMENTARE LA PERCEZIONE DI INEFFICACIA,
DEMOTIVANDOLI NEI CONFRONTI DELL'E.F.**

**IL NUMERO DI ALUNNI IN CONDIZIONI DI SOVRAPPESO
E DI OBESITÀ È VERAMENTE ELEVATO*:**

OLTRE IL 20% SOVRAPPESO

CIRCA IL 10% È OBESO

**BUONE PRATICHE
SCUOLA → EXTRASCUOLA**



«BAMBINI CRISALIDE»



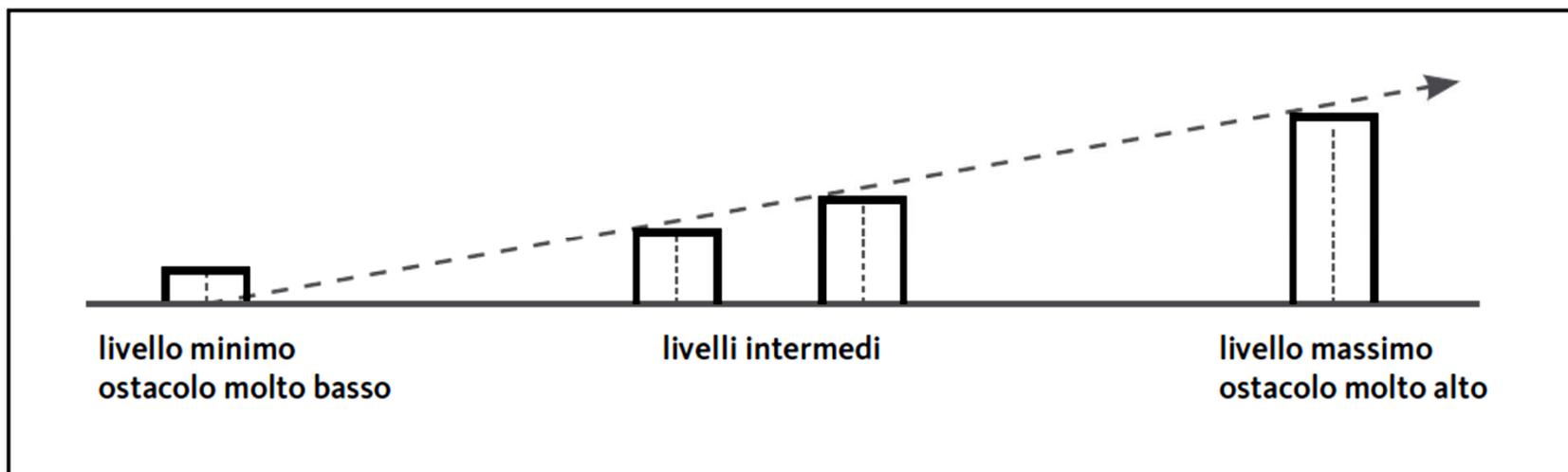
In alcuni soggetti il rapporto tra ciò che si è, la percezione di sé, e le proprie paure, le proprie ansie e insicurezze, le fragilità e i propri tabù, può risultare molto complesso.

Nei “bambini crisalide”, potrebbe denotarsi il timore di essere capaci, di apparire, di possedere un talento che in modo più o meno cosciente viene sopito, sedato.

A volte questi alunni hanno bisogno di tempi lunghi per disvelare il loro dono, affiancati da educatori attenti e sensibili,



OBLIQUITÀ EDUCATIVA E TALENTO



**Opportunità per tutti nell'applicazione dell'obliquità:
sia per gli alunni goffi, sia per gli alunni talentuosi.**

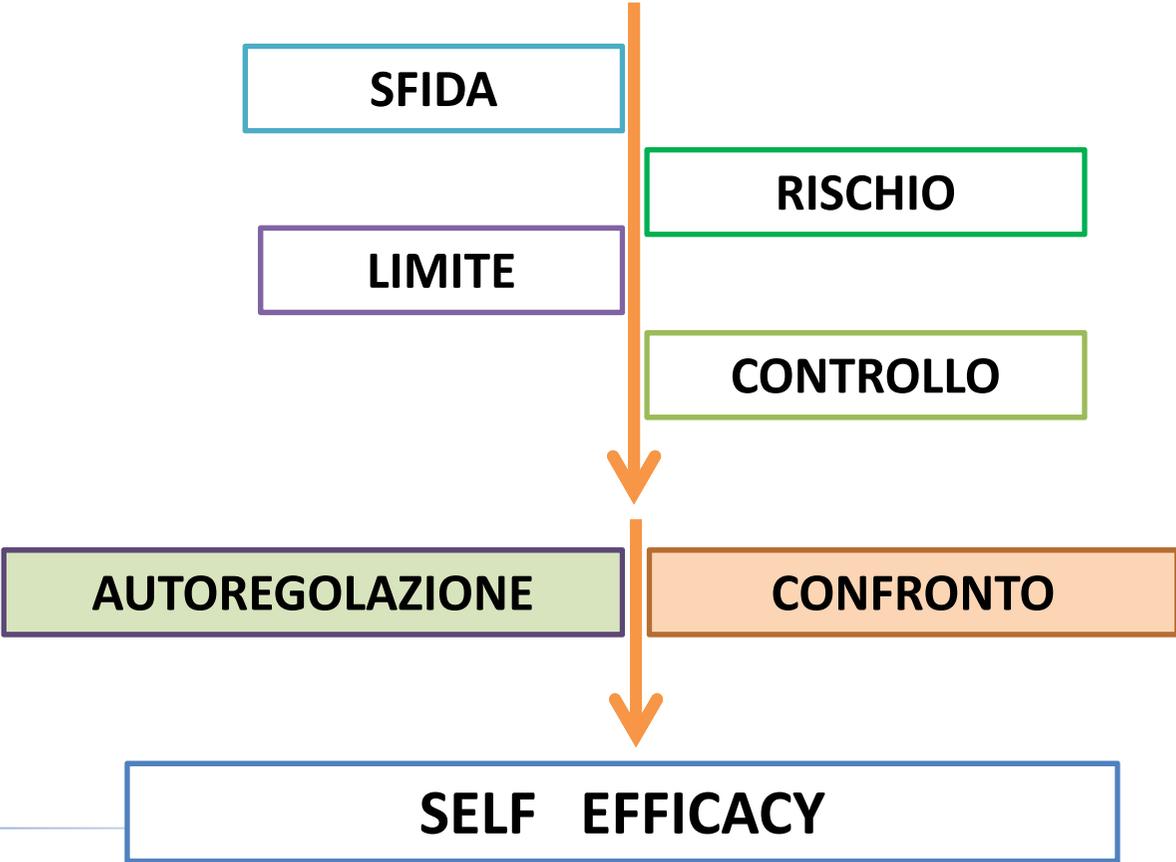
Siamo di fronte a quelli che il sociologo Zygmunt Bauman (2012) definisce “diamanti grezzi”: “I talenti, l'acutezza, l'inventiva, lo spirito d'avventura – tutti questi diamanti grezzi in attesa di essere levigati per diventare diamanti a tutti gli effetti da docenti talentuosi, acuti, inventivi e avventurosi [...] – sono sparsi in modo più o meno uniforme fra le specie umane”.

SPORT

di Classe

**Nel gioco “ci si misura”,
mettendosi alla prova e
testando il proprio “essere capaci”**

**ATTRAVERSO IL GIOCO E L'ATTIVITÀ MOTORIA E IL GIOCOSPORT
GLI ALUNNI POSSONO VIVERE:**



COSTRUIRE UN CLIMA POSITIVO

LA DIDATTICA DEL SORRISO

Il sorriso è in grado di creare una situazione di agio, che “avvicina”, che ben dispone e apre canali comunicativi, dimostrando «quell'essere essenzialmente scintilla del cambiamento e lubrificante relazionale»

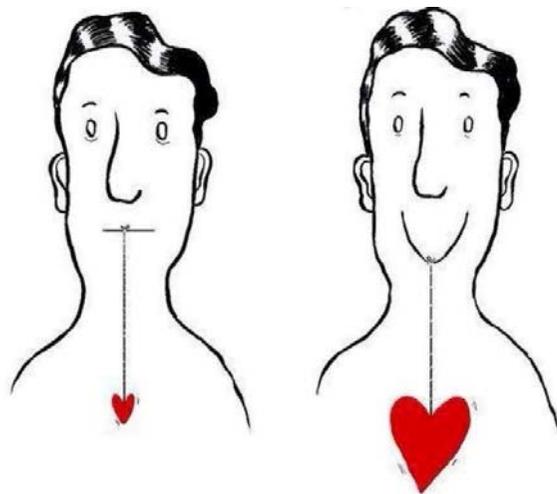
(Fioravanti, Spina, 2006).

Il sorriso come strumento d'accoglienza certamente, ma anche come antidoto alla tristezza, al disagio e a una certa rigidità così largamente diffusa.

LUDICO



vissuto divertente, spensierato,
gratificante, motivante.



GIOIOSO

SPORT

di Classe

IL GIOCO E IL GIOCOSPORT COME «PREVENZIONE»

EQUILIBRATA PERCEZIONE DEL PROPRIO CORPO E DELLE PROPRIE POSSIBILITÀ

VISSUTI CORPOREI E
MOTORI POSITIVI



EQUILIBRATO
SVILUPPO
PERSONALITÀ

SPORT

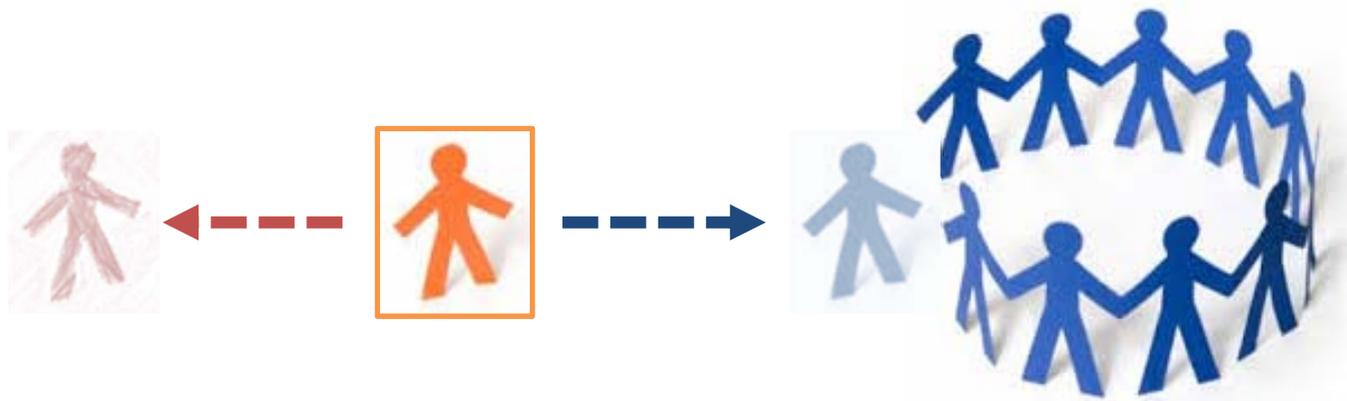
di Classe

... «non è possibile educare chi non c'è»

(Magnanini, 2008, 42)

L'azione educativa presuppone la presenza e la disponibilità dell'alunno!

La scuola e lo sport non possono «perdere» nessun alunno



La comunità educativa deve impiegare le strategie opportune per «agganciare» l'interesse e la motivazione dell'alunno.

SPORT

di Classe

«Quando pianti per un anno, pianta grano.

Quando pianti per un decennio, pianta alberi.

Quando pianti per la vita coltiva ed educa persone».

[Antico proverbio cinese]



SPORT

di Classe