

Daniele Gatti

**Progetto
Educazione
Motoria**

**10 Anni di Esperienze
nelle Scuole Elementari di Faenza**



*Banca di Credito Cooperativo
Faenza*

Progetto Educazione Motoria

Distretto Scolastico n. 41

Assessorato allo Sport del Comune di Faenza



in collaborazione con:

C.O.N.I.

CSI Centro Sportivo Italiano

FIPAV Federazione Italiana Pallavolo

PRESENTAZIONE

La ginnastica e lo sport, come è noto, costituiscono una delle attività fondamentali dei ragazzi e ne rappresentano in positivo la voglia di vivere, di muoversi e di condividere insieme agli altri il desiderio di crescere sani e in allegria.

La scuola, principale mezzo di educazione dopo la famiglia, ha assunto più chiaramente la funzione pedagogica di educare il corpo dei ragazzi. Sono infatti cambiati profondamente gli stili di vita delle nuove generazioni e la scuola si adegua.

La pratica fisica e sportiva va svolta nel rispetto dei ritmi di crescita del bambino, tenendo conto delle sue caratteristiche, delle sue esigenze, delle sue peculiarità.

Questo libro, curato con passione e competenza dal concittadino prof. Daniele Gatti, impegnato da oltre vent'anni, sia come insegnante di educazione fisica nella scuola, che come tecnico del CSI (Centro Sportivo Italiano) che della FIPAV (Federazione Italiana Pallavolo) costituisce un valido strumento per chi crede nel valore dell'Educazione Motoria.

Il Comune di Faenza, attraverso l'Assessorato allo Sport, fin dal 1986 ha sostenuto questo progetto insieme ad alcune forze economiche e sociali più sensibili della città. Anche per questo sono lieto di presentarlo, ringraziando l'autore e i suoi collaboratori per l'impegno svolto, ma, nello stesso tempo, invitandoli a proseguire in un'opera educativa di fondamentale importanza di quella "nuova città" per la quale noi, insieme a molti faentini, stiamo impegnando le migliori energie.

Il Sindaco

Dott. Enrico De Giovanni

PREMESSA

Nell'anno 1986 alla luce dei nuovi programmi per la scuola elementare nasceva a Faenza il Progetto Educazione Motoria con l'obiettivo di portare un contributo in un campo come quello dell'Educazione Fisica che in quegli anni ha subito delle modificazioni importanti.

La mancanza sempre maggiore di spazi adatti al gioco, i normali impegni scolastici e la grande quantità di tempo dedicata al gioco virtuale diminuiscono le possibilità di uno sviluppo armonico delle capacità coordinative che nella fascia di età della scuola elementare conoscono il loro periodo più importante.

Non è certamente retorico parlare della progressiva scomparsa della "grande palestra della strada e dei cortili" dove il bambino acquisiva una motricità molto vasta che lo portava a recepire problematiche motorie complesse con una certa facilità.

Per sopperire a queste modificazioni, negli anni ottanta, vi è stato un proliferare di studi legati alle metodologie e agli esercizi da proporre in palestra finalizzati allo sviluppo delle capacità coordinative.

Esistono, a dire il vero, possibilità offerte dalle società sportive che purtroppo spesso hanno finalità diverse dalle esigenze psicofisiche del bambino privilegiando una specializzazione precoce. Questo è un fenomeno assai diffuso che secondo statistiche fornite dalla Scuola Centrale dello Sport provoca una limitazione di quelle che sono le massime potenzialità di un individuo. In questa fascia di età, infatti, non si debbono programmare sedute di allenamento con elevati carichi fisici e psichici, che prevedano l'uso di esercizi unilaterali, uniformi e monotoni.

Progetto Educazione Motoria

E' sufficiente osservare le attività che un gruppo di bambini si propone in un momento di svago per capire quali sono i suoi bisogni.

In primo luogo ricercano il gioco che è una necessità sia sotto l'aspetto psicologico, come ricerca di comunicazione e di confronto, sia sotto l'aspetto fisico poiché offre spunti di acquisizione e miglioramento delle capacità coordinative che proprio in questa fascia di età conoscono il loro massimo sviluppo.

I giochi che generalmente i bambini si propongono sono "123 per le vie di Roma, strega colore, l'uomo nero o nascondino" e tanti altri che presentano una richiesta di velocità per brevi periodi con un tempo di recupero che permette il ripristino delle funzioni normali.

Tutti, in ultima analisi, vogliono giocare a dimostrazione ulteriore che il gioco è un'esigenza naturale che l'educatore sportivo deve tenere sempre in considerazione offrendo proposte che prevedano il coinvolgimento globale.

In questa situazione la scuola gioca un ruolo di fondamentale importanza sia per concorrere ad una corretta costruzione delle capacità motorie sia per la divulgazione e promozione dell'attività fisica.

La conoscenza di nuove tecniche, e quindi una qualità di proposta migliore, diventano fondamentali al fine di ottimizzare il tempo che nella scuola viene normalmente dedicato all'Educazione Motoria.

Il Progetto che è partito da queste considerazioni, è stato discusso in un primo momento in sede distrettuale con i Direttori Didattici e la commissione aggiornamento del Distretto Scolastico.

In seguito è stato presentato ai vari collegi docenti che ogni anno aderiscono in modo spontaneo a seconda delle proprie esigenze e programmazioni didattiche.

Progetto Educazione Motoria

Il Progetto, che mediamente ha coinvolto 1000 alunni ogni anno, è stato reso possibile, in questi 10 anni, grazie all'intervento del **Credito Cooperativo di Faenza**.

A credere nella validità di un lavoro come questo finalizzato ad una corretta crescita corporea dei giovani e sostenerlo sino a poche settimane prima della sua prematura scomparsa fu il **Cavalier Giovanni dalle Fabbriche** allora presidente dell'Istituto di Credito.

In tutti questi anni il Progetto ha subito delle variazioni e degli aggiustamenti resi necessari dall'esperienza e dai continui feedback che sono venuti da alunni e insegnanti.

In questo cammino ha dato il suo prezioso contributo il **C.S.I., Centro Sportivo Italiano**, che con i programmi del **Giocasport** ed il materiale allegato ha fornito un supporto tecnico-didattico .

Il "Pinocchio" è diventato il simbolo che ha caratterizzato in questi anni i Giochi della Gioventù per le scuole elementari di Faenza.

Insieme a questo ente di promozione sportiva è intervenuta anche la **FIPAV Federazione Italiana Pallavolo** che ha compiuto esperienze interessanti nella scuola elementare fino alla pubblicazione dei testi "Il sillabario motorio" o "L'alfabeto del movimento" che sono diventati materiale di supporto per i maestri.

Il comitato della FIPAV di Ravenna, inoltre, ha contribuito fornendo materiale, come cerchi, corde e palloni di vario genere, indispensabili per variare le proposte di lavoro.

L'Assessorato allo Sport del Comune di Faenza, infine, ha creduto in tale iniziativa al punto da inserire le manifestazioni finali di Giocasport nel programma dei Giochi della Gioventù della città.

Progetto Educazione Motoria

Un sentito ringraziamento va agli esperti , ai maestri che hanno collaborato fattivamente con gli alunni e ai Direttori didattici, che hanno creduto in questa iniziativa.

Un grazie al Comune di Faenza e in particolare agli Assessori allo Sport, Lusa e Ferri, e all'amico Piolanti, che hanno sostenuto con entusiasmo il Progetto Educazione Motoria.

Prof. Daniele Gatti

PROGRAMMA DIDATTICO

I nuovi programmi ministeriali attribuiscono un grande valore educativo all'Educazione Motoria che contribuisce in modo insostituibile alla completa formazione dell'individuo inserendosi integralmente nella programmazione scolastica.

La scuola elementare, nella realizzazione del suo compito specifico di "alfabetizzazione culturale", deve tenere nel dovuto conto il valore del corpo e del movimento:

- il corpo inteso come parte interagente della personalità e proprio per questo condizione della vita di relazione, affettiva e di comunicazione;
- il movimento inteso come linguaggio motorio costituito da unità basiche riferibili a schemi motori e posturali .

Alla pari di un apprendimento della lettura e della scrittura devono essere avviate delle procedure al fine di costruire ed arricchire gli schemi motori, per ampliare il più possibile il " bagaglio motorio". La conoscenza da parte di un alunno di molti vocaboli permette di costruire un tema più ricco rispetto ad un altro che ne conosce in numero inferiore; nella stessa misura nel movimento la conoscenza degli schemi motori, di abilità motorie utilizzabili in ambiti diversi, permette di affrontare problematiche motorie sempre più complesse.

Come per la lettura e la scrittura esistono delle età in cui queste capacità motorie devono essere costruite, superate le quali, l'apprendimento diventa più difficile; queste età corrispondono agli anni della scuola elementare.

Il complesso degli obiettivi generali e specifici propri dell'Educazione Motoria nell'ambito della scuola elementare sono da ricondurre agli obiettivi formativi da perseguire

Progetto Educazione Motoria

attraverso le attività motorie ed il gioco sport in funzione della formazione totale ed armonica della personalità.

Gli obiettivi generali del Programma di Educazione motoria sono così suddivisi:

A) percezione conoscenza e coscienza del corpo; vale a dire la costruzione progressiva dello schema corporeo inteso come rappresentazione dell'immagine del corpo nei suoi diversi aspetti globale, segmentario, statico e dinamico.

B) coordinazione oculo manuale e segmentaria ; inteso come affermazione della lateralità e consolidamento della dominanza attraverso attività manipolative semplici con piccoli attrezzi di gioco.

C) organizzazione spazio temporale; attraverso situazioni ludiche organizzate si favorirà la costruzione ed organizzazione dello spazio fisico geometrico nonché l'intuizione della successione temporale delle azioni.

D) coordinazione dinamica generale; intesa come ricerca di una motricità sempre più ricca ed armoniosa sia sul piano dell'espressione che dell'efficacia. Queste verranno favorite attraverso situazioni di gioco via via più complesse che intorno ai 9 , 10 anni si collegheranno ai gesti fondamentali del gioco sport.

Il programma del Progetto di Educazione motoria è stato suddiviso in quattro parti corrispondenti al primo ciclo e alle tre classi del secondo .

I presupposti pedagogici che accompagnano questa proposta possono essere così schematizzati:

Progetto Educazione Motoria

- a) l'attività si deve svolgere all'interno di una cornice ludica in cui la componente del divertimento e del piacere del fare e del muoversi è sempre presente
- b) le esercitazioni devono essere proposte secondo un ordine progressivo che tiene conto delle fasi dello sviluppo; pertanto la complessità delle esercitazioni aumenta in relazione alle capacità progressivamente acquisite dagli alunni .
- c) l'attività deve concorrere ad una formazione globale dell'individuo dove gli aspetti motori specifici non siano condizione di affermazione della scissione tra il corpo e la mente.
- d) l'attività deve tendere allo sviluppo dell'adattabilità, cioè la capacità di adattarsi in modo creativo e non secondo stereotipi alle modificazioni dell'ambiente circostante e degli stimoli che le diverse proposte producono.
- e) l'attività deve proporre stimoli che costituiscano ostacoli obliqui superabili quindi da ogni bambino evidenziando i concetti del "saper fare" e del "coinvolgimento globale".

PRIMO CICLO

Il bambino si presenta nella scuola elementare con un "bagaglio motorio" che è il frutto di esperienze molto diversificate.

In questa fase il bambino utilizza il corpo come strumento per entrare in relazione con il mondo ed è il periodo in cui le capacità senso-percettive conoscono il periodo di massimo sviluppo .

Il bambino comincia a prendere confidenza con il suo corpo, con quello dell'altro e con i conseguenti movimenti possibili.

Questa scoperta viene effettuata sia percependo la propria individualità che attraverso la relazione con l'altro e con

Progetto Educazione Motoria

gli oggetti che lo circondano mediante situazioni ludiche gratificanti, creative e diversificate.

Il primo ciclo viene considerato in un'unica parte poiché le attività che vengono proposte sono molto simili.

Obiettivi

- utilizzare in modo adeguato, selezionando le informazioni, le capacità senso-percettive: visiva, uditiva, tattile e cinestetica.
- conoscere ed utilizzare le varie parti del corpo
- prendere coscienza dell'utilizzo delle varie parti del corpo nelle diverse situazioni
- muoversi con coordinazione ed equilibrio nei vari tipi di spazio
- conoscenza ed utilizzo dei vari schemi motori di base statici (sollevare, flettere ecc.) e dinamici (correre, saltare ecc..)
- utilizzare in combinazioni semplici gli schemi motori strisciare, rotolare, afferrare .
- utilizzare il materiale in modo originale e creativo.

Obiettivi formativi

- partecipare con piacere ed interesse all'attività
- rispettare e far rispettare le regole stabilite durante l'attività
- collaborare con i compagni

Contenuti

- utilizzo di tecniche manipolative ed espressive
- storie fantastiche
- utilizzo creativo di materiali diversi
- giochi simbolici
- giochi di gruppo

Progetto Educazione Motoria

- giochi di presentazione, socializzazione
- circuiti

L'elemento fantastico gioca a qualunque età un ruolo molto importante, in particolare nel primo ciclo della scuola elementare. Si propongono quindi situazioni in cui l'immaginario ed il favoloso sono vissuti con il proprio corpo e con la fantasia.

Si tratta dunque di immagini simboliche che fanno parte del patrimonio culturale infantile e che contengono analogicamente l'espressione motoria da apprendere, offrendo così al bambino la possibilità di prefigurarsi mentalmente una soluzione motoria che in un secondo momento potrà riprodurre con il proprio corpo.

Ad esempio la figura del "nano" contiene il gesto motorio del piegamento sulle gambe che è uno schema posturale.

Nella stessa misura la "campana" o il "vigile" richiamano gli schemi motori della flessione del busto o della circonduzione delle braccia.

La molteplicità degli stimoli permette un'acquisizione e una stabilizzazione degli schemi posturali, riferiti agli arti inferiori e superiori, al busto, alla testa e alle mani, e degli schemi motori come presupposto fondamentale per le classi successive.

SECONDO CICLO

Il secondo ciclo è il periodo in cui il fanciullo passa dall'egocentrismo al sociocentrismo per cui è sempre più capace di sentirsi membro del gruppo e di collaborare.

Progetto Educazione Motoria

E' capace di interessarsi sempre di più ad un attività strutturata e programmata, tendente al graduale passaggio al gioco di gruppo e alle attività presportive.

Queste ultime vengono inserite soprattutto nella classe quinta che diventa il naturale punto di cerniera tra la scuola elementare e la scuola media.

In questa fascia di età conoscono il periodo per il loro massimo le capacità coordinative. Le proposte sono pertanto molto diversificate sia modificando i rapporti spazio-temporali che i materiali o i ritmi di esecuzione e via dicendo.

La palla diventa un attrezzo con caratteristiche importanti sia sotto l'aspetto formativo che sotto l'aspetto didattico.

Obiettivi

- mantenere e potenziare il piacere del fare
- stimolare e potenziare la relazione con l'altro nella direzione della cooperazione e dell'autonomia
- affinamento delle unità basiche di movimento
- acquisizione di abilità motorie finalizzate ad una pratica presportiva
- muoversi con coordinazione ed equilibrio nei vari tipi di spazio
- prendere coscienza dell'utilizzo delle varie parti del corpo nelle diverse situazioni

Obiettivi formativi

- partecipare con piacere ed interesse all'attività
- rispettare e far rispettare le regole stabilite durante l'attività
- collaborare con i compagni

Progetto Educazione Motoria

CLASSE III

La prima parte del programma è dedicata all'acquisizione di abilità motorie degli arti inferiori con particolare riferimento all'equilibrio. Le esercitazioni continuano interessando gli arti superiori e la coordinazione fra questi, il tronco e gli arti inferiori.

Queste esercitazioni hanno lo scopo di favorire la strutturazione dello schema corporeo ed il corretto sviluppo della lateralizzazione .

In questa tappa si favoriscono la conoscenza ed un primo consolidamento degli schemi motori di base come prerequisiti fondamentali delle attività degli anni successivi.

Il gioco viene proposto nelle sue forme più svariate, non come semplice svago, ma come una delle modalità principali attraverso cui il bambino si affaccia al mondo utilizzando l'immagine e la fantasia in rapporto dialettico con la realtà.

CLASSE IV

La prima parte del programma della classe quarta riprende alcuni aspetti della classe precedente come verifica di prerequisiti funzionali legati soprattutto agli schemi motori di base.

Si propongono quindi esercitazioni atte a sviluppare l'analizzatore tattile, la sensibilità manuale e le diverse possibilità di manipolare gli oggetti.

Il programma prosegue con proposte che, pur lasciando invariato il contenuto, introducono l'attrezzo palla, che , nelle

Progetto Educazione Motoria

sue più svariate dimensioni (peso, colore, volume), è il filo conduttore di tutte le successive esercitazioni.

Le caratteristiche motivazionali proprie di questo attrezzo rappresentano il presupposto per l'affinamento e l'ulteriore sviluppo delle abilità motorie conseguito nella fase precedente.

In una rigorosa progressione didattica (palla che rotola, palla che rimbalza, palla che vola) si tende allo sviluppo della capacità di valutazione spazio temporale insieme ad una maggiore precisione del gesto.

Gli schemi motori del lanciare, dell'afferrare vengono così sviluppati attraverso anche l'acquisizione di abilità motorie e combinati con altri come il correre o il saltare.

Utilizzando quindi attività di gioco che richiedono l'utilizzo della palla si tende allo sviluppo di capacità coordinative specifiche.

CLASSE V

La prima parte del programma della classe quinta riprende alcuni aspetti della classe precedente come verifica di prerequisiti funzionali.

Le esercitazioni sono finalizzate allo sviluppo più specifico l'analizzatore tattile e visivo per permettere all'allievo di controllare una palla che vola, che costituisce l'ultima parte della progressione didattica sull'attrezzo palla.

Lanciare, afferrare e respingere sono così migliorati tramite giochi che possono essere finalizzati in seguito alla pallacanestro e alla pallamano.

Attività di gioco come il contapassaggi o la palla avvelenata costituiscono un verifica sull'apprendimento di queste abilità.

In seguito vengono proposti in forma semplice e utilizzando ancora la palla che rimbalza esercitazioni finalizzate all'apprendimento del palleggio della pallavolo.

Progetto Educazione Motoria

Tale tipo di apprendimento consente di sviluppare la capacità di controllo, nonché quella di combinazione e accoppiamento dei movimenti che sono capacità coordinative speciali che trovano in questa età terreno fertile per un buon sviluppo della coordinazione generale.

E' necessario controllare sempre che i bambini riescano a collegare bene gli insegnamenti dei periodi precedenti, soprattutto quelli riguardanti lo spazio il tempo e la percezione con la tecnica che stanno apprendendo.

L'attenzione verso questi aspetti, infatti, è più importante della tecnica.

Con la stessa progressione didattica viene introdotto in seguito il bagher che rispecchia nell'impostazione e nella motricità di base il palleggio.

I bambini imparano così a differenziare la tecnica del respingere la palla in funzione della traiettoria che questa compie.

Un gioco come la palla rilanciata, nelle sue più svariate forme, viene utilizzato come verifica di questa unità didattica.

I TEST

Il test in campo motorio è una prova con la quale si vuole misurare una determinata capacità fisica.

Le prove vengono svolte secondo presupposti di attendibilità e obiettività tali da rendere confrontabili i risultati ottenuti.

La comparazione dei dati ottenuti, che può essere fatta su di un campione relativo, o sulla base di studi già fatti, permette una serie di analisi molto interessanti.

Negli anni scolastici 1993/94 e 1994/95 sono state avviate delle procedure al fine di effettuare uno studio sulla popolazione scolastica faentina.

Considerato il grande numero di scuole coinvolte (12) sono stati scelti alcuni test che potevano essere eseguiti in tutte le realtà e indicate con molta accuratezza le norme di attuazione.

Lo studio che è stato effettuato si proponeva questi obiettivi fondamentali:

- a) Conoscenza delle caratteristiche della popolazione scolastica faentina.
- b) Portare a conoscenza del maestro una serie di dati oggettivi che favoriscono e orientano la valutazione didattica.
- c) La catalogazione (storicizzazione) delle capacità del proprio corpo che si modifica negli anni della scuola media dell'obbligo concorre, in modo importante, al raggiungimento della "conoscenza di sè" che è un obiettivo formativo comune a tutte le discipline.

La consapevolezza che il normale lavoro scolastico produce, sotto l'aspetto condizionale (forza, resistenza e velocità), miglioramenti di scarsa entità che si confondono molto facilmente con i miglioramenti fisiologici dati dal normale processo di crescita corporea, porta a ritenere inopportuna la

Progetto Educazione Motoria

ripetizione, magari al termine dell'anno scolastico, delle prove di valutazione attitudinale.

I test che sono stati proposti hanno caratteristiche di facile attuazione, viste le diversità ambientali delle scuole e vengono così schematizzati:

➔ **2 prove definite MORFOLOGICHE:**

- Altezza
- Peso.

➔ **4 prove definite CONDIZIONALI:**

- Salto in lungo da fermo
- Mobilità articolare della colonna vertebrale
- Corsa a navetta dei 40 metri
- Lancio di una palla medica da 1 kg.

Raccolta Dati

Sono stati raccolti i dati di 2200 alunni nell'arco di due anni secondo un protocollo che permette immediatamente di avere una panoramica della classe.

Divisione delle fasce

Considerate le differenze fisiologiche esistenti tra l'uomo e la donna i dati sono stati in primo luogo divisi in due categorie una per i maschi ed una per le femmine. Successivamente ogni categoria è stata divisa in cinque sottocategorie corrispondenti alle cinque classi della scuola elementare.

Sono state individuate quindi 10 categorie 5 per i maschi e 5 per le femmine.

Progetto Educazione Motoria

Le cardinalità, ovvero il numero degli alunni analizzati per categoria sono così suddivise:

Classe	1	2	3	4	5
Femmine	178	140	169	250	299
Maschi	174	140	179	290	305

ELABORAZIONE DEI DATI

Su ognuna delle 10 categorie sono state trovate le medie e gli scarti medi relativamente ad ogni test effettuato. Le medie e gli scarti permettono di elaborare i singoli dati, grazie ad un programma informatico.

Il programma prevede l'elaborazione comparata dei dati fino a trovare i **percentili** .

Il livello percentile è basato sulla posizione che un individuo occupa in un gruppo. Un allievo di nove anni, ad esempio, che effettua una prova con la palla medica e si inserisce al 75° percentile significa che ha ottenuto una prestazione migliore a quella del 75% dei ragazzi della sua età.

Oltre al livello percentile il protocollo mette in relazione l'altezza ed il peso ; questo valore indica l'incidenza del peso di un individuo in rapporto all'altezza (alto-magro o viceversa basso-grasso).

Il protocollo inoltre prevede una colonna nella quale viene inserita la media dei valori condizionali in percentili e in un'altra colonna la media dei valori morfologici .

La comparazione fra i due valori permette di capire in un modo molto semplice se si tratta di un soggetto che a livello morfologico è già +/- sviluppato e quali sono le sue prestazioni condizionali.

Progetto Educazione Motoria

Possiamo così trovarci in presenza di un alunno che è già piuttosto sviluppato con prestazioni limitate e viceversa, oppure con valori morfologici e condizionali equivalenti.

Le considerazioni, che possono essere fatte con questo tipo di comparazione, diventano utili per una maggiore comprensione delle caratteristiche di quell'alunno in quel momento della sua crescita.

Al fine di offrire un quadro sintetico delle capacità dell'alunno viene proposta nell'ultima colonna una lettera secondo gli schemi della nuova scheda di valutazione della scuola elementare.

COMUNICAZIONE DEI DATI

La tabella che viene distribuita è composta da una serie di dati che indicano le prove effettuate con a fianco il livello percentile relativo alla realtà scolastica.

La colonna peso/altezza² indica il rapporto fra i due valori, più il valore è alto più il peso è preponderante .

La colonna Morf. indica il livello percentile dei due dati morfologici di altezza e peso mentre il dato Cond. è relativo ai risultati delle altre prove.

Le voci A- B+ sono il risultato di tutti i valori in una scala simile alla scheda di valutazione divisi ulteriormente da + e -. **Non si tratta**, in questo caso, **di una valutazione didattica**, quanto del risultato aritmetico di medie al fine di permettere un quadro riassuntivo.

Nome	Altezza		Peso		Peso/Alt. ²		Morf.
	cm.	Percent	Kg.	Percent	Kg./m ²	Percent	Percent
xxx	126	90	28	84	17.6	38	67
yyy	116	24	27	72	20.1	6	56
zzz	122	60	25	58	16.8	46	34

Progetto Educazione Motoria

Fig. 1

Tabella di esempio con le colonne relative ai test
MORFOLOGICI elaborati per gli alunni di una classe

Nome	Salto		Mobilità		Navetta		Lancio		Cond. Percent
	cm.	Percent	+/-	Percent	sec.	Percent	cm.	Percent	
xxx	93	38	8	90	16.15	34	243	44	52
yyy	71	4	3	82	16.05	22	225	20	32
zzz	112	68	0	62	13.84	82	363	90	76

Fig. 2

Tabella di esempio con le colonne relative ai test
CONDIZIONALI elaborati per gli alunni di una classe

Nome	Morfologico Percentile	Condizionale Percentile	Giudizio [A+...E-]
xxx	67	52	B-
yyy	56	32	C-
zzz	34	76	A+

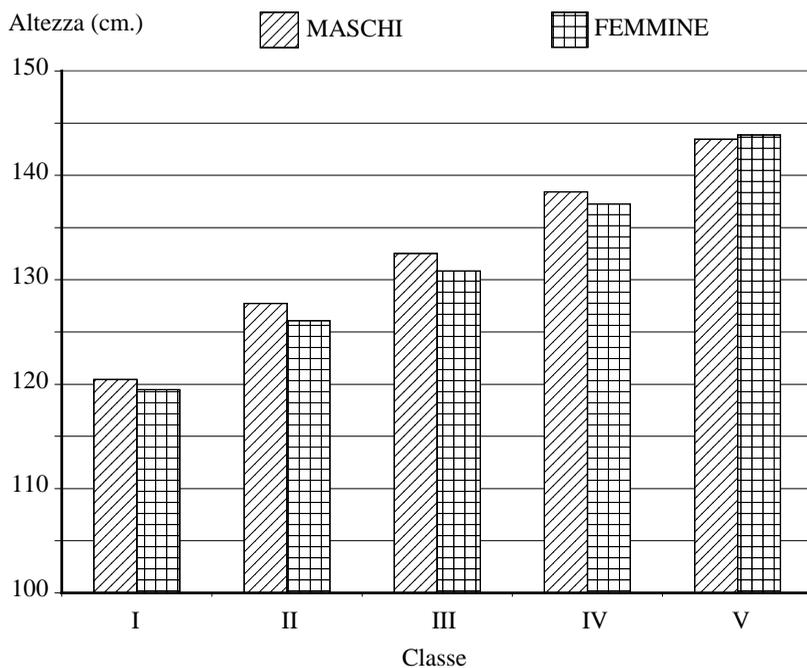
Fig. 3

Tabella di esempio con il giudizio riassuntivo
elaborato per gli alunni di una classe

Le tabelle sono state rese possibili grazie all'utilizzo di un programma informatico che ha permesso in un primo momento di catalogare i vari dati in seguito di ricercarne le medie e gli scarti per categoria onde rendere possibile la comparazione.

Sulla base di questi dati sono stati elaborati anche i grafici che in forma visiva danno un quadro dell'accrescimento e delle capacità nei cinque anni della scuola elementare.

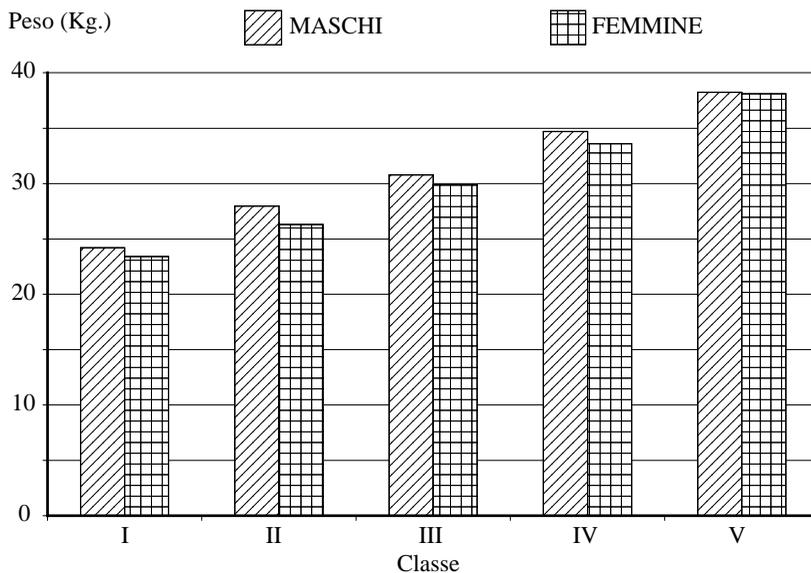
ALTEZZA



<i>ALTEZZA in cm</i>		
Classe	Maschi	Femmine
<i>I</i>	120.44	119.45
<i>II</i>	127.75	126.08
<i>III</i>	132.52	130.84
<i>IV</i>	138.42	137.26
<i>V</i>	143.44	143.88

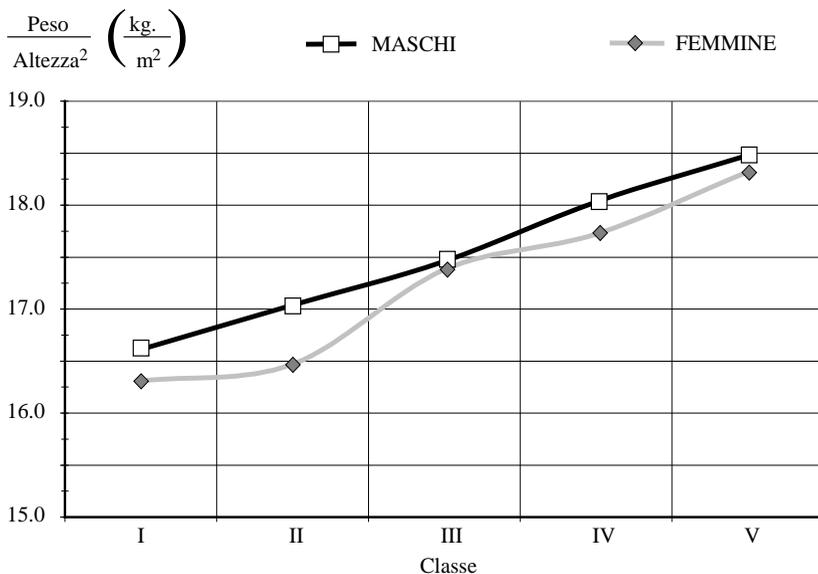
Progetto Educazione Motoria

PESO



CLASSE	<i>PESO in kg</i>	
	MASCHI	FEMMINE
<i>I</i>	24.19	23.40
<i>II</i>	27.96	26.31
<i>III</i>	30.80	29.90
<i>IV</i>	34.71	33.61
<i>V</i>	38.24	38.11

$\frac{P_{ESO}}{ALTEZZA^2}$



<i>PESO/ALTEZZA² in kg/m²</i>		
CLASSE	MASCHI	FEMMINE
<i>I</i>	16.61	16.31
<i>II</i>	17.04	16.47
<i>III</i>	17.46	17.38
<i>IV</i>	18.03	17.72
<i>V</i>	18.48	18.32

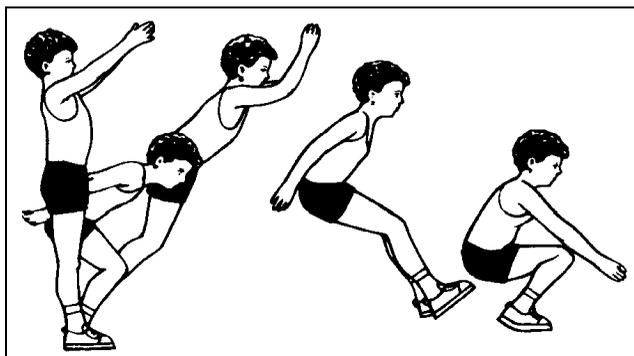
TEST DI VALUTAZIONE ATTITUDINALE SALTO IN LUNGO DA FERMO

Obiettivo: forza degli arti inferiori

Descrizione: Il soggetto si pone dietro la linea di partenza con le gambe leggermente divaricate.

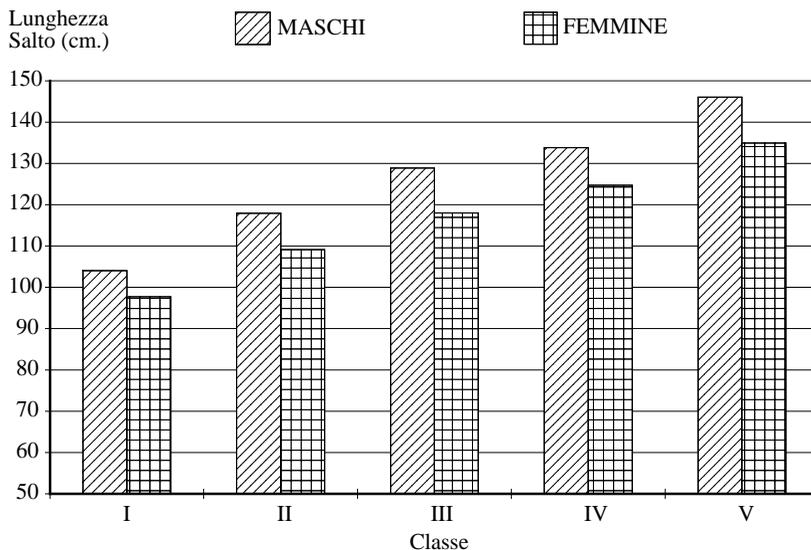
Istruzioni: Piegati sulle gambe e salta il più lontano possibile; l'arrivo deve essere a piedi uniti. Quest'ultima indicazione viene data per motivi di prevenzione ai traumi che possono derivare dall'atterraggio ad una sola gamba.

Misurazione: Tramite un metro viene presa la misura dalla linea di partenza al punto di contatto più vicino ad essa (in genere corrispondente al tallone del piede).



Progetto Educazione Motoria

SALTO IN LUNGO DA FERMI



<i>SALTO IN LUNGO DA FERMI in cm</i>		
CLASSE	MASCHI	FEMMINE
<i>I</i>	104.01	97.73
<i>II</i>	117.95	109.11
<i>III</i>	128.87	118.01
<i>IV</i>	133.86	124.74
<i>V</i>	146.05	134.90

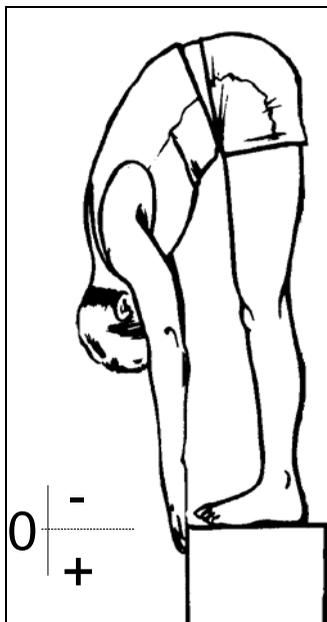
Mobilità Articolare

Obiettivo: Mobilità della colonna vertebrale (indice di una mobilità generale)

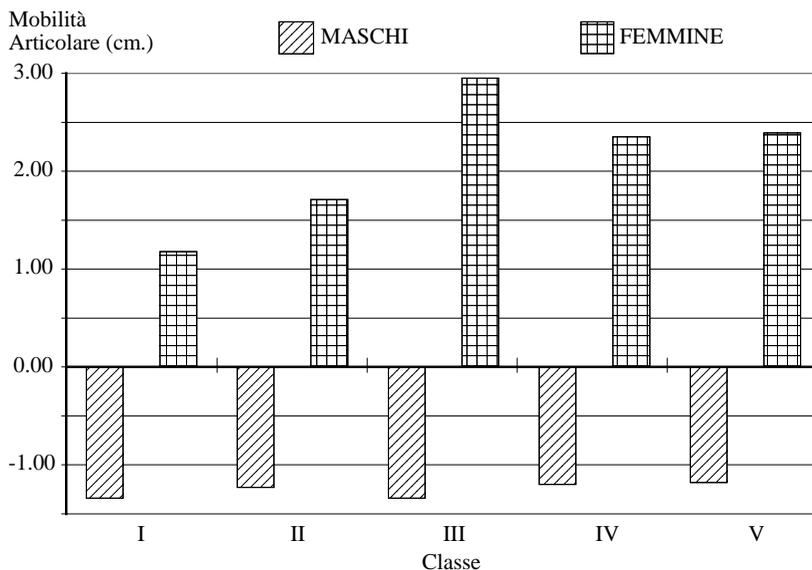
Descrizione: Il soggetto si pone sopra ad un panchetto e flette il busto in avanti portando le mani il più basso possibile.

Istruzioni: Fletti il busto in avanti e *lentamente* raggiungi con le mani il punto più basso senza piegare le ginocchia. Rimani fermo per alcuni secondi in quella posizione. L'indicazione di una flessione lenta viene data per evitare il riflesso di difesa dei muscoli posteriori che stirati troppo velocemente tendono a contrarsi limitando in questa maniera la prova stessa.

Misurazione: Con l'aiuto di un righello viene presa la misura che il soggetto raggiunge con riferimento ai piedi; se oltrepassa la linea dei piedi viene indicata una misura positiva in cm.; se al contrario non la raggiunge la misura viene indicata con un segno negativo; la linea dei piedi corrisponde a 0.



Mobilità Articolare



<i>MOBILITA' ARTICOLARE in cm</i>		
CLASSE	MASCHI	FEMMINE
<i>I</i>	-1.34	1.18
<i>II</i>	-1.23	1.71
<i>III</i>	-1.34	2.95
<i>IV</i>	-1.20	2.35
<i>V</i>	-1.18	2.39

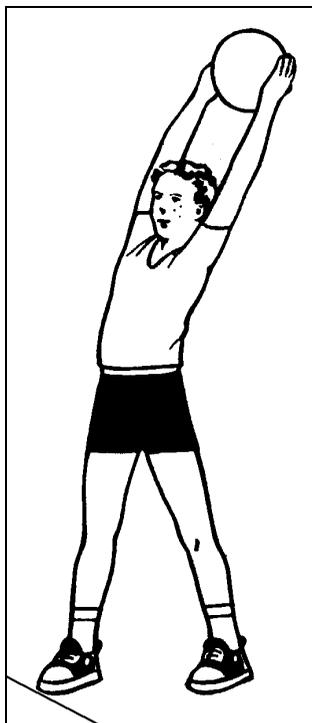
LANCIO DELLA PALLA DA 1 Kg

Obiettivo: Forza generale

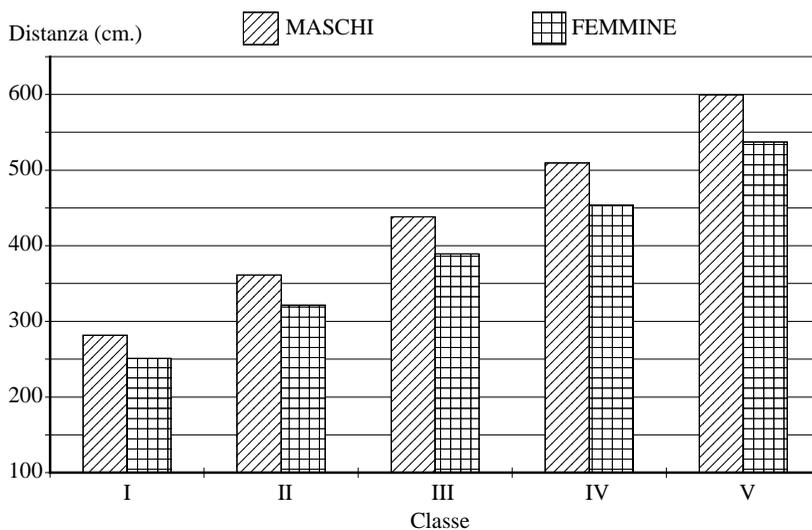
Descrizione: Lancio di una palla medica di 1 Kg con entrambe le braccia sopra al capo in stazione eretta con una gamba avanti all'altra. La postura di una gamba avanti all'altra è stata scelta per evitare i problemi che possono derivare alla colonna vertebrale legati ad un lancio a piedi uniti.

Istruzioni: Lancia la palla da sopra al capo senza oltrepassare la linea di partenza con i piedi.

Misurazione: Con l'aiuto di un doppio decametro viene presa la misura dalla linea di partenza punto di caduta della palla.



LANCIO DELLA PALLA DA 1kg



<i>LANCIO DELLA PALLA (1 kg) in cm</i>		
CLASSE	MASCHI	FEMMINE
<i>I</i>	281.66	251.15
<i>II</i>	361.22	321.47
<i>III</i>	438.38	388.93
<i>IV</i>	509.35	453.46
<i>V</i>	599.74	537.29

CORSA A NAVETTA 40m.

Obiettivo: rapidità

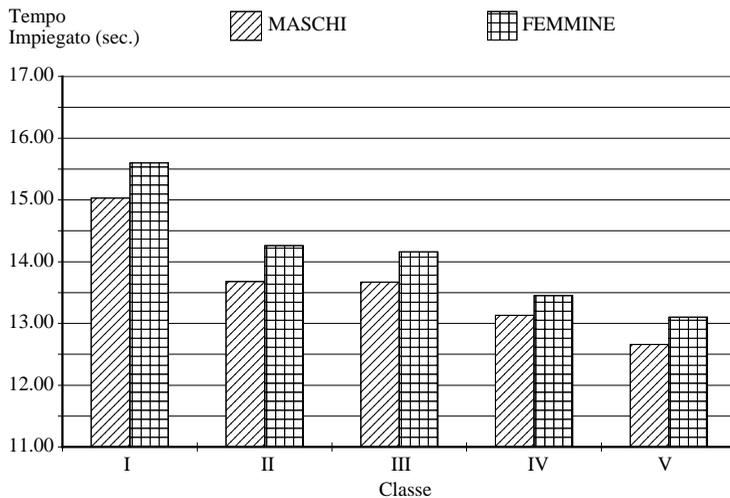
Descrizione: Corsa di velocità su di un tratto di 10 m. delimitato da clavette che deve essere fatto 4 volte per un totale di 40 m. La partenza viene effettuata alla destra del punto di inizio.

Istruzioni: Al via devi correre il più velocemente possibile fino alla clavetta e tornare indietro per due volte. Non rallentare prima dell'arrivo.

Misurazione: Al segnale di via viene fatto scattare il cronometro, che viene bloccato al momento del passaggio del soggetto sulla linea di arrivo.

Progetto Educazione Motoria

CORSA A NAVETTA (40 m.)



<i>CORSA A NAVETTA (40 m) in sec.</i>		
NAVETTA	MASCHI	FEMMINE
<i>I</i>	15.03	15.60
<i>II</i>	13.68	14.26
<i>III</i>	13.67	14.16
<i>IV</i>	13.13	13.45
<i>V</i>	12.66	13.10

I RIGHELLI

Utilizzando le medie e gli scarti medi sono stati costruiti i righelli uno strumento di facile lettura che può essere utilizzato sia dall'insegnante che dagli alunni.

Nelle pagine seguenti vengono riportati 10 serie di righelli corrispondenti alle cinque classi dei maschi e alle cinque delle femmine.

Ogni righello è composto da due serie di dati:

- 1°) la colonna di sinistra indica il valore raggiunto nella prova condizionale o nella misurazione del peso o dell'altezza.
- 2°) la colonna di destra indica il valore percentile corrispondente alla misurazione ottenuta.

I righelli concorrono alla costruzione di un "archivio del corpo" che dovrebbe iniziare nella scuola materna per terminare nella scuola media.

Il fine che si vuole raggiungere con "l'archivio del corpo" è quello di organizzare razionalmente, attraverso vari tipi di registrazione, tutte quelle esperienze che il bambino ha vissuto interiorizzandole.

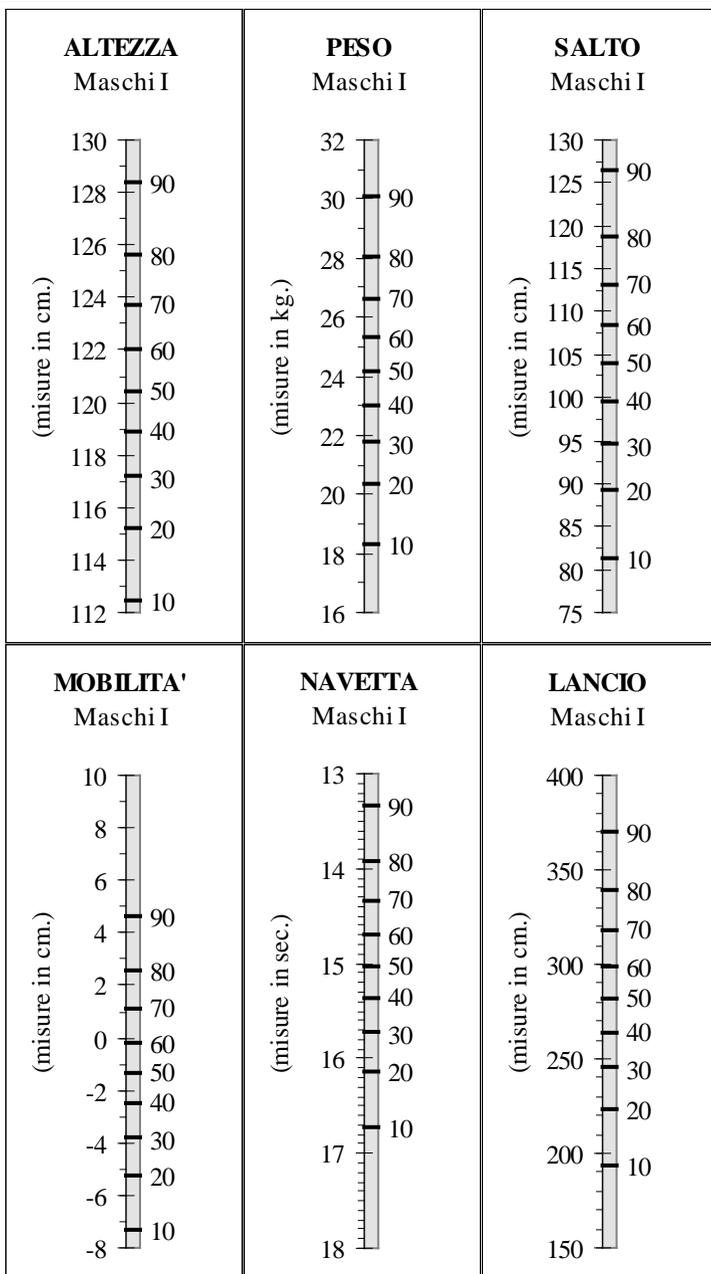
Il bambino che impara a valutare le sue prestazioni è un bambino che diventa sempre più padrone del suo corpo, riconoscendone i limiti, mettendolo al servizio dell'intera personalità.

Ogni insegnante, poi, ha l'opportunità di verificare le capacità dei propri alunni attraverso l'acquisizione di dati comparati aiutandolo nella programmazione specifica della classe e orientandolo nella valutazione didattica.

Progetto Educazione Motoria

<p>ALTEZZA Femmine I</p> <p>(misure in cm.)</p>	<p>PESO Femmine I</p> <p>(misure in kg.)</p>	<p>SALTO Femmine I</p> <p>(misure in cm.)</p>
<p>MOBILITA' Femmine I</p> <p>(misure in cm.)</p>	<p>NAVETTA Femmine I</p> <p>(misure in sec.)</p>	<p>LANCIO Femmine I</p> <p>(misure in cm.)</p>

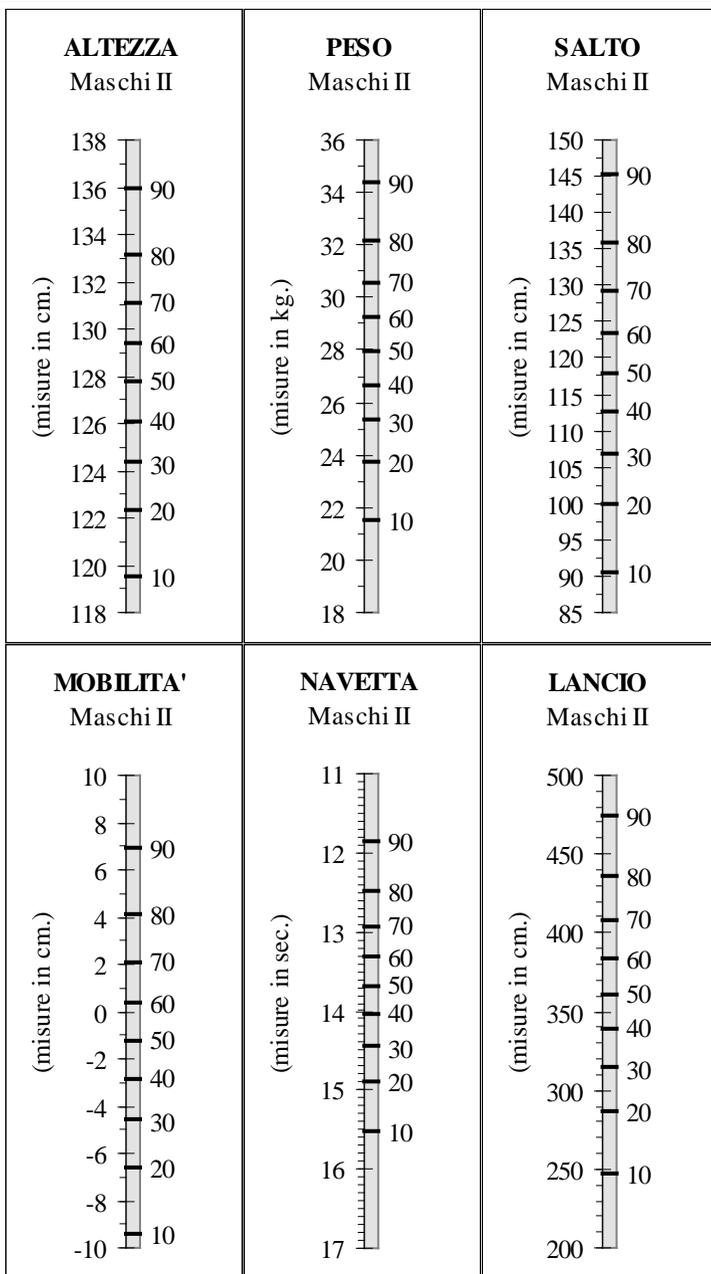
Progetto Educazione Motoria



Progetto Educazione Motoria

<p>ALTEZZA Femmine II</p> <p>(misure in cm.)</p>	<p>PESO Femmine II</p> <p>(misure in kg.)</p>	<p>SALTO Femmine II</p> <p>(misure in cm.)</p>
<p>MOBILITA' Femmine II</p> <p>(misure in cm.)</p>	<p>NAVETTA Femmine II</p> <p>(misure in sec.)</p>	<p>LANCIO Femmine II</p> <p>(misure in cm.)</p>

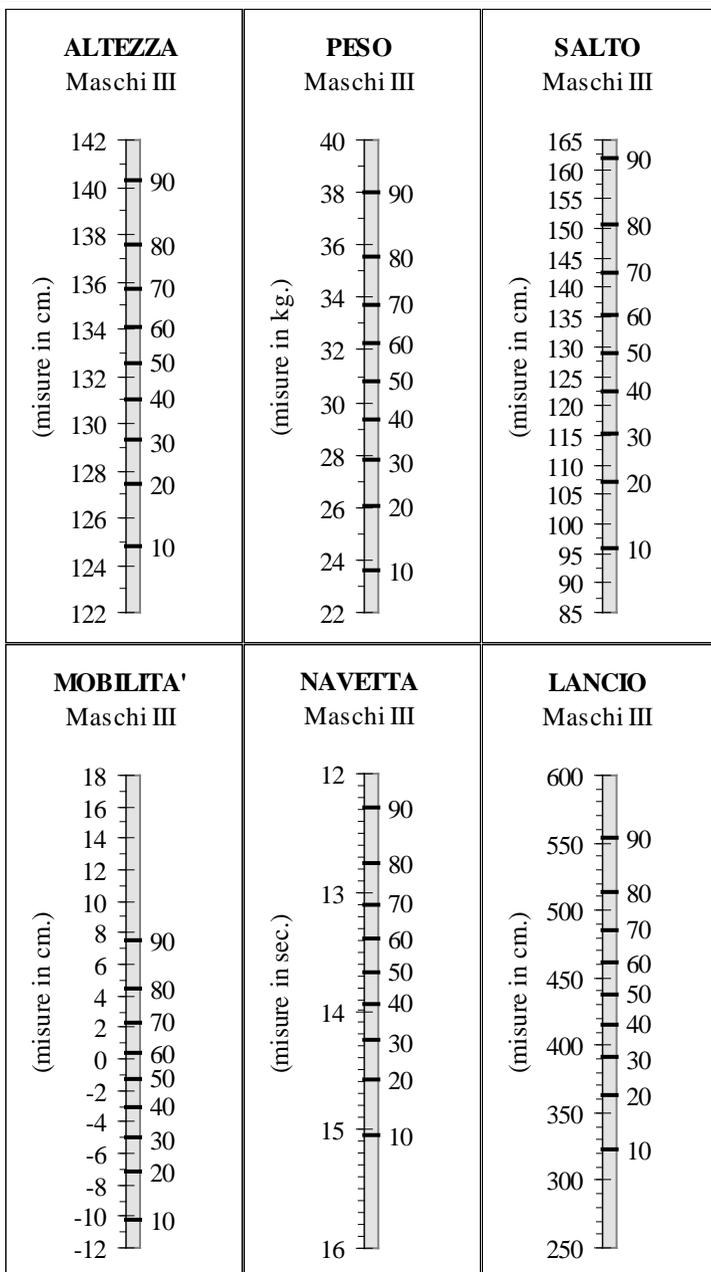
Progetto Educazione Motoria



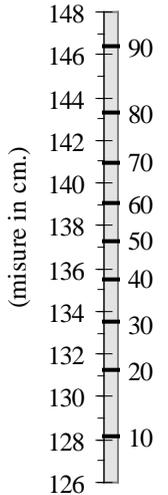
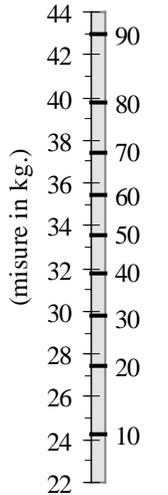
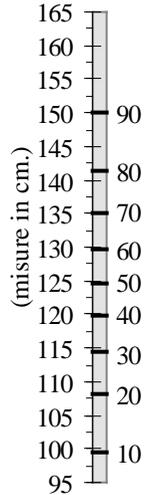
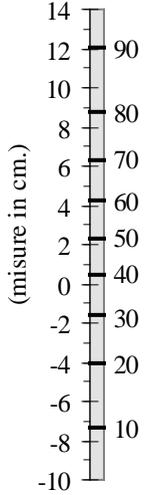
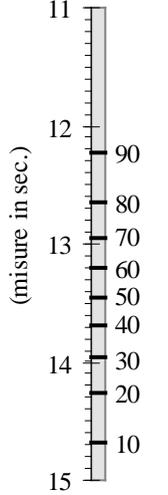
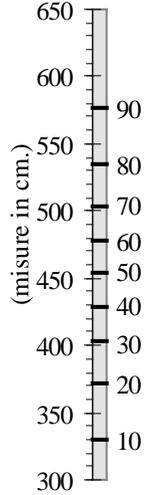
Progetto Educazione Motoria

<p>ALTEZZA Femmine III</p> <p>(misure in cm.)</p>	<p>PESO Femmine III</p> <p>(misure in kg.)</p>	<p>SALTO Femmine III</p> <p>(misure in cm.)</p>
<p>MOBILITA' Femmine III</p> <p>(misure in cm.)</p>	<p>NAVETTA Femmine III</p> <p>(misure in sec.)</p>	<p>LANCIO Femmine III</p> <p>(misure in cm.)</p>

Progetto Educazione Motoria



Progetto Educazione Motoria

<p>ALTEZZA Femmine IV</p>  <p>(misure in cm.)</p>	<p>PESO Femmine IV</p>  <p>(misure in kg.)</p>	<p>SALTO Femmine IV</p>  <p>(misure in cm.)</p>
<p>MOBILITA' Femmine IV</p>  <p>(misure in cm.)</p>	<p>NAVETTA Femmine IV</p>  <p>(misure in sec.)</p>	<p>LANCIO Femmine IV</p>  <p>(misure in cm.)</p>

Progetto Educazione Motoria

<p>ALTEZZA Maschi IV</p> <p>(misure in cm.)</p>	<p>PESO Maschi IV</p> <p>(misure in kg.)</p>	<p>SALTO Maschi IV</p> <p>(misure in cm.)</p>
<p>MOBILITA' Maschi IV</p> <p>(misure in cm.)</p>	<p>NAVETTA Maschi IV</p> <p>(misure in sec.)</p>	<p>LANCIO Maschi IV</p> <p>(misure in cm.)</p>

Progetto Educazione Motoria

<p>ALTEZZA Femmine V</p> <p>(misure in cm.)</p>	<p>PESO Femmine V</p> <p>(misure in kg.)</p>	<p>SALTO Femmine V</p> <p>(misure in cm.)</p>
<p>MOBILITA' Femmine V</p> <p>(misure in cm.)</p>	<p>NAVETTA Femmine V</p> <p>(misure in sec.)</p>	<p>LANCIO Femmine V</p> <p>(misure in cm.)</p>

Progetto Educazione Motoria

<p>ALTEZZA Maschi V</p> <p>(misure in cm.)</p>	<p>PESO Maschi V</p> <p>(misure in kg.)</p>	<p>SALTO Maschi V</p> <p>(misure in cm.)</p>
<p>MOBILITA' Maschi V</p> <p>(misure in cm.)</p>	<p>NAVETTA Maschi V</p> <p>(misure in sec.)</p>	<p>LANCIO Maschi V</p> <p>(misure in cm.)</p>

LA RICERCA SUL PIEDE PIATTO

Nell'anno scolastico 1994/95 è stata avviata una ricerca sul piede piatto.

Questo tipo di intervento è stato reso possibile grazie alla collaborazione con la Sanitaria Moretti di Faenza che opera da anni in questo campo con l'utilizzo della pedana baropodometrica.

Questo mezzo informatico permette una verifica oggettiva delle condizioni di entrambi i piedi sia in statica che in dinamica attraverso 1024 celle di pressione.

L'analisi prende in considerazione i seguenti valori :

- superficie di contatto
- massima pressione per cm²
- visualizzazione dei punti di carico del piede

Questi dati sono stati messi in relazione ad altri rilevati in palestra:

- altezza, peso
- rapporto peso altezza
- numero di scarpe
- gamba di spinta

Sono stati esaminati 30 alunni delle classi quarte di cui 12 maschi e 18 femmine.

Con questo esame si volevano verificare:

Progetto Educazione Motoria

1. Il numero percentuale di alunni che presentano i piedi piatti
2. La relazione possibile tra la gamba di spinta che, essendo più forte, potrebbe tendere a sostenere maggiormente il peso del corpo in stazione eretta, e la pressione massima esercitata dai due piedi, sia in statica che in dinamica.
3. La relazione possibile, in presenza di piede piatto, tra i valori del peso, dell'altezza o del rapporto peso altezza in quanto il peso o il rapporto peso/altezza possono essere elementi predisponenti al piede piatto.

Conclusioni

1. Sono stati individuati 4 alunni che presentano un piede piatto conclamato corrispondenti al 12% del campione esaminato; due maschi e due femmine .
2. Sono stati individuati 2 bambini che presentano il piede cavo
3. Non sono state trovate delle correlazioni tra la gamba di spinta e le pressioni esercitate in statica e in dinamica.
4. Nei bambini che presentavano i piedi piatti non sono state trovate delle correlazioni circa la statura, il peso o il rapporto peso altezza.

Nella tabella che viene riportata qui di seguito si può notare, infatti, come non ci siano delle correlazioni evidenti tra i valori riportati in percentili (Perc.).

Alunno	altezza	Perc	peso	Perc	peso/altezza	
aaa	135	30	31	30	17,0	64
bbb	132	24	33	46	18,9	34
ddd	143	78	38	72	18,6	38
fff	145	84	35	52	16,0	68

CONSIDERAZIONI SULLA VALUTAZIONE IN EDUCAZIONE MOTORIA

Un allievo che si muove in modo armonico viene definito in termini di uso corrente "coordinato", tuttavia ciò che noi vediamo è il risultato di una serie di processi che avvengono all'interno del nostro cervello .

Questi, infatti, elabora le sensazioni che gli vengono inviate continuamente dai propriocettori, relativamente allo stato interno del corpo, e dagli esterocettori relativamente agli stimoli che provengono dal mondo esterno.

Sulle basi di queste percezioni, che vengono continuamente analizzate e confrontate con l'archivio della memoria, il sistema nervoso centrale elabora dei programmi di movimento.

Pertanto la "coordinazione" è il frutto di una serie di operazioni mentali e valutarla è molto complesso poiché misurare qualcosa che non si vede è soltanto il frutto di estrapolazioni indirette e soggettive.

Esistono a dire il vero in letteratura test oggettivi delle capacità coordinative, ma i tempi richiesti sono molto lunghi e spesso poco produttivi ai fini di una programmazione scolastica che deve tenere nel debito conto del limitato tempo a disposizione nell'orario settimanale.

Dovendo fare delle scelte che tendano ad ottimizzare il lavoro "**L'OSSERVAZIONE MIRATA**" dell'insegnante rappresenta, a mio parere, è lo strumento più valido per raccogliere gli elementi necessari ad una valutazione individuale.

Osservare significa registrare delle informazioni con la consapevolezza che ogni informazione è sempre il frutto di una

Progetto Educazione Motoria

interpretazione della realtà alla luce di una teoria o di uno stato personale legato al momento storico; è un'operazione intenzionale di decodifica che può essere influenzato da :

1. **effetto alone**; quando un tratto emergente condiziona gli altri
2. **effetto Pigmalione**; quando, per vari motivi, ci si crea delle aspettative che poi influenzano l'intera valutazione...
3. **dissonanza cognitiva**; quando i normali contrasti durante le lezioni producono degli effetti fuorvianti derivanti dalle normali operazioni che il nostro cervello compie al fine di non turbare un equilibrio interno. E' il caso di un alunno particolarmente vivace che interrompendo la lezione o causando tensioni all'interno del gruppo classe viene a volte valutato più per questi motivi che per altri.

L'Osservazione è dunque uno strumento soggettivo che può essere uniformato definendo il campo di osservazione evitando il ricorso alla memoria tramite gli "*Indicatori di osservazione*".

La nuova scheda prevede per l'Educazione Motoria 2 voci:

- 1) *padroneggiare gli schemi motori di base in situazioni diverse*
- 2) *partecipare alle attività di gioco, rispettare le regole*

Per ogni obiettivo della scheda vengono riportati qui di seguito alcuni possibili sottobiettivi e i relativi *indicatori* suddivisi in due gruppi corrispondenti al primo ed al secondo ciclo.

Risulta evidente che ogni indicatore assume una sua caratteristica peculiare ad ogni classe in funzione della programmazione specifica.

Progetto Educazione Motoria

Questi assumono un valore ancora più attendibile se comparati con prove oggettive come quelle indicate nelle pagine precedenti.

LEGENDA DELLA VALUTAZIONE DEI SOTTOBIETTIVI

I livelli raggiunti dagli alunni nei vari sottobiettivi possono essere così schematizzati:

Il livello **a** indica il pieno raggiungimento dei sottobiettivi con una buona padronanza e una capacità di elaborazione autonoma.

Il livello **b** indica un raggiungimento soddisfacente delle mete previste .

Il livello **c** indica il conseguimento, non pieno, delle acquisizioni e capacità prefissate.

Il livello **d** indica un possesso parziale e, quindi, non sufficiente di quanto programmato.

Il livello **e** indica una notevole distanza dal sottobiiettivo

PADRONEGGIARE GLI SCHEMI MOTORI DI BASE IN SITUAZIONI DIVERSE

Primo ciclo

In questa voce possiamo fare riferimento alla conoscenza del grande piccolo, della sinistra destra, del sopra sotto, del vicino lontano, agli schemi motori posturali (flettere, piegare, circondurre...) e alla capacità degli alunni di muoversi in relazione ad un oggetto statico o in movimento....

Progetto Educazione Motoria

- a) Conosce gli elementi spazio-temporali e si muove correttamente (non si scontra con i compagni, ai segnali dell'insegnante vai a destra , prendi la palla più piccola, salta nel cerchio più grande , e nelle attività di gioco si muove prontamente e correttamente)
- b) Conosce gli elementi spazio temporali ma non sempre riesce ad adattarsi alle richieste
- c) Conosce gli elementi in modo molto semplice deve essere aiutato
- d) Non conosce ancora gli elementi deve essere guidato
- e) Ha gravi difficoltà

L'immaginario, le analogie, la musica sono supporti necessari al fine di controllare il proprio movimento e il proprio corpo come mezzo di comunicazione espressiva . A seconda dei temi trattati e della propria programmazione possiamo definire i seguenti indicatori:

- a) Controlla il movimento in modo armonico ed espressivo e lo rielabora in modo personale
- b) Controlla il movimento
- c) Controlla in modo meccanico e deve essere aiutato
- d) Non riesce a trasformare il linguaggio analogico, musicale in movimento corporeo deve essere guidato.
- e) Ha gravi difficoltà

Secondo ciclo

Correre, saltare, camminare, lanciare, strisciare, afferrare, rotolarsi .. sono schemi motori dinamici ; il controllo , la loro combinazione, riuscire a rapportarsi ad oggetti statici o in

Progetto Educazione Motoria

movimento crea i presupposti per compiti motori sempre più complessi

- a) Utilizza in modo adeguato gli schemi motori , li combina tra loro, riesce ad organizzarli in rapporto ai compagni, allo spazio in funzione di un obiettivo. (es. :in attività di gioco come "l'uomo nero" riesce a correre, camminare, arrestarsi in funzione di...)
- b) Utilizza in modo adeguato gli schemi motori di base
- c) Utilizza solo alcuni schemi motori correttamente (non riesce a staccare entrambe i piedi dal suolo, corre scorrettamente...)
- d) Ha difficoltà nell'utilizzo degli schemi motori
- e) Ha gravi difficoltà

Le attività di gioco che sfruttano l'attrezzo palla diventano il primo approccio al gioco sport . Il controllo dell'attrezzo nelle varie situazioni spazio-temporali che i giochi presportivi creano, la finalizzazione dei gesti agli obiettivi del gioco stesso (passare la palla a quel compagno perchè può fare goal o tirare a canestro, la finta e lo smarcamento da un avversario) consentono di verificare la padronanza del proprio corpo in funzione di....

- a) Controlla l'attrezzo in situazioni complesse, finalizza il gesto e aiuta i compagni suggerendo loro cosa devono fare o dove devono andare
- b) Controlla l'attrezzo nelle varie situazioni
- c) Controlla l'attrezzo in situazioni semplici
- d) Ha difficoltà nel controllo, deve essere aiutato
- e) Ha gravi difficoltà

Il ritmo , la musica, la fantasia, la creatività sono supporti necessari al fine di controllare il proprio movimento e il proprio corpo come mezzo di comunicazione espressiva.

Progetto Educazione Motoria

A seconda dei temi trattati e della propria programmazione possiamo definire i seguenti indicatori:

- a) Controlla il movimento in modo armonico ed espressivo e lo rielabora in modo personale
- b) Controlla il movimento
- c) Controlla in modo meccanico e deve essere aiutato
- d) Non riesce a trasformare il linguaggio analogico, musicale in movimento corporeo
- e) Ha gravi difficoltà

PARTECIPA ALLE ATTIVITA' RISPETTA LE REGOLE

Questa voce fa riferimento agli obiettivi formativi e per questo motivo viene unificata per i due cicli.

Il rispetto delle regole presuppone la conoscenza delle principali norme di comportamento in palestra legate al rispetto di sè e dei compagni sia nella vita comune che nelle attività di gioco.

- a) rispetta le regole, ha cura di sè, ha rispetto degli altri e dell'ambiente che lo circonda, conosce le regole delle attività e aiuta gli altri
- b) Rispetta le regole e ha rispetto per sè e per gli altri
- c) Rispetta le regole ma a volte deve essere aiutato
- d) Deve essere sollecitato al rispetto delle regole
- e) Deve essere continuamente guidato e sollecitato

Attenzione e partecipazione

- a) Partecipa spontaneamente e con entusiasmo alle attività, vuole conoscere ed è sempre attento
- b) Partecipa alle attività è attento
- c) Partecipa in modo discontinuo, si distrae

Progetto Educazione Motoria

- c) Non sempre attento, deve essere sollecitato
- e) Deve essere continuamente guidato e sollecitato

I GIOCHI DELLA GIOVENTU'

Il Progetto Educazione Motoria ha sempre avuto una sua conclusione in alcune manifestazioni con lo scopo di far incontrare, attraverso il gioco, gli alunni delle varie classi e delle varie scuole.

I presupposti pedagogici che hanno sempre ispirato queste manifestazioni partono dal "**gioco**" che come tale riesce a collegare le persone tra di loro.

Purtroppo la maggior parte dei giochi, se proposti in modo tradizionale, provoca un'interazione competitiva tra i giocatori che impedisce la loro coesione. La competizione può portare all'esclusione e all'autoemarginazione poiché il fallimento e il senso della sconfitta portano inevitabilmente alla sfiducia nei propri mezzi.

Del resto il bambino è competitivo di natura, ma come in tutte le cose deve essere aiutato a controllare e a vivere in termini positivi il confronto.

In tutti questi anni gli sforzi sono stati volti alla ricerca di soluzioni possibili nel rispetto di questi presupposti.

Nei primi anni sono state cercate soluzioni interne ai vari istituti scolastici, una soluzione questa che aveva alcuni lati positivi in quanto permetteva un adattamento delle proposte alle singole necessità modulandole sul posto.

Sono stati così utilizzati i prati ed i cortili delle scuole e gli alunni hanno potuto giocare senza la ricerca di classifiche particolari.

Ci si è accorti tuttavia che il "giocare per giocare" non è sufficientemente motivante per gli alunni.

Bisogna fare i conti con i messaggi che questi ragazzi ricevono quotidianamente dai media o dalle società sportive secondo i quali l'obiettivo è comunque di vincere. E' una realtà

Progetto Educazione Motoria

alla quale non ci si può sottrarre e per questo motivo sono state ricercate soluzioni diverse.

Il bambino ha in sè quello spirito competitivo che lo porta a vivere intensamente l'evento alla ricerca di un risultato.

Si è così arrivati a proporre delle attività dove è chiaro il risultato ottenuto, ma nello stesso tempo si porta il bambino a vivere in termini positivi l'esperienza motoria.

Si arriva così all'anno scolastico 1990/91 nel quale, grazie ad un intervento più massiccio dell'Assessorato allo Sport, sono state elaborate due manifestazioni che hanno coinvolto tutte le scuole di Faenza.

Tali manifestazioni hanno ripreso nei contenuti i Giochi della Gioventù con alcune modifiche nei regolamenti al fine di permettere un coinvolgimento globale di tutti gli alunni tenendo presente gli spazi e i costi.

Il Progetto segue la circolare 253 Prot.N.1790 del 28/10/1990 del Ministero della Pubblica Istruzione riguardante l'attività sportiva scolastica.

Le manifestazioni hanno così coinvolto circa 700 bambini all'anno corrispondenti al 92% della popolazione scolastica delle classi quarte e quinte .

In un'ottica di corretta educazione al confronto e di esperienze motorie vissute con entusiasmo , le classi I, II e III svolgono attività all'interno dell'Istituto, mentre le IV e le V svolgono queste manifestazioni negli impianti sportivi della città.

Tale scelta è determinata da un percorso didattico che ,a mio avviso, un bambino deve compiere sia sotto il profilo didattico che delle esperienze vissute.

Le classi, infatti, partecipano come gruppo-squadra e ciò permette:

a) di evitare ai meno capaci cocenti delusioni

Progetto Educazione Motoria

b) di avere un certo equilibrio nelle attività in quanto, in linea teorica, le classi sono formate da alunni capaci e non in percentuali simili.

c) di aggregare meglio il gruppo classe in quanto tutti concorrono al risultato finale, sviluppando dinamiche di aiuti reciproci.

Le esperienze fatte in queste cinque anni hanno dimostrato che vi è un coinvolgimento globale e che vengono rispettate le esigenze di crescita sia fisica che psichica degli alunni.

Le proposte ,infatti, sono diversificate per le classi quarte e quinte in una logica di crescita della classe sia culturale che fisica dando a tutti la possibilità di esprimersi.

Non a caso alcuni bambini in forte difficoltà trovano uno spazio di lavoro tale da non vanificare gli sforzi dei compagni di classe più bravi .

Questi ultimi trovano così la possibilità di esprimersi al meglio senza ricercare giustificazioni che addossano agli uni o agli altri colpe per il mancato raggiungimento di un obiettivo.

La cultura dell'alibi, che è così forte nella nostra società, porta i ragazzi a declinare le proprie responsabilità per un motivo o per un altro. Del resto è molto facile addossare alle cause più svariate, dall'arbitro al campo, dal compagno al tempo il mancato raggiungimento della vittoria che rimane per molti l'unico obiettivo. E' importante sottolineare che vincere è anche superare le difficoltà in modo costruttivo al fine di crescere migliorando le proprie capacità ed è per questo motivo che diventa di fondamentale importanza ricercare le proposte di gioco più adatte.

Nel 1994 al fine di avere conferme, critiche e suggerimenti, è stato proposto ai maestri un questionario a risposte chiuse ed aperte sulle manifestazioni finali.

In quell'anno partecipavano ai giochi 41 classi e i maestri hanno risposto in questo modo:

Progetto Educazione Motoria

Lei pensa che questa proposta sia rispondente alle esigenze psicofisiche degli alunni.

41 maestri hanno risposto SI.

2

Ritiene giusta la formula del coinvolgimento globale secondo la quale tutti hanno una possibilità ed un ruolo.

41 maestri hanno risposto SI.

3

Nelle classi quinte i bambini hanno cantato e prodotto un disegno, ritiene che siano importanti ai fini di un collegamento con le altre materie:

41 maestri hanno risposto SI.

4

Nella giornata dedicata alle classi quarte viene proposta l'accensione disegnata delle fiaccole dei giochi e lo scambio dei messaggi augurali preparati in classe; ritiene che questi siano momenti importanti e formativi:

38 maestri hanno risposto SI

3 non hanno risposto

5

Ogni classe una squadra pensa che sia una formula adatta o le piacerebbe adottare formule diverse:

36 maestri hanno risposto SI

5 maestri hanno risposto NO con queste motivazioni:

4 propongono di lavorare a classi aperte per superare campanilismi tra le varie classi;

purtroppo con riunioni di 350 allievi nella mattinata l'organizzazione diventa molto complessa.

1 maestro propone la divisione all'interno della classe tra maschi e femmine con proposte differenziate tra i due sessi.

Questo tipo di proposta si ritiene in netto contrasto con le indicazioni del Ministero della Pubblica Istruzione all'indomani dei nuovi programmi di Educazione fisica nella scuola media

Progetto Educazione Motoria

che prevedono il gruppo classe e non più le squadre divise per sesso.

6

L'incontro con oltre 300 bambini all'interno del palazzo dello sport le ha comportato problemi

39 maestri hanno risposto NO

2 maestri hanno risposto SI ; uno per il rumore ed uno per il trasporto.

Il trasporto a carico dell'Assessorato allo Sport ha sempre funzionato al meglio tranne rarissimi casi legati a problemi di traffico nel collegamento tra la campagna ed il centro.

7

Sue proposte:

34 maestri non hanno fatto proposte

2 hanno fatto richiesta di attività sportive in archi di tempo maggiori

1 ha fatto richiesta di attività all'aperto

2 hanno fatto richiesta di attività di gioco ideate dai ragazzi

2 hanno proposto il tentativo di sviluppare giochi per superare il campanilismo di classe e delle diverse tipologie di scuola a modulo o a tempo pieno.

Il grande consenso che le proposte hanno prodotto ha portato a continuare su questa strada e le modifiche che sono state introdotte riguardano non tanto la struttura quanto i contenuti.

CLASSE QUARTA

↪ CORRI SALTA LANCIA ↪

Il Programma delle classi quarte prevede uno sviluppo degli schemi motori di base come il correre, il saltare, il lanciare, l'arrampicarsi ecc..

Sono state pensate delle prove legate a quelle più classiche dei Giochi della Gioventù quali la corsa, il lancio di una pallina, il salto in lungo.

Al fine di permettere a tutti di poter partecipare con l'obiettivo di un'educazione al confronto da vivere in termini positivi, sono state apportate delle modifiche che sono schematizzate nei seguenti punti:

1. la corsa viene limitata a 30 m.
2. la misurazione non viene fatta con il cronometro; l'ordine di arrivo permette l'acquisizione di punti a favore della classe. Ogni allievo viene dotato di un cartellino con un numero che indica la classe e la scuola di provenienza facilitando la rilevazione dei concorrenti da parte della giuria.
3. Nel lancio viene utilizzata una pallina da tennis; in questo modo tutti possono partecipare ottenendo un minimo di risultato, inoltre tutte le scuole sono in grado di reperire lo strumento di lavoro.
4. La misurazione viene effettuata utilizzando zone di campo disegnate sul terreno numerate da 1 a 4. La zona di arrivo garantisce il punteggio ottenuto.
5. Il salto in lungo viene effettuato utilizzando dei materassi sui quali sono disegnate, come per la pallina, 4 zone.
6. La misurazione viene fatta a seconda della zona di arrivo.

Progetto Educazione Motoria

In questo modo le rilevazioni della giuria sono semplificate e allo stesso tempo non si pone troppo l'attenzione su centimetri o centesimi che a questa età nella scuola sono un obiettivo secondario.

Si vuole invece portare in evidenza quello che è il vivere un'esperienza del corpo che sa fare senza doversi nascondere dietro una falsa retorica come quella che "l'importante è partecipare".

Il bambino vuole e cerca per natura la competizione per cui diventa estremamente importante offrire delle proposte che non esaltino, nè in senso negativo nè in senso positivo, i risultati raggiunti.

Per questo motivo ogni classe partecipa come squadra al fine di rendere meno evidenti gli estremi favorendo una dinamica di aiuto reciproco all'interno della classe stessa.

Ogni alunno partecipa ad ognuna delle 3 prove e contribuisce con un punteggio che varia da 1 a 4. La somma raggiunta da tutta la classe viene divisa per il numero degli allievi che la compongono ottenendo in questo modo i coefficienti di media della classe stessa.

Dopo ogni prova i migliori 5 coefficienti guadagnano 4 punti, il secondo gruppo 3 punti e così via. La somma dei punteggi ottenuti nelle tre prove permetterà di stabilire quale sarà la classe, o le classi, che hanno vinto.

STAFFETTA DELL'AMICIZIA

(Momento iniziale di aggregazione)

Vengono organizzati dei gruppi di ragazzi (2 per classe) che, percorso uno spazio determinato, accendono simbolicamente la fiaccola dei giochi quale emblema di speranza e di amicizia (vengono colorate delle fiaccole disegnate su dei manifesti).

1) CORSA VELOCE (30m)

E' una gara di velocità. Gli alunni partono in batterie di 6 e percorrono 30m. L'ordine di arrivo definisce un punteggio a scalare da 1 a 4. Vengono assegnati 4 punti al primo ed al secondo, 3 punti al terzo e al quarto e così via.

2) SALTO IN LUNGO

Dopo una breve rincorsa un salto con arrivo su un materasso. Una riga disegnata sul terreno indica il punto in cui deve essere effettuato il salto. Lo stacco deve essere effettuato con una gamba sola per arrivare, per motivi di sicurezza, con entrambe. Quattro zone di arrivo, delimitate da quattro strisce, determinano un punteggio da 1 a 4. Fino a 1,50 m. viene assegnato 1 punto, fino a 2m. 3 punti, fino a 2,50 m. 3 punti, oltre questa misura 4 punti.

3) LANCIO DI UNA PALLINA DA TENNIS

Dopo una rincorsa si lancia una pallina da tennis. Quattro zone di arrivo della pallina determinano un punteggio che varia da 1 a 4 . Fino a 6 m. viene assegnato 1 punto, fino a 12 m. 2 punti, fino a 18 m. 3 punti ed oltre questa misura 4 punti.

CLASSE QUINTA

↪ TRIATHLON ↪

Il programma di questa manifestazione prevede attività legate all'attrezzo palla e agli schemi motori di base. La classe quinta ,infatti, diventa la cerniera tra la scuola elementare e la scuola media, con una serie di esperienze che offrono i primi spunti di attività sportiva.

La palla in questa fascia di età diventa strumento di acquisizione di abilità motorie e mezzo di comunicazione nelle attività di gioco dove confronto e cooperazione giocano un ruolo importante nell'educazione degli allievi.

Le proposte anche in questo caso devono essere a misura delle capacità rispettando sia il meno capace che colui che ha già acquisito, per tanti motivi, delle abilità.

Nella scuola, infatti, vi sono bambini che frequentando già delle attività presportive o perchè dotati sono in possesso abilità motorie , mentre dall'altra parte vi sono alunni in seria difficoltà .

Diventa importante, rispettando una logica del bambino che vive il proprio corpo che sa fare, offrire delle proposte che rispettino sia il più capace che il meno capace.

Il primo potrebbe vivere la proposta in termini di disimpegno se troppo facilitata, il secondo chiudersi ancora di più e rifiutare l'attività motoria nel caso contrario.

Per le classi quinte nasce così l'idea di "**Triathlon**" una attività polivalente di giochi di squadra dove interesse o capacità permettono agli alunni di scegliere l'attività più consona ad ognuno.

Progetto Educazione Motoria

In questo modo la classe si divide in tre gruppi ed ognuno contribuisce al risultato finale dato dalla somma dei risultati delle tre prove che sono organizzate nel modo seguente:

1) PERCORSO

Ogni squadra è composta da 8 alunni.

Al via 4/5 squadre contemporaneamente danno vita ad un percorso di semplice attuazione sotto forma di staffetta .

Nel percorso vengono inseriti movimenti come lo strisciare sotto o il saltare sopra un ostacolo, camminare sui quadrati di legno che simulano un ipotetico guado sul fiume o correre a zig-zag tra le clavette ed altri ancora.

Alla partenza e all'arrivo il concorrente deve passare attraverso un cerchio posato a terra. Questo tipo di formula evita le partenze anticipate.

Al termine del percorso di andata l'alunno trova un foglio cartonato che contiene una parte della scritta "Giocasport" che deve portare con sè nel ritorno.

Tale foglio, che all'arrivo deve essere tenuto bene in vista diventa il testimone per individuare l'ordine di arrivo. Le prime due classi conquistano 4 punti, la terza 3 punti, la quarta 2 e la quinta 1.

2) CONTAPASSAGGI

Due squadre, composte da 8 alunni, vengono messe a confronto utilizzando una metà del campo da pallacanestro, in questo modo giocano 4 squadre contemporaneamente.

Anche in questo caso vengono ripresi gli schemi motori del lanciare ed afferrare in forma semplice.

Lo scopo del gioco è quello di effettuare il maggior numero di passaggi.

Progetto Educazione Motoria

I passaggi possono essere effettuati solo con le mani e in tutti i modi possibili.

E' proibito spostarsi con la palla.

Il gruppo di 4/5 classi (a seconda del numero totale di classi partecipanti), che è riuscito ad effettuare il maggior numero di passaggi, conquista 4 punti, il secondo gruppo 3 e così via.

Il gioco viene eseguito a tempo.

3) PALLA RILANCIATA

Due squadre composte da 9 alunni all'interno di un campo di pallavolo lanciano una palla nel campo avversario.

In questo gioco vengono ripresi gli schemi motori del lanciare ed afferrare con la palla che vola.

Quando uno dei componenti sbaglia ad afferrare (palla che cade a terra) oppure lancia in rete o fuori del campo perde un punto.

Il gioco viene eseguito a tempo.

Il numero dei punti fatti dalle varie squadre verrà messo a confronto.

Le squadre (a seconda del numero totale delle classi partecipanti sono in genere 4 o 5) che hanno ottenuto il maggior numero di punti conquistano 4 punti, le seconde 3 e così via.

Progetto Educazione Motoria

Note Organizzative:

- Ogni classe partecipa come squadra e viene divisa in 3 gruppi sulla base di 25 che è il numero massimo di allievi che possono comporre una classe .
- Ogni allievo partecipa ad una delle 3 prove.
Nelle classi composte da un numero di allievi inferiore a 25 alcuni alunni partecipano a più prove.
- I punteggi vengono assegnati a seconda dell'ordine di arrivo. La somma dei punti ottenuti nelle tre prove permetterà di stabilire quale sarà la classe o le classi vincitrici.
- Un allievo per ogni gruppo di gioco viene dotato di un cartellino che indica la classe e la scuola di provenienza per favorirne l'individuazione.
- Ogni alunno impara durante il corso dell'anno il canto "Se giochi Giocasport" la cui parte sonora viene distribuita a tutte le classi partecipanti e che viene cantato nel momento iniziale della manifestazione.
- Ogni alunno esegue un disegno. I fogli prestampati vengono distribuiti ed esposti successivamente in una mostra.

I disegni che vengono effettuati dai ragazzi fanno riferimento ad un tema di grande interesse.

Nell'arco di questi anni sono state proposte queste tematiche:

Lo sport e la guerra ;

Progetto Educazione Motoria

nell'anno dello scoppio della guerra nella ex-Jugoslavia è stata proposta una tematica di riflessione sui valori dello sport e dell'uomo

Il gioco e la famiglia ;

nell'anno dedicato alla famiglia è stato proposto questo tema per fornire una riflessione sul rapporto nel gioco tra genitori e figli in una fascia di età in cui è ancora proponibile il genitore che gioca con il figlio

Sport e Natura;

Un tema di tipo ecologico dove la vita e l'attività all'aria aperta portano a riflessioni di carattere più generale sullo stile della vita moderna.

Dai colore allo sport

Le classi quinte inoltre preparano una canzone dal titolo "Giocasport" che è diventato l'inno dei giochi stessi.

Questa canzone che riprende tematiche dell'attività motoria viene imparata in classe con due obiettivi:

- 1 Integrare l'educazione motoria con altre attività che si svolgono in classe
- 2 Creare un momento di aggregazione, tramite il canto, all'inizio della manifestazione dove si incontrano per la prima volta molti ragazzi. Con queste proposte si vuole offrire l'opportunità di unire il lavoro della palestra con quello della classe poiché l'Educazione Motoria troppo spesso viene trattata come materia a sè stante

LA PAROLA AI BAMBINI

Al fine di creare ulteriori momenti di aggregazione, sono stati distribuiti anticipatamente nelle classi dei segnalibri come mezzo di comunicazione .

Gli alunni delle **quarte** sono stati chiamati a esprimere un proprio pensiero di augurio al loro migliore amico.

Al termine della manifestazione i ragazzi si sono scambiati liberamente questi pensieri, creando un intreccio che è risultato essere particolarmente suggestivo.

Le firme e gli indirizzi apposti in calce hanno così permesso la conoscenza di nuovi amici.

Gli alunni delle classi **quinte** hanno utilizzato il segnalibro per esprimere un pensiero della classe sui giochi e sullo sport.

La lettura viene effettuata da un rappresentante di ogni classe all'inizio della manifestazione creando un momento di aggregazione ideale col pensiero sull'attività motoria.

Così scrivono i bambini:

"5°A - Pirazzini"

*Saltare, giocare, correre è molto divertente,
ma è ancora meglio trovarsi a giocare
tutti insieme d'accordo?*

"5°B - Carchidio"

*Viva i Giochi della Gioventù
vinco io perdi tu
ma giocando tutti insieme
lealmente è molto divertente.
Siamo grandi, siamo bravi
Siam speciali, siam leali.*

"5°B - Martiri di Cefalonia"

*Vincere non è importante
ma è senz'altro entusiasmante*

"5°B - Don Milani"

Giochiamo tutti insieme per fare amicizia

"5° - Granarolo"

*I giochi della gioventù ci aiutano a crescere
e a tenerci in forma*

"5°A - Martiri di Cefalonia"

*Lo sport è:
salute, amicizia, divertimento
è una festa che non finisce mai.*

"5°C - Don Milani"

*Giochiamo insieme per costruire una nuova amicizia.
I Giochi della Gioventù devono servire a questo.*

"5° - San Pier Laguna"

Vi auguriamo una giornata di serenità ed armonia.

"5° - Cosina"

*Ci siamo divertiti moltissimo
ci invitate l'anno prossimo?*

ORIENTEERING

L'orienteeering è un'attività che negli ultimi anni sta ottenendo un grande successo soprattutto nella scuola come attività interdisciplinare.

I programmi ministeriali, infatti, prevedono lo sviluppo di attività in ambiente naturale sia per lo studio che per la difesa dell'ambiente.

Si tratta di attraversare un territorio passando obbligatoriamente per una serie di punti di controllo con il solo aiuto di una cartina topografica e in ambienti sconosciuti di una bussola. Non vi sono segnali o cartelli ad indicare ai concorrenti la strada, ed il luogo dei punti di controllo rimane segreto fino al momento del via.

Alla partenza viene consegnata una cartina topografica, in scala molto ridotta, in cui è riprodotto un percorso con punti di riferimento che devono essere individuati poi nella realtà.

Gli alunni devono riuscire a decodificare il percorso tracciato sulla cartina nella realtà che li circonda.

Il percorso tracciato nella cartina presenta dei cerchietti numerati che devono essere trovati in successione.

Nelle corse ufficiali nei punti da trovare vengono messe le cosiddette "lanterne" bianche e rosse che hanno una punzonatrice con la quale segnare la griglia o testimone che è disegnato nella parte bassa della cartina.

Nelle corse proposte sono stati utilizzati dei cartoncini sui quali erano state scritte delle sigle da riportare nel testimone.

Questo strumento segnala l'avvenuto passaggio da quella zona.

Gli errori di lettura della cartina ovvero il ritrovamento di punti che non fanno parte del proprio percorso e il tempo impiegato per arrivare all'arrivo permetteranno di stilare una classifica.

Considerate le difficoltà che hanno i ragazzi nel comprendere una cartina e orientarsi di conseguenza sono state proposte

Progetto Educazione Motoria

delle corse di orientamento che prevedevano squadre di 4/6 alunni.

In questo modo si sono creati i presupposti didattici per facilitare la corsa di orientamento individuale che è prevista nei Giochi della Gioventù della scuola media

Le corse che sono state provate in questi anni si sono svolte in ambienti chiusi come la palestra o il giardino della scuola, mentre in spazi come la città è stata provata la formula del piccolo gruppo con a capo un adulto.

Nel 1991 è stata proposta una corsa di orientamento all'interno del parco "Bucci", un giardino di 4 ettari recintato.

Gli alunni che hanno partecipato sono stati 350 divisi in 70 piccoli gruppi con a capo un marinaio.

La Marina Militare Italiana era presente in quel periodo a Faenza per i campionati italiani marinareschi.

In un colloquio avuto con gli ufficiali responsabili della manifestazione si decise di organizzare una corsa di orientamento per creare un momento di incontro tra la Marina Militare e le scuole.

Gli alunni sono stati divisi in precedenza a scuola in piccoli gruppi di 3/6 ai quali è stato assegnato un numero.

In quello stesso momento sono state distribuite ad ogni classe delle piantine del parco con un facsimile di percorso.

Il parco di Faenza è un ambiente molto conosciuto da parte dei bambini e questo ha favorito la comprensione della piantina e quindi della corsa di Orienteering che per quasi tutti gli alunni era sconosciuta.

Per favorire un orientamento della cartina che non poteva essere effettuato utilizzando una bussola sono state indicate l'entrata del parco e la locomotiva a vapore che è dislocata all'interno dell'area giochi.

L'indicazione esplicita di punti conosciuti dagli alunni ha dato risultati molto positivi in termini di comprensione.

Progetto Educazione Motoria

Al momento del ritrovo all'interno del parco ad ogni marinaio è stato consegnato un pettorale di partenza.

Il momento dell'aggregazione è avvenuto nel momento in cui i vari gruppi hanno cercato il marinaio che aveva il numero di pettorale corrispondente al loro.

Successivamente si è dato il via alla manifestazione con la formula di quattro partenze al minuto con percorsi differenti.

Nei punti di controllo, che corrispondevano sempre a degli alberi, erano stati affissi dei cartoncini nei quali erano scritti i nomi degli alberi corrispondenti.

Questa corsa di orienteering in definitiva si proponeva di far scoprire il nome delle piante ai ragazzi che abitualmente giocano in questo che è il più grande parco cittadino. Nella griglia testimone oltre a scrivere il nome della pianta i ragazzi dovevano anche disegnare il contorno della pianta stessa al fine di fissare il nome ad una forma.

La manifestazione si è svolta senza alcun problema di ordine tecnico a conferma che un adulto può aiutare i bambini a comprendere meglio l'attività stessa.

Un'esperienza simile è stata proposta nella Scuola Martiri di Cefalonia.

Durante una festa organizzata dal quartiere sono state promosse delle iniziative sia culturali che di gioco.

I bambini sono stati chiamati ad esprimere attraverso disegni, nei quali dovevano costruire un loro quartiere ideale, o elaborati scritti il loro pensiero sul luogo dove vivono.

In questa situazione è stata proposta una corsa di orientamento con lo scopo di conoscere ulteriormente il proprio quartiere.

Tra i punti che dovevano essere ritrovati, infatti, erano inseriti la palestra, il museo, l'ufficio postale o il monumento.

Gli alunni sono stati divisi in 20 piccoli gruppi di 5 con a capo un genitore che aveva il compito di controllare i bambini durante il percorso all'interno della città.

Progetto Educazione Motoria

Questo tipo di formula che prevede la presenza di un adulto permette di ridurre eventuali pericoli derivanti dal traffico o dalla possibilità, non certo remota, che qualcuno smarrisca la strada.

Sotto il profilo educativo si è creato, inoltre un momento di incontro nel gioco tra il genitore ed il bambino con riscontri positivi da parte di entrambi.

Negli anni scolastici del 1992 e del 1993 sono state proposte due corse di orientamento con finalità didattiche particolari all'interno del parco della scuola Martiri di Cefalonia.

In questo caso i bambini hanno corso in piccoli gruppi senza l'aiuto di un adulto.

La prima delle due riprendeva quella fatta al "Parco Bucci" e l'obiettivo era quello di scoprire il nome delle piante.

La seconda era stata nominata "Il grande spazzino" ed era stata inserita nell'unità didattica "Faenza città pulita" in collaborazione con il Comune, dedicata ai temi ecologici dell'ambiente e della differenziazione dei rifiuti.

Il percorso prevedeva il ritrovamento di alcuni oggetti che erano stati disseminati all'interno del parco (pezzi di cartone, scatole di medicinali scaduti, pile scariche, lattine e bottiglie di plastica) .

I bambini partivano, contrariamente alla corsa di orientamento classica, tutti nel medesimo istante.

Nella cartina era indicato dove potevano essere trovate le lattine e il numero che doveva essere portato all'arrivo (8 bottiglie di plastica, 6 bottiglie, 8 pezzi di cartone ecc..).

Risulta evidente che se un gruppo non riusciva a trovare in un punto quanto richiesto, doveva cercarne un altro in quanto erano stati disposti più punti di deposito per la stessa categoria (cartone, plastica ecc..).

All'arrivo erano stati poi disposti dei recipienti che indicavano dove questi rifiuti dovevano essere depositati.

Progetto Educazione Motoria

Questo tipo di esperienza si è inserita in una logica che tende a legare attività con obiettivi comuni che si svolgono in classe ad altre che si svolgono in palestra.

IL GIOCOVOLLEY

Il 7 maggio del 1995 gli alunni delle classi quinte sono stati invitati a partecipare ad una serie di giochi che si sono svolti nella Piazza di Faenza all'interno di una manifestazione di pallavolo molto vasta organizzata dalla società di pallavolo Progetto volley.

Questa manifestazione di minivolley raccoglie ogni anno dai 400 ai 500 bambini, che si appropriano della piazza per una giornata intera attraverso un incontro di tipo sportivo.

L'obiettivo del Giocovolley era quello di riuscire a far partecipare alunni che non frequentano abitualmente le palestre della pallavolo in un'ottica di incontro, di nuove esperienze motorie e di festa.

Risulta evidente che la proposta non poteva essere identica a quella dei bambini che avevano già acquisito delle competenze e delle abilità specifiche, per cui sono stati scelti dei giochi che, preparati nell'ultima parte dell'anno scolastico, hanno requisiti di fattibilità pur mantenendo caratteristiche vicine alla pallavolo nella conoscenza dell'attrezzo "palla".

Gli alunni, che si sono organizzati all'interno delle proprie classi dividendosi in gruppi di 3/5, hanno partecipato in modo spontaneo.

Le attività proposte erano 3 :

Progetto Educazione Motoria

① Palla a chiamare

In questo gioco 4/6 squadre per un totale di 15/20 ragazzi si dispongono in cerchio per eseguire un palleggio alto sopra la testa dopo che la palla ha rimbalzato, chiamando il nome di un compagno ancora in gioco.

Se la palla cade al di fuori del cerchio formato dai ragazzi o viene chiamato il nome del compagno dopo il palleggio si commette un errore che comporta l'eliminazione.

Il ragazzo che è stato eliminato deve rimanere al suo posto fungendo da elemento di disturbo per coloro che, ancora in gioco, devono ricordare il nome di quelli che possono essere chiamati .

Gli ultimi tre rimasti conquistano dei punti.

In questo gioco vengono evidenziati:

- a) **la capacità di anticipo** ; prima di eseguire il palleggio, infatti, è necessario pensare al compagno a cui si vuole indirizzare la palla.
- b) **la capacità di osservazione** ; nel momento in cui si viene chiamati in causa è necessario osservare la palla, lo spazio entro cui bisogna indirizzare la palla, i compagni distinguendo coloro che sono ancora in gioco da coloro che sono eliminati.
- c) **la memoria**

② Lanci al cerchio

Utilizzando un campo da minivolley i ragazzi devono cercare di lanciare la palla al di là della rete centrando il cerchio appoggiato a terra.

Progetto Educazione Motoria

Nel tempo di 5 minuti venivano conteggiati i centri effettuati ottenendo in questo modo altri punti che venivano sommati ai precedenti.

In questo gioco possiamo evidenziare:

- a) **capacità di lanciare**
- b) **orientamento spazio temporale**

③ Minivolley ragionato

Utilizzando un pallone più leggero squadre di 3 ragazzi si sono affrontate a pallavolo.

La battuta dell'avversario poteva essere bloccata, così facendo si dava la possibilità di ragionare per potere iniziare l'azione.

E' noto, infatti, che la traiettoria di una palla che giunge da lontano è di difficile comprensione ed il suo controllo risulta difficoltoso.

Regolamentare questa prima fase del gioco permettendo ai ragazzi di potere bloccare la palla rende il gioco più continuo e quindi più divertente.

Al termine dei vari giochi è stata stilata una classifica finale sommando i punti ottenuti nelle varie prove.

INDICE

Presentazione
Premessa
Il programma generale
Il primo ciclo
Il secondo ciclo
I test
I Righelli
La ricerca sul piede piatto
Considerazioni sulla valutazione
Le manifestazioni finali
Orienteering
Il giocovolley

NOTE BIBLIOGRAFICHE

C. Pittera - O. Vacondio

"Sillabario motorio" ed. S. Paolo Tivoli

C. Pittera - P. Minocchi

"L'alfabeto del movimento" Tringale editore

C. Pittera - D.Riva Violetta

"Pallavolo dentro il movimento" Tringale editore

Autori vari C.S.I

"Giocasport: Lo sport per tutti i ragazzi" Edigraf Roma

F. Barbagallo

"L'educazione fisico sportiva attraverso il gioco" SSS Roma

Autori vari

"Giocosport" CONI

R. Zanon

"Gioco sport educazione" SSS Roma

D. Grandi - M. Mazza

"L'attività motoria dai 6 ai 10 anni" Centrosport Torino

G.Battisti-L.Cavaliere-G.Paissan-R.Setti

"La valutazione delle capacità di movimento" Trento

G.Carbonaro

"La valutazione della prestazione motorio sportiva dei giovani" SDS N.29 1993 Pgg. 111-121

O. Grupe

"Il bambino campione" SDS n.29 1993 Pgg. 4-8

V. N. Platonov

"I principi della preparazione a lungo termine"

SDS N. 30 Pgg. 2-10