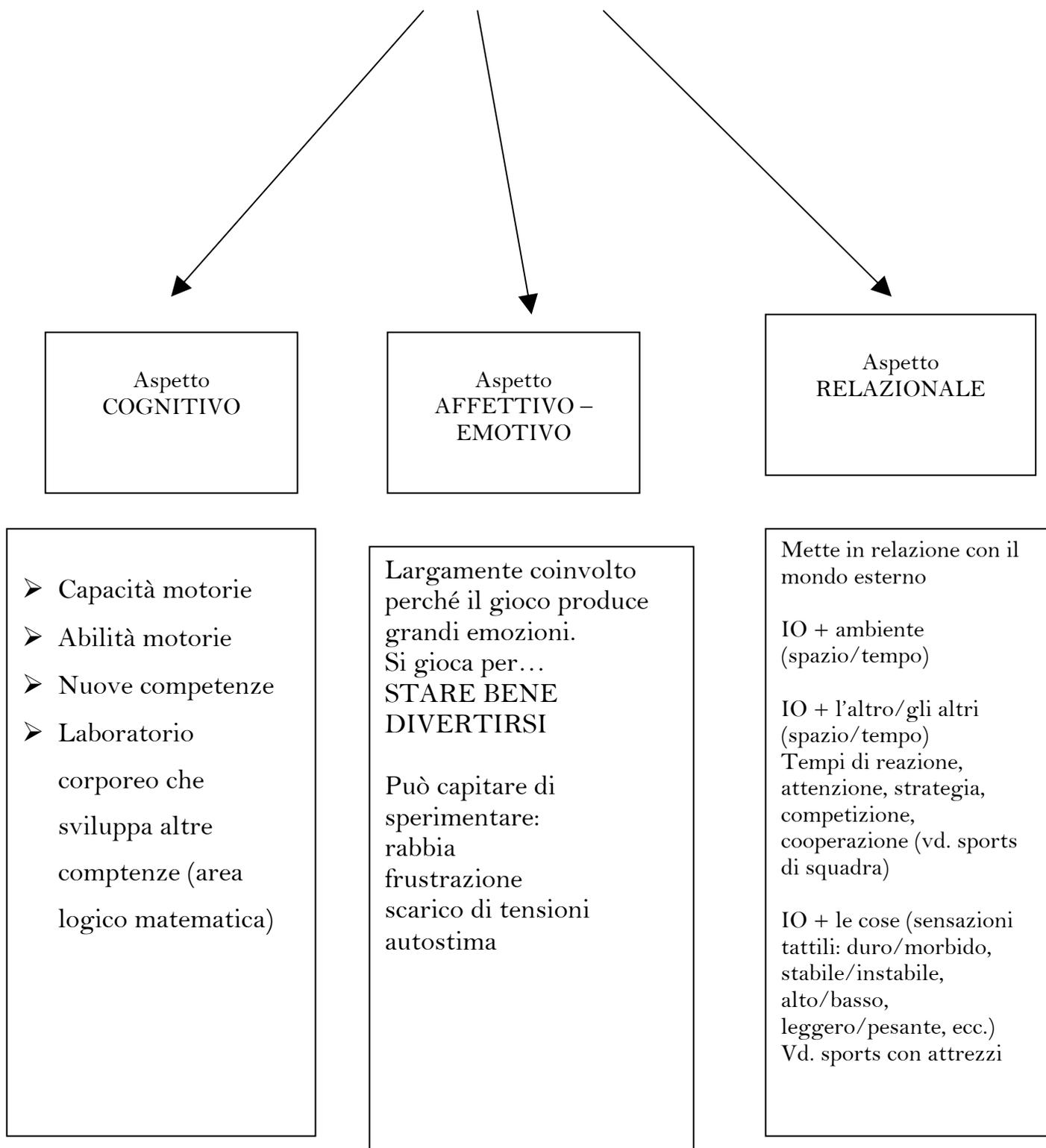


# IL GIOCO

Strumento didattico essenziale nella costruzione della Personalità

COME MOTORE DI APPRENDIMENTO A QUALSIASI ETA'



Inoltre si sviluppa INTEGRAZIONE e INTERCULTURALITA':

- Accettare gli altri / farsi accettare / essere accettati;
- Linguaggio verbale / non verbale.
- Strutturazione della Regola

---

# a quale età si gioca?

**Neonato:** gioca con la luce e con i suoni, risponde a stimoli visivi, uditivi, olfattivi, ecc.

**0 – 1 anno:** passa agli stimoli tattili (si trastulla, tocca e afferra le cose), anche gustativi (fase orale);

**1 – 3 anni:** forte centralità del soggetto, che sperimenta: impara a camminare, a parlare, impara che c'è un mondo esterno da scoprire (colori, suoni, spazi) e comincia a metterli in relazione con il linguaggio, cioè con una rappresentazione astratta dello stimolo;

**3 – 6 anni:** predilige giochi di movimento (azione), giochi di imitazione e giochi con oggetti (manipolazione). Egli scopre che il mondo è fatto di cose con cui può interagire. Inoltre deve sperimentare le abilità che ha appena forgiato (camminare, correre, saltare...) e deve sperimentare in forma protetta (dal gioco) situazioni di vita.

**7 – 10 anni:** periodo in cui si sviluppa il pensiero astratto. Il bimbo cerca giochi di ruolo, quindi relazione con gli altri non in forma casuale, ma con gerarchie e/o regole, situazioni da risolvere. C'è un abbandono della centralità e ci sia avvia trovare un proprio posto nella comunità.

**Adolescente:** cerca sostanzialmente il "gruppo", come senso di appartenenza e definizione della propria identità riflessa attraverso gli altri. Cerca pertanto giochi di gruppo, competizione e cooperazione.

**Giovane**: ha come scopo la prestazione fisica;

**Adulto**: scarico delle tensioni, socializzazione, affermarsi, tenersi in forma

**Anziano**: socializzare per combattere il senso dell'abbandono, scarico delle tensioni, per fantasia, per ricordi.

Il GIOCO è insito nella natura umana e non solo: i cuccioli di molte specie animali giocano a fare la lotta per sperimentare situazioni di vita che saranno loro utili in età adulta.

Quindi il GIOCO come strumento didattico, cioè che deve favorire l'apprendimento:

- Cosa?
- Con quali mezzi?
- Come?
- Quando?

## SCHEMA CORPOREO

*Esempi di gioco svolti a lezione:*

**Gioco della Calamita**: i bambini corrono liberamente nella palestra, quando l'istruttore chiama "calamita.... Nelle mani!" ciascun bambino dovrà attaccarsi ad un altro bambino mettendo in contatto la parte del corpo nominata. Poi si dichiara che la calamita è rotta, i bambini si staccano ricominciando a muoversi liberamente nello spazio. L'Istruttore chiamerà la calamita in un'altra parte del corpo. Si possono anche chiamare calamite con diverse parti del corpo, per un lavoro di coordinazione speculare, equilibrio e lateralizzazione.

**Gioco delle Impronte**: si fa disegnare ai bambini le proprie impronte di mani e piedi su quattro fogli di carta (1 foglio per la mano dx, uno per la mano sx, ecc...) e si chiede loro di sistemarli sul pavimento a loro piacere, poi di aderire alle impronte così posizionate prendendo una posizione idonea nello spazio. Si possono fare molti giochi con le impronte e possono risultare utili per lo sviluppo dell'equilibrio,

nonché per l'impostazione di traslocazioni acrobatiche, quali per esempio la ruota. Possono essere a tale scopo inserite in giochi tradizionali come "il gioco della sedia", dove la sedia è sostituita dalle impronte posizionate a terra, alle quali il bambino deve aderire al fermarsi della musica. Possono essere di volta in volta sostituite o tolte alcune impronte, al fine di complicarne il riconoscimento o creare situazioni di equilibrio precario.

## SCHEMI MOTORI DI BASE

- Camminare
- Correre
- Saltare
- Rotolare
- Strisciare
- Lanciare
- Tirare/spingere
- (arrampicarsi)

## METODOLOGIE

La metodologia è la scienza che studia il metodo (def. = particolare struttura logica e mentale con cui un problema viene impostato e risolto).

Le metodologie più comunemente usate nella didattica sono:

1. **metodo induttivo** = metodo che muove dallo studio delle esperienze sensibili per arrivare ad una definizione generale ed universale. Dal latino *inducere*, cioè condurre, trarre per mezzo del particolare, in questo caso dell'esperienza diretta
2. **metodo deduttivo** = metodo che muove da assiomi e postulati per ricavare dimostrazioni e spiegare i fenomeni. Dal latino *deducere*, cioè trarre da, per ragionamento.

3. **scoperta guidata** = offrire spunti di esperienza semi-libera, dove ognuno possa esprimere se stesso e le proprie esigenze, che tendano nella direzione dell'obiettivo prefissato dall'insegnante. Questo verrà ad assumere un ruolo da "regista", ovvero non "insegnerà a...." ma guiderà verso l'obiettivo finale.
4. **la ricerca per quadri** = metodo di conduzione della lezione. Da un input iniziale, si vaglia tutta la produzione delle risposte, si parte da queste per avviare nuovi input (sviluppo della creatività)
5. **l'ostacolo obliquo** = nel concetto di SportperTutti il metodo dell'ostacolo obliquo è un metodo a forte valenza inclusiva. Non c'è da aderire ad un modello, ma da assolvere ad un compito o risolvere un problema secondo la propria capacità e competenza. Ciò evita il generarsi dell'ansia da prestazione e la frustrazione del confronto nel caso di insuccesso, casomai permetterà l'insorgere della curiosità a volersi mettere alla prova.

## **Le variabili del MOVIMENTO e del GIOCO**

Il gioco può essere proposto in 3 varianti:

- strutturato;
- semistrutturato;
- non strutturato (od esplorazione libera)

Le variabili applicabili a qualsiasi gioco motorio e più specificatamente a qualsiasi movimento sono:

- LO SPAZIO
- IL TEMPO
- LA MODALITA' (comprende anche la relazione con gli altri e con gli oggetti, quindi la collaborazione e la cooperazione);

## LO SFONDO INTEGRATORE

È strumento didattico, utilizzato nell'ambito dell'integrazione scolastica di alunni con disabilità. L'apprendimento è inteso come attività costruttiva del soggetto collegata ad un *contesto*. L'organizzazione del contesto educativo può favorire od ostacolare, fino ad inibire, tale capacità. Spesso è rappresentato da una *struttura di connessione narrativa*. Nella pratica educativa, lo *sfondo integratore*, così inteso, è spesso coinciso con la creazione di narrazioni, elaborate insieme al gruppo dei bambini, allo scopo di favorire una percezione condivisa della situazione e di facilitare, attraverso l'elaborazione di significati condivisi, i processi comunicativi fra il gruppo di bambini e fra questi e gli adulti educatori.

## Le fasi della LEZIONE

La lezione o seduta di allenamento normalmente si articola in varie fasi di durata variabile. Esse sono:

- 1) FASE DI ATTIVAZIONE – preparatoria ad una fase successiva più impegnativa dal punto di vista motorio. Vengono attivate le funzioni dell'organismo;
- 2) FASE CENTRALE – deve sviluppare il tema della lezione tenendo conto degli obiettivi prefissati dall'insegnante;
- 3) FASE DI DEFATICAMENTO – rilassamento o scarico; deve riportare le funzioni dell'organismo ad un livello standard.

P.S. La prova pratica dell'esame è preferibile prepararla da soli;pio verranno creati dei gruppi di lavoro.