

IL GIOCO E' UN MEZZO DI APPRENDIMENTO

Ovvero una capacità di acquisire elementi nuovi modificando la propria struttura cognitiva e il proprio comportamento. È praticato in tutte le culture , anche in gruppi dove il termine cultura sembra improprio, come le società animali.



Comportamento istintivo	Comportamento per prove ed errori	Comportamento intelligente
Caratterizzato da risposte innate, invariabili e specifiche a situazioni tipiche (es. istinto di suzione, ragno che costruisce la tela)	Il raggiungimento di un obiettivo si ottiene per caso, dopo una serie di tentativi casuali	Caratterizzato da risposte personali plastiche a situazioni nuove. Il raggiungimento di un obiettivo si ottiene dopo aver compreso la globalità della situazione e di aver scelto una strategia.

IL GIOCO puo' esercitare risposte istintive, prove ed errori o problem solving

RISPOSTE ISTINTIVE: Gare di corsa, scatti, partenze.
Il gioco del "fantasmino".

PROVE ED ERRORI: tiri a canestro, tiri in porta, salto
degli ostacoli 70 cm...

PROBLEM SOLVING: giochi di squadra ridotti a uno
contro uno... il filo di lana, la ragnatela, il quadro
svedese...

APPRENDIMENTO:

**FUNZIONE ADATTIVA PER
ECCELLENZA** ed è la capacità
di acquisire elementi nuovi
modificando la propria struttura
cognitiva e il proprio
comportamento

LEARN



INSIGHT ... INTUIZIONE

la comprensione della soluzione di un problema a volte sembra avvenire tutto ad un tratto, come per una intuizione, una scoperta improvvisa.

Questa forma di comprensione intelligente si chiama
INSIGHT

ed è il risultato della ristrutturazione del campo
cognitivo

L'APPRENDIMENTO Può AVVENIRE ANCHE PER
INTUIZIONE



INSEGNARE SIGNIFICA “LASCIARE IL SEGNO”.
**L’insegnamento è orientato all’apprendimento, ma
non lo determina.**

**L’insegnante produce lo “studenting” (Puricelli,
2003) ovvero le mediazioni e i mezzi per fare del
soggetto colui che apprende.**

**Questo apprendimento può avvenire anche in un
tempo e in un luogo diverso da quello che ci vede ora
in relazione. (il materiale di questo corso lo
impareremo quando ci servirà, non necessariamente
per l’esame...)**

INSEGNARE PER COMPETENZE

INSEGNAMENTO E'
FACILITATORE DELL'ATTIVITA'
DI COLUI CHE IMPARA: AGISCE
SULLA ZONA DI SVILUPPO
POTENZIALE, MA NELLO STESSO
TEMPO Può OPERARE PER
ESTENDERLA E AMPLIARLA.

(Vygotskij, 1973)

IL NOSTRO COMPITO E' LA REALIZZAZIONE DEL POTENZIALE

Fare in modo che il potenziale di una squadra, di un atleta o di un giocatore che ci viene affidato possa essere trasformato in un risultato grande uguale, della stessa dimensione



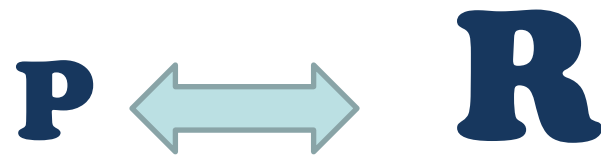
REALIZZARE IL POTENZIALE

**Se non facciamo questo, può succedere
che la relazione si trasformi in questo
modo**



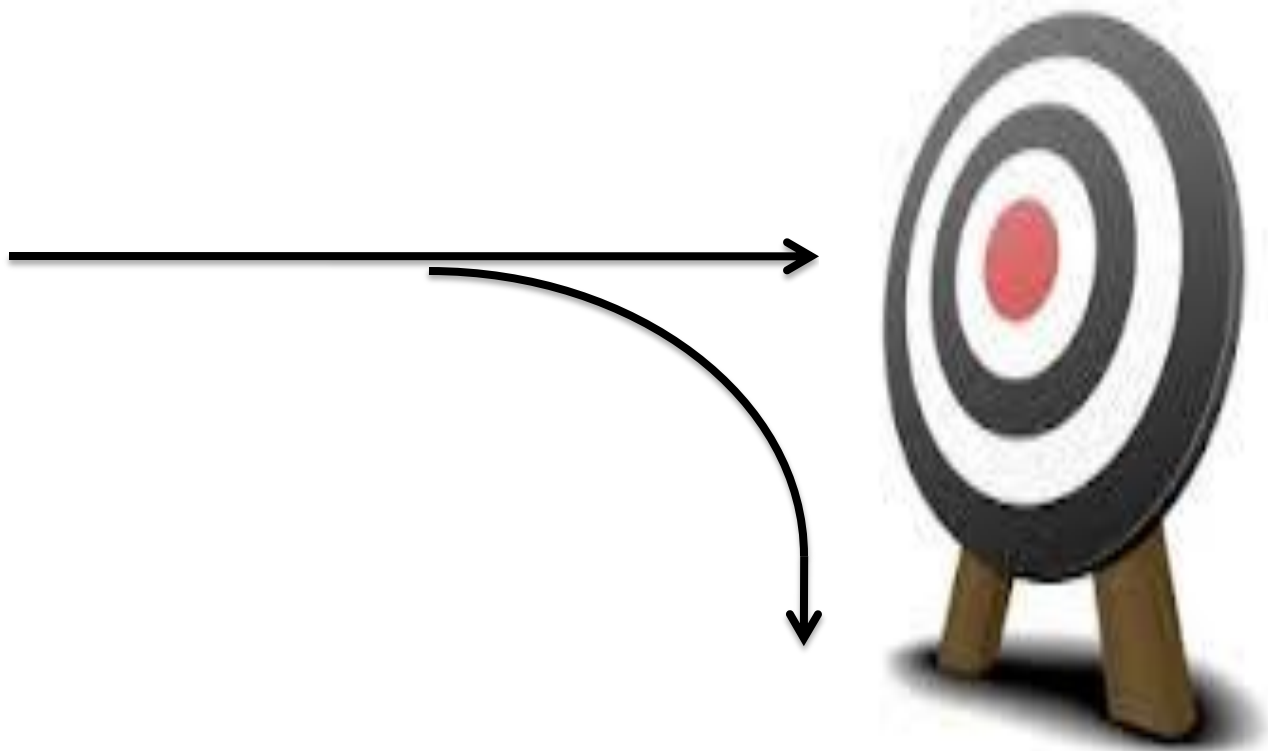
REALIZZARE IL POTENZIALE

Raramente può succedere questo...

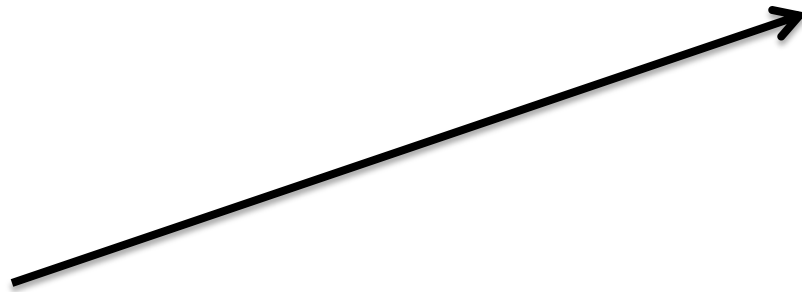


**UNA PERSONA REALIZZA AL
MASSIMO IL SUO POTENZIALE
QUANDO L'AMBIENTE GLI
PERMETTE DI RAGGIUNGERE
SUCCESSO E APPROVAZIONE
SOCIALE**

REALIZZARE IL POTENZIALE UMANO



REALIZZARE IL POTENZIALE UMANO



REALIZZARE IL POTENZIALE UMANO

se io tratto un atleta, o un giocatore
per quello che penso che potrà dare , di
sicuro mi restituirà qualcosa di meno.



REALIZZARE IL POTENZIALE UMANO

se io “sopravvaluto” il mio atleta,
cioè sono convinto che lui riuscirà
a fare molto di più di quello che
lui crede, ho già iniziato a fargli
fare di più



Occorre distinguere un aspetto misurabile che è la prestazione (aspetto esterno)

E l'apprendimento che è un aspetto interno non valutabile.

Quindi visto che non si misura l'apprendimento ma la prestazione è bene parlare di prestazione precoce in quanto i tempi di apprendimento sono diversi da bambino a bambino.

I GIOCHI PRODUCONO EFFETTI IN DIVERSI CAMPI:

**Cognitivo
Motorio
Relazionale**

**PER INTERPRETARE QUESTI EFFETTI
OCCORRE CONSIDERARE LE
FUNZIONI DEL GIOCO E OSSERVARE
LE DINAMICHE SOCIALI**

LE FUNZIONI DEL GIOCO

Le funzioni esercitate nelle attività di gioco e trasferibili alle attività motorie sono:

Esplorare, esercitarsi, organizzare o costruire, usare simboli, praticare norme o adoperare regole

MOVIMENTI ESPLORATORI

Movimenti esploratori: non implicano una rappresentazione intenzionale del risultato. È il fare elementare che prende contatto con la realtà. L'attività intenzionale è concentrata sull'azione, non sul risultato

MOVIMENTI ESPLORATIVI

Movimenti esplorativi:

Sono le attività che intenzionalmente riproducono un'azione orientata a generare un probabile risultato (momento di forte spinta alla creatività).

Cerco per vedere se trovo

MOVIMENTI ESERCITATIVI

Movimenti esercitativi: movimenti ripetitivi finalizzati al conseguimento di scopi. Le azioni sono orientate e controllate e la ripetizione è funzionale alla stabilizzazione delle competenze (secondo Piaget il gioco esercitativo corrisponde alla forma di gioco più funzionale all'apprendimento)

MOVIMENTI RAPPRESENTATIVI

E' l'attività motoria dove compare evidente la rappresentazione e le forme di elaborazione fantastica. Il movimento e il gioco simbolico sono espressioni di stati emotivi e metafore.

MOVIMENTI DI COSTRUZIONE E ORGANIZZATI

Attività dove compare la competenza organizzativa di sequenze operative o di relazioni strutturate con gli oggetti.
Organizzazione e riorganizzazione delle competenze in contesti diversi

MOVIMENTI ADEGUATI A REGOLE E A NORME

Le azioni sono inserite in una dinamica
di scambi sociali

LE FUNZIONI DEL GIOCO (l'uso di una funzione non esclude l'altra)

- **esploratoria** : i risultati sono casuali **E**
- **esplorativa**: si ricercano quei risultati **e**
- **esercitativa**:le azioni ripetute sono finalizzate ∞
- **simbolica**: prevede la rappresentazione e l'elaborazione fantastica **S**
- **di costruzione o organizzativa** strutture di gioco più semplici o organizzate in sequenze **C**
- **a regole** è il livello più elevato, la competenza esperta risulta essere l'elaborazione e/o l'esercizio di un modello efficace **R**

LE FINALITA' DEL GIOCO

- Lo sviluppo di competenze**
- L'ampliamento di conoscenze**
- L'estensione del repertorio comportamentale**

LE DINAMICHE SOCIALI DEL GIOCO

conoscere le dinamiche di gruppo che si possono manifestare nel gioco significa saper individuare quei comportamenti verso i quali orientare lo sviluppo delle azioni e delle competenze di gioco.

GIOCHI IN GRUPPO 3-5 anni

•GIOCHI DI GRUPPO E COMPARSA DEL GIOCO IN SQUADRA

6-7 anni

**•GIOCO DI GRUPPO E IN SQUADRA E COMPARSA DEL GIOCO
DI SQUADRA 8 -11 anni**

A! GIOCO , STRATEGIA ADATTIVA

**ESISTONO GIOCHI NEI QUALI COMPARE IL
CONFLITTO, LA COMPETIZIONE
L'AGGRESSIVITA' CHE POSSONO
GENERARE ESPERIENZE CON SITUAZIONI
ANSIOGENE**

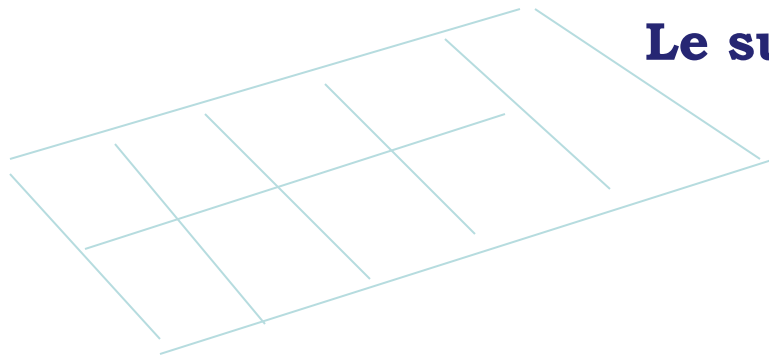
**Noi non possiamo cancellare paure, ma
imparare a regolarne l'espressione (simulazioni
del gioco in situazioni peggiorative, di stress, di svantaggio)**

Per orientare e adattare i giochi alla realtà del nostro gruppo occorre individuare:

- Le funzioni esercitate nel gioco
- Gli scopi, gli obiettivi che vogliamo perseguire, le competenze che scegliamo di aiutare a conquistare
- Le dinamiche sociali attive

I giochi possono avere più funzioni contemporaneamente

Il gioco della “campana” è un percorso simbolico da compiere



Le sue funzioni sono molteplici

C; S; R; ∞

Es.LA PALLACANESTRO (o andare a canestro)

Il gioco della pallacanestro è esercitativo, simbolico e a regole. Metafora dell'attacco e difesa, il conflitto è funzionale al gioco. Il bersaglio è un cesto. E' la ritualizzazione della battaglia tra gruppi. E' un gioco di squadra ad invasione di campo.

Le sue funzioni sono molteplici

S; R; ∞ ; A

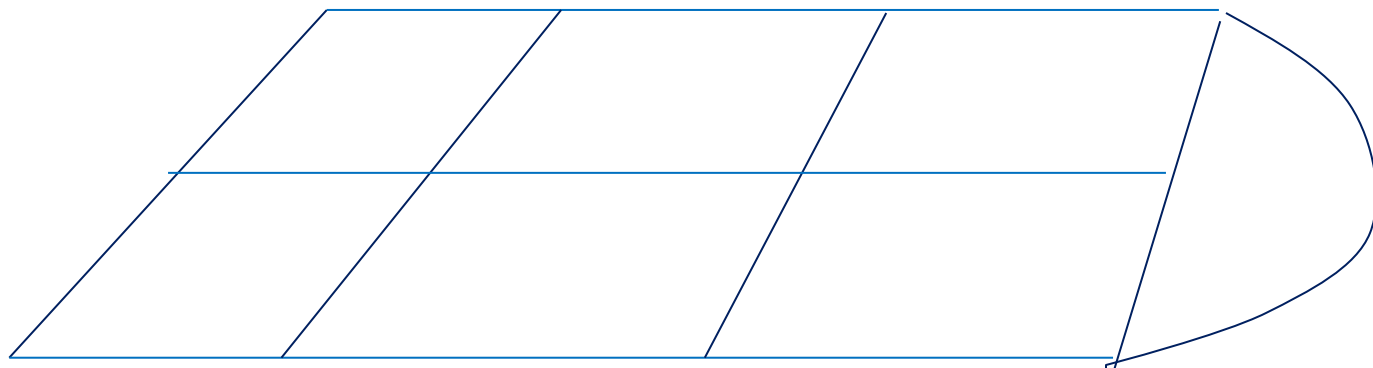
Perché i giochi tradizionali di solito erano di gruppo?

- Era difficile che una palla o un gioco che un tempo era una rarità , venisse goduto in solitudine
- La compagnia si scioglieva e si formava intorno a questi leader provvisori (i proprietari dei giochi, della palla...); nucleo stabile e aggregati saltuari che dovevano pagare lo scotto dell'accettazione
- Il gruppo di gioco serviva anche ad imparare dai più grandi o dai coetanei quegli aspetti della vita nascosta che nessuno aveva il coraggio di chiedere alla maestra o ai genitori

perché i giochi tradizionali di solito erano di gruppo?

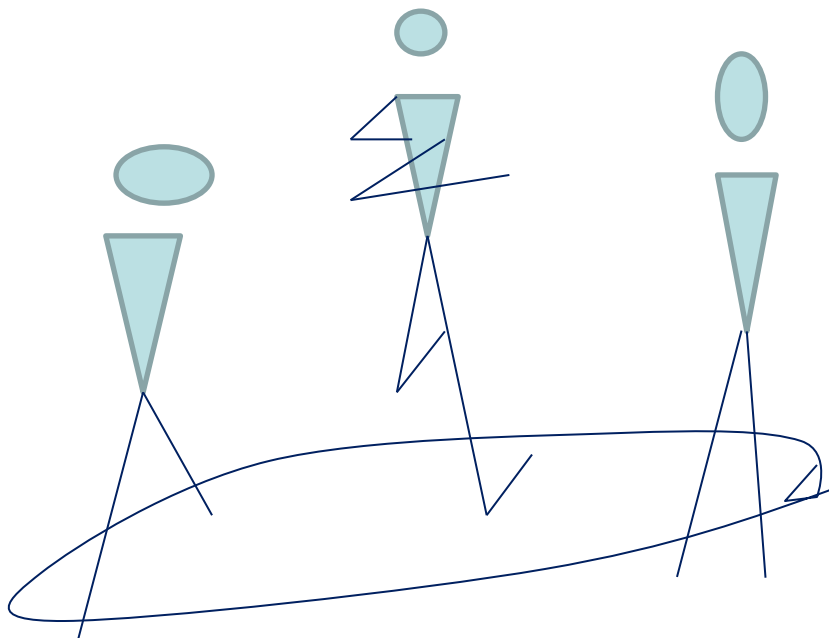
Le CONTE. Nessun gioco incominciava o incomincia senza conta o sorteggio.

Poi il primo sorteggiato, comincia il percorso della «settimana»... con tutte le variazioni del disegno possibili



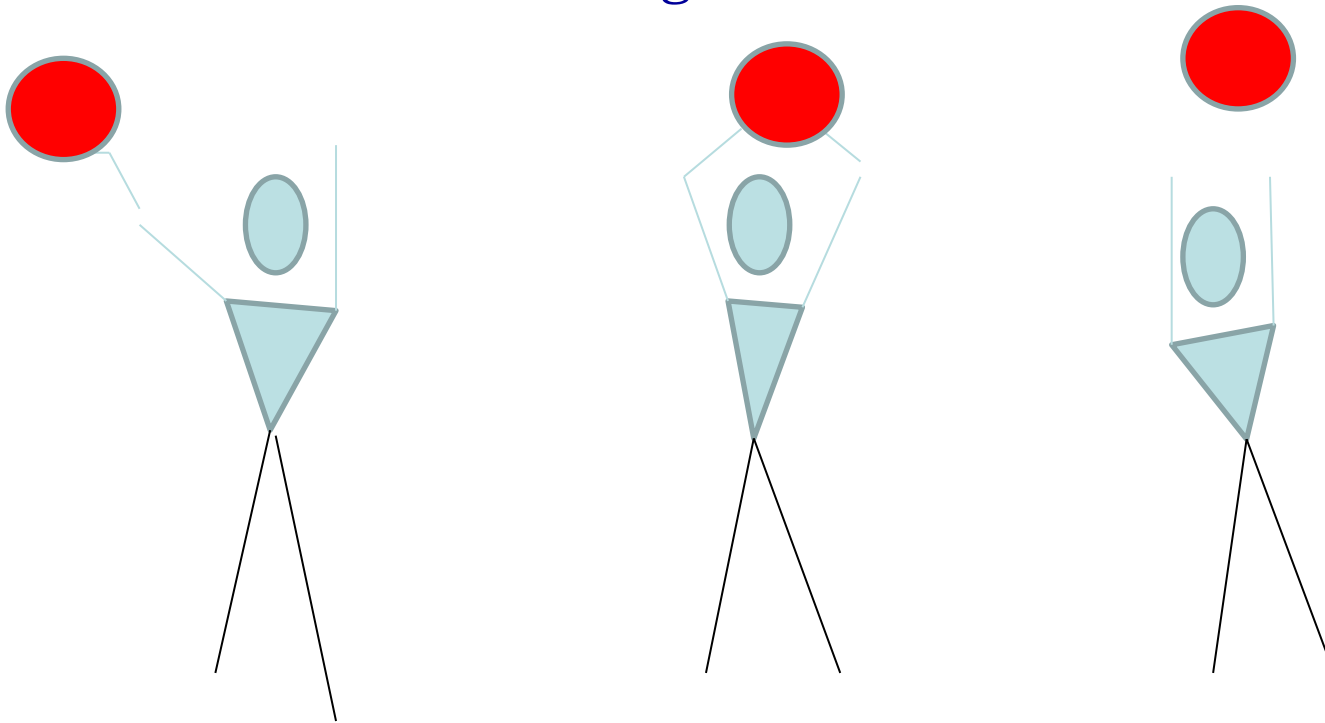
a renderlo più difficile

«Elastico», creatività, consequenzialità, capacità di salto, forza.



**anche in attività individuali, è bene creare
situazioni di gruppo**

«La palla solitaria» lanciare la palla secondo una
sequenza di 10 lanci stabili e provare a ripeterli più volte di
seguito senza errori



- ✓ **Giochi tradizionali e di gruppo**
 - ✓ **La campana**
 - ✓ **L'elastico**
- ✓ **Lanci al muro con la filastrocca**
 - ✓ **«le zattere»**
- ✓ **Le traslocazioni alla spalliera**
 - ✓ **Caccia al tesoro**
 - ✓ **Pollicino**
 - ✓ **Orienteering**

«Pollicino» parte per primo e ogni 5mt lascia un segno per terra (un sassolino, un segno con il gesso, una lanterna), creando anche ogni tanto FALSE PISTE (sassolini diversi dagli altri, segni con il gesso di un altro colore). Poi si nasconde. Dopo un minuto partono gli altri che hanno lo scopo di trovare dove si è nascosto «Pollicino». Se i giocatori sono numerosi, si fanno partire diversi «Pollicino» con segnali differenti

«Orienteering»

La corsa all'orientamento è uno sport in cui un concorrente percorre nel minor tempo possibile una sequenza di punti di controllo con il solo aiuto di carta e bussola.

Si può incominciare ad insegnare l'orienteeing a 8-10 anni

ORIENTEERING

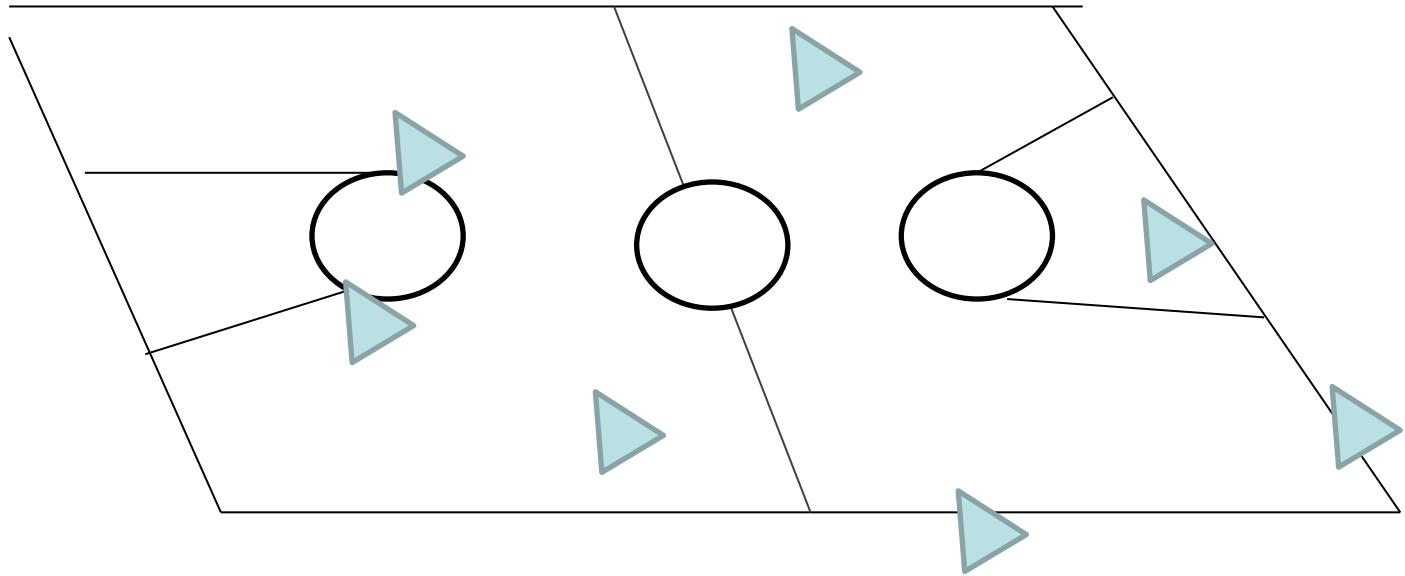
OBIETTIVI DISCIPLINARI

- ✓ **Consolidamento degli schemi motori di base :**
correre in salita, in discesa, in costa, su terreno sconnesso o molle, correre superando ostacoli , saltare e balzare, schivare e cambiare direzione, arrestarsi, rotolare...
- ✓ **Equilibrio dinamico**
- ✓ **Coordinazione occhio-piede** posare il piede su piccole basi
- ✓ **Attività in ambiente naturale** parchi, zone rurali, boschi
- ✓ **Avviamento alla pratica sportiva: orienteering**

ORIENTEERING

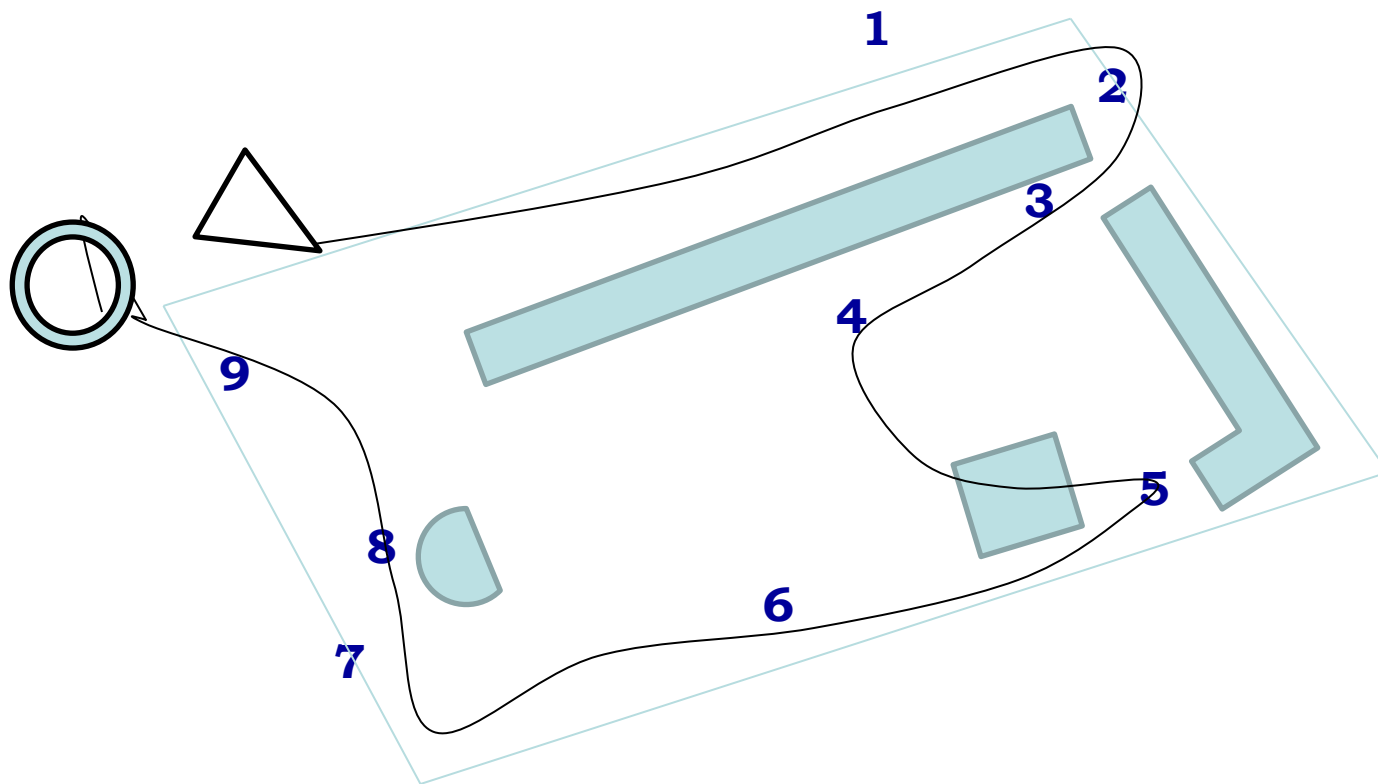
Tipologie di esercizi e giochi di orienteering

- a. Con la cartina non segnata cercare la lanterna in campo e riportare la sigla o simbolo scritto dietro alla lanterna, sulla propria cartina.



Tipologie di esercizi e giochi di orienteering

b. Con la cartina segnata di lanterne e percorso obbligato, riportare sulla propria cartina le sigle o sillabe che man mano si trovano dietro ad ogni lanterna. Dovrà comparire, ad esempio, una frase



ORIENTEERING

Altri ambienti per l'orienteeing sono:

- ✓ **Palestra**
- ✓ **Giardino**
- ✓ **Piccoli parchi cittadini**
- ✓ **Ambienti naturali più ampi**



LA BUSSOLA DEL BRAVO INSEGNANTE

1. Stabilire gli obiettivi e/o i mezzi insieme agli allievi
2. Riassumere e individuare gli elementi più importanti di un gesto.(dire poche cose e ripeterle tante volte)
3. Riconoscere l'impegno
4. Impostare i lavori in forma autonoma (es. un riscaldamento del corpo)
5. Condividere la corporeità. Utilizzare anche le rappresentazioni non linguistiche
6. Identificare somiglianze e differenze (combinazione e trasformazione motoria)
7. Formare efficacemente i gruppi di allenamento e di lavoro
8. Favorire domande e dialogo
9. Sostenere un insegnamento **SIGNIFICATIVO** e **AUTONOMO**

1) FORMULARE GLI OBIETTIVI e/o I MEZZI INSIEME AGLI ALLIEVI (patto educativo)

- ✓ Agisce sulla persistenza dell'apprendimento
- ✓ Aiuta a motivare

1) FORMULARE GLI OBIETTIVI INSIEME AGLI ALLIEVI

- **Partecipando alla formulazione degli obiettivi**
- **Scegliendo i mezzi da usare per raggiungerli**

È dimostrato che diventa più stabile l'apprendimento di chi sceglie gli esercizi e i mezzi da usare per imparare un'abilità (es. capovolta avanti) di chi esegue gli esercizi con i mezzi pensati da altri. In uno studio fatto su due gruppi, il primo sceglieva gli obiettivi e i mezzi per raggiungerli, l'altro quelli pensati dall'altro gruppo)

Sono risultati più competenti gli allievi coinvolti nella fase progettuale e nella scelta dei mezzi, rispetto agli altri

1) FORMULARE GLI OBIETTIVI e/o I MEZZI INSIEME AGLI ALLIEVI

GLI APPRENDIMENTI BASATI SULLA
QUALITA'
RISULTANO ESSERE PIU' DURATURI
DI QUELLI BASATI SULLA
QUANTITA'

4)IMPOSTARE I LAVORI IN FORMA AUTONOMA

- LA GESTIONE DEL PROPRIO ATTREZZO SPORTIVO
- LA PREPARAZIONE DEL CAMPO DI GIOCO
- LA TENUTA
- IL RISCALDAMENTO NELLA FASE DI ATTIVAZIONE
- IL RIPRISTINO DELLA SITUAZIONE, OGNI VOLTA PRIMA DI LASCIARE IL CAMPO

5) CORPOREITA' E COMUNICAZIONE

- ✓ SE IL MAESTRO E' *SUDATO*, LO E' ANCHE L'ALLIEVO sennò non c'è equilibrio; uno dei due ha lavorato meno.
- ✓ MIGLIORARE LA CAPACITA' DI OSSERVARE IL PROPRIO ALLIEVO AL FINE DI INDIVIDUARE QUALE CANALE DI RICEZIONE DEL MESSAGGIO ADOPERA (*visivo, auditivo o cinestesico?*); QUANTO COMPRENDE; COSA CHIEDE; QUANDO SI STANCA.

6) IDENTIFICARE SOMIGLIANZE E DIFFERENZE

- ✓ NELLO SPORT è LA CAPACITA' DI ADATTARE LE ABILITA' MOTORIE APPRESE, ALLE VARIE SITUAZIONI TECNICHE O TATTICHE
- ✓ E VICEVERSA, E' LA CAPACITA' DI "RICONOSCERE" UN MOVIMENTO GIA' NOTO ED APPRESO ALL'INTERNO DI UNA NUOVA ABILITA' E UTILIZZARLO IN UN ALTRO CONTESTO

7) FORMARE EFFICACEMENTE I GRUPPI DI ALLENAMENTO E DI LAVORO

- ✓ COOPERATIVE LEARNING educare la squadra; educare l'individuo al senso di responsabilità
- ✓ GLI SPORT INDIVIDUALI POTENZIALMENTE CREANO SITUAZIONI DI STRESS MAGGIORI DI QUELLI DI SQUADRA. Anche negli sport individuali, creare situazioni di gruppo. Facilitano l'apprendimento.

8) FAVORIRE DOMANDE E DIALOGO

Occorre

- ✓ Imparare ad esprimersi
- ✓ Farlo in modo costante, metodico e chiaro (una validissima domanda è “*da 0 a 10 quanto ti senti...*”)
- ✓ aiutare gli allievi a prendere consapevolezza delle proprie possibilità
 - ✓ Dialogare sul concetto di competenza
- ✓ Verificare se hanno capito(i bambini non chiedono *cosa vuol dire* per tutta la fase dell’egocentrisomo- Piaget-)
 - ✓ Divertirsi . Cosa significa a seconda delle età?

9) FAVORIRE UN APPRENDIMENTO SIGNIFICATIVO, CRITICO, AUTONOMO

Intenzionalità educativa:

Ogni cosa che facciamo fare deve avere un obiettivo, non deve essere pura attività pragmatica