



Prof. ssa Valentina Biino

a.a 2016-2017

2^A LEZIONE

**GIOCO E SPORT
IN ETA' SCOLARE**

GAMES



GAMES

è la forma di gioco caratterizzata da norme stabilite e obiettivi prefissati.

Nel cuore di ogni gioco ci sono le sfide e gli ostacoli da superare

Sociologi e antropologi suggeriscono che i giochi introducono i bambini alle regole sociali di una cultura

I bambini imparano i giochi dai loro pari, fratelli, sorelle amici

GAMES

**i bambini piccoli imparano i giochi dagli adulti ,
insegnanti, genitori e ne sono condizionati (Rakoczy,
Hamann, Warneken § Tomasello,2010)
così il modo in cui i giochi sono introdotti, può avere
effetti profondi sui bambini piccoli e per lungo
tempo**

I GIOCHI DURANTE L'INFANZIA

**Forniscono un contesto naturale in
cui apprendere e sviluppare le
fondamentali**

FUNZIONI ESECUTIVE

La maggior parte di ricercatori individua 3 nuclei di funzioni esecutive (Adele Diamond, 2013)

➤ **INIBIZIONE DELLA RISPOSTA**

➤ **MEMORIA DI LAVORO**

➤ **ELASTICITA' MENTALE**

INIBIZIONE DELLA RISPOSTA

**è la prima funzione esecutiva di sviluppo (età-
prescolare, neonati)**

**È l'abilità di rifiutare/negare l'azione
e modificare in corso i
comportamenti.**

**I bambini che agiscono prima di pensare, spesso
fanno sbagli. Il successo a scuola e nella vita dipende
dall'abilità di aspettare e di pensare attraverso
conseguenze prima di agire**

NEL GIOCO l'inibizione è quella funzione esecutiva che fa fermare un'azione in corso, perché la situazione sta cambiando, e fa cambiare il comportamento in modo funzionale alla situazione.

“è l'inibizione di soluzioni stabilizzate e routinarie per favorire la ricerca creativa di nuove soluzioni a problemi motori emergenti” C. Pesce, 2016

**Nell'attività motoria l'inibizione è favorita dalla variabilità della pratica, nel “ripetere il processo di soluzione del problema, ma non la stessa soluzione” (Bernstein, 1977).
alternando ripetizione e cambiamento con il giusto equilibrio**

Esempio: basket , passaggi . Ma la palla di gioco non è quella dell'esercizio ma quella che viene dall'insegnante (o da un altro bambino che è l'attivatore del gioco); quando parte quella palla si smette il passaggio e si gioca a basket uno contro uno

MEMORIA DI LAVORO

Gioca un ruolo importante durante gli anni della scuola primaria

E' la capacità di contenere, tenere e aggiornare informazioni presenti nella coscienza.

I bambini vivono quotidianamente situazioni che richiedono questa capacità di ricordare cosa stanno sperimentando. Per es. un problema mette a dura prova la memoria di lavoro perché richiede di ricordare i passaggi per arrivare alle risposte corrette

NEL GIOCO è rappresentata dalla capacità di ricordare i comandi, i movimenti eseguiti e le posizioni trovate , quelle nuove da inventare, i punti degli avversari

Esempi: album di foto, album di coraggio, strega comanda “rosso, verde, blu”, l’ordine e il disordine, il sequestro di palloni, il “ 21 bust”, i 12 passaggi , il gioco del fazzoletto con variazione dei comandi, gli orologi in ritardo (*My Clock is late*)

Memoria di lavoro: è la capacità di avere sempre presenti le informazioni e le regole necessarie a muoversi o giocare. E saper scegliere o usufruire di questi elementi quando serve.

Sapere cosa ci serve in quel momento, dato tutto il repertorio di elementi che si hanno a disposizione

FLESSIBILITA' COGNITIVA

Gioca un ruolo importante durante gli anni della scuola primaria

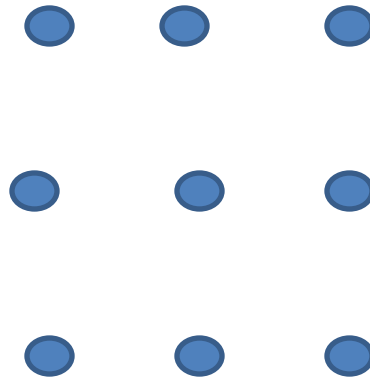
E' l'abilità di riconoscere, combinare e ricombinare flessibilmente stimoli e risposte motorie

Il miglioramento nella pianificazione e il pensiero strategico iniziano a svilupparsi nell'età della scuola primaria.

**NEL GIOCO è rappresentata dalla
capacità di agire con un piccolo disegno
strategico**

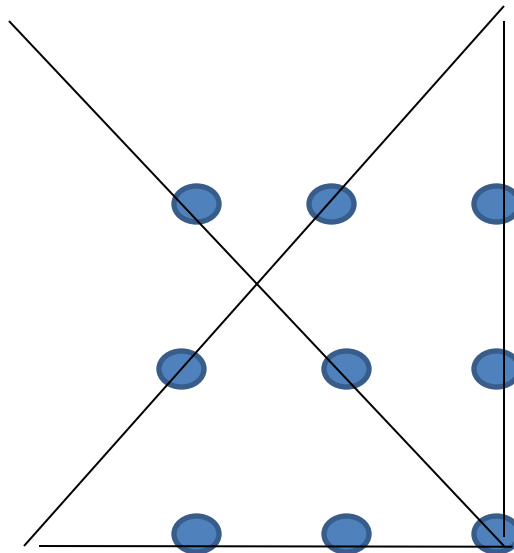
**Esempio: il sequestro di palloni (anche
flessibilità oltre a memoria di lavoro), la corsa al
paletto, i trenini, il tris)**

Ristrutturazione del campo cognitivo.
Flessibilità cognitiva: è la capacità di cambiare modo di ragionare per arrivare alla risoluzione di un problema.



Ristrutturazione del campo cognitivo

insight !



In realtà è difficile definire i giochi che sfidano una specifica funzione esecutiva perché esse sono interconnesse. Tutti i nuclei di funzioni esecutive sono influenzati da giochi ed esperienze che sfidano le abilità del bambino a inibire comportamenti, pensare a risolvere problemi e pianificare azioni

Pertanto definiamo 3 grandi aree di giochi ad impegno cognitivi (activity games)

- **giochi che sottolineano l'interferenza contestuale**
- **Giochi che enfatizzano il controllo mentale**
- **Giochi che promuovono la scoperta**

Perché il gioco di problem solving è importante ?

Perché l'evidenza suggerisce che quando i bambini imparano abilità che dipendono da funzioni esecutive, loro possono applicare questo metodo in molte varietà di aree di studio

All'inizio com'è gioco ?

SEMPLICE: tutti i bambini devono riuscire a farlo. Semplici le regole, il campo, il tempo, il numero di compiti da svolgere

PER PROGRAMMARE I GIOCHI occorre CONOSCERE:

- 1. La situazione iniziale da cui si parte: bambini e possibilità di gioco**
- 2. obiettivo finale da perseguire: avere le idee chiare sull'evoluzione finale del gioco**
- 3. Processo di insegnamento: affrontare progressivamente le diverse tappe**

L'EVOLUZIONE DEI GIOCHI

I giochi vanno dal facile al difficile.

Il gioco si sviluppa e cio' consente al bambino di porsi progressivamente di fronte a nuove difficoltà e problemi da risolvere.

Classificazione dei giochi secondo le dinamiche sociali:

- ✓ **Giochi uno contro tutti** (uomo nero, uomo ragno ,
uomo di ghiaccio, uomo... Ma anche un due tre ..stella!
Muraglia cinese)
- ✓ **uno verso uno** (la pecora e il lupo, caccio a..., le anfore,
sasso carta forbice, la battaglia dei galletti)
- ✓ **“Più” verso tutti** (i cacciatori ignoti, mosche rane
serpenti, galli volpi pulcini, il trambusto)
- ✓ **Tutti verso tutti** (miro il cacciatore, caccio a squadre)

Classificazione dei giochi secondo la REGOLA:

- ✓ **Gioco libero**
- ✓ **Gioco di performance**
- ✓ **Gioco con regole decise dal gruppo**
 - ✓ **Gioco codificato**
 - ✓ **Gioco regolamentato**

GIOCHI LIBERI – *Play-*:

**Senza regole imposte, la regola è
intrinseca al gioco (se non corro o non
c'è vento, aquilone non si alza)
destrutturati**

Esempio: far volare un aquilone



GIOCHI DI «PERFORMANCE»

La regola è intrinseca al gioco.

Nascono per il piacere di mettersi alla prova

E' una modalità di gioco il cui fine non è il risultato (vincere o perdere) ma la performance ovvero imparare a giocare (orientamento al compito).



GIOCHI CON REGOLE DECISE DAL GRUPPO:

soggette alla situazione e condivise dal gruppo.

**Es. giocare a calcio nel campetto di casa e costruire le
porte con oggetti di fortuna**

GIOCHI CODIFICATI

**con regole più strutturate
poste non a sostegno del gioco ma al di sopra di esso.**

I MOMENTI DI SVILUPPO DEL GIOCO: (graduare l'introduzione degli elementi)

- ✓ **gioco di semplice organizzazione**
- ✓ **gioco codificato**
- ✓ **gioco regolamentato**

GIOCHI DI SEMPLICE ORGANIZZAZIONE:

- ✓ **Poche azioni di collaborazione e cooperazione o opposizione**
- ✓ **Lo spazio di gioco corrisponde in genere ad un terreno libero con demarcazioni semplici**
- ✓ **La strategia consiste spesso nell'effettuare un compito più rapidamente dei compagni**
 - ✓ **Un inseguimento**
- ✓ **Lo scopo: conquistare una zona, raggiungere una linea, espletare compiti semplici**

GIOCHI DI SEMPLICE ORGANIZZAZIONE

1.Livello

Non ci sono attrezzi (nessun elemento estraneo al gioco)

Lo spazio non è definito

poi , Unica difficoltà : muoversi dentro allo spazio

Rapporti con compagni: gli uni contro gli altri. Si cerca di smarcarsi, inseguirsi o anticiparsi.

GIOCHI DI SEMPLICE ORGANIZZAZIONE

2. Livello

Esiste una cooperazione in vista di un obiettivo di squadra, ma le azioni sono individuali senza nessuna comunicazione.

**I compiti motori aumentano; si inseriscono palloni o altri
attrezzi**

**L'utilizzazione dello spazio è limitato al
Concetto di *in-out***

GIOCHI CODIFICATI:

Livello 1.

- ✓ **La comunicazione motoria aumenta: rapporti di cooperazione e collaborazione**
- ✓ **Il regolamento è più complesso e i bambini devono conoscerlo bene**
- ✓ **Le azioni sono ancora individuali ma **SOMMATE** fra loro**
- ✓ **Lo spazio è da conoscere e da tener conto per lo svolgimento del gioco.**

GIOCHI CODIFICATI:

Livello 2.

COMPAGNONO rapporti di cooperazione e collaborazione

Le regole sono semplici e facili da ricordare

**Le strategie sono mantenute semplici: fuggire o
anticipare**

**Lo spazio rappresenta una zona propria da difendere o in
cui muoversi**

GIOCHI CODIFICATI:

Livello 2.

Bisogna iniziare a cooperare o opporsi agli avversari

Le regole iniziano a complicarsi

Si deve elaborare una strategia anche se attacco e difesa sono sempre differenziate nel tempo (prima si sta in attacco e il turno dopo, in difesa)

Lo spazio rappresenta una zona propria da difendere o in cui muoversi

GIOCHI REGOLAMENTATI

- ✓ **Lo spazio ha un uso più complesso: compaiono differenti sottospazi (zone ristrette, zone proibite..)**
 - ✓ **La comunicazione motoria è in aumento**
 - ✓ **La strategia richiede processi cognitivi.**
 - ✓ **Il regolamento è più complesso**
- ✓ **La strategia si basa su azioni di attacco e difesa per lo più collettive**

GIOCHI REGOLAMENTATI:

Livello 1.

Lo spazio del campo rappresenta una propria zona da difendere

La cooperazione fra giocatori è quasi indispensabile

La strategia richiede processi di astrazione e strutturazione

Il regolamento è più complesso

GIOCHI REGOLAMENTATI:

Livello 2.

Lo spazio è suddiviso in DUE campi che in molte occasioni si possono invadere. Appaiono zone proibite e zone di massima efficienza punti.

La comunicazione fra giocatori è indispensabile allo sviluppo del gioco

Massima attenzione a tutti i componenti della squadra già dalla formazione delle stesse

Es. palla rilanciata, palla guerra, palla prigioniera, dodgeball

L'INSEGNANTE DOVRA' MOSTRARE TUTTI GLI ELEMENTI DEL GIOCO

**Così il gioco non è solo quello che ruota attorno al
pallone, ma il campo dà nuovi significati (spazi liberi,
zone da difendere...)**



**ALL'INIZIO C'E' SOLO IL
LUOGO DI GIOCO**

**« BAMBINI, GIOCHIAMO
QUI»**

Spazio libero:

- Sasso carta forbice**
- Armistizio**
- Semaforo pazzo**
- Cacciatori ignoti**
- Caccia in squadra**
- “Neurone attivo”2017!**
- Rane mosche serpenti**
- Battaglia di galletti**
- Le anfore**
- Popper ball**
- Rane pesci girini**



IL CAMPO VIENE VIA VIA PIU' DEFINITO:

LE LINEE ACQUISTANO UN PROPRIO SENSO
ORIENTAMENTO SPAZIALE

-Uomo Nero...uomo Ragno

-“Caccio a....”

-Mamma passera

-La rete e i pesci

-Il pescatore e i pesci

DENTRO/ FUORI (concetto in- out)

-Uccellini in gabbia

-Le chiavi nella serratura

-L'orologio



ZONE FISSE:

ZONE PROIBITE

ZONE DI PERICOLO

BERSAGLI DA RAGGIUNGERE (porte, canestri, mète..)

ZONE REGOLAMENTATE: zone in cui si è sottoposti a certe regole (zona di rigore, area di tiro, area di attacco pallavolo...)

- Lepri cacciatori e cane

- Muraglia Cinese

- Gli scogli e il mare di gruppo



ZONE VARIABILI:

ZONE PROIBITE: di fuorigioco, di avanti nel rugby...

ZONE UTILIZZABILI: tutti gli spazi liberi che lascia l'avversario e che l'attaccante può occupare al meglio.

ZONE DA VIGILARE: porta, area di rigore, ovvero zone pericolose che l'avversario può utilizzare

-I sassi nel fiume

-La dama

-"Napoleone"

-Palla Base

-Palla base a coppie

- il trambusto

-Il campo minato

- staffetta con i guardiani



OCCORRE RENDERE CONSAPEVOLI DEL CAMPO (es. «bandiera genovese»)

**Abbandonando la posizione, il giocatore abbandona
gran parte delle sue caratteristiche, delle sue
prerogative**



LE DISTANZE DELLO SPAZIO DI GIOCO SONO IMPORTANTI ESIGENZE FISIOLOGICHE

il fatto che i bambini prediligano esercizi brevi, salti, scatti e rapidità è più un atteggiamento psicologico (curiosità di scoprire il risultato, di raggiungere una mèta..) che un'incapacità di ottenere buone prestazioni di resistenza. Loro sopportano male alte concentrazioni di acido lattico nei muscoli.



IL GIOCO

✓ **Consente l'apprendimento**

**E' UN MODELLO NATURALE DI
APPRENDIMENTO DI RUOLI, SENZA SCOPI PER
SCARICARE TENSIONI, PER SIMULARE STRATEGIE
(GIOCARE ALLA GUERRA, GIOCHI AD INVASIONE**

DI CAMPO...)

✓ **Soddisfa uno scopo MIRA**

ALL'ESERCIZIO DI UNA CAPACITA'

✓ **Assicura un carico**



FINALITA' DEL GIOCO: SVILUPPARE IL GIOCO

**NON BISOGNA PROPORRE DEI GIOCHI E LASCIAR
GIOCARE SPERANDO CHE IL LORO LIVELLO MIGLIORI
DA SOLO**



**RIDURRE IL GIOCO PER
TRASFERIRE TOTALMENTE
IL GIOCO:**

1 verso 1

2 verso 1

3 verso 1

***●●● così nasce nel bambino l'esigenza di passare la
palla ad un compagno di gioco***

IL GIOCATTORE PRINCIPIANTE:

- 1. Tende a tenersi la palla.**
- 2. quando è in difficoltà, a sbarazzarsene in qualsiasi modo (passaggi all'indietro!). La palla è l'unica informazione che i giocatori principianti riescono a dedurre perciò gli stanno vicino.**
- 3. Lontano dalla palla il giocatore principiante non si sente coinvolto, perciò resta immobile.**

IL GIOCO INFANTILE:

Non tutti partecipano al gioco

I rapporti tra compagni si formano casualmente

**Quando un giocatore è in possesso palla, il resto gli
corre dietro**

**Non esiste attacco o difesa , ma solo giocatori che
vogliono la palla**

La palla passa spesso da una squadra all'altra

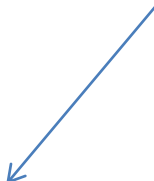
EVOLUZIONE DEL GIOCO:

- ✓ **✓ Che tutti partecipano al gioco**
- ✓ **✓ Che i giocatori si organizzino insieme (rete, blocco...)**
- ✓ **✓ Che la squadra in possesso del pallone cerchi di impedire all'avversario di organizzarsi**


EVOLUZIONE DEL GIOCO:

- ✓ **Che il giocatore comunichi chiaramente ai suoi compagni ciò che desidera da loro**
- ✓ **Che interpreti e utilizzi al meglio il lavoro dei suoi compagni**
- ✓ **Che tragga profitto dalle situazioni di difficoltà dell'avversario**
- ✓ **Che aiuti i suoi compagni a controllare qualsiasi iniziativa d'offesa.**

STRATEGIA E TATTICA:



Termine più ampio: tutti i tipi di condotte che il giocatore utilizza per decidere cosa fare nelle varie situazioni di gioco .



Azione che il giocatore compie e applica a a determinate situazioni di gioco.

STRATEGIA è associata a processi cognitivi elaborati, le decisioni prese si basano sulla riflessione. Gli aspetti strategici si fondano su un progetto di gioco sia generale che personale.

TATTICA è in relazione con il tempo.
Opera sotto forti costrizioni temporali.
Riguarda maggiormente i giocatori vicini
alla palla. Gli aspetti tattici sono collegati
alla regolamentazione delle azioni durante il
loro stesso svolgimento (passo la palla e
corro avanti. Prima linea e livello primitivo
di organizzazione)

DIFESA: INIZIA CON LA PERDITA DELLA PALLA

- ✓ **RECUPERARE LA PALLA**
- ✓ **EVITARE L'AVANZAMENTO DELL'AVVERSARIO**
 - ✓ **PROTEGGERE LE ZONE PROPIZIE**

**ATTACCO:
COMINCIA QUANDO SI
PRENDE LA PALLA**

- ✓ **CONSERVARE LA PALLA**
- ✓ **AVANZARE VERSO L'OBIETTIVO**
 - ✓ **SEGNARE IL PUNTO**

GIOCO E GIOCATORE SONO UN'UNICA ENTITA'

non bisogna scomporlo troppo perché rischia di provocare il disinteresse da parte del bambino. Quindi tecnica e gioco non si separano e bisogna lasciar spazio alla spontaneità e all'improvvisazione perché questo genera comportamenti motori creativi



L'EVOLUZIONE DEL GIOCO

Il gioco NON evolve da solo

L'insegnante all'inizio facilita
poi stabilizza
infine complica