Il “Giocosport” nella Scuola Primaria

1. **In premessa**

Per le finalità essenzialmente culturali e formative del “Progetto Portfolio”, tralasciamo volutamente le innumerevoli e tanto inutili quanto estemporanee, disquisizioni che per oltre un trentennio hanno accompagnato la storia che dal lontano 1985, data di emanazione degli innovativi e mai dimenticati Nuovi Programmi della Scuola Elementare, ha visto il realizzarsi del modello “non sempre educativo” del Giocosport nel nostro Paese.

Non troveranno quindi riscontro né risposta le spesso infondate leggende metropolitane di tipo parapedagogico sul trattino tra gioco e sport o sulle percentuali di gioco e di sport da miscelare per renderlo adatto ai bambini della primaria, vero gioco delle tre carte utile solo a chi da un modello pedagogico rigoroso ha cercato di trarre fama e lustro attraverso improbabili quanto improvvisate pubblicazioni e persino lucro per sé e per i sodali di turno attraverso bieche riconversioni e rivisitazioni ad uso “marketing strategico istituzionale”.

E ciò per almeno cinque buoni motivi enunciati attraverso altrettante affermazioni d’ordine pedagogico:

**1. Giocosport è esperienza ludica**

Fatti salvi sia i soliti detrattori “a priori” ( il Giocosport sarà la morte della pratica sportiva nella scuola) che i “laudatores” cioè chi ritiene che la "formula" del Giocosport sia "azzeccata e suggestiva" noi temiamo a sot­tolineare che si tratta di un approccio forma­tivo di estrema delicatezza, che va tenuto sotto attentissimo controllo, risultando facilmente manipolabile e deviabile per fini che gli sono di per sé estranei.

In effetti nell'idea del Giocosport è contenuta una grande ambizione: riuscire a perseguire un obiettivo educativo fortemente impegnativo ed esigente, come il termine "sport" vuole indicare, con il pieno rispetto del bisogno vitale, persino genetico, di gioco dei nostri bambini.

Dopo tanti discorsi dedicati alla individua­zione delle caratteristiche che legittimerebbero la contrapposizione tra gioco e sport, è ormai tempo di evidenziare, finalmente, le ragioni che consentono allo sport di essere strutturalmente legato al gioco e alla formazione educativa scolastica**.**

Ed è possibile sostenere che, se anche non tutto lo sport è ri­conducibile al gioco, è del tutto legittimo ipo­tizzare forme di attività genuinamente ludiche, adatte ai bambini, che abbiano la ca­ratteristica più tipica dello sport, che è la ri­cerca del "rigore", dei ” valori” e prima di tutto del “senso”.

La preoccupazione prima rimane perciò quella di garantire a ciascun bambino, a ciascun alunno della Scuola Primaria, il diritto al gioco, nessuno escluso.

Un di­ritto che troppo spesso viene sottostimato, eluso, tradito ovvero, come sempre più spesso avviene di recente “dato in appalto”.

Anche se non lo si vuole ammettere, il benes­sere fisico e psichico dei nostri bambini, pro­dotto dall'attività ludica, ha una considera­zione molto bassa nella gerarchia dei bisogni della nostra società e solo di recente s’inizia a prenderne atto per il gran parlare, spesso mercantile, che si fa del rischio obesità infantile.

Il diritto al gioco del bambino alunno della Scuola Primaria, può essere ampiamente garantito mediante le proposte di Giocosport, a condi­zione che, innanzitutto, tale attività sia real­mente concepita e realizzata come semplice ma efficace strumento utile al raggiungimento degli obiettivi e dei traguardi contenuti nelle attuali Indicazioni Nazionali Corpo Movimento e Sport

Occorre ricordare sempre come non sia prudente sottostimare il rischio che proprio il bambino possa fi­nire per essere considerato lui stesso lo strumento per un'attività di Giocosport praticamente assunta non tanto come strumento educativo ma discutibilmente come mezzo per la sod­disfazione di ambizioni di genitori, di docenti, di dirigenti sportivi, di dirigenti scolastici, talvolta.

Allo stesso tempo tuttavia sussistono altre due dimensioni da governare: la prima è che occorre evitare che il bambino sia lasciato in balia delle fluttuanti e dispersive tendenze lu­diche istintive, senza mete e gratificazioni, senza senso né direzione; la seconda è che oggi si fa sempre più pressante la necessità di fare fronte alla crescente tendenza dei bambini alla disabitudine al movimento, alla pigrizia motoria, che unita al disordine alimentare sono ampiamente rappresentate nell’attuale quadro statistico di tendenza all’obesità infantile

In pratica occorre costruire percorsi didatti­ci di gioco motorio che in qualche modo sfruttino il fascino dello sport, ma che, sopra­tutto, consentano al bambino, di consumare energie, di abituarsi all’impegno fisico, di compiere gioiosamente qualche semplice "sforzo" che gli permetta di passare, gradualmente e nei modi consentiti dalle leggi fisiologiche e psicologi­che dello sviluppo e della crescita, da movi­menti grezzi, approssimati, indeterminati, a movimenti sempre più economici, efficaci,armo­nici, funzionali, economici e, perciò, gratificanti.

L'abilità dell'educatore, a questo riguardo, si manifesta nel saper inserire nel gioco ele­menti tecnici pertinenti rivestendoli delle forme più proprie della ludicità e nel saper uti­lizzare correttamente la motivazione all’agonismo ed al risultato, avendo grande attenzione e rispetto per le emozioni e i sentimenti dei bambini, di ogni bambino.

Ciò che importa sottolineare, sopratutto, è che ogni bambino ha diritto di essere considerato sempre protagonista e soggetto attivo della proposta di EasyBasket. La conseguenza pedago­gica più semplice di questo principio è che l'e­ducatore deve fare appello alla forza di convin­zione della sua proposta operativa perché il bambino decida liberamente e con la massima consapevolezza possibile di compiere il cam­mino, a volte lieve, a volte faticoso, ma necessario per crescere.

**2. Giocosport è fattore di sviluppo**

Chi ama teorizzare è natu­ralmente portato a considerarlo come uno strumento adatto ai bambini delle ultime due classi della scuola elementare. Ma gli inventori lo hanno fatto nascere, e lo hanno sperimentato nei cortili e negli spazi di fortuna di tante delle nostre scuole e laddove c’erano, nelle palestre delle scuole più fortunate, cercando di rispondere ai bisogni ed ai sogni di tutti i bambini della primaria, di tutte le classi, dalla prima alla quinta, nessuno escluso.

E’ stato possibile constatare che tanti insegnati motivati, sensibili, attenti e veri educatori, hanno saputo adattare e tra­sformare un’attività formalmente complessa da insegnare quali sono tanti dei modelli di “minisport”, fino a renderli “insegnabili” per i maestri ed allo stesso tempo “apprendibili” e quindi “giocabili” per i bambini, perché, facilitato e facilitante, perchè reso ade­guato alla realtà odierna della Scuola Primaria.

In realtà, Giocosport si differenzia essen­zialmente dai “minisport” perché le sue "regole" sono state “asciugate e semplificate” al fine di rendere il gioco semplicemente più “giocabile subito” e gli stessi giochi a tema o di situazione, per esempio, possono essere di volta in volta e all’occorrenza semplificati, o complicati, senza li­miti.

Proprio per questa sua duttilità, per que­sta adattabilità, Giocosport consente l'inven­zione di proposte didattiche flessibili, se­condo le necessità, sia verso il basso e il più fa­cile, sia verso l'alto e il più difficile e impegna­tivo.

Dalla prima manipolazione di una palla, per esempio, dal giocare liberamente a passarsi la palla, al "passaggio" perfettamente ideato e realizzato, il cammino è veramente notevole e può essere punteggiato da mille traguardi inter­medi per raggiungere i quali possono essere co­struiti giochi specifici che abbiano ciascuno senso compiuto e gratificante.

Dalla prima difficoltà ad uscire dall'egocen­trismo per giocare a palla con un coetaneo, alla gioia di divertirsi per il "senso di squadra" che si è riusciti a realizzare, il percorso è ugual­mente molto lungo, ma anche per la dimensione socio­affettiva di EasyBasket possono essere previsti obiettivi gradualmente sempre più evoluti, sep­pur tutti pienamente capaci di produrre gratifi­cazioni formative secondo l'età dei bam,bini.

Chi rimane troppo condizionato dai "rego­lamenti" codificati, scritti da adulti che hanno dimenticato d’essere stati bambini, non può che snaturare l'i­dea più genuina del giocosport Easy, che deve richia­mare sempre alla dimensione “dell’emozione”, alla tensione verso la "sco­perta" delle regole quale mezzo necessario “per giocare” meglio e per divertirsi di più.

Per utilizzare il Giocosport in questo modo, occorrono educatori molto abili che conoscano bene e sappiano coniugare tra loro i momenti tipici di sviluppo delle capacità motorie del bambino e le "risorse tecniche" dello sport, che possono stimolare e sviluppare tali capa­cità.

I percorsi didattici non possono es­sere standardizzati : devono essere costruiti di volta in volta, perché siano risposte adeguate alle singole situazioni.

Giocosport nella Scuola Elementare può e deve essere "inventato" in ogni singola sede, avendo presenti, come punti di riferimento ob­bligati, i dati forniti dalle scienze umane sullo sviluppo della motricità e delle capacità socio­affettive nell'età evolutiva, le indicazioni dei programmi e le esigenze particolari dei bambini presenti in quel momento.

**3. Giocosport è alfabetizzazione motoria dei bambini**

Per l'impegno dell'educatore ciò significa che l'educazione motoria nella scuola elementare

deve poter contribuire allo sviluppo formativo della persona soltanto se saprà qualificarsi come intervento che rispetti, prima di tutto, le regole fisiologiche ed auxolo­giche del corretto sviluppo della motricità umana, secondo la programmazione di un "alfabeto motorio" che tutte le scienze umane devono contribuire ad esplorare e definire.

Per troppo tempo l'educazione motoria è ri­masta relegata fra i compiti affidati all'improvvisazione dell'insegnante, quando non era "subordinata" alle esigenze di altre discipline. E' giunto finalmente il tempo in cui anche l'educazione motoria va attenta­mente programmata e sistematicamente realiz­zata secondo un suo proprio "ordine", una sua dimensione epistemologica.

Ciò non dovrà significare certamente la per­dita di quegli aspetti di ludicità, festosità, crea­tività, che naturalmente e facilmente caratte­rizzano l'educazione motoria nella scuola elementare, ma potrà invece costituire garanzia che tali caratteristiche siano mantenute e rese più significative perché me­glio finalizzate.

Molti amano giustamente soffermarsi ad il­lustrare il ricco e polivalente significato del Giocosport in quanto attività motoria educativa, come strumento di formazione morale, di educazione sociale, di stabilità affet­tiva, di sviluppo linguistico e cognitivo. Sem­bra, però, finalmente opportuno soffermarsi sopratutto a sottolineare il valore preminente e più specifico del Giocosport come eccellente mezzo di educazione motoria “tout court”.

Si può dire, per esempio, che i bambini di prima elementare possono essere impegnati in giochi con la palla per l'affinamento delle capacità senso-percettive, ben sapendo che con tali giochi si perseguono contemporaneamente molteplici obiettivi che riguardano le sfere intellettivo-­cognitiva, affettivo-morale, sociale della perso­nalità.

Non è inutile, peraltro, precisare che l'edu­catore non può sentirsi mai sufficientemente pago di consapevolezza psico-pedagogica a questo riguardo.

A lui difatti spetta il compito di osservare at­tentamente i bambini impegnati in giochi di manipola­zione della palla : il bambino può divertirsi per­ché "possiede" la palla, o perché è vicino al compagno preferito, o perché si sente oggetto di considerazione da parte dell'educatore, o ad­dirittura perché finalmente nessuno gli ordina di stare fermo, o perché per la prima volta comprende attraverso la mediazione corporeo-motoria, il significato dei verbi “lanciare ed afferrare” oppure “passare e ricevere”.

L'opera di sapiente "invenzione" continua del Giocosport da parte dell'educatore dev'essere gui­data dall'organica articolazione dell'intero pro­cesso di alfabetizzazione motoria, dell'affina­mento delle capacità sensopercettive del potenzia­mento e ampliamento degli schemi motori di base; dalla conoscenza sempre più consapevole del proprio corpo alla progressiva capacità di dominio intelligente del movimento; dalla capacità di coordinazione segmentaria alla padro­nanza delle capacità coordinative più generali e complesse; dalla comprensione operativa di rapporti spaziali e ritmi temporali alla capacità di rappresentazione mentale di schemi motori in funzione di una sempre più efficace, più eco­nomica e più intelligente gestione del movi­mento, alla conquista di fondamentali di gioco.

Al vertice dell'itinerario di “alfabetizzazione motoria” è corretto porre l’acquisizione di "competenze motorio-sportive”, come punto culminante di un'educazione mo­toria tesa a promuovere una motricità sempre più consapevole, intelligente, originale e grati­ficante per economicità, efficacia, armonia, equilibrio.

II gesto tecnico-sportivo non è certamente un obiettivo da proporre agli alunni della Scuola Elementare, ma deve essere conosciuto e studiato da ogni educatore e da ogni docente che voglia migliorare la propria professionalità specifica : i progetti formativi per i singoli aspetti dell'educazione devono essere illumi­nati dalle realizzazioni eccellenti di tali aspetti.

La realizzazione delle esperienze di Giocosport come strumento efficace di educazione motoria può agevo­lare notevolmente l'educatore impegnato nel­l'opera di "invenzione" di proposte operative graduali e ben coordinate che siano funzionali al processo di alfabetizzazione motoria. Infatti perchè il bambino possa giungere a giocare con efficacia e con soddisfazione, e sviluppare tutte le sue fondamentali potenzialità motorie, è ne­cessario privilegiare gli aspetti polivalenti delle diverse proposte di Giocosport.

Essa offre inoltre il considerevole vantaggio di poter esclu­dere dalle proposte didattiche ogni sorta di movimenti parcellari non sostenuti da motiva­zioni sufficientemente gratificanti. Tutti gli "esercizi" possono essere sostituiti da giochi o da piccole gare con difficoltà crescenti e sem­pre capaci di consentire attività ludica interes­sante e impegnativa, perché adeguata alle pos­sibilità e agli interessi dei bambini.

**4. Giocosport è comunicazione e relazione**

Il Giocosport è stato fatto oggetto di favore­vole attenzione e di particolare simpatia da parte di psicologi e pedagogisti, perché pre­senta caratteristiche che stimolano lo sviluppo delle funzioni cognitive, ma soprattutto perché mette in evidenza, incoraggia e, quando è necessario, corregge le attitudini comunicative, relazionali e sociali dei bambini.

Innanzitutto con il Giocosport il bambino viene stimolato a guadagnare "sicurezza ed autonomia" nel significato più pieno di questi termini.

Grazie agli studi specifici compiuti dagli psi­cologi sulla fenomenologia del processo di svi­luppo delle funzioni della dimensione socio-affettiva, ogni educatore ac­corto e consapevole sa distinguere la situa­zione in cui un bambino "è sicuro" (perché si trova in presenza di persone o oggetti protet­tivi), dalla situazione in cui "si sente sicuro" in senso pieno ed assoluto (perché “capace di agire in autonomia”).

Nel Giocosport così come viene qui rappresentato e tratteggiato per essere della Scuola di tutti, “nessuno escluso”, occorre innanzitutto favorire familia­rità con gli ambienti e gli strumenti di gioco, perché ciò possa subito costituire per i bam­bini un primo facile motivo di sicurezza.

Tutti i percorsi didattici dei giochi, se correttamente impostati, sono definiti con l'in­tento di presentare un'organica e graduale serie di occasioni di crescita del senso di sicurezza alla conquista dell’autonomia, del posizionamento dei primi mattoni costruttivi dell’autostima.

Le attività più diverse devono prospettare situazioni di gruppo in cui è possibile spe­rimentare quella relazione di competitività con "altri", con dei "pari", ritenuta fondamentale dagli psicopedagogisti per la crescita della ca­pacità sociale. Inoltre nel nostro giocosport la compe­titività è finalizzata ad uno "scopo produttivo" e la produttività diventa la norma del gruppo.

Il bambino può affrontare, così, il problema della verifica delle proprie competenze realizzative e produttive in una positiva atmosfera rassicu­rante di ludicità.

Troppe volte l'impegno dell'educazione alla socialità ed alla convivenza civile so­ciale nella Scuola è stato espresso in termini ge­nerici ed è rimasto affidato all'occasionalità frammentaria e dispersiva.

I percorsi didattici delle proposte vanno costruiti con l'intento di offrire a tutti i bambini la possibilità di scoprire e af­fermare proprie competenze, i propri valori da "met­tere in gioco" a beneficio di un gruppo, di una squadra.

Gli educatori che usano con consapevo­lezza pedagogica le loro proposte didattiche adottano spesso l'espediente di modificare frequentemente la composizione delle squadre di gioco per con­sentire ad ogni bambino una sempre più vasta possibilità di far valere le proprie competenze indi­viduali e la propria "disponibilità" sociale.

Ne consegue che l'insegnante e l’educatore, inoltre, oggi non possono non rilevare che la proposta di giocosport rappresentata può offrire un'eccellente occasione di quella "educazione alla convivenza" richiesta dalle Istituzioni e definita da norme sociali in vigore.

**5. Giocosport è educazione sportiva**

Il Giocosport, fruito e rappresentato in forme pedagogi­camente corrette, è uno strumento di autentica educazione sportiva.

Questa convinzione si legittima prima di tutto perché il gesto sportivo può essere consi­derato, come si è già detto, il traguardo finale, in certo senso ideale, dell'educazione motoria inteso come processo di alfabetizzazione.

Come l'educazione linguistica non si pro­pone di allevare schiere di romanzieri, di gior­nalisti, di poeti, ma pur tuttavia delinea i suoi traguardi ideali servendosi della produzione esemplare degli scrittori più accreditati dalla critica letteraria e dal gusto estetico , così è le­gittimo individuare nell'atleta, o nei migliori atleti, l'immagine ideale dei traguardi finali di una corretta educazione motoria.

Costituisce problema, è vero, l'individua­zione di un'immagine genuina di atleta che sia depurata dalle ombre e dalle deformazioni de­vianti prodotte dal divismo sportivo, dalla com­mercializzazione di tanto sport, dal fanatismo prodotto dal cosiddetto "tifo sportivo".

Non manca neanche oggi, tuttavia, all'educatore ac­corto la possibilità di disegnare i tratti caratteri­stici dell'atleta umanamente esemplare da pre­sentare ai bambini e ai giovani come traguardo finale di uno sviluppo di abilità motorie e di po­tenzialità fisiche che, nella pratica sportiva dei giovani, può aver inizio con il Giocosport.

La proposta del giocosport può es­sere un contributo efficace per l'opera di boni­fica contro lo sport degli “adulti parentali” inadeguati e quindi cattivi maestri, lo sport da videogioco", lo sport di pa­role, lo sport dell'esortazione moralistica, quello degli scandali, quello del business, quello del marketing selvaggio, quello del doping, persino.

Si educa allo sport, innanzi tutto, facendo fare au­tentica esperienza di sport con modalità ade­guate ad ogni sport. Il bambino fa sport se­condo le sue esigenze quando è impegnato cor­rettamente, alla conquista graduale delle abilità necessarie per realizzare con successo le sue prestazioni con i suoi amici, o meglio, con tutti i suoi compagni di scuola.

Con la guida attenta e premurosa di un edu­catore, il bambino può davvero imparare a vi­vere tutti i valori positivi dello sport, proprio mentre gioca, dando per acquisito che i fenomeni sporti amplificati dai media e osservati dai bambini spesso senza la mediazione responsabile degli adulti, hanno raggiunto oggi un impatto sociale e culturale di notevolis­sima rilevanza e perciò entrano, nel bene e nel male, a far parte del gioco degli influssi educativi come ogni altro elemento della cultura umana.

Anche da questo punto di vista l'educa­zione sportiva non può che configurarsi come un obbligo per chiunque voglia proporsi di fa­vorire l'integrale sviluppo formativo dell'uomo del nostro tempo, del cittadino del mondo della moderna civiltà.

All'educatore preme sopratutto promuo­vere la comprensione e la graduale conquista della capacità di un autentico comportamento sportivo che, fra l'altro, significa: essere sem­pre padrone di sè, avere una visione precisa de­gli ostacoli da superare, realizzare senza indu­gio una decisione presa, saper sostenere uno sforzo fino al raggiungimento dello scopo, per­severare, saper imparare dai propri errori, saper reagire, saper festeggiare la vit­toria ed accettare la sconfitta. E Giocosport vuole essere un ottimo stru­mento per questo impegno educativo.

# 6. Le dimensioni comuni del Giosport

E’ possibile fornire una serie di risposte, sicuramente non esaustive della complessità dei problemi presenti, ma utili comunque alla ricerca di itinerari percorribili nel rispetto delle valenze educative del Giocosport nella Scuola Primaria, attraverso l’identificazione di una serie di elementi che si ritiene comuni alle diverse attività:

* **Lo spazio**
* **L’azione**
* **La comunicazione**
* **Le regole**
* **Lo spazio nelle attività di Giocosport.**

Nell’ambito delle attività è possibile distinguere:

* lo spazio come distanza da percorrere e da superare;
* lo spazio come aree o zone di valore/significato diverso;
* lo spazio come meta da raggiungere o come territorio da difendere o conquistare.

Si ritiene ipotizzabile che queste possano essere le tre grandi direttrici di sviluppo e di azione che si possono verificare durante le attività delle diverse proposte in relazione allo spazio.

E’ possibile quindi sostenere che, affinchè il bambino sia in grado di vivere consapevolmente le dimensioni spaziali cui ci si riferisce, egli dovrà progressivamente impadronirsi – attraverso una gamma quanto più ampia e variata possibile di attività (destrutturate, semistrutturate e strutturate) – del maggior numero possibile di abilità e competenze motorie che prevedano l’utilizzazione di numerosi schemi di azione da sviluppare attraverso le seguenti variabili di tipo spaziale:

**avanti/dietro, sinistra/destra, vicino/lontano, dentro/fuori, sopra/sotto, lungo/corto, alto/basso, largo/stretto, aperto/chiuso, grande/piccolo, vuoto/pieno, etc.**

**Tali variabili della dimensione spaziale e le loro infinite combinazioni** andranno esplorate, conosciute e vissute consapevolmente in termini individuali e collettivi, in clima ludico dal forte valore educativo, attraverso attività motorie che prevedano situazioni, azioni e movimento in relazione a:

**persone / oggetti / direzioni / suoni / segnali / forme / colori / corpo proprio / parti di esso / corsie / settori / limiti / perimetri / percorsi / aree / traiettorie / ostacoli / superfici diverse (terra, erba, sabbia, etc.) / ambienti diversi (acqua, neve, ghiaccio, etc.) / attrezzi diversi (palle, mazze, racchette, bici, sci, pattini, etc.).**

* **L’azione nelle attività di Giocosport**

E’ giusto precisare che il termine “azione” assume per il bambino un valore molto più ampio e significativo rispetto a quello di strategia o tattica dei movimenti. S’intende parlare dell’emozione di fare, di giocare, di pensare e compiere azioni utili alla risoluzione di situazioni/problema; ciò consente di avvicinarsi di più a quanto si vuole esprimere riferendosi all’atto intelligente e volontario di un bambino che partecipa alle attività di EasyBasket.

A partire dall’emozione, dalla soddisfazione dei suoi bisogni, dei suoi interessi, delle sue motivazioni, attraverso la comprensione del compito motorio da affrontare, si possono distinguere dei veri e propri stadi che guidano le azioni e i comportamenti:

* **LO STADIO EMOTIVO …dell’io…fare**

Esso è determinato dal clima positivo, dalle aspettative che l’insegnante è in grado di creare, semplicemente motivando i bambini a fare, ad agire, da soli o in gruppo, perché il gioco cui sono chiamati a partecipare è emozionante, per le caratteristiche che è stato capace di far emergere.

* **LO STADIO COGNITIVO …del cosa…fare**

Subito dopo i bambini, ormai coinvolti emotivamente, cominciano a comprendere cosa fare durante un gioco, utilizzando la loro capacità di comprensione verbale dei compiti stessi che l’attività o il gioco richiedono.

* **LO STADIO ASSOCIATIVO … del come…fare**

Con il passare del tempo, ma soprattutto con il fare attività, i bambini scoprono inoltre che non basta più sapere solo “cosa fare per”, ma che diventa importante sapere come fare un’azione perché si ottenga un risultato.

* **LO STADIO AUTONOMO … del quando, dove e perché… fare**

E’ lo stadio più efficace dell’azione, quello che mette in campo le abilità e le competenze di ciascuno e del gruppo o della squadra. Le azioni richieste dai compiti di gioco cominciano ad essere automatizzate, e l’attenzione può cominciare ad essere indirizzata alle strategie più generali del gioco stesso.

Risulta evidente come, anche da questo punto di vista, le attività di Giocosport, per la loro varietà, significatività e ludicità rappresentino, da una parte uno dei mezzi più efficaci per l’ampliamento del repertorio delle abilità motorie e, dall’altra, costituiscano un ventaglio articolato di occasioni tra le più motivanti e coinvolgenti di confronto, di trasferibilità e fruibilità delle abilità e delle competenze motorie acquisite.

* **La comunicazione e la relazione nelle attività di Giocosport.**

Non pochi esperti hanno definito quello motorio, al pari di altre modalità espressive dell’uomo, un linguaggio: senza scomodare grandi esperti, è comunque noto che tutte le attività motorie, e quelle di Giocosport in maniera significativa, attraverso le loro complesse combinazioni di azioni, contengono forme complesse di comunicazione.

Insolite quanto vogliamo, in quanto non utilizzano parole, né trasmettono informazioni verbali, in realtà le “azioni” costituiscono senza dubbio una autentica “comunicazione” che si realizza attraverso l’esecuzione di compiti di tipo motorio; ragione per cui tale tipo di comunicazione si può definire come “comunicazione motoria”.

Esiste di fatto una comunicazione, non solo negli sport di squadra, nel corso di attività di confronto, di espressione qualitativa del movimento, di scambio, di duello, di lotta tra singoli; senza contare quelle attività che prevedono un rapporto comunicativo con l’attrezzo o con l’ambiente; il tempo, la misura, la distanza, l’equilibrio, il ritmo rappresentano altrettanti forme espressive risultanti a testimonianza dell’impegno personale, del colloquio interiore durante il confronto con se stessi e con gli altri.

I bambini, allora, acquistano progressivamente consapevolezza dell’esistenza del linguaggio del proprio corpo che, attraverso il movimento, comunica con il mondo esterno; apprendono inoltre che il linguaggio motorio prima e quello dello sport in seguito sono un linguaggio “basic” universale.

Difatti un bambino delle nostre scuole potrà ad esempio non comunicare verbalmente con un coetaneo ungherese; potrà però farsi capire a gesti da un bambino belga; potrà in ogni caso, ad esempio, giocare a Minibasket con ambedue, in quanto la “comunicazione” utilizza un linguaggio motorio noto e condiviso universalmente, vale a dire le abilità, le regole e le situazioni/problema proprie del Minibasket.

* **Le regole nelle attività di Giocosport.**

La “ scoperta” delle regole del gioco nasce nello stesso momento in cui ci si accorda per giocare, e ciò accade da sempre. Basta osservare i bambini nei loro giochi spontanei, magari “a figurine”, “con i tappi delle bibite”, “a campana”, eccetera.

E’ altrettanto noto che, a seconda delle circostanze, del numero, delle infinite variabili ambientali, i bambini sono capaci di riadattare qualsiasi gioco di cui conoscano i meccanismi, attraverso altrettante varianti alle regole.

Nei giochi infantili, e non solo, uno degli aspetti più affascinanti è costituito dal continuo giocare, contestuale spesso ai giochi stessi, a fare e disfare le regole; e ciò mentre si gioca, quasi che modificando le regole, anche se solo di poco, il gioco iniziato si presenti sempre come nuovo, diverso, da scoprire dopo ogni interruzione, sospensione o modificazione.

Anche smontare un giocattolo per vedere come è fatto dentro significa spesso volerne scoprire ed analizzare “le regole di funzionamento”; e se nel rimontarlo, come spesso accade, si sbaglia, allora si scopre un nuovo giocattolo, magari più semplice e scassato ma con “altre diverse regole di funzionamento” e ciò diverte ancora di più in quanto ormai si tratta di un giocattolo personalizzato.

Senza divagazioni di carattere teorico, allora anche nei giochi di movimento e nelle attività di Giocosport il compito dell’insegnante e dei bambini è innanzitutto quello di “smontare” il gioco e di scoprire le sue “regole di funzionamento”.

Ogni regola scoperta costituirà a sua volta un centro d’interesse, un motivo per nuove invenzioni di giochi; magari per scoprire che poi è divertente cambiare tipo di palla per tirarla in canestro, ma che è più difficile se la palla è quella da tennis e non devi solo tirarla in canestro ma anche passarla e palleggiarla.

Scoprire le regole, inventare le regole, provare a cambiarle, accettarle o meno, renderle più facile per poter giocare tutti e subito, costituisce di per sé un gioco sempre nuovo, diverso, importante, condiviso da ogni bambino; e ciò fino alla riscoperta ed alla ricostruzione consapevole delle regole vere e proprie nelle diverse situazioni di gioco..

La serena accettazione e la condivisione delle regole del gioco, risulta direttamente collegata alla capacità dell’insegnante di conoscerle, applicarle e farle rispettare, in un clima di fiducia e di rispetto reciproci.

L’attenta “ricostruzione” delle regole delle diverse attività di consentirà di individuare la giustificazione delle peculiarità delle singole attività in termini di:

* dimensioni dello spazio di gioco;
* attrezzature utili al gioco;
* tempi di gioco;
* composizione e numero di partecipanti al gioco;
* relazione con l’ambiente di gioco;
* relazione tra i giocatori;
* obiettivi del gioco in termini di punteggio, tempo o spazio che siano;
* ruolo interattivo di arbitri, giudici, segnapunti.

A questo punto non sembra azzardato affermare che vivere e partecipare a EasyBasket dal di dentro, sin da bambini e a scuola, costituisce un momento fondamentale per non essere, in seguito, solo spettatori o tifosi di sport; forse in democrazia è lo stesso: puoi scegliere se giocare e partecipare come protagonista, arbitro, dirigente, tecnico o essere solo spettatore.

**8. Le attività di Giocosport : giocare tanti giochi**

Da quanto sin qui detto risulta necessario, per quanto possibile, determinare le condizioni pedagogiche che consentono di utilizzare il Giocosport in termini di attività dal forte significato educativo; quasi una pedagogia sportiva nella scuola i cui principi e la cui organizzazione siano riproducibili e validi nei diversi contesti educativi scolastici e i cui risultati siano trasferibili e fruibili in seguito nell’ambito della pratica delle diverse dimensioni della Pallacanestro.

In tal senso, forse, avviare alla pratica della pratica sportiva dei giovani a partire dal Giocosport nella scuola primaria può essere un’ipotesi di lavoro sicuramente non facile, ma che può costituire comunque un itinerario da sperimentare e da seguire con impegno ed attenzione.

Ciò potrebbe voler dire, ed è l’ipotesi che si intende seguire, che le diverse abilità motorie, in termini anche di competenze utili ad affrontare e risolvere situazioni/problema, possono essere apprese dai bambini attraverso attività e giochi, da quelli destrutturati e liberi, a quelli via via semi-strutturati e poi a quelli sempre più strutturati e codificati.

Non s’intende dire però che sarà sufficiente “giocare e muoversi liberamente” perchè i livelli di abilità e di competenza motoria migliorino spontaneamente, solo per il fatto di giocare.

Dovrà invece esistere una progettualità pedagogica ed una serie di scelte intenzionali, guidate da una opportuna programmazione delle attività che prevedano una attenta scelta dei giochi e delle situazioni che, **dal semplice al complesso, dal facile al difficile, dal globale allo specifico, consentano ai bambini di impadronirsi del massimo numero possibile di abilità e di competenze motorie.**

**9. Ipotesi di classificazione di attività e giochi.**

Per poter realizzare una qualsiasi applicazione metodologico-didattica dei giochi e delle diverse attività nell’ambito dell’azione educativo-didattica, risulta utile affrontare la definizione di alcuni criteri per la classificazione, la sistematizzazione e la scelta dei giochi.

Esistono numerose classificazioni dei giochi e delle attività che, nella maggioranza dei casi, ne definiscono gli aspetti formali o descrittivi, come quando si utilizza, quale criterio, quello delle condotte motorie che appaiono visibili.

In molti casi le diverse sistematizzazioni e i differenti criteri cui si riferiscono, oltre che facilitare una sorta di repertorio, rispondono alla necessità di rappresentare una visione complessiva dei mezzi e dei contenuti utili a realizzare l’azione educativo-didattica.

Diverse sono anche le classificazioni i cui parametri di riferimento sono funzionali agli obiettivi che si intendono perseguire, in termini di sviluppo di capacità, apprendimento di abilità, acquisizione di competenze tattiche e di gioco.

Occorre infine precisare, ed è il caso che ci riguarda, che le sistematizzazioni spesso rispondono ad esigenze puramente classificatorie e didattiche; resta infatti inequivocabile il fatto che i bambini esprimono durante il gioco la propria partecipazione unitaria e totale, attraverso il coinvolgimento e l’interazione di funzioni motorie, cognitive, emotive e sociali, in forma complessa, unica, personale ed irripetibile, sia sul piano della partecipazione individuale che collettiva.

D’altra parte, semplicemente osservando i giochi che i bambini spontaneamente fanno in situazioni non guidate, è possibile raggrupparli in:

* **Giochi liberi;**
* **Giochi simbolici;**
* **Giochi imitativi;**
* **Giochi con regole;**
* **Giochi di gara.**

In tali categorie, ad esempio, rientrano anche i giochi tradizionali e popolari, così come quelli della cultura scolastica.

Si ritiene di poter sostenere che tutte le espressioni ludiche citate devono essere presenti in una sorta d’interazione continua, seppure differenziata, a seconda delle diverse fasce d’età e delle differenti realtà e situazioni.

I diversi aspetti citati costituiscono precisi indicatori, riferimenti didattico-metodologici che si ritiene valga la pena tentare di specificare nelle forme che appresso seguiranno.

Dunque, quale che sia il Giocosport che intendiamo praticare con i nostri bambini, l’attività che svolgeremo potranno esprimersi attraverso:

* **Attività di giochi liberi**

Si tratta di attività incentrate su metodologie prevalentemente induttive (esplorazione, scoperta, ricerca/soluzione) che mettono in evidenza tutta la spontanea motricità dei bambini.

L’ampia possibilità di soluzioni presenti, consente loro di sperimentare una vasta gamma di schemi motori, ampliandone il repertorio di combinazioni, sviluppando le capacità senso-percettive come pre-requisiti indispensabili ai diversi livelli di coordinazione dei movimenti, iniziando a costruire le prime abilità motorie in forma grezza ma funzionale ai giochi.

Anche se ciò può sembrare in contraddizione, i giochi liberi si configurano come l’esatto opposto dell’anarchia motoria e della rinuncia al ruolo di guida e stimolo da parte degli insegnanti; se difatti risulta abbastanza agevole indicare ai bambini “schemi” esecutivi e di gioco, è sicuramente più complesso coordinare il gioco libero di tanti, consentendo a ciascuno e a tutti di “trovare” le giuste soluzioni, secondo le proprie personali scelte, inclinazioni e capacità.

* **Attività di giochi simbolici**

Si tratterà di giochi si dovrà passare dalla spontaneità esecutiva – secondo cui la meta, il significato del gioco, può trovare soluzioni motorie personali tutte da ritenere valide – ad una organizzazione delle attività che preveda l’utilizzazione di “attrezzi” e “sequenze di gioco” utili ad ipotizzare situazioni reali dedotte dall’uso dei medesimi.

Si potrà ad esempio giocare a palla, e cambiando tipo di palla, provare a scoprire nuovi modi di giocare a “passaggi, tiri, palleggi, etc.”; oppure se si gioca ai “palleggi”, capire che cambiando palla si scopre che non si può più giocare come prima, che occorre definire nuove regole.

Si acquisiranno nuove competenze in termini di abilità motorie, sia in funzione di un determinato gioco a tema, sia simboleggiandone altri, facendo riferimento a spazi, ruoli, regole, situazioni, propri degli stessi.

* **Attività di giochi d’imitazione**

Sono costituite da attività e giochi che determinano l’adattamento attivo dei bambini alla realtà propria delle abilità fondamentali di Easy.

Tali attività risultano idonee a realizzare l’apprendimento di abilità e l’acquisizione di competenze esecutive e di gioco, attraverso la predisposizione e la partecipazione consapevole a situazioni di gioco, di esecuzioni caratteristiche di movimenti, di uso di attrezzi propri di Easy e dei suoi fondamentali.

Ciò non è in contrasto con quanto è stato precedentemente espresso: difatti se per imitazione si realizza un certo adattamento, EasyBasket proprio per le sue peculiarità in particolare i bambini tendono naturalmente ad uscire dalla pura e semplice imitazione, operando verosimilmente e più spesso sul piano dell’invenzione, dell’elaborazione personale di quanto appreso, diventando capaci di esprimere competenze e stili motori propri, unici, originali ed irripetibili, tanto quanto la “calligrafia” di ognuno nella più banale attività imitativa per eccellenza quanto è l’obsoleto “copiato”.

* **Attività di giochi di regole**

Si tratterà di curare l’organizzazione, predisposizione ed effettuazione di attività e di giochi che consentano la conoscenza, la comprensione e l’applicazione delle regole per giocare; e ciò sia sul piano della “similitudine” che delle “differenze” con lo sport di riferiemento.

Occorrerà inoltre agevolare e sollecitare la scoperta di varianti alle regole base, per verificarne l’affidabilità e la funzionalità ai giochi stessi. Ciò consentirà di affrontare ipotesi di soluzioni tecnico-tattiche differenti da quelle previste o codificate, con il risultato di far accettare e riconoscere come utili e necessarie le regole del gioco, in quanto vissute, sperimentate, sottoposte a “variazione” ed infine condivise.

La pratica delle attività di Easy attraverso giochi di regole, risulta fortemente significativa nei confronti delle funzioni sociali e consente di identificare, attraverso le dinamiche interpersonali e di gruppo, tendenze, ipotesi, preferenze ed idoneità alla futura pratica sportiva di squadra ed individuale.

* **Attività di giochi di gara**

Consisteranno in attività che, piuttosto che sconvolgere i cultori della pedagogia “del non intervento”, servano a riscordare come gioco ed agonismo siano le motivazioni primarie al movimento ed allo sport.

Ai bambini piace tantissimo confrontarsi; tanto è vero che non appena l’adulto gira l’angolo essi organizzano sfide, gare, partite, confronti, campionati, interminabili e con regole ferree a cui chi vuole partecipare sa di doversi attenere.

Si tratterà quindi di giocare secondo le regole apprese, utilizzando le abilità motorie necessarie, attivando tutte le competenze di gioco e di esecuzione acquisite, ciascuno secondo le proprie capacità e secondo il modo in cui sa esprimersi personalmente giocando Easy.

In definitiva, sia che si tratti di giochi di gara semplici quali staffette, percorsi, circuiti, giochi a tema, codificati e desunti per grandi linee dai fondamentali di gioco; è il caso di soffermarsi sul fatto che talvolta si è equivocato da una parte sulla dicotomia tra apprendimenti spontanei e casuali e apprendimenti orientati e guidati e, dall’altra, sulle corrispondenti attività e giochi liberi e spontanei, e attività e giochi strutturati e codificati.

E’ necessario uscire da equivoci, centrando gli interventi su solidi e condivisi principi educativi, scientificamente fondati e sostenuti da una coerente e corretta programmazione delle attività motorie e di Giocosport e da congruenti interventi metodologici-didattici.

In altre parole, nelle prime fasce d’età sono significativi quegli apprendimenti dovuti ad attività motorie che esercitano ed evidenziano potenzialità naturalmente maturate; in seguito appare più opportuno operare su apprendimenti sistematicamente guidati e orientati dall’insegnante.

Lo scarto esistente fra gli apprendimenti spontanei e gli apprendimenti guidati, è la zona di sviluppo potenziale sulla quale è possibile lavorare con competenza e buon senso, senza confusioni e sovrapposizioni di sorta, soprattutto nella fascia dagli 8 agli 11 anni.

**Alla scoperta del Giocosport**

E’ utile ricordare che per quanto attiene lo sviluppo degli schemi e delle capacità motorie, è indispensabile che le attività vengano realizzate secondo le proposte didattiche che comportino l’utilizzazione di movimenti secondo variazioni e combinazioni degli stessi in relazione a variabili spaziali, temporali, qualitative, quantitative, etc.

Nel rammentare che anche le attività di Giocosport si fondono su livelli di capacità e sul patrimonio di schemi acquisiti in precedenza (ruolo delle variabili in tal senso), occorre segnalare che esse sono centrate in maniera rilevante sull’apprendimento di abilità motorie e sull’acquisizione di competenze.

Recenti ed accreditati studi indicano come sul piano dell’apprendimento delle abilità motorie, rivestano una fondamentale importanza determinate variabili riferite ai contenuti delle attività.

Si tratta di variabili relative a determinati elementi di base o condizioni esecutive, assolutamente indispensabili per la costruzione del Giocosport.

Lo schema che segue sintetizza e riassume le variabili di cui si tratta, mentre si segnala come l’ultima notazione relativa alle regole risulta volutamente priva di indicazioni circa le variabili, in quanto la scoperta delle regole e dei fondamentali di gioco è in realtà la risultante, appunto, delle diverse combinazioni delle variabili indicate.

**Le variabili delle azioni nelle diverse e varie attività**

* **MOVIMENTI**: schemi m./Combinazioni di schemi/Abilità m.
* **ATTIVITA’**: Giochi codificati/Staffette/Percorsi/Circuiti/Giochi a tema/Esercizi di gara/eccetera... (di territorio, a tempo, di punteggio, di meta, di opposizione, eccetera.).
* **AMBIENTE E SPAZI**: Superfici, campi regolari, corsie, settori, corridoi, campo comune, campi separati, spazi irregolari, spazi recuperati, eccetera.).
* **PARTECIPANTI:** Uno, Due, Tre, etc., a turno, in coppia, etc. / In successione/Con cambi/In collaborazione/In opposizione/In parità, inferiorità, o superiorità numerica/A due squadre o più/etc.
* **DURATA:** In secondi/In minuti/Numero tempi/Numero prove/etc.
* **ATTREZZI E MATERIALI**: Di campo/Collettivi/Individuali/Modificati/Di recupero/etc.
* **USO DEL CORPO E LIMITAZIONI**: Tutto il corpo/Solo mani/Solo piedi/Mani e piedi/etc.
* **RUOLI E COMPITI**: Fissi/Variabili/A rotazione/A scelta/etc.

**DA CUI DISCENDONO REGOLE E FONDAMENTALI DI GIOCO**

Il secondo schema propone una struttura di tipo circolare che prevede la continua interazione fra i diversi problemi che le differenti situazioni di Giocosport presentano; le relative soluzioni, i risultati e l’acquisizione di regole; i nuovi apprendimenti che si determinano in termini di abilità e competenze motorie; fino a pervenire alla scoperta del gioco giocato in ogni sua dimensione e variabile.

**SCOPRIRE EASYBASKET**

Problemi posti dalle diverse variabili di :

* movimenti
* attività
* ambiente
* spazi
* partecipanti
* durata
* mezzi
* uso del corpo
* ruoli

**AZIONI**

**SOLUZIONI**

**RISULTATI**

**REGOLE**

NUOVI APPRENDIMENTI

**E per finire … GIOCOSPORT ... se**

**SE** è inserito nella programmazione educativo-didattico con le corrette procedure d’insegnamento/apprendimento regolarmente programmate;

**SE ha come FINALITA’ lo sviluppo di funzioni:**

COGNITIVE

MOTORIE/ORGANICHE

EMOTIVO/AFFETTIVE

SOCIALI

**SE ha come OBIETTIVI EDUCATIVI:**

IL CONOSCERE

L’AGIRE

IL COMUNICARE

IL SOCIALIZZARE

**SE ha come OBIETTIVI DIDATTICI:**

- lo sviluppo

degli SCHEMI MOTORI e

delle CAPACITA’ MOTORIE

- l’apprendimento

di ABILITA’ MOTORIE e

di FONDAMENTALI DI GIOCO

**SE prevede un CARICO motorio:**

POLIVALENTE e

MULTILATERALE

**SE utilizza METODI DIDATTICI:**

INDUTTIVI e

DEDUTTIVI

**SE ha come CONTENUTI delle attività:**

PERCORSI

CIRCUITI

ESERCIZI

PROVE MULTIPLE

GIOCHI

ECCETERA.

**SE non prevede:**

SELEZIONI CODIFICATE

SCARTI UMANI

SPECIALIZZAZIONE ANTICIPATA

SUPERFICIALITA’

IMPROVVISAZIONE

**SE** l’approccio indicato costituisce infine un’occasione in più per lo sviluppo e la promozione della persona e la conquista di sempre più ampi gradi di libertà della persona, allora ....... **è Giocosport …non a caso …come se fosse lo SPORT delle bambine e dei bambini che stanno a scuola !**

PAROLE CHIAVE

Infanzia,corporeità,movimento,attività.motorie,gioco,ludicita’,obiettivi,contenuti,metodologia,didattica,stili d’insegnamento,programmi scolastici,competenze,abilità,capacità,sport

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI MINIMI

- AA.VV. - La motricità nell’età prescolare - Soc. Stampa Sportiva 1982 Roma- Gallahue D.L.

- Understanding motor development in children - Mac Millan N.Y. 1985

- Gardner H. - Formae mentis : saggio sulla pluralità dell’intelligenza - Feltrinelli Milano 1986

- Giugni G. - Il corpo e movimento nel processo educativo della persona - SEI Torino 1986

- Magill R.A. - Motor learning : concepts and applications - Brown Publishers Dubuque, Jowa 1989

- Nichols B. - Moving and learning - Mosby Co. Toronto 1990

- Gonzales L. Gomes J. - La educacion fisica en la primera infancia - Editorial Stadium Buenos Aires 1992

- Manchon Ruiz, Moral Garcia - Educacion fisica prescolar - Gimnos S.A. Madrid 1985

- Sotgiu P., Pellegrini F.M. - Le attività motorie nella Scuola Elementare - Servizio Promozione Sportiva CONI Roma 1986/1990

-