

7

Fascicolo 7 Volume 1 Teoria



Problematiche globali

SPORTERZIEHUNG
EDUCATION PHYSIQUE
EDUCAZIONE FISICA
EDUCAZIUN FISICA



Uno sguardo d'insieme sul fascicolo 7

Aspetti interculturali dell'educazione fisica e sportiva

I disabili e lo sport



Il campo sportivo



Alcuni ausili didattici



Una scuola in movimento



Progetti



Manifestazioni e feste sportive

Gli allievi scoprono altri modi di vivere,
il movimento, il gioco e lo sport.

Accenti nel fascicolo 7 dei volumi 2 a 6

- La salute
- I disabili nella società
- Aspetti interculturali dell'educazione motoria
- Progetti nella lezione
- Occasioni e feste



Scuola dell'infanzia

-
- Una scuola sana, una scuola in movimento
 - I disabili nella società
 - Aspetti interculturali
 - Progetti nella lezione
 - Occasioni e feste



1. – 4. anno

-
- Una scuola sana, una scuola in movimento
 - Andicap e sport
 - Aspetti interculturali dell'educazione motoria e sportiva
 - Progetti nella lezione
 - Occasioni sportive e feste



4. – 6. anno

-
- Essere sani – rimanere sani
 - Andicap e sport
 - Aspetti interculturali dell'educazione sportiva
 - Progetti
 - Occasioni e feste
 - Campi sportivi



6. – 9. anno

-
- Salute
 - Sicurezza
 - Aspetti sociali nell'insegnamento dello sport
 - Occasioni e feste
 - Campi sportivi itineranti
 - Sport extra scolastico



10. – 13. anno

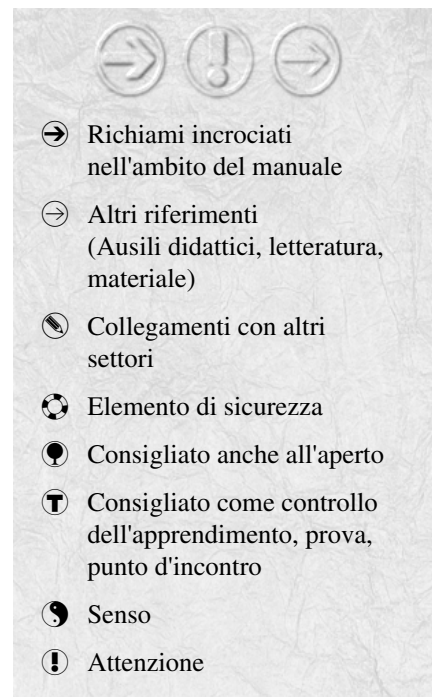
- Il *libretto dello sport* contiene informazioni e suggerimenti su temi di interesse generale.



Libretto dello sport

Indice

1 Per una scuola in movimento	
• Stare seduti in una posizione dinamica	2
• Cambiare posizione in classe	2
• Cambiare le abitudini	3
• Imparare in movimento	3
• Aspetti interdisciplinari	4
• Creare uno spazio per il movimento	5
• Concretizzare un progetto	5
2 Disabili e sport	
• Una libertà di movimento ridotta	6
• Lo sport per i disabili	6
• L'integrazione dei disabili	6
3 Aspetti interculturali dell'educazione motoria	
• Avvicinare gli altri	7
• Considerare le differenze	7
• Possibilità in educazione fisica	8
4 Progetti	
• Collegamenti con le altre discipline	9
• Considerazioni sull'insegnamento per progetti	9
• Ideare, realizzare e valutare i progetti	9
• Progetti del docente	9
• Progetti degli allievi	10
5 Occasioni e feste	
• Un appuntamento per tutta la scuola	11
• Far vivere le tradizioni	11
• Possibilità infinite	11
• Dove organizzare le manifestazioni	12
• Ideare, realizzare e valutare una manifestazione o una festa	12
6 Il campo sportivo	
• Il campo sportivo, un avvenimento particolare	13
• Ideare, realizzare e valutare un campo sportivo	13
7 Alcuni ausili didattici	
• Il libretto dello sport	14
• Il giornale di bordo del docente	14
• La bussola didattica	14
• Il computer al servizio dell'insegnamento e dell'apprendimento	14
• La sfera didattica	15
Bibliografia	16



1 Per una scuola in movimento

Stare seduti in una posizione dinamica

Il movimento è indispensabile allo sviluppo armonioso e globale della persona. L'essere umano ha bisogno di muoversi continuamente ed in modo variato. La scuola, obbligando i ragazzi a restare seduti per lunghe ore senza potersi muovere a sufficienza, contribuisce a trascurare il bisogno naturale di movimento. La mancanza di stimoli motori diminuisce la percezione; essere costretti in una posizione seduta per un lungo periodo limita in modo innaturale il bambino o l'adolescente, proprio nell'età in cui il piacere di muoversi assume un ruolo importante per uno sviluppo sano dell'organismo e dell'apparato locomotore. Il corpo è molto sensibile agli eccessi e alla mancanza di stimoli fisiologici.

Come avviene per la prevenzione delle malattie dentarie, l'educazione al portamento dovrebbe essere sostenuta dalle istanze politiche e dai responsabili della salute tramite azioni nelle scuole, sul posto di lavoro e nella vita quotidiana. Questa politica di sensibilizzazione, sostenuta a lungo termine, consentirebbe di ridurre notevolmente i problemi di salute, in particolare le patologie della schiena, che affliggono attualmente il 30% circa dei ragazzi e dei giovani.

Cambiare posizione in classe

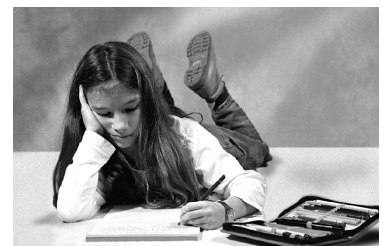
In un insegnamento ritmato, le fasi di concentrazione e di distensione si succedono con una certa regolarità. Per una *distensione attiva* si può ricorrere ad esercizi di ginnastica senza materiale o all'aiuto di attrezzi che consentono di praticare esercizi di equilibrio, di bilanciamento o saltelli. Per una *distensione passiva* sono particolarmente adatte le spalliere o un'installazione che permetta di allungarsi sospendendosi.

Consigli per l'insegnamento quotidiano

- Equilibrare l'orario alternando le discipline statiche con quelle specifiche di movimento.
- Strutturare la lezione in modo da interrompere la posizione seduta ogni venti minuti.
- Aprire di frequente le finestre e invitare gli allievi a muoversi.
- Offrire diversi posti di lavoro a scelta; pulpiti, davanzale della finestra, sedia, tavolo per lavorare in piedi, sedia con varie posizioni regolabili, terra, pallone.
- Permettere varie posizioni a scelta per lavorare: seduti in diversi modi, in ginocchio, seduti o sdraiati a terra, ma anche in piedi o muovendosi nell'aula.
- Modificare spesso le posizioni sedute: posizione seduta dinamica su una sedia, uno sgabello, un pallone, il davanzale della finestra.

- Stare seduti in posizione dinamica
- Cambiare posizione in classe
- Cambiare le abitudini
- Apprendimento in movimento
- Aspetti interdisciplinari
- Sistemare il locale per potersi muovere
- Concretizzare un progetto particolare

📖 Assis, assis ... j'en ai plein le dos: manuale dell'ASEF, 1992.



Cambiare le abitudini

Per far capire l'importanza di un comportamento sano a scuola e nella vita di tutti i giorni, si devono coinvolgere altri settori, oltre all'insegnamento. Attribuendo valore all'organizzazione e alla sistemazione dell'ambiente scolastico si possono sensibilizzare gli allievi a questo riguardo.

➔ Il cortile della ricreazione è il luogo ideale per il movimento e lo sport: v. il manuale «Guide pratique de la place de jeux», ASEF, 1991

Consigli per il docente

- Nel quadro dell'apprendimento scolastico offrire infrastrutture e favorire le abitudini che rispettano il bisogno di movimento
- Sensibilizzare un insegnamento più dinamico
- Trasmettere le informazioni e le conoscenze sui sovraccarichi dovuti a posizioni prolungate
- Utilizzare l'arredamento scolastico adeguato e funzionale
- Abituare l'allievo a regolare correttamente e regolarmente (due volte all'anno) l'altezza dei banchi e delle sedie

Imparare in movimento

Nell'insegnamento dinamico l'apprendimento ed il movimento sono indissociabili. L'attuazione del principio presuppone la creazione di sufficienti possibilità di movimento per i bambini e gli adolescenti. L'insegnamento diventa più variato, rispettoso del corpo e globale.

🕒 Proposte specifiche a livello scolastico: v. fasc.7/1, p. 4, volumi 2-6

Un insegnamento dinamico permette ...

- di stimolare i sensi
- di sperimentare situazioni di apprendimento tramite un'azione globale
- di vivere i contenuti dell'apprendimento con i sensi e il corpo
- di garantire un'alternanza ritmata fra concentrazione e distensione, posizione statica e movimento, attività mentale e fisica



saltare e contare



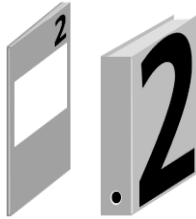
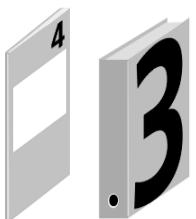
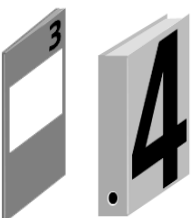


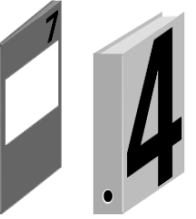
leggere una carta e correre

Aspetti interdisciplinari

Nei programmi scolastici più recenti ci si sforza di creare collegamenti incrociati fra le materie. Il prossimo schema propone esempi di possibili collegamenti ai diversi livelli fra l'educazione fisica, lo sport ed altre materie, nel senso di una «scuola in movimento».

Abbreviazioni: lingue (L), matematica e scienze (M), educazione musicale (EM), ambiente (A), attività manuali (AM), informatica (I), educazione visiva (EV), educazione generale e sociale (EGS)

🕒 Collegamenti con gli altri settori dell'insegnamento: v. volumi 2–6

 <p>fasc. 2 / vol. 2 Movimento Espressione Danza</p> <ul style="list-style-type: none"> • L: descrivere un viaggio nel proprio corpo usando parole come «in alto, in basso, avanti, dietro»; collegare ritmo e linguaggio; racconti mimati o giocati. • M: esercitare la memoria tramite il gioco. • EM: formazione musicale di base: cantare, giochi cantati, ritmica. • E: imparare a conoscere il proprio corpo e le possibilità di esprimersi tramite il movimento • Il movimento come principio d'insegnamento in tutte le materie. 	 <p>fasc. 4 / vol. 3 Correre Saltare Lanciare</p> <ul style="list-style-type: none"> • L: saltellare facendo giochi con le parole. • M: operazioni: addizioni e sottrazioni sulle scale; contare giocando nel cortile durante la pausa. • EM: giochi ritmati con o senza musica; capire il linguaggio musicale tramite il movimento. • E: scienze naturali: raccogliere e riconoscere pezzetti di legna o foglie; collegare questa attività a forme di corsa, di salto o di saltelli.
 <p>fasc. 3 / vol. 4 Equilibrio Arrampicare Ruotare</p> <ul style="list-style-type: none"> • L: descrivere le esperienze motorie vissute. • M: sperimentare e giocare con l'equilibrio, con contrappesi, con l'effetto leva ecc. • AM: fabbricare ed usare attrezzi per l'equilibrio, racchetta per il GOBA, trampoli ecc. • E: scoprire l'ambiente come luogo adatto agli esercizi di equilibrio murretti, balaustre, cordolo del marciapiede, bici, skate board, pattini a rotelle ecc. 	 <p>fasc. 5 / vol. 5 Giocare</p> <ul style="list-style-type: none"> • L: commentare e registrare in diretta giochi sportivi; ascoltare servizi sullo sport in una lingua straniera; dibattito su media e sport. • I: concepire dei programmi con tornei sportivi, tabelloni e liste di risultati su computer. • EV: fare fotografie sul tema movimento. • EGS: discutere del gioco come elemento culturale e viverlo sotto forme variate. Attitudine nei confronti della violenza e dell'aggressività; esperienza ed educazione tramite il gioco.
 <p>Manuale di nuoto</p> <ul style="list-style-type: none"> • L: tenere aggiornato il libretto dello sport con i progressi fatti in questo campo. • M: comprendere in via sperimentale e vivere di persona la pressione e la resistenza esercitate dall'acqua. • AM: costruire ausili didattici. • EGS: affrontare temi come le regole di comportamento, prescrizioni di sicurezza, divieto di fare il bagno, pericoli, responsabilità personali ecc. 	 <p>fasc. 7 / vol. 4 Aspetti interdisciplinari</p> <ul style="list-style-type: none"> • L: pianificare e descrivere una gita in bicicletta; scrivere una lettera d'informazione destinata ai genitori. • M: calcolare i tempi di percorrenza. • EV: disegnare/preparare uno schizzo, un piano, un estratto del percorso per tutti i partecipanti. • EGS: igiene e sport; regole di comportamento.

Creare uno spazio per il movimento

Con un po' di immaginazione e mezzi molto semplici è possibile attrezzare degli spazi attrattivi per il movimento, in cortile, in un prato, in un campo, in un terreno qualunque, in una piazzetta.

Una volta ottenute le autorizzazioni da parte delle autorità competenti, le installazioni ed i lavori necessari saranno pianificati e realizzati dagli allievi in collaborazione con i docenti, il personale ausiliario o esterno. È chiaro che le installazioni devono poter essere provate, presentate agli altri allievi ed utilizzate per feste, giochi o manifestazioni speciali.

Per cercare idee sempre migliori, si può organizzare un concorso in classe o nella scuola sul tema proposto dal progetto. Esempi:

- Dipingere sul terreno campi di gioco per la pratica dello streetball, del mini tennis, del mini volley ecc.
- Sistemare un locale per riporvi tutti i materiali di gioco.
- Disegnare o costruire un percorso di slalom per la bicicletta o i pattini a rotelle.
- Costruire una rampa per skate board o pattini a rotelle.
- Predisporre percorsi per la corsa a piedi con indicazioni regolari delle distanze o dei punti fissi per la corsa d'orientamento.
- Risistemare o trasformare il percorso Vita locale.
- Creare un percorso per la forma fisica e la salute destinato alla scuola, nelle immediate vicinanze della stessa.

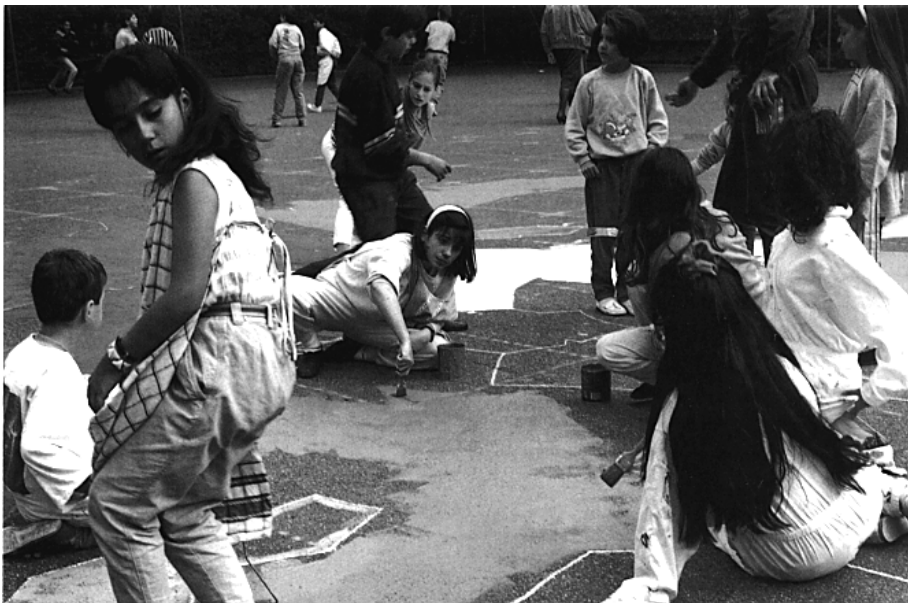
Concretizzare un progetto

Una volta che il progetto è accettato da tutti gli interessati, si suddividono fra i vari partner all'interno della scuola (docenti, allievi ecc.), i compiti e le responsabilità; si regolano inoltre gli aspetti finanziari e si stabilisce un calendario. A questo punto si può dare il via ai lavori veri e propri sul terreno.

➔ Cooperare ed agire in modo autonomo: v. fasc. 1/1, p. 99

🔪 Insegnare sulla base di progetti speciali: v. fasc. 7/1, p. 9

🔪 Sistemare il cortile della pausa: progetto interclasse e interdisciplinare.



2 Disabili e sport

Una libertà di movimento ridotta

Il movimento può essere certamente considerato uno dei mezzi di comunicazione e di contatto più antichi e insiti nella natura umana. La capacità di azione è proporzionale alla mobilità; un handicap può limitare in modo notevole lo sviluppo spontaneo della capacità d'azione.

Disfunzioni del sistema nervoso, dell'apparato locomotorio o del metabolismo possono essere all'origine di un handicap, alla nascita o quale conseguenza di un infortunio o di una malattia. Si distingue abitualmente fra tre tipi di handicap: mentale, fisico e sensoriale. Un disabile presenta spesso una forma multipla di handicap. I limiti imposti sono vissuti diversamente a seconda delle persone e dell'età. L'ambiente familiare influenza notevolmente il modo di convivere con la propria malattia.

Lo sport per i disabili

I disabili hanno bisogno di stimoli motori specifici; le motivazioni ultime e gli obiettivi della pratica sportiva da loro svolta sono identici a quelli dei cosiddetti «normodotati». A seconda del tipo e della gravità dell'handicap, vi sono diverse opportunità per svolgere un'attività fisica e sportiva.

Per citare solo qualche esempio, ricordiamo il gioco di palla per i non vedenti, il basket in carrozzella, la palla da seduti per i paraplegici, il nuoto per cerebrolesi, il mini-tennis per i disabili mentali ecc. Si tratta di discipline sportive che si distinguono dalle altre solo per le modalità di gioco e per le regole. I metodi di insegnamento e di apprendimento sono concepiti sulla base degli obiettivi fissati in collaborazione fra disabili, allenatori, terapisti e medici.

L'integrazione dei disabili

Se i disabili sono integrati in un'attività fisica o sportiva, la scelta dei contenuti ludici o sportivi dipende dal grado di sviluppo e dal livello di prestazione dei ragazzi o degli adolescenti che vi partecipano. L'integrazione dei disabili favorisce esperienze personali e sociali molto importanti, soprattutto a livello di collaborazione e aiuto reciproco. Diversi sport per disabili sollecitano appieno le capacità fisiche dei ragazzi normali, e grazie a un conteggio dei punti o una scala di valutazione differenziata si possono far svolgere gare molto appassionanti e incerte fino all'ultimo istante.

L'integrazione presuppone una sana disponibilità all'adattamento da parte di ognuno. Il contatto, basato sull'accettazione dell'altro, può offrire al disabile la possibilità di partecipare al gioco e alla pratica sportiva nonostante il suo handicap e agli altri quella di confrontarsi da vicino con un altro modo di funzionamento del corpo umano.



➔ Per materiale didattico e regolamenti ci si può rivolgere ad una delle associazioni per disabili: V. fasc. 7/1, p. 16



3 Aspetti interculturali dell'educazione motoria

Avvicinare gli altri

La nostra identità culturale influenza tutto il sistema di valori che applichiamo. La vista dello straniero, della persona di razza o etnia diversa dalla nostra, spesso provoca inizialmente una sensazione di insicurezza che può tradursi sia in ammirazione per i suoi tratti esotici, ad esempio, sia al contrario nel rifiuto dello sconosciuto. Si tratta di due atteggiamenti che possono colmare o ingrandire i fossati esistenti fra le diverse culture. L'attività fisica avvicina la gente e facilita la comprensione delle particolarità e dei diversi comportamenti culturali.

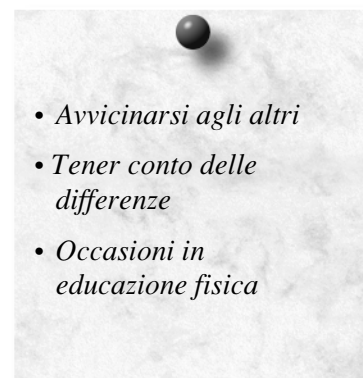
La pratica del gioco, delle discipline di combattimento, dei rituali e delle danze provenienti da culture diverse, consente di vivere le differenze tramite il corpo. Si tratta di attività che contribuiscono a vincere la paura dello straniero e arricchiscono l'insegnamento dell'educazione fisica e sportiva. Considerare le loro culture permette agli allievi stranieri di mantenere una loro propria identità, ed inoltre le attività fisiche di carattere interculturale permettono di sensibilizzare al rispetto e alla tolleranza e costituiscono un'occasione di arricchimento culturale per tutti gli allievi.

Movimento, gioco e sport sono mezzi di integrazione particolarmente efficaci. La lingua non costituisce un ostacolo in questo ambito, i nuovi arrivati possono partecipare senza difficoltà a tutte le attività.

Considerare le differenze

Taluni problemi vanno affrontati con tatto, a volte con prudenza:

- *Nazioni nemiche*: se nella stessa classe si trovano allievi provenienti da stati o etnie in conflitto fra loro, si può creare un clima negativo per tutti.
- *Ruolo della donna*: i ruoli attribuiti ai sessi nelle culture straniere a volte differiscono in modo notevole dalle norme della società occidentale. Le ragazze che provengono da culture dove il ruolo della donna o le aspettative nei suoi confronti sono diverse, hanno una libertà limitata e subiscono forti pressioni. Si può persino verificare che possano partecipare alle lezioni di educazione fisica, ma solo se esse si svolgono separate per sesso. Molto spesso in questi contatti ha un ruolo determinante l'atteggiamento assunto dal docente.
- *Educazione religiosa*: norme e valori culturali o religiosi diversi possono essere fonte di conflitti.
- *Problemi materiali*: la provenienza da famiglie in difficoltà può rendere difficile la partecipazione a campi scolastici o a corsi specifici.
- *Ruolo della famiglia*: spesso gli allievi devono assumersi molto presto la responsabilità per fratelli o sorelle più piccoli.
- *Povertà, guerre, esodi*: gli allievi stranieri sono spesso vittime di disturbi psicologici a causa della separazione forzata dal nucleo familiare, della mancanza di risorse economiche, a causa di esperienze traumatiche dovute alla guerra e alla fuga. A scuola devono bruscamente adattarsi ad un nuovo modo di vivere e a nuove usanze. Questo richiede una grande forza morale e può far insorgere manifestazioni di resistenza o di rassegnazione.



- *Avvicinarsi agli altri*
- *Tener conto delle differenze*
- *Occasioni in educazione fisica*

➔ Danze: v. fasc. 2/2;
Giochi: fasc. 5/2–6;
Lottare: fasc. 3/2–6

➔ Gli stili d'insegnamento:
v. fasc. 1/1, p. 98

Possibilità in educazione fisica

Forme di gioco e di danza provenienti da altre culture vengono presentate nei volumi successivi. È utile chiedere agli allievi interessati di presentare loro stessi queste attività, per tutti gli altri nuove. Tener conto delle differenze etniche e culturali può arricchire la lezione di educazione fisica. Alcuni esempi:

- I giochi di origine africana o asiatica spesso non hanno uno scopo preciso, ma presentano un aspetto sociale molto accentuato
- Le sequenze di movimento delle arti marziali orientali consentono di capire l'arte e di accettare la sconfitta
- Esercizi di yoga o di altre tecniche di rilassamento e concentrazione aiutano a vivere il corpo e a trovare la serenità

➔ Cooperare: v. fasc. 1/1, p. 14 s.;
Lottare: v. fasc. 3/1, p. 7;
Sentirsi bene, essere in forma e in salute: v. fasc. 1/1, p. 10



Le danze o le discipline di combattimento, con i loro rituali tipici, facilitano l'incontro con le persone provenienti da altre culture o con altre tradizioni. In questi momenti gli allievi stranieri possono vivere l'emozione di trovarsi al centro dell'attenzione presentando un tema a cui sono intimamente legati.

Naturalmente la pratica di queste attività non consente certo agli allievi stranieri di ritrovare la propria patria, ma l'apertura nell'insegnamento può facilitare l'avvicinamento fra diverse culture. Movimento, gioco e sport avvicinano gli uomini, anche l'educazione fisica può contribuire all'integrazione di ragazzi e adolescenti di origini culturali, sociali, razziali o etniche diverse.

4 Progetti

Collegamenti con le altre discipline

Il campo del movimento, del gioco e dello sport si adatta favorevolmente a progetti interdisciplinari. La caratteristica principale di un progetto è la sua struttura collettiva e democratica. Le decisioni vengono prese di comune accordo fra allievi e docente che ne assume la responsabilità verso l'esterno. Per la buona riuscita di un progetto si devono rispettare tutta una serie di condizioni e convenzioni, sin dalla fase della sua concezione.

Considerazioni sull'insegnamento per progetti

- L'idea deve, per quanto possibile, interessare tutte le persone coinvolte
- Definire i temi e lavorare in gruppo
- Il progetto, in generale, affronta un tema di attualità per gli allievi
- Gli allievi determinano insieme ai docenti lo svolgimento del lavoro e i processi di apprendimento e ne assicurano poi l'esecuzione
- La realizzazione di un progetto richiede molto tempo
- Il modo di lavorare è importante quanto il risultato finale
- L'insegnamento per progetti consente di acquisire competenze personali e sociali come autonomia, cooperazione e senso di responsabilità. Gli allievi imparano a porsi obiettivi realistici, a pianificare il proprio tempo libero, ad adattarsi a talune condizioni e a condurre a buon fine il progetto
- Il prodotto finale deve poter essere presentato in una forma attraente
- Il docente ha il dovere di garantire il rispetto delle regole generali e dell'idea alla base del progetto, di tenersi a disposizione quale persona di riferimento e di assumersi la responsabilità del progetto


Ideare, realizzare e valutare i progetti


Il docente si impegna a dare il via e ad accompagnare il processo che consente agli allievi di unire interessi, richieste, capacità, aspettative e lamentele. Maggiore è l'autonomia accordata al gruppo, più il ruolo del docente si sposta da depositario del sapere a quello di regolatore e di mediatore. Il progetto, una volta ultimato, sarà presentato in una forma interessante agli altri allievi della classe, della scuola o di altre scuole (ad es. poster nei corridoi, spettacolo, conferenza ecc.).


Progetti del docente

- Preparare uno spettacolo (circo, balletto, ecc).
- Redigere e illustrare un libro di giochi.
- Sport e storia (ad es. i Giochi olimpici, una lezione del 1925 ...).
- Valutare e migliorare la condizione fisica, collegamenti con la biologia.
- «La mia bici» (lavoro interdisciplinare che coinvolge il mondo al di fuori della scuola; natura, educazione stradale, sicurezza): costruire il proprio snowboard.
- Sistemare i dintorni della scuola per renderli più adatti al movimento.

- *Collegamenti con le altre discipline*
- *Considerazioni sull'insegnamento per progetti*
- *Concepire, realizzare e valutare i progetti*
- *Progetti del docente*
- *Progetti degli allievi*

 Collegamenti con le altre discipline: v. fasc. 7/1, p. 4

 La cooperazione, l'autonomia: v. fasc. 1/1, p. 99

 Proposte relative ai progetti: v. fasc. 7/1, p. 5

Progetti degli allievi



Vorrei costruire un circo
potremmo fare matematica all'aperto

Vorrei provare la nostra girandola

Mi piacerebbe costruire dei trampoli

Vorrei sapere che cosa succede
al mio corpo quando corro veloce

Vorrei costruire un boomerang e provarlo

Mi piacerebbe scrivere
le regole dello streetball

Vorrei imparare
i primi soccorsi

Vorrei preparare sul PC e poi valutare
un programma per gli allenamenti

5 Occasioni e feste

Un appuntamento per tutta la scuola

Le manifestazioni sportive, come ad esempio le giornate dello sport, la festa del gioco, i tornei o le gare, sono un contributo di inestimabile valore per garantire un buon ambiente all'interno della scuola, fra gli allievi e i docenti e fra gli stessi docenti. Esse sono l'espressione di un impegno culturale e contribuiscono a formare l'identità di una scuola.

L'organizzazione di manifestazioni a carattere sportivo, viene generalmente assicurata dai docenti di educazione fisica. L'aiuto da parte degli allievi, delle famiglie, delle società sportive, del personale amministrativo o dei custodi nella fase di progettazione, preparazione e realizzazione, consente di ripartire le responsabilità fra tutti i partecipanti e favorisce l'integrazione della famiglia e degli ambienti socio-culturali.

Far vivere le tradizioni

Alcune manifestazioni hanno uno spazio ben determinato nel calendario scolastico e possono diventare vere e proprie *tradizioni*. Affinchè la festa sportiva risulti ricca dovrà forzatamente avere un ampio ventaglio di offerte. Nella fase di concezione e preparazione si devono rispettare alcune questioni fondamentali:

- Le attività di carattere conviviale, competitivo o emotivo sono in un rapporto equilibrato?
- I partecipanti sono sollecitati a livello individuale, a gruppi o come classe?
- La manifestazione deve sottolineare la fine o un periodo particolare dell'anno scolastico?
- Si possono integrare le attività scolastiche ed extra scolastiche (ad es. progetto interdisciplinare)?
- La manifestazione può essere organizzata in collaborazione con altre scuole o istituzioni?

Possibilità infinite

- Giornate dedicate al gioco sotto forma di tornei; eventualmente con squadre miste composte di allievi provenienti da classi e scuole diverse
- Giornata di sport acquatici in riva al lago, al fiume o in piscina
- Giornata degli sport invernali. Discesa con la slitta (ev. di notte)
- Giornata degli sport di resistenza con cross, bicicletta, corsa d'orientamento, nuoto, triathlon (v. manuale di nuoto, fasc. 4, p. 38)
- "Giochi senza frontiere" con giochi di abilità e destrezza
- Festa del gioco per combinare attività nuove e tradizionali, o provenienti da culture diverse: frisbee, bocce, abilità, giochi di rinvio, pattini a rotelle, corsa con i sacchi, tiro alla fune ecc.
- Manifestazioni di notte (ad es. notte del volley, nuotata di Natale, ecc.)

Queste interessanti occasioni possono essere suddivise sull'arco di vari anni ed essere organizzate a turno, anche perché si possono facilmente combinare fra di loro.

- *Un appuntamento per tutta la scuola*
- *Far vivere la tradizione*
- *Possibilità infinite*
- *Dove organizzare le manifestazioni*
- *Concepire, realizzare e valutare una manifestazione o festa sportiva*

☉ Senso: v. fasc. 1/1, p. 9 ss.



☞ Collaborazione fra scuola-società – G+S – genitori

Dove organizzare le manifestazioni

Le installazioni sportive o le immediate vicinanze della scuola costituiscono la sede ideale per la giornata dello sport o la festa del gioco. Luoghi originali, situati al di fuori del tradizionale ambito scolastico, esercitano pure un'attrazione particolare: ad esempio una scuola vicina, il bosco, un pascolo, il parco cittadino, il fiume, lo stadio, la piscina.



La natura è il nostro stadio ideale. Un momento della giornata inconsueto – al mattino presto o di notte – conferisce alla manifestazione un carattere particolare rendendola indimenticabile.

Ideare, realizzare e valutare una manifestazione o una festa

Una *concezione* ed una *pianificazione* rigorose, uno *svolgimento* ben organizzato ed una *valutazione* adatta rappresentano le tappe importanti. Il riquadro seguente offre indicazioni utili che devono naturalmente essere adattate al singolo caso concreto.

➔ Ideare, realizzare e valutare: v. fasc. 1/1, p. 101 ss.

Concepire	
1 anno prima	<ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere delle idee, definire i temi e le date • Ricognizione sul posto, provvedere alle prenotazioni
2 mesi prima	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare uno schema di programma con alternative in caso di cattivo tempo • Ordinare il materiale e i premi • Se del caso annunciare a G+S
1 mese prima	<ul style="list-style-type: none"> • Preparare la lista dei partecipanti, dei collaboratori e degli invitati • Informare tutte le persone interessate e ev. la stampa locale
1 settimana prima	<ul style="list-style-type: none"> • Informare nel dettaglio (incarichi, programma degli incontri ...)
1 giorno prima	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare gli ultimi preparativi • Controllare e preparare gli impianti e il materiale
Realizzare	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare la manifestazione come da programma, annunciare i risultati • Sgomberare e riordinare
Valutare	<ul style="list-style-type: none"> • Restituire il materiale • Riflettere, valutare, elaborare un bilancio (protocollo) • Ringraziare tutti quelli che hanno collaborato • Ev. fare un resoconto per la stampa locale, il giornale di classe, il diario dell'istituto

6 Il campo sportivo

Il campo sportivo, un avvenimento particolare

I campi scolastici, sotto diversi punti di vista, rappresentano un'esperienza positiva che spezza il ritmo quotidiano e consente all'allievo di vivere la scuola in modo diverso. L'attrazione principale consiste nella vita in comune 24 ore su 24, lontani dalla scuola e dalla famiglia. Lo svolgimento del campo sportivo dipende dai partecipanti, dal tema e dalle condizioni offerte dall'alloggio. Vivere in uno spazio limitato ed essere sottoposti a regole comuni a volte può risultare difficile. Un campo ben riuscito si realizza con la corretta gestione dell'insieme dei problemi ad esso collegati. Non esiste campo sportivo scolastico senza movimento! Le attività fisiche e sportive possono costituire il contenuto principale, un'attività complementare o servire solo nei momenti di distensione.

Ideare, realizzare e valutare un campo sportivo

Una *pianificazione* meticolosa, una *realizzazione* ben organizzata ed una *valutazione* giudiziosa sono indispensabili. Il contenuto del riquadro qui sotto esposto ha carattere generale e va adattato alle esigenze del singolo caso (Ziörjen, M., 1980, p. 148).



- *Il campo, un avvenimento particolare*
- *Concepire, realizzare e valutare un campo*

Concepire	
A lunga scadenza	<ul style="list-style-type: none"> • Concetto di base, idea, tema (campo sportivo, insegnamento, progetto) • Tipo di campo (fisso o itinerante); riservare con largo anticipo
A medio termine	<ul style="list-style-type: none"> • Scelta dei monitori, personale, bilancio, assicurazioni • Informare la direzione e i genitori • Eventualmente preparare un piano e l'annuncio per G+S • Ricognizione dei luoghi: alloggio (contratto, costi), luogo per giocare al coperto, campo di gioco, palestre (autorizzazione, costi), visite (orari, costi), possibilità di mangiare fuori (orari, costi), mezzi di trasporto (orari, costi), persona di contatto (indirizzo e telefono), medico, servizio d'urgenza (indirizzo e telefono), alternative in caso di brutto tempo (palestra, materiale) • Programma (comprendente date, orari, luoghi, tragitti, indirizzo, tipo di campo, tema, costi, finanziamento, materiale, equipaggiamento personale, assicurazione, possibilità di fare delle visite, informazioni) • Serata informativa per i genitori • Provvedere alle prenotazioni e chiedere conferme scritte • Ripartire alcuni compiti (fotografo, cameraman, diario, ecc); preparare progetti per l'animazione (chiarire le responsabilità), preparare il materiale
Realizzare	<ul style="list-style-type: none"> • Vivere il campo apportando le modifiche necessarie rispetto alla pianificazione • Curare buoni contatti con la popolazione locale • Chiedere la partecipazione di tutti per la buona riuscita del campo (suddivisione dei compiti) • Chiudere il campo sportivo con un qualcosa di originale (ad esempio fiaccolata notturna)
Valutare	<ul style="list-style-type: none"> • Fare un bilancio tutti insieme; proposte per migliorare • Stilare i conti, finire di redigere il giornale del campo (diario) • Ringraziare per iscritto tutti i collaboratori • Ev. redigere un resoconto per il bollettino scolastico o il giornale locale • Conservare i documenti di rilievo per l'organizzazione del prossimo campo

7 Alcuni ausili didattici

Il libretto dello sport

Le autorità cantonali sono sovrane nella definizione della valutazione applicata nel campo dell'educazione fisica (valutazione, note ...).

Il libretto dello sport rappresenta un'alternativa alla nota tradizionale. Gli allievi possono trascrivere le loro prestazioni personali e menzionare le manifestazioni e gli avvenimenti a loro avviso importanti: possono confrontare i progressi fatti, le trasformazioni del proprio corpo, annotando regolarmente l'altezza e il peso, i loro interessi ecc. Ognuno può redigere in modo originale il proprio libretto dello sport. In numerosi cantoni esistono già degli esempi molto validi.

Il giornale di bordo del docente

Analogamente al libretto dello sport, è consigliabile per il docente tenere una sorta di «giornale di bordo». Ognuno dovrà trovare da solo la forma che più gli si addice, annotarvi le informazioni importanti riguardanti le lezioni (concezione e valutazione), i prossimi obiettivi (nuova concezione) e tutte le osservazioni utili sui propri allievi ecc.

La bussola didattica

La «bussola didattica» aiuta a costruire, passo dopo passo, il proprio insegnamento, a tener conto delle condizioni in cui si insegna, a determinare i contenuti e gli obiettivi e a fissare gli accenti adeguati. Inoltre – per esempio nella corsa d'orientamento – ricorda che si deve continuamente riorientare il proprio insegnamento durante la lezione (in modo situativo). La bussola didattica assomiglia a un disco orario con quattro settori interni che ruotano indipendentemente l'uno dall'altro.

Il computer al servizio dell'insegnamento e dell'apprendimento

Per completare i manuali si prevede di introdurre progressivamente alcuni ausili didattici per l'insegnamento e l'apprendimento. Attualmente si sta studiando l'idea di realizzare un CD ROM contenente un video, i testi dei 6 manuali, alcune serie di immagini, alcune sequenze di movimenti sotto forma di documentari a colori, la pianificazione degli incontri, i programmi e le tabelle di valutazione, le proposte di utilizzazione del libretto dello sport dello studente.

- *Il libretto dello sport*
- *Il giornale di bordo del docente*
- *La bussola didattica*
- *Il computer al servizio del docente e dell'insegnamento*
- *La sfera didattica*

➔ La bussola didattica può essere richiesta all'ASEF (in francese o in tedesco!)

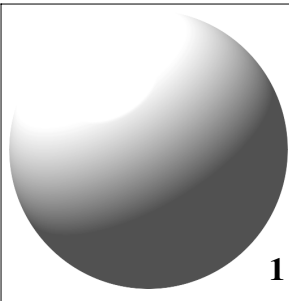
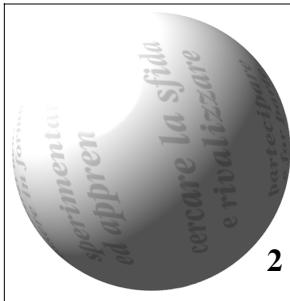

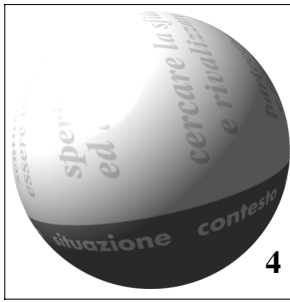






La sfera didattica

Si tratta di un ausilio didattico sotto forma di pallone gonfiabile, concepito per meglio illustrare la teoria. La forma sferica consente infatti di spiegare in modo semplice e tridimensionale gli elementi teorici indispensabili.

Temi e contenuti dell'educazione fisica (EF) sono numerosi (1). Il *movimento* e *l'attività fisica* o sportiva vengono appresi sotto prospettive diverse (2). Le *esperienze* e le *aspettative* dell'insegnante e degli allievi influenzano tale processo (3). Il *contesto* limita la libertà d'azione (4). La fase della *concezione* permette di chiarire le *condizioni d'insegnamento*, di scegliere i *contenuti* e di fissarne gli *accenti* (5). A seconda dell'obiettivo l'insegnamento può essere *guidato* o *reciproco*, o basato su un apprendimento *autonomo* (6). *La valutazione* affronta non solo le prestazioni degli allievi ma anche l'attività del docente (7). L'ambito pedagogico (equatore) è costituito dal principio della *globalità*, e dell'*autonomia* (8).

➔ La sfera didattica può essere richiesta presso l'ASEF

 <p>L'oggetto dell'insegnamento è rappresentato da un pallone.</p> <p>➔ temi e contenuti: fascicoli 2-7; obiettivi: v. fasc. 1/1, p. 105</p> <p>1</p>	 <p>L'obiettivo è riuscire a dare un senso all'insegnamento dell'EF.</p> <p>➔ senso: v. fasc. 1/1, p.18 e i fasc. 1 dei volumi 2-6)</p> <p>2</p>
 <p>Docente e allievi (Polo Nord) affrontano insieme un tema; le esperienze e le attese degli uni e degli altri sono molto diverse.</p> <p>➔ allievi: v. fasc. 1/1, p. 9 ss.; docente: v. p. 107)</p> <p>3</p>	 <p>Il contesto, il materiale e la situazione (Polo Sud) influenzano in modo determinante la concezione e lo svolgimento della lezione.</p> <p>➔ pianificazione: v. fasc. 1/1, p. 101 ss.)</p> <p>4</p>
 <p>La concezione e la pianificazione dell'EF dipende dalle intenzioni e dagli obiettivi. Questa concezione si basa sui progetti educativi e sui piani di studio. A prescindere dalla situazione e dal livello scolastico, gli allievi sono integrati nel processo.</p> <p>➔ v. fasc.1/1, p. 101 ss.)</p> <p>5</p>	 <p>La fase di realizzazione (lezione) si svolge, a seconda della situazione e del livello scolastico, seguendo il metodo guidato, reciproco o autonomo. Durante la lezione bisogna adeguarsi alla situazione.</p> <p>➔ Realizzare: v. fasc. 1/1, p. 109; guidato, reciproco, autonomo: v. fasc. 1/1, p. 99)</p> <p>6</p>
 <p>La valutazione si riferisce a tutto il processo pedagogico.</p> <p>➔ valutare: v. fasc. 1/1, p. 114 ss.)</p> <p>7</p>	 <p>L'insegnamento dell'EF si basa sui principi pedagogici e didattici della globalità (equatore pedagogico).</p> <p>➔ fasc. 1/1, p. 97.)</p> <p>8</p>

Bibliografia

- Amouroux, J.-P. et coll. (1995). Le V.T.T. éducatif. Paris: Amphora éditions.
- Ansett, M., Sachs, B. (1995). Sports, jeunesses et logiques d'insertion. Documentation française.
- Arnaud, P., Broyer. (1985) Psychologie des APS (pédagogie du projet). Toulouse: Privat.
- Augustin, J. P. (1991). Les jeunes dans la ville; institutions de socialisation et différenciation spatiale dans la communauté urbaine de Bordeaux. Bordeaux: P.U.
- Bernard, P. L. (1992). Recherche d'une méthode d'évaluation des capacités musculaires, énergétiques, et posturales de sportifs paraplégiques en fauteuil roulant. Montpellier: thèse d'université.
- Bonjour, P., Lapeyre, M. (1994). Handicaps et vie scolaire, l'intégration différenciée. Ed. Chronique sociale.
- Bruant, G., Brunet, F. (1991). Handicap mental, troubles psychiques et sport. Ed. FFSA. AFRAPS.
- Bruant, G., Genolini, J. P. (1994). La représentation du handicap mental sportif chez les sportifs et les non sportifs. Paris: STAPS, vol. 15 p. 55.
- Bui-Xuan, G., Brunet, F. (1992). Handicap mental, troubles psychiques et sport. Clermont-Ferrand: FFSA-AFRAPS.
- Dumazedier, J. (1991). Temps libre: savoir organique, sociologie du loisir. Dunod (Sociétés, no. 32).
- Duret, P., Agostini M. (1993). Sport de rue et insertion sociale. Paris: INSEP.
- Ecole et handicap. (1991). in Education et pédagogie, no. 9. CIEP.
- Ferreol, G. (1992). Intégration et exclusion. Lille: Presses universitaires.
- Hennet, P. (1995). VTT Paris: Lafont.
- Illi, U. et coll. (1991). Assis, assis, j'en ai plein le dos. ASEP.
- Legras, J. M., Clément, M. (1993). Sport et éducation, sport et insertion. CNFTP.
- Leplat, J. (1980). La psychologie ergonomique. Paris: PUF, Coll. Que sais-je?
- Macario, B. (1985). Projet d'établissement et évaluation. Bulletin d'information et de liaison, Toulouse: CRDP.
- Pascalini, M., Robert (1994). Handicapés physiques et inaptes partiels en EPS. Actes de l'université d'automne. Faculté des Sciences du Sport, Lille. Paris: Editions Dossier E.P.S. no. 23.
- Schucan, Kaiser, R. (1993). 1010 Exercices pour handicapés. Paris: Vigot.
- Shayegan, D. (1989). Le regard mutilé. Schizophrénie culturelle: pays traditionnels face à la modernité. Paris: Albin Michel.