

Stimolare la formazione educativa nella scuola attraverso lo sport:
un progetto didattico sperimentale
Stimulating educational training in the school through sport:
an experimental didactic project

Davide Di Palma

Università degli Studi di Napoli "Parthenope" - davide.dipalma@uniparthenope.it

ABSTRACT

The training of young people through learning the main educational values that build tomorrow's adults should be the main objective of any school context. Motor and sports sciences, especially for younger students, can represent one of the tools capable of satisfying this educational need. In this regard, the paper presents itself as a fundamental contribution for didactic action in the field of motor and sports education, understood as a dimension of absolute importance in the field of pedagogical sciences of a special and experimental nature. The experimental proposal object of this research work investigates the educational potential of an innovative didactic approach of a motor and sports nature in primary school in order to demonstrate the importance of the discipline narrative in the pedagogical action carried out by the Italian school system.

La formazione dei giovani attraverso l'apprendimento dei principali valori educativi che costruiscono gli adulti di domani dovrebbe essere il principale obiettivo di qualsiasi contesto scolastico. Le scienze motorie e sportive, soprattutto per gli allievi più piccoli, possono rappresentare uno degli strumenti in grado di soddisfare tale necessità educative. Al riguardo, il paper si presenta quale contributo fondamentale per l'azione didattica nel campo dell'educazione motoria e sportiva intesa quale dimensione di assoluto rilievo nel campo delle scienze pedagogiche di natura speciale e sperimentale. La proposta sperimentale oggetto di questo lavoro di ricerca indaga il potenziale educativo di un approccio didattico innovativo di natura motoria e sportiva nella scuola primaria al fine di dimostrare l'importanza di tale disciplina nell'azione pedagogica svolta dal sistema scolastico italiano.

KEYWORDS

Innovative Didactics, Motor and Sports Education, Primary School, Experimental Didactics, Educational Action.
Didattica Innovativa, Educazione Motoria e Sportiva, Scuola Primaria, Didattica Sperimentale, Azione Formativa.

Introduzione

Il tema dell'importanza dell'educazione motoria e sportiva, del gioco e del movimento sin dalla scuola primaria, necessita di una presa di coscienza dal punto di vista della ricerca didattica e pedagogica. Abbandonando la dimensione meramente prestativa dello sport a vantaggio di quella educativa, è possibile strutturare proposte e attività tali da contribuire in modo determinante ad uno sviluppo formativo completo del bambino (Bertagna, 2004; Mas & Castellà, 2016; Sibilio 2002; 2005; 2012). A tal proposito, la ricerca condotta si è posta l'obiettivo di verificare l'efficacia educativa di un approccio didattico innovativo, basato su una serie di attività di declinazione motoria e sportiva, all'interno del contesto scolastico. Dal punto di vista sperimentale è stato possibile analizzare ed osservare un campione di 188 piccoli studenti della scuola primaria afferenti a dieci gruppi classe del quarto e quinto anno durante il processo formativo previsto nel progetto "Sport di Classe". Grazie a questa esperienza si è resa ancor più evidente la necessità che i bambini hanno di un'adeguata educazione al movimento, attraverso l'esperienza ludica. L'educazione motoria e lo sport possono solo incidere positivamente sullo sviluppo fisico, cognitivo, emotivo e sociale dei bambini (Boyce, Coker & Bunker, 2006; Coco, 2014; Dumitru, 2018; Sibilio, 2005). È ormai indiscusso il potenziale educativo dell'espressività del corpo e del movimento e l'importanza di educare all'empatia e alle emozioni, ponendo particolare attenzione sull'efficacia dell'insegnamento-apprendimento motorio (Ascione, Di Palma & Rosa, 2019; Formenti, 2006; Quennerstedt, Öhman & Armour, 2014; Vayer, 1992). Ciò nonostante, per il sistema dell'istruzione italiano a livello primario, e quindi in una delle fasce d'età più importante per l'apprendimento delle basi formative dell'individuo, l'educazione motoria e sportiva non rappresenta una disciplina curriculare. A ragion di ciò, attraverso un approccio empirico, caratterizzato dal progetto didattico innovativo messo in atto, si è inteso anche dimostrare quanto tale materia possa rappresentare un validissimo supporto al sistema scolastico italiano nella formazione dei suoi giovani allievi.

Il progetto si caratterizza per l'utilizzo di diverse espressioni di didattica innovativa applicate alle attività motorie e sportive sapientemente organizzate all'interno di un percorso educativo orientato alla fascia d'età cui è stato proposto. Con il supporto di diversi operatori del settore, laureati magistrali nelle scienze motorie e sportive, in stretta collaborazione con gli insegnanti scolastici è stato possibile valutare, sia in una fase pre-progetto che al termine dello stesso, il campione di bambini che ha partecipato, riuscendo così a misurarne i progressi formativi.

1. Progetto Didattico Sperimentale di natura Sportiva nella Scuola

L'approccio didattico sperimentale è stato strutturato per stimolare i bambini della scuola primaria alla crescita formativa e alla riflessione attraverso un percorso valoriale, che pone al centro lo sport e i suoi principi educativi.

Seguono, nello specifico i punti focali della progettazione.

- *Definizione degli Obiettivi*

Gli obiettivi pedagogico-formativi generali sono stati i seguenti:

- migliorare la dimensione affettiva e relazionale;
- stimolare la partecipazione per coinvolgere tutti i bambini;

- utilizzare le attività motorie e sportive come mezzo educativo per migliorare lo stile di vita presente e futuro.

Per quanto riguarda gli obiettivi pedagogico-formativi specifici si è puntato sui valori educativi dello sport da trasferire nella vita di tutti i giorni, tra i quali:

- integrazione, inclusione e collaborazione (partecipazione attiva alle varie forme di gioco collaborando con gli altri e riconoscimento delle difficoltà degli altri e disponibilità all'aiuto);
- sviluppare il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva;
- rispetto delle regole;
- rispetto degli altri e di se stessi;
- educare alla conoscenza, rispetto e valorizzazione delle diversità e delle unicità di ognuno (principio di uguaglianza);
- educare all'empatia e alle emozioni;
- infondere la passione per lo sport e i suoi sani valori.

- *Descrizione dell'attività*

Il progetto di attività motorie e sportive si è svolto in una scuola primaria. Ha avuto durata di cinque mesi (gennaio/maggio) durante i quali ciascuna classe ha svolto un'ora settimanale di educazione motoria e sportiva per un totale di 20 lezioni per classe. Le classi interessate sono state dieci (quattro del quinto anno e sei del quarto) ed ha visto coinvolti 188 alunni di età compresa tra gli 8 ed i 10 anni.

- *Strutture ed attrezzature*

Le attività sono state svolte nella grande palestra della struttura scolastica, e sono stati utilizzati prevalentemente piccoli attrezzi: cinesini, coni, cerchi, nastro colorato, aste rigide, palline morbide di varie dimensioni. Per gli alunni con BES, DSA e disabilità, è stato possibile facilitare l'esecuzione segnalando il percorso con il gesso o il nastro adesivo per individuare meglio le traiettorie. Spesso le attività sono state svolte con un accompagnamento musicale.

- *Analisi del contesto*

Il contesto scolastico in cui si è lavorato presentava alcune carenze dal punto di vista culturale, sociale, ambientale, sportivo. Le classi erano caratterizzate tutte dalla presenza di uno o più alunni con BES, DSA e disabilità (14 alunni sul totale dei 188, ovvero il 7,5% del campione) ciò dimostra quanto oggi il gruppo classe sia eterogeneo. Tutti i bambini si sono mostrati felici, interessati e molto partecpativi verso le attività proposte, manifestando la forte necessità di muoversi, giocare e divertirsi.

2. Programmazione e applicazione della metodologia didattica sportiva sperimentale

Il primo incontro si è basato sull'interazione e sulla conoscenza reciproca, in modo da creare le basi per poter sottoporre ai bambini, entro un paio di lezioni, un questionario di valutazione iniziale allo scopo di avere dei feed-back di partenza per impostare la programmazione.

Si è voluto impostare il lavoro proponendo un approccio didattico innovativo, nel quale si inseriscono metodologie che si servono di strumenti in grado di raggiungere ogni allievo, ognuno secondo le proprie capacità, al fine di accrescerne

le competenze e ottenere un benessere emotivo, sociale e fisico. Le attività motorie e sportive sono state, infatti, ideate tenendo conto della volontà di erogarle attraverso il rispetto di alcune delle tecniche didattiche innovative più diffuse in letteratura. al fine di valorizzare la centralità dell'allievo, che esplora ed impara autonomamente ed in modo libero, con una concezione dell'errore positiva e costruttiva.

In particolare, le principali metodologie didattiche innovative che hanno caratterizzato la natura delle attività progettuali create e messe in atto nei 5 mesi della sperimentazione sono state (Annovazzi et al, 2019; Bearzi & Colazzo, 2017; Di Palma & Ascione, 2020; Fiorilli & Albanese, 2012; Limone, Pace & Mangione, 2016; Marzano et al, 2017; Munaro & Cervellin, 2016):

- cooperative learning;
- tutoring tra pari;
- modeling (modellamento);
- apprendere per emozioni;
- prompting o tecnica dell'aiuto;
- fading o attenuazione dell'aiuto.

• *Le attività didattiche*

In tabella, vengono descritte le attività didattiche progettate ed ideate al fine di soddisfare gli obiettivi educativi della progettualità

Attività Didattica	Descrizione dell'Attività Didattica
<i>Nomi Sillabati</i>	In cerchio, ognuno con la palla in mano dice il proprio nome sillabandolo e tenendo il ritmo con i piedi battendoli a terra
<i>Palla-nome-memoria</i>	In cerchio, bisogna passare la palla ad uno dei compagni chiamandolo per nome. Ogni bambino può ricevere la palla una sola volta. Quando tutti hanno ricevuto la palla si ripetono i lanci, ricominciando daccapo e seguendo lo stesso ordine usato precedentemente (eventualmente far ripetere una terza volta chiedendo di aumentare ancora di più la velocità). Dopodiché si fa seguire l'ordine inverso, a ritroso. Infine, un ultimo step potrebbe essere quello di far eseguire i lanci in entrambi i sensi contemporaneamente.
<i>Gioco della Ragnatela</i>	In cerchio, un bambino dice il proprio nome con un gomitolino in mano e lo lancia ad un altro compagno mantenendo la sua parte di filo, tutti faranno la stessa cosa e in questo modo verrà a crearsi una ragnatela e i bambini saranno uniti grazie a questa. A questo punto l'educatore può chiedere di alzarsi e camminare (tutti insieme mantenendo la propria parte di filo), girare, accovacciarsi, alzare le braccia etc.
<i>Imita la pallina</i>	L'educatore, con una pallina in mano, si pone di fronte ai bambini. Questi ultimi a ritmo di musica devono riprodurre i movimenti della palla. Ad esempio: palleggi a terra = saltelli; pallina in alto = salto; pallina a dx e sx = spostamento a dx e sx; pallina poggiata a terra = accovacciarsi; rotazione della pallina attorno al corpo = giravolta. <i>Variante:</i> usare un cerchio invece della pallina.
<i>Specchio Riflesso</i>	A coppie, c'è uno che guida e l'altro che copia e segue i movimenti, poi si scambiano i ruoli.
<i>Musica e andature</i>	Con sottofondo musicale i bambini camminano nello spazio delimitato, con cinque-sei cerchi posti sul pavimento. Durante la canzone l'insegnante indica che andatura eseguire (es: camminare sugli avampiedi, sui talloni, saltellare, corsetta etc.), quando la musica si ferma i bambini devono entrare nei cerchi e abbracciarsi, senza uscirne finché la musica non riparte.

<i>Andature con il semaforo</i>	Tutti sulla linea di fondo campo a 2 braccia di distanza l'uno dall'altro, si cammina in fila indiana sulle linee senza mai uscire. Ad ogni colore corrisponde un'andatura: giallo = camminare; arancione = saltelli a piedi uniti, ad un piede, equilibrio; verde = correre; rosso = ci si ferma; fischio = dietro front. 3 giri in cui l'arancione verrà cambiato ogni volta. <i>Variante</i> : usare i cinesini colorati.
<i>Corriamo mano nella mano</i>	Tutti i bambini corrono liberamente per la palestra. Al fischio dell'insegnante i bambini devono formare delle coppie, darsi la mano e sedersi per terra. Al via si alzano e le coppie corrono tenendosi per mano. Al fischio successivo tutti devono cambiare compagno e sedersi nuovamente al suolo. Si prosegue chiedendo ai bambini di formare sempre coppie differenti e cambiando andature.
<i>Macchinine umane</i>	A coppie, uno avanti all'altro. Il bambino dietro chiude gli occhi e poggia le mani sulle spalle di quello avanti che gli fa da guida nello spazio (facendo attenzione a non scontrarsi con le altre "macchinine umane" nello spazio). <i>Varianti</i> : poggiare solo una mano sulla spalla oppure usare come collegamento una funicella o uno spago.
<i>Numero degli appoggi a terra</i>	Si parte singolarmente camminando nello spazio. Quando l'insegnante dice un numero, quello deve essere il numero degli appoggi che l'alunno deve avere al pavimento (ad esempio: numero 2 = entrambi i piedi a terra, oppure un piede e una mano; numero 4 = entrambi i piedi ed entrambe le mani). Ogni parte del corpo è considerata appoggio: piedi, mani, gomiti, ginocchia, sedere, testa etc. – <i>variante 1</i> : far mettere gli alunni in coppie; poi in gruppi di 3 o più. <i>Variante 2</i> : appoggi nei cerchi.
<i>Giochiamo con i palloncini</i>	I bambini disposti a coppie si passano un palloncino. Il primo giocatore, "il conduttore", passa il palloncino al compagno toccandolo con qualsiasi parte del corpo. Il secondo giocatore, "l'imitatore", deve rispondere con la medesima parte del corpo. Dopo alcuni passaggi invertire i ruoli.
<i>Canestro nel cerchio</i>	Due squadre in fila indiana. I primi della fila hanno un pallone in mano, al via partono e devono palleggiare il pallone a terra, arrivare dove un compagno li aspetta mantenendo un cerchio e cercare di fare canestro. Vince la squadra che fa più canestri. <i>Variante</i> : con i palloncini, devono palleggiare il palloncino in aria e poi battere per fare canestro.
<i>Si balla</i>	Quando parte la musica (che deve essere varia e ballabile), si inizia a ballare. Si invitano i bambini a fare silenzio con la voce ma a parlare con il corpo, essi dovranno avvertire ogni cambio di ritmo musicale e muoversi di conseguenza trascinati dalla musica. <i>Variante</i> : si possono poi formare delle coppie, trasformando il gioco in una "gara di ballo", con tanto di presentatore e assegnazione di un cartellino numerato ad ogni coppia. La coppa segnalata come più brava vincerà una coppa di cartone dorato.
<i>Passa la palla, con canestro finale</i>	I bambini sono disposti l'uno di fronte all'altro ma sfalsati (a zig zag). Devono passarsi la palla fra di loro senza farla cadere a terra (se cade si ricomincia). Una volta arrivati all'ultimo bambino, questo deve fare canestro tra le braccia dell'educatore.
<i>Passa la palla, da seduti</i>	Gli allievi sono divisi in due squadre. Si distendono a terra in posizione prona formando due righe sfalzate. Il primo con palla. Al segnale dell'allenatore, il primo lancia la palla sollevando le spalle da terra al compagno che ha di fronte a sinistra il quale prende la palla e la lancia al compagno che ha di fronte a dx e così via. Vince la squadra che completa per prima il percorso.
<i>Strega impalata</i>	Viene scelto un bambino che diventerà la strega, al via tutti scappano, chi viene toccato dalla strega rimane impalato, braccia aperte e può essere liberato da un compagno con il semplice tocco. Cambiare spesso la strega. <i>Variante 1</i> : lo stesso gioco aumentando il numero delle streghe a piacimento. <i>Variante 2</i> : il bambino impalato divarica le gambe e può essere liberato da un compagno che gli passa sotto le gambe. <i>Variante 3</i> : "Strega impalata cieca": tutti i bambini sono in cerchio con gli occhi chiusi coperti dalle mani. L'insegnante gira all'esterno del cerchio e tocca la schiena di due o più bambini: gli interessati non si devono muovere per non farsi scoprire, perché saranno le streghe. Al via dell'insegnante, tutti scappano; inizialmente c'è un momento di confusione fino a quando non si capisce chi sono le streghe.

<i>Condividere lo spazio a coppie</i>	Gli allievi si muovono liberamente e/o ballano nello spazio disponibile, seguendo il ritmo prodotto. Di volta in volta l'insegnante o un alunno indicherà agli altri quale parte ed eventualmente quale lato (destro o sinistro) del loro corpo dovrà mettersi in contatto per formare le coppie, mantenendo l'equilibrio per un tempo stabilito. Al segnale convenuto, gli alunni torneranno a muoversi e/o ballare. <i>Variante:</i> il procedere nello spazio può essere diretto, indiretto, veloce, lento, pesante, leggero, scatti come quello di un robot oppure fluido e continuo. Lo si può sperimentare muovendosi insieme a coppie.
<i>Gioco del bruchetto</i>	Divisi in due squadre e disposti su due file, tutti con le gambe divaricate. Il primo della fila passa la pallina sotto le sue gambe al compagno dietro di lui e corre in fondo alla fila. Il bambino che ha appena preso la palla farà altrettanto facendo così "camminare" il bruco man mano che la palla viene passata. Il primo "bruco" a raggiungere un punto prestabilito vince. – <i>variante 1:</i> si passano la pallina sotto le gambe e l'ultimo con la pallina in mano va avanti passando sotto le gambe di tutti o a lato, quindi si cammina in avanti. <i>Variante 2:</i> la pallina deve essere passata a dx e sx in modo alternato e il bruco cammina in avanti. <i>Variante 3:</i> il bruco non cammina, ma tutti i bambini restano fermi al proprio posto; all'andata si fa passare la pallina sotto le gambe divaricate, che poi tornerà al bambino iniziale passandola invece dall'alto perché tutti alzeranno le braccia.
<i>Occhio alla Palla</i>	Cinque cerchi posti sul pavimento con cinque bambini dentro. Questi saltellano di spalle rispetto all'educatore e al fischio si fermano, si girano e l'insegnante lancia la palla ad uno di loro a caso. Chi fa cadere la palla o esce dal cerchio viene eliminato ed entra un altro. (quelli eliminati se fanno canestro rientrano in fila per rientrare nel cerchio). <i>Variante:</i> una volta girati devono stare in equilibrio su un piede.
<i>Il gatto e il topo di città</i>	I bambini in cerchio rappresentano la città. Due bambini in piedi sono il gatto e il topo che camminano o dentro o fuori la città. Il gatto deve rincorrere il topo che scappa passando attraverso i palazzi della città formati dai compagni che possono contrastare i movimenti del bambino che impersona il gatto. L'educatore può dire ai bambini della città cosa fare dicendo "nella città è notte e i palazzi dormono (e tutti si accovacciano), ora è giorno (e tutti si alzano), il fiume che scorre tra i palazzi è agitato (e i bambini muoveranno le braccia su e giù), ora i palazzi si avvicinano magicamente (in questo modo il cerchio si chiude e se il gatto e il topo si trovano entrambi dentro il topo verrà catturato).
<i>I giocolieri</i>	L'educatore consegna ad ogni bambino una pallina e lo invita a fare esercizi individuali con essa: lanciare la pallina con una mano e riprenderla con la stessa, cambiare mano, lancio con una e presa con l'altra, lancio-giravolta e presa, lancio-piegamento sulle gambe e presa, lancio-sedersi e presa etc. <i>Variante:</i> ogni bambino con due palline.
<i>La sfilata</i>	L'educatore dispone i bambini in fila, consegna al primo un libro o un altro oggetto da mettere sopra la testa. Ogni bambino dovrà camminare fino a una linea di traguardo e tornare alla fila con l'oggetto in testa. Se cade riparte di nuovo. Al traguardo consegna il libro al compagno successivo che parte e così via finché tutti avranno eseguito la sfilata. In seguito l'educatore divide i bambini in due file e farà sfilare due bambini contemporaneamente. Chi esegue per primo il percorso correttamente vince.
<i>Canestro Mobile</i>	Si delimita il campo di gioco e si dividono i bambini in due squadre ognuna con un pallone. Per ogni squadra, a turno, due bambini sono i "porta canestro" che si muovono nel campo delimitato tenendo il cerchio-canestro e un bambino è il "recupera-palla" che è libero di andare ovunque. Gli altri sono i "lanciatori" che si muovono all'esterno del campo delimitato e, passando la palla, devono fare canestro nel cerchio avversario. Vince chi realizza più punti nel tempo concordato.
<i>Svuota il campo</i>	Gli allievi sono divisi in due squadre, collocati nelle due metà di un campo, con un pallone a testa. Al via gli allievi devono lanciare i palloni nella metà campo opposta cercando di vuotare il proprio spazio. Esaurito il tempo stabilito dall'educatore si contano i palloni nei due campi e si assegna la vittoria alla squadra che ha meno palloni nel proprio campo. <i>Variante:</i> usare i palloncini.

<i>Palle in scatola</i>	Si gioca con due squadre composte da lanciatori, ricevitori e addetti al recupero. Si delimita un campo, di grandezza variabile. Le due squadre scendono in campo una alla volta per un tempo stabilito. I lanciatori si posizionano dietro la linea di fondo campo, con uno scatolone pieno di palloni. All'estremità opposta viene posizionato uno scatolone vuoto. Sul campo si dispongono i ricevitori e gli addetti al recupero. Al via i lanciatori lanciano i palloni ai ricevitori che cercheranno di prenderli al volo per depositarli nello scatolone a fondo campo. Gli addetti al recupero devono rimandare tutti i palloni che cadono a terra ai lanciatori. Vince la squadra che nel tempo stabilito deposita il maggior numero di palloni nello scatolone vuoto.
<i>Danza del saluto e dell'abbraccio</i>	Gli alunni si muovono liberamente seguendo il ritmo della musica o danzando e utilizzando tutto lo spazio disponibile. Quando incrociano un compagno o una compagna, ed entrambi si guardano, "agganciando reciprocamente lo sguardo", si fermano l'uno di fronte all'altro, a pochi passi di distanza, e si salutano in modo buffo e creativo (con varie espressioni del viso), cercando anche posizioni in equilibrio precario. Finito il saluto si continua a "zatterare" nello spazio disponibile fino ad incrociare un nuovo compagno o compagna. Per ogni incontro si dovrà realizzare un saluto differente con una postura e una mimica originale. Al cambio del brano musicale, alla fase del saluto seguirà la fase dell'abbraccio: dopo aver salutato in modo buffo e originale si può "chiedere" un abbraccio, senza parlare, aprendo le braccia e aspettando la risposta del compagno, se aprirà anch'egli le braccia, comunicherà in questo modo di accettare l'abbraccio, che infine verrà a compiersi; se l'altro invece non aprirà le braccia, comunicherà in questo modo di non accettare l'abbraccio; i due alunni si saluteranno allora con un sorriso e continueranno a muoversi danzando.
<i>Acchiappa la palla</i>	I giocatori sono tutti in cerchio tranne uno che sta al centro del cerchio. I bambini che formano il cerchio si passano una palla fra loro, a casaccio, da un punto qualsiasi ad un altro. Chi è all'interno del cerchio deve cercare di prendere la palla. Se ci riesce, cambia posto con il giocatore che per ultimo ha lanciato la palla o se l'è lasciata portar via e questi prende il suo posto all'interno del cerchio. Se un giocatore del cerchio lascia cadere la palla mentre sta per lanciarla o dopo che l'ha ricevuta, anche senza interferenza di chi sta all'interno del cerchio, deve cedere il proprio posto a quest'ultimo.
<i>Gioco del tris</i>	Si dispongono due squadre in fila indiana dietro la linea di partenza di fondo campo. I componenti della squadra a avranno i cinesini di colore giallo, i componenti della squadra b invece avranno i cinesini di colore rosso. Per formare la figura del <i>tris</i> si dispongono 9 cerchi a terra in 3 file di 3 cerchi ciascuna. Si sorteggia la squadra che inizierà il proprio <i>tris</i> . Il primo giocatore corre verso i cerchi e posiziona il cinesino in un cerchio, poi parte un componente della squadra avversaria e così via. La squadra che completa prima un <i>tris</i> ottiene un punto. Vince la squadra che arriva prima a 5. Se al termine di un giro nessuno ha fatto <i>tris</i> , si continua e ognuno può spostare un cinesino avversario fin quando una squadra non fa <i>tris</i> . <i>Variante 1</i> : prima di raggiungere i cerchi devono eseguire un'andatura richiesta dall'insegnante o superare un ostacolo (es. Saltare un'asta, camminare con l'andatura del cane, saltellare ecc.)
<i>Percorso con cerchio</i>	Un bambino alla volta deve eseguire una sequenza di indicazioni con un cerchio: 1) hula hop, 2) poggiarlo a terra, saltare dentro e fuori, 3) far rotolare il cerchio sulla linea tracciata, correre e riprenderlo al volo, 4) far girare il cerchio su se stesso, 5) porre il cerchio all'altezza della vita e saltare dentro i 3 cerchi posti sul pavimento, 6) infine, lanciare il cerchio cercando di centrare un bastone posto verticalmente.
<i>Staffetta con passaggio del testimone</i>	Due squadre in fila indiana, assegnare ai primi delle file il testimone (pallina, bottiglia). Al via partono i primi due bambini che dovranno eseguire in velocità il percorso fino a passare il testimone ai compagni successivi che partiranno a loro volta e così via, finché tutti i bambini lo avranno eseguito. Vince la squadra più veloce. Le azioni motorie da eseguire durante il percorso sono: saltare a piedi uniti nei quattro cerchi posti sul pavimento, correre a slalom tra i birilli, fare il serpente lungo una linea delineata, saltare a dx e sx del bastone, di nuovo correre e passare il testimone. <i>Variante</i> : mettere i cerchi distanti per salti più lunghi.
<i>Percorso con pallina</i>	I bambini, uno alla volta, eseguiranno il percorso nel modo seguente: far rotolare la pallina nel tunnel e riprenderla, saltare nei cerchi, lanciarla nel cesto e riprenderla, correre ed eseguire una capriola (o rotolare), saltare a dx e sx dell'asta e colpire i barattoli per fare strike.

<i>Staffetta</i>	Tracciare una linea di partenza ed una di arrivo e dividere i bambini in due squadre. Al via partono i primi due bambini delle due squadre che dovranno correre fino al cono, girare attorno ad esso, tornare dai compagni e dare il cinque al compagno che così può partire. Vince la squadra più veloce. <i>Variante 1:</i> all'andata si corre all'indietro e al ritorno in avanti. <i>Variante 2:</i> si parte a coppie sostenendo la palla con varie parti del corpo (fronte, petto, dorso, pancia), si corre fino al cono, si gira attorno ad esso e si torna al punto di partenza. Vince la coppia che non fa cadere la palla.
<i>La Carriola</i>	Tracciare una linea di partenza ed una di arrivo e dividere i bambini in due squadre. Formare delle coppie (uno guida, l'altro fa la carriola). Si preparano le prime due coppie che al via partono. Il bambino dietro afferra le caviglie dell'altro che dovrà camminare sulle mani, tenendo le braccia ben tese e il corpo allungato. Quando le due coppie tornano alla linea di partenza possono partire le due successive e così via. Vince la squadra più veloce.
<i>Percorso colorato</i>	Creare un circuito con birilli, cerchi, aste e posizionare dei cerchi colorati al centro del circuito. I bambini, a ritmo di musica ed uno dietro l'altro (a gruppi di 5), devono prima correre a slalom tra i birilli, poi saltellare nei cerchi e a dx e sx delle aste. Quando l'educatore ferma la musica e nomina un oggetto con colori ben definiti (es. Ciliegia, sole, arancia), i bambini interrompono il percorso e dovranno occupare il cerchio del colore corrispondente all'oggetto stesso.
<i>Riempi il cesto</i>	Dividere i bambini in due squadre. Porre sulle linee di partenza due cesti vuoti, a metà percorso due cesti contenti palline colorate e al traguardo disporre due contenitori più grandi vuoti da riempire con la palline. Al via partono i primi due bambini che devono saltellare su un piede prima nei cerchi, poi raccogliere più palline possibili, poi saltellare tra i birilli fino ad arrivare al traguardo dove verseranno le proprie palline nel contenitore della rispettiva squadra. Una volta fatto ciò possono partire gli altri bambini. Si può cambiare piede a metà percorso (al secondo cesto). Saranno eliminate tutte le palline che cadono e vince la squadra che ha riempito con più palline il proprio contenitore.
<i>Destra e Sinistra</i>	Preparare il percorso con il materiale in foto. I bambini in fila, uno dietro l'altro con la dovuta distanza, eseguono le seguenti azioni: camminare sul nastro, saltare nei cerchi appoggiando prima un piede e poi l'altro, camminare sulle piastrelle, saltare fuori dal bastone a gambe divaricate, camminare su mani e piedi ai lati dell'asta, saltare dentro e fuori l'elastico. La parte dx del percorso sarà eseguita con il piede destro, quella sx col piede sinistro.
<i>Percorso saltatino</i>	I bambini in fila eseguono il percorso con la dovuta distanza l'uno dall'altro, con le seguenti azioni: saltare in corsa dentro i cerchi posti sul pavimento, saltare a piedi uniti sulla scale disegnata, piegare le gambe, estendersi e spiccare un salto in alto per toccare il palloncino sospeso, correre e scavalcare le tre funicelle fino all'arrivo.
<i>Percorso Sonoro</i>	Dividere i bambini in due squadre e tracciare due linee di partenza. Disegnare sul pavimento delle linee colorate (ogni colore corrisponde ad un'oggetto), alla fine delle quali porre sul pavimento degli oggetti "rumorosi". Il gioco ha inizio quando l'educatore fa suonare uno dei sei oggetti posti in appositi sacchetti per non farli vedere ai bambini (fischietto, chiavi, campanella, forbici, tamburello, scotch). Ogni squadra deve essere composta da sei giocatori (quanti sono gli oggetti da recuperare). Dopo averne riconosciuto il suono, i primi delle due file partono alla ricerca dell'oggetto indovinando la linea giusta per arrivarci (se sbagliano strada devono ricominciare dalla partenza). Una volta arrivati raccolgono l'oggetto assegnando un punto alla propria squadra. Vince la squadra che ottiene più punti aggiungendo prima gli oggetti.

Fonte: Ns. Elaborazione

Tabella 1: Attività messe in atto nella progettazione didattica sperimentale

Di seguito viene portata all'evidenza la struttura didattica innovativa che ha caratterizzato ogni attività motoria e sportiva proposta.

	Cooperative Learning	Tutoring tra Pari	Modeling + Musica	Propting & Fading	Apprendere per Emozioni + Musica
<i>Nomi Sillabati</i>					
<i>Palla-nome-memoria</i>					
<i>Gioco della Ragnatela</i>					
<i>Imita la pallina</i>					
<i>Specchio Riflesso</i>					
<i>Musica e andature</i>					
<i>Andature con il semaforo</i>					
<i>Corriamo mano nella mano</i>					
<i>Macchinine umane</i>					
<i>Numero degli appoggi a terra</i>					
<i>Giochiamo con i palloncini</i>					
<i>Canestro nel cerchio</i>					
<i>Si balla</i>					
<i>Passa la palla, con canestro finale</i>					
<i>Passa la palla, da seduti</i>					
<i>Strega impalata</i>					
<i>Condividere lo spazio a coppie</i>					
<i>Gioco del bruchetto</i>					
<i>Occhio alla Palla</i>					
<i>Il gatto e il topo di città</i>					
<i>I giocolieri</i>					
<i>La sfilata</i>					
<i>Canestro Mobile</i>					
<i>Svuota il campo</i>					
<i>Palle in scatola</i>					
<i>Danza del saluto e dell'abbraccio</i>					
<i>Acchiappa la palla</i>					
<i>Gioco del tris</i>					
<i>Percorso con cerchio</i>					
<i>Staffetta con passaggio del testimone</i>					
<i>Percorso con pallina</i>					
<i>Staffetta</i>					
<i>La Carriola</i>					
<i>Percorso colorato</i>					
<i>Riempi il cesto</i>					
<i>Destra e Sinistra</i>					
<i>Percorso salterino</i>					
<i>Percorso Sonoro</i>					

Fonte: Ns. Elaborazione
Tabella 2: Attività didattiche e strategie educative innovative applicate

L'organizzazione delle lezioni ha tenuto conto che almeno ogni attività fosse riproposta agli allievi una seconda volta.

3. La Valutazione del Progetto Didattico Sperimentale

L'analisi del campione è stata effettuata sia attraverso l'osservazione del comportamento dei bambini durante lo svolgimento delle attività, con chiaro riferimento agli aspetti educativi e tralasciando la capacità o meno di svolgere in modo ottimale le attività proposte, che mediante la creazione di un questionario cartaceo che si è provveduto a somministrare personalmente ai bambini dopo la prima settimana, servita per illustrare gli obiettivi del progetto e spiegare i concetti principali, in modo da poterli aiutare nella comprensione. Il questionario era composto da 10 domande, formulate sulla base degli obiettivi specifici scelti in fase di progettazione. Raccolti tutti i questionari, debitamente compilati, si è potuto iniziare la valutazione pre-intervento. È stata scelta la modalità di test a risposta multipla, semplice ed immediata. Il test è stato somministrato anche post-intervento per valutare gli eventuali cambiamenti sulla base delle attività didattiche proposte e procedere con la formulazione delle considerazioni di natura pedagogica sullo sviluppo formativo condizionato dall'attività didattica sperimentale messa in atto.

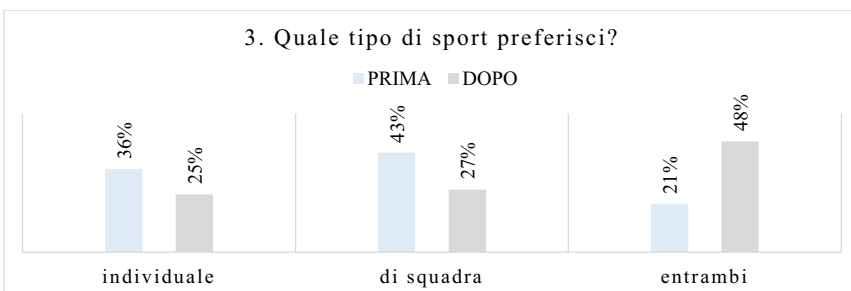
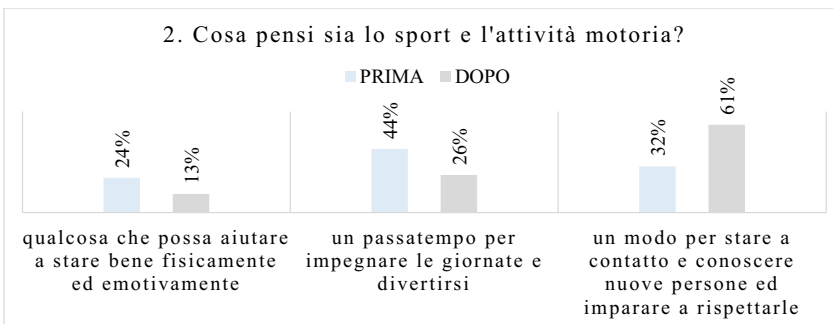
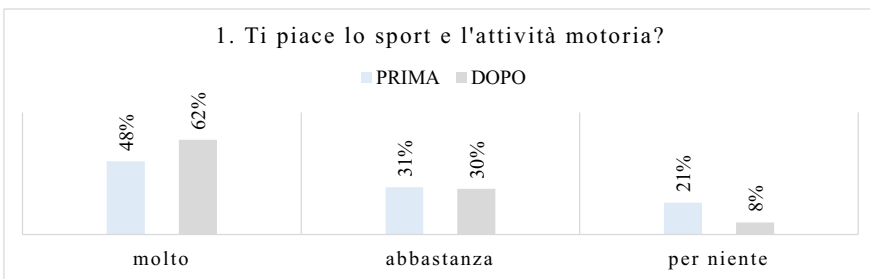
- *Questionario*

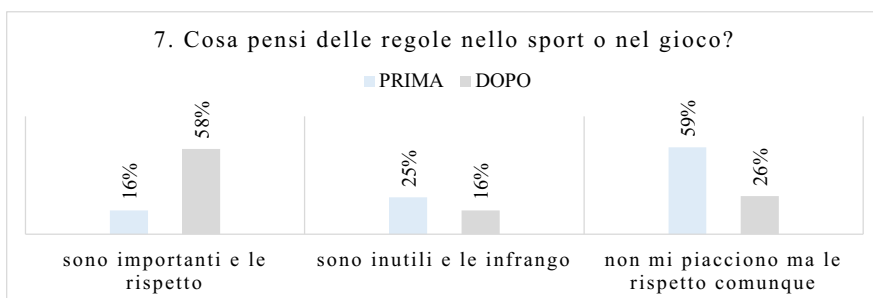
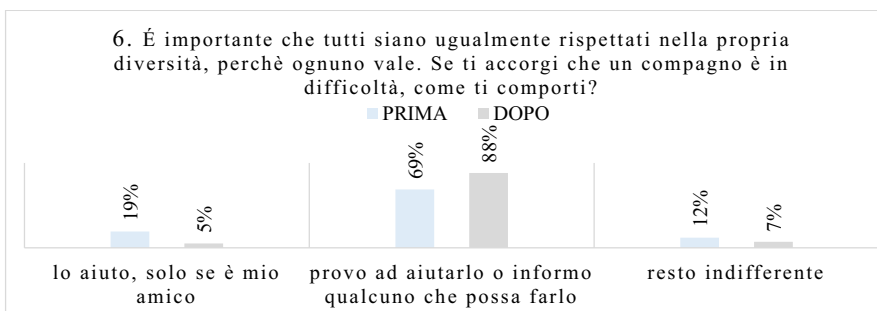
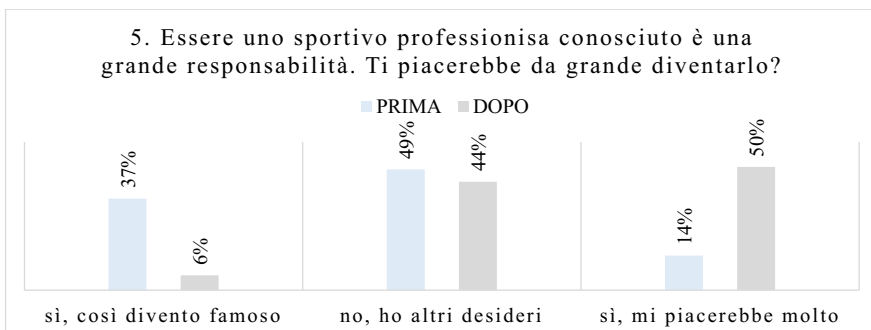
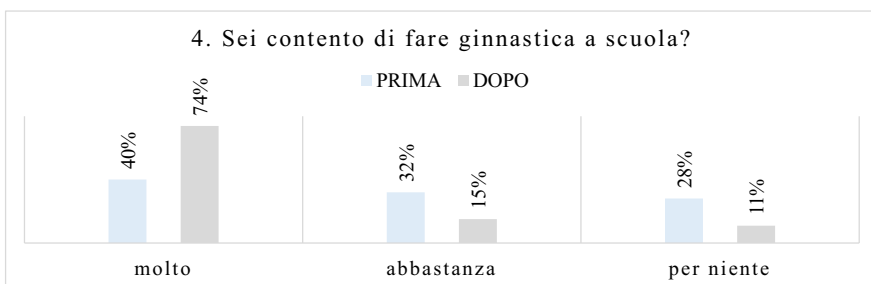
1. Ti piace lo sport e l'attività motoria?	A. molto B. abbastanza C. per niente
2. Cosa pensi sia lo sport e l'attività motoria?	A. qualcosa che possa aiutare a stare bene fisicamente ed emotivamente B. un passatempo per impegnare le giornate e divertirsi C. un modo per stare a contatto e conoscere nuove persone ed imparare a rispettarle
3. Quale tipo di sport preferisci?	A. individuale B. di squadra C. entrambi
4. Sei contento di fare ginnastica a scuola?	A. molto B. abbastanza C. per niente
5. Essere uno sportivo professionista conosciuto è una grande responsabilità. Ti piacerebbe da grande diventarlo?	A. sì, così divento famoso B. no, ho altri desideri C. sì, mi piacerebbe molto
6. È importante che tutti siano ugualmente rispettati nella propria diversità, perché ognuno vale. Se ti accorgi che un compagno è in difficoltà, come ti comporti?	A. Lo aiuto, solo se è mio amico B. Provo ad aiutarlo o informo qualcuno che possa farlo C. Resto indifferente
7. Cosa pensi delle regole nello sport o nel gioco?	A. Sono importanti e le rispetto B. Sono inutili e le infrango C. Non mi piacciono ma le rispetto comunque
8. Quanta fiducia hai nelle tue capacità?	A. molta B. abbastanza C. per niente

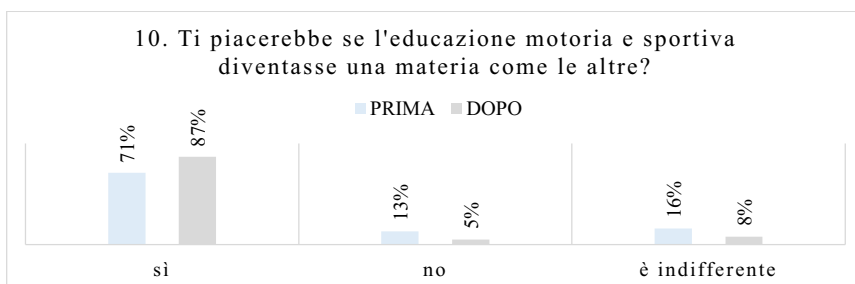
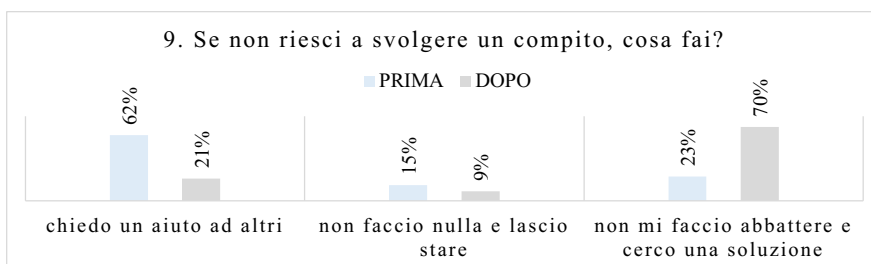
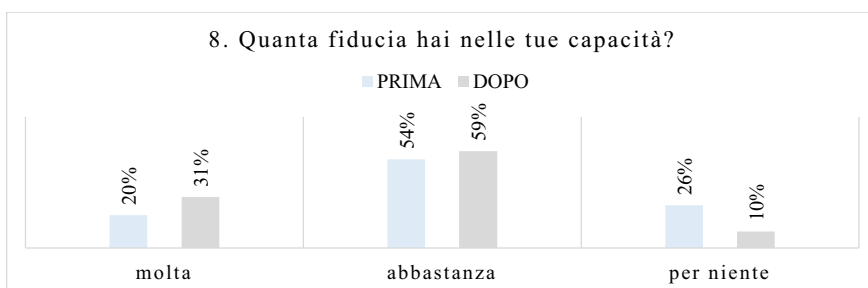
9. Se non riesci a svolgere un compito cosa fai?	A. Chiedo un aiuto ad altri B. Non faccio nulla e lascio stare C. Non mi faccio abbattere e cerco una soluzione
10. Ti piacerebbe se l'educazione motoria e sportiva diventasse una materia come le altre?	A. si B. no C. è indifferente

• *Risultati del questionario pre e post – intervento didattico*

I Grafici che seguono consentono di apprezzare la percentuale di allievi che ha optato per ogni alternativa di risposta per singola domanda sia prima che venisse attuato l'intervento didattico sperimentale di natura motorio-sportiva, che successivamente.







4. Considerazioni e conclusioni

Dai risultati emersi dal questionario valutativo sottoposto ai giovani allievi componenti il campione di ricerca è emerso quanto sia mutata in loro la concezione di attività motoria e sportiva a vantaggio della natura socio-relazionale ed educativa (domande n. 2 e 5) e ciò ha favorito un apprezzamento sempre maggiore nei riguardi di tali attività (domande n. 1, 3 e 4); ancora, attraverso l'analisi dei dati inerenti le domande 6, 7, 8 e 9 è stato possibile apprezzare come si siano sviluppati i valori del rispetto del prossimo e delle regole, della collaborazione tra pari, dell'autostima e della motivazione personale.

Inoltre, grazie al continuo monitoraggio delle attività didattiche messe in atto e all'osservazione delle relative dinamiche socio-relazionali sono state sviluppate una serie di considerazioni rilevanti nel campo delle scienze di natura didattico-pedagogica:

- grazie alla natura sportiva delle attività didattiche svolte, gli allievi hanno avuto modo di sperimentare e comprendere appieno l'importanza di lavorare in gruppo per il raggiungimento di un obiettivo comune;
- la maggioranza degli allievi ha trovato la propria posizione nella coppia o nel gruppo comprendendo l'importanza paritaria del proprio ruolo;
- la maggioranza degli allievi ha apprezzato la proposta didattica, mostrando attiva partecipazione e interesse verso le attività proposte ed ha vissuto un'esperienza piacevole in un clima di impegno e di divertimento;
- per molti allievi è stato un momento di scoperta del proprio corpo, di sensazioni proprie e di quelle altrui;
- la maggioranza degli allievi ha riportato un notevole interesse nella pratica sportiva giudicando favorevolmente l'ipotetico riconoscimento dell'educazione motoria e sportiva come materia scolastica;
- la maggior parte degli allievi ha riportato evidenti miglioramenti nella sfera affettiva, empatica e relazionale, mostrandosi più disponibili alla socializzazione e alla collaborazione;
- molti hanno sviluppato, con il tempo e con l'impegno, una maggiore intraprendenza, dovuta ad un aumento della fiducia in sé stessi e nelle proprie capacità;
- gli allievi, dopo una prima fase in cui si sono mostrati restii al rispetto delle regole, successivamente ne hanno compreso l'importanza mettendole in pratica autonomamente e spontaneamente;
- si è notato un miglioramento nello sviluppo del linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva;
- con il tempo la maggioranza degli allievi ha compreso l'importanza dell'uguaglianza e quindi del rispetto e della valorizzazione delle diversità e delle unicità di ognuno;
- con il tempo la maggioranza degli allievi ha compreso l'importanza dell'inclusione di tutti i compagni, mostrandosi favorevole al riconoscimento delle difficoltà degli altri con relativa disponibilità all'aiuto;
- è migliorata la visione dello sport e dell'importanza dei valori che riesce ad insegnare;
- i bambini con BES, DSA e disabilità sono risultati felici, motivati e con il tempo anche più autonomi nello svolgimento delle attività, essendo stati trattati al pari di tutti gli alunni.

Quanto sopra espresso, esprime la bontà dal punto di vista pedagogico e formativo della proposta didattica sperimentale improntata nel contesto scolastico. Sono stati evidenziati alcuni aspetti che si configurano come elementi chiave nella formazione dei valori educativi ed inclusivi nella persona. Ancora, sono migliorati i presupposti utili a stimolare dei solidi legami socio-relazionali tra gli individui e tra questi e l'ambiente sociale che li circonda nel pieno rispetto delle sane condizioni pedagogiche per la costruzione di un sistema educativo efficace. Il metodo utilizzato, valorizzato dalle rispettive strategie didattiche di carattere innovativo, ha consentito di coinvolgere emotivamente gli alunni, ottenendo risultati superiori alle aspettative iniziali. Inoltre, questa esperienza ha permesso agli alunni di superare molti pregiudizi che spesso ci condizionano nelle relazioni con gli altri, favorendo così un ambiente scolastico inclusivo ed accessibile a tutti.

Si evince che l'educazione motoria e sportiva proietta ad un'educazione al movimento come manifestazione dell'intera personalità: emozioni, mente, corporeità dell'individuo si rafforzano, anche in riferimento ai diversi contesti socio-culturali,

trasmettendo valori importanti quali cooperazione, uguaglianza, socializzazione, rispetto delle regole, inducendo gli allievi ad un corretto stile di vita, ad una buona relazione con gli altri e all'affermazione del sé con il confronto competitivo.

Grazie a questo progetto didattico sperimentale è stato, inoltre, possibile accrescere quello che è il ruolo e l'importanza dell'inserimento nel programma didattico delle scuole primarie della disciplina dell'educazione motoria e sportiva; aspetto confortato anche dal parere dei diretti interessati riscontrabile chiaramente nei risultati della domanda n. 10. Si riesce, quindi, a comprendere quanto sia fondamentale un insegnante specializzato nell'organizzazione e nella attuazione di questa espressione didattica e di quanto i bambini ne sentano la necessità; ciò anche in relazione all'opportunità di stimolare il principio dell'inclusione, aiutando la scuola italiana a sviluppare la propria azione educativa nel rispetto di tale valore per tutte le persone, considerando l'accoglienza della diversità quale valore irrinunciabile in qualsiasi contesto formativo. Quest'ultima considerazione si pone come futura prospettiva di ricerca volta ad approfondire il potenziale inclusivo e sociale nel contesto scolastico della didattica motoria e sportiva proposta sempre attraverso protocolli a carattere innovativo e sperimentale.

Riferimenti Bibliografici

- Annovazzi, C., Camussi, E., Meneghetti, D., Stiozzi, S. U., & Zuccoli, F. (2019). Orientamento e peer tutoring. Un processo pedagogico innovativo per facilitare e accompagnare l'avvio del percorso universitario. *Formazione, lavoro, persona*, 25, 201-209.
- Ascione, A., Di Palma, D., & Rosa, R. (2019). Innovative educational methodologies and core-competency factor. *JOURNAL OF HUMAN SPORT AND EXERCISE*, vol. 14, p. 159-168, ISSN: 1988-5202, doi: 10.14198/jhse.2019.14.Proc2.02
- Bearzi, F., & Colazzo, S. (2017). *New WebQuest: apprendimento cooperativo, comunità creativa di ricerca e complex learning nella scuola di oggi*. FrancoAngeli.
- Bertagna, G. (Ed.). (2004). *Scuola in movimento: la pedagogia e la didattica delle scienze motorie e sportive tra riforma della scuola e dell'università* (Vol. 25). FrancoAngeli.
- Boyce, B. A., Coker, C. A., & Bunker, L. K. (2006). Implications for variability of practice from pedagogy and motor learning perspectives: finding a common ground. *Quest*, 58(3), 330-343.
- Coco, D. (2014). *Pedagogia del corpo ludico-motorio e sviluppo morale* (Vol. 2014, pp. 1-224). Anicia.
- Di Palma, D., & Ascione, A. (2020). Experimenting with motor and sports sciences in primary school: Innovative proposals for didactics and evaluation systems. *Journal of Human Sport and Exercise*, 15(2proc), S162-S172. doi:https://doi.org/10.14198/jhse.2020.15.Proc2.06
- Dumitru, A. (2018). THE STIMULATION OF CHILD PSYCHOMOTRICITY BY PLAY AND MOVEMENT. *Euromentor Journal-Studies about education*, 9(04), 84-104.
- Fiorilli, C., & Albanese, O. (Eds.). (2012). *Le emozioni a scuola. Riconoscerle, comprenderle e intervenire efficacemente*. Edizioni Erickson.
- Formenti, L. (Ed.). (2006). *Psicomotricità. Educazione e prevenzione. La progettazione in ambito socioeducativo*. Edizioni Erickson.
- Limone, P., Pace, R., & Mangione, G. R. (2016). *Dimensione didattica, tecnologica e organizzativa. La costruzione del processo di innovazione a scuola*. FrancoAngeli.
- Marzano, A., Vegliante, R., Miranda, S., & Formisano, M. A. (2017). La didattica per progetti nell'insegnamento di Metodologie e tecniche della ricerca educativa. *ITALIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL RESEARCH*, (19), 227-240.
- Mas, M. T., & Castellà, J. (2016). Can Psychomotricity improve cognitive abilities in infants?. *Aloma: revista de psicologia, ciències de l'educació i de l'esport Blanquerna*, 34(1), 65-70.

- Munaro, C., & Cervellin, I. (2016). *Peer teaching e inclusione: Da insegnante a insegnante: supporto di rete per la condivisione di competenze educative*. Edizioni Centro Studi Erickson.
- Quennerstedt, M., Öhman, M., & Armour, K. (2014). Sport and exercise pedagogy and questions about learning. *Sport, Education and Society*, 19(7), 885-898.
- Sibilio, M. (2002). *Il corpo intelligente* (Vol. 1). Simone SpA.
- Sibilio, M. (2005). *Lo sport come percorso educativo: attività sportive e forme intellettive*. Guida Editori.
- Sibilio, M. (2012). Elementi di complessità della valutazione motoria in ambiente educativo. *ITALIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL RESEARCH*, (8), 163-174.
- Vayer, P. (1992). *Educazione psicomotoria nell'età scolastica*. Armando Editore.