

## **Capitolo ottavo**

### **La motricità come ausilio nel miglioramento dell'apprendimento scolastico**

*di Riccardo Izzo, Vincenzo Biancalana, Anna Rita Calavalle*

#### **Motoria...mente:**

#### **Progetto intereuropeo di valutazione antropometrica e psicomotoria Pluriennale**

**Durata del Progetto: Anni Scolastici 2004-2009**

**Titolo del progetto: "Motoriamente"**

Attività ludico-sportiva nella scuola primaria (sez. A) con raccolta dati inerenti le caratteristiche antropometriche nonché psicomotorie degli allievi. Studio della pratica psico-motoria in rapporto a specifici apprendimenti scolastici.

#### **Finalità**

Il progetto si propone di favorire un armonico e corretto sviluppo psicomotorio degli allievi, di età dai 6 agli 11 anni, attraverso un'attività, continuata e monitorata, ludico-motoria e di pratica sportiva. Nel dettaglio saranno attuati percorsi didattici riguardanti l'educazione ed il controllo dell'equilibrio, la strutturazione della lateralità, la coordinazione dinamica generale, inter-segmentaria e spazio-temporale, nonché la promozione di contenuti finalizzati a corretti stili di vita. Tali pre-requisiti, infatti, contribuiscono alla maturazione psico-fisica e socio-relazionale dei soggetti in età evolutiva. I dati complessivi ottenuti saranno oggetto di studio statistico che, comparato con le me-

die nazionali, offriranno una finestra informativa circa la popolazione locale, e l'effetto su di essa di una attività psico-motoria mirata.

Una seconda fase del progetto contemplerà un'attività di ricerca mirata a valutare la relazione tra la pratica psico-motoria e specifici apprendimenti scolastici (sez. B).

### **Ipotesi sperimentale**

Facilitare l'apprendimento scolastico, nel caso particolare della lingua inglese, con uso di un protocollo didattico-motorio.

### **Scopo dello studio**

Dopo un'adeguata "alfabetizzazione motoria" per gli allievi, volta al dare uguali possibilità di gestione motoria del proprio corpo agli allievi, si tenterà di dimostrare il valore di utilità, nell'apprendimento di una lingua straniera, dell'esercizio motorio come mezzo facilitante l'apprendimento finale della lingua stessa.

### **Durata del progetto**

A partire dall'anno scolastico 2004 (per l'Italia) all'anno 2009. Quindi quinquennale. La frequenza delle lezioni è fissata come da suggerimenti ministeriali (per l'Italia) in una lezione della durata di sessanta minuti alla settimana.

### **Partner ufficiali**

Università degli studi di Urbino "Carlo Bo"  
Facoltà di Scienze Motorie  
Dip. di Scienze Biomolecolari (Sez. dello Sport e della Salute)  
Comune di Urbino  
Assessorati allo Sport e Istruzione  
Istituto Comprensivo "Paolo Volponi", Urbino  
Istituto Comprensivo "G. Pascoli", Urbino

### **Costruzione di un project network internazionale:**

In ottemperanza ai "suggerimenti" della nuova normativa del ministero.

### **Partner Europei interessati**

Università di Timisoara e di Constanta, Romania (in atto dal 2006).  
Università di Szczecin, Polonia  
Università di Notodden, Norvegia  
Università di Gottingen, Germania  
Università di Nancy, Francia con la Università di Nancy  
Università dei Gloucestershire, Inghilterra  
Università di Tolosa III, Francia  
Università di Las Palmas di Gran Canaria, Spagna  
Università di Cannes, Francia  
Università di Nice, Francia  
Università di Malta, Malta  
Università di Madeira, Madeira  
Università di Strasburgo, Francia  
Ed altre

### **Soggetti coinvolti: (ITA)**

Gli alunni fino ad oggi coinvolti, di alcune Scuole Primarie, degli Istituti Comprensivi “Volponi” e “Pascoli”, delle località di Urbino e Petriano sono circa 350.

### **Metodo di rilevamento e di intervento**

**Fase 1:** raccolta dati inerenti misure antropometriche (quali peso, altezza, indice di massa corporea ...) e bilancio psicomotorio (lateraltà, equilibrio, coordinazione e destrezza generale) dei bambini. Da ripetersi almeno per due volte, all’inizio e al termine di ogni anno scolastico, dalla prima alla quinta.

**Fase 2:** Archiviazione ed informatizzazione dei risultati al fine di realizzare una banca dati generale, comparabile ai dati statistici nazionali ed europei.

**Fase 3:** Stesura di un “diario personale” per ogni allievo in cui saranno annotati i dati descritti nella fase 1 e relativi ad ogni anno dei cinque relativi al corso scolastico completo (al termine il diario verrà consegnato ad ogni bambino).

**Fase 4:** Organizzazione e realizzazione di attività psicomotorie e di avviamento alle diverse pratiche sportive, nell’ambito delle ore curriculari previste dalla Programmazione Scolastica.

**Fase 5:** A DISCREZIONE. Alla fine di ogni anno scolastico sarà organizzata una manifestazione conclusiva, proposta in diversi luoghi della città, nella quale i bambini presenteranno pubblicamente un saggio delle attività e degli sport praticati durante l'anno scolastico.

### **Strumenti e mezzi**

Tutte le fasi del progetto saranno a cura della Facoltà di Scienze Motorie di Urbino "Carlo Bo", Italia (e degli altri partner in loco), che si avvarrà delle competenze specifiche dei propri docenti (Tutor) e studenti, i quali opereranno sinergicamente con il personale docente, specifico e non, delle varie scuole. Ogni classe sarà seguita da un'equipe di almeno due operatori. Gli studenti della Facoltà partecipanti al progetto seguiranno all'interno della facoltà uno specifico iter formativo. Le attività avranno luogo presso le strutture delle varie Scuole.

Per la fase (B), qui di seguito riportiamo una nostra esperienza sulla correlazione tra attività psico-motoria e apprendimento linguistico (Inglese nel nostro caso).

## **ATTIVITÀ PSICOMOTORIA E APPRENDIMENTO DELLA LINGUA INGLESE (Sez. B)**

### **Obiettivo della ricerca**

L'apprendimento della lingua inglese (o altra lingua eventualmente scelta) attraverso le attività psicomotorie.

### **Il campione di ricerca**

Il campione d'alunni sottoposto al test è stato di 36 unità, frequentanti il primo anno della scuola primaria e con un'età compresa tra i sei e i sette anni. Dal gruppo scolastico originario sono stati esclusi i bambini *non italiani* o con *genitori non italiani*, per due motivi opposti: conoscevano già l'inglese o non conoscevano abbastanza l'italiano. Sono inoltre stati esclusi i bambini che per vari motivi non hanno potuto sostenere uno dei due test, d'ingresso o d'uscita.

Il campione di 36 bambini è stato equamente diviso tra maschi (n. 18) e femmine (n. 18).

Questo gruppo è stato, a sua volta, diviso in due sottogruppi: il gruppo *campione di lavoro* (9 maschi + 9 femmine) ed il *gruppo di controllo* (9 maschi + 9 femmine).

## **Divisione e fasi della ricerca**

### **Prima fase:**

Realizzazione della lista di parole (18) da proporre ai due gruppi per il test iniziale. Tale lista è stata concertata col docente d'inglese e comprendeva parole studiate nel primo semestre di scuola (vedi allegato n° 1).

Somministrazione del test iniziale ai due gruppi (tempo d'esecuzione 12 min).

### **Seconda fase:**

Realizzazione del protocollo di giochi psicomotori (3), da compiersi con il *campione di lavoro*. I giochi sono stati proposti negli ultimi 30 dei 60 minuti disponibili della lezione curricolare d'inglese (o altro), per tutte le lezioni una a settimana e, da marzo a giugno, con un totale di 14 sedute somministrate.

Il gruppo di controllo svolgeva le consuete attività didattiche.

Gli obiettivi psicomotori comuni ai tre giochi erano i seguenti:

- attivare e sperimentare nuovi schemi motori, posturali e dinamici;
- sviluppare le relative capacità senso-percettive e coordinative;
- apprendere abilità motorie.

Gli obiettivi cognitivi comuni ai tre giochi erano:

- favorire la percezione
- sviluppare i processi attentivi
- esercitare la selezione delle informazioni
- esercitare i processi di memorizzazione

## Gioco n° 1

- Gli obiettivi psicomotori comuni dei tre giochi erano i seguenti:
- attivare e sperimentare nuovi schemi motori, posturali e dinamici;
  - sviluppare le relative capacità senso-percettive e coordinative;
  - apprendere abilità motorie.



Figura 3.1 – Gioco n° 1

<b>La pesca</b>
<b>Obiettivo cognitivo</b>
Migliorare l'apprendimento dei termini delle parti del corpo in lingua inglese (o altra lingua scelta).
<b>Obiettivo psicomotorio:</b> coordinazione oculo-manuale, lateralizzazione, equilibrio dinamico, discriminazione visiva e uditiva, apprendimento di schemi motori statici, capacità di controllo del corpo nella sua globalità, capacità di adattamento senso-motorio e ideo-motorio.
<b>Materiale didattico</b>
Una <i>canna da pesca</i> per ogni bambino (formata da un bastoncino sottile in legno di circa 50 cm, un filo di canapa di 40 cm e una graffetta metallica legata all'estremità del filo);
Cinque parti del corpo disegnate e colorate su cartoncino e ritagliate (dimensioni tra i 10 e i 20 cm): <i>face</i> (viso), <i>foot</i> (piede), <i>finger</i> (dito), <i>hand</i> (mano) e <i>tummy</i> (pancia); sotto ogni sagoma è stata incollata una calamita;
Corpo umano in forma stilizzata riprodotto su due cartoncini (dimensioni 50x70 cm) di diverso colore, celeste (chiamato <i>boy</i> ) e bianco (chiamato <i>girl</i> ).
<b>Svolgimento del gioco</b>
– Ad ogni bambino è stata consegnata una <i>canna da pesca</i> . Sul pavimento sono state poste casualmente le immagini delle parti del corpo.
– A turno, ciascun membro del gruppo rispondeva alla domanda formulata in inglese dalla sperimentatrice per il riconoscimento della parola: "Where is the (parte del corpo)?"
Il bambino dimostrava di aver capito la parola dicendo il corrispondente nome in italiano, e <i>pescava</i> la parte del corpo grazie al contatto tra calamita e graffetta.
La parte del corpo <i>pescata</i> era appoggiata nella giusta posizione sul corpo umano stilizzato, <i>boy</i> o <i>girl</i> secondo i casi.

Tabella 1 – Gioco n° 1

Gli obiettivi cognitivi comuni ai tre giochi erano:

- favorire la percezione
- sviluppare i processi attentivi
- esercitare la selezione delle informazioni
- esercitare la memorizzazione

<b><i>Il gioco dei pacchi</i></b>
<b><i>Obiettivo cognitivo</i></b>
Favorire l'apprendimento dei nomi degli animali in lingua inglese.
<b><i>Obiettivo psicomotorio: equilibrio dinamico, destrezza fine, apprendimento di schemi motori dinamici, discriminazione visiva e tattile, coordinazione generale ed occhio manuale, controllo della postura, strutturazione dello schema corporeo.</i></b>
<b><i>Materiale didattico</i></b>
Sette scatole di cartone rivestite e numerate, di circa 20x30x15 cm;
Sette modellini di animali (acquistati in un negozio di giocattoli) in plastica: <i>dog</i> (cane), <i>cat</i> (gatto), <i>mouse</i> (topo), <i>elephant</i> (elefante), <i>butterfly</i> (farfalla), <i>bunny</i> (coniglio);
Cinque cerchi (50 cm di diametro);
Mani e piedi di gomma (circa 20 cm di lunghezza).
Svolgimento
- Sul pavimento è stato creato un percorso con i cerchi e le mani e i piedi di gomma che ogni elemento del gruppo deve superare saltellando e gattonando.
Alla fine di questo percorso sono stati posti i sette pacchi a formare un semicerchio.
Ogni bambino, dopo aver superato il percorso, doveva aprire un pacco numerato e pronunciare il nome dell'animale in inglese.

Tabella 2 – Gioco n° 2



Figura 3.2 Gioco n° 2

<b><i>I palloncini colorati</i></b>
<b><i>Obiettivo cognitivo:</i></b>
Rinforzare l'apprendimento dei colori in lingua inglese (o altra lingua scelta).
<b><i>Obiettivo psicomotorio: equilibrio dinamico, destrezza fine, apprendimento di schemi motori dinamici, discriminazione visiva e tattile, coordinazione generale ed oculo-manuale, controllo della postura.</i></b>
<b><i>Materiale</i></b>
Una scatola di cartone;
Sette palloncini di diverso colore: rosso, blu, rosa, giallo, verde, arancione, marrone, viola;
Cinque cerchi (50 cm di diametro);
Mani e piedi di gomma (circa 20 cm di lunghezza).
<b><i>Svolgimento</i></b>
-Dopo aver superato il percorso organizzato (cfr. gioco precedente), il bambino doveva tirar fuori a caso dalla scatola un palloncino colorato, pronunciarne il colore in lingua inglese e riporlo nella scatola.

Tabella 3 Gioco n° 3



Figura 3.3 – Gioco n° 3

**Terza fase:**

Realizzazione della lista di parole (18), da proporre sia al gruppo di lavoro che a quello di controllo per il test finale. Tale lista è stata concertata col docente d'inglese e comprendeva parole studiate nel secondo semestre di scuola (vedi allegato n°2).

Somministrazione del test finale ai due gruppi (tempo d'esecuzione 12 min).



## Risultati

### Test d'ingresso

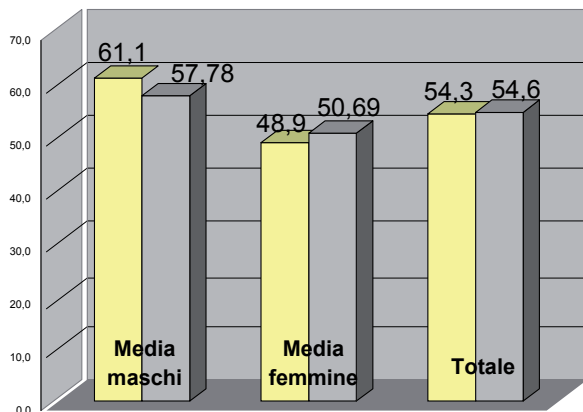


Figura 3.4 – Risultato del test di ingresso – valori percentuali

Gruppo	Media	Deviazione standard
Gold	54,3	19,7
Silver	54,6	25,6

Tabella 4- Risultati

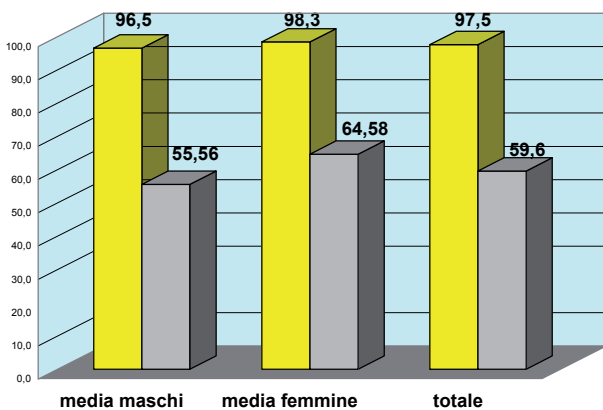


Figura 3.5- Risultato del test di ingresso – valori percentuali

Gruppo	Media	Deviazione standard
Gold	97,5	3,9
Silver	59,6	18,8

Tabella 5 – Risultati

## Confronto tra i gruppi

A prima vista i risultati del gruppo di lavoro sono nettamente migliori. Per avere una conferma statistica ed escludere che questi risultati siano soltanto delle variazioni casuali, sottoporremo questa ipotesi a un test statistico che ne verifichi la significatività. Non essendo possibile verificare gli assunti di normalità e omogeneità della varianza, necessari per l'applicazione di un test *t* di Student, abbiamo fatto ricorso al corrispettivo test non parametrico. In particolare useremo il test *U* di Mann e Whitney per due campioni indipendenti.

La nostra ipotesi nulla è che non ci sia una differenza statisticamente significativa tra i valori delle medie dei risultati dei due gruppi.

Questa ipotesi dovrà essere vera per il test d'ingresso: ovvero, presi due gruppi di bambini, dopo un uguale numero di lezioni di lingua inglese, con lo stesso insegnante e gli stessi metodi didattici, possiamo ipotizzare che non ci siano differenze statisticamente significative nel livello medio di conoscenza.

L'ipotesi dovrà invece essere falsa per il test d'uscita: ovvero, ripetendo la valutazione dei due gruppi, dopo che uno (il gruppo di controllo) ha continuato a fare lezione in maniera "tradizionale", e l'altro (il gruppo di lavoro) ha ricevuto un rinforzo tramite i giochi psicomotori, possiamo ipotizzare che le differenze siano presenti, o per usare una terminologia statistica, che l'ipotesi nulla sia falsa.

Calcolando il valore della *U* di Mann-Whitney per i valori del test iniziale dei due gruppi, otteniamo un risultato pari a 167. Il valore di *P* nel nostro caso è di 0,886744, superiore alla soglia classica di 0,05: possiamo affermare con una probabilità del 95% di essere nel vero, che la differenza tra i risultati dei due gruppi non è significativa al momento del test di ingresso.

$n_1$	$n_2$	U	P (due code)
18	18	167	0.886744*
normal approx $z = 0.158193$			0.874304*

Tabella 6 – Test  $U$  di Mann-Whitney all'ingresso

\*Questi valori sono approssimati.

I due campioni non sono significativamente differenti ( $P \geq 0.05$ , test a due code).

Passiamo adesso al test di valutazione finale. Questa volta dovremmo attenderci l'opposto, ovvero che il valore di  $U$  dei nostri gruppi sia inferiore al valore critico e che sia presente qualcosa di più di una differenza casuale.

Dalla tabella 7, relativa al test di uscita, vediamo che il valore di  $U$  è pari a 323, e che  $P$  è praticamente uguale a zero ( $4.40764 \times 10^{-10}$ ). Non siamo soltanto sotto la soglia classica dello 0,05: la probabilità di errore è molto inferiore anche a 0,001. L'ipotesi nulla deve essere rifiutata: al 99,9% possiamo affermare che le differenze tra le medie sono significative.

$n_1$	$n_2$	U	P (due code)
18	18	323	$4.40764 \times 10^{-10}$
normal approx $z = 5.09381$			$3.5093 \times 10^{-7*}$

Tabella 7 – Test  $U$  di Mann-Whitney all'uscita

\*Questi valori sono approssimati.

La differenza tra i due campioni è altamente significativa ( $P < 0.001$ , test a due code).

In conclusione possiamo affermare che i giochi psicomotori proposti sono stati un efficace rinforzo all'apprendimento. Il gruppo di lavoro ha ottenuto dei risultati migliori, come mostrato dalla figura 3.6.

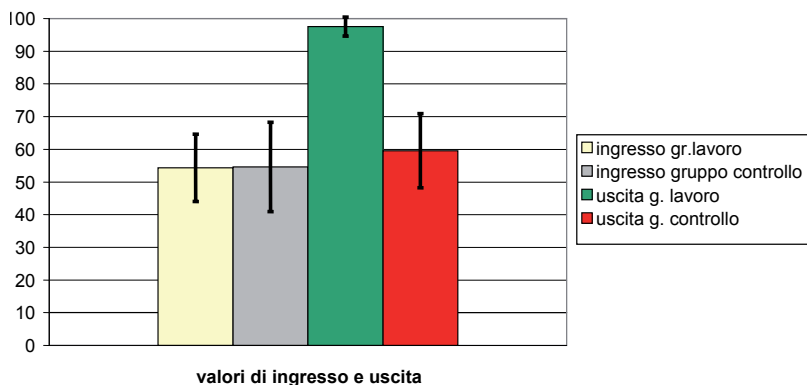


Figura 3.6- Confronto tra gruppo di lavoro e gruppo di controllo; con barre di errore pari a deviazione standard.

Inglese	Italiano
Hello	
name's	
bye bye	
yellow	
circle	
big	
triangle	
red	
six	
funpark	
green	
ten	
colours	
squared	
train	
merry Christmas	
happy Easter	
white	

Tabella 8 – Allegato AA

<b>Inglese</b>	<b>Italiano</b>
Bunny	
violet	
hand	
dog	
tummy	
mouse	
orange	
foot	
butterfly	
finger	
cat	
pink	
elephant	
brown	
face	
chicken	
black	
ballon	

*Tabella 9 – Allegato BB*

## **Piano di lavoro annuale valido per la scuola elementare**

Nell'ambito dell'anno scolastico '98-'99 il lavoro che si intenderà proporre sarà il seguente.

Per il **1° e 2°** ciclo si lavorerà a carico naturale, attraverso esercizi-gioco di conoscenza del proprio corpo, di orientamento nello spazio e nel tempo, educando e sviluppando gli schemi motori di base, partendo dal sistema senso-motorio e delle capacità senso-percettive.

Verranno anche promosse quelle situazioni che possano generare curiosità, interesse, motivazione (test e giochi).

Sarà inoltre proposto con grande attenzione il lavoro sulla lateralizzazione, sull'educazione delle capacità motorie in generale (in special modo quelle coordinative).

Per il **3°, 4° e 5°** ciclo si sottolineerà maggiormente il lavoro sul controllo del corpo, sulla strutturazione spazio-temporale; sarà richiesta agli allievi una maggiore coordinazione, un uso più sensibile delle capacità condizionali e sarà inoltre loro richiesta una collaborazione più consistente con i compagni e con l'educatore (accettare determinate regole in più, e riconoscere ed accettare la figura dei compagni).

<b>SCHEDA INDIVIDUALE DI VALUTAZIONE MOTORIA</b>				
Anno:.....				
Scuola:.....				
Cognome e Nome .....classe .....				
M - F Data di Nascita..... Luogo .....				
Praticante: ..... Non praticante .....				
Note: ..... ..... .....				
Data	1 Ril:	2 Ril:	3 Ril:	4 Ril:
<b>PESO</b>				
<b>ALTEZZA</b>				
<i>PIEDE</i>				
<b>MOBILITÀ</b> (SCAPOLO-OMERALE)				
<b>TORACE</b>				
<b>BMI</b> (INDICE MASSA CORPOREA)				
<b>APERTURA BRACCIA</b>				

*Tabella 3.10* – Scheda individuale di valutazione motoria

In questa fase si richiederà un vero e proprio “salto di qualità” ai ragazzi con verifiche varie come test valutativi, e si proporranno alcuni sport di squadra codificati, ove possibile (pallacanestro, pallavolo, etc.), naturalmente con principi strettamente ludici, limitando dove necessario eccessivi e quindi pericolosi slanci agonistici, peraltro spesso naturalmente presenti in parecchi ragazzi.

SCHEDA RIASSUNTIVA INDIVIDUALE DI VALUTAZIONE ANTROPOMETRICA (Quinquennale 2004-2009)										
SCUOLA:										
COGNOME E NOME.....										M F <input type="checkbox"/>
DATA DI NASCITA.....				LUOGO.....						
Note:										
.....										
.....										
.....										
CLASSE	1 <sup>a</sup>		2 <sup>a</sup>		3 <sup>a</sup>		4 <sup>a</sup>		5 <sup>a</sup>	
<i>Rilevazioni</i>	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
Data										
Peso										
Altezza										
Piede										
BMI										
Ap. Braccia										
Torace										

Tabella 3.11 – Scheda riassuntiva individuale di valutazione antropometrica

In questo periodo quindi gli esercizi di percezione del proprio corpo, di lateralità, di coordinazione, di equilibrio, di strutturazione spazio-temporale, di educazione respiratoria etc., diventeranno gradualmente più complessi realizzando così potenziamenti organici e muscolari, perfezionando anche le varie capacità personali e stimolando la creatività.

Le possibilità concrete di miglioramento fisico (18-20%) si possono realizzare solo in età precoci. Il periodo più importante è fra i 6 e i 13 anni, in seguito potranno essere realizzati modesti progressi solo con sforzi rilevanti (V.P. Filin).

### Protocollo proposte didattiche

<b>Mano dominante</b>		Dx1	Sn1	Dx2	Sn2
1	Lanciare una palla da tennis				
2	Raccogliere piccoli oggetti da terra				
3	Imitare l'azione del lavarsi i denti				
<b>Piede dominante</b>					
1	Salire sopra un gradino				
2	Calciare una palla				
3	Saltelli su di un piede solo				
<b>Occhio dominante</b>					
1	Guardare attraverso un foro su di un foglio di carta				
2	Far finta di scattare una foto (chiudendo un occhio)				
3	Far finta di guardare nel buco di una serratura				

Tabella 3.12 – Prove di lateralità

<b>Compito</b>		si	no
1	Mantenere la posizione eretta sul piede dominante (p.d.) per 8 secondi (ad occhi aperti e chiusi).		
2	Mantenere la posizione eretta sul p. d. ad occhi chiusi per 5 secondi.		
3	Mantenere la postura in andatura normale entro una banda larga 10 cm. posta (disegnata) su un tappetone da salto in alto.		

Tabella 3.13 – Equilibrio



Compito		tempo	errori
1	Partendo da posizione seduta, assumere la posizione eretta nel più breve tempo possibile, con tecnica discrezionale		
2	Corsa alternata a balzi su un piede, a dx e sn di una riga disegnata a terra lunga 5 metri.		
3	Lancio di un pallone da pallavolo contro un muro con ripresa con due mani al volo (distanza 3 metri, tre prove)		

Tabella 3.14 – Coordinazione grosso-motoria

**Note:** Per la prova n.1 far partire il cronometro e l'allievo al battito di mani del rilevatore.

Per la prova n.2 è da considerarsi errore ogniqualvolta l'allievo tocca la riga, due tocchi uguale due errori.

Per la prova n.3 disegnare una riga sul pavimento che delinea la distanza dei 3 metri, in modo che l'allievo abbia un riferimento da non superare. La palla può essere lanciata con tecnica discrezionale dall'allievo e ripresa con tutte e due le mani.

Scuola	Maschi	Femmine	Totale
SMS "G.Garibaldi" di Enna	50	35	85
SMS "G.Pascoli" di Enna	37	31	68
Totale	87	66	153

Tabella 3.15– Coordinazione fine -motoria

**Note:** Per la prova n.1 gli allievi sono seduti a terra indifferentemente a gambe incrociate o seduti sulle ginocchia e con una sola mano; debbono individualmente raccogliere 7 oggetti di diverse e ridotte dimensioni (stuzzicadenti, caramelle, monete, gessi etc.), posti in uno spazio a portata di mano dei bambini, e riporli in un contenitore di dimensioni ridotte (circa 5□5□5).

Per la prova n.2 gli allievi raccolgono le palline da ping-pong poste davanti a loro sparse e le debbono riporre in una scatola (del formato tipo di una per le scarpe).

Per la prova n. 3 gli allievi in fila, camminano (o in due o tre file, in funzione del numero e degli attrezzi a disposizione) ed individualmente prendono simultaneamente la prima coppia di palline da tennis (4 coppie di palline in totale), disposte di fronte a loro ed in linea, e le scambiano di posto riposizionandole in altrettanti bicchieri di plastica, e quindi facendo attenzione a non farli cadere per non perdere tempo.

### **Note generali**

È consigliabile eseguire le rilevazioni (2 o 3 in un anno scolastico) a distanza di tre mesi tra loro, per una più attendibile verifica degli eventuali cambiamenti grazie al lavoro proposto.

## **Biennio Scuola Primaria – Anno Scolastico 2005/06**

### **Programma didattico tipo**

#### **OBIETTIVI**

1. Miglioramento dei prerequisiti strutturali e funzionali e costruzione della Cap. Motorie
2. Ampliamento delle esperienze volte allo sviluppo psico-sociale e affettivo
3. Impostazione di abilità specifiche (avviamento alla pratica sportiva)
4. Realizzazione di una giornata dello Sport con partecipazione di tutti gli alunni

#### **METODOLOGIA**

Ogni proposta motoria deve tenere presenti:

- Contenuti (sviluppano gli schemi motori di base, le capacità senso-percettive e coordin.)
- Mezzi (considerano gli stimoli, la varietà, la qualità, l'intensità e la durata)
- Metodi (polivalente e/o specifico: per lo sviluppo delle tre aree della personalità – affettiva, cognitiva, sociale – o diretto a sviluppare una specifica capacità motoria)

### **Novembre (4 settimane) + Dicembre (3 sett.)**

Presentazione del lavoro e raccolta dati:

- Antropometrici
- Capacità motorie

### **Gennaio (3 sett.)**

## **Schemi Motori di Base del correre e camminare e Schemi posturali del flettere ed estendere Coordinazione dinamica generale**

### **1° incontro**

**Avvio:** Alternare le proposte da p. 25 (Esercizi dal n.1 al n.9) con quelle da p.15 (Es. n. 1- 4-6-13-14)

**N.B.** anche utilizzando musiche da sospendere nel momento della fermata o segnali sonori;

**Fase centrale:** al suolo (da p. 15, Es. n.2-3-5-8-9-10-11)

**N.B.** come stimolo utilizzare anche l'esecuzione per coppie (lavoro di opposizione e resistenza, o a specchio, o a contrasto) oppure inserire delle battute di mani anche a terra a seconda della possibilità.

**Gioco:** lasciare liberi gli allievi di riproporre ciò che hanno imparato o di inventare cose nuove sugli stessi temi

### **2° incontro**

**Avvio:** alle pp. 27-28, proposte operative fig. 58-59 e p. 26 dal n. 14 al 17 – sempre alternati e con uso di musiche o segnali sonori nei cambi;

**Fase centrale:** pp.18-19 Es. dal n.1 al 10 anche in combinazione tra loro

**Gioco:** Esercitazioni in forma di gioco p. 58, Staffetta fig. 1 o 2

### **3° incontro**

**A:** p. 26 Es. dal n. 18 al 23

**F.C.:** alla spalliera o alla parete, pp. 16-17 Es. n. 7-12 e p. 34 Es. n.5

**G.:** p. 58 gioco fig. 4

## **Riferimenti bibliografici**

- American Alliance for Health, Physical Education, Recreation and Dance (1980). *Health related physical fitness test manual*, Reston, VA.
- Baldacci, M., Dozza, L., Falsetti, F., Frabboni, F., Guerra, L., (1995). *Giocare a scuola*. Bari: Mario Adda Editore.
- Baldacci, M., (2004). *I modelli della didattica*. Roma: Carocci.
- Baldacci, M., (2003). *Il problematicismo*. Lecce: Micella.
- Baldacci, M., (2001). *Metodologia della ricerca pedagogica*, Milano: Mondadori.
- Baumgartner, T.A., & Jackson, A.S. (1982). *Measurement for evaluation in physical education*, Dubuque, IA.
- Benjafiel, J.G., (1999). *Psicologia dei processi cognitivi*. Bologna: Il Mulino.
- Bertin, G. M., (1975). *Educazione alla socialità e processo di formazione*. Roma: Armando.
- Bondioli, A., (1996). *Gioco e educazione*. Milano: Franco Angeli.
- Bruner, J. S., (1997). *Alla ricerca della mente*. Roma: Armando.
- Bruner, J. S., (1994). *Il significato dell'educazione* (1968), Roma: Armando.
- Bruner, J. S., (1997). *La cultura dell'educazione* (1996). Milano: Feltrinelli.
- Bruner, J. S., (1986). *La mente a più dimensioni*. Roma-Bari: Laterza.
- Clarke, H.H., & Clarke, D. (1987). *Application of measurement to physical education*. Englewood Cliffs, NJ.
- Dewey, J., (1967). *Esperienza e educazione*. Firenze: La Nuova Italia.
- Dewey, J., (1954). *Il mio credo pedagogico. Antologia di scritti sull'educazione* (1897). Firenze: La Nuova Italia.
- Gamelli, I., (2001). *Pedagogia del corpo*. Roma: Meltemi.
- Gardner, H., (1997). *Formae mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza*. Milano: Feltrinelli.
- Harrow, A.J., (1984). *Tassonomia degli obiettivi educativi*. Teramo: Giunti e Lisciani.
- Huizinga, J., (1973). *Homo ludens*. Torino: Einaudi.
- Nobile, A., (1994). *Gioco e infanzia*. Brescia: La Scuola.
- Novak, J., (2001). *L'apprendimento significativo*. Trento: Erickson.
- Olson, D.R., (1985). *Linguaggi, media e processi educativi* (1974). Torino: Loescher.

- Parlebas, P., Arnaud P., Broyer G. (1989). (a cura di), *Corpo e movimento*. Roma: Borla.
- Parlebas, P., (1997). *Giochi e sport. Corpo, comunicazione e creatività ludica*. Torino: Il capitello.
- Safrit, M.J. (1990). *Introduction to measurement in physical education and exercise science*. St. Louis.
- Vygotskij, L.S., (1990). *Immaginazione e creatività nell'età infantile* (1972). Roma: Editori Riuniti.
- Vygotskij, L.S., (1990). *Pensiero e linguaggio* (1934). Roma-Bari: Laterza.
- Winnicott, D.W., (1995). *Gioco e realtà*. Roma: Armando.