

# DiGiES

Dipartimento Giurisprudenza Economia e Scienze Umane

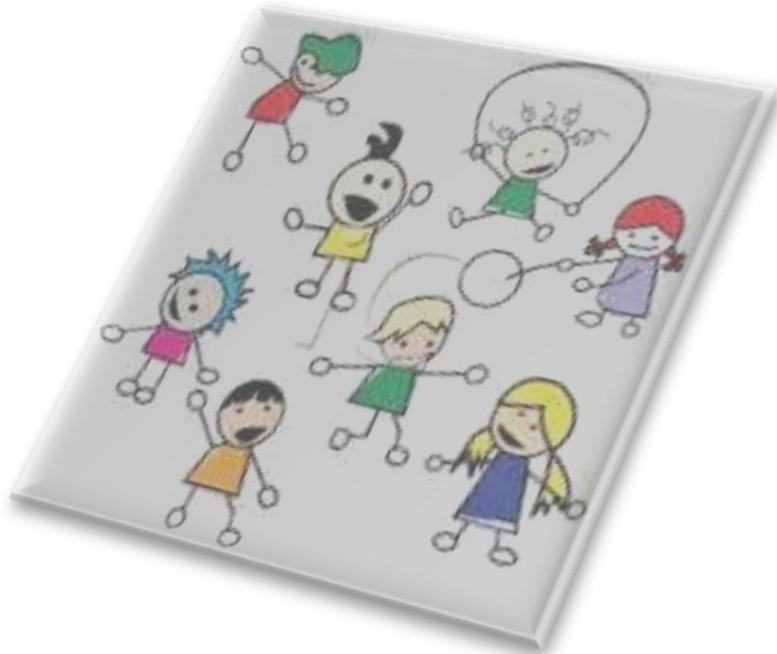
**Corso di Laurea Magistrale in SCIENZE DELLA FORMAZIONE PRIMARIA**

**METODI E DIDATTICHE DELLE ATTIVITA' MOTORIE E SPORTIVE**



**Teorie dell'apprendimento ed attività motorie e sportive.**

**8 APRILE 2024**



*Prof. Antonino De Giorgio*

## IL MITO DI SISIFO



Gli dei avevano condannato Sisifo  
a far rotolare senza posa  
un macigno sino alla cima di una  
montagna  
dalla quale la pietra ricadeva  
per azione del suo stesso peso.  
Essi avevano pensato, con una certa  
ragione,  
che non esiste punizione  
più terribile del lavoro inutile  
e senza speranza.

*(A. Camus)*

«Insegnare è più difficile che imparare, lo si sa bene, ma non ci si pensa spesso. Perché insegnare è più difficile che imparare? Perché chi insegna deve possedere una quantità maggiore di conoscenza, che deve in ogni momento avere a disposizione. Insegnare è quindi più difficile che imparare, poiché insegnare significa far imparare. Chi propriamente insegna non fa imparare null'altro che questo imparare.

(Martin Heidegger)



# MOTIVAZIONE

- Con il termine motivazione si indica in psicologia l'agente fisiologico, emotivo, cognitivo e sociale che organizza il comportamento individuale verso uno scopo.
- (Corpo, prestazione, movimento - IEI)



# Quindi...per avere bambine e bambini autonomi e competenti

**Occorre**



**insegnare**



**Educare**  
**Formare**  
**Istruire**

**il bambino**  
**la persona**  
**l'allievo**

**a partecipare**  
**a essere**  
**a fare**

**io partecipo**



**io sono**



**io faccio**



## Da dove partiamo... EPISTEMOLOGIA GENETICA



- *PIAGET: Teoria della Conoscenza*



Pensiero operatorio concreto:  
si sviluppa a partire dai 5/6 anni fino ai 12.

Punti forti:

REVERSIBILITA'

IRREVERSIBILITA'

DIMINUZIONE DELL'EGOCENTRISMO.....

# EPISTEMOLOGIA GENETICA

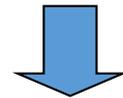
- *PIAGET: Teoria della Conoscenza*



**ASSIMILAZIONE**



**ACCOMODAMENTO**



**RIEQUILIBRIO**

# PENSIERO OPERATORIO CONCRETO

- REVERSIBILITA'
- IRREVERSIBILITA'
- CONSERVAZIONE DELLA QUANTITA'
- DIMINUIZIONE DELL'EGOCENTRISMO
- (Piaget)



**Nel nostro approccio all'attività motoria, ricordiamo  
che...**

**«Conoscere è un processo e non un prodotto»**

(J. Bruner)





APPRENDIMENTO

Circuito di  
interazione  
educativa

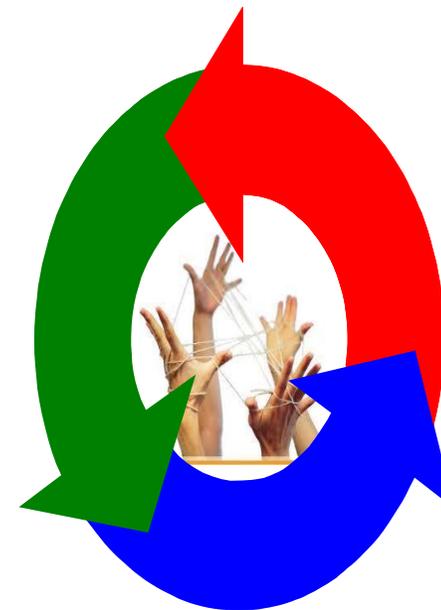


MOTIVAZIONE

COMPETENZE

# APPRENDIMENTO

- Modificazione continua delle proprie competenze in base all'esperienza acquisita



**L'apprendimento significativo passa anche attraverso il viso e gli sguardi dei nostri allievi.**

**Bruner:** Rapporto fra contesto e percezione. Le fasi della percezione non riferibili all'età, ma ai contesti ed alle esperienze.

**Vygotskij:** Gioco come mediatore di apprendimenti.

**Rogers:** Regia educativa.  
Facilitatore di apprendimenti

**Quindi un buon insegnante deve sempre tener conto della natura di chi conosce.**



**Qualche riferimento alle teorie psicopedagogiche....**

# LE TEORIE SCIENTIFICHE DI RIFERIMENTO



## Modello neocompartmentista

(Pavlov, Skinner, Watson) educazione fisica.....



Apprendimento stimolo-risposta

Apprendimento come addestramento

Passività del soggetto che apprende

Apprendimento per piccoli passi: istruzione programmata.

Rinforzo immediato della performance positiva

Concezione negativa dell'errore

**Programmazione per obiettivi**

# LE TEORIE SCIENTIFICHE DI RIFERIMENTO



Modello Neocognitivista  
(Piaget, Bruner, Gardner)  
fondamento dei «Programmi del 1985-Scuola Primaria».



Apprendimento: relazione tra le strutture psicologiche del bambino e le strutture epistemologiche del giocosport.

Ruolo centrale della motivazione.

Lettura della realtà attraverso le mappe mentali.

Plasticità della mente e organizzazione disciplinare.

Pluralità di stili cognitivi e intelligenze multiple.

**Programmazione per concetti.**

# LE TEORIE SCIENTIFICHE DI RIFERIMENTO



Modello costruttivista (Dewey, Vygotsky, Rogers, Brown, Campione, Bandura) l'evoluzione data dalle «Indicazioni per il Curricolo».

Apprendimento come processo condiviso (cooperative learning) e situato.

Apprendimento come processo euristico: centralità dell'esperienza e dell'indagine sui problemi.



Conoscenza come processo di negoziazione e costruzione di significati.

Relativismo e rifiuto di atteggiamenti dogmatici o oggettivisti.

Allievo visto come "attore" del proprio apprendimento (autoapprendimento)

**Programmazione per problemi (ricerca-azione).**

**Ma c'è di più:**

**Secondo il costruttivismo l'apprendimento non è considerato solo come un'attività personale, ma come il risultato di una dimensione collettiva d'interpretazione della realtà.**

**Secondo il costruttivismo, l'apprendimento è un fatto sociale.  
(Cfr. David Jonassen, University of Missouri).**



## Quale modello per le nostre attività d'insegnamento?

*L'idea di base che guida i nostri interventi è quella di una costruzione attiva delle conoscenze da parte del bambino. Traguardo di competenza sarà lo sviluppo delle abilità cognitive ed emotive, cioè la capacità di costruire autonomamente e continuamente il proprio sapere e il proprio essere, in modo che ciascun bambino sappia adattarsi a molteplici situazioni nuove e complesse.*



# Ricordiamo che dai 5 agli 11 anni si passa:

- dal concetto di tempo come organizzazione di esperienze personali, a quello di tempo inteso in senso storico;
- **dallo spazio percepito a quello vissuto per arrivare allo spazio mentale...anche attraverso il gioco!**



# Socializzazione e sviluppo tra 5 e 11 anni

- struttura gerarchica familiare
- attribuzione della leadership
- appartenenza al gruppo
- imitazione
- collaborazione
- competizione
- sviluppo dell'identità'



## Il valore del gioco nei processi di apprendimento.



Incominciamo da lontano....

Nella sua opera «Fedro», Platone ci parla del gioco e della sua importanza. Per il filosofo, infatti, il gioco non è solamente l'attività frivola e fine a se stessa dei più giovani, bensì può ricoprire il ruolo di attività propedeutica ed educativa tanto per bambini quanto per adulti. In questo senso, il gioco si colloca ai confini fra il serio e il ludico e fra l'intelligenza e la leggerezza, rivelandosi utile sia per sviluppare e curare il fisico, sia per socializzare, sia per imparare il rispetto delle regole. (370 a.C.)

Definire il gioco è difficile, perché include molte categorie comportamentali e può avere diversi significati funzionali. Su una cosa però ormai gli studiosi concordano unanimi: il **comportamento di gioco** è uno dei principali indicatori di emozioni positive, e quindi di benessere. Inoltre, il gioco ha effetti benefici, immediati e a lungo termine, su chi lo pratica; la sua manifestazione, quindi, non solo riflette le condizioni di benessere di un individuo, ma contribuisce anche a migliorarle. Il gioco è presente negli umani ed è facile da riconoscere. **Tutte le bambine ed i bambini giocano** quando sono rilassati e nell'ambiente non rilevano minacce, e giocando si sentono gratificati. (Cfr. F. Pirrone, Kodami).

**«Giocare affina la forma fisica e le capacità cognitive e permette di sviluppare le abilità necessarie a sopravvivere e a riprodursi.» (Cfr. C. O' Connell, Le Scienze)**



**Il gioco è fonte di benessere e mezzo di evoluzione fisica e comportamentale.**

***“Il bimbo che non gioca non è un bambino, ma l’adulto che non gioca ha perso per sempre il bambino che era dentro di sé e che gli mancherà molto” (Pablo Neruda)***



### **Che cos'è il gioco?**

**Il gioco è uno strumento fondamentale per la crescita e lo sviluppo del bambino.**

**Senza il gioco, infatti, non vi è crescita psicologica nelle sue diverse aree: cognitiva, linguistica, emotiva, sociale e motoria.**

### ***Tramite il gioco i bambini:***

- Sviluppano abilità di risoluzione dei problemi e capacità decisionali**
- Imparano attraverso l'esperienza**
- Esplorano il mondo esterno**
- Creano e rispettano le regole**



Il gioco per il bambino è un momento ed uno spazio in cui può esprimersi liberamente e contemporaneamente ritrovare Sé stesso.

È quell'esperienza particolare in cui il mondo interno si incontra con il mondo esterno ed è per questo che il "giocare" può essere considerato come il mezzo principale di conoscenza, di crescita e di sviluppo del bambino.

## Alcuni degli elementi di cui si compone il gioco:

**Piacevolezza**, porta con sé effetti positivi sull'emotività;

**Spontaneità**, determina la volontà con cui il bambino intraprende un'azione ludica;

**Stacco**, in quanto può rappresentare un'evasione dalla realtà;

**Tranquillità**, quando il bambino avverte l'inesistenza di ulteriori azioni di primaria importanza;

**Regolamentazione**, poiché ogni gioco contiene regole;

**Libertà**, intesa come libera espressione delle modalità ludiche;

**Incertezza**, insita nell'imprevedibilità dei risultati.





Il gioco è strettamente connesso all'**apprendimento** del bambino e a una sua crescita sana.

L'importanza del gioco è tale che anche la **Convenzione Onu sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza** riconosce, con l'**articolo 31**, il diritto del fanciullo non solo al riposo e al tempo libero, ma anche al gioco e alle attività ricreative.

***Il gioco ha una funzione catartica perché permette di liberarsi da ciò che crea paura e consente di controllare la realtà esterna.***

## Ricordiamo brevemente alcune teorie pedagogiche riferite al gioco.

**Friedrich Fröbel** considerava **il gioco** un **fattore determinante nello sviluppo del bambino**. Nella sua attività pedagogica, egli considerava il gioco non come una forma di svago o divertimento, ma lo strumento attraverso il quale **il bambino imparava a mettersi in relazione con gli altri individui e con la realtà esterna**.

L'evoluzionista **Herbert Spencer** affermò che **il gioco ricopriva la funzione di consumare** quelle **energie** che un essere evoluto come l'uomo non bruciava più nella lotta per la sopravvivenza. Il gioco è dunque funzionale a rispondere a un eccesso di energia, un **surplus energetico**, che deve essere scaricato in modo istintivo.

Per **Karl Gross** con il gioco, bisogno considerato innato, il bambino acquisisce abilità e schemi mentali man mano più complessi che risultano indispensabili per condurre una vita autonoma. Il gioco permette inoltre di far sviluppare la personalità, in particolare nelle sue dimensioni istintuali



**Sigmund Freud** ha studiato in particolare la connessione tra gioco e psiche del bambino.

Il gioco permette di liberare le emozioni e al tempo stesso controllarle. Freud ha inoltre notato come i bambini tendano a inventare giochi che presuppongono l'identificazione in ciò che si ama o in ciò che si teme. In entrambi i casi, il bambino può esplorare una realtà emotiva, conoscerla meglio e imparare a dominarla.

Lo storico e linguista **Johan Huizinga** ha considerato **il gioco come il fondamento della cultura e della vita umana organizzata in società**. Nel suo testo *Homo ludens*, apparso nel 1938, evidenzia come il gioco sia tra le testimonianze più genuine della creatività.

Il pedagogista **Jean Piaget** attribuisce al **gioco** un ruolo rilevante principalmente per ciò che concerne **lo sviluppo cognitivo del bambino**. La teoria dello sviluppo sostenuta da questo pedagogista è stadiale: il bambino matura superando una serie di tappe. Allo stesso modo, il giocare muta nella sua forma con il crescere del fanciullo.



**Lev Vygotskij** è tra i pedagogisti che maggiormente insistono sul **ruolo determinante del gioco nello sviluppo del fanciullo** non solo dal punto di vista **cognitivo**, ma anche **emotivo e sociale**. Il **gioco** è di primaria importanza anche perché è alla base della zona di **sviluppo prossimale**, teoria fondamentale nel pensiero di Vygotskij e con cui si intende quello sviluppo che può avvenire grazie all'intervento di altri e che colma la distanza tra lo sviluppo proprio del bambino e il suo sviluppo potenziale.

Il pediatra e psicoanalista **Donald Winnicott** ha studiato lo sviluppo del bambino e le diverse fasi che lo contraddistinguono a partire dal grado di dipendenza del bambino dalla figura di accudimento. Egli ha sottolineato come **il gioco permetta al bambino di prendere consapevolezza di se stesso e, attraverso la creatività, di imparare a conoscersi.**

***Il bambino, inoltre, per mezzo del gioco, può apprendere da chi ha più competenze e ampliare così il proprio bagaglio di conoscenze e abilità. Tramite il gioco, il bambino può rispondere ai propri bisogni e attribuire nuovi significati a ciò che lo circonda.***



Per **Maria Montessori** è fondamentale permettere al bambino di muoversi, giocare ed imparare in un ambiente adeguato, sereno e adatto alla sua età e ai suoi bisogni.



In una recente intervista (RAI Scuola Aprile/2022) la psicologa Anna Oliverio Ferraris ha affermato che:

«La cultura nasce in forma ludica (come ha scritto lo storico Johan Huizinga), dunque il gioco non è solo un'attività per bambini, seppure fondamentale per un sano sviluppo psichico, il gioco è al centro della cultura, perché è attraverso la simulazione, la finzione, il prefigurare situazioni che si costruisce umanità.»

# perché il gioco...

- ... e' una
- attivita' che
- richiede la
- partecipazione
- globale di
- tutto l'individuo



**Giocare è eminentemente conoscere  
(L. Volpicelli)**

# GIOCO



forma privilegiata  
attraverso la quale  
l'esperienza motoria  
si esprime



svolge funzioni di:  
**Stimolazione del pensiero**

**Costruzione e regolazione di  
ruoli sociali**



**Organizzazione delle informazioni  
da cui nascono rappresentazioni  
originali**



# DAL GIOCO AL GIOCOSPORT

- gioco di esplorazione  
(piacere funzionale)
- gioco simbolico  
(capacità rappresentativa)
  - gioco di regole  
(proporre e non imporre)
- giocosport  
(verifica del proprio valore nel confronto motorio)



# Classi ad abilità miste

- In una visione sistemica il gruppo classe viene considerato nella sua interezza ed inteso non come semplice somma di individui, bensì come rete di relazioni e connessioni reciproche. In tale ottica l'insegnante vede i propri allievi come facenti parte di una comunità, in cui possono aiutarsi ad imparare insieme. Il docente può considerare anche gli aspetti socio-affettivi e relazionali che intercorrono tra i vari componenti della classe, nonché la ricchezza derivante dalle diverse intelligenze e potenzialità. (costruttivismo sociale)



NEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO :  
L' INSEGNANTE ATTUA UNA REGIA  
EDUCATIVA;  
PREDISPONE L'AMBIENTE E GLI  
STRUMENTI;  
PROGRAMMA LA SCELTA DELLE  
ATTIVITA' IN BASE ALLA  
COMPLESSITA' DELLE REGOLE;  
CONDUCE LE ATTIVITA' PER  
COINVOLGERE GLI ALLIEVI;  
CONTROLLA LA PERTINENZA DEGLI  
STIMOLI;  
SUGGERISCE MODELLI E SOLUZIONI;  
LEGITTIMA MODIFICHE E  
VARIAZIONI DI REGOLE;  
VALUTA I RISULTATI.

(C. ROGERS)



# Prerequisiti riferiti al gioco

I prerequisiti dell'apprendimento e della pratica del gioco sono costituiti dallo sviluppo delle funzioni biologiche, cognitive, psicologiche e sociali.



# Concludendo **GIOCARE PER...**

**CONOSCERE**



**FUNZIONI  
COGNITIVE**

**AGIRE**



**FUNZIONI  
MOTORIE**

**COMUNICARE**



**FUNZIONI  
ESPRESSIVE**

**SOCIALIZZARE**

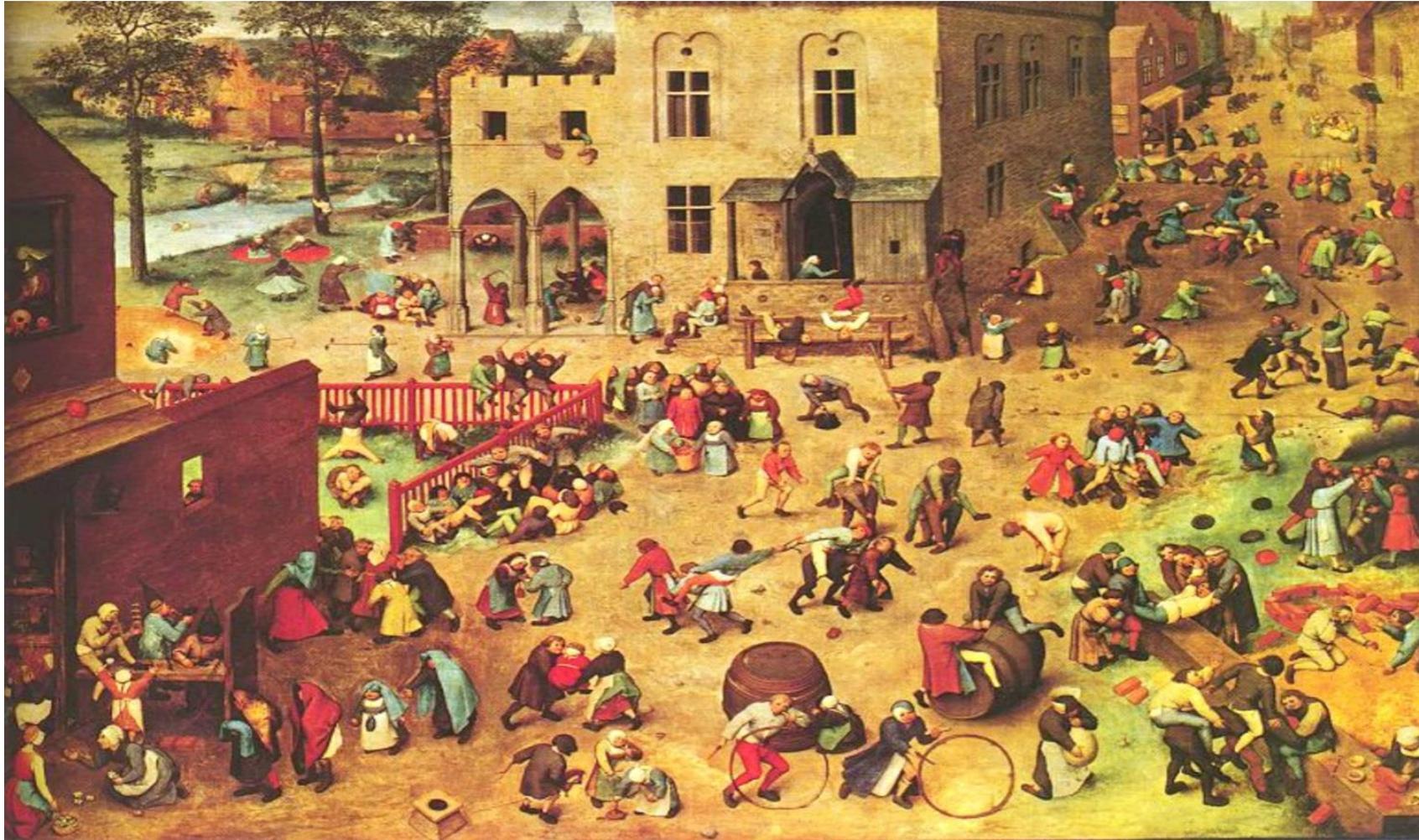


**FUNZIONI EMOTIVE  
E SOCIALI**



**“Amare e apprendere sono verbi che non hanno la forma imperativa...!”**

(D. Pennac, modificato)



*(Pieter Bruegel il Vecchio: «Giochi di bambini» 1560)*

*Grazie per l'attenzione.  
Prof. Antonino De Giogio.*