



**ALL TOGETHER
WE CAN SPIKE!**

LE PROPOSTE DIDATTICHE NELLA FASCIA D'ETÀ 5-12 ANNI

LA COSTRUZIONE DELL'AUTONOMIA



DALLA MOTRICITÀ AI CONTENUTI DEL GIOCO

La fascia d'età dei 5-6 anni (*impulsività*)

- Precisione nei **gesti semplici** e segmentari
 - Input che stimola: «*chi riesce a farlo?*»
- Controllo dell'**equilibrio** statico ma non sempre di quello dinamico
- Gestione del **salto a due piedi**
- Capacità di **lanciare ed afferrare** una palla

N.B.: gli eventi sono relazionati alla **propria percettività** che dipende molto dalla **visione** (*sotto – sopra / di qua e di là / vicino – lontano*)



DALLA MOTRICITÀ AI CONTENUTI DEL GIOCO

La fascia d'età dei **7-8 anni (controllo)**

- Gestione dell'**accelerazione** e della **decelerazione** (...e arresto)
 - Input che stimola: «*chi arriva prima?*»
- Miglioramento del controllo dell'**equilibrio dinamico**
- Gestione della **lateralità**
- Accettazione delle **regole**
 - Ancora manca lo spirito di collaborazione

N.B.: **una regola** alla volta e tempo per sviluppare il **pensiero tattico** da essa determinato

DALLA MOTRICITÀ AI CONTENUTI DEL GIOCO

La fascia d'età dei **9-10 anni** (*apprendimento*)

- **Combinazione** di movimenti
 - Staffette e percorsi sotto forma di sfida
- Consolidamento dei **processi imitativi**
- Capacità di controllare **varie modalità di salto**
- Maschi e femmine **differenziano il comportamento** ma non le prestazioni motorie

N.B.: si genera il **desiderio di riprodurre i movimenti** che identificano i propri idoli, purché riconducibili al gioco



DALLA MOTRICITÀ AI CONTENUTI DEL GIOCO

La fascia d'età dei **11-12 anni** (*differenziazione di genere*)

- Comincia l'accelerazione della **crescita staturale**
- Approccio ad un periodo in cui la **coordinazione motoria** appare condizionata dalla crescita
- Controllo dell'**equilibrio in volo**
- Tendenza ad **affaticabilità** significativa
- Maschi e femmine possono cominciare a **differenziare le prestazioni** motorie

N.B.: divertirsi significa «*riuscire a fare le cose*» per cui bisogna aiutare questo processo



I PRINCIPI CHE GENERANO L'AUTONOMIA

- Il rispetto del grado di sviluppo della **motricità del giovane**
 - Dal **movimento segmentario** al **movimento combinato e complesso**
- La **percezione** del proprio movimento e della situazione
 - Dalle **sensazioni endogene** all'autovalutazione delle proprie **prestazioni motorie**
- La **sicurezza esecutiva** percepita dal bambino e la sua audacia
 - Dall'**impulsività** al **controllo finalizzato** del movimento

I PRINCIPI CHE GENERANO L'AUTONOMIA

- La possibilità di **inventare e sperimentare** movimenti finalizzati
 - Dall'imitazione al bisogno di **acquisizione di competenze** specifiche
- Il **divertimento condiviso** e la **collaborazione organizzata** verso un obiettivo
 - Dal **gioco spontaneo** alla possibilità di **giocare con i propri amici**

IL RISPETTO DEL GRADO DI SVILUPPO DELLA MOTRICITÀ DEL GIOVANE

Mettere in *difficoltà esecutiva* la motricità del bambino significa limitarne l'*espressività* e la *rapidità*

- *Il movimento è spontaneo* e libero se lo scopo è *enfaticizzare l'espressività* e la rapidità
- *Sfruttare l'impulsività* senza chiedere collaborazione
- Durata della proposta *in base al comportamento* dei bambini

IL RISPETTO DEL GRADO DI SVILUPPO DELLA MOTRICITÀ DEL GIOVANE

Mettere in **difficoltà esecutiva** la motricità del bambino consente di **consolidare abilità** motorie

- **Ripetizione** della situazione del gioco e del movimento per **costruire un'abilità** motoria
- Contrastare l'impulsività attraverso una **richiesta progressiva di controllo**
- Durata della proposta **circoscritta e contenuta**

LA PERCEZIONE DEL MOVIMENTO E DELLA SITUAZIONE

Il **controllo** della situazione facilita la **gestione della palla** o dell'attrezzo

- La **situazione semplice** consente maggiore **focus sulla palla e sull'obiettivo del gioco**
- La proposta conduce verso una **progressiva organizzazione delle competenze** individuali
- Durata della proposta **legata al divertimento** e al coinvolgimento

LA PERCEZIONE DEL MOVIMENTO E DELLA SITUAZIONE

- La ***difficoltà nel controllo*** della situazione focalizza il bambino sulle ***percezioni di sé***
 - La ***difficoltà situazionale*** contribuisce allo sviluppo di ***adattamenti motori*** funzionali
 - La proposta conduce verso lo sviluppo di una ***motricità finalizzata*** all'obiettivo
 - Durata della proposta ***legata alla sfida*** e al desiderio di affrontarla

LA SICUREZZA ESECUTIVA PERCEPITA DAL BAMBINO

La **pausa** e l'**insicurezza** rallentano l'espressione motoria e l'iniziativa

- L'utilizzo di **strategie** e di **sussidi didattici** consentono il **superamento di inibizioni**
- La proposta può essere orientata all'**insegnamento** di tecniche efficaci anche **in forma analitica**
- Durata della proposta **breve e specifica** rispetto al bisogno

LA SICUREZZA ESECUTIVA PERCEPITA DAL BAMBINO

L'*audacia* facilita ogni forma di *sperimentazione motoria*

- L'utilizzo delle *regole* consente una *canalizzazione dell'iniziativa e dell'impulsività*
- La proposta contiene l'*obiettivo* del gioco, la *regola principale* e una *regola secondaria*
- Durata della proposta *legata al divertimento*
 - La sfida / la noia

LA POSSIBILITÀ DI INVENTARE O EMULARE

La *sperimentazione* alimenta il *pensiero tattico* rispetto all'obiettivo del gioco

- L'obiettivo
 - La *qualità* degli obiettivi
 - La *specificità* degli obiettivi
 - La *chiarezza* degli obiettivi
- Almeno *due possibilità e due scenari* consentono il processo di *scelta*
- Durata della proposta *indefinita*

LA POSSIBILITÀ DI INVENTARE O EMULARE

La **standardizzazione** delle proposte velocizza il **consolidamento delle abilità** motorie

- La **ripetizione** del movimento consente di ridurre la **ricorrenza dell'errore**
 - Percezione di **successo** e di **efficacia** rispetto all'obiettivo
- Durata della proposta **sempre molto breve**, meglio se richiesta

IL DIVERTIMENTO E LA COLLABORAZIONE

È correlato, nell'ordine, all'*imitare*, al *riuscire*, al *competere nella sfida* e al *collaborare*

- *La crescita e la maturazione* del bambino definiscono il percorso degli efficaci *stimoli del divertimento*
- I *compiti* attribuiti restano sempre il termine di raffronto per *valutare il processo* formativo del bambino

IL DIVERTIMENTO E LA COLLABORAZIONE

- La consapevolezza della propria **competenza** genera autonomia
 - **La crescita e la maturazione** del bambino definiscono l'orientamento degli efficaci **stimoli motivazionali**
 - Le **competenze** contribuiscono al consolidamento dell'**autostima** e dei **tratti della personalità**
 - Il **gioco** è una motivazione primaria ma come **soddisfare il bisogno** è un **aspetto individuale**