

3. DIDATTICA NELLA SCUOLA ELEMENTARE

Col termine "Didattica" che significa letteralmente insegnare, si intende quel processo di Insegnamento-Apprendimento, organizzato con metodi idonei, che permettano all'allievo di imparare.

La didattica abbraccia tutte le problematiche relative ai vari aspetti del processo Insegnamento-Apprendimento; essa coinvolge insegnante, allievo, discipline di studio, mezzi e metodi, ecc...

In particolare però la didattica si interessa di "che cosa" insegnare, "come" e "perché" insegnarlo, tenendo ben presente a chi è rivolto l'insegnamento.

Ciò sottintende una conoscenza ben precisa dell'allievo, con tutte le garanzie di rispetto per la sua persona.

Il "che cosa" insegnare fa riferimento ai contenuti della disciplina interessata e in questo ambito ai contenuti propri della motricità; mentre il "perché insegnare" fa riferimento agli obiettivi educativi che tale insegnamento si prefigge di raggiungere.

Da tutto ciò emerge che per trovare il giusto metodo del come insegnare è importante conoscere i contenuti della disciplina e la persona a cui sono impartiti tali contenuti.

All'interno del processo didattico appare inoltre necessario stendere una programmazione che si basi sostanzialmente sulla individuazione di precisi obiettivi formativi, sul rispetto dei valori della nostra tradizione e cultura e sulla organizzazione dei metodi di lavoro da applicare.

Tale programmazione deve partire dalla presa di coscienza delle realtà esistenti con le situazioni ambientali, climatiche, sociali ecc...; la sua stesura non deve assumere carattere casuale ma deve avere un'impronta logica e razionale basata su conoscenze scientifiche, concrete e consolidate.

In questo ambito, programmare in Educazione Fisica significa tracciare un piano di lavoro finalizzato ad obiettivi educativi, il quale partendo dalla conoscenza integrale del bambino tiene conto delle sue necessità, delle fasi della sua evoluzione e delle modificazioni che possono avvenire nel suo insieme biologico, psicologico affettivo, come spinte naturali e per effetto degli interventi esterni. Significa inoltre **rispondere alle esigenze di ciascun bambino attraverso l'educazione e usare il movimento come mediatore dei processi di apprendimento.**

In modo più semplice lo schema di una programmazione può comprendere le seguenti fasi:

- 1) Analisi della situazione iniziale in considerazione dell'ambiente, del clima, delle condizioni sociali, culturali, psicologiche, motorie.
- 2) Determinazione degli obiettivi come conseguenza dell'analisi, tenendo presenti quelli inerenti la fascia d'età presa in esame.
- 3) Scelta dei contenuti da proporre.
- 4) Organizzazione dei metodi con cui trasmettere i contenuti.
- 5) Valutazione o verifica periodica e finale della validità della metodologia adottata.

3.1 Analisi della situazione iniziale...

Per l'insegnante che si trova a dover stilare una programmazione didattica di questo tipo è necessario tenere presente in modo lucido la cosiddetta situazione iniziale del gruppo di bambini cui insegnerà. La chiarezza di idee e l'individuazione delle condizioni nelle quali opera sono elementi indispensabili per poter meglio organizzare e finalizzare la propria linea di insegnamento.

Saranno infatti proprio l'abilità e la professionalità del docente a manifestarsi in questa prima fase, poiché solo con l'intelligenza e l'intuizione che viene dall'esperienza egli sarà in grado di stilare la programmazione più idonea, e che meglio si adatta alla situazione contingente in cui si trova ad operare.

È dunque molto importante che l'educatore, dal momento che questi suggerimenti si rivolgono all'insegnamento elementare, tenga ben presenti quelle che sono le condizioni essenziali per individuare la situazione nella sua globalità.

La sua programmazione didattica terrà conto:

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">a) dell'ambiente e del clima in cui opererà;b) delle condizioni socio-culturali dei bambini;c) del grado di maturazione fisico-psicologica e motoria in rapporto all'età. |
|---|

Non bisogna interpretare questa scaletta in ordine di importanza perché così non è; si deve invece tener presente che in base ad un criterio di chiarezza è preferibile partire dalle condizioni più generali, e che in qualche modo coinvolgono tutto il gruppo di bambini, per arrivare progressivamente a elementi discriminanti e a quelli che riguardano ogni singolo individuo.

Spetterà in questo senso, ancora una volta all'insegnante, pur stilando un programma complessivamente valido, comprendere le differenze di maturazione tra i vari bambini, nel tentativo di far progredire tutti, sia i più capaci che i meno capaci.

L'importanza dei punti precedentemente fissati è determinante in quanto forniscono le indicazioni con cui pilotare la didattica. Prendiamo per fare un esempio pratico e sicuramente chiarificatore la variabile ambientale, paragonando il bambino che abita in prossimità di spazi verdi su cui può scorazzare a piacere o in campagna e quello di città. Il primo, quasi nella totalità dei casi, possiederà un bagaglio di esperienze motorie di gran lunga superiori a quelle di un coetaneo residente in un nucleo urbano. Quest'ultimo infatti non potrà vivere in modo naturale determinate sensazioni (per esempio arrampicarsi su un albero, saltare in basso da questo, dondolarsi, correre libero in

grandi spazi, giocare con pietre, sassi e così via) bensì per farlo sarà costretto ad usufruire di zone organizzate che suppliscano a questa carenza.

Il paragone, per quanto semplicistico, permette di far capire come l'insegnante può trovarsi di fronte a situazioni e realtà diverse pur trattandosi di bambini della stessa età.

Anche il clima che è notoriamente funzione dell'ambiente verrà tenuto presente, per esempio, dovendo insegnare ai bambini della montagna o del mare, la cui attività è influenzata non solo dalla disponibilità di determinate condizioni naturali o meno, ma soprattutto dalla possibilità di praticare durante l'arco dell'anno sempre le stesse attività. Il maestro in questo senso si preoccuperà di affinare le esperienze possedute dal bambino, cercando di sviluppare anche quelle di cui è privo, tentando di utilizzare tutte le possibilità che l'ambiente stesso gli offre.

Anche le condizioni socio-culturali del bambino rivestono la loro importanza poiché spesso la mentalità e la posizione della famiglia influenzano in qualche modo il comportamento dei bambini nei confronti delle attività motorie.

È innegabile che l'educazione impartita dai genitori dipende dal livello e dalla formazione culturale degli stessi e quindi si deduce che il bagaglio di esperienze motorie dei bambini deriva anche dall'ambiente familiare e in particolare dall'educazione e dalla possibilità di movimento che questa offre.

Fa parte dell'analisi, come terzo e ultimo punto, la valutazione iniziale del livello motorio dei bambini per mezzo di una batteria di test che dia un'idea completa delle capacità di ciascun alunno, prendendo in considerazione le capacità motorie fondamentali, sotto l'aspetto condizionale e quello coordinativo: una batteria che possa avvicinarsi il più possibile ad una valutazione globale di ciascun bambino e della classe e che sia utilizzabile con facilità anche durante l'anno scolastico, soprattutto utilizzando le opportune norme di confronto.

Come si vede, siamo passati dalle condizioni che coinvolgevano tutti gli elementi della classe per arrivare a quelle che riguardano il singolo individuo.

Questo ultimo punto, utile com'è noto a stilare la programmazione didattica più idonea al gruppo con cui si sta lavorando, farà già parte del lavoro vero e proprio che l'insegnante svolgerà con i bambini nei primi giorni di scuola. I test di valutazione permetteranno dunque di conoscere il grado di capacità dei singoli allievi in relazione alla loro età, fornendo gli strumenti finali e in un certo senso di completamento con cui formulare una programmazione complessiva, ma che al tempo stesso tiene conto delle individualità e del grado di maturazione psicologica e motoria di ciascuno. Ciò permetterà di rispettare un criterio già sottolineato e cioè la necessità che tutti nell'arco dell'anno si migliorino. Infatti prima di stilare una programmazione è indispensabile verificare il livello di partenza dei singoli, in modo da avere un punto di riferimento cui rifarsi nelle successive verifiche.

3.2 Determinazione degli obiettivi come conseguenza dell'analisi, tenendo presenti quelli inerenti la fascia d'età presa in esame...

L'insegnamento delle attività motorie nella Scuola Elementare prevede la determinazione da parte dell'insegnante di "obiettivi" specifici in considerazione di un traguardo finale che si raggiungerà alla conclusione del ciclo elementare.

Mi riferisco a tutto ciò che interessa l'apprendimento motorio che va dalle basi della motricità al suo sviluppo, dalla formazione degli schemi motori semplici a quelli via via più complessi e alla formazione delle capacità condizionali e coordinative.

In riferimento alla parola sviluppo questi obiettivi non hanno un termine ultimo, un punto di arrivo ben definito, ma presentano al loro interno numerosi gradini da porre in relazione ad ogni fascia d'età. Tali gradini, nell'incremento delle capacità e nella formazione delle abilità sono paragonabili a delle tappe attraverso le quali raggiungere progressivamente il massimo livello possibile.

Esistono nella letteratura attinente indicazioni su quello che dovrebbe essere grosso modo il grado di sviluppo di queste capacità in rapporto alle varie età. Tuttavia nulla è più soggettivo della determinazione di questi obiettivi parziali, anche se risentono l'influenza di suggerimenti riportati da accurate indagini sperimentali.

Questi sono e devono essere la conseguenza dell'analisi che l'insegnante fa (in base ai criteri già indicati) sulla condizione dei bambini con cui si trova ad operare.

Le evidenti differenze che insorgono in questo senso fanno capire come le indicazioni riportate dai test debbano essere solamente dei punti di riferimento e non delle mete da raggiungere a tutti i costi: un basso livello di partenza della classe, sarebbe infatti pregiudicante sin dall'inizio, mentre ciò non deve accadere.

Una volta conclusa l'analisi oggettiva della situazione dei bambini, l'insegnante potrà definire gli obiettivi personali che tengano conto delle condizioni di partenza di tutta la classe, delle effettive possibilità di miglioramento nell'arco di un anno scolastico, senza perdere di vista quello che, secondo la letteratura, dovrebbe essere effettivamente il traguardo finale.

A questo proposito tuttavia è utile ricordare a grandi linee i grandi obiettivi rivolti alla fascia di età presa in considerazione:

- 1) *conoscenza e presa di coscienza corporea;*
- 2) *sviluppo funzionale e organico;*
- 3) *sviluppo della funzione coordinativa;*
- 4) *sviluppo dell'espressività corporea.*

3.3 Scelta dei contenuti da proporre

Posti gli obiettivi educativi inerenti il gruppo di bambini interessato, si passa alla scelta dei mezzi da utilizzare per il conseguimento di tale finalità.

È necessario programmare una serie di attività (esercizi e giochi) che non siano occasionali o casuali, ma siano fondati su precise scelte metodologiche e didattiche da sviluppare attraverso contenuti precisi e mirati.

Se il giocare è una necessità che risponde alle esigenze dei bambini e del movimento stesso, il gioco diventa il mezzo decisivo ed essenziale per l'apprendimento.

Il passaggio dal gioco spontaneo, al gioco di movimento e a quello con le regole è un processo ordinato e graduale che pone il bambino di fronte a problemi nuovi e diversi aiutandolo ad impossessarsi di tanti strumenti che allargano le sue conoscenze per renderlo abile, disinvolto e sicuro anche in mezzo ai compagni. Il bambino ama giocare; anzi vorrebbe giocare sempre. Egli è interessato soprattutto quando gioca e sembra, divertendosi, non stancarsi mai.

Il bambino giocando impara, conosce, apprende e riesce a concentrarsi anche per lunghi periodi; se viene posto di fronte a nuovi problemi si organizza, si adatta usando espedienti per superarli. Il bambino con i "giochi" cresce ed è sempre felice perché giocare è bello. All'interno dell'attività scolastica il gioco diventa strumento di formazione e crescita. Per questo è importante che i giochi siano selezionati con cura in base ai loro contenuti e al grado di difficoltà che presentano e vanno programmati secondo finalità ben precise.

Pertanto è utile non solo proporre molti giochi, ma è ancora più utile farlo seriamente, analizzando i veri aspetti che essi comportano dal punto di vista condizionale e coordinativo, valutando l'intensità degli stimoli e il dispendio energetico che essi richiedono.

L'esperienza ha dimostrato che fra tutti i giochi quelli di movimento sono i più idonei a questo scopo, in quanto attraverso espressioni dinamiche vengono a verificarsi movimenti di alta coordinazione e impegno organico e funzionale.

I giochi di movimento contengono, come aspetto primario, gli schemi motori di base, quali il camminare, il correre, il saltare, il lanciare e inoltre tutte le forme derivanti dalla prima come varianti (correre e superare ostacoli) o modificazioni come (strisciare, rotolare, arrampicarsi, ecc...).

I giochi di movimento presentano un vasto repertorio di situazioni variate che aiutano a sviluppare le potenzialità del bambino, ma potrebbero diventare un mezzo di condizionamento e allenamento se effettuate con puntuale regolarità, seguendo i principi fondamentali della preparazione giovanile.

Nella letteratura internazionale vi è quasi un totale accordo nel collocare fin dalla scuola primaria attività finalizzate alla velocità, alla resistenza generale e alla struttu-

razione delle capacità coordinative e a tutte quelle attività che stimolano lo sviluppo delle qualità nervose che favoriscono l'attivazione dei complessi meccanismi del Sistema Nervoso Centrale e Periferico. Molti giochi popolari di agilità, di velocità, di equilibrio, che tanto piacciono ai bambini, possono essere recuperati e utilizzati nel quadro di una preparazione di base a carattere generale e speciale. Altri invece possono essere ideati dall'insegnante diminuendo o aumentando le difficoltà pur mantenendo la struttura di esecuzione e il fine. In questo modo il gioco diventa anche un termometro di misura e di valutazione: il bambino può avvertire la necessità di fare meglio tutto e di impadronirsi di abilità più consistenti; egli si rende conto che è importante correre bene per andare più veloce e "fare tanta strada", e l'insegnante, valutando il livello di prestazione, può intervenire adeguatamente con proposte sempre più precise e mirate.

I giochi però devono essere stimolanti, attirare l'interesse dei bambini e far nascere in essi la motivazione per avvicinarsi con maggior entusiasmo e disponibilità alle proposte dell'insegnante.

Se la richiesta è alla loro portata troveranno gioia e divertimento e quella attività avrà partecipazione e successo.

Emerge da tutto ciò l'importanza che i giochi proposti debbano essere programmati, finalizzati, variati e guidati.

3.4 Criteri da tenere presenti nella scelta del gioco

Nella parte dedicata alla scelta dei contenuti sono stati presi in esame l'attività ludica e il gioco di movimento come mezzi fondamentali per la formazione delle capacità motorie del bambino. È pertanto utile precisare alcuni criteri da seguire nella scelta di tali attività.

Il valore formativo di un gioco viene misurato in base alla sua influenza sull'organismo, sotto l'aspetto condizionale e coordinativo. Gli schemi motori di base che i giochi contengono agiscono in forma generale sulla formazione di tutto il corpo, sulla muscolatura, sugli apparati di sostegno, sugli organi interni e arricchiscono le capacità del bambino.

È possibile cercare di classificare i giochi in gruppi con precise finalità e in base alle loro varianti, all'impiego di attrezzi diversi, alla determinazione del tempo di gioco e alla grandezza del campo. Tuttavia non è semplice fare una classificazione corretta e precisa. Per quanto si possa semplificare un gioco, scomporre i suoi elementi, non è possibile separare del tutto tali elementi, poiché anche nel gioco di movimento più semplice, vengono stimulate più capacità contemporaneamente, e di solito una viene maggiormente esaltata rispetto alle altre. In tutti i piccoli giochi infatti, il correre è legato al chinarsi, al sollevarsi, al girarsi, al saltare, al lanciare, ecc... Potrebbe pertanto risultare valida una prima classificazione per obiettivi primari generali, da cui verrà ricavata una successiva suddivisione per obiettivi secondari che sviluppino in modo particolareggiato i primi (vedi "obiettivi dell'attività fisico-sportiva nella Scuola Elementare Giosport", Scuola dello Sport, pag. 11). Tale suddivisione faciliterà la scelta del gioco, prendendo in considerazione altri elementi; età, grado di preparazione dei bambini, intensità, durata, variazioni del gioco.

Età dei bambini	1° e 2° ciclo
Grado di preparazione	Se è alla portata di tutti
Difficoltà esecutive	—
Intensità	Costo energetico
Durata	Tempo totale; se si ripete quante volte
Variazioni	Semplificare, aumentare le difficoltà, sostituire attrezzi, stringere o allargare il campo, cambiare partner, invertire i ruoli
Interesse (motivazione)	Se è stimolante o meno