

## Il giocatletica cinque anni dopo

Antonio Mazzilli

Incaricato di "Ginnastica e Giochi per l'infanzia" presso l'ISEF di L'Aquila sede di Cassino

### INTRODUZIONE

Dopo cinque anni di esperienza di *Giocatletica* l'aspetto di particolare rilievo, che, stranamente, fuoriesce dalla sistematicità progettuale, è rappresentato dalla sua grande capacità di porsi, farsi accettare e confrontarsi in termini positivi dal mondo della Scuola, del quale ha conquistato stima, simpatia e motivazioni a rinnovarsi.

Se le porte della Scuola si schiudono così facilmente, ciò è attribuibile a tutta una serie di motivi e apprezzamenti frutto di una *proposta semplice, efficace* e soprattutto *elementare*, fatta su misura per la Scuola Primaria.

Anche l'applicazione del *Giocatletica* nei programmi dei Centri di Avvicinamento all'Atletica Leggera, inevitabilmente diversi da quelli della Scuola, è stata largamente condivisa specialmente nei significativi momenti di collegamento tra l'Atletica "giocata" e l'Atletica "vera".

Il *Giocatletica* ha anche "prodotto" un valido sostegno didattico attraverso *"le basi dell'atletica leggera 6-11 anni"* che è andato e continua ad andare "letteralmente a ruba", anche contro alcune autorevoli previsioni. Inoltre ha "prodotto" tanti pregevoli sostegni didattici a diffusione territoriale, grazie alla intraprendenza e professionalità di tanti organizzatori del *giocatletica*.

### DAL GIOCOSPORT AL GIOCATLETICA

Si può affermare che il *Giocatletica* è l'unica esperienza operativa di *Giocosport* oggetto di una specifica ricerca scientifica condotta su tutto il territorio nazionale e portata a compimento in tutte le sue fasi da un "Gruppo di lavoro" creativo, efficiente, professionale, affiatato e unito da comuni interessi culturali.

- Prende le distanze dai canoni, solitamente percorsi, dell'empirismo da campo;
- rafforza il suo significato educativo;
- finisce per dare linfa vitale al ruolo del *Giocosport*, inserito magistralmente nel testo di legge dei programmi della Scuola Elementare del 1985, ma mai fatto decollare autenticamente e che addirittura rischia di dileguarsi ancor prima di dar corpo alle sue sembianze.

Il *Giocatletica* nasce dal *Giocosport*, ne esalta i valori educativi, lo rigenera e conseguentemente lo *riattualizza*.

### DAL GIOCATLETICA AL GIOCOSPORT

Il *Giocosport* è un mezzo educativo che, per sviluppare gli obiettivi tipici della motricità di base, recupera gli aspetti fondamentali di alcune Discipline sportive ricchi di valenze cognitive, affettive, sociali, relazionali,

nonché organiche in stretto rapporto col progetto di *"Educazione integrata"*.

Il *giocosport* nasce con i programmi della Scuola Elementare, metodologicamente e didatticamente viene ordinato in strutture di *ricerca-azione*<sup>2</sup> i cui risultati possono orientare correttamente verso l'*Extrascuola*.

Dal canto suo, l'*Extrascuola* deve riconoscere e approvare lo statuto epistemologico dei programmi scolastici per favorire una compiuta e più vasta "unitarietà" dell'intervento educativo che affermi, attraverso l'armonia tra Scuola-Famiglia-Extrascuola, che il *"bambino è uno"* e sempre *"lo stesso"* a prescindere dall'ambiente in cui acquisisce le sue esperienze di vita.

Il *giocosport*, nella sua rivisitazione, perde il ruolo di mezzo a esclusivo uso della scuola e, inoltre, perde il carattere di congruenza limitata al secondo ciclo della Scuola Elementare, espandendo il suo intervento sia per effetto della continuità didattica verticale e orizzontale, sia per il rispetto di un impianto epistemologico che non può ammettere restrizioni nella scelta dei mezzi, né dissacrare il valore pedagogico del *giocosport* nell'ipotesi in cui esso venga esercitato con anticipo o ritardo rispetto all'età consigliata dai programmi scolastici. Nella sua rielaborazione, assume i seguenti caratteri:

- Il *giocosport* è "una norma o mezzo transitoriamente privilegiato...". Cioè deve tendere a colmare i tempi necessari al "Maestro elementare" per impossessarsi appieno delle competenze di ordine motorio attraverso l'ausilio di "pacchetti" didattici flessibili proposti dalle Federazioni Sportive Nazionali, soggetti di consolidata tradizione culturale nel campo del "Movimento" e dello "Sport";

- attraverso il *giocosport* si realizzano in "tempi adeguati" gli sviluppi dei comportamenti motori programmati dagli Insegnanti elementari, ancora privi della necessaria dimestichezza con la disciplina dell'Educa-

zione Motoria. Il *giocosport*, cioè, realizza un efficace rapporto *succes-so/temo*.

Ciò perché utilizza proposte "*raccomandate*" (vedi "Le basi dell'Atletica Leggera 6-11 anni" op. cit.) dalle *Federazioni sportive nazionali* in relazione allo sviluppo delle abilità "motorio-sportive fondamentali" che presentano armonia con i programmi della Scuola Elementare:

- superata la norma della transitorietà, il *giocosport* diviene esclusivamente "*mezzo per l'orientamento sportivo*;

- il *giocosport* diviene mezzo di arricchimento didattico nelle collaborazioni *scuola-extrascuola*, in quanto traccia l'impegno nell'individuazione di appropriati e corrispondenti "*campi comuni d'intervento educativo e didattico*".

- Il *giocosport* utilizza forme *giocate* dei "*fondamentali tecnici funzionali*" degli sport più significativi e rappresentativi nel campo dell'Educazione. Per "*fondamentale funzionale*" intendiamo il *processo* coordinativo e organizzativo del "Movimento" che costituirà la base dei "Fondamentali Tecnici di ciascuno Sport".

## PRINCIPALI CARATTERISTICHE DEL GIOCOSPORT

L'esperienza del *giocatletica* ha evidenziato alcune importanti caratteristiche, che si ritiene attribuire e assegnare al *giocosport* in quanto ne rappresenta l'aspetto generale.

1 - Il *giocosport* deve essere fruibile da "tutti" i componenti del Gruppo Classe, per l'esercizio della nuova configurazione del "diritto allo studio", per la formazione di una individuale "*igiene fisica*" e per avviare al concetto di "*salute*" intesa nelle diverse accezioni.

2 - Il *giocosport* deve contenere forme "*diversificate*" di stimoli e di rischio, in grado di soddisfare e motivare qualsiasi Alunno, dai più dotati

a quelli in condizione di disagio (vedi modulo *Giocosalti del giocatletica* su "Le basi dell'atletica Leggera" pag. 95 op. cit.).

3 - Il *giocosport* deve garantire a ogni Alunno di sottoporsi a un "*carico motorio*" sufficientemente utile alla realizzazione dell'obiettivo programmato.

Bisogna evitare, quindi, giochi del tipo 5 contro 5, 3 contro 3, 10 contro 10 e così via. Non più occasionalità di carico, bensì è consigliabile organizzare strutture didattiche in cui è possibile assicurare al massimo le "*pari opportunità*" di movimento. Si prediligeranno staffette, percorsi, giochi con piccoli attrezzi (uno a testa), ecc.

4 - Il *giocosport* deve rispettare rigorosamente la congruenza con l'obiettivo programmato.

5 - Bisognerà variare e selezionare le proposte di *giocosport* in relazione alla congruenza tra:

- *federazione sportiva proponente* (attenzione a non trascurare le cosiddette "Federazioni minori" che a volte sono dense di contenuti educativi. Ad esempio la Federazione Italiana Sport Orientamento);

- *proposta riferita a un fondamentale funzionale specifico della disciplina sportiva federale in esame*;

- *obiettivo del programma da portare a realizzazione*.

Ad esempio:

- per lo sviluppo degli obiettivi *correre - lanciare - saltare* si utilizzeranno proposte di *giocosport* dell'Atletica Leggera, ecc.;

- per lo sviluppo dell'obiettivo *organizzazione spazio-temporale* si utilizzeranno proposte di *giocosport* della Pallavolo, Ginnastica, Pallacanestro, Pallamano, ecc.;

- per lo sviluppo della *coordinazione oculo-manuale* si utilizzeranno proposte di *giocosport* della Pallacanestro, ecc.;

- per lo sviluppo dell'analisi e discriminazione *sensoperceptiva* si utilizzeranno proposte di *giocosport* dell'Orienteering, ecc.;

- per lo sviluppo della *coordinazione dinamica generale* si farà riferimento a proposte di *giocosport* di Calcio, Pallamano, Pallacanestro, ecc.;

6 - Il *giocosport* deve mettere gli Alunni in condizione di "edificare in termini *simbolici* una realtà fittizia capace di dare risposte comprensibili ai loro problemi e bisogni"<sup>3</sup>. Ricerca l'affermazione di un "*sistema simbolico culturale*" in cui l'Educazione Motoria diventa "*linguaggio*". Elemento educativo di grande "pregio" in quanto questa capacità di traduzione sensoperceptiva della "realtà", tipica del *linguaggio analogico*, è la chiave di accesso alle più complesse forme di apprendimento a simbologia astratta, tipica del *linguaggio digitale* (comunemente detto linguaggio verbale),

- è la maggior responsabile del disegno e della affermazione dei tratti *individuali* della personalità del Fanciullo e, di contro, del riconoscimento e accettazione delle "diversità" intersoggettive, primo importante passo verso la formazione di una "*cultura del mondo*".

7 - Il *giocosport* deve essere collegato armonicamente, per continuità didattica, al primo ciclo della Scuola Elementare (vedi "*fatatletica*" su "Le basi dell'Atletica Leggera", op. cit.) e alla Scuola Secondaria di primo grado (vedi "*mediatletica*" su "*guida tecnica 11-14 anni*")<sup>4</sup>.

8 - Il *giocosport* deve dimostrare duttilità e disponibilità a interagire con le altre Discipline della Scuola Elementare, al fine della costruzione e realizzazione di *unità didattiche integrate* sia a prevalenza motoria che non.

9 - Il *giocosport* deve consentire a ciascun Alunno di "*muoversi in libertà*", cioè di scegliere liberamente tra una serie di risposte che il problema motorio attiva.

10 - Il *giocosport* deve offrire la possibilità di interessare, intorno alle proposte articolate e formulate dalle varie Federazioni Sportive, progetti di collaborazione Scuola-Scuola, Scuol-

la-Extrascuola, Scuola-Famiglia, Scuola-Istituzioni, ecc.

Queste principali caratteristiche risolvono alcuni dei più importanti problemi che il Docente e il Discente incontrano con maggior frequenza nel *giocosport*, come:

- a) l'eliminazione dei cosiddetti "tempi morti";
- b) il problema dell'esclusione;
- c) il consentire agli Alunni di muoversi e orientarsi in "libertà" in spazi a loro non congeniali.

## ULTERIORI AFFERMAZIONI SUL GIOCOSPORT

In definitiva possiamo affermare che il *giocosport*

- più che un mezzo didattico è un "contenitore di mezzi" (esercizi, percorsi, circuiti, giochi, ecc.), una "utensileria didattica" a disposizione del "Movimento";
  - rispetta il principio della variabilità o "multilateralità"; o "plurilateralità" (ambito cognitivo del Movimento);
  - rispetta il principio della creatività o "Polivalenza" che attribuisce al *giocosport* il valore di "proposte aperte" da scomporre, modificare, reinventare a seconda del contesto educativo e che, di contro, sconsiglia qualsiasi applicazione acritica, cioè trasferita meccanicamente da una pagina di libro a una esperienza motoria. (Il principio consente la trasformazione delle unità cognitive motorie in elementi di arricchimento della personalità del Bambino);
  - contiene piacevoli livelli di incertezza attivati di continuo dalle situazioni diverse in cui poter affrontare sereni stati di disagio prodotti dal rischio misurato;
  - contiene semplici regole da tutti condivise, applicate e concordemente modificabili in termini creativi.
- Bisogna sgombrare il campo da un altro equivoco:  
Il *giocosport* non ricerca la "prestazione" o la "prematura specializzazione" e "non" è assolutamente mezzo

per l'individuazione di "giovani talenti".

È semplicemente "ambito del sapere motorio-sportivo" e condizione indispensabile per attivare in futuro "scelte" sicure, durature e, più di tutto, assunte in libertà.

## LIMITI DEL GIOCOSPORT

La grande libertà di lavoro che ne consegue e la ricerca dei "fondamentali funzionali" non vincolati alle situazioni e alle attrezzature classiche degli specifici agonismi, dimostra che il "giocosport" da solo non offre alcun orientamento sportivo, in quanto non corrisponde ai modelli di riferimento diffusi dai grandi mezzi di comunicazione e perché, inoltre, viene più facilmente percepito dai Bambini negli aspetti generali delle proposte.

L'orientamento sportivo si realizza se, a completamento della programmazione educativo-didattica, oppure dei suoi grandi segmenti (trimestri o quadrimestri) il *giocosport* si trasforma in proposte di sintesi mirate come, ad esempio il *giocatletica* che rielabora le numerose abilità relative al camminare, correre, saltare, lanciare, orientarsi in libertà, apprese dai Bambini durante l'anno scolastico, in seguito all'applicazione "creativa" del programma curriculare "Le basi dell'Atletica Leggera" op. cit. e poi tradotte in abilità di "marcia, corsa, salto, lancio e orientamento nell'ambiente di un campo di Atletica Leggera", con attrezzature più consoni e riferite a quelle usate dagli Atleti agonisti.

Le proposte di sintesi si pongono al centro tra il *giocosport* e le specifiche attività agonistiche, come, dal canto suo, il *giocatletica* si pone al centro tra il *giocosport* e l'atletica "vera". In questo caso, nell'organizzazione delle manifestazioni, si ricorda che sono presenti sia i premoduli (*giocosport*) che autentiche gare di contorno di Atletica di buon livello.

## LIMITI DEL GIOCATLETICA

Se i pregi possono essere del tutto riconducibili alla ricerca scientifica attivata intorno al *giocatletica* dal 1989 al 1992, e resi inequivocabili fino a prova scientifica contraria, i limiti dipendono dalle seguenti cause:

1 - il *giocatletica* si è dovuto sottoporre al giudizio di chi del bambino ha un'idea molto generica.

Di chi ritiene che il Bambino corrisponde all'"adulto bonsai" e stenta a riconoscerne le profonde diversità che lo rendono "un soggetto incapace di offrire alcun dato di previsione atletica attendibile".

Dal depliant di presentazione del *giocatletica* 1991 si legge:

"... Un campo di Atletica che si anima, respira, e vive del gioco e della gioia dei Bambini è paragonabile a un bell'albero in fiore, variopinto e magistralmente coltivato. La esuberanza, la vivacità, la grande dinamicità e il chiassoso modo di giocare all'Atletica che Essi sprigionano ci portano per un attimo a riflettere su quanto sia diverso il fiore dal frutto, il mondo degli Adulti da quello dei Bimbi che è carico di bellezza, anche se estremamente delicato..."

In queste semplici parole può essere descritta una simbolica e importante parte di "verità" della Promozione e dell'Avviamento Sportivo:

2 - altro limite è rappresentato dai costi della manifestazione nella quale, l'obbligo dell'uso di magliette e di attrezzi adatti ai Fanciulli, nonché il monte ore lavoro dei Tecnici impegnati nella preparazione a fianco dei Maestri elementari, costringe gli Organizzatori a impegnative ricerche di risorse economiche, non sempre realizzabili nel contesto contemporaneo;

3 - il terzo limite è rappresentato dal bisogno di cambiamento della struttura (giocoathlon) del *giocatletica*. La rivisitazione del *giocatletica* diventa un bisogno da soddisfare da parte della FIDAL che deve tornare a condividere il progetto. Una prolungata scarsa attenzione Federale pro-

vocherebbe la preoccupante caduta di credibilità per i tanti Organizzatori sparsi su tutto il territorio nazionale, che devono difendere i rapporti avviati e consolidati con Sponsor, Enti locali, Autorità scolastiche, ecc.

Rivisitare il *giocatletica* corrisponde a riconoscere il bisogno di una Base attenta ai temi promozionali dell'Atletica Leggera.

Non è intento di questo elaborato presentare una riprogettazione articolata del *giocatletica*, bensì di indicare alcuni aspetti generali:

- Il lavoro dovrebbe tendere a una maggiore omologazione verso l'*atletica*;
- una più precisa ristrutturazione dei moduli interdisciplinari (vedi "Le basi dell'Atletica Leggera..." op. cit.) nei contenuti più specifici e coordinati con il programma didattico svolto durante l'anno e riferito alle Unità Didattiche del *giocatletica*;
- una molteplicità (almeno tre) di proposte riferite a ciascun Modulo del *giocatletica*, onde consentire di utilizzare soluzioni diverse nei tre anni del Secondo Ciclo della Scuola Elementare o dei Centri di Avviamento;
- un "osservatorio" gestito culturalmente da uno specifico "gruppo di lavoro";
- ... e le inevitabili "varie e eventuali".

## COME PROGRAMMARE IL GIOCATLETICA NELLA SCUOLA

Di seguito viene presentato un "esempio" di programmazione curriculare realizzato in una Scuola Elementare di Foggia e riferito a una terza classe.

Per scelta didattica il programma sviluppa gli obiettivi limitatamente agli "Schemi di base posturali e dinamici", organizzati in specifiche Unità Didattiche.

Gli "Schemi" sono rapportati alle:

- "varianti esecutive del Movimento" (spaziali, temporali, qualitative,

quantitative...),

- al principio della "multilateralità"

- al principio della "polivalenza"

assicurano una corretta interpretazione epistemologica della Educazione Motoria.

Le singole Unità Didattiche rispondono, ciascuna, alle seguenti caratteristiche:

- richiesta di massima varietà di esecuzione;
- richiesta di esecuzioni motorie originali e creative;
- richiesta di esecuzioni con massima intensità di sforzo in tempi brevissimi;
- richiesta di esecuzioni con massimo controllo e precisione dei movimenti;
- richiesta di esecuzioni di "regolarità" (interpretazione del ritmo);
- richiesta di trasformazione degli apprendimenti motori in *linguaggio*.

Il "modello didattico sistematico" presentato è stato appositamente realizzato per l'insegnamento dell'Educazione Fisica e Motoria.

È frutto di specifica Ricerca Scientifica operata in seno alle attività della cattedra "Ginnastica e Giochi dell'Infanzia" dell'I.S.E.F. di Cassino durante gli anni accademici 1992/93 e 1993/94.

Lo schema proposto tiene conto della complessità manifesta dell'organizzazione nell'ambito degli obiettivi didattici riferiti al Movimento, e della diversità che gli stessi obiettivi presentano nei Processi da attivare per la loro realizzazione.

La programmazione annuale è rappresentata in un unico schema (un foglio) di facile consultazione, corredato dallo specifico delle singole Unità Didattiche, una dedicata alla valutazione, quattro dedicate ai contenuti sul *giocatletica*, e cinque dedicate agli altri obiettivi didattici.

Eventuali ritardi nella programmazione provocano lo "slittamento" dello schema a discapito degli spazi "FL" (vedi schema), destinati alla flessibilità del progetto didattico.

Ulteriori ritardi generano una riprogrammazione.

Ogni Unità Didattica collegata al progetto "il *giocatletica*" contiene quattro proposte di *giocosport* scelte tra quelle presentate da "Le basi dell'Atletica Leggera" (op. cit.) e ciascuna disposta in una specifica struttura di Ricerca-Azione (le proposte scelte vengono correttamente rivisitate nel rispetto delle caratteristiche individuali del Maestro e della situazione della classe).

Le ulteriori proposte presentate nel testo "Le basi..." sono state oggetto della programmazione delle Classi Quarte e Quinte.

Anche le altre Unità Didattiche si misurano con quattro spazi di Ricerca-Azione ciascuno.

L'obiettivo "*orientarsi in libertà*" è sistemato in una Unità Didattica *integrata* e si compone di ben otto spazi di "Ricerca Azione" per consentire di trattare anche i contenuti non strettamente legati al Movimento.

Per esemplificazione vengono date in dettaglio le Unità Didattiche su:

- "*saltare*", organizzata in riferimento allo schema ciclico proposto da Audrey e Howard Nicholls<sup>5</sup> (l'apprendimento di ciascuna abilità, ottenuto durante la ricerca-azione, modifica positivamente il punto di partenza per ulteriori ricerche relative anche ad abilità di obiettivi didattici diversi),
- "*orientarsi in libertà*", organizzata in riferimento allo schema sequenziale proposto da Michele Pellerrey<sup>6</sup> (in quanto ciascun concetto fondamentale dell'unità è contenuto in più strutture di ricerca-azione).

Il progetto, riferendosi all'attività didattica scolastica, potrebbe ulteriormente prevedere, al suo interno, degli spazi organizzati secondo un modello di programmazione che contempli la possibilità di gestire con maggiore libertà le diverse "situazioni" o "argomenti" che inevitabilmente si possono presentare al Maestro elementare durante l'anno scolastico.<sup>7</sup>

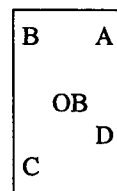
Nello schema che segue le Unità Didattiche finalizzate al *giocatletica* sono contrassegnate dalla sigla "GIA-TL" (vedi schema A).

## SCHEMA A

**CIRCOLO DIDATTICO DE AMICIS FOGGIA a.s. 1993/94 SCHEMA DI PROGRAMMAZIONE ANNUALE**  
**EDUCAZIONE MOTORIA GIOCATLETICA CLASSE TERZA "D" COORD. M.stro Pietro VAIRA**

4	1	7	2	11	3	14	4	18	5	21	6	25	7	28	8	O T T
VA	/	VA	/	VA	/	GIATL CA	I	GIATL CO	I	GIATL SA	I	RO	I	GIATL LA	I	
0,1		0,2		0,3		1,1		2,1		3,1		4,1		5,1		
4	9	15	10	18	11	22	12	25	13	29	14	N O V				
AAO	I	SS	I	ST	I	SP	I	GIATL OR	/	GIATL OR						
10,1		7,1		8,1		9,1		6,1		6,2						
2	15	6	16	9	17	13	18	16	19	20	20	D I C				
GIATL OR	/	GIATL OR	/	GIATL CA	D	GIATL CO	D	GIATL SA	D	RO	D					
6,3		6,4		1,2		2,2		3,2		4,2						
10	21	13	22	17	23	20	24	24	25	27	26	31	27	G E N		
GIATL LA	D	AAO	D	SS	D	SI	D	VA	/	VA	/	SP	D			
5,2		10,2		7,2		8,2		0,4		0,5		9,2				
3	28	7	29	10	30	14	31	17	32	24	33	28	34	F E B		
GIATL CA	I	GIATL CO	I	GIATL SA	I	RO	I	GIATL LA	I	AAO	I	SS	D			
1,3		2,3		3,3		4,3		5,3		10,3		7,3				
3	35	7	36	10	37	14	38	17	39	21	40	24	41	28	42	M A R
SI	I	SP	I	GIATL OR	/	GIATL OR	/	GIATL OR	/	GIATL OR	/	GIATL CA	D	GIATL CO	D	
8,3		9,3		6,5		6,6		6,7		6,8		1,4		2,4		
7	43	11	44	14	45	18	46	21	47	28	48	A P R				
GIATL SA	D	RO	D	GIATL LA	D	AAO	D	SS	D	SI	D					
3,4		4,4		5,4		10,4		7,4		8,4						
2	49	5	50	9	51	12	52	16	53	19	54	23	55	26	56	30
SP	D	FL		FL		FL		FL		FL		VA	/	VA	/	
3,4												0,6		0,7		

## LEGENDA



- A = numero progressivo  
 B = giorno programmato  
 C = posiz. Unità Didattica  
 D = deduttivo  
 D = metodo:  
 I = induttivo
- OB = obiettivi didattici:  
 VA = valutazione  
 CA = camminare  
 CO = correre  
 SA = saltare  
 RO = rotolare  
 LA = lanciare  
 OR = orientarsi in libertà  
 AAO = afferrare, arrampicarsi, oscillare.  
 SS = strisciare, scivolare  
 ST = spingere, tirare  
 SP = schemi posturali  
 FL = eventuale flessibilità

Il *giocatletica*, in questa Scuola e nelle altre Scuole della provincia di Foggia, non ha modificato affatto il Progetto educativo e didattico destinato all'insegnamento dell'Educazione Motoria. Non si è registrata, a riprova, prevalenza o sostituzione delle Unità Didattiche del *giocatletica* nei confronti delle altre che sono state trattate con identica organizzazione "ciclica" e con ugual numero di spazi di Ricerca-Azione.

Bisogna aggiungere che:  
 - l'Unità Didattica "0" (zero) (vedi schema) sulla *valutazione* (ingresso, intermedia e finale) prevede, tra le prove di controllo, l'esecuzione delle esercitazioni contenute nei Moduli del *giocatletica*;  
 - gli ulteriori obiettivi didattici sono trattati nella "fase preparatoria o conclusiva" di ogni spazio di Ricerca-Azione (per esempio la mobilità arti-

colare);  
 - gli obiettivi Educativi sono costantemente perseguiti in ciascun intervento didattico e controllati mediante un'apposita scheda di osservazione;  
 - lo schema presentato è stato formulato solo dopo l'elaborazione dei "dati d'ingresso".  
 Di seguito vengono presentati i due esempi di Unità Didattica (vedi schema B - C).

SCHEMA B

**UNITÀ DIDATTICA 3.0 - SALTARE**

POSIZ. UD E DATA	CONTENUTI	OBIETTIVO SPECIFICO	ATTIVITÀ E PAGINA DA: "LE BASI..."	METODOLOGIA	INDICATORE
3.1 21 ott.	esplorare concetti già posseduti	abilità generali del saltare	In quanti modi? pag. 75	IND	stacca e atterra di avampiedi
3.2 16 dic.	piccoli o grandi ostacoli ci richiedono di usare il salto: una siepe, un fosso, un'astice, una pozzanghera. Saper saltare è anche prevenzione scheletrica	deve saper saltare di seguito su un piede (dx e sx) e alternando i piedi e a piedi uniti, nelle diverse situazioni motorie	Nel cerchio con un salto pag. 76  La fila dei cerchi pag. 76	DED  IND	riesce negli esercizi proposti
3.3 10 feb.	1° principio: quanto più veloci si arriva allo stacco, tanto più efficace sarà il salto. 2° principio: la rincorsa è una corsa in progressione. 3° principio: nella caduta da un salto è importante ammortizzare il peso del corpo per evitare infortuni	deve saper saltare in alto, in lungo, in basso con azioni non sempre prevedibili	Saltare l'elastico pag. 77  Salto in basso pag. 81	I/D  I/D	.....
3.4 7 apr.	sintesi dei concetti, principi, termini	sintesi delle abilità del saltare, con attenzione all'azione delle braccia	Percorsi e circuiti per saltare pag. 81	DED	stacca e atterra con gli avampiedi, coordina il movimento delle braccia

## SCHEMA C

## UNITÀ DIDATTICA INTEGRATA 6.0 - ORIENTARSI IN LIBERTÀ

(L'aspetto integrato non consente di presentare l'intera unità)

## CONTENUTI PER DISCIPLINE:

ed. immagine:	rappresentazioni grafiche libere di aula - palestra - edificio scolastico; rilevamenti delle distanze reali e disegni tecnici dell'aula - palestra - edificio scolastico; elaborare i grafici
matematica e scienze:	rapporti, riduzioni in scala, studio della bussola, studio degli angoli azimutali, studio dei sistemi di riferimento, introduzione ai grafici
geografia e italiano:	costruzione di mappe, descrizione e uso della strumentazione tecnica, studio dei simboli, disegno e descrizione analitica della bussola da carteggio
pos UD	Attività disciplinari (Ed. Motoria - Giocatletica), data e indicazione pagina da "Le basi..."
6.1	25 nov. Visione filmato di presentazione sull'orienteeering
6.2	29 nov. Esercizio n. 4 - Orientarsi in palestra pag. 112
6.3	2 dic. Esercizio n. 5 - Orientarsi in palestra pag. 112
6.4	6 dic. Esercizio n. 7 - Score orientamento pag. 112
6.5	10 mar. Esercizio n. 8 - Orientamento con percorso stabilito pag. 112
6.6	14 mar. Esercizio n. 10 - Il gioco dei pirati pag. 113
6.7	17 mar. Esercizio n. 11 - Percorso a stella pag. 114
6.8	21 mar. Esercizio n. 12 - Il percorso a farfalla pag. 114
con attribuzione all'unità di apposita scheda valutativa integrata: si utilizzano metodi deduttivi e induttivi in rapporto paritario	

## COME PROGRAMMARE IL GIOCATELLETICA NEI C.A.S.

Per programmare l'attività didattico-educativa nei Centri di Avviamento alla Atletica Leggera, pur conservando intatte tutte le considerazioni di ordine pedagogico e organizzativo presentate pocanzi a proposito della Scuola Elementare, bisogna tener conto dello "sbilanciamento" da operare a favore degli apprendimenti della abilità atletiche del camminare, correre, saltare, lanciare, orientarsi in libertà. Questo sbilanciamento deve consentire, in termini di "dignità culturale", di trattare con sufficiente coerenza epistemologica gli altri obiettivi didattici e educativi utili alla rea-

lizzazione di una compiuta formazione generale.

Lo schema di programmazione presentato è quello utilizzato nel Centro C.O.N.I. dell'A.L. Bovio Foggia durante l'anno sportivo 1993-94 con una squadra di Fanciulli di otto anni.

La variazione di particolare riguardo in relazione allo schema di programmazione scolastica riguarda:

- l'organizzazione di sette Unità Didattiche così strutturate (vedi schema D):

UD 0 - *valutazione* (ingresso, intermedia e finale) le prove coincidono con i contenuti dei Moduli del *giocatletica*

UD 1 - *camminare*  
n. 6 Ricerca-Azione

UD 2 - *correre*  
n. 6 Ricerca-Azione

UD 3 - *saltare*  
n. 6 Ricerca-Azione

UD 4 - *lanciare*  
n. 6 Ricerca-Azione

UD 5 - *orientarsi in libertà*  
n. 6 Ricerca-Azione

UD 6 - *altri schemi*  
n. 18 Ricerca-Azione  
(rotolare, afferrare-arrampicarsi-oscillare, spingere tirare, schemi posturali, strisciare-scivolare)

Per comodità esemplificativa e a mò di esempio viene presentata in dettaglio l'Unità Didattica sul *lanciare* (vedi schema E).

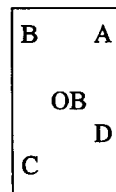
# ATTIVITÀ GIOVANILE

## SCHEMA D

CENTRI GIOVANILI A.L. BOVIO FOGGIA a.s. 1993/94											
IL GIOCATLETICA PROGRAMMAZIONE ANNUALE SQUADRA 1° LIVELLO 2° CICLO Prof.ssa Dora SOLDO											

5	1	7	2	12	3	14	4	19	5	21	6	26	7	28	8	O T T		
VA /	VA /	VA /	CA I	AS I	CO I	SA I	AS I											
0,1		0,2		0,3		1,1		6,1,1		2,1		3,1		6,2,1				
4	9	9	10	11	11	16	12	23	13	25	14	30	15	N O V				
LA I	OR /	OR /	OR /	AS /	CA D	AS I												
4,1		5,1		5,2		5,3		6,3,1		1,2		6,4,1						
2	16	7	17	9	18	14	19	16	20	21	21	D I C						
CO D	SA D	AS I	LA D	AS D	CA I													
2,2		3,2		6,5,1		4,2		6,1,2		1,3								
11	22	13	23	18	24	20	25	25	26	27	27	31	28	G E N				
AS D	CO I	SA I	AS D	VA /	VA /	LA I												
6,2,2		2,3		3,3		6,3,2		0,4		0,5		4,3						
3	29	8	30	10	31	15	32	17	33	22	34	24	35	F E B				
AS D	CA I	AS D	CO D	SA D	AS I/D	LA D												
6,4,2		1,4		6,5,2		2,4		3,4		6,1,3		4,4						
1	36	3	37	8	38	10	39	15	40	17	41	22	42	24	43	M A R		
AS I/D	CA I	OR /	OR /	OR /	AS I/D	CO D	AS I	CO D										
6,2,3		1,5		5,4		5,5		5,6		6,3,3		2,5		3,5				
7	44	11	45	13	46	18	47	20	48	27	49	A P R						
AS I/D	LA I	AS I/D	CA D	AS I	CO D													
6,4,3		4,5		6,5,3		1,6		6,6		2,6								
2	50	4	51	9	52	11	53	16	54	18	55	23	56	25	57	30	58	M A G
SA D	AS D	LA D	AS I/D	FL	FL	VA /	VA /											
3,6		6,7		4,6		6,8						0,6		0,7				

## LEGENDA



A = numero progressivo  
B = giorno programmato  
C = posiz. Unità Didattica  
D = deduttivo

D = metodo:  
I = induttivo

OB = obiettivi didattici:  
VA = valutazione  
CA = camminare  
CO = correre  
SA = saltare  
RO = rotolare  
LA = lanciare  
OR = orientarsi in libertà  
AS = altri schemi  
FL = eventuale flessibilità



## SCHEMA E

## UNITA' DIDATTICA 4.0 - LANCIARE

POSIZ. UD E DATA	CONTENUTI	OBIETTIVI SPECIFICI	ATTIVITÀ E PAGINA DA: "LE BASI..."	METODOLOGIA	INDICATORI
4.1 4 nov.	esplorare concetti già posseduti dagli Alunni: il lancio dipende dalla forza impressa dalle gambe subito prima delle braccia	abilità generali del lanciare	In quanti modi posso lanciare? pag. 75	IND	collegamento arti inferiori e superiori
4.2 14 dic.	la tecnica del lancio dipende dall'attrezzo da lanciare	lanciare un attrezzo strano	Il lancio del sacchetto della spesa pag. 86	I/D	.....
4.3 31 gen.	la tecnica del lancio dipende anche dalla rincorsa	lanciare preciso con rincorsa	Correre lanciando pag. 86	DED	n. centri su gruppi 10 lanci
4.4 24 feb.	lanciare da fermi verso un bersaglio fisso è più facile che lanciare da fermi verso un bersaglio in movimento	lanciare preciso	Preda e cacciatori pag. 87	I/D	.....
4.5 11 apr.	lanciare in movimento verso un bersaglio fisso è più facile che lanciare in movimento verso un bersaglio mobile	lanciare lontano e preciso	C'è chi insegue e c'è chi scappa pag. 87	I/D	.....
4.6 9 mag	sintesi degli apprendimenti	.....	Palla base pag. 89	...	collega gli arti e l'efficacia nel lancio

## CONCLUSIONI

La filosofia di fondo di un progetto come il *giocatletica*, che si manifesta attraverso questo contributo e ancor più attraverso la presentazione del "modello didattico sistematico", può essere espressa per mezzo di questi principi:

- escludere di puntare direttamente ai risultati atletici;

- attivare il "processo" che si pone lo scopo di incrementare la "cultura dell'atletica e della motricità" in quanto fonte di arricchimento e integrazione per la maturazione e la affermazione delle singole e complesse "personalità".

A conclusione riteniamo utile mostrare i dati di sintesi sul *giocatletica* a Foggia e il suo progressivo successo, in quanto può fungere da significativo "Indicatore" per tutto il territorio nazionale.

Tutto questo perché possano ristabilirsi le condizioni per il rilancio del "giocatletica".

*Sintesi dei dati del giocatletica a Foggia*

(confronto tra gli estremi)

	1° anno	5° anno
alunni partecipanti	650	3500
genitori partecipanti	80	300
scuole partecipanti		
pubbliche	1	8
private	2	5
centri giovanili		
CAS-CO	4	8

## NOTE BIBLIOGRAFICHE

<sup>1</sup> Mazzilli A. (a cura di): *Le basi dell'atletica leggera 6-11 anni*, Roma, Società Stampa Sportiva, 1992

<sup>2</sup> [Nella moderna "Didattica Attiva" la ricerca-azione sostituisce il tradizionale modo di fare "lezione" (frutto del gioco tra coppie antinomiche quali la scissione tra "insegnamento e apprendimento", "dire e fare", "sforzo e piacere" non corrispondenti ai problemi e bisogni concreti della quotidianità] [Frabboni F., Manuale di didattica generale, Bari, Laterza, 1992, pag. 96, modificato].

La ricerca-azione, introdotta da J.P. Pourtois (J.P. Pourtois, La Ricerca-Azione, in E. Becchi, B. Vertecchi, Manuale critico della sperimentazione e della ri-

cerca educativa, Angeli, Milano, 1984), è caratterizzata dalla costante "investigazione in campo scolastico" in cui l'oggetto di "ricerca" è strettamente connesso ai problemi sociali.

In appositi "Laboratori Didattici" e attraverso lo "Stile Sperimentale", sviluppa forti dinamiche interazionali atte a stabilire costantemente elevati livelli di comunicazione verbale e non-verbale.

[La Ricerca-Azione è una procedura non individualizzata densa di lucidità, vitalità, lievità, emotività] [Frabboni F., Manuale di didattica generale, op. cit. pag. 97, modificato].

<sup>3</sup> AAVV: *Educazione Motoria di base*, Roma, IEI, 1987, pag. 109, modificato.

<sup>4</sup> AAVV: *"Guida Tecnica 11-14 anni"*, Atleticastudi, Roma, supplemento al n. 4/93.

<sup>5</sup> Nicholls A. e H: *Guida pratica all'elaborazione di un curriculum*, Milano, Feltrinelli, 1975.

<sup>6</sup> Pellerey M.: *Progettazione didattica*, Torino, S.E.I. 1983.

<sup>7</sup> Boselli G.: *Postprogrammazione*, Scandicci, (Fi) La Nuova Italia, 1991.

*Indirizzo dell'Autore:*  
Antonio Mazzilli  
Via A. Da Olivadi, 53  
71100 Foggia