



**“LA GIOCOLERIA A SCUOLA – A SCUOLA DI
GIOCOLERIA”**

ROBERTO MANCINI - ANDREA PERUGINI

**“Aggiornamenti in Scienze Motorie”
Scuola dello Sport delle Marche
Ufficio Scolastico Regionale
Ancona 2 marzo 2015**

STORIE DI GIOCOLERIA

Non è una nuova pratica. Ci sono raffigurazioni in Egitto del 2000 a.C., le esperienze dei giullari medievali,

La storia della giocoleria si incrocia con altre storie:

il circo

il teatro di strada

cultura giovanile hip-hop

- **pratiche antistress – meditazione –**
- **riabilitazione (nazionale svizzera di sci)**

ASPETTI SOCIO-CULTURALI

**cultura hip-hop (musica, danza,
look, ...)**

**assenza o quasi di contesti
istituzionali**

**contesto di apprendimento
informale**

assenza o quasi di competizione

**presenza possibile ma non
necessaria della dimensione
spettacolo-esibizione**

ASPETTI SOCIO-CULTURALI

LIBERTA' DI APPROCCIO ALLA GIOCOLERIA

- Adattabilità di luoghi e contesti (camera, parco, spiaggia, strada, centro aggregazione, centro sociale, università)
- Dimensione individuale o collettiva
- Ampia scelta di attrezzi diversi
- Disponibilità economica non impegnativa
- Fattibilità in tempi sia brevi che lunghi
- Scelta di abilità semplici o molto complesse



ASPETTI SOCIO-CULTURALI ED IMPLICAZIONI PEDAGOGICO-DIDATTICHE

Tener conto delle caratteristiche socio-culturali della giocoleria anche per proporla in ambito scolastico.

- Trasferibilità degli apprendimenti scolastici in contesti esterni
 - Trasferibilità delle competenze extra scolastiche a scuola
 - Mantenere degli elementi di non strutturazione nella didattica
 - Favorire momenti di insegnamento tra pari.
 - Come valutare?
- 

COSA POSSIAMO STIMOLARE CON LA GIOCOLERIA A LIVELLO MOTORIO?

- **sviluppo dei vari livelli di
coordinazione (grezza, fine, finissima)**
- **coordinazione oculo-segmentaria
combinazione e accoppiamento dei
movimenti**

COSA POSSIAMO STIMOLARE CON LA GIOCOLERIA A LIVELLO MOTORIO?

- bilateralita'
- differenziazione spinte (economicità del gesto)
- controllo del tono muscolare
- controllo posturale
- integrazione tra pensiero analitico ed intuitivo nel controllo motorio



INTEGRAZIONE TRA PENSIERO ANALITICO ED INTUITIVO NEL CONTROLLO MOTORIO

Pensiero analitico

EMISFERO SINISTRO: analizza la situazione prima di giocare, controlla la sequenza e prende le decisioni per la ricezione degli oggetti. E' caratterizzato dal rifiuto dell'errore, dalla correzione costante, dalla ricerca ripetitiva dei lanci.

Pensiero intuitivo

EMISFERO DESTRO : gestisce le situazioni di contatto con gli oggetti, la forza dei lanci, la posizione del corpo nello spazio al fine di un'esecuzione sciolta, ritmata, rilassata, per evitare il blocco del pensiero analitico.

Ognuno di noi sviluppa di più uno dei due emisferi per caratteristiche psicologiche, educazione, predisposizione genetica.

**L'IDEALE E' LA COLLABORAZIONE ALTERNATA DEI DUE TIPI
DI PENSIERO**

COSA POSSIAMO STIMOLARE CON LA GIOCOLERIA A LIVELLO COGNITIVO

- memorizzazione sequenze motorie
- conoscenza ed applicazione in situazione di concetti di geometria e fisica (baricentro, angoli, traiettorie,...)
- applicazione in situazione di nozioni spazio-temporali
- attenzione sugli elementi di priorità



COSA POSSIAMO STIMOLARE CON LA GIOCOLERIA A LIVELLO AFFETTIVO- RELAZIONALE?

- Collaborazione
- Relazione di aiuto
- Capacità di attenzione elevata
- Capacità di applicazione prolungata
- Autogestione del compito
- Responsabilità individuale



COSA POSSIAMO STIMOLARE CON LA GIOCOLERIA A LIVELLO AFFETTIVO- RELAZIONALE?

- controllo emozioni
- tolleranza frustrazioni
- piacere del movimento
- motivazione al successo (sfida con l'attrezzo)
- autostima (dipende dalla metodologia utilizzata)
- creatività
- plasticità mentale nel passare dal controllo volontario a quello automatico e viceversa.



RAPPORTI TRA I VARI ASPETTI

Controllo emozioni/rapidità/automatizzazione
(non confondere rapidità e fretta; differenza tra lanciare e liberarsi dell'attrezzo)

Controllo emozioni e percezione
(se sono troppo agitato non percepisco cosa sto facendo: distanza e osservazione)

Controllo emozioni, del tono muscolare e della capacità di differenziazione
(livello di tensione psicologica e muscolare correlata alla capacità di differenziazione delle spinte)



ASPETTI METODOLOGICI

- Ricerca personale sui movimenti base (lancio-ricezione-lancio)
- Variabilità: ricerca varianti sul movimento base
- Rapporto tra globalità dell'azione e scomposizione del movimento (attenzione alle relazioni tra i movimenti)
- Alternanza random delle attività (importanza dei tempi di recupero e assimilazione)



ASPETTI METODOLOGICI

Obliquità

Se vogliamo essere l'insegnante di tutti e tutti sono diversi, non possiamo chiedere a tutti di fare la stessa cosa.

Proporre consegne che prevedano al loro interno diversi livelli di difficoltà, intervenendo sui parametri del movimento, in particolare:

- spazio - tempo
- movimenti
- materiali

Le attività senza una competizione strutturata da regole, uguali per tutti, permettono ampi margini di obliquità.



ASPETTI METODOLOGICI

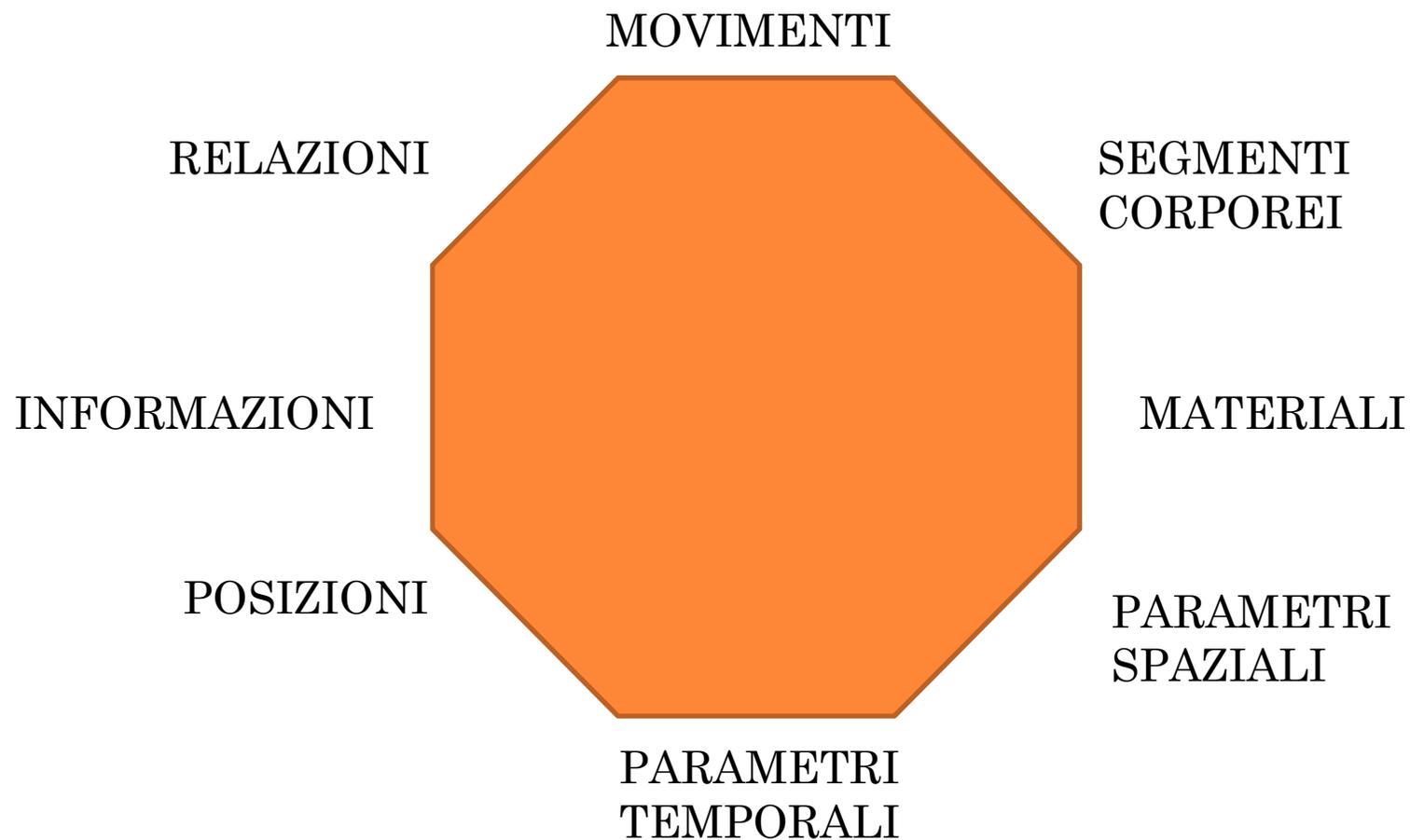
Pedagogia dell'azione:

- problem solving
- elaborazione strategie,
- pedagogia della domanda
- percezione e consapevolezza del movimento,



ASPETTI METODOLOGICI

Poligono varianti



E LA VALUTAZIONE?

- Rimane personalmente un problema aperto, anche per le caratteristiche di questa pratica
- Al termine del periodo di attività sulla giocoleria (6-8 lezioni) chiedo di farmi vedere almeno le due abilità più difficili che hanno appreso, con almeno due attrezzi diversi, a scelta. L'alunno può costruire anche una piccola progressione.
- Attualmente valuto
 - il miglioramento rispetto al livello iniziale
 - il livello di abilità raggiunto
 - il livello di precisione
 - la ricerca di abilità meno praticate o eventuali "invenzioni"



GRAZIE PER L'ATTENZIONE
E DIVERTITEVI A
GIOCOLARE

