

Indice

Presentazione	1
Introduzione	5
Capitolo I. Come e cosa progettare	11
1. <i>La corporeità come misura del reale</i>	11
2. <i>Il movimento e la dimensione umana</i>	16
3. <i>L'azione educativa del movimento nell'arco della vita dell'uomo</i>	19
4. <i>La didattica per obiettivi e per concetti applicata al corpo e movimento</i>	23
Capitolo II. Progettualità interdisciplinare integrata alle risorse del territorio	27
1. <i>I concetti chiave nell'ambito del corpo e movimento-</i>	27
2. <i>Esempio di progettazione con modello didattico per concetti relativo al corpo e movimento</i>	29
3. <i>Ampliamento dell'offerta formativa come valore aggiunto</i>	34
Capitolo III. Aspetti principali della teoria di Pierre Parlebas relativi al gioco e allo sport istituzionalizzato	43
1. <i>Lo spazio delle condotte motorie</i>	43
2. <i>Lo sport : spazio di una cultura tecnica</i>	46
3. <i>Lo spazio sportivo: un riflesso della società</i>	48
4. <i>La dinamica socio-motoria nei giochi sportivi collettivi</i>	50
5. <i>La comunicazione motoria nel gioco sportivo</i>	53
6. <i>Gli universali dei giochi sportivi</i>	56

<i>7. Caratteristiche dei modelli e della comunicazione motoria nei giochi sportivi non codificati e istituzionalizzati</i>	57
Capitolo IV. Il metodo significativo	65
<i>1. La rivoluzione copernicana in pedagogia</i>	65
<i>2. Dalla definizione all'analisi dell'oggetto</i>	66
<i>3. Il transfert nell'apprendimento motorio</i>	70
<i>4. Transfert struttura e intelligenza motoria</i>	72
<i>5. Giochi istituzionalizzati e giochi tradizionali</i>	75
<i>6. Il gioco oggetto privilegiato</i>	78
<i>7. Giochi psicomotori e socio-motori: sportivi e tradizionali</i>	85
Capitolo V. I giochi senza frontiere	93
<i>1. Ultimo modello: il codice prassemico</i>	93
<i>2. Premessa alla didattica dei giochi tradizionali</i>	96
<i>3. Didattica dei giochi</i>	99
Capitolo VI. Tradizioni e folclore quale attività ricreativa e di tempo libero	125
<i>1. Tradizioni, storia e cultura</i>	125
<i>2. Ricorrenze religiose e popolari</i>	128
<i>3. Rassegne e mostre-mercato</i>	135
<i>4. Corsi e Concorsi</i>	137
<i>5. Festival in Umbria</i>	138
<i>6. Sfide e tornei</i>	140
Capitolo VII. I passatempi ritrovati	143
<i>1. Il valore educativo del gioco di strada e di società</i>	143
<i>2. Giochi di strada ricreativi</i>	147
<i>Campana del cielo e della terra</i>	148
<i>3. Giochi all'aria aperta</i>	165
<i>4. Giochi di società e di gruppo</i>	170
Capitolo VIII. I "giochi quasi sport"	177
<i>1. Premessa</i>	177
<i>2. Didattica dei giochi</i>	178

<i>3. La teoria di Pierre Parlebas applicata ai giochi tradizionali francesi</i>	183
Conclusione	203
Bibliografia Generale	207

Presentazione

di Lanfranco Rosati

La dignità riservata all'educazione motoria nei programmi didattici della scuola italiana, l'attenzione prestata al corpo divenuto non soltanto oggetto di desiderio che avvalorava ogni sua potenzialità con l'impiego diffuso di creme e profumi, la valenza espressiva assicurata dalla pluralità dei linguaggi che è in grado di veicolare il movimento, pregiudiziale allo sviluppo delle abilità sensoriali e, quindi, cognitive della persona umana ripropongono nel processo formativo una convinta strategia metodologica didattica che, fin dalle prime forme di istruzione, faciliti l'approccio con quell'universo della cultura che è condizione per il possesso di abilità e competenze, richieste dall'istituzione educativa, che potranno mettere le premesse nel soggetto per una educazione che duri tutta la vita. Questo è il significato profondo delle tensioni innovative che agitano tutt'ora il mondo della scuola, da quella di base alla secondaria superiore, e che si esprime nel progetto di riforma avviato con l'autonomia delle istituzioni.

All'interno di questo progetto si collocano le proposte di metodo di Gianna Ferranti, docente nei corsi di laurea in Scienze Motorie e Sportive, che accreditano la portata culturale dei "giochi e del folklore", capaci, entrambi, di offrire al movimento una ragione di senso e una legittimazione di carattere didattico. Diviene immediatamente condivisibile l'impegno di applicare la proposta metodologica di P. Parlebas, che la Ferranti privilegia, perché alcune tipologie di giochi possano o-

rientare la motricità della persona e alcune manifestazioni folcloristiche possano rappresentare l'elemento motivazionale dell'attività didattica, nella scuola e fuori della scuola, fino a coinvolgere il mondo dell'adulto.

D'altra parte esistono, nella ricerca didattica, precedenti illustri che danno ragione di questa scelta operativa.

Il modello che si riconduce ad una didattica intesa come teoria della cultura (Cfr. L. Rosati, *Metodologia della cultura e didattica*, La Scuola, Brescia 1988, come anche dello stesso A., *Didattica. Il senso e i luoghi*, Anicia, Roma 1995, *Lezioni di Didattica*, Anicia, Roma 1999, *Paradigmi culturali e didattica*, La Scuola, Brescia 1998) fa esplicito riferimento alle forme culturali della lingua, della scienza, della storia, dell'arte, della religione che rappresentano la genesi di ogni sapere disciplinare e che autorizzano ad elaborare una selezione dei contenuti dell'istruzione che assuma come "saperi irrinunciabili ed essenziali" quelli che soddisfano esigenze funzionali del soggetto, immerso in un universo simbolico che costituisce quella che noi chiamiamo cultura sia nella sua dimensione *oggettiva* - che allora invita a recuperare ogni manifestazione vitale della persona e del gruppo umano nel quale essa vive ed opera -, sia in quella *sogettiva* che rappresenta il fine ultimo al quale tende l'educazione, cioè quello di formare l'uomo colto.

Ecco allora, mediati in una prospettiva che alimenta l'azione didattica, innovandone i contenuti, quegli aspetti che nel lavoro della Ferranti circoscrivono lo spazio da riservare ad ogni possibile forma espressiva ludica e al carattere di *loisir* del quale il folclore fornisce l'elemento di visibilità concreto del quale è pervaso e connotativo lo spirito di un gruppo e di una persona che di quel gruppo fa parte integrante.

Un altro aspetto, non certo meno rilevante, che emerge dal lavoro della Ferranti è quello caratterizzante la ricerca didattica d'Oltralpe. Qui, e per tutti, può essere ricordato un libro di Brigitte Chevalier (*Méthodes pour apprendre*. Nathan, Paris

1993), la quale attribuisce ai metodi di lavoro un ruolo essenziale per l'acquisizione di conoscenze e, dunque, per il successo scolastico. È emblematica l'osservazione della Chevalier quando afferma: "L'étymologie même du mot (*meta, dépassement, odos, chemin*) met en jeu une idée de mouvement, de poursuite, de recherche d'une route et non un parcours figé, unique".

Insomma la didattica nella classe ha bisogno di modelli applicativi non generalizzati ed unici, ma personalizzati. Ha bisogno di attività motivanti e spontanee che sicuramente trovano nel gioco e nel folclore un punto di radicamento certo ed appagante.

Questo libro, in buona sostanza, legittima questa idea. Dunque può riuscire efficacemente ad avviare forme di insegnamento/apprendimento che, recuperando alla memoria la portata della tradizione (la *storia*), suscitando ad ogni piè sospinto il piacere di impegnarsi e di fare con la mente e con il corpo (l'*arte*), liberando le potenzialità originarie individuali e la creatività espressiva orale e scritta (la *lingua*), abituando ad una "osservazione onesta" della realtà (la *scienza*), facendo prendere coscienza dei limiti e della finitezza umana ed allargando gli orizzonti conoscitivi all'oltremondano (la *religione*), aiutano la persona ad accedere all'universo simbolico della cultura e a fare di ognuno una persona colta. Naturalmente, con l'avvio di un discorso, qual è quello della Ferranti, che pone le premesse per un'attività didattica autenticamente innovativa.

L.R.

Introduzione

Le attività motorie, occasionali o codificate, favoriscono un linguaggio corporeo indispensabile ed essenziale per il processo di maturazione dell'autonomia personale. Coinvolgono emotivamente l'uomo e le dimensioni della sua corporeità: morfologico-funzionale, intellettuale-cognitiva, affettivo-morale e sociale.

Pedagogisti illustri sono concordi nell'affermare che l'intelligenza si manifesta inizialmente come esplorazione diretta dell'ambiente, tramite un'attività senso-motoria ludica e spontanea, non precisata, la quale diviene, gradualmente, più controllata e coordinata, fino a formulare il pensiero astratto, logico-formale, rispettando le normali tappe evolutive di crescita di ogni individuo.

Quest'attività, fin dai primi anni di vita, in età scolare poi, facilita sia il consolidamento progressivo delle capacità coordinative di apprendimento, controllo, adattamento e trasformazione motoria, subordinate al processo di maturazione del Sistema Nervoso, sia il potenziamento delle capacità condizionali, collegate allo sviluppo fisio-morfologico, all'efficienza dei processi bio-energetici, all'aumento della forza muscolare e della resistenza cardiaca.

Pertanto il movimento, nei suoi vari linguaggi, viene interiorizzato dall'individuo in forma globale e polivalente, graduale in rapporto ai diversi ritmi individuali di apprendimento, voluto e precisato, mirato allo sviluppo corporeo e alle sue funzioni. Nell'età adulta, definibile di stabilizzazione dei valori, esso mantiene alti i livelli di prestazione raggiunti, utilizzando

schemi motori già acquisiti, strutturando nuovi modelli di comportamento, a cui seguono nuovi stili di vita, nuove tecniche e tendenze di moda, in sintonia con le esigenze psicofisiche del momento.

L'acquisizione di capacità motorie sempre più complesse, combinate e diversificate avviene mediante nuove esperienze motorie, trasformabili in competenze dal sapore di sfida, in quanto l'uomo, da sempre, si cimenta in gare di ogni genere, desideroso di un continuo confronto dal sano agonismo.

Non dimentichiamo di esaltare l'aspetto ludico e sportivo del movimento, tenendo conto delle asserzioni della pedagogia moderna. Secondo quest'ultima, il gioco è da considerarsi un bisogno profondo dell'essere umano, rappresenta uno stimolo indispensabile nella strutturalizzazione della personalità infantile e adolescenziale, aiuta i più giovani a sviluppare le percezioni e l'intelligenza, i meno giovani a socializzare, a fare nuove amicizie, a provare il piacere di giocare. Se accettiamo che il gioco venga considerato una attività libera e volontaria, non possiamo che rivalutare i "giochi tradizionali", definiti anche giochi agilmente codificati, in assenza di regolamenti scritti. Bisognerà quindi lasciare che i ragazzi si organizzino e giochino come credono, liberi di applicare le regole a loro modo, di trasformarle a loro piacimento. Quest'ultimo pensiero riporta a fare delle considerazioni sul valore educativo e sociale del gioco. Sappiamo bene che la socializzazione non si ottiene solo con l'educazione nel senso corrente del termine, con principi tramandati di generazione in generazione dagli adulti ai bambini. Vi è, oltre a questa forma di apprendistato sociale, la vita di gruppo, una serie di rapporti interpersonali che tra i bambini, come tra gli adulti, si esplicano attraverso il gioco. Il rispetto bambino-adulto rinforza l'egocentrismo del bambino ed è causa di eteronomia, cioè di dipendenza da leggi esterne alla volontà del soggetto, specialmente in campo morale. Il rispetto unilaterale e la costrizione danno vita ad una morale del dovere

e dell'obbedienza. Al contrario, le relazioni tra bambini o tra adulti, durante un momento ludico, basate sull'uguaglianza ed il rispetto reciproco, possono solo condurre ad una autentica cooperazione ed autonomia decisionale. La socializzazione prevede anche il rispetto delle regole che, nel nostro caso particolare, sono regole di gioco. Nel caso di socializzazione basata su un tipo di rapporto bambino-adulto, si arriva ad un rispetto delle regole, in quanto imposta da un'autorità adulta. Al contrario, nel caso di interazioni tra giocatori, si otterrà una comprensione progressiva, se le regole vengono rispettate, poiché rendono le condizioni uguali per tutti. Abbiamo già detto che ci riferiamo, in particolare, alla comprensione delle regole del gioco. Tuttavia è anche vero che questo meccanismo si attua e si ripete in campi ben più vasti, come quello morale ed etico, esplicandosi in un rispetto e solidarietà verso gli altri. Nel corso del nostro lavoro tratteremo attività ludica e sportiva, istituzionalizzata e agilmente codificata, passatempi ritrovati, tradizioni e folclore, sottolineandone l'importanza ricreativa e di tempo libero, creativa ed espressiva, entrambe necessarie all'uomo, perché, al tempo stesso, socializzanti, educative e formative. Essa ingloba tutte le categorie di gioco. Analizzeremo il ruolo nei diversi tipi di gioco tradizionale e istituzionalizzato, facendo riferimento alla teoria di P. Parlebas, ai giochi del mondo di F.V. Grunfeld. L'attività ludica diventa espressione di un bisogno di movimento nei primi anni di vita del bambino, successivamente, un mezzo per conoscere e dosare la propria forza, per conoscere e confrontarsi con i propri coetanei, per fare nuove amicizie, per trascorrere il tempo libero da impegni professionali, specialmente per l'adulto. Il gioco si evolve da esplorativo ad associativo, cooperativo, organizzativo e regolato. Il regolamento del gioco viene, quindi, cercato, diventa un'esigenza del gruppo: questo è un chiaro segno di "socializzazione". In questo contesto verranno analizzate le dinamiche delle reti di comunicazione e contro-comunicazione

motoria e ludosportiva. Citiamo i giochi sportivi istituzionalizzati, considerandoli come insieme delle situazioni motorie codificate, le cui forme competitive, sono state istituzionalizzate. La differenza tra questi giochi e quelli tradizionali: non è il regolamento in sé stesso, poiché ogni gioco ha la sua forma regolata, bensì l'istituzionalizzazione dei primi, rispetto agli altri. Questi sport sono inseriti in un meccanismo socio-economico di produzione e consumazione: oggetto di eccessiva pubblicità e spettacolarità, grazie ai mass-media. Molto spesso, però, proprio a causa di questo stretto rapporto, i giochi sono valutati secondo un criterio non più educativo, bensì economico e sociale. Tutto ciò, comunque, non vuol temperare l'importanza dei giochi sportivi istituzionalizzati, che hanno tra i tanti meriti, quello di aver collaborato, in maniera forse determinante, alla diffusione di massa di molte discipline sportive. Questo lavoro vuole valorizzare, accanto ai giochi, una "didattica ambientale", avvicinando l'uomo al suo ambiente, attraverso il movimento ludico e sportivo, perché possa conoscere, amare e valorizzare il territorio in cui vive, la sua cultura, le tradizioni, il folclore locale, dove il corpo e il movimento regnano sovrani.

La legge sull'autonomia scolastica (25/2/'99) valorizza il movimento in funzione del corpo dell'educando, nella sua globalità, ampliando così, le scelte dell'offerta formativa, con il vissuto dell'alunno. Non solo sport, quindi, anche giochi e folclore locale, sfide e gare di paese, cultura e tradizioni, entrano ufficialmente nel Pof. (piano dell'offerta formativa), della scuola come valore aggiunto al curriculum nazionale. Destrezza, abilità e coraggio, forza e agilità si sviluppano anche con la pratica di queste manifestazioni rievocate, come nei giochi sportivi, in più esse rappresentano esperienze interiorizzate dall'alunno, rispondenti ai suoi bisogni reali, perché riflettono "momenti di vita vissuta" colmi di ricordi e forti emozioni.

L'Autonomia scolastica affida alle scuole la "responsabilità" di progettare e organizzare il proprio compito educativo in sintonia con i singoli utenti, in relazione ai loro bisogni, utilizzando al meglio la professionalità dei docenti e le risorse proprie dell'istruzione scolastica, nel territorio di appartenenza. Questa interazione, "scuola-territorio", permette un'azione educativa diretta ed efficace, il rispetto degli standard di apprendimento dei ragazzi, una collaborazione con le famiglie degli alunni, con le agenzie educative locali e gli enti regionali. Manifestazioni ricorrenti popolari, giochi di gruppo di una volta, ricreativi e di tempo libero, espressione di una cultura rievocata sulla piazza della città, nei parchi storici, in piena natura, possono essere progettati, in ambito scolastico. Infatti il Regolamento dell'autonomia, nell'art.4, chiarisce i termini dell'autonomia didattica che consente ad ogni istituzione scolastica, il rispetto della libertà d'insegnamento, della libertà di scelta educativa della famiglia e delle finalità generali del sistema di costruire i percorsi formativi, funzionali alla realizzazione del diritto di crescere e di apprendere di tutti gli alunni, tenendo conto delle potenzialità di ciascuno e dei loro reali interessi. Il termine "movimento", viene inteso nel senso più ampio possibile: ogni attività motoria può diventare "motricità educativa" in un contesto culturale programmato, realizzato, verificato, valutato. Nell'art.3, viene citato il Pof., definito "documento fondamentale costitutivo dell'identità culturale e progettuale delle istituzioni scolastiche ed esplicita la progettazione curricolare, extracurricolare, educativa ed organizzativa, che le singole scuole adottano nell'ambito della loro autonomia". Oggi, parlare di Autonomia nella scuola non è più una novità in quanto dall'1/9/2000 essa è in vigore in tutte le scuole italiane. L'autonomia investe ogni aspetto della realtà scolastica e pone al suo centro lo sviluppo della personalità dei suoi allievi e con essi lo studio della cultura del loro ambiente, quel-

lo in cui vivono, che traspare dai comportamenti, dal loro stile di vita, dalle esperienze già vissute.

Nel testo riporto aspetti metodologici e didattici, relativi alla teoria di Pierre Parlebas, alla progettualità verticale, trasversale, integrata alle risorse del territorio, “giochi senza frontiere”, “giochi del mondo”, “giochi di una volta”, sfide e ricorrenze tradizionali, aspetti folcloristici locali (cito per esempio quelli umbri), tra i più significativi e suggestivi, per ricordare ai lettori quanto sia importante praticare ogni forma di movimento e quanta cultura vive al di fuori della scuola. È una cultura che appartiene a tutti; grandi e piccoli, che, insieme, si ritrovano al di fuori dell’ambiente familiare, nei gruppi sociali, a cui spontaneamente vogliono aderire, dove collaborano, interagiscono e si maturano. Infatti gli eventi folcloristici e i giochi tradizionali interessano l’uomo nell’arco della sua vita. Anche l’adulto o l’anziano, come il bambino e l’adolescente, nel leggere questi giochi può ricordare momenti di vita vissuta nel tempo libero, da impegni quotidiani o riconoscere qualcosa che gli appartiene. Il gioco ci accomuna e simula la vita. Superare un traguardo o vincere una gara non è puro protagonismo, è partecipare e collaborare con un gruppo attivamente, è sentirsi gratificati e accettati dai propri compagni di squadra, anche quando non si raggiunge il successo, è curare il proprio corpo, star bene con se stessi e con gli altri, sentirsi competenti e capaci di comunicare con i propri simili.