

LABORATORIO DI PSICOMOTORIA
a.s. 2010/11

L'Uisp (Unione Italiana Sport Per tutti) è un ente di promozione sportiva che si propone come obiettivo di estendere il diritto allo sport a tutti i cittadini. Il nostro sportpertutti è un bene che interessa la salute, la qualità della vita, l'educazione e la socialità.

Il progetto UISP di attività motoria nella scuola è un progetto nazionale, nato oltre 20 anni fa come proposta dai forti contenuti innovativi e, aggiornato per gli strumenti didattici, ha mantenuto la propria validità e coerenza metodologica perché basato sugli studi approfonditi e sulle pratiche dei ricercatori e degli sperimentatori UISP Centinaia di comitati UISP in tutto il territorio italiano, hanno attivato convenzioni da vari anni con le scuole per la gestione dell'attività.

FINALITA'

Questo percorso, che si articola e dispiega progressivamente nella fascia dai 3 ai 6 anni, persegue le seguenti finalità didattico - educative:

- a) Promuovere lo sviluppo delle capacità concernenti le funzioni senso-percettive cui sono connessi i processi d'ingresso e di analisi degli stimoli e delle informazioni.
- b) Consolidare e affinare gli schemi posturali statico-dinamici indispensabili al controllo del corpo e all'organizzazione dei movimenti.
- c) Concorrere allo sviluppo di coerenti comportamenti relazionali attraverso situazioni ed esperienze di gioco
- d) Favorire l'elaborazione di regole e del loro rispetto, sviluppando anche la capacità d'iniziativa e di soluzione dei problemi

LA METODOLOGIA

L'intervento educativo vuole essere di aiuto al bambino nell'acquisizione di personali caratteristiche per l'autocostruzione di sé, puntando alla predisposizione di situazioni di stimolo alle quali ogni bambino risponderà in modo personale, per quanto all'interno di "consegne precise" e "regole" da tutti accettate.

Il *gioco*, da quello corporeo ai giochi della tradizione, da quelli di movimento ai giochi di regole, potrà essere fondamento continuo per agire il corpo nello spazio-tempo, nelle relazioni sociali, nell'ambiente.

Il percorso educativo poggerà le basi su attività proposte in forma ludica per evolvere gradualmente dal semplice al complesso, dall'Io al Noi.

I pilastri su cui si basa l'approccio UISP sono:

- *L'ottica situazionale*, in altre parole la progettazione, la creazione e la conduzione di situazioni elaborate, in cui è fondamentale saper osservare le dinamiche di risposta del bambino;
- *L'obliquità*, ossia la proposta di situazioni affrontabili da ogni bambino, che sperimenta liberamente, in base alle sue capacità-possibilità, allargando e acquisendo via via le proprie conoscenze e competenze corporee;
- La *didattica dell'apprendimento ottimale*, in cui l'educatore-istruttore ricerca contesti all'interno dei quali ogni bambino può scoprire il proprio livello di acquisizione e sperimentazione più adeguata a rispondere ai propri bisogni e alle proprie richieste di conoscenza;

- *L'apprendimento per emozioni*, in altre parole la valorizzazione degli aspetti emotivi negli apprendimenti, ogni risultato dell'azione del bambino è accettata e sostenuta dall'adulto, portando così il bambino a tentare altre prove che gli fanno acquisire maggiore sicurezza di sé e sostengono un'immagine positiva di sé.
- La *ramificazione*, ossia la capacità di proporre attività in un'ottica di elaborazione di risposte, costruendo una serie di stimoli sempre più dettagliati e definiti rispetto agli obiettivi prefissati e alle capacità che si vuole sviluppare, sfruttando l'osservazione delle risposte date di volta in volta.

In ogni caso è sempre presente il criterio dell'*obliquità* che è la condizione che permette a tutti e a ciascuno di "lavorare" al proprio livello vivendo il "successo" della propria azione. Ciò permette situazioni di apprendimento differenziate e, quindi, adatte ai diversi livelli di capacità dei singoli bambini.

Gli ingredienti dell'*obliquità*:

- Attenzione al vissuto dei singoli alunni;
- Revisione del concetto di errore (apprendimento per prove ed errori);
- Eliminazione del giudizio gratuito per non creare "conferme di pregiudizio";
- Valorizzazione del saper fare di tutti;
- Tensione al possibile che consente la rielaborazione e la trasformazione dei dati di ognuno in "nuove proposte";
- Conduzione attraverso proposte che permettano possibilità di scelta;
- Utilizzazione di modalità comunicative verbali e non verbali che rispettino le differenze di genere.

MATERIALI

Nella didattica obliqua è privilegiato il materiale povero, poiché le sue caratteristiche di *duttilità* non sono presenti nel materiale strutturato - i cerchi, le mattonelle, le palle, i mattoni in plastica - costruito per uno specifico scopo educativo.

Il materiale povero è *di facile reperibilità* e nell'azione di reperimento si può coinvolgere il bambino, un modo per renderlo partecipe già nella fase di preparazione e progettazione delle attività; è *abbondante*: il fatto di avere a disposizione "tanto materiale" spesso facilita attività esplorative e di ricerca. È inoltre *mutevole*: il materiale non strutturato è facilmente trasformabile, non solo simbolicamente ma anche fisicamente. La carta, ad esempio, può essere appallottolata e diventare palla oppure fatta a strisce e creare a una ragnatela.

Contatti:

UISP Area Giovani

Via F. Bocchi 32, Firenze
Tel. 055/6583510 – Fax. 055/685064
giovani@uon.it – www.uispfirenze.it
Coordinamento didattico: Luca Benelli
Coordinamento amministrativo: Chiara Stinghi, Simona Monco