

“La FIJLKAM e la Scuola dell’infanzia: per crescere attraverso lo Sport”

Centro Olimpico FIJLKAM
Via dei Sandolini, 79
00122 – Lido di Ostia / RM

*“Volete coltivare l’intelligenza del vostro scolaro?
Coltivate la forza che essa deve governare.
Esercitate continuamente il suo corpo,
rendetelo robusto e sano per renderlo saggio e ragionevole...
che lavori, che agisca, che corra, che gridi,
che sia un uomo per il vigore
e presto lo sarà per la ragione.”
(J.J. Rousseau)*

SOGGETTO PROPONENTE:

Federazione Italiana Judo Lotta Karate Arti Marziali

La nostra Federazione, da sempre, incentiva e coadiuva tutti quei progetti che permettono di divulgare e valorizzare le nostre discipline quali strumenti in grado di conseguire importanti traguardi formativi all’interno della Scuola e nel mondo dell’infanzia in generale.

I nostri sport, attraverso un adeguato percorso progettuale, permettono ai bambini di sviluppare la consapevolezza del proprio corpo ed il controllo della propria mente, con il potenziamento delle capacità motorie, relazionali e comportamentali.

La volontà della FIJLKAM è quella di vedere orientato l’impegno di tutti allo sviluppo di una diversa cultura dell’educazione motoria, con il recupero di una funzione educativa che trova anche nella Scuola dell’infanzia il luogo più adeguato per una prima e più concreta possibilità di applicazione.

Il rapporto tra Scuola dell’infanzia e realtà extra-scolastica ha visto, in questi anni di autonomia progettuale, la realizzazione di importanti e significative esperienze di confronto e sperimentazioni scientifiche, con ricadute positive sull’attività dei bambini, fornendo stimoli per un positivo e graduale approccio all’attività possibile e disponibile nella Scuola Primaria e nelle Società Sportive.

Dal confronto dialettico tra le peculiarità del Judo, della Lotta e del Karate e le capacità, le esigenze e gli interessi di tutti i bambini, può scaturire un arricchimento dell’azione educativa che si svolge già a partire dalla Scuola dell’infanzia, sviluppando con maggior attenzione il rapporto con la Società Sportiva e quello tra Docente ed Insegnante Tecnico.

INTRODUZIONE:

Il gioco è per sua natura un’esperienza psicomotoria. In effetti esso coinvolge ogni aspetto della personalità tanto da costituire una costante presente, pur se in modo diverso, nelle diverse età della vita.

Per il bambino il gioco rappresenta il suo linguaggio primario, il linguaggio non verbale costituito di emozioni e di immagini messe in gioco; è uno dei mezzi privilegiati per entrare in contatto con la realtà esterna e, allo stesso tempo, scoprire il piacere di esistere e di agire.

Questa scoperta e conoscenza di sé e del mondo attraverso il piacere del gioco, ha degli evidenti effetti sull’evoluzione delle abilità del bambino in quanto egli sviluppa un **“saper fare esperienza”** da utilizzare poi nella vita quotidiana.

La psicomotricità racchiude in sé le varie componenti costitutive del gioco: sensoriale, motorio-prassica, cognitiva, tonico-emozionale, affettiva-relazionale, sociale.

L'attività psicomotoria proposta nel progetto, si fonda sulla **relazione** e si realizza attraverso il **corpo** e il **movimento**, utilizzando come struttura privilegiata il **gioco**, aggiungendo alcune delle regole e dinamiche di gestione derivate dalle Arti Marziali.

Il bambino attraverso il suo corpo entra in contatto col mondo, esplora e conosce.

Facendo esperienza diventa capace di misurarsi con la realtà e contemporaneamente conosce se stesso, si accorge delle sue competenze, si costruisce un'immagine di sé.

E' attraverso il corpo ed il movimento che il bambino conosce lo spazio, sa muoversi ed orientarsi, sa percepire le distanze e le dimensioni.

Un'esperienza, uno stimolo, un'occasione in cui azione, pensiero, emotività si attivano e si integrano attraverso desideri strettamente collegati al gioco, al piacere di fare, alla fantasia, alla creatività a favore dell'**esperienza globale**. Il bambino che partecipa alla seduta si sente rassicurato nel trovare spazi, luoghi, tempi e materiali a lui consoni, che può utilizzare per avviare un percorso di gioco e apprendimento.

IL CONTESTO LEGISLATIVO:

Orientamenti Educativi per la scuola Materna- DPR n° 647/1969

“E' nel gioco che si delineano e si sviluppano tutte le principali capacità del bambino, quelle sensomotorie, quelle socio-affettive, quelle costruttive, quelle espressive e quelle intellettuali, giacché implica la più vitale partecipazione di tutta la personalità.

Nuovi Programmi per la Scuola Elementare- DPR 12/2/1985

“Sin dall'inizio[...]si organizzeranno giochi individuali e di gruppo per stimolare l'apprendimento naturale delle strutture fonologiche, lessicali, morfosintattiche.”

“Se ascolto, dimentico; se guardo, ricordo; se faccio, capisco”

La didattica ludica è una didattica che sa stimolare e coinvolgere globalmente gli alunni nella scoperta di una nuova realtà

Obiettivi perseguibili:

il riconoscimento ed il rispetto di regole

l'elaborazione di strategie

la soluzione di problemi

la pianificazione di azioni

la scoperta di nuove combinazioni

la sfida verso se stessi e verso gli altri

per la multiculturalità

scoperta della varietà delle differenze tra i popoli e le culture

riflessione sulle ricchezze di queste diversità

costruzione di un atteggiamento non solo di rispetto, ma anche di curiosità e di disponibilità verso l'altro.

Le attività ludiche.

sono attività percepite come non ansiogene, facilmente realizzabili e divertenti

vengono utilizzati i materiali tipici dei giochi

è considerata la possibilità di muoversi, di fare, di manipolare, di cantare, di imparare rime e filastrocche

è compresa la conoscenza, il rispetto e l'applicazione di regole, dalle più semplici alle più articolate
la classe viene suddivisa in gruppi, coppie, squadre

è presente e vivo il fattore di sfida, di competizione, di vincita e di perdita.

Il curriculum motorio

Indicazioni Nazionali – 2007

I piani personalizzati delle attività educative nelle Scuole dell'Infanzia

Corpo, movimento, salute

1. Rappresentare lo schema corporeo in modo completo e strutturato; maturare competenze di motricità fine e globale.
2. Muoversi con destrezza nell'ambiente e nel gioco, controllando e coordinando i movimenti degli arti e, quando possibile, la lateralità.
3. Muoversi spontaneamente e in modo guidato, da soli e in gruppo, esprimendosi in base a suoni, rumori, musica, indicazioni ecc.
4. Curare in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni nella prospettiva della salute e dell'ordine.
5. Controllare l'affettività e le emozioni in maniera adeguata all'età, rielaborandola attraverso il corpo e il movimento.

Finalità

- Contribuire alla maturazione complessiva del bambino.
- Promuovere la presa di coscienza del valore del corpo.
- Saper interagire con gli altri.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Il bambino tramite l'attività motoria e corporea deve acquisire le seguenti competenze:

1. Competenza comunicativa.
 1. Saper comunicare con persone: linguaggio mimico gestuale.
 2. Saper comunicare con "oggetti": padronanza della qualità percettive degli oggetti.
2. Competenza cognitiva.
 1. Conoscenza della propria corporeità: percezione globale e segmentarla del proprio corpo, coordinazione oculo-manuale, percezione dinamica, equilibrio.
 2. Padronanza delle strutture spazio-temporali: esplorazione spaziale, percezione del fluire del tempo.
3. Competenza socio-motoria.
 1. Padronanza del proprio comportamento nell'intenzione motoria con l'altro.

Obiettivi

3 ANNI

- Sviluppo delle capacità percettive-discriminazione percettiva (discriminazione visiva, uditiva, tattile, olfattiva).
 - Giochi di conoscenza.
 - Schemi motori di base.
 - Fabulazione.
 - Esercitare la rapidità di risposta ad uno stimolo visivo.
 - Orientamento spazio-temporale.
 - Coordinazione oculo-manuale.
 - Giochi imitativi e mimo.
- Vista
 - Acuità visiva.
- Udito
 - Memoria uditiva.
 - Acuità uditiva.
 - Orientamento uditivo: individuare la provenienza di un suono.
 - Distinguere suoni e rumori.
- Tatto
 - Distinguere sensazioni tattili differenti (liscio, ruvido, ... grande, piccolo, lungo, ecc...).
 - Discriminare le differenze di temperatura (caldo, freddo).
- Olfatto
 - Discriminare sensazioni olfattive differenti.

4 ANNI

- Presa di coscienza del proprio corpo.
 - Schemi motori di base.
 - Prendere consapevolezza dell'asse corporeo.
 - Conoscere l'impronta del proprio corpo.
 - Conoscere e collocare adeguatamente gli elementi corporei, riconoscerlo su se stessi e sugli altri.
 - Favorire l'acquisizione di una positiva identità (positiva immagine di sé).
 - Scoprire che il proprio corpo può essere rappresentato da diversi punti di vista.
 - Sviluppo della lateralità: dominanza, scoprire il proprio cuore come indicatore di lateralità.
 - Acquisire conoscenze utili per una corretta gestione del proprio corpo.

5 ANNI

- Controllo degli schemi motori di base (afferrare, lanciare, rotolare, strisciare, camminare, correre, saltare, arrampicarsi, dondolare,...) e posturali di base.
 - Acquisire una motricità globale e segmentarla adeguata alle situazioni proposte.
 - Eseguire movimenti con finalità espressiva e comunicativa.
 - Favorire la coordinazione dinamica generale.

- Esercitare la coordinazione manuale.
- Migliorare la coordinazione e indipendenza delle dita.
- Esercitare la motricità fine (anche mediante giochi di manipolazione).
- Eseguire con padronanza giochi che richiedono destrezza.
- Favorire la strutturazione del movimento in rapporto alla posizione dei parametri spaziali dell'ambiente fisico.
- Sviluppare capacità di equilibrio.
- Controllo della respirazione.

LO SVILUPPO DEL BAMBINO NEI PRIMI ANNI DI VITA:

Sviluppo motorio, psicologico e sensoriale seguono nel bambino un processo di maturazione armonica. Attraverso il contatto corporeo ed il movimento il bambino cresce, comunica, e conosce. Dal momento della nascita il bambino vive una dimensione conoscitiva e relazionale legata al movimento, alla ricezione dei suoni ed alla percezione delle immagini.

Pertanto per un'adeguata maturazione è indispensabile che viva in un ambiente che gli garantisca un sereno rapporto affettivo e contatti fisici con persone "sicure" che sin dalla nascita lo mantengano in posizioni di rassicurazione. Quanto definito dal patrimonio genetico e quanto offerto dall'ambiente in cui il bambino cresce, sollecitano e plasmano tutte le strutture neurofisiologiche permettendo uno sviluppo appropriato dell'apprendimento e delle capacità relazionali. L'evoluzione maturativa del bambino può essere danneggiata da una carenza di stimoli ma non è comunque mai stato dimostrato che venga favorita da una stimolazione eccessiva. L'analisi dello sviluppo psicomotorio del bambino deve tenere conto dell'influenza che determinano le numerose variabili biologiche, genetiche (invariabili) e di quelle non dipendenti dal patrimonio genetico (variabili).

Nell'analisi dello sviluppo psicomotorio bisogna considerare l'importanza dell'ambiente come fonte di stimoli esterni continui; l'importanza delle variabili ambientali è confermata dal fatto che sono state evidenziate evoluzioni del tutto diverse nel corso di ricerche sullo sviluppo psicomotorio di gemelli moncoriali vissuti in ambienti totalmente differenti.

SECONDA INFANZIA:

Periodo pre-operatorio, ancora legato alla concretezza

in particolare periodo pre-concettuale vede un affinamento del pensiero simbolico, ma le capacità mentali del bambino sono ancora soggette a due grandi limitazioni:

animismo ed egocentrismo

Si evidenziano consistenti progressi dell'apprendimento e del controllo motorio

Tre anni

A tre anni il bambino sale le scale senza aiuto, salta e sa stare su una gamba sola, Sa pedalare sul triciclo e/o sulla bicicletta, si esprime con una frase completa ed in questa fase può comparire la balbuzie. Il gioco simbolico è più ricco ed i bambini di questa età cominciano ad includersi l'uno con l'altro nei loro giochi di simulazione. Considera i giocattoli una parte di se stesso e pertanto trova difficile metterli in comune. Partecipa ai giochi di relazione, chiude il cerchio e può fare il volto, mangia con le posate, si sveste e si lava le mani e il viso, controlla gli sfinteri di giorno. E' in questo periodo che di solito compaiono le prime paure anche in coincidenza con l'inizio della scuola materna e dell'adattamento emotivo, sociale e intellettuale del bambino. E' importante che in questo periodo i genitori abbiano la capacità di favorire l'autonomia del bambino. E' utile sollecitarlo ad aiutare a compiere piccoli servizi per un cammino verso l'acquisto di una maggiore indipendenza. Tra i 2 e i 4 anni il bambino sviluppa il gioco simbolico, ossia la capacità di utilizzare un oggetto al posto di un altro, ad es. uno sgabello "diventa" di un cavallo.

Quattro - Sei anni

E' il periodo in cui il bambino matura una completa autonomia di movimento e di espressione, sviluppa una capacità espressiva sempre maggiore sino a ad avere un linguaggio ricco, corretto, ben comprensibile. Lo sviluppo sociale è caratterizzato da un'aumentata indipendenza che gli permette di separarsi dai genitori in modo relativamente sereno. Le attività di gioco simulato possono essere più cooperative e complesse riguardando anche eventi estranei alla vita domestica, quali viaggi o festicciole. Riconosce tutti i colori fondamentali, conta con sicurezza almeno fino a 10, si sveste e si veste da solo, gioca disinvoltamente con i coetanei con cui inventa situazioni e ruoli sempre più complessi. Salta su un arto solo, possiede una coordinazione motoria matura e un equilibrio sicuro, sa stare in statica fermo per almeno due minuti, possiede abilità manuali che gli consentono di realizzare piccoli lavori, il disegno è strutturato, disegna l'omino completo delle parti essenziali.

La vita di relazione ben adattata dovrebbe consentirgli un grado di maturità tale da permettergli l'inserimento nella scuola elementare senza problemi.

IL CONTESTO EDUCATIVO TRA I TRE E I CINQUE ANNI:

L'arco temporale che va dai tre ai cinque anni è di importanza fondamentale sul piano educativo. E' in questo periodo che il bambino fonda le basi della sua coscienza (schemi corporei e schemi motori) e, sempre in riferimento ai suoi vissuti coscienti, interiorizza i fondamentali riferimenti spaziali e spazio-temporali. In ordine ai vissuti psicomotori il bambino di scuola dell'infanzia dapprima interiorizza schemi corporei, motori, riferimenti spaziali e spazio temporali; successivamente, questi dati, simbolizzati, divengono strumenti operativi del pensiero, progredendo educativamente dal vissuto all'astratto.

“L'azione è pensiero in fase di apprendimento”.

IL PUNTO DI VISTA NEUROFISIOLOGICO

La moderna neurofisiologia, analizzando le successive fasi dello sviluppo cerebrale, dimostra la grande importanza propulsiva svolta dalle aree percettivo-motorie per il potenziamento delle aree psichiche elevate.

Durante il periodo della scuola dell'infanzia il cervello del bambino presenta aree cerebrali relativamente mature sul piano funzionale (aree tattili, visive, uditive e motorie), mentre risultano ancora funzionalmente immature altre aree cerebrali (associative, linguistico-verbali, frontali).

Il primo gruppo di aree cerebrali costituisce il substrato neurofisiologico delle attività vissute; il secondo gruppo di aree cerebrali risulta alla base delle simbolizzazioni e delle programmazioni mentali.

Durante il periodo della scuola materna ed in riferimento a dette aree, la moderna neurofisiologia sostiene che:

- 1 – Il potenziamento delle aree simboliche e di programmazione avviene tramite la spinta basale di frequenti, variate ed antistereotipe esperienze vissute.
- 2 – Le aree percettivo motorie (tattili, visive, uditive e motorie) dominano il campo gnosico fino a tutto il quinto anno di vita.
- 3 – Le aree simboliche e programmatorie possono considerarsi come effettive condensazioni e sublimazioni delle aree percettivo-motorie.

Educazione degli schemi corporei e degli schemi motori

- Che cosa sono gli schemi corporei e motori?

- Gli schemi corporei sono il frutto della elaborazione delle esperienze vissute che, schematizzate, assimilate, classificate ed accomodate dal dispositivo parietale fondano la coscienza corporea che ciascuno ha di sé.
- Gli schemi motori sono le organizzazioni schematiche che sottendono l'attuazione corporeo-motoria nell'ambiente.

In altri termini, gli schemi corporei dipendono più dalle informazioni senso-percettive che il bambino riceve dall'ambiente.

Gli schemi motori, strutturati in ordine alla coscienza corporea attuata dagli schemi corporei, rappresentano le risposte schematico-motorie che il bambino produce per influire attivamente sull'ambiente.

Quindi:

- 1 – Gli schemi corporei fondano la coscienza che il bambino ha di sé
- 2 – Gli schemi motori, dipendenti dagli schemi corporei e direttamente evidenti perché attuati, forniscono all'insegnante/operatore preziosi dati relativi alla effettiva coscienza che il bambino ha di sé.
- 3 – Gli schemi corporei e motori possono essere potenziati solo tramite le esperienze vissute.
- 4 – Gli schemi corporei e motori, costantemente presenti nella vita del bambino, fondano la base

APPRENDIMENTO IN MOVIMENTO:

L'apprendimento è un processo che dura tutta la vita. Situazioni di apprendimento si trovano in tante occasioni della vita quotidiana, non solo a scuola. Ognuno di noi sviluppa fin dalla nascita il suo stile di apprendimento individuale ed unico.

Il movimento è un presupposto essenziale per l'apprendimento. Il feto sperimenta già nel grembo della madre le leggi della gravità. Basandosi su questa esperienza esso sviluppa l'udito e la vista.

Ogni movimento è un processo senso-motorio che è legato alla nostra conoscenza esatta del mondo fisico su cui si basa tutto l'apprendimento nuovo. Fin dalla nascita siamo spinti all'apprendimento; infatti il neonato impara a camminare passando dalla posizione sdraiata a quella seduta, al gattonare fino a stare in piedi.

L'apparato vestibolare responsabile del mantenimento dell'equilibrio, è collegato con i muscoli principali della schiena e dell'addome. Il loro primo lavoro consiste nell'alzare la testa. Questo permette al neonato di udire e vedere meglio. Nella posizione eretta o sdraiata sulla pancia il bambino rinforza attivamente i suoi muscoli della nuca. Il neonato esplora mani e piedi con la bocca e fa "giocare" i muscoli dei suoi arti. La libertà di movimento è molto importante per lui.

Se il bambino salta la fase del gattonare si possono manifestare più tardi delle difficoltà di apprendimento per esempio nella lettura. Il gattonare come movimento incrociato stimola lo sviluppo del corpo calloso quindi dei neuroni tra i due emisferi. In questo modo collaborano i due lati del corpo incluso le braccia, le gambe, le orecchie e gli occhi.

Gli organi sensoriali (occhi, orecchie, naso e lingua) si orientano secondo l'input dato dall'ambiente con ogni movimento della testa. I piccoli movimenti degli occhi permettono la vista tridimensionale e a lunga distanza, la percezione periferica e la focalizzazione su piccole lettere. Il movimento prepara anche alla percezione uditiva ed olfattiva.

La memoria muscolare del corpo è impregnata della conoscenza dei processi di movimento (sedere, camminare, correre e la consapevolezza spaziale).

Attraverso il movimento esprimiamo sul nostro viso emozioni come gioia, tristezza, rabbia, e così entriamo in interazione con gli altri.

Recenti ricerche hanno rilevato che due settori nel cervello, il ganglio basilare e il cervelletto, ai quali venivano attribuiti solo il comando del movimento dei muscoli, sono importanti anche per la coordinazione dei pensieri. Questi settori sono collegati con i lobi frontali, dove viene pianificato il comportamento futuro nel suo processo logico e temporale.

Dietro ogni lettera e ogni cifra scritta c'è un movimento. Lettere e cifre vengono percepite ed ancorate nella muscolatura e trovano espressione nel movimento della scrittura.

Ogni talvolta che facciamo dei movimenti mirati il cervello viene attivato e gli emisferi si integrano. Così si apre da sé la strada per l'apprendimento.

L'apprendimento implica la costruzione delle abilità. Ogni tipo di abilità si sviluppa attraverso il movimento dei muscoli. La scrittura si manifesta attraverso il movimento della mano e contemporaneamente si innesca un processo di pensieri.

Le parole pronunciate, causate da numerosi muscoli facciali della lingua e delle corde vocali, ci permettono di mettere ordine e sviluppare i nostri pensieri.

Tante persone possono pensare meglio quando fanno un'attività fisica come nuotare o camminare o praticare sport di destrezza. Altri invece devono masticare qualcosa come una penna, una carota o una gomma per pensare meglio. Quindi il movimento aiuta a sviluppare i pensieri e di conseguenza l'apprendimento.

Gioco = strumento di apprendimento

I MOTIVI ISPIRATORI DEL PROGETTO DELLA FIJKAM:

Partiamo dai bambini di oggi che vengono spesso da situazioni ambientali (case, città, quartieri...) sempre più ristretti e chiusi dove la possibilità reale di "muoversi liberamente" va via via restringendosi.

Constatiamo giornalmente la progressiva perdita di abilità di base dell'infanzia, l'incertezza e l'impaccio nei movimenti, la difficoltà di "misurare" il gesto e l'azione: è compromessa la fisicità stessa dei bambini, il loro corpo, sempre più spesso in eccesso o carenza di peso e con difficoltà (debolezze posturali) diffuse.

Il corpo di un numero sempre maggiore di piccolissimi, allevati in contesti abitativi e sociali costrittivi, presenta disfunzioni fisiche che si traducono in comportamenti esplosivi per quel bisogno fisiologico, sacrosanto a quest'età, di muoversi, correre, saltare, battere, combattere, urlare, picchiare, lanciare, appendersi, calciare, rotolarsi a terra.

Le recenti ricerche, condotte nel nostro Paese in questi ultimi anni, testimoniano come il gioco spontaneo si sia quasi totalmente estinto ed evidenziano come non più del 5 – 6% dei bambini, tra i 6 e i 10 anni, dedichino qualche ora ai giochi di movimento. Infatti, molte abitudini ludiche, del tutto sedentarie, stanno soppiantando, inesorabilmente, i giochi di movimento tradizionali in grado di coinvolgere i bambini dal punto di vista motorio.

Sulla base di questi dati e dall'analisi sui nuovi bisogni dell'infanzia è nata l'esigenza di elaborare tale progetto.

Il Progetto Federale promuove la piena attuazione dei Programmi Ministeriali, sulla base delle indicazioni didattiche contenute nei Nuovi Orientamenti e delle Indicazioni Nazionali, che mettono in risalto il ruolo fondamentale e la valenza educativa dell'attività motoria basata sul Judo, sulla Lotta e sul Karate per la costruzione della personalità del bambino.

Consente, inoltre, ai docenti l'acquisizione di competenze e procedure didattiche anche innovative dal punto di vista organizzativo e tecnico.

Questo Progetto intende, perciò, suggerire dei percorsi didattici – organizzativi di attività motoria per tutti gli alunni appartenenti alla scuola dell'infanzia, mirando altresì a realizzare proficuamente la piena collaborazione fra il mondo della scuola, il movimento sportivo, le famiglie e gli Enti Locali.

Perché il corpo in movimento, e non la semplice attività motoria, sono al centro del nostro lavoro?

Perché in quest'età evolutiva il corpo ha almeno tre importanti valenze:

- il corpo è la sede dell'Io poiché "l'Io è innanzitutto un Io corporeo" (S.Freud, 1929);
- il corpo è la modalità principale di comunicazione ed espressione e quindi di relazione;
- il corpo è un canale privilegiato di apprendimento.

Quindi, i tre campi di indagine, intervento e valutazione del percorso formativo saranno:

- corpo e identità;
- corpo e comunicazione;
- corpo e apprendimento.

Il corpo è il canale privilegiato di apprendimento con i meccanismi che dall'azione e dal movimento portano alla costruzione dell'idea, della parola, del pensiero.

Il mezzo principale con cui il bambino, con o senza ritardo mentale, arriva a modellare il proprio pensiero e a perfezionare la propria capacità di adattamento all'ambiente, è il corpo.

Solo il bambino che ha una solida consapevolezza del sé corporeo, delle proprie emozioni oltre che delle informazioni provenienti dall'esterno, dispone dei mezzi necessari per sperimentare un autentico apprendimento. Le abilità percettive, di coordinazione motoria e di controllo della propria emotività fanno parte di quello che viene classicamente definito processo di sviluppo psicomotorio e costituiscono i prerequisiti essenziali per lo sviluppo psicosociale

In particolare, il Progetto della FIJLKAM attraverso il Judo, la Lotta ed il Karate tenderà a:

- Favorire la partecipazione della totalità degli alunni, compresi i bambini diversamente abili.
- Prevenire gli svantaggi dovuti alla sedentarietà, all'emarginazione sociale.
- Acquisire un sapere motorio minimo garantito attraverso un'alfabetizzazione motoria.
- Acquisire gli schemi motori di base.
- Acquisire sicurezza di sé e padronanza del proprio corpo.
- Favorire un armonico sviluppo psicofisico.
- Favorire l'espressione corporea e la comunicazione.
- Sviluppare le qualità personali quali la sicurezza, l'autostima e la determinazione.
- Sviluppare comportamenti relazionali e sociali positivi quali il confronto e la collaborazione con gli altri, la solidarietà, la corresponsabilità, il rispetto e la lealtà verso i coetanei.
- Sviluppare le capacità relative alle funzioni senso – percettive.
- Coinvolgere attivamente l'Ente locale e la famiglie.

Metodologie e contenuti del Progetto della FIJLKAM nell'ambito dell'infanzia:

La forma privilegiata è il gioco:

- Giochi di collaborazione.
- Giochi liberi.
- Giochi di contatto
- Giochi guidati.
- Giochi simbolici.
- Giochi imitativi.
- Giochi popolari.

- Giochi di equilibrio.
- Gioco-dramma.
- Giochi senso-percettivi.

Verranno poi utilizzate molteplici varianti di percorsi.

L'intelligenza motoria

L'attività didattica è orientata allo sviluppo delle abilità logico-concettuali quali:

- a) concetti dimensionali: grande - piccolo / corto - lungo / basso – alto;
- b) caratteristiche degli oggetti: freddo - caldo / lento - veloce / leggero - pesante / rumoroso - silenzioso / si rompe - non si rompe;
- c) concetti spaziali: sotto - sopra / dentro - fuori / vicino - lontano / di fronte – avanti- dietro/ più vicino - più lontano; vuoto/pieno;
- d) colori: rosso, blu, giallo, verde, nero, bianco;
- e) concetti temporali: giorno, notte, pomeriggio, mattina, sera, primavera, estate, autunno, inverno;
- f) seriazione: primo, ultimo, di mezzo, disposizione di una semplice sequenza;
- g) inclusione: associazione di figure o immagini tra loro interrelate;
- h) causa - effetto: comprensione di un processo di trasformazione o di passaggio da uno stato ad un altro;
- i) classificazione (pre-logica): sistemazione in gruppi, o gerarchizzazione, di elementi di un insieme;
- l) quantitativi: tanto/poco; tutto/parte
- m) qualitativi: pesante/leggero; duro/morbido; ruvido/liscio; forte/piano

Verifica

La verifica è effettuata sulla base di osservazioni sistematiche.

Il Judo la Lotta e il Karate a 3 – 5 anni

Non esiste un Io se non c'è un noi non può esistere un Noi se non esiste un Io

Perché il perimetro del nostro corpo è determinato dall'incontro del corpo di un'altra persona

Posso percepire di essere una entità ?

Quando posso abbracciare un'altra persona so dove comincia il mio corpo e dove finisce l'altro attraverso il concetto di contatto cum tactus

L'io che andrà a determinare l'io mentale che è il perimetro mentale cioè dove possono arrivare i miei bisogni i miei desideri le mie volontà è determinato dal fatto che incontro le persone.

Nella mente siamo tutti insieme

E' un grosso esercizio stare insieme.

E' un errore pensare che le Discipline FIJLKAM siano sport violenti, infatti la disciplina e il rispetto sono alla base di queste sport di confronto, educativi per eccellenza, che richiedono equilibrio fisico e psichico e che permettono di liberare l'aggressività naturale e di padroneggiarla.

Divertimento ed equilibrio accompagnano la pratica del Judo, della Lotta e del Karate. Non potrebbe essere altrimenti perché sono la manifestazione dell'energia vitale che viene valorizzata la ricerca della massima efficacia.

Tuttavia anche il divertimento deve essere controllato: quando è selvaggio e sfrenata può portare ad azioni sconsiderate, come talvolta accade ai bambini.

Da queste Discipline il bambino apprende la sincerità, l'armonia, la decisione, il coraggio, il rispetto. Viene insegnata la generosità ed eliminati l'astio, il rancore, l'ansia di vincere.

Metodologia

Tramite giochi educativi si imparano le prime cadute e il contatto con il terreno. Imparare a cadere è una delle "tappe" fondamentali del corso. La paura di cadere che è presente in ognuno di noi diventa un gioco e svanisce.

Tramite esercizi educativi si apprende il "contatto" con gli altri bambini e l'utilizzo corretto delle proprie forze per non far del male (anche in maniera involontaria) agli altri, trasformando l'energia in aiuto e rispetto per i compagni. Seguendo le regole dei giochi e delle didattiche comportamentali, il bambino impara giocando, la lotta a terra e le prime tecniche di lotta (educativa) in piedi, sviluppando le competenze curricolari richieste dalle indicazioni nazionali del 2007.

Alla fine del corso il bambino sarà in grado di rapportarsi in maniera diversa con i compagni e sarà pronto per frequentare un corso di judo a livello elementare.

Studi sul disagio

Sono in corso ricerche che tendono a dimostrare come le attività motorie di contatto con gestualità collegate agli sport di combattimento (Judo, Lotta, Karate), possono migliorare l'attenzione del bambino con deficit di attenzione e del bambino iperattivo, con effetti transfert dal tatami alla classe. Altresì si evidenziano buoni risultati con bambini con DSA, lavorando sul nesso tra bambino e movimento

Il movimento è il modo di esistere del bambino. Non c'è materia senza movimento.

Le contraddizioni interne dei corpi provocano il movimento Agiscono contraddizioni specifiche:

attrazione e repulsione

avvicinamento e allontanamento

unione e separazione

E' la lotta degli opposti che conduce ad una nuova qualità dell'esistenza.

C'è un'interdipendenza dialettica tra lo spazio il tempo ed il bambino

Nello spazio e nel tempo avviene il movimento.

I rapporti spaziali sono reali rapporti di posizione (di coesistenza) dei gruppi.

I rapporti temporali sono reali rapporti di successione di un fatto all'altro e di sviluppo degli eventi materiali, complici la direzione, il ritmo ed il clima (l'ambiente di apprendimento).

LA PRATICA DIDATTICA:

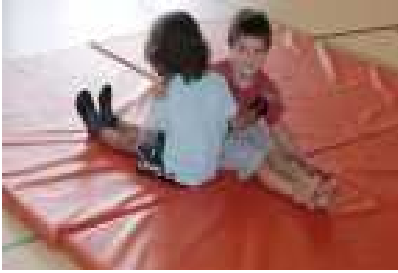
All'atto delle presentazioni pratiche delle proposte, è importante sottolineare che le esperienze vissute proposte devono essere considerate come **stimoli educativi** e non come esercizi da ripetere.

Le proposte educative devono essere offerte in presenza di emozioni positive. Partendo dalla situazione spontanea vissuta dai bambini, si introdurranno le proposte in maniera che risultino agganciate il più possibile a ciò che i bambini sono realmente motivati a fare.

Esempi di giochi di contatto

Lotta a terra

Attenti al fosso!



Conquistare il tesoro



Rivoltare le tartarughe



La regina dell'isola

Alcune considerazioni finali

Il clima educativo

Il bambino porterà con sé una dote: buona educazione, amore per l'arte, e fiducia del maestro.

Le Discipline FIJLKAM rappresentano non solo degli Sport adatti sicuramente a tutti i bambini, ma anche una filosofia per insegnare a vivere.

Le nuove competenze, i saperi essenziali dell'educazione motoria diventano più chiaramente: conoscere, rispettare e sperimentare il proprio corpo, sviluppare le capacità relazionali e cooperative (prediligendo il gioco di gruppo piuttosto che individuale ed il gioco cooperativo piuttosto che il gioco competitivo) conoscere se stessi e le diverse espressioni della cultura del movimento (danza, mimo, teatro ...)

Il linguaggio del movimento (organizzazione dei segni gestuali, motori e corporei) considerato al pari degli altri linguaggi, si fa mediatore di ogni conquista diventando anch'esso strumento di pensiero, di comunicazione, di relazione.

Emerge un **nuovo ruolo dell'insegnante** che diviene animatore e mediatore culturale con competenze metodologiche e didattiche affiancate a preparazione e competenze specifiche della disciplina. Egli deve essere in grado di superare la cultura del programma valutando non solo gli elementi prestativi di questo ma soprattutto le dinamiche psicologiche che coinvolgono gli alunni (aspetto emozionale-affettivo - relazionale). L'attenzione si rivolge più al processo che ai prodotti.

A cura di

Pierluigi Aschieri e Roberto Tasciotti