



LE CAPACITA' COGNITIVE DEI BAMBINI DAI 5 AI 7 ANNI

Applicazione delle conoscenze
nella lezione di minibasket

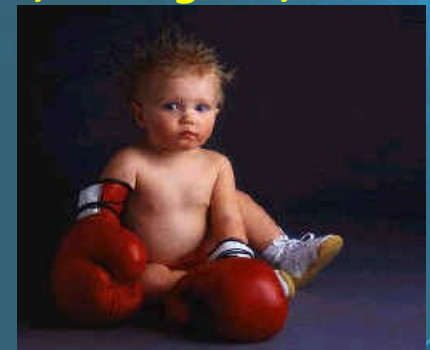
Manstretta Danilo



Janusz Korczak

***“Dite: è faticoso frequentare i bambini. AVETE RAGIONE.
Poi aggiungete: Perché bisogna mettersi al loro livello, abbassarsi,
inchinarsi, curvarsi, farsi piccoli. ORA AVETE TORTO.
Non è questo che stanca di più.
E’ piuttosto il fatto di essere obbligati
ad innalzarsi fino all’altezza dei loro sentimenti. Tirarsi, allungarsi,
alzarsi sulla punta dei piedi. Per non ferirli.”***

***(Janusz Korczak – Varsavia 1878- Treblinka 1942
libero pensatore, medico, poeta, educatore)***



Il Bambino non è un Adulto



Il Bambino

Il Bambino non è un adulto in miniatura

*Ogni bambino è un insieme di potenzialità
Biologiche e di caratteristiche diverse:
Saranno le opportunità e le forme
di apprendimento che determineranno l'utilizzo di
tale potenzialità lungo le direttrici dello sviluppo.*

Fonte : Cremonini Pellegrini IL MINIBASKET L'emozione la scoperta il gioco



L'Allievo

Chi è l'allievo del centro minibasket ?

- La sua Mente
- Il Linguaggio
- Le Emozioni
- Il Comportamento
- La Socializzazione





Le Capacità Cognitive

Il bambino e l'età della scuola;

- **Cambiano i tempi di svolgimento della vita di relazione .**
- **Cambiano le abitudini .**
- **Vita programmata**





ATTIVITA' PROGRAMMATE

Trascorre un numero predeterminato di ore a scuola.

Ritorna a casa

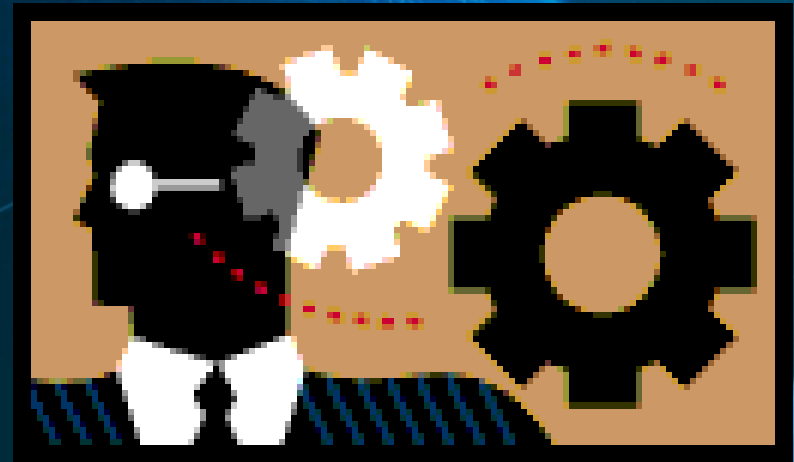
Mangia in un tempo programmato.

Gioca per un periodo programmato.

Fa i compiti in un periodo programmato.

Fa sport in un periodo programmato.

Deve dormire quindi deve essere colto dal Sonno in un periodo programmato.



E diventato una vittima
della programmazione



Piramide di MASLOW





Bisogni Fisiologici

Sono i tipici bisogni di sopravvivenza
Funzionali al mantenimento fisico dell'individuo.
Secondo Maslow ogni bisogno primario serve da canale
e da stimolatore per qualsiasi altro bisogno. In questo
senso l'individuo che sente lo stimolo della fame può
ricercare amore, sicurezza, stabilità affettiva, al di là del
più comune bisogno di nutrimento fisico.
Nella scala delle priorità i bisogni fisiologici sono i primi
a dovere essere soddisfatti



Bisogni di Sicurezza

i bisogni di appartenenza, stabilità, protezione e dipendenza, che giocano un ruolo fondamentale soprattutto nel **periodo evolutivo**,. Anche questi bisogni sono drive fondamentali che danno forma ad alcuni comportamenti tipici, soprattutto di carattere sociale. La stessa organizzazione sociale che ogni comunità si dà a seconda della propria cultura, è un modo di rendere stabile e sicuro il percorso di crescita dell'individuo. Problemi riguardanti il soddisfacimento di questo bisogno durante le fasi critiche dello sviluppo, da parte per esempio di madri poco affettuose e rassicuranti, possono preludere a problematiche anche profonde nell'età adulta.



Bisogni di Affetto

questa categoria di bisogni è fondamentalmente di natura sociale e rappresenta l'aspirazione di ognuno di noi a essere un elemento della comunità sociale apprezzato e benvenuto. Più in generale il bisogno d'affetto riguarda l'aspirazione ad avere amici, ad avere una vita affettiva e relazionale soddisfacente, ad avere dei colleghi dai quali essere accettato e con i quali avere scambi e confronti.



Bisogni di Stima

Categoria rivolta alla sfera sociale e ha come obiettivo quello di essere percepito dalla comunità sociale come un membro valido, affidabile e degno di considerazione. Molte persone possono sentirsi molto valide al di là dei loro meriti e riconoscimenti reali, mentre altre possono soffrire di forti sentimenti di inferiorità e disistima anche se l'ambiente sociale ha un atteggiamento globalmente positivo nei loro confronti.



Bisogni di Autorealizzazione

-Il bisogno di autorealizzazione: si tratta di un'aspirazione individuale a essere ciò che si vuole essere, a diventare ciò che si vuole diventare, a sfruttare a pieno le nostre facoltà mentali, intellettive e fisiche in modo da percepire che le proprie aspirazioni sono congruenti e consone con i propri pensieri e con le proprie azioni. Non tutte le persone nelle nostre società riescono a soddisfare tutte e a pieno le loro potenzialità, infatti l'insoddisfazione sia sul lavoro che nei rapporti sociali e di coppia è un fenomeno molto diffuso. senso dell'ironia, creatività, originalità.



Bisogni di Autorealizzazione

L'autorealizzazione richiede caratteristiche di personalità, oltre che competenze sociali e capacità tecniche, molto particolari e raffinate.

Secondo Maslow le caratteristiche di personalità che deve avere una persona per raggiungere questo importante obiettivo sono: realismo, accettazione di sé, spontaneità, inclinazione a concentrarsi sui problemi piuttosto che su di sé, autonomia e indipendenza, capacità di intimità, apprezzamento delle cose e delle persone, capacità di avere esperienze profonde, capacità di avere rapporti umani positivi, democrazia, identificazione con l'essere umano come totalità, capacità di tenere distinti i mezzi dagli scopi.



La mente del bambino

**Fino ai 5 anni viveva in un mondo
“egocentrico”
“personale”, poneva domande
“impossibili”, chiacchierava da
solo
con un linguaggio “fantastico”.**



La mente del bambino

Evoluzione del pensiero:

- Ragionamenti logici
- Ricorda il passato sfrutta le esperienze
- Stabilisce programmi coerenti per il futuro
- Anticipa avvenimenti con l'immaginazione
- Usa dei simboli (per esempio i numeri).



La mente del bambino

Si forma la personalità:

Sempre più aperta allo scambio di idee.

Il suo modo di concepire le cose sarà sempre meno frammentario e limitato.

**(non si porrà più il problema di come procurarsi un gelato ,
ma più razionalmente si porrà il problema di come procurarsi
i soldi con cui comperare quello che vuole.)**



La mente del bambino

Una “Rivoluzione mentale” che
non mancherà di farsi sentire
nel campo che interessa di più
alla
maggioranza dei genitori
L'IMPARARE !



Apprendimento

Non cadiamo nell'errore :

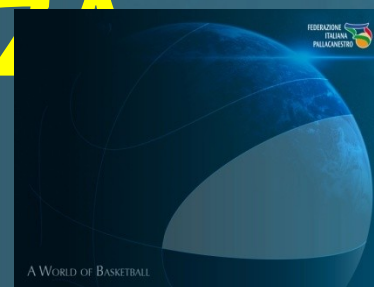
***“l'allievo impari semplicemente perché
gli si insegna qualche cosa”.***



Apprendimento

Accanto all'insegnamento
occorre

L'ESPERIENZA





Apprendimento

I Bambini ricordano:

- Il 20% di ciò che ascoltano
- Il 30% di ciò che vedono
- Il 50% di ciò che vedono e ascoltano
- Il 70% di ciò che ascoltano e li diverte
- Il 90% di ciò che viene contemporaneamente detto e fatto davanti ai loro occhi.

(fonte :

Brunner)

A WORLD OF BASKETBALL



Apprendimento

Insegnate 10 cose ne ricorderà 2
Fate 10 cose e spiegate ne ricorderà
5/6
Fate voi, fate fare e spiegate le
ricorderà
Quasi tutte, perché ha *PARTECIPATO*





Apprendimento

Metodo di insegnamento – cose ricordate
dopo 3 ore dopo 3 giorni

Spiegazione a voce	7 su 10	1 su 10
---------------------------	----------------	----------------

Spiegazione di figure	8 su 10	6/7 su 10
------------------------------	----------------	------------------



Apprendimento

**Le capacità del bambino sono
ENORMI, talvolta
IMPRESSIONANTI
Sono i nostri metodi che si devono
ADEGUARE alle caratteristiche
della mente umana**





L' Apprendimento

L'APPRENDIMENTO MOTORIO

**Un comportamento modificato
dall'esperienza**

**Una modificazione stabile
del comportamento.**





L' Apprendimento

Obbligatoria

- Schemi motori di base
- Cap. sensoperceptive
- Cap. coordinative
- Cap. condizionali
- Abilità polivalenti

Tutti i bambini devono padroneggiarli

Abilità e capacità più
specifiche riferibili ad
attività presportive

Opzionale

Presuppongono l' acquisizione degli obiettivi obbligatori



IVAN PAVLOV (1849-1936)

(stimolo-risposta o del riflesso condizionato):
se viene associato ad uno stimolo capace di
generare una risposta, un altro stimolo condizionante,
questo stimolo può costituire lo stimolo
percettivo;
(noto l'esperimento del cane e della luce rossa
che induce salivazione perché precedentemente
associata al cibo).



Edward Lee Thorndike (1874-1946)

**(per prove ed errori) è il risultato che
determina l'apprendimento,
più successo = più apprendimento.**



Edward Chance Tolman (1886-1959)

(delle M.A.M. = mappe di apprendimento motorio)

**l'individuo realizza delle mappe cognitive,
modelli la cui assimilazione avviene
attraverso vari processi
tutti tendenti all'acquisizione di esperienza.**



Motricità e i processi di apprendimento

PER IMITAZIONE

**PER PROVE ED
ERRORI**

PER CONDIZIONAMENTO

PER INTUIZIONE

PER COMPrensIONE

Apprendimento



Apprendimento spontaneo

Apprendimento orientato

Avviene a seguito di interazioni casuali tra l'organismo (i suoi processi psicofisici) e l'ambiente

L'ambiente tramite un educatore indirizza all'organismo stimoli specifici che provocano mutamenti nella personalità

Istruttore = "Valore aggiunto"

Lo scarto tra l'esercizio spontaneo delle potenzialità maturate e l'apprendimento sistematicamente guidato rappresenta la zona di sviluppo potenziale per l'educazione



A WORLD OF BASKETBALL



Maturazione apprendimento sviluppo

Maturazione...

Maturazione biologica di sistemi e apparati scandita da tempi biologici; il tipo e la qualità della maturazione sono predisposti dal patrimonio genetico. Condizione complessiva preliminare dell' apprendimento



Maturazione apprendimento sviluppo Apprendimento ...

Tipo e qualità di esperienza e di addestramento. Il processo è regolato anche dalle motivazioni. Le opportunità fornite dall'ambiente determinano l'utilizzo, ai fini dello sviluppo, di quanto è innato. L'ambiente può inibire o accentuare le potenzialità che il bambino possiede.



Maturazione apprendimento sviluppo

Sviluppo...

Comparsa, differenziazione e specializzazione di capacità percettive, intellettive e motorie, consolidamento degli schemi motori di base e loro combinazione. Costruzione delle abilità motorie complesse e trasferibili.

Il tipo e l'entità dello sviluppo possono sollecitare o inibire i processi di maturazione

Fonte: **Salvini** modif.



Maturazione apprendimento sviluppo

Sì maturazione → Sì attività → Sì apprendimento

Sì sviluppo

Sì maturazione → No attività → No apprendimento

No sviluppo

No maturazione → Sì attività → No apprendimento

Perdita di tempo

No maturazione → No attività → No apprendimento

Effetto nullo

Fonte: Rigal-Portmann – 1979 modif.



PROGRAMMARE

- Analizzare la situazione di partenza
- Definire gli obiettivi e determinazione delle esperienze di apprendimento
- Scelta di una organizzazione efficace
- Modalità di valutazione



TERMINOLOGIA

- Analisi della situazione di partenza (la valutazione iniziale)
- Scelta degli obiettivi (la programmazione specifica)
- Contenuti (le proposte)
- Metodi (metodologia dell'insegnamento)
- Mezzi (gli esercizi e i giochi)
- Conduzione pratica della lezione (didattica)
- Valutazione intermedia e finale (verifica)





INSEGNAMENTO EFFICACE

- Mantenere gli allievi impegnati sull'oggetto dell'insegnamento, per una percentuale elevata di tempo senza ricorrere a mezzi coercitivi e punitivi.
- Un buon adattamento dei contenuti dell'insegnamento rapportato alla capacità dell'allievo.
- Sviluppo di un clima positivo.



INSEGNAMENTO INEFFICACE

- Tassi elevati di critiche agli allievi
- Frequenti interventi per eliminare loro comportamenti scorretti
- Maggior tempo dedicato al loro controllo
- Attività non strutturate
- Maggior uso di improvvisazione
- Minore tempo per l'apprendimento



CLIMA POSITIVO

- L'insegnamento del minibasket come attività fisica ha come obiettivo il desiderio del bambino di proseguirne la pratica.(Emozione , scoperta, gioco).
- Questo atteggiamento positivo si sviluppa solo se il bambino coglie successo in quello che fa, in un clima di sostegno che solo l'insegnante può creare.



Qualità Sulla Prestazione Motoria

- Nell'apprendimento motorio il feedback viene considerato un elemento chiave, in quanto questo “rinforzo” informa sul carattere scorretto o corretto della risposta.
- Nell'insegnamento la reazione alla prestazione fa da cerniera tra insegnamento ed apprendimento.



ORGANIZZAZIONE EFFICACE

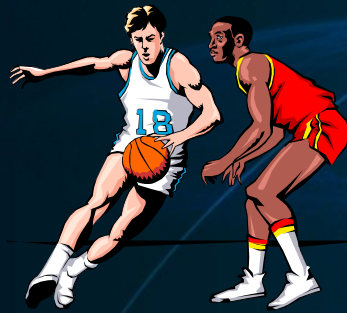


Senza organizzazione accurata delle condizioni in cui viene praticata l'attività proposta non si può sfruttare al massimo il tempo di attività e la frequenza delle reazioni alla prestazione.



La lezione di minibasket

- Definizione degli obiettivi individuati
- La scelta dei contenuti
- L'individuazione della sequenza degli esercizi utilizzati
- Determinazione della durata
- L'evidenziazione degli aspetti per la riflessione dei bambini
- La preventiva attenzione alla composizione dei gruppi di lavoro
- La preparazione delle attrezzature utilizzate



Educazione e Giochi e gare
sviluppo delle con la palla
Capacità
Motorie

Sviluppare le
capacità di
gioco

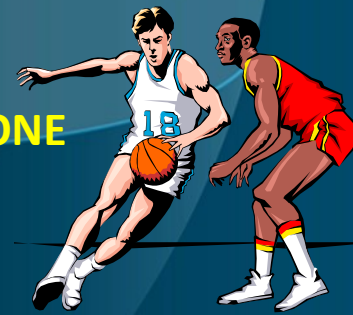
I fondamentali
Giocare a
minibasket

Parte iniziale Parte centrale Parte finale



Il Bambino a 5 anni

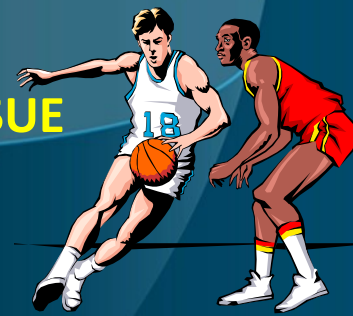
- **SENSO DELL'EQUILIBRIO INCOMPLETO**
- **EQUILIBRIO BUONO NELLA STATICA, CARENTE NELLA DINAMICA**
- **ABBOZZA SALTELLI SU UN SOLO PIEDE**
- **NEI SALTI PREFERISCE LO STACCO A DUE PIEDI**
- **LA COORDINAZIONE OCCHIO/MANO E' CARENTE**
- **LO SCHEMA CORPOREO E' SCARSAMENTE STRUTTURATO**
- **CONTROLLA QUASI COMPLETAMENTE L'AZIONE DI CORSA, CHE SI MANIFESTA CON UN SUFFICIENTE GOVERNO DEI SEGMENTI DELL'ARTO INFERIORE, SIA NELLE SPINTE CHE NELLA FASE AEREA DEL PASSO. INCERTO, INVECE, IL MANTENIMENTO DELLA DIREZIONE DI CORSA**
- **E' FIDUCIOSO NELLE PROPRIE POSSIBILITA' E AMA SPERIMENTARSI**
- **L'ATTENZIONE E' LABILE**
- **SCARSA ATTITUDINE RITMICA**
- **SCARSA CAPACITA' IMITATIVA MA GRANDE SPIRITO DI EMULAZIONE**





Il Bambino a 6 anni

- **NON STA' MAI FERMO**
- **CERCA CONTINUAMENTE NUOVE ESPERIENZE MOTORIE**
- **FA DI TUTTO ED E' DAPPERTUTTO**
- **ABILE IN BICICLETTA**
- **COMINCIA A PROGRAMMARE GLI EQUILIBRI IN VOLO**
- **LANCIA ABBASTANZA CORRETTAMENTE DA POSIZIONE ASIMMETRICA**
- **CORSA IN BUONA AUTONOMIA MA CON SCARSO CONTROLLO DEI SEGMENTI DISTALI**
- **SCHEMA CORPOREO SCARSAMENTE INTEGRATO**
- **MIGLIORA LE ATTITUDINI RITMICHE**
- **SE MOTIVATO NON SI STANCA MAI**
- **NON E' MOLTO PRUDENTE E TENDE AD ESAGERARE NELLE SUE MANIFESTAZIONI, SIA EMOTIVE CHE MOTORIE**





Il Bambino a 7 anni

PERIODO DI CALMA E RACCOGLIMENTO

ELABORA L'ENORME MASSA DI INFORMAZIONI E DI ESPERIENZE RACCOLTE A 5-6 ANNI

PIU' PRUDENTE, PRECISO, COMPLETO

CORRETTO EQUILIBRIO IN MOVIMENTO

COMINCIA AD EVOLVERSI LA LATERALITA'

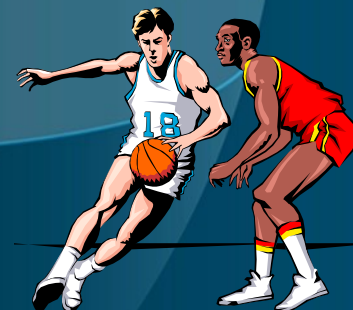
DISCRETA ESECUZIONE DEI MOVIMENTI COMBINATI

RIESCE A MANTENERE PIU' A LUNGO UNA POSIZIONE E QUINDI E' PIU' PRECISO NELL'ESECUZIONE DI UN ESERCIZIO O DI UN GIOCO

MIGLIORA L'ATTITUDINE RITMICA MA RIMANE CARENTE NELLA VALUTAZIONE DELLA DURATA

E' PIU' SOCIEVOLE

COMINCIA AD INTERESSARSI AI GIOCHI SPORTIVI





PULCINI E PAPERINE

Caratteristiche generali

- ✓ Ha tempi di attenzione brevi
- ✓ Spiccato impulso a muoversi
- ✓ Movimenti a scatti
- ✓ Pensiero concreto

6 ANNI

- ✓ Si gioca per lo più individualmente
- ✓ Non ci sono differenze rilevanti tra i due sessi

Sviluppo motorio

- ✓ Ama arrampicarsi
- ✓ Esegue diversi schemi motori
- ✓ Realizza piccole combinazioni
- ✓ Migliorano le capacità sensopercettive
- ✓ Basso livello di molte capacità coordinative
- ✓ Scarsa forza e resistenza



PULCINI E PAPERINE



FINALITA' DIDATTICA

Alfabetizzazione motoria

OBIETTIVI

Sviluppo capacità sensopercettive; sviluppo schemi motori e posturali: giocare con la palla a palleggiare e tirare... provare a
contro 1 e 2 contro 2 con l' aiuto dell' Istruttore

6 ANNI

INDICAZIONI METODOLOGICHE

L' Emozione. Coinvolgere emotivamente; giocare in un contesto globale, il racconto, la storia, la fiaba; variare spesso le proposte; prendere spunto dalla spontaneità del bambino; assecondare e finalizzare le sue richieste.



Strisciare Rotolare e Quadrupedia

Lo strisciare è il primo modo di spostamento del bambino sul terreno, prima di conquistare la stazione eretta; utilizzare questa attività motoria di base significa analizzare un vissuto corporeo del bambino.

Il rotolare è un'evoluzione dello strisciare ed è importante perché attraverso l'identificazione dei confini del corpo umano permette al bambino di acquisire un corretto schema corporeo, inoltre sviluppa la coordinazione dinamica generale, l'equilibrio, la percezione spaziale, l'orientamento e migliora la mobilità della colonna vertebrale.



Attività da proporre

Camminare

Attraverso il camminare si acquisisce e migliora l'equilibrio nelle traslocazioni; è inoltre il primo esercizio di coordinazione intersegmentaria su diversi piani. Per migliorare questo schema motorio è opportuno, all'inizio, far camminare i bambini in gruppo liberamente per dare loro il senso dello spazio, proponendo in seguito, sotto forma di gioco, tutte le possibili varianti sul tema; in un secondo momento è utile inserire la palla e il palleggio.



Attività da proporre

Correre

E' uno schema motorio che origina e migliora il camminare attraverso un migliore controllo motorio. Nel primo ciclo si ha un correre di tipo poco armonico e poco economico (sbandamenti, piedi non controllati, passi non regolari ecc..). I bambini più piccoli tendono a galoppare. I bambini ancora tendono a correre sempre al massimo o a riposarsi. Come il camminare migliora attraverso lo sviluppo delle capacità coordinative attraverso il maggior numero di varianti sul tema; anche in questo caso si può proporre gli esercizi prima senza il palleggio poi con il palleggio



Attività da proporre

Saltare

A 5/6 anni si riscontra la difficoltà del bambino a staccarsi dal suolo dovuta ad una instabilità nella fase di volo. Quindi tutte le attività rivolte all'apprendimento di questo schema motorio passano attraverso il salto in basso che definisce nei bambini l'equilibrio durante la fase di volo, oltre che far superare loro blocchi psicologici sia della fase di volo che dell'atterraggio. Le fasi di volo, inizialmente devono essere brevi e assistite dall'istruttore.



Attività da proporre

Arrampicarsi

Come lo strisciare e il rotolare, l'arrampicarsi precede la conquista della stazione eretta. Nelle fasi iniziali di apprendimento, il bambino deve essere assecondato nella sua esplorazione, ma assicurato dalla costante presenza dell'istruttore. Per migliorare tale schema è bene utilizzare sedie, panche, sgabelli, scale, spalliere ecc..



Attività da proporre

Afferrare Lanciare

Il lanciare è la condotta motoria fondamentale in tutti i giochi di squadra oltre che, naturalmente, in tutte le attività sportive di lancio.

Negli sport di squadra è l'azione che porterà al passare (il cognitivo del gioco), oltre che all'inizio del gioco vero e proprio (colpo sulla palla, palleggio, tiro a canestro ecc...)

L'afferrare è una condotta motoria che richiede al bambino la capacità di leggere la traiettoria della palla, di spostarsi adeguatamente e quindi di toccare, prendere possesso ed intercettare l'attrezzo stesso.

Utilizzando palloni di pesi, grandezze e forme diverse si facilita l'apprendimento del controllo e la padronanza sulla palla.

Pesi superiori, permettono il reclutamento di un maggior numero di fibre muscolari per sfruttare al massimo il lancio.

Pesi leggeri permettono di allenare una maggior sensibilità e di avere un tempo di valutazione della traiettoria della palla più lungo



L'uomo di oggi è il bambino di ieri

**“L’innamorato di oggi è il bimbo che carezzavano ieri
Il non complessato di oggi è il bimbo che incoraggiavano ieri
Il giusto di oggi è il bimbo che non calunniavano ieri
L’espansivo di oggi è il bimbo che non trascuravano ieri
Il saggio di oggi è il bimbo che educavano ieri
L’indulgente di oggi è il bimbo che perdonavano ieri**

**Il vigliacco di oggi è il bimbo che schernivano ieri
L’aguzzino di oggi è il bimbo che frustavano ieri
L’impostore di oggi è il bimbo che non credevano ieri
Il contestatore di oggi è il bimbo che opprimevano ieri**

**L’uomo che respira amore e bellezza
È il bimbo che viveva nella gioia anche ieri”**

Ronald Russell



A WORLD OF BASKETBALL



Grazie per l'attenzione