



*con il coinvolgimento di*

**Ufficio Scolastico Territoriale di Cremona per il tramite dei quattro Istituti Comprensivi di Cremona**

## **Progetto di attività motoria polisportiva e multilaterale** **“Giocare gli Sport per Apprendere”**

**Anno scolastico 2025/2026**

Partecipano le scuole primarie di tutti i quattro Istituti Comprensivi di Cremona per un totale di 9 classi prime, 13 classi seconde, 12 classi terze e le 9 scuole per l'infanzia comunali con le rispettive sezioni “Grandi”/”Miste”

### **1. Una formula progettuale unica che tante province ci invidiano**

E' ormai diventato assioma che la **pratica motoria** costituisce uno degli strumenti più efficaci per la formazione della personalità, la conoscenza e la consapevolezza della propria identità psico-fisica nonché importante occasione di inclusione dei soggetti con le diverse disabilità. La letteratura scientifica specifica ne evidenzia i benefici condizionali e coordinativi per i soggetti in età evolutiva, dimostra quanto sia determinante per la formazione del carattere, la cura della propria persona e del proprio benessere, lo sviluppo e il mantenimento di un corretto equilibrio psico-fisico con il conseguente miglioramento della qualità della vita e la positiva attitudine all'inclusione sociale.

**Il progetto nasce nel 2016, ideato e redatto dallo Staff Tecnico del CONI Provinciale e riesce fin da subito a coinvolgere, in una collaborazione virtuosa, tutti gli Istituti Comprensivi della città e diverse Società Sportive.**

Il progetto “Giocare gli Sport per Apprendere” ha potuto acquisire in questi ultimi anni riscontri positivi come ad esempio:

- nel maggio del 2023 con un questionario di gradimento ad alunni, genitori, docenti curricolari, (gli esiti sintetizzati nella proposta progettuale dello scorso anno);
- nel maggio 2024 con questionari di monitoraggio per istruttori e docenti referenti;
- nel maggio 2025 con la raccolta di disegni ad opera delle alunne e alunni partecipanti che rappresentassero “*Il gioco o i giochi che più mi son piaciuti durante il Progetto Giocare gli Sport per Apprendere*”, attualmente in giacenza presso l'Ufficio Sport del Comune di Cremona.

La innegabile consapevolezza dell'efficacia in termini di acquisizioni motorie multilaterali, **ha nuovamente convinto questa Amministrazione Comunale**, in linea con gli obiettivi contenuti del Documento Unico di Programmazione 25-27 (Obiettivo Strategico 25.29.4.1 - “Cremona Si-cura” e Obiettivo Operativo 25.29.4.1.07 - “Gli sport per apprendere”), a farsi carico del rinnovare l'iniziativa con l'edizione 2025/2026, che risulta ancora più potenziata nelle proposte didattiche ed educative anche mediante efficace collaborazione del Panathlon Club Cremona, come sotto specificata.

### **2. L'importanza dell'iniziativa: le sue finalità sono la valorizzazione e il potenziamento delle attività motorie nella scuola primaria nell'ottica dell'istruzione, formazione e inclusione**

Per operare in accordo con queste considerazioni e per dare una risposta concreta alle esigenze che continuano ad emergere dalla società e dal mondo dell'educazione, il Comune di Cremona con Il Panathlon Club Cremona e l'Ufficio Scolastico Territoriale per il tramite delle Dirigenze dei quattro Istituti Comprensivi della città ripropone il Progetto: “**Giocare gli Sport per Apprendere**”.

La difficoltà di rispondere in maniera esauriente alle esigenze che una progettualità così articolata richiede, alla luce delle diverse e crescenti difficoltà nel garantire una adeguata copertura finanziaria, anche nell'anno scolastico 2025/2026, induce il Comune di Cremona ad assumere il ruolo di **Ente Promotore**.

L'iniziativa, mediante proposte/gioco di tipo **multilaterale**<sup>1</sup> e **polisportivo**<sup>2</sup> rivolta alle singole classi nel rispetto della loro composizione e identità, composte quindi eventualmente anche da ragazzi con e senza disabilità, è **centrata sulla crescita** della dimensione educativa/formativa. L'educazione motoria così concepita e valorizzata diventa una occasione per promuovere esperienze cognitive, sociali, culturali e affettive tali da indurre il bambino a capire, accettare serenamente e riflettere sui cambiamenti morfo-funzionali che caratterizzano il processo di crescita, maturazione e sviluppo. L'apprendimento di nuove abilità motorie e la possibilità di sperimentare il successo delle proprie azioni sono fonte di gratificazione che incentivano l'autostima dell'alunno e l'ampliamento progressivo della sua esperienza. Caratterizzata da proposte-gioco, l'attività **ludico-motorio-sportiva**, aiuta il bambino a controllare e a gestire le proprie emozioni, al rispetto delle regole, degli amici, ad attivare quei processi comunicativi necessari a vivere in gruppo con un ruolo attivo; sono condivise così con i pari, in maniera spontanea e naturale, esperienze di gruppo tanto necessarie allo sviluppo dei valori della cooperazione e del **Fair Play**.

Proprio allo scopo di sensibilizzare le giovani generazioni alla cultura del **Fair Play**, nell'edizione di quest'anno, grazie alla fattiva collaborazione del Panathlon Club Cremona, porteremo particolare attenzione ai valori etici e comportamentali che devono sempre guidare i rapporti interpersonali.

Importante sarà responsabilizzare le docenti delle classi partecipanti a condurre riflessioni e dibattiti su cosa vuol dire avere atteggiamenti ispirati al **Fair Play**; a tale scopo il Panathlon Club Cremona sta predisponendo una brochure che con semplici esempi ne mette in risalto le caratteristiche e i virtuosi comportamenti ad esso ispirati.

La brochure avrà una parte ritagliabile in modo che le alunne e gli alunni possano riconsegnarla alla/al propria/o insegnante dopo averla compilata raccontando comportamenti di Fair Play riconosciuti nella vita di tutti i giorni in sintonia con quanto appreso in classe. Una sorta di "biblioteca" del **Fair Play**, che speriamo sollecitata e curata appunto dalle/dai docenti scolastiche/ci.

La brochure sarà consegnata, tramite le/i docenti, a tutte/i le alunne e alunni delle classi **secondo e terzo** in modo che la compilazione possa essere possibile grazie a una autonomia relativa alla scrittura/lettura.

Quanto sopra sarà anche occasione di formazione/aggiornamento alla presenza delle docenti referenti delle classi partecipanti e gli istruttori delle Società Sportive/Enti di Promozione nella riunione preliminare che è programmata il giorno **3 novembre alle ore 18.00 presso Spazio Comune di piazza Stradivari, Cremona**.

### **3. Alcune considerazioni di primario riferimento**

#### **- La trasversalità dell'Attività Motoria**

Nell'ottica della consapevolezza dell'unitarietà della persona che caratterizza l'offerta formativa scolastica, gli obiettivi del progetto ancora tenderanno a caratterizzare tutte le proposte motorie predisposte dalla Società Sportive partecipanti non come segmento autonomo, ma permeate dall'aspetto della trasversalità, quindi in stretto collegamento con le diverse aree disciplinari e il complesso delle attività educative. Oggi è riconosciuto, come già accennato, alle esperienze motorie, un apporto determinante per lo sviluppo delle capacità cognitive e in particolare per il consolidamento dei concetti spaziali, temporali e di causa effetto così importanti ed indispensabili per il successo degli apprendimenti scolastici. Al contrario, la mancanza o la evidente carenza di sviluppo delle abilità motorie comporta un abbassamento delle competenze cognitive e socio-relazionali degli alunni, fatto che si evince sistematicamente dalle indagini condotte a livello nazionale e internazionale in Europa. *"Il passaggio dalla reazione motoria spontanea all'organizzazione percettivo-motoria cosciente sembra sia il processo essenziale dello sviluppo dell'intelligenza"* da "I Contrasti" di Lapierre e Aucouturier.

#### **- Valore dell'attività motoria ai fini dell'inclusione e della crescita dell'autostima**

La presenza nelle classi partecipanti di **alunni e alunne con disabilità è un valore aggiunto**. La loro presenza deve risultare parte integrante nell'esperienza motoria ed educativa; la comprensione, il rispetto, la tolleranza delle inabilità di tutti indistintamente sono rinforzati da vissuti acquisiti nella dimensione motoria, altrimenti difficili da vivere. Il sentirsi parte del gruppo è momento biunivoco tra tutti i suoi componenti nella sperimentazione delle difficoltà. L'attenzione agli obiettivi educativi e formativi a scapito di quelli prettamente sportivi prestazionali che caratterizza il progetto, è garanzia di un percorso di significative esperienze mirate anche alla crescita dei valori più alti di cittadinanza e senso civico. La auspicabile collaborazione di personale

<sup>1</sup> multilaterale: utilizzo di contenuti di diverse discipline sportive al servizio di un'unica azione educativa

<sup>2</sup> polisportivo: rotazione in micro cicli di esperienze con gestualità spontanea a minimo indirizzo tecnico diversificato

docente di supporto nella conduzione delle esperienze motorie proprio nelle classi con alunni e alunne con disabilità sarebbe garanzia di competenze nella gestione dei gruppi e riferimento per un aggiornamento sul campo dei docenti curricolari di alcune tematiche mirate all'inclusione.

#### **4. Il Progetto per le scuole per l'Infanzia Comunali**

I presupposti del progetto nelle scuole per l'infanzia comunali ricalcano le caratteristiche dell'attività nelle scuole primarie. Il coinvolgimento delle scuole per l'infanzia mira a raggiungere i più piccoli, sensibilizzandoli sin da subito al rispetto delle regole, al rispetto delle norme che sottendono a una corretta Convivenza Civile, ai principi dell'Integrazione, utilizzando come veicolo lo **"sport"** e il **"muoversi insieme"**, **inteso anche come costruzione di una sinergia tra mondo dello sportivo, mondo della scuola e Istituzioni, con obiettivi comuni e condivisi.** Formare cittadini attenti, sensibili alle varie problematiche che caratterizzano la società moderna e parte attiva, consapevole, nella società di domani.

La proposta per le scuole per l'Infanzia Comunali coinvolgerà le 9 classi della sezione "grandi", nei termini e modalità sotto specificate.

#### **5. Obiettivi del Progetto "Giocare gli Sport per Apprendere"**

- Rinforzare la giusta importanza dell'Educazione Motoria nella Scuola Primaria quale apprendimento indispensabile e insostituibile per una armonica crescita fisica, cognitiva e affettiva dei ragazzi;
- **creare occasioni di inclusione, integrazione, socializzazione attraverso le esperienze motorie affrontate negli ambienti idonei e proposte in un "continuum" educativo;**
- incrementare l'utilizzo di docenti/istruttori, con competenze specifiche, che possano assumere il ruolo primario di educatori prima che tecnici nella programmazione e conduzione di una Attività Motoria di qualità;
- riconoscere un ruolo da parte delle Società Sportive ed Enti di Promozione partecipanti di Agenzia Educativa che si possa concretizzare in maniera efficace con una presenza attiva anche nel curriculum scolastico delle classi partecipanti;
- **creare occasioni di formazione e aggiornamento per i docenti curricolari nell'interagire con gli istruttori durante le proposte motorie settimanali;**
- **creare rete di collaborazioni** atte a stimolare una rielaborazione nella programmazione delle proposte didattiche in modo che limitino le caratteristiche di tecnicismo e assumano quelle più generali di tipo educativo;
- acquisire corrette indicazioni di educazione alimentare anche nell'ottica della crescita di corretti stili di vita e del concetto di benessere;
- acquisire corretti concetti di **"Gioco Corretto" (Fair Play) facendoli diventare, in ogni occasione, riferimenti di comportamento da tenere con i più piccoli, i pari e gli adulti;**
- utilizzo della **brochure** quale vademecum per rinforzare il significato di comportamenti condotti con il **rispetto, altruismo, amicizia, gentilezza;**
- saper riconoscere comportamenti caratterizzati dal **Fair Play** ed eventuale loro segnalazione con la scheda abbinata alla brochure;
- **stimolare l'attivazione, nel proprio territorio, di sinergie tra Enti Pubblici e Privati che vedano al centro dell'azione educativa il bambino in crescita.**

#### **6. Termini di sviluppo del Progetto (per le classi delle scuole primarie)**

La responsabilità tecnica e organizzativa è in capo al Comune di Cremona - Assessorato allo Sport e al Panathlon Club Cremona che insieme costituiscono il **Gruppo Tecnico Organizzatore (GTO).**

Le realtà sportive che si sono rese disponibili alla collaborazione con i propri istruttori alla proposta educativa dei multisport sono dieci (10) e sono le seguenti:

- Artistica Gymnica Cremona ASD
- Canottieri Bissolati ASD
- Comitato Territoriale C.S.I. di Cremona APS
- Cremona Sportiva Atletica Arvedi ASD
- Dinamo Zaist ASD
- Kodokan Cremona ASD
- Minervium Academy SSD a R.L.

- Sansebasket ASD
- Sported Maris ASD
- Vanoli Young ASD/Guerino Vanoli Basket SRL

Ogni realtà sportiva dovrà garantire la possibilità di gestione delle ore (4h per ciascuna classe) con personale/istruttori qualificati e competenti.

A partire da **lunedì 17 di novembre 2025** ogni società sportiva, a rotazione, proporrà esperienze motorie per una (1) ora ogni settimana in orario curricolare in ciascuna delle trentaquattro (34) classi partecipanti per un totale settecentocinque (705); dopo la prima serie di interventi (previsto ogni settimana uno “sport” diverso per un totale di cinque; quindi di cinque settimane la serie), seguiranno in successione la seconda, la terza e la quarta serie per un totale nella stessa classe di quattro (4) ore di attività didattica per ciascuna società/sport; il totale annuale risulterà pertanto di venti (20) settimane per ciascuna classe.

Nell’edizione di quest’anno sarà proposta nelle classi prime un’ora delle cinque previste per ogni serie denominata “**Motoria di base**”; svincolata da una caratterizzazione specifica di tipo sportivo avrà lo scopo di proporre lo sviluppo di un bagaglio motorio diversificato e a “respiro” generale. Tale scelta anche quale forma di “accoglienza” per i più piccoli alla dimensione motoria attiva risulta particolarmente importante quale **momento di formazione** per le docenti curricolari per la facile, da parte loro, identificazione di obiettivi e contenuti.

Prima dell’inizio delle attività, il 3 novembre 2025, sarà organizzata una riunione preliminare che coinvolgerà Società Sportive/Enti di Promozione/Istruttori e Docenti Referenti delle classi partecipanti per presentare dell’edizione di quest’anno i termini organizzativi, l’orario della proposta educativa del primo periodo (5 settimane), la caratterizzazione all’insegna del Fair Play e distribuzione delle brochure per tutte le classi/alunne e alunni.

Sempre nel mese di novembre, l’Amministrazione Comunale organizzerà di conferenza stampa per dare il giusto risalto all’iniziativa.

Il termine delle attività nelle scuole da parte delle realtà sportive è prevista nel mese di maggio 2026.

Al termine delle attività sarà valutata l’organizzazione della Festa Finale a conclusione del progetto con la partecipazione di tutti gli alunni coinvolti, nonché i docenti curricolari, gli istruttori delle società sportive che hanno collaborato, e un numero imprecisato di volontari messi a disposizione dal GTO.

***I responsabili del GTO (Gruppo Tecnico Organizzatore) hanno già quindi programmato e programmeranno:***

- **3 novembre 2025: riunione congiunta alle ore 18.00 come sopra indicato;**
- L’orario dei quattro periodi di 5 settimane nei quali si svolgerà la proposta didattica;
- febbraio 2026: indagine tramite questionario per il rilevamento di criticità e/o positività circa l’andamento del progetto;
- aprile/maggio 2026: feedback di fine progetto con eventuale collegamento video (chat) per eventuali indicazioni organizzative se prevista la festa finale;
- Conferma, tramite continuo monitoraggio, di effettiva condivisione e attuazione, da parte delle società sportive coinvolte, delle finalità, obiettivi, linee guida attuative e metodologia indicate nel progetto;

**NB: la/il docente curricolare per l’Area Motoria sarà sempre presente alle ore di Educazione Motoria e sarà riferimento e parte attiva nella gestione delle proposte gioco.**

### **7. Termini di sviluppo del Progetto nella sua proposta per le sezioni di grandi/miste di scuole dell’infanzia comunali**

La responsabilità tecnica e organizzativa è in capo al Comune di Cremona - Assessorato allo Sport e al Panathlon Club Cremona che insieme costituiscono il **Gruppo Tecnico Organizzatore (GTO)**.

Il reclutamento delle Società Sportive/Istruttori da parte del GTO e dell’Assessorato alle Politiche Educative sarà particolarmente mirato, in considerazione dell’età degli alunni, all’identificazione delle competenze necessarie alla corretta gestione delle dinamiche pedagogiche e didattiche;

**NB:** appare evidente che le “necessità” affettive e metodologiche necessarie a una corretta proposta educativa per bambini/e di questa età debbano essere rispettate.

Si prevede per le nove (9) sezioni partecipanti (totale di 211 bambini/e) l’inizio dell’attività nel gennaio 2026 con un’ora di motoria settimanale e termine nel giugno 2026, per un totale di venti (20) ore per ciascuna classe.

Durante la realizzazione del progetto, l’Ufficio Politiche Educative in collaborazione del GTO individuerà i mezzi più idonei per trovare riscontro, al termine dell’iniziativa, degli esiti e le valutazioni in termini di efficacia.

## **8. Soggetti del Progetto: realizzatori e destinatari delle attività**

Il **Gruppo Tecnico Organizzatore (GTO)**, costituito da **Comune di Cremona** e **Panathlon Club Cremona**, si occupa dell'organizzazione dell'intero progetto e del coordinamento delle attività, stabilendo anche le finalità dello stesso e le modalità di partecipazione. Inoltre, il GTO coinvolge le direzioni degli Istituti Comprensivi di Cremona coordinando l'adesione delle classi; coinvolge le realtà sportive del territorio disponibili a collaborare alla realizzazione delle attività; redige i calendari degli interventi nelle classi.

Il Comune di Cremona sostiene anche tutti i costi relativi alla realizzazione del Progetto stanziando apposite risorse economiche. Panathlon Club Cremona partecipa a titolo gratuito mettendo a disposizione la propria esperienza nella promozione dello sport quale strumento educativo e formativo.

Le **realtà sportive** collaborano alla realizzazione effettiva delle attività in quanto mettono a disposizione, attraverso propri istruttori e istruttrici, le competenze tecniche legate a specifiche discipline sportive. Di fatto, sempre in sinergia con le direttive del GTO, propongono alle classi partecipanti attività propedeutiche a specifiche discipline sportive per realizzare gli obiettivi del Progetto.

Gli **Istituti Comprensivi di Cremona** con le **classi** partecipanti ed i rispettivi **alunni/e** e **docenti curricolari di educazione fisica** insieme alle **Scuole dell'Infanzia Comunali** con le **sezioni "Grandi/Miste"** e le rispettive **maestre** sono i destinatari del Progetto in quanto beneficiano delle attività proposte. Gli alunni/e, con e senza disabilità, sono i principali fruitori: sono i protagonisti delle proposte di gioco multilaterali e polisportive e dei conseguenti benefici. Oltre agli alunni/e vengono coinvolti anche le rispettive **famiglie e/o tutori** che costituiscono il tessuto sociale in cui operano le istituzioni scolastiche.

## **9. Costi**

I costi relativi alla realizzazione delle attività del progetto saranno interamente sostenuti dall'Amministrazione Comunale attraverso appositi capitoli di Bilancio. Nello specifico il budget a progetto stimato per l'edizione 2025/2026 è di Euro 22.160,00 in base alle classi e realtà sportive partecipanti. Nello specifico sarà utilizzato per riconoscere alle realtà sportive un compenso a copertura dei costi degli istruttori sportivi per le ore di attività realizzata nelle classi ma anche per coprire spese legate all'evento finale del progetto (trasporti, utilizzo di spazi idonei, acquisto di materiale, ecc.). Per gli Istituti Comprensivi la partecipazione al progetto è gratuita.

<b>PREVISIONE PIANO FINANZIARIO – PROGETTO GIOCARE GLI SPORT PER APPRENDERE 25/26</b>	
<b>Realtà sportiva collaboratrice</b>	<b>Budget riconosciuto presunto rispetto ad attività effettuate</b>
Artistica Gymnica Cremona ASD	3.645,36 €
Canottieri Bissolati ASD	1.054,08 €
Comitato Territoriale C.S.I. di Cremona APS	1.800,72 €
Cremona Sportiva Atletica Arvedi ASD	1.054,08 €
Dinamo Zaist ASD	1.932,48 €
Kodokan Cremona ASD	1.449,36 €
Minervium Academy SSD a R.L.	3.645,36 €
Sansebasket ASD	1.449,36 €
Sported Maris ASD	1.054,08 €
Vanoli Young ASD/Guerino Vanoli Basket SRL	1.800,72 €
<b>Altri servizi (es. produzione materiale grafico, organizzazione evento finale, ecc.)</b>	1.314,40 €
<b>Acquisto materiali legati alla realizzazione delle attività</b>	2.000,00 €
<b>TOTALE PRESUNTO BUDGET A PROGETTO</b>	<b>22.200,00 €</b>

**Con le Linee Guida Operative che seguono il GTO intende nuovamente riproporre alcune indicazioni metodologiche a rinforzo delle finalità caratterizzanti l'iniziativa:**

**Linee Guida Operative**

Considerando acquisito che nella scuola primaria assistiamo a una crescita:

- |                 |     |   |  |
|-----------------|-----|---|--|
| della motricità | con | - | miglioramento del controllo degli schemi motori di base (correre, saltare, rotolare, lanciare, afferrare, ecc);  |
|                 |     | - | miglioramento di una "disponibilità motoria" sia in termini di tonicità che di resistenza alla fatica;   |
|                 |     | - | capacità di gestire abilità complesse  |
|                 |     | - | capacità di affrontare con il "gioco sport" la iniziale conoscenza e contenuti delle attività sportive;  |
| cognitiva       |     | - | sviluppo delle capacità cognitive dalle più semplici a quelle più complesse (attenzione, memorizzazione, analisi, valutazione, risoluzioni di problemi..ecc);                                    |
|                 |     | - | dalle sensazioni alle percezioni;  |
|                 |     | - | dallo spazio topologico a quello euclideo;   |
|                 |     | - | progressione della consapevolezza di una propria, dominanza, lateralizzazione, lateralità;   |
| sociale         |     | - | dalla fase di egocentrismo a quella del pensiero socializzato;   |
|                 |     | - | la capacità di giocare e collaborare insieme sviluppando la fiducia, responsabilità e l'aiuto verso l'altro  |
|                 |     | - | progressivo rinforzo dei concetti di inclusione  |
| etico – emotiva |     | - | sviluppo della capacità di esprimere attraverso linguaggio verbale e non verbale (anche grafico e iconico) emozioni, stati d'animo, valutazioni circa le proprie esperienze;                     |
|                 |     | - | di accettazione delle regole condivise, valutazione critica verso i comportamenti trasgressivi;  |
|                 |     | - | dell'amicizia e della fiducia reciproca;   |
|                 |     | - | dei valori correlati al fair play, al rispetto dell'altro, alla serena colpevolezza che le vittorie e le sconfitte fanno parte con ugual valore di un percorso di crescita corretto e armonioso. |

**Alcune Indicazioni didattico/pedagogiche: l'importanza dell'attività ludica.**

Il gioco attraverso la sua componente ludica crea le condizioni per un più facile coinvolgimento del bambino nell'azione aiutandolo a utilizzare tutte le sue potenzialità e stimolo per la crescita delle capacità cognitive nelle loro diverse forme di applicazione. (Da *"Imparare Giocando – vademecum di giochi per la scuola primaria"* AA.VV. edizione Regione Lombardia, USRL, MIUR) . Il gioco è una delle attività che attraversa tutte le fasi e le età della vita di un individuo, mutando di volta in volta le modalità e gli obiettivi caratterizzanti. Riconosciuto come fondamentale per lo sviluppo integrale del bambino e

questo eletto come momento privilegiato della didattica, il gioco è un'attività che produce esperienze significative ed è pertanto una fonte insostituibile che accompagna la crescita della persona. Come denominatore comune dell'apprendimento e del benessere del bambino, riveste un ruolo unico e determinante: garantisce a chi insegna la realizzazione di un apprendimento duraturo, che si consolida proprio in azioni di tipo motorio, e assicura a chi impara l'opportunità di "apprendere divertendosi". Il gioco va considerato un punto focale dell'apprendimento, è un linguaggio capace di dare espressione all'affettività, all'emotività e a tutte le acquisizioni spontanee dei bambini, offrendo agli insegnanti l'opportunità di vederle in azione, di capirle, di valutarle e, se necessario, anche di alimentarle o talvolta di contenerle. In ambiente scolastico lavorare in modo interdisciplinare permette di non attuare

separazioni tra il gioco e l'apprendimento scolastico, tra ciò che accade in palestra o nello spazio dedicato e ciò che si fa durante l'azione didattica in classe, anzi permette di potenziare gli interventi educativi di apprendimento attraverso la reciproca integrazione. (Da *"Joi of moving – Movimenti e Immaginazione"* AA.VV. edizione Calzetti/Mariucci editore – parzialmente modificato)

### **Concetti di ludo-motricità e corporeità cognitiva**

La **Ludo-motricità** indica un "ambiente didattico/pedagogico" nel quale dobbiamo immergere il discente. Le proposte non devono solo fare riferimento all'accezione "ludico", intendendola unicamente come gioco, ma in questo caso il termine deve essere inteso in maniera estensiva in quanto porta l'attenzione agli elementi caratterizzanti l'ambiente fisico, didattico, affettivo, sociale, relazionale, "all'interno di un contesto ludico che deve essere piacevole, accettabile e accettato, un contesto protetto che non fa di una diversità un dramma, ma eventualmente ammicca all'ambiguità e chiede equilibrio" (rielab. da *Il Gioco in Occidente* Cambi-Staccioli ed. Armando).

Per **corporeità cognitiva** intendiamo la "dimensione motoria dell'uomo che apprende". Il corpo "è il luogo dell'esperienza multimediale del suo essere al mondo" (Azzolini). Tutti quei processi mentali e cognitivi alla base dell'apprendimento "provocati" dal vissuto (memoria corporea), dal fare spontaneo, orientato, dall'esperienza determinata dall'attivazione funzionale dei processi di risoluzione delle situazioni/problema.

### **Concetto di variabilità nelle proposte didattiche**

La prassi motoria è l'insieme dei gesti/movimenti diretti a un determinato obiettivo. La sequenza di tali gesti è il risultato di un continuo feedback tra sensazioni/percezioni e azione, il tutto centrato appunto su uno scopo da raggiungere. Le strutture neurologiche centrali, che sono demandate alla gestione delle azioni in una continua rimodulazione, alimentano il bagaglio di "vissuto motorio" che rimane di riferimento per tutte le esperienze successive. Non è tanto quindi importante il risultato, ma la messa "in movimento" dei meccanismi che servono per raggiungere quel risultato. Appare quindi importante creare esperienze motorie non ripetitive, che non hanno lo scopo di far apprendere gesti tecnici, ma stimolino una continua ricerca di risposte alle situazioni problema proposte. Ricordiamoci che il cervello non memorizza soluzioni motorie ma risolve problemi grazie all'integrazione fra cervello/corpo/ambiente/contesto. E allora il concetto teorico che fornisce indicazioni utili ad organizzare esercitazioni pratiche è: **"ripetere senza ripetere"**.

Il processo di conoscenza, apprendimento, esperienza, arricchimento motorio e cognitivo deve essere attivato nella continua ricerca di soluzioni anche a identiche proposte motorie ma variate negli elementi caratterizzanti in modo da permettere innumerevoli soluzioni per il raggiungimento di uno scopo. (Da slide parzialmente modificate di Riccardo Capanna Scuola dello Sport Liguria).

L'essere umano è un'unità, non è un "insieme di organi assemblati" (cioè un insieme di singoli componenti che funzionano singolarmente) ma "un'insieme integrato" in cui le varie parti operano in funzione del comportamento di tutte le altre.

### **Con quanto sopra specificato le proposte motorie mireranno a:**

Obiettivi	Nello specifico	contenuti	mezzi
Sviluppo degli schemi motori di base (sono le unità base della motricità umana)	Camminare, correre, saltare, afferrare, lanciare, calciare, rotolare, arrampicarsi, strisciare, ecc.	Giochi che mirano ad aumentare le capacità coordinative con il coinvolgimento della gestualità spontanea; giochi individuali o di gruppo a corpo libero o con utilizzo di grandi e piccoli attrezzi con loro conoscenza, manipolazione, controllo.	Piccoli e grandi attrezzi; spazio a disposizione libero o condizionato
Miglioramento della relazione tra il corpo e gli aspetti spazio/temporali	Utilizzo degli schemi motori di base in una successione, combinazione, variazione in azioni motorie anche complesse	Giochi con riferimenti spaziali, con gestione degli spazi topologici e/o euclidei, percorsi, slalom, elementi di gioco sport; giochi di sincronizzazione (la simultaneità, la successione, l'anticipazione), di valutazione di direzioni, traiettorie, distanze, orientamento del corpo.	Piccoli e grandi attrezzi; spazio a disposizione libero o condizionato; riferimenti spaziali già presenti
Il gioco, lo sport e il Fair Play (gestualità spontanea a di "gioco leale", cooperazione, inclusione, ecc)	Elementi di Gioco Sport per stimolare la cooperazione, il confronto leale, l'accettazione dei ruoli, ecc.	Giochi e proposte di Gioco-Sport che utilizzano una gestualità spontanea a indirizzo tecnico.	Piccoli e grandi attrezzi; spazio a disposizione libero o condizionato in relazione al gioco-Sport proposto

**Indicazioni metodologiche specifiche:**

Strategie metodologiche:

- a) esplorativa
- b) scoperta guidata
- c) problem solving
- d) direttiva

- Utilizzo della GESTUALITÀ SPONTANEA quale “colonna sonora” che caratterizza le esperienze motorie proposte;
  - Utilizzo della GESTUALITÀ SPONTANEA A INDIRIZZO TECNICO (per le classi di scuole primarie) solo allo scopo di aumentare le esperienze di Gioco Sport;
  - Mai ricerca di uno sviluppo della GESTUALITÀ TECNICA.
  - No reclutamento da parte delle Società Sportive
- E ..... aver chiaro sempre “a che cosa serve” quanto si va a proporre.

Cremona, ottobre 2025