

Olimpiadi: un viaggio nel mondo dei problemi

Premessa

La proposta didattica si pone come obiettivo la sperimentazione attiva da parte degli alunni dell'importanza del gioco di squadra, della cooperazione in vista del raggiungimento di un obiettivo, del mettersi in gioco in prima persona per il bene della squadra, dell'importanza della coppia, della difficoltà di ottenere una mediazione, della centralità delle caratteristiche di ognuno per superare le prove, dell'importanza di un leader per veicolare le decisioni del gruppo e della centralità del gruppo come catalizzatore di paure ed emozioni. Il gioco e lo sport sono mediatori della relazione e offrono ai bambini la possibilità di sperimentare la vittoria o la sconfitta.

L'attività proposta è scaturita da più fattori:

- necessità di superare spiacevoli dinamiche emerse nel gruppo-classe, di far emergere tutti i bambini non solo quelli che cercano attenzioni in forme sbagliate, ma i più timidi, soprattutto quelli che a volte vengono derisi;
- dalla consapevolezza dei traguardi, degli obiettivi di apprendimento e delle competenze da raggiungere;
- dello stimolo offerto dall'incontro di formazione tenuto da Flavio Lotti (direttore del Coordinamento Nazionale degli Enti Locali per la Pace e i diritti Umani e della Tavola della pace) che mi ha portato a riflettere sul fatto di creare occasioni di pace, situazioni per i bambini per potersi sfidare, ma in una conflittualità sana frutto del rispetto delle diversità;
- dalla collaborazione e quindi frutto dell'esperienza vissuta con la tirocinante Sara Ragni, con la quale abbiamo pensato alla palestra come palestra di vita, in cui poter sperimentare il conflitto, la voglia di vincere attraverso una sfida tra tre squadre che vogliono competere per dare il meglio di sé in vista del raggiungimento di un obiettivo comune: la palestra come luogo dove i bambini possono liberare forti energie, sviluppare una creatività alternativa a quella generata in classe tramite la lezione frontale.
- Gli obiettivi su cui tenere alta la concentrazione sono stati i seguenti:
 - Affinare la motricità fine e globale,
 - Saper rispettare regole e tempi dati
 - Saper rispettare un ruolo
 - Saper cooperare per il bene comune
 - Saper padroneggiare calcoli
 - Saper superare conflitti

Si è cercato di unire a giochi concreti (es. lancio delle palline per far cadere bottiglie, canestri...), la possibilità di capire come alcune competenze acquisite nel corso dell'anno (es. saper contare, saper addizionare e sottrarre, saper risolvere problemi...) possano essere spese concretamente per tenere il punteggio, per capire se si vince o si perde, per misurarsi con l'importanza del rispetto delle regole, altrimenti si può incorrere in penalità che fanno diminuire il punteggio della squadra.

Destinatari

Tutti i bambini della prima sezione C della Scuola dell'Infanzia Mazzini, suddivisi dalle insegnanti in tre gruppi:

- gruppo A (Matteo, Leonardo M., Andrea, Bogdan, Susanna, Lorenzo, Denise)
- gruppo B (Yasmine, Daniele, Brus, Eva, Giulia, Emanuele, Elena)
- gruppo C (Alice, Lorena, Leonardo P., Filippo, Vincenzo, Gabriele, Alessandro)

Nella divisione per gruppi si è tenuto conto delle caratteristiche dei vari membri: pensando a diversi fattori e dinamiche osservate durante il percorso di tirocinio (circa due mesi); ad esempio Daniele e Gabriele brillanti in varie prove sono stati messi in squadre diverse, Brus che spesso disturba o provoca è stato messo in squadra con Daniele (con cui cerca di essere complice in molteplici occasioni) ed Eva una bambina molto calma e dolce di cui subisce il fascino; si è tenuto conto sia dell'osservazione dei gruppi così come si sono formati spontaneamente nei giochi in giardino, che della capacità ed autonomia individuale (ad esempio Andrea e Filippo che hanno un gioco poco autonomo ed infantile sono stati messi in squadre diverse per non innescare comportamenti non produttivi per il gruppo).

L'insegnante ha introdotto l'attività descrivendo i giochi, le regole, i tempi e le modalità dell'attività; ha distribuito il materiale necessario per la formazione delle squadre, lo ha predisposto per i giochi; ha controllato la formazione delle squadre; ha dato l'avvio alla gara; ha decretato la fine della gara.

Ogni membro della squadra aveva al braccio un nastrino di colore differente: giallo per le api, rosso per le coccinelle, azzurro per le farfalle, per distinguere a colpo d'occhio le varie squadre e come espediente per incentivare l'appartenenza alla propria squadra (foto n. 2970).

Ogni gruppo ha nominato un capogruppo, estraendo a sorte tra i vari componenti della squadra (foto n. 2980), che a sua volta ha scelto le coppie nella prova del percorso con i giornali o l'ordine di partenza nelle altre prove; è il gruppo che esprime la sua volontà ed in caso di non raggiungimento di una posizione comune è il leader che prende la decisione. Il capogruppo dovrà occuparsi di tenere aggiornato il punteggio della squadra o potrà delegare un suo compagno se lo ritiene opportuno.

Attività

Mercoledì 12 aprile dalle 14 alle 16 nella palestra della scuola Mazzini si è svolta questa unità di apprendimento, una sorta di Olimpiade, che ha visto tre squadre protagoniste (di 7 bambini ciascuna) misurarsi in cinque diverse prove di coordinazione, agilità, equilibrio. In ogni prova ciascuna squadra poteva incorrere in penalità (si tolgono dei punti) se i componenti della squadra disturbavano o intralciavano lo svolgimento dei giochi della propria o dell'altrui squadra.

1. Gioco dei birilli

In precedenza i bambini hanno recuperato 21 bottiglie vuote da ½ litro, mentre le insegnanti si sono procurate palline di polistirolo e di plastica colorata in numero sufficiente. Ogni membro della squadra aveva tre lanci a disposizione per far cadere il maggior numero di bottiglie che erano contrassegnate da numeri: la somma dei numeri presenti sulle bottiglie cadute, ha dato il punteggio definitivo per ogni gruppo. Il caposquadra doveva vigilare sulla correttezza dei tiri e segnare su un tabellone (precedentemente preparato) il punteggio della squadra.

2. Salto in alto:

Ogni componente della squadra doveva effettuare tre salti con tre differenti livelli di difficoltà. Bastone basso (1 punto), bastone a media altezza (3 punti), bastone con maggior altezza da terra (5 punti). Se un bambino non voleva saltare era prevista una penalità per la squadra (meno un punto), ma era prevista anche la possibilità di chiedere ad un compagno di saltare al suo posto.

3. Gioco delle coppie a spasso:

Il capogruppo doveva formare le coppie: ogni coppia doveva muoversi schiena contro schiena in modo da non far cadere un foglio di giornale frapposto tra di loro, e consisteva nel percorrere metà palestra nello spazio frapposto tra le due righe gialle (metà palestra, riga gialla sotto il canestro). All'andata guidava un componente che naturalmente camminava in avanti, mentre il compagno procedeva all'indietro; si davano il cambio al ritorno e durante il tragitto le coppie dovevano raccogliere 2 bottiglie piene d'acqua da terra. Ogni bottiglia raccolta assegnava alla squadra 12 punti, 10 nel caso in cui la bottiglia viene raccolta facendo cadere il giornale (che il caposquadra può aiutare a

raccogliere e sistemare, con penalità 2 punti). Il caposquadra poteva sostituirsi nella coppia in difficoltà se ritenuto opportuno. Ogni penalità assegnata per comportamenti non corretti toglieva 5 punti alla squadra.

4. Canestri:

Ogni bambino aveva a disposizione tre tiri, da differente distanza dal canestro: tiro centrale (2 punti) , due tiri di lato (3 punti).

5. Percorso: "Aiutiamo i nostri amici a raggiungere il fiore"

Stavolta era il caposquadra a svolgere il gioco: veniva guidato dai compagni con istruzioni verbali (avanti, gira a destra, gira a sinistra) su un percorso disegnato in un lenzuolo dove è stato necessario evitare gli ostacoli per far "posare" l'ape, la coccinella, la farfalla su fiore.

Dapprima i componenti scelgono il percorso usando delle carte su cui trovano le linee tipiche dei percorsi (Dx;Sx,Avanti); poi il bambino procede secondo le indicazioni dei compagni, che dovevano pertanto essere chiari e veloci. Una clessidra è stato lo strumento usato per misurare il tempo (due giri di clessidra per ogni squadra).

Al termine dei giochi, ancora in palestra, ogni membro di ciascuna squadra è stato premiato con dolcetti un piccolo contrassegno a forma di ape, coccinella, farfalla.

Rientrati in classe, per gareggiare in più prove come una sorta di Olimpiadi, si è iniziato il viaggio figurato nel mondo dei problemi. Le esperienze svolte in palestra sono state uno spunto anche per verificare in classe alcune competenze ed abilità dei bambini. Un viaggio figurato nel mondo dei problemi: schede strutturate dalla docente che prendono spunto dai giochi per continuare la gara sulla carta con compiti autentici utili anche per una ulteriore forma di valutazione ed autovalutazione. cartelloni.

Il giorno successivo si è passati al conteggio punti, alla premiazione di tutti i partecipanti e alla dichiarazione vincitori (foto n. 2986, 2987, 2988).

L'esperienza delle Olimpiadi del sapere ha concluso degnamente l'attività motoria svolta in palestra durante l'intero anno scolastico: ha sempre coinvolto tutta la classe e ha visto impegnati tutti i bambini; ognuno di loro, responsabile del proprio comportamento, ha sperimentato in modo autentico, come la relazione tra il sé e l'altro sia collegata e condizionata dallo spirito di gruppo, dove tutti gareggiano per divertirsi ma anche per il bene della squadra: le attività in palestra sono una cornice di apprendimento ideale per promuovere la conoscenza di sé, delle proprie capacità.

Durante l'anno scolastico, dopo l'attività motoria, la classe ha avuto sempre la consuetudine di mettersi in circolo e confrontarsi sugli esercizi e sui giochi; attraverso le tipiche domande ..."quale è stato il più difficile, e quello più divertente e cosa non ti è piaciuto ...perché?..." ; da questa ultima carrellata di idee ed opinioni, sono nuovamente emersi i comportamenti necessari per il divertimento: il rispetto delle regole e dei tempi stabiliti, la capacità di ognuno di essere perseverante....niente è difficile se ci si impegna.

Siccome ogni punto di arrivo diventa nuovo punto di partenza, per il prossimo anno scolastico ogni bambino si impegnerà ad "IMPARARE AD IMPARARE" su come attuare la pace in classe.