

L'attività motoria nella scuola dell'infanzia

Motor activity in kindergarten

Antonio Ascione

Università degli Studi di Bari "Aldo Moro" – antonio.ascione@uniba.it

ABSTRACT

An accurate analysis of modern society and consequently of all that is needed to succeed in the difficult formation of the child who will be the adult of the future, cannot fail to take into consideration the school, and consequently the intrinsic properties of the motor activity and therefore of the motor science as a supporting discipline for the acquisition of correct lifestyles and a healthy sports education.

The educational institution must respond to three fundamental aspects of school life, and consequently, social: knowing, knowing how to do, knowing how to be. Three points that are fully revised in concept such as knowledge, skills and attitudes. Therefore, from a social, pedagogical and psychological point of view it is necessary that in the contexts of cultural and social life, such as school, well-structured learning environments are created. The idea of the teacher as a source of absolute knowledge must no longer be accepted, but the student with his needs must be placed at the center of the learning process, therefore also the physical objects that make up the environment in which the moment occurs. Learning, must change. The idea of the chair as a means for the teacher to express his authority, and the pupils' desks as a symbol of lack of knowledge, must be abandoned in favor of a type of didactic activity that is cooperative, motivating, socializing and that takes into account the emotional aspects of the learners.

Un'accurata analisi della società moderna e conseguentemente di tutto ciò che necessita per riuscire nella difficile formazione del bambino, il futuro adulto del domani, non può non tenere in considerazione la scuola, e quindi le proprietà intrinseche dell'attività motoria e delle scienze motorie come disciplina portante per l'acquisizione di corretti stili di vita e di una sana educazione sportiva.

La scuola deve rispondere a tre aspetti fondamentali della vita scolastica, e conseguentemente, sociale: sapere, saper fare, saper essere. Tre punti che si rivedono pienamente in concetti come le conoscenze, le capacità e gli atteggiamenti. Pertanto, dal punto di vista sociale, pedagogico e psicologico è necessario che nei contesti di vita culturale e sociale, comprendenti anche la scuola, si creino degli ambienti di apprendimento ben strutturati. L'idea di docente come fonte di sapere assoluto, non deve più essere accettata, ma al centro del processo di apprendimento deve essere messo l'allievo con i suoi bisogni, pertanto anche gli oggetti fisici che compongono l'ambiente in cui avviene il momento di apprendimento, devono mutare. L'idea di cattedra come mezzo del docente per manifestare la propria autorità, ed i ban-

chi degli alunni intesi come simbolo della non conoscenza, deve essere abbandonata in favore di una tipologia di attività didattica che sia cooperativa, motivante, socializzante e che tenga in considerazione gli aspetti emotivi dei discenti, valori che sono propri dell'attività motoria.

KEYWORDS

School, Physical Activity, Learning Environment, Didactics Laboratory
Scuola, Attività Motoria, Ambiente di Apprendimento, Laboratorio Didattico.

1. Scuola e ambiente di apprendimento

1.1 L'ambiente scolastico educativo

La scuola è ambiente di apprendimento. Essa può essere considerata una tipologia di ambiente sociale in cui è possibile trovare bambini o adolescenti con esigenze e livelli intellettivi-motori diversi, in grado quindi, di abbracciare bambini di una fascia di età eterogenea e in grado di lavorare sia in modo individuale che in piccoli gruppi (Santoianni, 2017). Questa tipologia di lavoro riesce a soddisfare le esigenze dei bambini, capaci di adattarsi all'ambiente circostante, alle cose ed alle persone. Quando si parla di ambiente, è necessario che esso sia rassicurante, caldo, vissuto e accogliente (Loiero, 2008); pertanto deve essere considerato come la casa in cui è possibile trovare degli spazi articolati e ricchi di angoli differenti, in grado di favorire il pensare, l'immaginare e quindi di lavorare con i propri tempi e ritmi. L'ambiente deve essere tarato su misura del bambino in base a svariati parametri che favoriscono il muoversi in modo libero ed indipendente dal possibile controllo dell'adulto, in modo da poter fare delle scelte in totale autonomia (Limone, 2012).

Parlare di ambiente scolastico ben strutturato, significa far sì che diventi ambiente di vita. Esso deve essere costruito all'insegna della leggerezza, in grado di far emergere sia i punti di forza di ciascun bambino, ma al contempo, riuscire ad evidenziare eventuali errori o mancanza di rispetto da dover eliminare. In questo contesto vengono favoriti specifici movimenti da parte dei bambini, in modo da favorire aspetti non solo motori, ma anche valori ancora grezzi come l'autocontrollo, l'autocorrezione ed il rispetto, riuscendo così a far essere i bambini padroni del proprio movimento e del proprio carattere.

L'ambiente della scuola deve essere inteso come ambiente di vita, in cui gli alunni svolgono degli esercizi di vita pratica, permettendo l'incremento ed il perfezionamento psico-fisico e sociale (Giovannini, 2013).

Quando si parla di ambiente ben strutturato ai fini dell'apprendimento dei bambini ci sono determinati aspetti che devono essere rispettati:

- ordine e organizzazione: il bambino deve essere in grado di leggere la realtà e di conseguenza avere una corretta visione della stessa, in modo da infondere sicurezza e certezza;
- bellezza: un ambiente bello è sinonimo di attraente, per cui il bambino pone attenzione e si avvicina all'ambiente;
- curato nei minimi particolari: in grado di stimolare il bambino e farlo apprendere sia con la scoperta guidata che per tentativi ed errori;

- tarato sulle capacità motorie e mentali: in modo da insegnare ai bambini come selezionarle e gestirle;
- armonioso: permette la libertà di espressione da parte dei bambini, pertanto si riesce a creare una dimensione psicoaffettiva positiva in modo da favorire la fiducia in sé stessi e negli altri.

Quanto detto evidenzia l'importanza di avere un ambiente scolastico ben strutturato e tarato sulle esigenze degli alunni. È innegabile il valore pedagogico dell'ambiente, tanto che esso deve essere inteso come componente attiva del processo di apprendimento, e in quanto tale, partecipante al progetto educativo. Quindi si deve mirare ad un rinnovamento totale e globale dell'ambiente scuola, in modo da ripristinarlo come luogo di apprendimento significativo, in cui esso sia inteso come una dimensione formativa e costruttiva di qualsiasi esperienze avvenga all'interno dello stesso (Mosa, Tosi, 2016).

Un ambiente di apprendimento ben strutturato si distingue grazie alla presenza di strumenti e materiali di sviluppo, sia intellettivi che psicofisici, che vengono utilizzati dai discenti. Questi aspetti sono importanti perché bisogna tenere bene a mente che il bambino è guidato da impulsi vitali che lo rendono curioso di conoscere ciò che lo circonda ma al contempo egli si adatta ad esso lasciandosi plagiare dallo stesso. Pertanto se un ambiente di apprendimento risulta essere confuso, instabile, senza attrattiva o interesse, il bambino acquisirà tutti questi aspetti negativi, influenzando in nel modo sbagliato quelli positivi e di conseguenza anche la formazione del carattere. Viceversa, se l'ambiente di apprendimento risulterà essere ricco, variegato e stimolante per gli alunni, sarà possibile parlare di ambiente educante in grado di formare una persona dal carattere attivo e sociale (Tagliagambe, 2010).

Quando un ambiente non è ben strutturato, è necessario fare una vera e propria ristrutturazione degli spazi e della progettazione dell'ambiente scolastico, cominciando proprio dall'aula dove avviene il processo formativo. Essa deve essere vista e pensata come il luogo in cui si incontrano differenti aree di lavoro, si svolgono molteplici attività scolastiche in contemporanea, in modo da riuscire a stimolare l'autonomia e la responsabilità eliminando la lezione frontale.

Pensare all'ambiente esclusivamente come una sorta di piattaforma da seguire è sbagliato, in quanto esso deve rispondere alle molteplici relazioni esistenti tra i soggetti apprendenti, le strategie utilizzate per favorire questo processo, gli oggetti facente parte dell'ambiente in cui esso avviene e i progetti che vengono ideati affinché si raggiunga l'obiettivo prestabilito. Pertanto è corretto parlare di una componente globale che consideri tutte queste varianti in modo da poter generare un curriculum globale.

Il concetto di ambiente è di fondamentale importanza perché riesce a coniugare sia l'esperienza che l'azione fruttando tutti gli stimoli che provengono da ciò circonda l'apprendente; quindi la scuola deve essere una fabbrica di esperienze, all'interno della quale agiscono tutti i presenti (docenti, alunni, collaboratori ecc.), al fine di produrre conoscenza e saperi in un'ottica di continua ricomposizione di questi ultimi (Mo ini, Moscarda, 2016).

La scuola, sempre più indirizzata verso un punto di vista aziendalista, deve comprendere che le esigenze primarie da rispettare non sono le proprie, ma quelle degli alunni che devono sentirsi accolti e parte integrante della stessa, fino a divenire il fulcro dell'istituto e conseguentemente della società. L'ambiente deve essere pensato e strutturato come una fonte di benessere della salute e del corpo, in grado di soddisfare qualsiasi bisogno possa nascere in ciascun partecipante

della vita scolastica, tale da riuscire ad estirpare qualsiasi forma negativa che si possa presentare.

Il primo ambiente educativo in cui il bambino si trova a vivere è la sua casa, ambiente in cui essi si possono muovere liberamente senza troppi ostacoli, pericoli o limitazioni. Ambienti liberi da fronzoli e da oggetti delicati o costosi che limitano notevolmente l'immaginazione e la fantasia. Essa rappresenta il primo rifugio sicuro che permette di dormire, mangiare, dialogare, studiare e interagire positivamente con i propri familiari.

L'ambiente deve essere ben strutturato, delimitato, in cui l'attività deve essere costruita e indirizzata da parte di adulti o educatori, in modo da favorire la libertà di movimento. Il ruolo dell'ambiente educativo assume grande rilevanza nello sviluppo della società futura, inoltre non bisogna dimenticare la grande rilevanza che hanno i genitori, la famiglia, i docenti ecc. che hanno notevole importanza, soprattutto in tenera età, in associazione con fattori pedagogici derivanti dalla componente sociale da cui essi provengono e vivono.

È necessario che famiglia, società e scuola abbiano un progetto ed uno stile di vita comune, in modo da riuscire a rendere quanto più possibile evidenti e chiare le prospettive sociali e di vita futura. Viceversa se queste tre colonne portanti della vita del bambino non vanno verso la stessa direzione l'ambiente passa da educativo a diseducativo, generando confusione e difficoltà nel raggiungere l'obiettivo prestabilito. Quando si parla di ambiente educativo è necessario che, qualsiasi esso sia (famiglia, scuola, società), ci sia collaborazione e non vivere singolarmente di vita propria, in modo da riuscire ad arginare e debellare qualsiasi forma di incoerenza educativa.

Con un ambiente di apprendimento ben predisposto si riesce a dare la sensazione della casa di famiglia, in grado, quindi, di mettere a proprio agio chi vi fa parte. Quanto detto è di fondamentale importanza in quanto bisogna sempre tenere bene a mente che l'istituzione scolastica ha il compito di creare gli adulti del futuro; pertanto la crescita della società civile avviene anche attraverso la continuità dell'insegnamento e conseguentemente dei valori intrinseci di ciascuna materia.

Vivere l'ambiente di apprendimento scolastico in modo positivo e ben costruito, significa riuscire a porre l'attenzione su qualsiasi attività che viene proposta in quel contesto e soddisfare gli obiettivi che si erano prefissati, il tutto grazie alla creazione di un clima positivo e sano che non arreca nessun danno all'ambiente circostante e a chi ne fa parte.

Il connubio scuola ed ambiente, riesce ad apportare un grande contributo alla creazione di una diversa cultura sociale. I criteri di valutazione nella ricerca trovano al primo posto gli aspetti sociali e culturali, evidenziando un alto grado di apprendimento indispensabile per la creazione della corretta socialità.

Quando si tratta il tema della corretta strutturazione dell'ambiente di apprendimento, si intende attuare una forma di apprendimento che privilegi gli attori protagonisti dello stesso. Un sano clima di apprendimento, coadiuvato con l'ambiente scolastico, può generare molti effetti positivi: salute psicofisica, buon livello culturale, aumento della propria autostima, miglioramento della socialità.

Nello specifico la scuola dell'infanzia, da considerare come una vera e propria casa dei bambini, deve comprendere che essa ospita abitanti che sono particolarmente sensibili e ricettivi, pertanto, sfruttando il concetto di ambiente, nel quale al centro del progetto c'è l'essere umano, si giunge ad un approccio che dà grande rilevanza al rispetto della salute psicofisica e sociale dei discenti, rielaborando e rivalutando in maniera olistica il rapporto tra il bambino e l'ambiente.

Le principali difficoltà si possono riscontrare nel riuscire a creare un ambiente di apprendimento scolastico che segua questi parametri sono soprattutto di carattere culturale, in particolare in riferimento al corpo docenti, in quanto è ancora insita in essi l'idea di una specifica persona all'interno di un ambiente di apprendimento condizionato soprattutto dalla componente teorica. In realtà avere atteggiamenti e comportamenti influenzati in egual modo sia dall'aspetto teorico che pratico, attenersi alle regole è una questione di natura culturale-educativa, che interessa tutte le discipline curricolari.

Il valore dello spazio, la forma, la strutturazione e le sue componenti, sono anch'esse materia educativa ed orientativa per riuscire a raggiungere una crescita consapevole del bambino. Pertanto i connotati fisici dello spazio e dei suoi arredi culturali e sociali diventano educativi, contribuendo a determinare il livello di crescita e di maturazione delle esigenze relazionali del bambino. Proprio per questo i metodi di utilizzo e di scelta dei materiali e dei componenti per la costruzione dell'ambiente devono essere assolutamente ineccepibili e chiaramente distinguibili, in modo da riuscire ad esprimere quei contenuti propri della società.

È ovvio che la strutturazione di un ambiente di apprendimento in un contesto come quello scolastico deve sicuramente dipendere dall'età degli studenti, dai loro interessi e dalla loro capacità di apprendimento. Pertanto le iniziative da proporre devono essere molteplici e soprattutto di vari livelli, in quanto è necessario che siano commisurate alle capacità dei discenti, in modo da riuscire sempre a destare un reale interesse per qualsiasi tema venga proposto.

Quando si parla di ambiente educativo si vuole intendere quell'insieme di aspetti ed elementi ben strutturati grazie all'intervento di educatori, che agiscono tenendo sempre in considerazione aspetti fondamentali come l'affettività, la psiche, l'emotività, la socialità, che differiscono in base all'età della persona interessata (Chinnici, 2020).

1.2 Il laboratorio didattico-educativo

Il laboratorio didattico può essere definito come un luogo di apprendimento in cui si riescono ad amalgamare svariati aspetti necessari nel contesto educativo affinché si verifichi correttamente l'apprendimento (Travaglini, 2009). Parametri come le conoscenze, le abilità, le emozioni, la relazione sociale e la progettualità sono valorizzati e sfruttati per far sì che l'apprendimento sia efficace ed efficiente.

Quando si parla di didattica laboratoriale in ottica scolastica è importante che il docente abbia predisposto un ambiente di apprendimento ben strutturato e finalizzato all'apprendimento da parte di tutto il gruppo classe. Uno dei fattori che maggiormente spingono il docente ad utilizzare questo tipo di attività è sicuramente la motivazione e la maggiore semplicità con cui la conoscenza che si vuole trasmettere arriva a tutti gli interessati, proprio perché si riesce a creare un ambiente di apprendimento in grado di rispondere alle necessità di ciascun discente e di valorizzare le competenze (Damiano, 2007).

Pensare al concetto di laboratorio significa riuscire a creare un ambiente che sia attrezzato in modo tale da permettere un'interazione favorevole con ciò che circonda chi sta apprendendo, riuscendo così ad interagire con la realtà fino a cambiarla; pertanto l'esperienza formativa risulta essere partecipativa proprio perché l'alunno è parte attiva di quel processo e non semplicemente un mero osservatore. Quanto detto rende palese che l'ambiente e quindi gli spazi devono essere calcolati e finalizzati all'apprendimento di ciascun alunno in modo da poter offrire

una tipologia di apprendimento individualizzata riuscendo così ad includere tutti gli attori del processo formativo-educativo, ed evitando che ci siano momenti di improvvisazione (Brunelli, 2004).

Riuscire a creare un corretto ambiente di apprendimento in ambito scolastico, significa considerare molteplici varianti:

- strutturale: attrezzature, spazi esterni ed interni;
- corretta scansione temporale delle attività da proporre: orario scolastico, settimanale e quotidiano;
- aspetto relazionale: i legami che si creano sia con gli adulti che con i compagni sia di classe che dell'istituto;
- metodologie;
- risorse tecnologiche e strumenti.

Tenere in considerazione tutti questi parametri significa organizzare in modo flessibile il laboratorio, in modo da migliorare la qualità dell'ambiente educativo tramite ambienti scolastici vivibili e positivi, in cui il benessere fisico e psichico diviene condizione primaria per favorire una partecipazione attiva ai processi di apprendimento e di socializzazione.

Affinché gli spazi siano pensati e strutturati nel modo migliore possibile è necessario che vi sia una riflessione sugli aspetti teorici, sulla ricerca e sul confronto fra gli insegnanti, al fine di stabilire le tematiche da affrontare tenendo sempre bene in mente le peculiarità degli alunni. Un aspetto molto importante ai fini dell'apprendimento è la capacità di osservazione, che ciascun docente possiede. Grazie ad essa è possibile conoscere il bambino/adolescente con cui si deve stabilire una relazione formativa ed educativa che sia duratura nel tempo (Biondi, Borri, Tosi, 2016). Sfruttando quest'ultimo aspetto è possibile analizzare tutti i parametri imprescindibili per attuare una corretta azione educativa ed iniziare a strutturare la progettazione e l'organizzazione del laboratorio. Pertanto la collaborazione fra i docenti deve pensare a tutte le metodologie ed agli strumenti necessari al laboratorio, a cominciare dai giochi, i materiali che arredano lo spazio circostante e che fungono da veicolo educativo per i discenti.

Creare un laboratorio strutturato significa riuscire a creare delle vere e proprie zone, ciascuna diversa dall'altra, in grado di suscitare interesse negli alunni e al contempo simulare azioni coordinate. Pertanto essi non sono improvvisati ma ideati seguendo criteri ben precisi, e permettono ai discenti di sfruttare quello spazio educativo in piena autonomia e libertà incondizionata. La creazione di laboratori educativi permette di generare maggiore autonomia e fiducia in sé stessi in quanto l'interesse e la curiosità nei confronti di ciò che egli ha di fronte lo spinge a provare e quindi fare esperienza (Chipa & Moscato, 2018). Inoltre, con molteplici spazi educativi si riesce ad individualizzare l'apprendimento in modo da riuscire a soddisfare le differenti richieste di ciascun alunno.

2. L'importanza dell'attività motoria per il bambino

2.1 L'attività motoria in età infantile

Il modo di vivere si è modificato nel tempo abbandonando alcune tradizioni e modi di fare, in particolare per quanto riguarda i bambini e gli adolescenti, tanti spazi liberi da dedicare al gioco sono stati eliminati. I parchi giochi presenti, in

passato presenti in ciascun quartiere, vanno sempre più a svanire, quindi non si riesce ad incidere sulla socializzazione o sul livello motorio come accadeva un tempo (Bortolotti, 2017). L'importanza del gioco come fonte di stimolo dell'autonomia e della spontaneità viene abbandonata a favore corsi specifici che mirano soprattutto alla specializzazione dell'attività motoria.

Il modo di vivere di oggi non sempre tiene in considerazione il tempo libero comprensivo dell'attività motoria da praticare, ed è per questo motivo che gli incontri fra il gruppo dei pari sono sempre più brevi e sporadici, e non sempre basati su attività pratiche. Quanto detto evidenzia che è sempre più difficile riuscire a creare delle relazioni sociali, dovute al fatto che esse sono limitate al breve momento della lezione, influenzando negativamente la vita sociale.

Il movimento ricopre un ruolo fondamentale per il bambino in età prescolare, in quanto permette di scoprire e percepire l'ambiente circostante. È tramite il movimento motorio che il bambino riesce a conoscere e percepire il mondo materiale, sociale e personale, e di conseguenza costruirlo o modificarlo secondo le sue esigenze.

Ciò detto, spiega l'importanza della scuola, in particolare il ruolo che l'attività motoria ha nei confronti sia degli alunni che delle altre materie (Righi, 2018). Riuscire a sfruttare l'importanza intrinseca del movimento, significa approfittare della competenza affettiva, sociale e cognitiva che esso possiede, e la scuola, in particolare quella dell'infanzia, ha il compito di permettere il passaggio dalle percezioni degli effetti derivanti da una determinata azione alla creazione di un'azione stessa (Dalla Mutta, 2016).

Il connubio scuola-educazione motoria rappresenta sia apprendimento del movimento, ma anche e soprattutto la capacità di sfruttare tutte le azioni della motricità in modo da essere considerato come una caratteristica indispensabile della vita.

Studiare e vivere il movimento nel contesto scolastico significa riuscire a sfruttare questo strumento e tutte le sue potenzialità (comunicazione, conoscenza dell'ambiente e delle persone). Quando si tratta dell'età infantile, si permette al bambino di riuscire a conoscere, migliorare ed ampliare il proprio repertorio dei movimenti, in modo da costruire uno schema motorio e cominciare a padroneggiare il proprio corpo (Valentini & Morbidelli, 2017).

La conoscenza dell'ambiente che circonda il bambino avviene tramite la percezione dello spazio circostante, e lo strumento che facilita tutto ciò è sicuramente il movimento. Pertanto è necessario che il bambino conosca il proprio corpo fino a creare una relazione inscindibile con lo stesso. Quindi il movimento assume funzione di comunicazione e di espressione tale da essere presente in tutti i gesti che permettono al bambino di manifestare le proprie intenzioni motorie. Egli deve riuscire a agire ed interagire con gli oggetti sfruttando sempre la componente del gioco, dei suoi ruoli e delle sue funzioni, senza dimenticare la componente cognitiva, in grado di manifestarsi con la capacità di codifica e trattamento dell'informazione.

Affermare che il gioco motorio possiede una componente sociale, significa considerare la comunicazione, non esclusivamente verbale, ma soprattutto quella non verbale e para-verbale, che permette di palesare le proprie attitudini (Ferretti, 2016).

Attività motoria e gioco devono essere dei mediatori ai fini dell'apprendimento sia per quanto riguarda quello motorio che quello cognitivo. Sfruttare il movimento, e quindi il gioco, significa riuscire a utilizzare i vantaggi derivanti dalla cooperazione, il che implica riuscire ad usare l'innovazione, la creatività e la spontaneità dei bambini.

In ottica scolastica, è importante distinguere i momenti fondamentali dell'insegnamento (ideare, realizzare e valutare), aspetti che riescono a spiegare l'importanza del movimento sia in riferimento a sé stessi che con gli altri.

Le proposte motorie che vengono somministrate ai bambini devono essere specifiche e ben equilibrate in modo da permettere la conoscenza del corpo e dello spazio circostante che esso occupa, e conseguentemente di adattarsi all'ambiente.

2.2 L'attività motoria, scuola e formazione

Una scuola è un'istituzione composta da un gruppo docenti che collabora e mette in pratica azioni educative, ambienti di apprendimento pensati e strutturati correttamente; il che non significa pensare al numero di proposte degli ambienti motori-educativi, ma al modo in cui queste vengono somministrate agli alunni (D'Elia, Raiola, 2019). Bisogna considerare in primis le relazioni che si creano con tutti gli attori che fanno parte dello stesso spazio di apprendimento, perché le esperienze motorie che si creano devono essere ricche di significato educativo in modo da evitare dei momenti di scarsa o insignificante formazione dovuta alla non corretta predisposizione degli ambienti di apprendimento. Per evitare tutto ciò è importante che chi progetta l'ambiente di apprendimento si domandi come e perché si propone ed organizza una specifica attività motoria e soprattutto tararle sulle esigenze dell'alunno apprendente (Truffelli, 2018). Pertanto avere spazi pensati e composti per raggiungere un determinato obiettivo evita il disordine che non comporta l'apprendimento voluto, ma genera esclusivamente una trasmissione di nozioni, evidenziando una scelta pedagogica poco felice da parte del docente.

La scuola deve abbandonare l'idea di alunni il cui compito è quello di apprendere seguendo delle regole rigide, senza essere partecipi e dover forzatamente comprendere e far proprie delle nozioni astratte e lontane. Viceversa essa deve accogliere una tipologia di apprendimento motorio vivo, vissuto, esperienziale, in grado di sfruttare l'ambiente adatto per riuscire a creare delle dinamiche relazionali e stimoli esterni tali da provocare lo sviluppo della personalità e della conoscenza di ciascun discente (Liss, 2000).

Anche se per certi aspetti l'ambiente motorio della scuola ricorda molto quello delle società sportive è importante sottolineare la grande differenza che è presente fra le due, in quanto se in quest'ultime l'ambiente genera delle esperienze formative principalmente in modo specializzante, nella scuola le esperienze sono volute, calcolate e generate dall'intenzionalità del progetto educativo stabilito dai docenti (Ellerani, 2013).

La formazione dell'adulto del domani dipende, quindi, dal contesto nel quale il piccolo discente cresce ed interagisce. Tale luogo per generare gli effetti voluti deve essere stimolante ed avere come fine ultimo la formazione educativa e culturale dello stesso, pertanto necessita di una progettazione adeguata dei professionisti del settore. Sono questi ultimi a decidere, controllare e stabilire i tempi ed i ritmi dell'apprendimento, diventando dei veri e propri mediatori tra l'ambiente stesso e chi subisce l'azione. Ecco spiegata l'importanza sia dei docenti, che sono i responsabili del processo motorio, educativo e formativo del bambino, ma anche del gruppo dei pari, che nella sua eterogeneità riesce a dare maggiore consapevolezza a ciascun membro del gruppo al fine di riconoscere sia le proprie identità che quelle degli altri (Borghi, 2014).

Apprendere in un contesto ben strutturato significa per i discenti sfruttare sia la relazione adulto-bambino, ma anche e soprattutto utilizzare le potenzialità

dell'attività motorio, del gioco e del legame che si crea tra i pari età, dando valore sia ai molteplici e differenti stili cognitivi che alle intelligenze multiple che ciascun bambino possiede.

3. L'attività motoria nella scuola dell'infanzia

3.1 Il laboratorio motorio per i bambini

Facendo attenzione alle mutate esigenze della nostra società, e di conseguenza della corretta formazione dei cittadini, è evidente l'importanza che le scienze motorie ricoprono nel contesto scolastico, sia come collante fra le varie discipline, che come requisito imprescindibile per l'acquisizione di un corretto stile di vita.

L'attività motoria deve essere intesa come una disciplina in grado di modellare, in senso positivo, la formazione culturale del soggetto apprendente fin dall'infanzia (Nardei, 2007). Dare importanza all'attività motoria già nelle scuole dell'infanzia significa collaborare trasversalmente con tutte le discipline presenti, e proporre un piano di interventi da mettere in atto all'interno della programmazione scolastica, tenendo sempre in considerazione i ritmi di apprendimento di ciascun scolaro.

Il laboratorio motorio può essere definito come una modalità di insegnamento che permette al bambino di socializzare ed orientarsi nel mondo circostante, favorendo la nascita di esperienze come la scoperta e la sperimentazione. L'attività motoria, grazie alle sue capacità intrinseche, riesce a far pensare al bambino nella scuola dell'infanzia come soggetto pensante in movimento (Ravelli, 2014). Quanto detto evidenzia che il movimento riesce ad essere presente costantemente durante la crescita scolastica del bambino, provocando continui stimoli sia per quanto riguarda il modo di agire nello spazio circostante che la conoscenza del proprio corpo, favorendo l'acquisizione delle regole sociali e scolastiche (Seclì, 2017).

Creare un laboratorio motorio, significa riuscire ad offrire delle proposte strutturate e mirate al raggiungimento di un determinato obiettivo, senza dimenticare che non bisogna mai ostacolare la creatività e la libertà di ciascun bambino, e basare la proposta motoria sulla scoperta guidata e sulla capacità di risoluzione dei problemi di ciascuno. Ideare il lavoro sulla cooperazione e collaborazione di piccoli gruppi, permette l'individualizzazione del lavoro, quindi di adattarlo sulle esigenze di ciascuno e di affrontare, con buone probabilità di successo, un'ampia varietà di compiti o di situazioni.

Il laboratorio motorio nella scuola dell'infanzia deve essere strutturato in diversi livelli di difficoltà, in modo che il processo di apprendimento sia semplificato il più possibile e al contempo il successo formativo di ogni tappa è dipendente da quella precedente. Pertanto sia l'aspetto cognitivo che quello motorio sono interessati per raggiungere il fine stabilito con il minimo dispendio energetico e di concentrazione, e se ciò non accade significa che il processo deve essere ripetuto.

Ogni bambino ha determinate esigenze e dei propri tempi di apprendimento, pertanto se si considera un'età che va dai tre ai cinque anni bisogna sapere che in questa fascia temporale il bambino comincia a stabilire le basi della sua conoscenza, che dipende strettamente dal proprio bagaglio esperienziale. Pertanto un corretto piano educativo-motorio è fondamentale in quanto, i vissuti motori-cognitivi, favoriscono un'interiorizzazione degli schemi corporei, motori e cognitivi che risulteranno essere fondamentali sia in questa fascia d'età (De Serio, 2014).

3.2 La proposta motoria

La proposta motoria che viene fatta dal docente nella scuola dell'infanzia deve portare all'acquisizione della motricità di base, in modo da permettere al bambino di esplorare autonomamente lo spazio circostante, di conoscere e riuscire ad utilizzare le potenzialità del proprio corpo. In questa fase l'attività motoria deve permettere agli alunni di esplorare e avere consapevolezza del movimento, in modo da favorire la necessità di relazione e di collaborazione con gli altri; in seguito essi devono migliorare aspetti quali il movimento, le emozioni, i sentimenti, la cognizione. In questo senso è importante che il docente non sia solamente colui che pensi numerose e varie attività per il bambino o realizzi l'attività ludica da proporre, ma sia anche colui che offre approcci metodologici e didattici diversificati, incoraggia ciascun bambino nel superare le difficoltà che incontra lungo il suo percorso, che lo stimoli nell'andare oltre le proprie capacità (Segrada, 2008).

Il docente prima di proporre l'attività che i bambini devono svolgere, deve pensare agli obiettivi e alle competenze che essi devono acquisire, pertanto è importante che egli tenga sempre in mente aspetti fondanti e trasversali a ciascuna materia. I primi valori da considerare sono l'identità, l'autonomia e l'autostima, necessari per promuovere la conoscenza e la presa di coscienza del proprio corpo (Alegiani, Lenoci, 2013). Successivamente è necessario che anche altri aspetti siano trattati: la sfera comunicativa ed espressiva, la capacità di ascoltare, comprendere ciò che viene richiesto, relazionarsi ed interagire con i propri compagni. Quindi fra gli obiettivi primari che nella scuola dell'infanzia si devono soddisfare, sicuramente si annoverare la conoscenza e la presa di coscienza corporea che ciascuno ha di sé, e affinché ciò avvenga è necessario che ci sia la conoscenza degli schemi corporei come lo strisciare, il rotolare, il camminare, il saltare, il lanciare, ecc.

Le indicazioni nazionali per la scuola dell'infanzia suggeriscono che il bambino deve avere un buon rapporto con il proprio corpo, riuscire a percepire il proprio potenziale comunicativo ed espressivo, riuscire ad avere una buona gestione del proprio corpo nel contesto scolastico, saper riconoscere i segnali e i ritmi del proprio corpo, avere una corretta cura di sé, igiene e sana alimentazione.

Quando si parla di proposta motoria, dal punto di vista spaziale, è importante che nel primo anno l'alunno acquisisca concetti come aperto-chiuso, dentro-fuori, sopra-sotto, e solamente in seguito altri aspetti come prima-dopo, partenza-arrivo. Inoltre è importante che il movimento generi piacere, permetta di sperimentare schemi motori e far sì che il bambino riesca ad utilizzarli in giochi individuali o di gruppo. Affinché ciò avvenga è importante che qualsiasi proposta motoria sia guidata dalla componente ludica presente nel gioco, in modo da far sì che vi sia una forma di partecipazione attiva da parte di tutti (Valentini, Ciacci & Federici, 2016).

Apprendere tramite il gioco, significa sfruttare la componente ludica insita nello stesso, pertanto il processo cognitivo viene affrontato inconsapevolmente con minore senso di stress o fatica. Inoltre usufruendo di strumenti e metodologie adeguate come la musica, specifiche attrezzature didattiche, attività collaborative, il bambino riesce ad avere sempre più consapevolezza delle proprie capacità e possibilità, in quanto conosce sempre meglio il proprio corpo (Casolo, 2016).

Qualsiasi proposta motoria verrà sempre fatta sottoforma di gioco, sia simbolico che di gruppo, in modo da permettere una maggiore conoscenza del proprio corpo e allo stesso tempo favorire una corretta maturazione dell'alunno. Pertanto il docente deve tenere bene in mente i molteplici aspetti di cui si caratterizza il discente, e in base a questi stabilire gli obiettivi che ciascuno dovrebbe perseguire.

Egli deve dirigere e guidare le attività di apprendimento esaminando i singoli alunni e valutare i loro livelli di sviluppo e di apprendimento, i loro stili ed i loro ritmi di apprendimento, ed in base a questi specificare gli obiettivi dell'insegnamento. Inoltre deve selezionare le informazioni, i temi di studio, i metodi e le tecnologie educative e didattiche, riuscendo così a motivare i discenti ad impegnarsi in attività motorie che li portino all'apprendimento. Infine egli deve promuovere attività di consolidamento delle conoscenze, delle capacità e degli atteggiamenti acquisiti, valutare i risultati del processo di apprendimento di ciascun alunno, e in caso di carenze, attivare interventi compensativi, di recupero, di approfondimento e di arricchimento (Bocchetti, 2021).

Questa strutturazione dell'ambiente motorio e dei processi di apprendimento genera un grande cambiamento rispetto alla vecchia impostazione della lezione frontale, e mira riuscire ad essere sempre più efficiente ed efficace introducendo nuove forme motorio-educative nel rispetto di tutti i cittadini.

Di seguito verranno proposte una serie di attività motorie con relativi obiettivi che si intendono raggiungere, avendo in considerazione l'età dell'alunno nella scuola dell'infanzia.

Età: 3 anni	
Conoscere il proprio corpo grazie al movimento	Conoscere le parti del corpo; Riconoscere le proprie parti del corpo in quelle del compagno o del docente.
Forme e colori	Riconoscere i colori e le forme; Reagire agli stimoli visivi.
Suoni e ritmo	Riconoscere i suoni e reagire a stimoli uditivi.
Superfici	Riconoscere le superfici.
Equilibrio e controllo corporeo	Spostamenti su superfici ridotte; Camminare con mani a terra e piedi su un piano rialzato.
Differenziazione cinestetica	Sto fermo, mi muovo lento/veloce.
Orientamento	Disporsi in fila, in riga in cerchio, sopra/sotto, dentro/fuori; davanti/dietro.
Rotolare	Capovolta in avanti; Rotolare a tronco.
Saltare	Salto a piedi uniti; a rana
Camminare	Camminare invariata modalità.
Correre	Normale.
Lanciare	Tenere con due mani; Colpire la palla; Lanciare a due mani dal basso; Far rotolare la palla per terra; Colpire un bersaglio immobile; Passarsi la palla in cerchio.
Prendere	Prendere con due mani oggetti grandi e morbidi; Prendere con due mani la palla.
Strisciare	Strisciare a terra; Strisciare trascinandosi sulla panchina.
Calciare	Calciare una palla grande.

Età: 4 anni	
Conoscere il proprio corpo grazie al movimento	Percezione globale del proprio corpo; Percezione del proprio compagno; Corrispondenza con una figura esterna.
Forme e colori	Reazione a stimoli visivi.
Suoni e ritmo	Reazione a stimoli uditivi; Produzione e riproduzione di suoni.
Superfici	Camminare, rotolare, saltare su superfici diverse; Reazione a stimoli tattili.
Equilibrio e controllo corporeo	Capovolta avanti; Spostamenti su superfici ridotte; Spostamenti caricando il peso su arti inferiori.
Differenziazione cinestetica	Movimento lento/veloce; Salto alto/basso; lungo /corto; Lancio forte/piano; Lungo/corto.
Orientamento	Posizionamento del corpo rispetto allo spazio e agli oggetti; Disporsi in fila, in riga in cerchio; Posizionamento del corpo in relazione a uno o due Compagni.
Rotolare	Capovolta avanti e indietro.
Saltare	A piedi uniti; a un piede solo; all'indietro; Saltare una funicella mossa da un'altra persona.
Camminare	Camminare a coniglio; Camminare a leopardo; Camminare a nano.
Correre	Canguro a coppie, quaglie, bruchi; Correre in formazioni.
Lanciare	Lanciare con due mani dall'alto; Colpire la palla con le mani o con un oggetto; Tenere con una mano; Lanciare palline di spugna con una mano; Colpire un bersaglio immobile; Palleggiare a terra con due mani.
Prendere	Prendere con due mani la palla.
Strisciare	Strisciare a lucertola; Strisciare trascinandosi sulla panchina.
Calciare	Colpire un bersaglio grande lanciando il pallone.

Età: 5 anni	
Conoscere il proprio corpo grazie al movimento	Controllo globale e delle diverse parti del corpo; Capacità di mimo ed imitazione. Corrispondenza con una figura esterna;
Forme e colori	Reazione a stimoli visivi e in relazione allo spazio in cui si trovano.
Suoni e ritmo	Reazione a stimoli uditivi e in relazione al punto dello spazio in cui si trovano; Produzione e riproduzione di suoni.

Superfici	Camminare, rotolare, strisciare, saltare su superfici diverse; Reazione a stimoli tattili.
Equilibrio e controllo corporeo	Capovolta avanti; capovolta indietro; ponte; candela; Spostamenti su superfici ridotte (panchina, mattoni); Semplici combinazioni e accoppiamenti di movimenti; Spostamenti caricando il peso su arti inferiori.
Differenziazione cinestetica	Mi muovo lento/veloce, sto fermo; Salto alto/basso; lungo/corto; Lancio forte/piano; lungo/corto.
Orientamento	Posizionamento del corpo rispetto allo spazio e agli oggetti; Disporsi in fila, in riga in cerchio; Posizionamento del corpo in relazione a uno o due compagni; Formazioni.
Rotolare	Capovolta avanti e indietro; Capovolta con tuffo.
Saltare	A piedi uniti; a un piede solo; all'indietro; Salto con mezzo giro; Saltare una funicella mossa da un'altra persona e da sé.
Camminare	Camminare a lucertola, ghepardo, puma, coccodrillo, tritone, ragno, giraffa, nano.
Correre	Corsa a 3 game, a 6 zampe, carriola, bruchi; Correre in diverse direzioni o formazioni.
Lanciare	Lanciare con due mani in diversi modi anche all'indietro; Colpire la palla con le mani o con un oggetto; Lanciare con una mano colpendo un bersaglio; Colpire un bersaglio immobile o mobile; Palleggiare a terra con due mani o con una mano.
Prendere	Prendere con due mani o con una mano la palla.
Strisciare	Strisciare a lucertola; Strisciare trascinandosi sulla panchina.
Calciare	Guidare la palla con i piedi; Colpire un bersaglio lanciando il pallone.

Tabella 1: Attività Didattico-Motorie per la Scuola

Conclusioni

Il modo di intendere la scuola e la corretta formazione del bambino sta mutando. Naturalmente ciò implica un diverso modo di vedere l'insegnamento e l'apprendimento. Ciò comporta la valorizzazione di alcune discipline a cui in passato veniva data minore importanza. Pertanto viene recuperato il ruolo dell'attività motoria e quindi, in ambito scolastico, delle scienze motorie inteso come collante fra le molteplici materie, e valorizza il ruolo del docente, inteso come organizzatore dell'ambiente motorio di apprendimento.

Il binomio attività motoria-scuola riesce a soddisfare l'esigenza innata dell'imparare e l'insegnare, due bisogni originari dell'essere umano, per cui in quest'ot-

tica, non sarà presente il docente tuttologo ed il discente che deve apprendere passivamente il sapere, ma ci saranno entrambi le parti che interagiranno in favore dell'alunno che deve apprendere.

Il laboratorio didattico-motorio diventa così non un elemento da considerare, nella scuola dell'infanzia, come uno spazio-mondo da esplorare e da impiegare in quanto spazio-corpo. L'esperienza formativa si deve basare sull'idea della scuola come comunità di ricerca, in cui tutti (insegnanti, studenti, genitori) sono coinvolti nel processo di apprendimento, di scoperta, di creazione del cittadino del futuro, della comunità, all'interno della quale si trova l'istituzione scolastica.

Fare una proposta motoria nella scuola dell'infanzia, significa proporre un'esperienza formativa dettata dall'esperienza e dal gioco a cui è sottoposto l'alunno. Aspetti come clima, relazioni, strategie e metodi didattici determinano la qualità della formazione perché conducono con entusiasmo per la scoperta del mondo circostante e, contemporaneamente, alla costruzione e ricostruzione del sapere. Riorganizzare gli ambienti di apprendimento significa porre l'attenzione su chi apprende, i processi di apprendimento e sulla dimensione sociale. Ciò significa sfruttare l'attività motoria come strumento in grado di porre l'attenzione sui bisogni di ciascun individuo e sulle proprie esperienze, sull'esplorazione e sulla scoperta guidata che deve avvenire in maniera collaborativa.

Oggi nelle scuole dell'infanzia si devono creare dei centri d'interesse ed attività laboratoriali in grado di sfruttare a pieno il valore dell'attività motoria, in modo da riuscire a raggiungere nuovi traguardi dell'educazione. Creare una connessione tra teoria e pratica, equivale a sfruttare quel legame che esiste tra ciò che si studia, letto e appreso e la vita reale. Ciò permette una scelta dello spazio e dei compagni con i quali giocare e progettare in maniera autonoma, in modo da poter fare, comprendere e conoscere la realtà, ed infine comunicare ciò che si è appreso, condividerlo, riorganizzarlo, rappresentarlo, assegnargli significato all'interno della propria storia educativa.

Riferimenti bibliografici

- Alegiani, E., & Lenoci, M. T. (2013). *Una scuola, un bambino. Un progetto di inclusione per i bambini della scuola dell'infanzia*. Roma: Armando.
- Biondi, G., Borri, S., & Tosi, L. (2016). Dall'aula all'ambiente di apprendimento. *Dall'aula all'ambiente di apprendimento*, 1-216.
- Brunelli, C. (2004). Il gioco come occasione per educare alla sostenibilità nella Scuola Primaria. *Ambiente Società Territorio-Geografia nelle scuole*, (6), 33-34.
- Bocchetti, M. A. (2021). La professionalità docente nella scuola dell'infanzia e scuola primaria: quesiti a risposta aperta: lezioni simulate: percorsi didattico-metodologici. *La professionalità docente nella scuola dell'infanzia e scuola primaria*, 1-341.
- Borghi, B. (2014). Educare alla cittadinanza attiva: una sfida per la scuola dell'infanzia, tra formazione e buone pratiche. *Infanzia*, luglio-ottobre, 5-10.
- Bortolotti, A. (2017). *Emozioni in gioco. Uno studio sull'attività motoria scolastica a partire dalle cornici della Prasseologia Motoria e dell'Educazione Fisica Critica*.
- Casolo, F. (2016). Didattiche dell'educazione e delle attività motorio-sportive. *Formazione & Insegnamento*, 14(1), 11-24.
- Chinnici, V. (2020). La relazione come primo ambiente di apprendimento. *La relazione come primo ambiente di apprendimento*, 72-76.
- Chipa, S., & Moscato, G. (2018). *Spazi e apprendimento: trasformare gli ambienti educativi fra pedagogia e architettura*. Bricks.
- Dalla Mutta, F. (2016). *L'attività motoria nei primi tre anni di vita del bambino*.
- Damiano, E. (2007). *Il sapere dell'insegnare*. Milano: Franco Angeli.

- De Serio, B. (2014). La didattica Montessori nella scuola dell'infanzia. Un metodo per programmare spazi e tempi a misura di bambino. *RELAdeI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 3, 81-93.
- D'Elia, F., & Raiola, G. (2019). La progettazione delle attività motorie e sportive nella scuola italiana. *Formazione & Insegnamento*, 17(2), 25-38.
- Ellerani, P. (2013). I contesti sociali e culturali come opportunità di apprendimento continuo. Co-progettare co-costruire nuovi spazi formativi nel territorio. *Formazione & Insegnamento*, 11(2), 63-74.
- Ferretti, E. (2016). *Educazione in gioco*. Edizioni Casagrande.
- Giovannini, V. (2013). Innovazione dell'ambiente di apprendimento nella scuola del I Ciclo. *Formazione & Insegnamento*, 11(1), 129-136.
- Limone, P. (2012). *Ambienti di apprendimento e progettazione didattica. Proposte per un sistema educativo transmediale* (pp. 1-176). Roma: Carocci.
- Liss, J. K. (2000). *L'apprendimento attivo. Imparare cose essenziali divertendosi*. Roma: Armando.
- Loiero, S. (2008). Ambiente di apprendimento. G. Cerini e M. Spinosi, *Voci della scuola VII* (pp. 96-101). Napoli: Tecnodid.
- Močinić, S., & Moscarda, C. (2016). L'ambiente come fattore di apprendimento nella scuola dell'infanzia. *Studia Polensia*, 5(1), 1-20.
- Mosa, E., & Tosi, L. (2016). Ambienti di apprendimento innovativi—Una panoramica tra ricerca e casi di studio. *Bricks*, 6(1), 9-19.
- Nardei, M. (2007). *Corpo e comunicazione alla Scuola dell'Infanzia*.
- Ravelli, G. (2014). *Pratiche di educazione alla corporeità nella scuola dell'infanzia*. EDUCatt-Ente per il diritto allo studio universitario dell'Università Cattolica.
- Righi, M. (2018). *Il corpo in gioco. L'attività motoria come strumento didattico per la comprensione scientifica*.
- Santojanni, F. (2017). Lo spazio e la formazione del pensiero: la scuola come ambiente di apprendimento. *Research Trends In Humanities. Education & Philosophy*, 4, 37-43.
- Secli, P. (2017). *Dal Gioco al Gocosport: Laboratorio ludico-motorio e di progressioni didattiche*. Centro.
- Segrada, H. (2008). *La Comunicazione empatica nella scuola dell'infanzia*. Caraba 'srl.
- Tagliagambe, S. (2010). Gli ambienti di apprendimento. *Gli ambienti di apprendimento*, 165-172.
- Travaglini, R. (2009). *Il laboratorio didattico. L'attiva ricerca della conoscenza* (pp. 1-251). Guerini scientifica.
- Truffelli, N. (2018). *Giocare con il corpo ed il movimento: una proposta per la scuola dell'Infanzia*.
- Valentini, M., Ciacci, L., & Federici, A. (2016). *Attività motoria e rendimento scolastico*.
- Valentini, M., & Morbidelli, V. (2017). Gioco e movimento, stimolatori di apprendimenti in età evolutiva. *Formazione & Insegnamento*, 15(1), 355-372.