



# UNIVERSITÁ DEGLI STUDI DI PAVIA

Prepara gli studenti ad avere proprie idee

CORSO DI LAUREA IN SCIENZE DELLE ATTIVITÀ MOTORIE E  
SPORTIVE

FACOLTÀ DI MEDICINA E CHIRURGIA - UNIVERSITÀ DEGLI  
STUDI DI PAVIA

TEORIA TECNICA DIDATTICA DELL'ATTIVITÀ  
MOTORIA RICREATIVA E DEL TEMPO LIBERO

ANNO ACCADEMICO 2008 - 2009

DOCENTE prof. GIAN PIERO GRASSI

[gianpiero.grassi@unimi.it](mailto:gianpiero.grassi@unimi.it)

[gianpiero.grassi@unipv.it](mailto:gianpiero.grassi@unipv.it)

# TEORIA TECNICA DIDATTICA DELL'ATTIVITÀ MOTORIA RICREATIVA E DEL TEMPO LIBERO

---

## OBIETTIVI DEL CORSO

Saper affrontare l'analisi di una situazione motoria utilizzando gli aspetti funzionali del movimento

Saper insegnare un movimento o una sequenza di movimenti evitando il metodo tecnicistico

Saper valutare gli aspetti della personalità degli allievi impegnati nel compito dell'apprendimento motorio

Saper organizzare attraverso una metodologia adeguata l'insegnamento delle attività motorie

# TEORIA TECNICA DIDATTICA DELL'ATTIVITÀ MOTORIA RICREATIVA E DEL TEMPO LIBERO

---

## OBIETTIVI DEL CORSO PARTE PRATICA

Applicare in forma approfondita la funzione di  
aggiustamento motorio: relazione tra

### l'ACCOMODAMENTO e l'ASSIMILAZIONE

Approfondire l'analisi degli aspetti percettivi della  
motricità: percezione spaziale, spazio temporale, del ritmo,  
percezione corporea

Saper organizzare una animazione a carattere ludico  
motorio

# T. T. D. DELL'ATTIVITÀ MOTORIA RICREATIVA E DEL TEMPO LIBERO

---

RICREATIVO ..... ciò che allevia dallo sforzo del lavoro , dello studio

attività che conforta .... che diverte ....  
attività ludica

Il gioco: reazione psichica fisiologicamente determinata, può essere una espressione di motricità

PSICOLOGIA      IL GIOCO      FISILOGIA

è una funzione necessaria nell'equilibrio della vita

# IL GIOCO

J. HUIZINGA "HOMO LUDENS", 1946.

---

## definizioni

elimina le forze vitali  
superflue

soddisfa il piacere  
innato di imitazione

soddisfa il bisogno di  
rilassamento

prepara alle esigenze  
della vita quotidiana

allena  
all'autocontrollo

soddisfa l'esigenza di creare,  
di dominare, di misurarsi

mitiga la presenza di istinti nocivi,  
appaga il desiderio di mete irraggiungibili

# IL GIOCO

funzione necessaria nell'equilibrio della vita

" HOMO LUDENS" J. HUIZINGA, 1946

---

..... ognuna di queste interpretazioni è significativa ma non esaustiva e non riesce a spiegare, in modo completo, il significato di *GIOCO*,

infatti ogni definizione spiega solo una parte particolare del fenomeno

..... tutte le interpretazioni del gioco sono da ritenersi valide, ovvero sono interpretazioni parziali ....

# contenuto affettivo: il gusto del gioco

"HOMO LUDENS" J. HUIZINGA, 1946

---

Nel gioco si evidenzia

un aspetto formale:  
diverse regole per  
diversi giochi

un contenuto affettivo:  
il gusto del gioco

perché il bambino strilla di gioia?

cosa determina la passione del  
giocatore?

quale il motivo del delirio dei tifosi?

che cosa è

"il gusto

del gioco"

# contenuto affettivo: il gusto del gioco

"HOMO LUDENS" J. HUIZINGA, 1946

---

..... "il gusto del gioco" elude l'interpretazione logica, deve essere accettato come una **realtà indipendente** .....

questo fenomeno, interessa sia il mondo animale che umano dimostrando che:

gli animali sanno giocare: quindi non sono dei semplici meccanismi

l'uomo gioca sapendo di giocare: quindi non è un essere puramente razionante

**il gioco è una realtà irrazionale**

# Lo sport

"HOMO LUDENS" J. HUIZINGA, 1946

---

nella società moderna il GIOCO è sostituito dallo SPORT che include sempre più ambiti di azione

Le gare di abilità, di forza, di resistenza praticate come gioco da ragazzi, o come svago festivo, sono sostituite da manifestazioni organizzate:

formazioni di clubs,

formulazione di regolamenti,

organizzazione di campionati.

# Lo sport

"HOMO LUDENS" J. HUIZINGA, 1946

---

si perde il significato di "gioco ludens" che viene sostituito dal termine "gioco sport"

... nella società moderna lo sport occupa un posto al di fuori del processo propriamente culturale, che si evolve senza la sua partecipazione .....

...né le Olimpiadi, né le competizioni internazionali, possono elevare lo sport a una attività creatrice di cultura e di stile di vita....

# Lo sport

"HOMO LUDENS" J. HUIZINGA, 1946

---

nella società moderna, quindi lo sport si è allontanato dal concetto di gioco per tutti ed è diventato materia per pochi eletti, i professionisti dello sport

atleti, allenatori, tecnici, dirigenti, giornalisti

.....il movimento sportivo moderno sembra svolgersi in un mondo proprio, diverso da quello che è inteso il mondo culturale .....

# Il fair play

"HOMO LUDENS" J. HUIZINGA, 1946

---

esiste un punto d'incontro fra due mondi così  
distanti ?

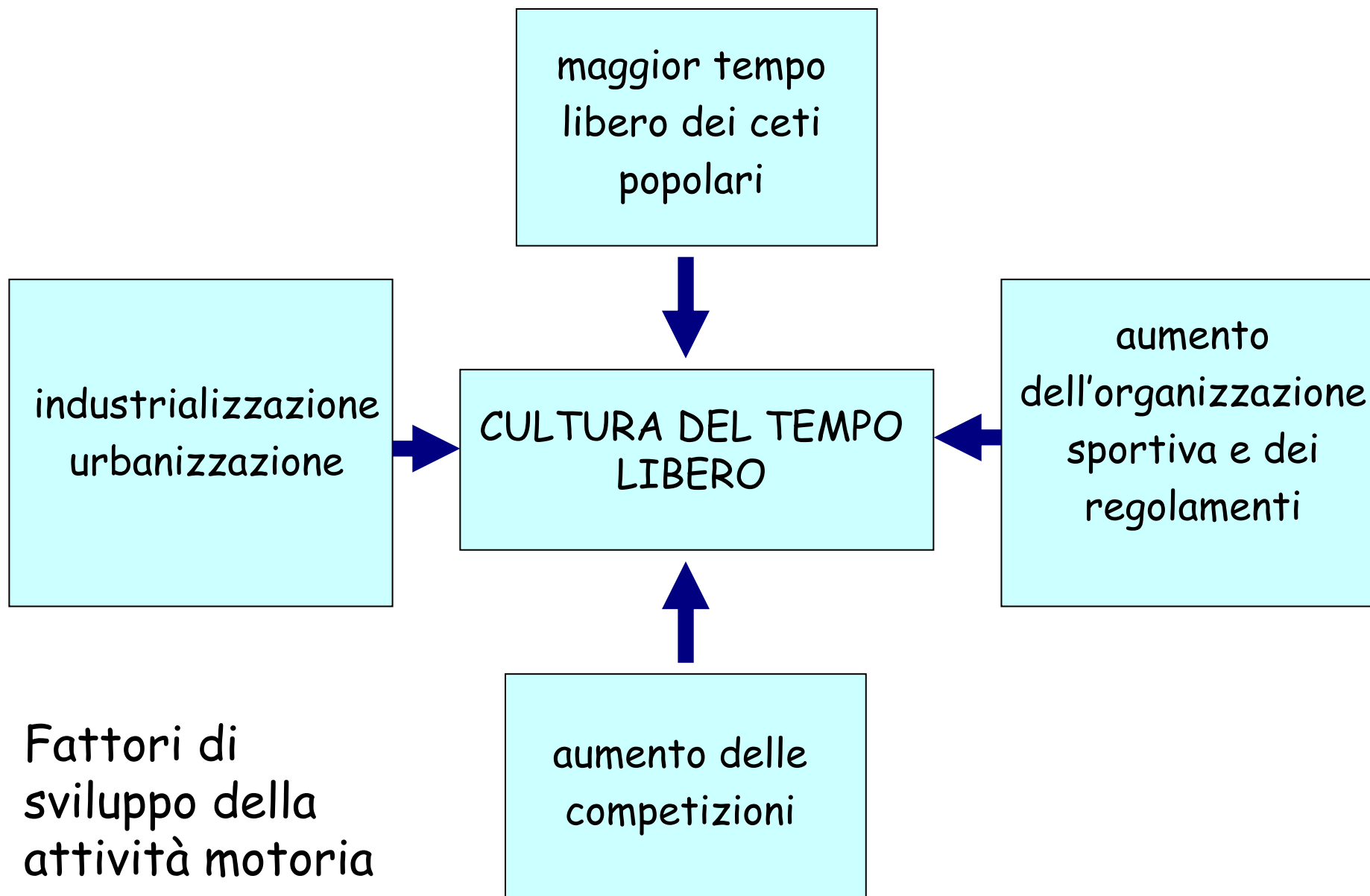
la cultura e lo sport esigono sempre il rispetto  
delle regole, l'interpretazione in buona fede  
dell'evento

il "guasta gioco" rovina la cultura e non soddisfa lo  
svolgimento del gioco

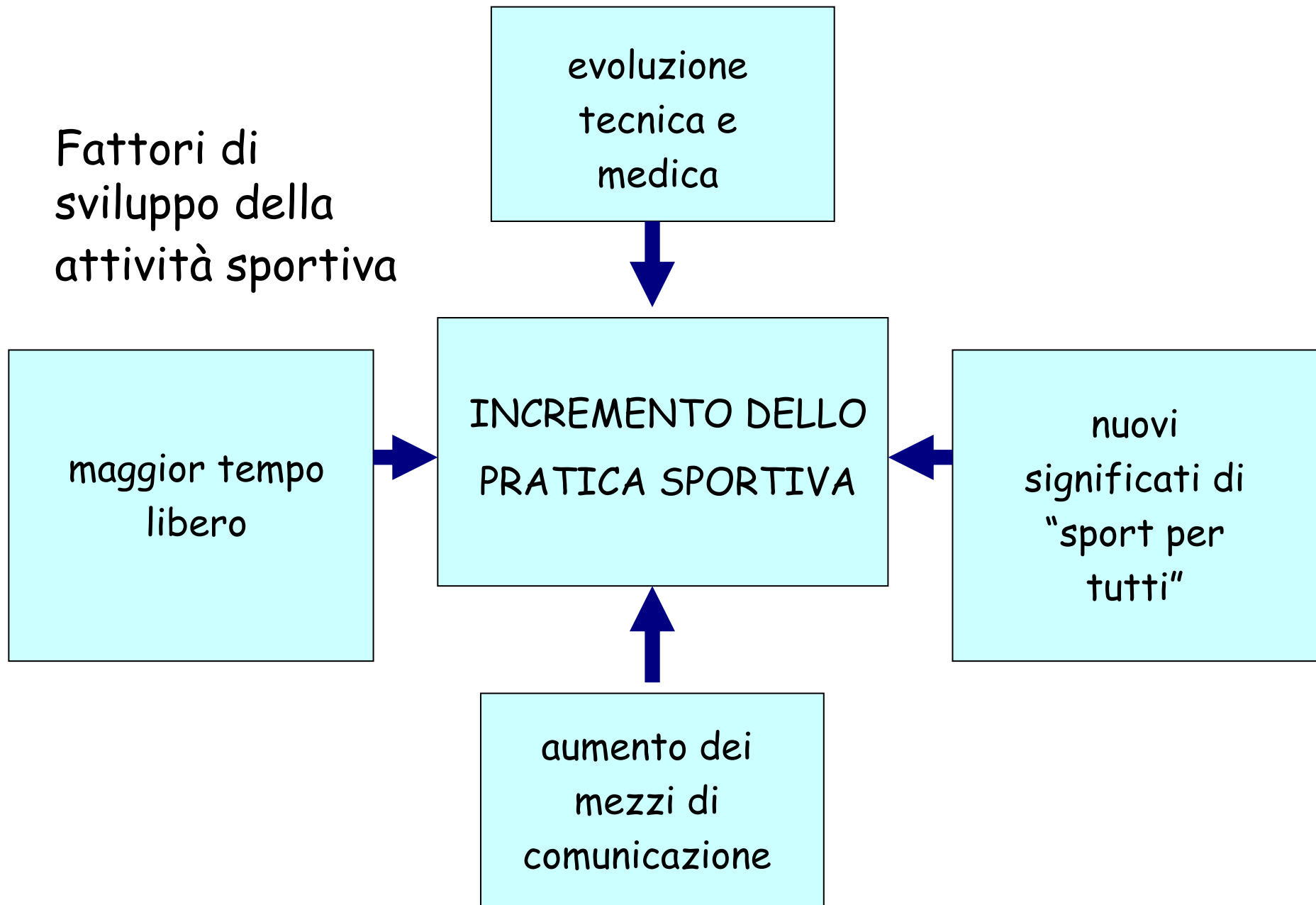
il fair play

è l'elemento in comune di questi due mondi

*.... non cadere nel perversimento o nell'abbandono  
delle norme prescritte dalla ragione, dall'umanità,  
dalla lealtà .....*



Fattori di  
sviluppo della  
attività sportiva



## ATTIVITÀ MOTORIA NEL TEMPO LIBERO

La ricerca scientifica ha confermato che il mantenimento di uno stato di salute e di benessere fisico, adeguato è dovuto essenzialmente ad un alto stile di vita che si concretizza con

IGIENE

ABITUDINI ALIMENTARI

ATTIVITÀ FISICA

Nel bambino la motricità si manifesta attraverso il **GIOCO**

Nell'adulto si riscontrano diverse forme di motricità che si avvicinano al concetto di **GIOCO SPORT, GIOCHI DI MOVIMENTO**

## MOTRICITÀ FUNZIONALE

b) di locomozione: rapporto essere umano/ambiente,

a) di relazione:  
comunicazione verbale,  
comunicazione non  
verbale, postura

i gesti naturali, nell'età evolutiva, favoriscono lo sviluppo degli schemi motori di base

nell'ambito sportivo si potranno trasformare in discipline:  
individuali - di squadra, agonistiche - amatoriali,  
dilettantistiche - professionistiche

o assumere un carattere salutistico: WELLNESS, FITNESS

Se si parla di giochi, in letteratura scientifica esistono diverse definizioni dei giochi di movimento

Gioco sensoriale      attività ludica del neonato che produce soddisfazione e godimento: attività che stimolano gli apparati sensoriali

---

Gioco simbolico      attività ludica mentale che coinvolge la fantasia in un contesto irreale

---



Gioco tradizionale (popolare)      gioco strutturato individuale o di squadra che appartiene alla cultura, alla tradizione di un luogo

# contenuto affettivo: il gusto del gioco

"UNA PALLA UN MURO E ....." G. STACCIOLI, Ed. Il Capitulo, Firenze 1992

---

## Confronto tra i Giochi Tradizionali Popolari e i Giochi

GTP	Sportivi Istituzionalizzati	GSI
	regole standardizzate	
	interazione con l'ambiente	
	ambiguità e paradossi	
	cambiamento dei ruoli	
	relazione tra sessi	
	interazione motoria	
	stereotipia motoria	
	impegno cognitivo	
	spettacolarità	

Gioco pre sportivo

attività sportiva strutturata, individuale o di squadra che prevede, in forma semplificata, i contenuti tecnici-tattici e le abilità motorie, dello sport di riferimento

---

Gioco finalizzato (educativo)

attività ludiche o giochi di regole utilizzati per conseguire un obiettivo educativo (capacità motorie, intellettive, di relazione)

---

Gioco di esplorazione

attività ludica e sportiva che ha come scopo la scoperta e la padronanza di un determinato ambiente

# gioco e intelligenza

Howard GARDNER   Robert STERNBERG   Benjamin BLOOM

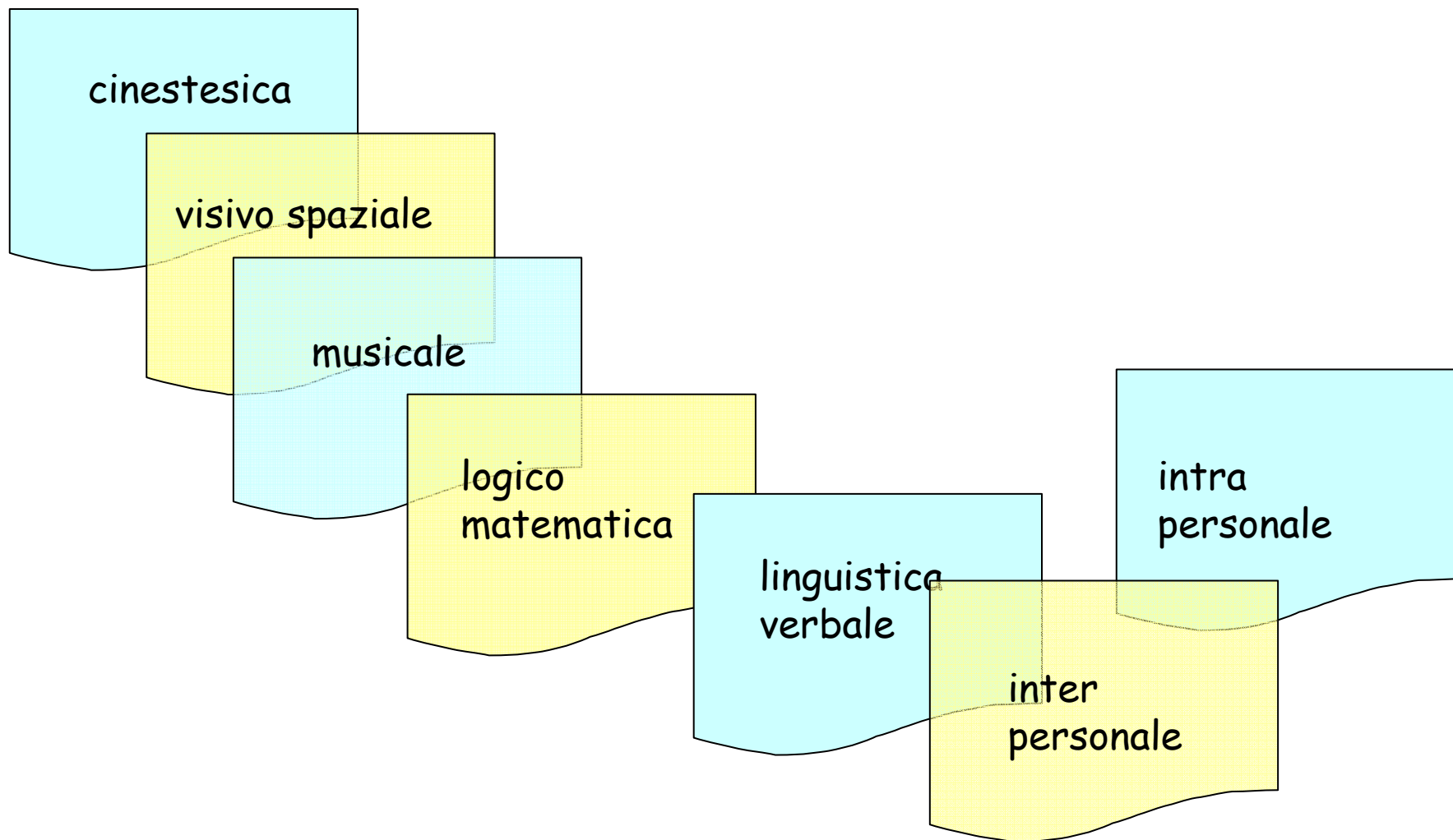
Howard GARDNER "le intelligenze multiple", 1983

..... Le esperienze di gioco del bambino vissute  
attraverso il proprio corpo determinano la  
conoscenza del mondo entrando in relazione con  
l'ambiente.

É grazie alla funzione motoria applicata attraverso il  
gioco che il bambino inizia a strutturare la propria  
intelligenza o meglio, le

**PROPRIE INTELLIGENZE .....**

Howard GARDNER "le intelligenze multiple", 1983



# gioco e intelligenza

Howard GARDNER   Robert STERNBERG   Benjamin BLOOM

Robert STERNBERG "teoria dell'intelligenza", 1985

Propone la **TEORIA TRIPOLARE** in cui l'autore evidenzia  
che l'intelligenza sia un insieme molto ampio di abilità  
cognitive che possono essere riconducibili a tre sistemi di  
riferimento

**IL CONTESTO**

in cui si svolge il  
comportamento  
intelligente

**I PROCESSI  
COGNITIVI**

che sono alla  
base del  
comportamento

**L'ESPERIENZA**

mediatore tra  
l'organismo e  
l'ambiente

# gioco e intelligenza

Howard GARDNER   Robert STERNBERG   Benjamin BLOOM

Benjamin BLOOM "TASSONOMIA DEGLI OBIETTIVI EDUCATIVI", 1969

propone una classificazione di competenze intellettive

COGNITIVE

AFFETTIVE

PSICOMOTORIE

le esperienze motorie coinvolgono le competenze cognitive elementari, intermedie e superiori

CLOSED SKILL: attenzione, concentrazione, autocontrollo, memorizzazione, anticipazione, capacità di scelte convergenti

risposte rapide che prevedono la conoscenza approfondita del fenomeno

OPEN SKILL: anticipazione, analisi, intuizione, rappresentazione mentale, capacità di scelte divergenti

risposte che vanno oltre i dati del fenomeno: l'azione originale di un talento

# L'aspetto psicologico

Roger CALLOIS

Roger CALLOIS, 1980 "Los juegos, los hombres, la mascara, y el vertigo"

ASPETTO PSICOLOGICO

AGON

COMPETIZIONE CON SE STESSI,  
CON GLI AVVERSARI

è richiesta un alta capacità, una elevata  
abilità, una notevole prestanza fisica

Agon è espressione di MERITOCRAZIA in quanto la vittoria  
è conseguenza della preparazione TECNICO-ATLETICA

Roger CALLOIS, 1980 "Los juegos, los hombres, la mascara, y el vertigo"

ASPETTO PSICOLOGICO

ALEA

il risultato del gioco dipende da un fattore esterno al giocatore, nonché indipendente e imprevedibile:

la FORTUNA

La componente meritocratica dell'AGON viene ridotta, quasi scompare .... La capacità del giocatore sarà quella di mettersi nelle migliori condizioni affinché si possano presentare le migliori probabilità di successo.

Roger CALLOIS, 1980 "Los juegos, los hombres, la mascara, y el vertigo"

ASPETTO PSICOLOGICO

**MIMICRY**

La cui componente è la TRASFORMAZIONE dei RUOLI, imitare o rappresentare qualche cosa di diverso da quello che è ..... il "facciamo come se" ..... della FUNZIONE SIMBOLICA

Il palio di Siena coinvolge sia l'AGON, attraverso la componente agonistica, sia il MIMICRY in quanto le tifoserie si assumono i ruoli di personaggi storici

Roger CALLOIS, 1980 "Los juegos, los hombres, la mascara, y el vertigo"

ASPETTO PSICOLOGICO

ILLINX

è la componente di VERTIGINE - VORTICE presente in diverse discipline sportive dove il controllo corporeo è determinante.

la Ginnastica Artistica, lo Sci, l'Automobilismo, il Motociclismo, lo Skeit Board, ..... hanno in comune una continua ricerca di equilibrio

Roger CALLOIS, 1980 "Los juegos, los hombres, la mascara, y el vertigo"

ASPETTO PSICOLOGICO

QUESTA SUDDIVISIONE E' PURAMENTE DIDATTICA  
NELLA REALTA' SPORTIVA

