

Materiali

«Lo sport in sé vive principalmente di materiali.»

(Amaro-Amrein, 2013)



(PluSport, Roger Wehrli)

Materiale: quanto è necessario, il meno possibile

I materiali vengono impiegati in svariati modi e con varie finalità per l'attività fisica, il gioco e lo sport. Spesso è la disciplina sportiva a stabilire quali materiali devono essere utilizzati (calcio, salto in alto, sci, ecc.). Inoltre, per l'organizzazione dell'attività fisica e dello sport, per un apprendimento differenziato e motivante sono necessari altri materiali (coni, tappetini, softball, palloni, ecc.). I materiali possono essere utilizzati anche per offrire molteplici esperienze motorie (paracadute), per conoscere le leggi della fisica (skateboard) e per esplorare le diverse proprietà dei materiali (duro, morbido, freddo, ecc.). Si possono distinguere i seguenti gruppi di materiali:

- + materiali specifici per discipline specifiche (basket, parallele, ecc.)
- + materiali di supporto all'organizzazione e all'apprendimento nello sport (paletti colorati, nastri, ecc.)
- + materiali psicomotori per esperienze fisiche, materiali e sociali (skateboard, foulard di chiffon, ecc.)
- + materiali di uso quotidiano per svariate esperienze e giochi motori (carta, mollette, ecc.)

L'impiego di materiali deve corrispondere ai contenuti e agli obiettivi nonché essere adeguato al gruppo e alla situazione.

Disegni schizzati e planimetrie delle palestre con le istruzioni per l'installazione delle attrezzature aiutano a ridurre i tempi di organizzazione a vantaggio del tempo dedicato all'esercizio.

Scoprire e sperimentare i materiali

Nella gestione ludica dei materiali è fondamentale sperimentare e scoprire le diverse proprietà dei materiali. In questo modo si imparano le leggi della fisica e si impara a conoscere l'attività fisica attraverso l'esplorazione, si stimolano i sistemi di percezione così come la creatività e la capacità di agire. L'esperienza materiale nasce dall'azione sensomotoria e simbolica:

- + le azioni sensomotorie sono tentativi sistematici di riconoscere le proprietà e i nessi dell'ambiente circostante. Hanno essenzialmente carattere esplorativo e sperimentale.
- + Con agire simbolico si intende la capacità di immaginarsi oggetti e cose attualmente invisibili sotto forma di simboli o di rappresentarli ad altri.

L'offerta di attività fisica e di gioco nel campo dell'esperienza materiale non riguarderà soltanto l'attrezzatura sportiva e le sue applicazioni note. Si tratta piuttosto di utilizzare materiali di uso quotidiano (giornali, bicchieri di yogurt, ecc.) e attrezzature psicomotorie (skateboard, attrezzi Pedalo, ecc.) e di utilizzare in modo diverso i ben noti attrezzi sportivi (barre, anelli, ecc.), per esempio per percorsi di movimento. I materiali che motivano a vivere esperienze diverse e che consentono esperienze di autoefficacia sono:

- + in linea con l'età e lo sviluppo.
- + stimolanti e invitanti
- + modificabili e versatili

(Zimmer, 2004)

Materiali didattici

I materiali didattici sono spesso più stimolanti delle consegne verbali. Tendono a sostenere in modo mirato ed efficace il processo di apprendimento, a promuovere l'autonomia e devono essere ridotti in base ai progressi nell'apprendimento. Gli allievi dovrebbero essere coinvolti nella scelta di strumenti didattici adeguati. Ciò favorisce la comprensione del proprio processo di apprendimento. Impiegare eccessivamente il materiale può ridurre i tempi di attività e di apprendimento effettivi. I materiali didattici possono essere distinti come segue:

- + materiali che determinano in modo essenziale il percorso di apprendimento, come tavolette da nuoto, softball, ecc.
- + apparecchi ausiliari e protezioni come cassoni svedesi, tappetini, ecc.
- + ausili organizzativi come coni, nastri, ecc.
- + mezzi elettronici come smartphone, tablet con app dedicate a temi specifici (ad es. video delay, strumento video di feedback che funziona automaticamente e consente di visualizzare i propri movimenti al rallentatore, ma non memorizza dati), ecc.
- + musica come supporto al ritmo del movimento, come supporto motivazionale o come strutturazione temporale.

Persone con disabilità

L'impiego creativo di materiali provenienti dal mondo dello sport, della psicomotricità e dalla vita quotidiana consente di strutturare un'offerta di attività fisica e sportiva adeguata alle esigenze individuali. Le diverse versioni di un attrezzo sportivo con le loro diverse caratteristiche (pallamano, pallamano con softball, ecc.) o l'uso dell'attrezzo sportivo per uno scopo diverso (tubi galleggianti per giochi come l'acchiapparella) sono molto utili per la partecipazione delle persone con disabilità.

I materiali utilizzati possono svolgere diverse funzioni:

- + materiali che favoriscono il movimento: ad es. pinne che facilitano il movimento autonomo in acqua quando la motricità delle gambe è ridotta.

- + materiali che ampliano l'azione: ad es. tubi galleggianti come aiuto nell'acchiapparella ampliano il raggio d'azione quando si deve prendere.
- + materiali che compensano la difficoltà: ad es. palline dai colori intensi e luminosi che facilitano il riconoscimento e la partecipazione in caso di difficoltà nella percezione visiva.

Bibliografia utilizzata e di approfondimento

Amaro-Amrein, R. (2013). Sportunterricht planen. In Messmer, R. (2013). Fachdidaktik Sport. Bern: Haupt Verlag.

Giese, M., Weigelt, L. (a cura di) (2015). Inklusiver Sportunterricht - Theorie und Praxis. Aachen: Meyer & Meyer Verlag.

Ruin, S., Meier S., Leineweber, H., Klein, D., Buhren C. (a cura di) (2016). Inklusion im Schulsport – Anregungen und Reflexionen. Weinheim und Basel: Beltz Verlag.

Spichtig, C. (2011). Manuale di sport per gli adulti – Il concetto metodologico. Magglingen: Ufficio federale dello sport UFSPO.

Zimmer, R. (2004). Handbuch der Bewegungserziehung. Freiburg im Breisgau: Herder Verlag.

Zimmer, R. (1999). Handbuch der Psychomotorik. Freiburg im Breisgau: Herder Verlag.