

Pisa, 25 luglio 2012

“NUOTO AVVENTURA”

PROMUOVERE IL NUOTO NELLA SCUOLA MEDIA

Da molti anni la U.I.S.P. in collaborazione con le società sportive, dei Comuni di San Giuliano Terme e Pisa, promuove la pratica del nuoto e delle discipline acquatiche in generale (pallanuoto tecniche del nuoto e nuoto e salvamento).

Altre scuole elementari aderiscono al progetto di acquaticità in un’ottica sempre più presente di sistema formativo integrato, avendo alla base un preciso profilo culturale: quello dello sport per tutti; fondato sul concetto di educazione al movimento quale risorsa educativa per assicurare la maturazione del singolo nella sfera affettiva, sociale, ed etica, favorendo un percorso educativo che privilegi i valori della responsabilità, della cooperazione, della solidarietà, dell’accettazione della diversità.

Sport per tutti senza nascondersi dietro ad inutili paure, superando l’ inutile discussione “agonismo si agonismo no” avere il coraggio di ammettere che un po’ di sano agonismo non danneggia, anzi aiuta a vincere se si è capaci di vincere, aiuta a perdere senza frustrazioni nella consapevolezza che una sconfitta non significa l’incapacità di raggiungere un risultato.

Il nuoto, le discipline sportive in generale, attivano una rete di opportunità che comprendono il gioco, l’ apprendimento dei saperi motori, la conoscenza e l’ “avventura” nell’ ambiente acquatico, il piacere della competizione, la specializzazione non precoce nelle discipline; l’ integrazione delle diverse capacità, valorizzare le individualità, sperimentare le proprie possibilità e misurarsi con le proprie paure.

Pensiamo che la proposta sportiva debba essere intesa non come una specializzazione disciplinare; ma come educazione motoria e sportiva debba essere un qualche cosa in più oltre un “addestramento tecnico”; un’ occasione per acquisire abilità, conoscenze, strumenti per arricchire ogni singolo percorso di vita.

Pensiamo che praticare sport sia una “cultura”: ovvero non solo un insieme di pratiche che si inscrivono in certe istituzioni, ma un qualcosa che mette in gioco la concezione generale della corporeità, il modo di vivere il proprio corpo ed il rapporto con esso; nel nuoto in particolar modo vivere il corpo immerso nell’ acqua.

Se il corpo è un punto di partenza e fulcro centrale di ogni nostra esperienza, è nella dimensione della corporeità che viene meglio rappresentato l’ io che si volge al mondo attraverso le potenzialità e i limiti che il corpo presenta all’ individuo.

L’ educazione motoria non può essere una materia d’ insegnamento, essa esprime la scoperta (o meglio l’ applicazione di tale scoperta) del rapporto costante tra l’ uomo-corpo che si muove nella realtà e l’ uomo-mente che si evolve intellettualmente.

Tale unità corporea si pone come elemento caratterizzato da quattro possibilità:

- quella di ricevere segnali;
- quella di connetterli insieme;
- quella di interpretarli;
- quella di confrontarli.

Occorre quindi riferirne la crescita e l’ evoluzione a progetti educativi che utilizzano un movimento come elemento analizzatore delle capacità, consapevoli che il movimento stesso è centro di esperienza comunicativa e del processo di personalizzazione psicologica dell’ individuo “protagonista” della propria evoluzione.

Questa è la nostra idea di attività sportiva: progettata, programmata, realizzata e verificata secondo l' idea del globale, parte integrante e fondamentale del processo di crescita di ciascun individuo.

Questo può essere un primo elemento da cui poter partire con l' elaborazione del progetto motorio: l' attività motoria parte di un intervento educativo più ampio.

Sulla base di questo ragionamento possiamo pensare differenziate le capacità motorie generali e quelle specifiche, intendendo:

1. per **capacità motorie generali** l' interazione basata su componenti come: coordinazione, velocità, forza e resistenza muscolare, capacità cardiovascolare, mobilità articolare;
2. per **capacità motorie specifiche** le singole capacità basate su specifiche funzioni motorie.

Si può parlare anche di "capacità psicologiche" che possono portare allo sviluppo di qualità quali: coordinazione senso percettiva, coordinazione spazio temporale, lateralizzazione, orientamento, socializzazione, coordinazione respiratoria, percezione globale e segmentarla del proprio corpo, controllo posturale, equilibrio statico dinamico.

Tutto quanto affermato fino ad ora porta, come conseguenza di una progressione ad entrare nel merito di un altro elemento: ammesso di averlo colto con opportune variabili l' aspetto del "cosa" si insegna, occorre considerare questo "che cosa" in funzione del come; ovvero valutare l' apprendimento motorio in relazione al piano metodologico considerando anche varianti come: l' allenamento mentale, l' anticipazione, l' attenzione, la rappresentazione mentale del movimento attraverso l' immagine, tutte qualità strettamente in relazione con la motivazione soggettiva.

Tutto ciò in funzione di una unità orizzontale dei tre livelli (cognitivo, relazionale, funzionale) che tenga conto del bambino come persona.

Questo asse può essere la base qualitativa che caratterizza il nostro progetto, essendo in sintonia con:

- la necessità di promuovere il protagonismo dei ragazzi;
- l' affermazione di un sistema integrato basato sul mutamento del ruolo dell' operatore;
- la necessità di facilitare le scoperte dei ragazzi rafforzandone la motivazione alla ricerca intendendo per motivazione l' elemento propulsore che spinge il bambino a realizzare, con volontà e piacere, l' azione in un determinato ambiente.

A questo punto diventa possibile codificare i seguenti obiettivi generali:

1. strutturazione dello schema corporeo;
2. organizzazione della percezione, della conoscenza degli obiettivi, della relazione tra gli oggetti;
3. strutturazione spazio-temporale;
4. sviluppo della comunicazione;
5. socializzazione.

Attraverso il corpo ed il movimento il ragazzo impara a conoscersi e a conoscere il mondo esterno; solo con un reale approccio di corpo vissuto potremo favorire uno sviluppo cognitivo in un contesto ludico e giocoso.

Il gioco rappresenta per il ragazzo l' ambito privilegiato in cui vivere la propria esperienza corporea e motoria.

Favorire lo sviluppo dell' autonomia e competenza motoria del ragazzo mediante il consolidamento di abilità apprese e la sperimentazione di schemi motori più complessi, significa offrire momenti centrati su corpo e movimento, pregnanti sul piano affettivo ed emozionale per tendere a rinforzare la dimensione relazionale e comunicativa tra ragazzi e tra ragazzi ed educatori.

L' istruttore-educatore noi lo vediamo come regista della situazione, come colui che è sempre disponibile a mettersi in gioco all' interno del gruppo e che è sempre partecipe di un insieme di relazioni: non è colui che indica agli altri cosa deve essere fatto e come ma colui che deve essere sempre in grado di sollecitare la capacità dei ragazzi di individuare soluzioni personali, che sia

sempre presente mantenendo l' equilibrio, che abbia grande capacità di ascolto per cogliere le risposte e le proposte dei ragazzi che crei le condizioni per far sì che gli apprendimenti siano possibili e motivati anche attraverso la proposta di sfondi fantastici che coinvolgano i ragazzi stessi.

-L' acqua lava, bagna, disseta, scorre, cucina, raffredda, sporca, pulisce, brucia, ammala, annega,..... sono questi i concetti che vengono trasmessi quotidianamente ai ragazzi.

“Prima di mangiare lavati le mani!” sentenzia il genitore, maestro, adulto, non mancando di aggiungere: “però non bagnarti la maglia se no ti ammali, e non versare l' acqua per terra, e stai attento.....!”.

Eppure, nonostante tutto, è incredibile il fascino che l' acqua continua ad esercitare.

Lavandino o vasca da bagno, pioggia o neve, pozzanghera o piscina, fontana, lago o mare.

Nessun gioco resisterebbe alla concorrenza dell' acqua usufruita e manipolata in libera fantasia; inoltre l' acqua educa, stimola nuove forme di apprendimento, armonizza il corpo e ne arricchisce le possibilità motorie.

Per questi motivi riteniamo questo progetto fondamentale per lo sviluppo globale dei ragazzi con un percorso motorio che si svolgerà in piscina.

Gli istruttori, a cui viene affidata la realizzazione del progetto, sono ritenuti, per la loro esperienza nel settore, preparati e consapevoli delle dinamiche di lavoro da poter attuare con i ragazzi di questa fascia di età.

Il grande successo ottenuto negli anni passati da questo progetto, ha permesso la scoperta dell' acqua come momento, non solo di attività motoria, ma di sviluppo di autonomia e molte famiglie dei bambini coinvolti hanno continuato il percorso in maniera privata.

Tutto questo è stato reso possibile dalla disponibilità e preparazione delle insegnanti, che hanno acconsentito prima la sperimentazione, e successivamente, consolidato l' esperienza come elemento fondamentale della programmazione.

Il grande contenitore di stadi emozionali, il gruppo classe; il ragazzo che affronta nuovi ambienti con il supporto dell' appartenenza ad un gruppo ormai conosciuto, insieme ad adulti di riferimento, riconosciuti non come parenti, ma come guide per la scoperta di nuove attività, rende molto più semplice il raggiungimento degli obiettivi.

Le attrezzature utilizzate per l' attività sono delle più svariate, considerando la loro duttilità di uso e la loro flessibilità a divenire ciò che la creatività suggerisce.

I genitori, importantissimi per la riuscita positiva di questa esperienza, devono saper aiutare il superamento delle paure e trasmettere ai ragazzi fiducia verso gli istruttori.

Riteniamo fondamentale che tra le due figure educative, genitori ed istruttori, così diverse tra loro, si instauri un rapporto di complicità per il benessere del ragazzo, in cui si costruisca insieme una strategia diversa di approccio all' acqua, qualora se ne identifichi la necessità.

La comunicazione di tutte le figure adulte coinvolte nel progetto, avviene solo grazie agli insegnanti, che aiutano:

- i ragazzi all'approccio con l' acqua e gli istruttori,

- gli istruttori a conoscere i ragazzi,
- i genitori a fidarsi degli istruttori.

Gli insegnanti in realtà hanno un ruolo molto più importante nell' esperienza in piscina, la loro semplice presenza rassicura il gruppo, ne determina il comportamento e l' esposizione emotiva, garantisce il giusto supporto agli istruttori per affrontare ogni problema.

Le famiglie avendo un dialogo aperto con gli insegnanti, sono molto più disponibili ad accettare o confrontarsi con loro, piuttosto che con un istruttore.

Il progetto si articola in 8 incontri, strutturati in una volta a settimana per un massimo di 45 minuti di attività.

Il rapporto massimo previsto per motivi di sicurezza, sarà di 1 istruttore ogni 10 ragazzi e mai meno di 2 istruttori saranno presenti durante l' attività, anche se il numero dei ragazzi fosse minimo.

I ragazzi che aderiranno al progetto avranno stipulata nominativamente un' assicurazione, come previsto per tutte le persone frequentanti la struttura.

Il costo stabilito per l' adesione al progetto è di 20,00 € per ogni ragazzo, l' importo dovrà essere corrisposto unitamente ai dati anagrafici dei frequentanti, prima dell' inizio dell' attività, per permettere la preventiva copertura assicurativa.

Preventivo di spesa

Il progetto è rivolto alle classi della scuola media

Prevede 8 incontri, o multipli di 8, di 40 minuti ciascuno.

Gli incontri saranno gestiti in collaborazione e supervisione degli insegnanti, da un istruttore/educatore qualificato del progetto.

Il costo per 8 incontri è pari a 18,00 € a ragazzo.

La quota richiesta è comprensiva di tessera assicurativa nominativa.

Per la U.I.S.P.
La responsabile del progetto
Veronica Marianelli

Il presidente della U.I.S.P.
Comitato di Pisa
Lorenzo Bani