



GIOVANI PER L'EUROPA: educati al benessere dalla buona scuola

UN PROGETTO PER LO SVILUPPO DELL'INTELLIGENZA COGNITIVA, SOCIALE E MOTORIA INTEGRATO NEI PROGRAMMI EDUCATIVI E DI ISTRUZIONE DELLA SCUOLA PER UN ARMONICO SVILUPPO DELLE COMPETENZE NECESSARIE AD AFFRONTARE LA REALTA' IN MODO RESPONSABILE.

SPECIFICO PER LA SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI 1° GRADO
FONDATA SU: "DIRITTI UMANI, MOVIMENTO E APPRENDIMENTO SCOLASTICO".

Un percorso per migliorare le capacità di apprendimento e contribuire a sviluppare competenze spendibili nella vita di relazione e nel mondo del lavoro.

Soggetto proponente:

U.P.K.L., associazione internazionale con sede a Bruxelles, Membro Osservatore in Commissione XG HEPA, promotrice della figura dell'European Social Sport Coach, impegnata nella promozione dei Diritti Umani attraverso lo Sport.

U.P.K.L. include tutti gli Sport e i linguaggi delle arti, mestieri e professioni, nel rispetto delle leggi dell'Unione Europea e degli Stati Membri che regolano la materia. U.P.K.L. sostiene, incentiva e coadiuva i progetti che permettono di divulgare e valorizzare i Diritti Umani e propone le discipline e i linguaggi di arti, mestieri e professioni quali strumenti per conseguire gli obiettivi di cognitivismo sociale nel percorso educativo e formativo dei giovani cittadini europei.

Il percorso educativo permette ai giovani in età scolare di sviluppare funzioni importanti di tipo neuro-cognitivo, di potenziare la motricità di base, le relazioni e i comportamenti sociali.

I percorsi educativi sono gestiti attraverso le linee guida del Manuale "Joy of Moving" che recepisce le più recenti acquisizioni della Pedagogia Speciale e delle Neuroscienze Cognitive.

Ciò consente ai ragazzi in età scolare di sviluppare capacità Neuro-Cognitivo-Motorie molto evolute e polivalenti, con approfondimenti specifici in ambito relazionale e sociale come l'apprendimento dei Diritti Umani e la loro concreta applicazione nel vissuto quotidiano, con processi compatibili con le fasi sensibili dell'età evolutiva.

Dal punto di vista metodologico, oltre all'approccio multilaterale, va sottolineata la particolare attenzione al contesto ludico e alla stimolazione della capacità di cooperare e collaborare nelle fasi dell'apprendimento.

Tale approccio contempla, infatti, l'interrelazione e l'interazione collaborativa e cooperativa con i compagni, con piena valutazione delle differenze con gli schemi competitivi per una piena e completa opera di educazione, istruzione e formazione.

Riflessioni generali

I grandi cambiamenti culturali investono le istituzioni e impegnano i protagonisti delle Agenzie educative a misurarsi e interrogarsi sui nuovi scenari:

Qual è il ruolo della Scuola oggi?

La Scuola è collocata in una realtà generale complessa e in rapido e continuo cambiamento. In alcuni Stati membri come l'Italia essa è dominata dall'incertezza, dalla precarietà del ruolo dei docenti, dalla diffusa conflittualità sindacale. In altri Paesi è caratterizzata da una forte diffusione della tecnologia che produce innovazione culturale e industriale provocando mutamenti rapidi delle tecniche, dei profili professionali e delle competenze.

Questo genera il cambiamento dei processi produttivi e l'incertezza nel mercato del lavoro. Si modifica l'atmosfera culturale e morale interpretata e modellata dai social network con la moltiplicazione delle informazioni, nel quadro della globalizzazione dell'economia.

Questo scenario è prioritario per la Scuola e le Agenzie di Formazione con intenzioni educative

In questo sistema aperto U.P.K.L. si propone come Ente super partes che pone al centro dell'azione gli interessi dei Giovani e della Famiglia, costruendo con i partner - Stati Membri, Scuola e Amministrazioni Locali - iniziative che valorizzano il diritto allo studio e tutelano i discenti da azioni che mirano a impossessarsi dei loro talenti.

Azioni per la crescita fisica, morale e intellettuale della Persona, il suo inserimento come libero e consapevole cittadino nella comunità in cui vive.

Programmi per sostenere l'educazione a effettuare scelte consapevoli, comportamenti socialmente accettabili e misurati nella condivisione dei valori e dei principi su cui si è fondata l'Unione europea, gli stessi valori sanciti dalla Carta Internazionale dei Diritti Umani dell'O.N.U.

Questa realtà genera la necessità di realizzare un'alleanza tra operatori educativi, l'intesa può realizzarsi esclusivamente tra partner che pongono al centro dell'azione gli interessi e il bene esclusivo dei soggetti destinatari del processo educativo. La rete europea offre occasioni di socializzazione, di ricerca e sviluppo creativo, in un rapporto sempre più stretto tra pensare, comunicare e fare.

Il Centro Sportivo Europeo – educazione, diritti umani, disabilità e salute con lo sport - è il crocevia della strategia dello Sport- Education per tutti, un luogo in cui prevenire il disagio giovanile, l'isolamento cognitivo e la solitudine sociale.

Nelle Raccomandazioni della Commissione Europea e negli atti del Parlamento e del Consiglio d'Europa s'individuano le competenze fondamentali che dovrebbero essere padroneggiate dai giovani.

Competenze, abilità e conoscenze, quali sono le relazioni?

Otto gli ambiti fondamentali di “competenza”, così individuati nelle Raccomandazione sopra citate:

1. Comunicazione nella madrelingua;
2. Comunicazione nelle lingue straniere;
3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;
4. Competenza digitale;
5. Imparare a imparare;
6. Competenze sociali e civiche;
7. Spirito d’iniziativa e imprenditorialità;
8. Consapevolezza ed espressione culturale.

Il termine “competenza” è stato, infatti, riferito a una “combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto”. Allo stesso tempo, le “competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l’inclusione sociale e l’occupazione”.

L’introduzione delle competenze comporta:

- Cambiamento nel lavoro: l’attenzione si sposta dal lavoro al soggetto che lavora
- Cambiamento nell’insegnamento: al centro del lavoro dei Docenti ci sono i bisogni di competenze dell’allievo e non l’ampliamento delle conoscenze.

Le competenze indicano, quindi, la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche in situazioni di lavoro e di studio e nello sviluppo professionale e/o personale.

U.P.K.L. come previsto e sollecitato nella Raccomandazione HEPA n. 6 contrasta le politiche sportive che promuovono lo stereotipo di genere e propone agli Alunni, percorsi educativi per sviluppare le conoscenze, le abilità e le competenze indispensabili, alle persone per vivere in una società complessa.

Le abilità di vita, oggi ritenute indispensabili per fronteggiare il futuro, decodificando gli otto ambiti di competenze chiave, sono le seguenti:

Padronanza dei diritti umani

Padronanza linguistica e logico–matematica;

Padronanza dell’inglese e degli strumenti informatici;

Saper diagnosticare (reperire, trattare e utilizzare dati);

Saper prendere decisioni;

Saper cogliere i nessi causali tra gli eventi, per analizzare le ragioni e prevedere le conseguenze;

Saper cooperare e collaborare con gli altri;

Saper progettare e saper risolvere i problemi;

Saper adattarsi a nuove esperienze;

Saper comunicare chiaramente con empatia per gestire le relazioni interpersonali;

Saper coordinare il pensiero creativo e logico;

Avere consapevolezza nella presa di decisione;

Queste abilità dovrebbero far parte del comune repertorio di competenze psico, attitudinali e sociali dei bambini e dei giovani.

Gli aspetti educativi del programma Giovani per l'Europa sviluppa l'acquisizione degli schemi cooperativi, collaborativi e competitivi, organizza la struttura mentale che regola le sequenze psicomotorie. Favorisce nei bambini e nei ragazzi la capacità della presa di decisione necessaria ad affrontare la realtà in modo responsabile.

Le capacità decisionali e di responsabilità sono pre-requisiti indispensabili ad ogni tipo di apprendimento.

I programmi proposti, distinti, progressivi e gradualmente, vengono predisposti secondo itinerari metodologici commisurati all'età, delineando una pratica scolastica divertente e sicura.

Analisi dei comportamenti dell'Alunno e difficoltà nell'apprendimento scolastico.

I comportamenti più frequenti dell'Alunno in difficoltà sono evidenziati da: atteggiamenti ostili, aggressivi, verso i compagni e i docenti; chiusura in se stesso e rifiuto delle pratiche di studio.

Spesso sono associati ad atteggiamenti di noia, distrazione, svogliatezza, indifferenza agli insuccessi, trascuratezza nell'esecuzione dei compiti, disorganizzazione nel lavoro scolastico ed incostanza nell'impegno.

La maggior parte degli Alunni con insuccesso scolastico presenta queste caratteristiche:

Percezione di sé

- Hanno scarsa autostima, specialmente nei riguardi delle proprie capacità scolastiche.
- Manifestano paura e ansia quando devono eseguire i compiti

Orientamento verso il compito

- Manifestano basse aspirazioni formative e occupazionali, poca perseveranza nell'eseguire il compito e tendono ad abbandonare il lavoro assegnato non appena si presenta una difficoltà.

Relazioni con i coetanei

- Non hanno buoni rapporti con loro: stringono relazioni di amicizia con chi ha identiche difficoltà e si astengono da qualsiasi attività scolastica e sociale.

Rapporti con l'autorità

- Con i genitori e gli insegnanti manifestano spesso atteggiamenti ostili, comportamenti aggressivi, ma anche tendenze passive, pigrizia e apatia.

L'adozione di una vasta e articolata proposta motoria, dai giochi tradizionali con o senza la palla, fino ai movimenti specifici di disciplina (la Tecnica) in un crescendo di difficoltà per variazione del ritmo, velocità di esecuzione e ampiezza del gesto, consentono di interagire con l'Alunno nelle diverse età evolutive, affrontando con la proprietà scientifica della pedagogia speciale le difficoltà di apprendimento insite in ciascun individuo per effetto della sua unicità. Semplicemente ognuno è diverso dall'altro, quindi non servono programmi differenziati, ma didattiche specifiche al bisogno per promuovere e valorizzare gli atteggiamenti positivi nei confronti di se stessi e degli altri nell'ambiente naturale e artificiale.

In ambito storico-geografico i percorsi facilitano l'organizzazione spazio temporale, la conoscenza della storia dei Diritti Umani e la criticità delle relazioni conflittuali; in pratica si gettano le basi per i processi di comunicazione empatica e di cittadinanza attiva affrontate in ambito etico.

Ambito etico: contributo all'educazione alla cittadinanza e all'acquisizione di comportamenti cooperativi e collaborativi:

I Diritti Umani - Principi su cui fondare le regole;

La responsabilità delle azioni e dei comportamenti

La Solidarietà nei processi democratici;

La Dignità e la Libertà, le basi del rispetto interculturale, religioso e sociale;

Il Fair play nelle competizioni

La Salute, essere sani e forti per essere utili a se stessi ed agli altri.

Dalla attività fisico-motoria all'interazione sociale: Il concetto di convivenza e leale competizione civile.

La pratica del bene comune pubblico come comportamento da assumere nello spazio privato, la formazione della coscienza sociale espressa nella partecipazione politica, nella circolazione stradale, nei comportamenti di rispetto dell'ambiente, di cura della propria salute e dell'alimentazione, nel campo affettivo-sessuale.

I programmi educativi di Giovani per l'Europa,

- contribuiscono ad aiutare i giovani a conoscere meglio se stessi, le proprie attitudini e potenzialità al fine di rispettare se stessi, il rapporto con gli altri e sviluppare al meglio le naturali capacità psicofisiche;

- stimolano i giovani ad assumere comportamenti solidali e a trarre soddisfazioni e successi personali nella relazione cooperativa e collaborativa con gli altri;

- favoriscono l'apprendimento, la diffusione e la tutela dei Diritti Umani.

Il sistema sportivo è strutturato sul **Gioco** e sull'**Agonismo**.

Attraverso l'attività fisica e lo sport, praticate correttamente e regolarmente, è possibile ottenere i benefici, universalmente riconosciuti.

Tuttavia, lo sport non può essere ben praticato nei bambini se l'attività fisica non ha adeguatamente sviluppato le capacità motorie di base.

Attualmente nei paesi avanzati le capacità motorie di base sono molto basse, perché i bambini sono affetti da ipocinesi.

Per gli individui in età evolutiva, questo comporta problemi allo sviluppo delle funzioni neuro-cognitive con influenze estese allo sviluppo dei grandi apparati del corpo.

L'ipocinesi colpisce in vario modo gli individui, e si manifesta con gravità differente in relazione all'età evolutiva.

I giovani sono colpiti in maniera pressoché irreversibile tra gli 11 ed i 17 anni. (vedi ricerca WHO).

Politiche sportive attuali e del passato che promuovono gli stereotipi sportivi – che nella scuola sono finalmente banditi dalla Raccomandazione HEPA n. 6, hanno aggravato il fenomeno accentuando il precoce abbandono della pratica fisico-motoria e sportiva.

Questo evento è anche strettamente connesso alla pratica agonistica, talora per esigenze del sistema sport, sono avviati alle competizioni, anche i bambini nella fascia d'età 6-10 anni.

Tutto questo deve essere ben compreso dalle famiglie che, sempre più frequentemente, affidano i figli a insegnanti tecnici sportivi privi delle idonee competenze educative, aggravando di fatto i loro deficit motori e salutistici.

Le soluzioni passano attraverso progetti altamente selezionati e monitorati, che adottano in modo inequivocabile le Raccomandazioni HEPA.

Lo Sport, nella età infantile e adolescenziale, deve essere ricondotto alla sua funzione: mezzo educativo per la crescita fisica, morale e intellettuale.

La componente ludica dello sport:

Il gioco è un'esigenza fondamentale comune a tutti gli individui di qualsiasi età, sesso, epoca e cultura. E' un tipo di attività che si esprime in molteplici forme e con diversi gradi di complessità. Nella sua dimensione sociale i tratti caratterizzanti sono i seguenti:

- Attività liberamente scelta e, quindi, piacevole e gratificante;
- Attività complessa in cui confluiscono numerose esigenze collegate all'età, al sesso, al ruolo, allo status, alla educazione ricevuta, alle consuetudini, alla classe sociale o al gruppo di appartenenza;
- Attività cognitiva, ricreativa in quanto consente all'individuo di elaborare comportamenti in cui esprime la propria intelligenza e soggettività;
- Espressione spontanea, o elaborata della cultura di una società.

Nel gioco, la cultura rappresenta se stessa e tende a riprodurre in forma sdrammatizzata esperienze che hanno un peso importante nel vissuto sociale. Si può dire che, in forme diverse, l'uomo gioca tutta la vita.

Lo Sport è l'esempio più complesso e completo che si colloca in una dimensione originale che interseca altre dimensioni dell'attività umana. Quando lo sport raggiunge la massima espressione dell'eccellenza può ridurre il fascino, la creatività e la piacevolezza della sua dimensione ludica.

Attualmente i **Giochi olimpici** sono il più grande evento planetario. In questo contesto la parola "Giochi" non può coniugarsi come espressione ludica, in quanto si tratta dell'evento agonistico per eccellenza: l'uomo sfida i suoi limiti.

Il dualismo dello sport e il lato educativo.

Nel fanciullo, i Giochi Olimpici evocano miti e modelli cui tendere, con connotazioni cognitive molto rilevanti nella sua formazione e maturazione globale, ma devono passare attraverso i processi educativi.

Nel gioco, il fanciullo vive la propria attività neuro-cognitivo-motoria esplorando ed esplorandosi senza ansia o angoscia. In sostanza nel gioco dimensiona cose, persone o situazioni a propria misura, esprimendo la propria emotività, favorendo la naturale crescita evolutiva.

Quando, in seguito, il fanciullo aderisce a modelli comportamentali tipici del contesto motorio-sportivo organizzate e regolamentate, esse si innestano sui vissuti affettivi e cognitivi preadolescenziali confrontandosi con i miti e i modelli pre-elaborati.

In questo processo è necessario evitare il sovraccarico di aspettative prestazionali in quanto la susseguente delusione può allontanare il soggetto dalla corretta pratica fisica.

Il gioco può, attraverso la contaminazione dello sport, caratterizzarsi dei seguenti elementi.

- i momenti di incertezza sono controllabili / incontrollabili emotivamente;
- rende tutti partecipi / escludono alcuni dalla comune attività del gruppo
- Il gioco rende possibile la realizzazione dei propri bisogni psico-emotivi, perché offre la possibilità di inserirsi in una dimensione a sé stante.

Il gioco è, quindi, un mondo fantastico e reale nello stesso tempo

Il gioco è un contesto di comunicazione e apprendimento dei comportamenti sociali, una attività biologica primaria, indispensabile per mantenere un buon equilibrio neuro-cognitivo-motorio, anche perché permette di liberare il “surplus energetico” tipico dell’età evolutiva.

La principale ragione per cui l’uomo, specialmente il giovane, sente il bisogno e il desiderio di giocare, consiste nella possibilità di sottrarsi, giocando, ai condizionamenti del mondo esterno, che molto spesso si rivelano più forti della sua capacità di superarli.

Nel gioco, infatti, si elimina ogni rapporto con la realtà quotidiana e si evitano, in questa dimensione, tutti gli ostacoli da cui, diversamente, l’azione riceverebbe impedimenti e divieti.

È per questo che nel corso della sua vita, l’uomo gioca molto di più durante il periodo dell’infanzia.

Solamente attraverso il gioco l’individuo, specialmente in età evolutiva, può liberamente manifestare la propria esuberanza vitale in un contesto caratterizzato da un insieme di regole.

Compito dell’insegnante è evitare che la forma ludica venga mortificata da regole che tolgono spazio alla creatività.

Il gioco permette le condizioni neuro-cognitivi-motorie.

e consente molteplici esperienze; modi diversi per eseguire il movimento nello spazio-tempo.

Tutto questo consente organizzazione, precisione, funzionalità, efficienza ed efficacia nel funzionamento, per ottenere uno scopo.

Il suo valore educativo raggiunge il suo apice quando le azioni sono sviluppate in attività di cooperazione e collaborazione.

I prerequisiti funzionali più importanti sono:

- Percezione del sé, rappresentazione e strutturazione dello schema corporeo;
- Acquisizione e controllo degli equilibri (statici, statico-dinamici, dinamici);
- Stabilizzazione e controllo della lateralità;
- Integrazione delle funzioni neuro-cognitivo-motorie;
- Organizzazione delle categorie spazio-temporali, il sé e l'ambiente;
- Acquisizione e controllo degli schemi posturali e motori della specie umana.
- E 'importante capire che dall'infanzia alla maturità, il gioco alimenta enfasi e positività attraverso schemi di cooperazione e collaborazione.

Ciò ha conseguenze metodologiche fondamentali, che interessano l'insegnamento di educazione fisica: essa deve ritardare il più possibile, gli stereotipi atletici legati al gesto tecnico.

L'attività motoria deve essere collocata in un contesto ludico, e non deve mai avere un carattere di elevata specificità e monotonia.

Deve destare interesse e curiosità nell'apprendimento.

Ampio spazio va sempre riservato al miglioramento di tutte le capacità motorie, soprattutto per mezzo di esercitazioni con partner, di gruppo, giochi di squadra, a coppie, piccoli elementi di acrobatica.

La componente agonistica

Il termine indica, attualmente, un modo di essere e di agire caratterizzato da mobilitazione massimale delle risorse psicofisiche in funzione di una prestazione specialistica di eccellenza, in un contesto codificato e regolamentato utile a conseguire lo scopo: ottenere la superiorità tecnica, tattica e strategica, attraverso attacchi dominanti e difese attive dell'atleta/squadra rispetto al suo avversario/i.

Lo scopo ultimo: è vincere il confronto.

Sul campo di gara convergono Atleti, Tecnici e Ufficiali di Gara incaricati di certificare i risultati. Attraverso i regolamenti avvengono le misurazioni o le valutazioni delle prestazioni.

L'agonismo in quanto modo di esprimere l'Essere implica investimento di tempo, energie e risorse per preparare il sistema:

INTENZIONE (Mente/Pensiero - Spirito)

CERVELLO (attività neuro-cognitiva)

EFFETTORE (apparato locomotore)

all'impegno agonistico-competitivo.

Si tratta, dunque, di una scelta che deve essere armonizzata con il progetto esistenziale individuale.

La pratica di una specialità a livello agonistico richiede un'estrema specializzazione del sistema biologico umano, che è possibile soltanto attraverso risposte adattative di tutte le funzioni e strutture. Ovviamente i carichi di allenamento si programmano in base a modelli di prestazione molto evoluti.

Questa è la dimensione specialistica, in ambito sportivo, del termine agonismo.

Si noti che non è una buona pratica educativa, avviare tutti i giovani, agli sport nella dimensione agonistica.

Ci sono molti problemi connessi con gli attuali alti livelli di performance richiesti in tutti gli sport.

Sottrarre le persone alla pratica dell'attività fisica e motoria-ricreativa solleva domande esistenziali etico-sociali ed educative, per la maggior parte dei soggetti,.

L'avvio alla pratica agonistica, di medio e alto livello è consigliata per i soggetti che dispongono di uno speciale talento naturale. Il coinvolgimento generale degli individui è affidato alla dimensione dello Sport for All (Sport per Tutti).

Pertanto va sottolineato con forza che i programmi educativi devono escludere la misurazione/valutazione della prestazione, favorendo il confronto spontaneo con una propria prestazione precedente o con quella dei compagni di pratica ludico-motoria e/o di classe evitando di alimentare i processi della competizione.

Ciò risponde al bisogno di dare un valore a ciò che si fa e, all'interno del processo di socializzazione, si suggerisce di cercare nel contesto della collaborazione e cooperazione gli stimoli della motivazione ad accettare la valutazione.

In questi termini, l'attività fisica e ludico-motoria è espletata in comportamenti virtuosi e positivi che consentono di prendere atto dei propri limiti, delle proprie valenze e di operare per progredire.

L'autostima ha come fondamento la capacità di darsi un valore positivo.

Il numero di relazioni positive e di scambi polivalenti tra i soggetti, misurati all'interno di un gruppo, consente di avere dei punti di riferimento sul livello di prestazione individuale e collettivo, sulle capacità motorie, sulle competenze sociali.

Dal lavoro cooperativo e collaborativo sviluppiamo le competenze sociali, dall'accettazione della dimensione competitiva in cui è immerso l'individuo deriva la capacità di affrontare in modo responsabile la realtà.

La leale automisurazione/valutazione della propria prestazione è una espressione educativa poiché mira a collocarsi in un contesto.

L'autovalutazione dal punto di vista educativo permette all'Alunno di relazionarsi con se stesso, con gli altri e con l'ambiente senza stress, alimentando la spirale positiva della motivazione a migliorarsi ulteriormente.

Consente all'European Social Sport Coach di verificare i percorsi educativi e formativi ed eventualmente di rimodularli.

Creare occasioni di confronto che non prendano la forma agonistico-competitiva serve a dare motivazioni e sostegno a un maggior impegno nell'attività fisica e ludico-motoria.