



Proposte "moto-cognitive"

di Eva Pigliapoco e Ivan Sciapeconi

Primaria
19 - GIUGNO

Il prossimo anno scolastico, nella scuola primaria, arriveranno gli esperti di movimento. Insegnanti specializzati in educazione motoria avranno il compito di proporre attività specifiche per le classi quinte e, se le anticipazioni del Ministero saranno rispettate, negli anni successivi ci saranno figure simili nelle quarte, nelle terze e così via.

Un'innovazione importante, come importante è il tema del benessere fisico, ma che non ci deve distrarre da un approccio complessivo al movimento.

Le acquisizioni delle neuroscienze -che spesso si continuano a definire "recenti", anche se ormai sono ben solide e acquisite- ci dicono che l'apprendimento è complessivamente più efficace se abbinato a un contesto stimolante anche dal punto di vista motorio. Così, per esempio, la classe tradizionale basata su banchi e sedie, un setting che prevede lunghe ore da passare praticamente immobili, diminuisce l'efficacia delle lezioni nella scuola primaria e non solo.

Oltre ad aggiungere delle ore di educazione fisica, quindi, è necessario prevedere un cambio culturale e progettuale che affianchi al compito cognitivo attività motorie a esso abbinare. Non si tratta, quindi, solo di pause attive, di passeggiate più o meno libere per recuperare le energie consumate, ma di vere e proprie proposte integrate che potremmo definire **“motocognitive”**: percorsi didattici che alternano problem solving a sperimentazione e uso dello spazio circostante.

Un esempio, tratto dal recente *“Didattica universale, italiano per le classi 1 – 2 -3”* della Erickson, è la proposta che abbiamo chiamato «Rime per correre»: principalmente un gioco motorio destinato a una classe seconda da condurre nella palestra o nel cortile della scuola.

PREPARAZIONE

La classe, attraverso un'estrazione casuale, viene suddivisa in due squadre. Ciascuna di esse si posiziona in fila, dietro una sedia chiamata «base».

A una distanza di circa dieci metri da ciascuna base, ci sarà un'altra sedia per ciascun gruppo, chiamata «meta». Si consiglia di etichettare le sedie «base» e «meta» con scritte piuttosto evidenti: la spiegazione del gioco risulterà più semplice e chiara. Sulle sedie «meta» di ciascun gruppo sono appoggiati numerosi cartellini: su ogni cartellino c'è scritta una parola.

IL GIOCO

Obiettivo del gioco è abbinare le parole a due a due, in modo da costruire delle rime nel minor tempo possibile. Quindi:

- al via, il primo di ciascuna squadra corre verso la sedia «meta» e pesca una parola, poi torna correndo verso la sedia e consegna la parola al secondo della fila;
- il secondo corre verso la sedia «meta» e cerca la parola che fa rima con quella ricevuta dal compagno o dalla compagna e, una volta compiuto l'abbinamento, torna velocemente verso il gruppo base e consegna le due parole alla propria squadra.

A questo punto sono possibili due casi.

Caso 1: l'abbinamento è corretto. I due cartellini vengono sistemati sulla sedia «base» e lì resteranno fino alla fine del gioco. Dopo l'abbinamento, ovviamente, il gioco continua con lo scatto di un nuovo giocatore o di una nuova giocatrice.

Caso 2: l'abbinamento non è corretto. Il giocatore successivo prende entrambi i cartellini con le parole, corre verso la sedia «meta» e cerca di creare un abbinamento tra una delle due parole che ha in mano e i cartellini presenti sulla sedia.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando scade il tempo dato dall'insegnante o quando una delle due squadre ha abbinato tutte le parole presenti sulla sedia: le due squadre si riuniscono per analizzare tutti gli abbinamenti. Le parole vengono lette e si mettono in evidenza le rime di ogni abbinamento per calcolare i punti di ogni squadra.

Il gioco dovrebbe essere proposto in più riprese, in modo da consolidare le acquisizioni dei bambini e le bambine della classe.

Ovviamente si tratta di un esempio. Mille sono le idee e le possibilità che si possono mettere in campo: l'importante è iniziare a pensare i bambini e le bambine che imparano muovendosi, alzandosi dal banco, attivandosi.

Fa bene al corpo, fa bene alla mente, fa bene all'umore del gruppo.