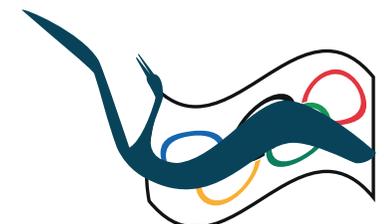


I NUOVI GIOCHI DELLA GIOVENTÙ





Rispondendo alla funzione dell'Accademia Olimpica Nazionale Italiana e dell' Accademia dei Maestri di Sport "Giulio Onesti" che è quella di caratterizzare il proprio impegno culturale per diffondere tra le giovani generazioni occasioni di riflessione, di confronto, di ricerca e di diffusione dei valori originari dell'olimpismo, nella loro storia e nella attualità, presentiamo un nostro attributo alla migliore riuscita dell'organizzazione della manifestazione dei Giochi della Gioventù.



ATTRIBUTO COME BASE VALUTATIVA DI UN PROGETTO

Per essere più precisi noi non forniamo un contributo, ma forniamo attributi. Un attributo rappresenta, essendo prevalentemente un criterio di valutazione, un aspetto che il decisore considera importante ai fini della scelta. Ogni alternativa viene valutata sulla base di un certo insieme di attributi. Durante la definizione degli attributi possono presentarsi problemi relativi al loro numero, alla loro rilevanza, alle modalità con cui si misurano.

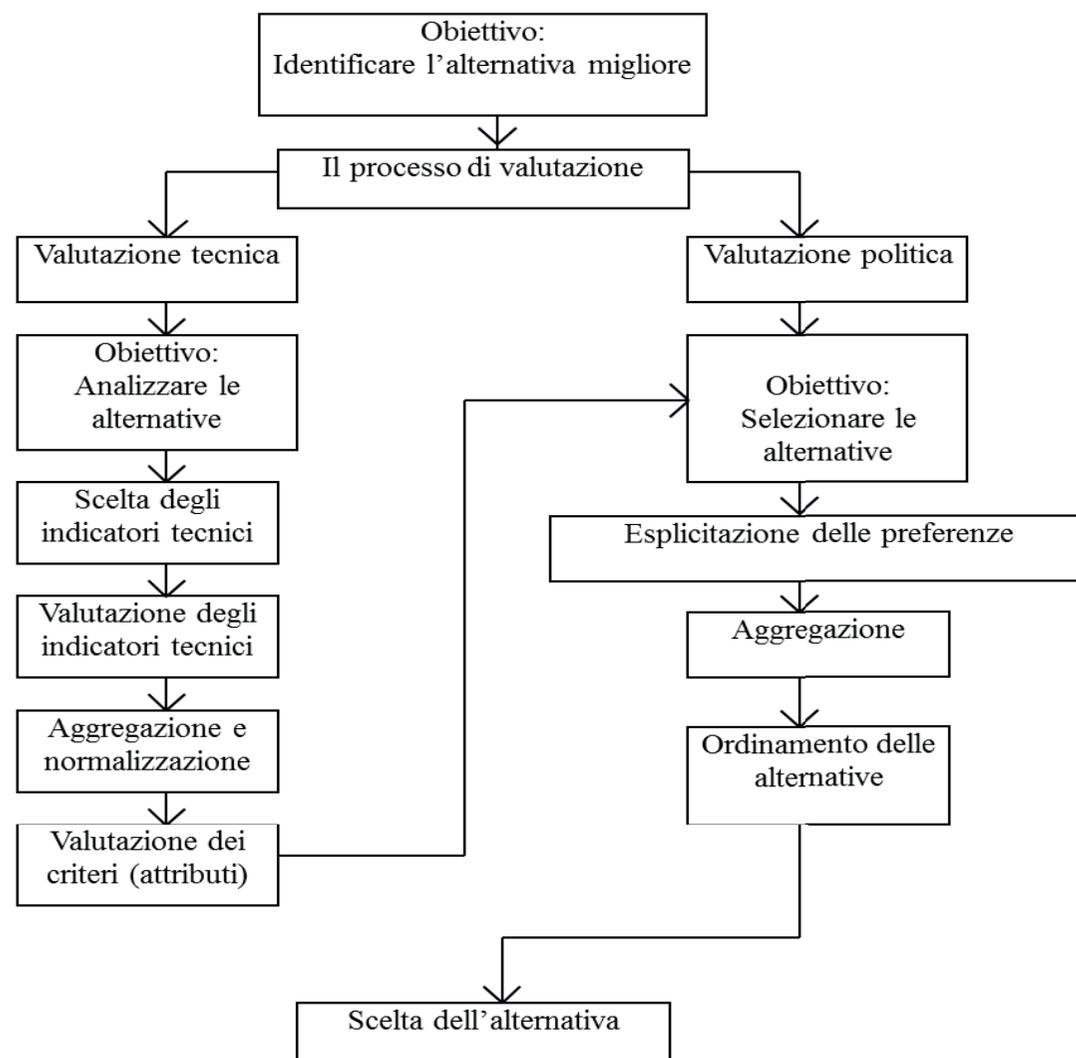
Vi sono in particolare tre aspetti fondamentali su cui lavoriamo: il numero di attributi da considerare, la loro indipendenza e la loro interdipendenza.

E comunque abbiamo sempre presente che le scelte a livello tecnico sono fatte su aspetti per lo più materiali, mentre quelle politiche hanno una prevalenza immateriale.



DINAMICHE DELLE VALUTAZIONI TECNICHE E POLITICHE

La valutazione tecnica e la valutazione politica



**IN MERITO AL DISEGNO DI
LEGGE N° 403/AS**

A group of young people are gathered in a circle, looking upwards with expressions of joy and excitement. In the center, a large white circle with a blue border contains the text "GIOCHI DELLA GIOVENTU'". The background is a bright blue sky.

**GIOCHI
DELLA
GIOVENTU'**



Il DDL 403/AS, attualmente all'esame della pertinente Commissione Parlamentare, rappresenta un'iniziativa di enorme impatto sociale. Delinea un percorso di avviamento all'attività sportiva che ha un bacino di milioni di giovani della scuola e va inteso come utile mezzo che contribuisca alla formazione psicofisica, relazionale, sociale e salutistica dei nostri giovani.

■ Analisi e suggerimenti sul DDL 403/AS



LE RAGIONI DELLO SPORT DEI RAGAZZI A SCUOLA

In tema di educazione sportiva e di proposte rivolte al mondo dei ragazzi a scuola le opinioni, le interpretazioni e le motivazioni, talvolta pretestuose ed autoreferenti, sono da sempre le più diverse e disparate. **La nostra intenzione non è tuttavia quella di aggiungere un altro punto di vista,** conforme o difforme che sia, ai tanti già espressi riguardo l'attuale testo del DDL in questione.

Ciò che questo documento intende condividere un nuovo e diverso approccio alla pratica sportiva e **una nuova strategia educativa che, assieme alle migliori tradizioni scolastiche,** tenga conto della situazione e dei rapidi mutamenti socioculturali in quest'ambito e che possa quindi essere realisticamente di supporto all'azione delle Istituzioni Scolastiche e dell'Organizzazione Sportiva del Paese per il conseguimento delle grandi finalità istituzionali e degli obiettivi formativi che il sistema scolastico nazionale persegue anche in ambito sportivo educativo.



DAI SAPERI DELL'EDUCAZIONE FISICA ALLE COMPETENZE SPORTIVE

Un primo discrimine che è importante rilevare vuole suggerire alle Istituzioni della Scuola e agli Organismi Sportivi di **provare ad affacciarsi dalla finestra degli apprendimenti sportivi, cioè delle “competenze”** come peraltro indicato dalle **Indicazioni Nazionali per il Curricolo del Primo Ciclo d'Istruzione**, piuttosto che da quello scontato, a volte autoreferenziale e franteso degli **insegnamenti dell'educazione fisica cioè dei “saperi”**, come peraltro auspicato e promosso dagli Organismi Sovranazionali ed Europei in materia di cultura delle pratiche sportive e di competenze nelle diverse fasce d'età dell'obbligo scolastico.



LA PIATTAFORMA DEI SAPERI NEI TRE MODELLI EDUCATIVI TRA CURRICOLO ED EXTRACURRICOLO

- **La formula del “Giosport”** nei primi tre anni della scuola primaria, **che per quella fascia d’età si caratterizza per la dimensione emotivo-affettiva, viene rappresentata come “curricolare”**.
- **La formula del “Giovani in gioco”** per gli alunni delle quarte e quinte classi che **in quelle età si caratterizza per la dimensione intellettivo-cognitiva** e per la quale **non si comprende se sia rappresentata come “curricolare o extracurricolare”**
- **La formula infine dei “Nuovi Giochi della Gioventù”** per gli alunni del triennio della secondaria di primo grado **che ne sostiene la dimensione operativo-funzionale**, ma **non si comprende se rappresentata come “curricolare o extracurricolare, o ambedue”**.



CURRICULO E EXTRA CURRICULO

Tenuto conto che in ambito scolastico **il curricolo e l'extra curricolo** comportano solitamente scenari differenti, l'aver indicato l'avviamento alle discipline sportive "...come attività complementari e integrative dell'iter formativo degli studenti..." riproporrebbe ancor l'interrogativo circa **la differenza tra il curricolo e l'extracurricolo** specialmente se riferito al Piano dell'Offerta Formativa che in tutta autonomia ogni Istituzione Scolastica s'è dato.



NEL “MERITO” DELLE PASSWORD DI ACCESSO ALLE RAGIONI DELLO SPORT DEI RAGAZZI

Sussistono in questo senso una serie di “condizioni” di accesso e di accoglienza che devono accompagnare l’approccio operativo alla proposta sportiva ipotizzata.

Quasi una serie di “password” **cui devono corrispondere azioni e scelte di campo** che dicano chi siamo e cosa auspichiamo per i nostri ragazzi in quest’ambito perché sia realmente e indiscutibilmente **“un luogo e un tempo educativo privilegiato e prezioso sul piano culturale, sociale, personale e della salute”**.



LE PASSWORD:

- **La classe è la squadra**
- **Gioco e confronto sono motivazioni al movimento**
- **Ciascuno è protagonista, nessuno escluso**
- **La prestazione di ciascuno rappresenta la classe**
- **La regia educativa è una delle competenze dell'insegnante**



LA REGIA EDUCATIVA È UNA DELLE COMPETENZE DELL'INSEGNANTE

Questa password deve connotare **il ruolo e le competenze dell'Insegnante di Educazione Fisica**, la cui azione risulta irrinunciabile in quanto assicura nel tempo e nello spazio sport in questione:

- **Congruenza circa gli esiti finali del processo educativo;** le fasi della programmazione e la sua realizzazione devono avere come traguardo le competenze sportive in uscita di ciascuno degli alunni.
- **Ampliamento del tempo e delle opportunità formative;** a ciascun allievo devono essere garantiti il tempo e le occasioni necessarie per acquisire ed esercitare le conoscenze e le abilità di cui ha bisogno per raggiungere le competenze sportive in uscita;
- **Aspettative di riuscita;** ci si aspetta, realisticamente, che gli alunni acquisiscano le competenze sportive perseguite in ragione delle loro effettive potenzialità e dei personali rispettivi punti di partenza;
- **Insegnamento e relazione d'aiuto;** gli alunni devono essere resi consapevoli di cosa ci si attende da loro e sapere anche che gli insegnanti sono tali in quanto pronti ad aiutarli per raggiungere i risultati sportivi auspicati ed attesi.



DALLA “CASSETTA DEGLI ATTREZZI” AL “PASSAPORTO SPORTIVO”

In corso d’opera varrebbe infine la pena di registrare **sistematicamente le competenze sportive acquisite da ciascuno nel tempo**, secondo precisi obiettivi e criteri di classificazione e significatività delle attività realizzate, in un apposito contenitore ideale.

Questa raccolta costituirà nel tempo la **“cassetta personale degli attrezzi sportivi”**, cioè delle molteplici pratiche e prestazioni da apprezzare, valorizzare e valutare al fine di certificare il livello delle competenze oggetto degli apprendimenti acquisiti in **una sorta di “PassSport”** che accompagni ciascuno nel tempo.

E’ di tutta evidenza infine come non sia l’apposizione di ogni singola password la chiave d’accesso alle tre proposte di sport del DDL se all’insieme delle password non corrispondono le azioni, le scelte, le **procedure che ne connotano complessivamente il senso, il significato, il valore, “il merito”**.

ASPETTI ORGANIZZATIVI DEI “NUOVI GIOCHI DELLA GIOVENTÙ”

Il successo dei Giochi della Gioventù del 1969, che giunsero a numeri di alcuni milioni di partecipanti, fu frutto, nelle prime edizioni, di una stretta collaborazione tra CONI ed Enti locali.

Ci fu una mobilitazione imponente in ogni parte d'Italia: il CONI con la sua presenza capillare nel territorio trovò nei Comuni un partner fondamentale per la realizzazione ed il successo di una manifestazione di tale portata.





STRUTTURE TERRITORIALI

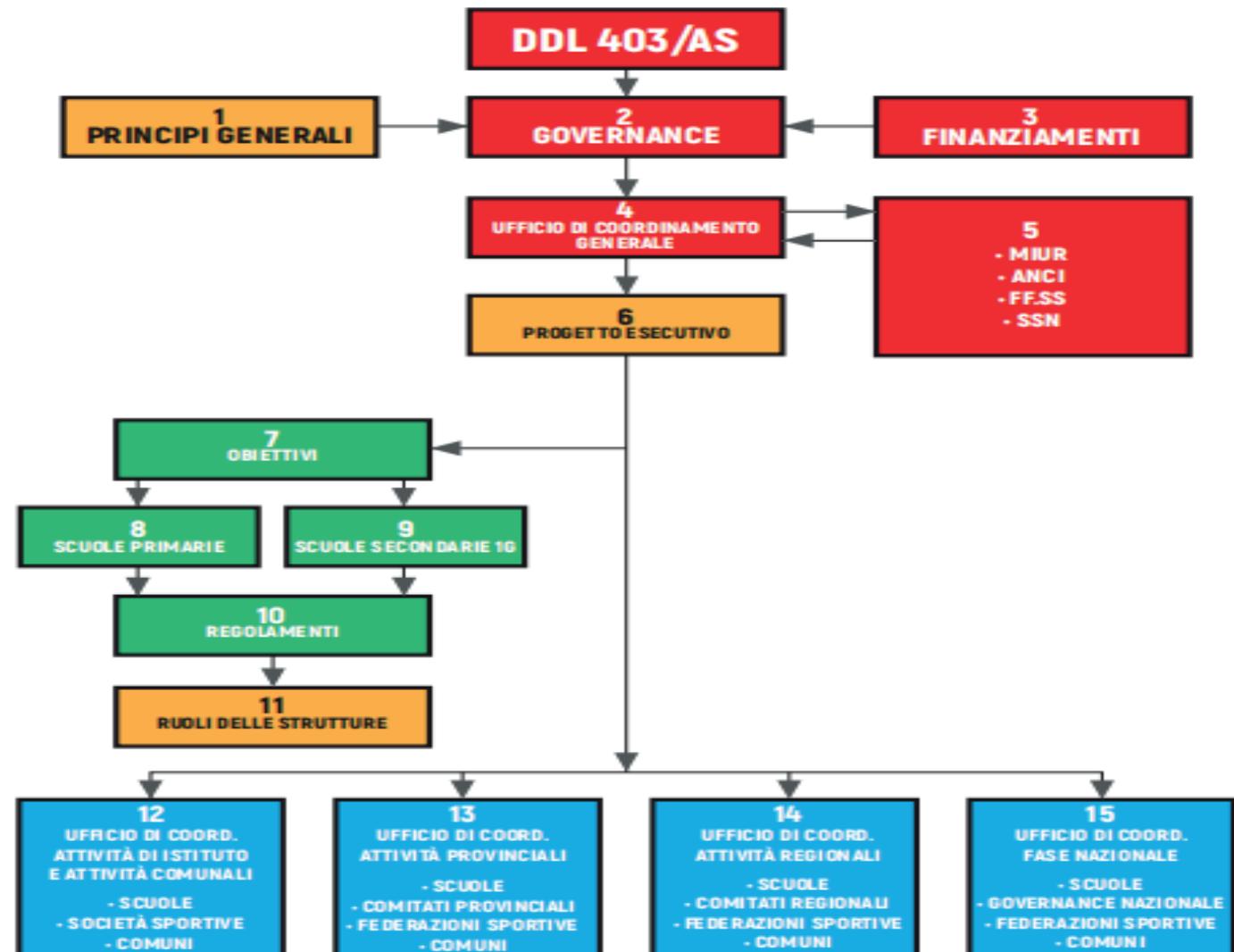
Sarebbe auspicabile che venisse considerato l'inserimento dell'A.N.C.I. quale ente di riferimento di circa il 95% dei Comuni italiani, nella Commissione Organizzatrice Nazionale.

Questo permetterebbe sia di interessare tutto il territorio nazionale attraverso un'azione di coordinamento dell'ente associativo dei Comuni italiani, sia di mappare la considerevole quantità di attività sportiva promossa dagli Enti Locali, affinché vi sia una armonizzazione che consenta anche la non dispersione di risorse. Ovviamente oltre al mondo della scuola è da potenziare la presenza di **Sport e Salute**.

Un ulteriore soggetto che riteniamo sia fondamentale per il successo dell'iniziativa, ma anche per dare continuità alle aspettative dei giovani che si avvicinano così allo sport è rappresentato dalle **Società Sportive**. Esse hanno le conoscenze, le esperienze e le capacità per organizzare eventi, nel caso in esame, a livello territoriale.

Il loro interessamento attraverso gli enti cui fanno riferimento (**CONI, FSN e EDPS**) significherebbe poter contare sulla collaborazione di decine di migliaia di **volontari**, dirigenti e tecnici, per un valore aggiunto di elevata qualità anche in termini economici.

DIAGRAMMA FUNZIONALE "NUOVI GIOCHI DELLA GIOVENTÙ"





ERRORI DA NON RIPETERE

Alcune criticità che di fatto depotenziarono, fino alla loro chiusura, i vecchi Giochi, purtroppo potrebbero infatti ripresentarsi:

- 1) La difficoltà della creazione di un gruppo sportivo scolastico
- 2) Il riconoscimento dell'extra impegno degli insegnanti
- 3) La totale discrezionalità delle Scuole di aderire al Progetto
- 4) Il dilemma della partecipazione tesserati/non tesserati
- 5) L'attuale basso potenziale operativo dei Comitati Regionali sia del CONI che di Sport e Salute
- 6) Il non fondamentale coinvolgimento dei Comuni
- 7) La definizione del ruolo delle Federazioni e degli Enti di Promozione Sportiva



IN COSA POSSONO ESSERE UTILI L'AONI E L'AMDS

L'AONI e l'AMdS raccolgono nelle loro fila molti dei soggetti che hanno contribuito all'ideazione e all'applicazione sia dei precedenti Giochi della Gioventù per le scuole medie, sia del progetto GIOCO-SPORT per le elementari e anche dei Campionati Studenteschi per le superiori.

Ha una vasta raccolta di materiale costituito da libri, opuscoli e dispense che costituiscono un importante contributo per la formazione e per l'attività degli educatori sportivi in ambito scolastico, ancor oggi di indubbia valenza.

Le esperienze maturate in anni e anni di lavoro potrebbero essere utilizzate, in maniera riservata, per la limatura della regolamentazione di nuovo sistema sportivo scolastico in modo tale che preveda non solo obiettivi precisi, ma anche una realizzazione fattibile, ruoli ben individuati e giuste regole, e soprattutto privo degli errori fatti nel passato.

