



ARTICOLI



Educazione motoria. Inclusione e disabilità

Un po' di storia¹

L'adattamento dell'attività motoria e sportiva per le persone disabili è fatto abbastanza recente. L'idea nacque negli anni '40, nell'ambito della riabilitazione.

L'iniziatore fu Ludwig Guttmann (1899 -1980), neurochirurgo, il quale, lavorando con soldati reduci della Seconda Guerra Mondiale, invalidi più o meno gravi, si rese conto dell'importanza della pratica motoria e sportiva per la loro riabilitazione. Guttmann comprese subito il vantaggio della collaborazione attiva del paziente nella riabilitazione, soprattutto per la prevenzione e la terapia delle "affezioni satellite" che affliggono il mieloleso, quali la depressione, le patologie urinarie, le piaghe da decubito, ecc..

Grazie all'attività sportiva i pazienti di Guttmann rinforzarono non solo la muscolatura delle braccia e dell'articolazione scapolo-omeroale, raggiungendo risultati di molto superiori a quelli della chinesioterapia, ma ritrovarono anche la voglia di vivere e la volontà di essere attivi. Guttmann fu anche l'iniziatore del **basket in carrozzina**.

Nel 1948 si svolsero a Stoke Mandeville i primi giochi, in contemporanea con l'apertura delle Olimpiadi di Londra. Nel 1952 i Giochi divennero internazionali e nel 1960 a Roma si svolse la Prima Paralimpiade. Da allora, ogni quattro anni si svolgono le Paralimpiadi in concomitanza con le Olimpiadi. Il termine APA (Adapted Physical Activity) compare ufficialmente in Canada nel 1973, ad opera di Clermont Simard, che lo utilizzò come risposta per definire le richieste particolari della popolazione anziana del Québec avendo cura del miglioramento delle condizioni di vita di questi soggetti con particolari problemi.

¹ *Relazione tenuta ad Assisi, al Campus estivo di formazione Agidae 26-31 luglio 2021.* Mario Zaninelli, sacerdote diocesano di Milano. Attualmente insegnante di ruolo di Educazione Fisica presso la Scuola Media Statale per Ciechi di Via Vivaio in Milano. Docente di Pallacanestro, Teoria e Metodologia del Movimento Umano e di Comunicazione sportiva etica e cultura dello sport presso la Facoltà di Scienze Motorie dell'Università Statale di Milano. Docente di corsi monografici sulla figura del monaco trappista statunitense Thomas Merton presso il *Claretianum* di Roma.

Nel 1975 Jean Claude De Potter, portò in Europa le tematiche e le esigenze delle persone con disabilità e si fece promotore di una serie di iniziative che pose all'attenzione degli organismi europei: UNESCO, quali ministri responsabili dello sport.

Il Consiglio d'Europa, a seguito delle sollecitazioni di De Potter, istituì un apposito gruppo di studio che definì nel 1984 la Carta Europea dello sport per tutti, in cui si sottolineò il valore sociale dell'accessibilità alla pratica sportiva da parte dei disabili come: *“condizione indispensabile per fare dello sport un servizio ed un fenomeno rispondente alle attese della società”*.

Ma la prima vera definizione di APA, venne data nel 1986 a Berlino: *“APA comprende ogni movimento, attività fisica o sport che può essere praticato da individui limitati nelle loro capacità da deficit fisici, psicologici, mentali o da alterazioni di alcune grandi funzioni”*. L'accento inizia a spostarsi sulle reali capacità del soggetto e che si debba partire dalle potenzialità residue del disabile.

Il Consiglio Mondiale della Scienza dello Sport e dell'Educazione Fisica nel 2000 pubblicò un vademecum dove comparve una nuova e aggiornata definizione di APA che iniziò a definire in modo più ampio la vasta area interdisciplinare comprendente attività, discipline sportive e scienze al servizio delle persone diversamente abili, rivolte ad identificare e risolvere problemi di motricità, sviluppare metodi di comportamento a supporto dell'avvio allo sport e a uno stile di vita attivo, a studiare sistemi di potenziamento della cooperazione dei servizi casa/scuola/comunità.

Ma la vera riforma, avviene nel 2001 quando si passa dal concetto di valutazione su ciò che non c'era, connotando le mancanze solo in senso negativo, a quello che invece c'è e quello che è positivo nel disabile. Così facendo il termine handicap viene gradualmente sostituito da attività e il termine disabilità tende ad essere sostituito con diversa abilità. È il concetto di **capability** che prende il primo posto nel mondo delle diverse abilità. È lo stato di salute in senso ampio che diventa importante.

Disabilità in chiave inclusiva

L'ottica inclusiva ci porta comunque a descrivere sinteticamente le disabilità come stiamo cercando di classificarle per poi proporre una educazione fisica e motoria diversa:

- a) Disabili motori:
 - a. Paraplegici
 - b. Tetraplegici
 - i. utilizzo di carrozzine
- b) Disabili della vista:
 - a. Ciechi
 - i. Ipovedenti: giochi spiegati verbalmente e guidati durante l'educazione
 - b. Disabili dell'udito: Sordi, Deboli di udito
- c) Disabili mentali/cognitivi
- d) Epilettici
- e) Disturbi dello spettro Autistico
 - a. Interazione sociale

- b. Comunicazione verbale e non verbale
 - c. Comportamenti ed interessi ripetitivi
- f) Autistici
 - a. Sindrome di Asperger
 - b. Sindrome di Rett (solo femmine)
- g) Disturbi generalizzati dello sviluppo
- h) Sindrome di Down
- i) Disturbi Specifici dell'Apprendimento
- j) Disturbi del comportamento
 - a. disturbo da deficit di attenzione/iperattività (ADHD)
 - b. disturbo oppositivo-provocatorio
 - c. disturbo della condotta
- k) Bisogni Educativi Speciali

Quando ci si trova con alcuni studenti di queste disabilità, la didattica della gradualità è SEMPRE CONSIGLIATA. Utilizzare sempre gli strumenti consigliati per ridurre eventuali distanze educative di comprensione. Effettuare sempre il monitoraggio per quanto riguarda l'interesse e il coinvolgimento degli allievi.

Progettazione e Programmazione

La **progettazione** (la parola stessa è formata da progetto e azione), è un termine operativo e rappresenta l'atto concreto dell'operare che prende la sua concretizzazione nel progetto. La progettazione è una serie logica e precisa di atti con i quali si dà ordine:

- ordine
- sistematicità
- organicità nello svolgersi delle azioni che portano agli obiettivi e in questi si definiscono:
 - ruoli degli attori del :contesto
 - dell'ambiente culturale
- l'idea di una trasformazione possibile che avviene nel reale.

Il progetto prende corpo e messo in atto con la:

- ✓ tensione al cambiamento
- ✓ tensione al sostegno di una situazione positiva
- ✓ maggior grado di benessere condiviso che ha come base:
 - coerenza
 - adeguatezza
 - fattibilità

L'insieme delle azioni sopra citate per arrivare agli obiettivi devono partire sempre da una analisi:

- ❖ dei bisogni
- ❖ del problema
- ❖ delle finalità generali
- ❖ dei destinatari
- ❖ delle risorse umane
- ❖ dei costi

Il progetto diviene quindi un *processo* per il benessere del *disabile* che diventa *inclusione* nelle varie fasi e attività che abbiamo esposto.

Quando ci troviamo ad affrontare l'accoglienza e il conseguente inserimento, in qualsiasi scuola di ordine e grado, di soggetti con una o diverse disabilità non possiamo prescindere, soprattutto se siamo in campo delle attività motorie chiamate a questo punto integrate, di formulare due fasi preliminari a tutto:

-  ideazione: cioè il momento in cui, preso atto di tutto, nasce l'idea e come si potrà realizzare l'iniziativa motoria integrata, così da avviare la progettazione.
-  attivazione: insieme di azioni che vengono attuate dal momento dell'ideazione all'avvio della progettazione e nella quale si inizia a definire con chi possiamo progettare, su cosa e il come e il perché del progetto per un certo tipo di disabile. Partiamo e ci attiviamo con le sue positività, con quello che lui/lei ha in partenza e non su ciò che manca.

La programmazione, è tutto ciò che, avendo un progetto, a seguito di una progettazione, si deve mettere in atto per arrivare agli obiettivi di una attività motoria che sia inclusiva ed integrata tra persone normodotate e disabili, oltre a stabilire i contenuti e le attività, i mezzi, i materiali, le metodologie, le verifiche in itinere e le valutazioni finali che rispecchino oggettivamente le reali capacità di ogni soggetto del gruppo classe. Dobbiamo quindi partire da una:

fase pre-attiva della programmazione:

- 1) *analisi della situazione di partenza del gruppo classe (a chi?)*, tramite:
 - a. osservazione (obiettivi educativi):
 - i. comportamento classe, identificando il leader, e il più ipercinetico
 - ii. rapporto tra compagni
 - iii. rapporto con il/i disabili
 - b. test (applicati alle diverse fasce di appartenenza – obiettivi specifici)

fase attiva:

1. finalità, obiettivi a lungo, medio e breve termine, educativi e/o formativi generali e specifici didattici e operativi
2. metodologia del *come* per le diversità strutturale organiche del gruppo classe
3. contenuti e attività che sono il *cosa insegno* differenziando l'intervento che consideri l'inclusione e la specificità
4. materiali, strumenti e strategie che corrispondono alla domanda *in che modo*
5. verifica in itinere, sommativa e finale

Obiettivi dell'attività motoria proposta a persone disabili – specificità –

Perché, per la persona con disabilità bisogna pensare in modo inclusivo?

- ✓ per migliorare le possibilità di condizioni fisiche, intellettive e/o sensoriali;
- ✓ per una maggiore possibilità di partecipazione all'attività organizzata e strutturata che garantisca la reale percezione di appartenenza nel gruppo nel quale sentirsi parte integrante;
- ✓ la possibilità di compiere esperienze nuove per un confronto ed una crescita comune;
- ✓ raggiungimento di risultati a compenso delle fatiche fisiche e psichiche;
- ✓ affermazione e riconoscimento dello sport agonistico;
- ✓ capacità di rispetto delle regole vivendo situazioni strutturate migliorando il comportamento adattivo.

Progettazione per competenze

Progettare per competenze comporta un nuovo modo di considerare lo studente, cioè soggetto centrale dell'apprendimento, ragionando verso di lui/lei per competenze e obiettivi di apprendimento.

Per una comprensione completa della progettazione per competenze, bisognerebbe dedicare uno studio singolo che, in questa sede, non è possibile data la “spada di Damocle” del tempo che incombe.

Mi limito quindi a dare uno schema riassuntivo dei termini principali e chiave per avviare successivamente, se si vorrà, ad uno studio comparato, critico e di diversa profondità, di ogni “riferimento” non solo normativo ma anche metodologico, didattico e psicopedagogico. Basti questo, per ora, per una scuola che, successivamente dirò, potrebbe essere vissuta in maniera più inclusiva, integrata e adattata.

Progettazione per competenze

1. Indicazioni Nazionali
 1. Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo
 2. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa-espressiva
 3. Il gioco, lo sport, le regole, il fair-play
 4. Sicurezza, prevenzione, salute e benessere
2. Assi culturali
 1. Dei linguaggi: metodologica, logico-matematica, linguistica, comunicativa
 2. Matematica
 3. Scientifica- Tecnologica
 4. Storico sociale
3. 8 competenze chiave di cittadinanza
 1. Imparare ad imparare
 2. Comunicare
 3. Progettare
 4. Collaborare e partecipare
 5. Agire in modo autonomo e responsabile
 6. Risolvere i problemi
 7. Individuare collegamenti e relazioni
 8. Acquisire ed interpretare l'informazione
4. 8 competenze UE
 1. Comunicazione madre lingua
 2. Comunicazione lingua straniera
 3. Competenza matematica – scienza e tecnologia
 4. Competenza digitale
 5. Imparare ad imparare
 6. Competenze sociali e civiche
 7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità
 8. Consapevolezza ed espressione culturale
5. Definizione Competenze e Obiettivi di apprendimento
6. Definizione conoscenze (sapere) e abilità (saper fare)
7. Mediazione didattica: metodi, tempi, verifiche.....
8. Controllo, valutazione
9. Documentazione, registro

Unità di apprendimento

L'unità di apprendimento, non è scomparsa. Essa costituisce l'unità minima di progettazione, in quanto finalizzata al perseguimento di un apprendimento unitario per corrispondere ai bisogni degli alunni in parte desunti dai bisogni formativi specifici del P.T.O.F., e in parte risultanti dalla osservazione/analisi del gruppo classe, inglobando le diverse disabilità.

L'obiettivo formativo si riferisce agli obiettivi di apprendimento (OA) o Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA) disciplinari previsti dalle Indicazioni nazionali nelle loro diverse pubblicazioni e miglioramenti annuali e va articolato in conoscenze ed abilità messe in gioco dagli attori normo dotati e disabili.

La realizzazione di ogni U.d.A. avviene secondo una procedura ritenuta ormai indispensabile. Ho preferito porle in modo visivo così da poter poi ritornarci sopra in modo più dettagliato in un momento più opportuno in un tempo prossimo futuro ravvicinato.

UNITA' di Apprendimento

- Unità minima di progettazione, finalizzata al perseguimento di un apprendimento unitario per rispondere ai bisogni degli alunni con bisogni formativi specificati nel PTOF e dopo osservazione/analisi del gruppo classe.
 - Obiettivo formativo come Obiettivi di Apprendimento (OA) o Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA) – Indicazioni Nazionali – articolazione in conoscenze e abilità per competenze.
 - Procedura U.d.A.:
1. fase pre attiva
 1. assicurazione dei prerequisiti
 2. Classe
 2. fase attiva
 1. Realizzazione/articolazione
 1. Compito unitario
 2. Obiettivo formativo
 3. OA/OSA
 4. Conoscenze
 5. Abilità
 6. Competenze =Saper essere/capacità utilizzare in modo autonomo conoscenze e abilità
 2. Mediazione didattica
 1. Obiettivi operativi di conoscenza
 2. Obiettivi operativi di abilità
 3. Attività da svolgere per le conoscenze e le abilità individuate
 4. Metodi
 5. Soluzioni organizzative. Strumenti
 6. Tempi di realizzazione
 3. Controllo
 1. Verifica
 2. Valutazione
 3. Autovalutazione studente
 4. Riflessioni insegnante/i
 4. Documentazione
 1. Registro personale
 3. Tipologie U.A.: semplici/sequenziali/articolate/complesse

Educazione motoria ed inclusione

Ci stiamo avviando alla conclusione di questa trattazione su l'Educazione fisica, motoria e sportiva con particolare riguardo all'inclusione delle persone con disabilità in un gruppo classe di allievi normodotati in una scuola che non sia a caratteristica speciale. Anche se sappiamo che le scuole cosiddette speciali sono state ormai superate lasciando lo spazio, giustamente, a quelle integrate.

La Carta Internazionale per l'Educazione Fisica e lo Sport - UNESCO, il 21 novembre 1978, così sanciva:

- *«...la pratica dell'educazione fisica e dello sport è un diritto fondamentale per tutti. Ogni essere umano ha il diritto di accedere all'educazione fisica e allo sport, che sono indispensabili allo sviluppo della personalità».*

In altre parole, non è sufficiente far entrare in palestra il disabile, è necessario dare a tutti la possibilità di essere protagonisti e questa esercitarla nella collaborazione.

La scuola in quanto agenzia formativa per eccellenza, può dare, sempre che lo voglia, un contributo determinante, affinché si realizzino alcune condizioni fondamentali per l'inclusione:

- I. la costruzione di un itinerario didattico integrato con quello della classe e condotto in maniera da rappresentare un vantaggio per tutti;
- II. l'attivazione di un'opera di sensibilizzazione e di coinvolgimento di tutte le agenzie che a diverso titolo si interessano dell'allievo/a disabile;
- III. la creazione di un nuovo concetto di diversità che superi la distinzione tra abili e disabili, tra uguali e diversi. In **tutte le persone** esistono carenze funzionali e carenze delle abilità relazionali, entrambe in maniera diversa.

L'attività motoria, per la sua stessa natura è quella che più facilmente porta a questa integrazione perché è insito in essa l'approccio inclusivo e integrato che ne deriva. Un'attività motoria di base sia essa educativa, sia terapeutica non può non comprendere le diverse attività e i diversi adattamenti strutturali ed architettonici necessari al bene di ogni allievo.

Per questo, mi sento di proporre, brevemente una figura necessaria nella scuola dell'oggi che vuole rispondere alle diverse esigenze ed aprirsi a dare delle risposte alle famiglie che ci chiedono di accogliere figli/e disabili in modo diverso nelle nostre strutture e, conseguentemente anche una metodologia per affrontare il lavoro in team e non percepirsi isolati o singolarmente esclusi dal lavoro collegiale.

La figura professionale è il **mediatore motorio-sportivo** e la metodologia è il **cooperative learning**.

La figura professionale proposta del **mediatore motorio-sportivo**, parte da una osservazione e riflessione nella scuola dove attualmente insegno: la Scuola Media per Ciechi di Via Vivaio a Milano. Penso che possa essere d'aiuto a tutti. Noi ci stiamo lavorando e stiamo cercando di trovare una metodologia lavorativa che successivamente andrò ad illustrare che è il **cooperative learning**, così da non far sentire soli o isolati non solo gli insegnanti più sensibili al problema della inclusione dei disabili, ma anche i disabili stessi poco integrati o "accettati" dal gruppo classe.

Il lavoro del **mediatore motorio-sportivo** parte dall'aspetto pratico ed educa all'azione. Cerca di educare ai valori dello sport e dell'agire motorio e ai suoi presupposti. Prova a proporre dei metodi che siano volti al mantenere una relazione di coerenza ed armonia tra le linee etiche che orientano gli insegnanti ed i valori e gli atteggiamenti che si intendono raggiungere attraverso l'attività fisica. L'interazione e la collaborazione devono convergere

per portare messaggi positivi della stessa azione morale che segue la performance sportiva. Il comportamento che ne promana è cultura etica del clima del gruppo classe.

La metodologia del *cooperative learning* è il passaggio dall'insegnamento dove lo studente è spettatore alla collaborazione tra pari nell'apprendimento. Si fonda sulla condivisione, lo scambio e il confronto nell'esercizio delle competenze motorie, interculturali e civico-sociali. Bisogna evitare il particolarismo, l'individualismo affinché si dia il giusto peso e attenzione al percorso degli altri. L'interdipendenza, l'interazione faccia a faccia, il lavoro a piccoli gruppi nel gruppo, la verifica e autovalutazione e l'uso delle abilità sociali differenziano il CL dall'apprendimento abituale.

Queste ultime due proposte, brevemente esposte, meriterebbero più attenzione da parte del Collegio Docenti di molti istituti e scuole superiori di primo e secondo grado oltre ovviamente a quelle dell'infanzia e della primaria.

Da tutto ciò deriva una semplice deduzione di cui non abbiamo parlato in questo incontro, perché sarebbe bello dedicargli uno spazio unico e particolare e cioè il **valore del gioco**. Ciò che fa la differenza è proprio questo.

Lascio una slide che riassume ciò che intendo e ciò che propongo per una interazione diversa del gioco nelle varie fasi di inclusione che le scuole più coraggiose potrebbero abbracciare e diventare propositive.

Imparare giocando
anche nella disabilità
e per una inclusione
di apprendimento
effettiva

- Il GIOCO meccanismo e motore fin dal principio dell'apprendimento per una didattica ludica dell'inclusione
- La **valenza inclusiva del gioco** è estremamente positiva nell'insegnamento ad alunni BES e con diverse disabilità. L'attività ludica comune a tutta la classe favorisce la socializzazione, lo sviluppo delle capacità personali. Il gioco fornisce a coloro con difficoltà occasioni di successo e di affermazione. Così facendo, l'insegnante diviene mediatore favorendo lo sviluppo lo sviluppo delle capacità del singolo alunno/a.
- Giochi di accoglienza – conoscenza e collaborazione
- Baskin
- La pallacanestro e gli «indefinibili»: paralleli tra normodotati e disabili
- Le disabilità visive
- La proposta Alinker: la mobilità diversa

Le proposte del Baskin (basket inclusivo) e lo strumento della **bicicletta Alinker** quale mezzo per potersi muovere più agilmente nella scuola o anche nella vita, ci introducono in un nuovo modo di pensare alla disabilità e all'inclusione staccandosi, quando possibile, dalle normali risposte di mobilità e di gioco che vengono proposte ancora oggi per prediligere l'inclusione delle persone con disabilità.