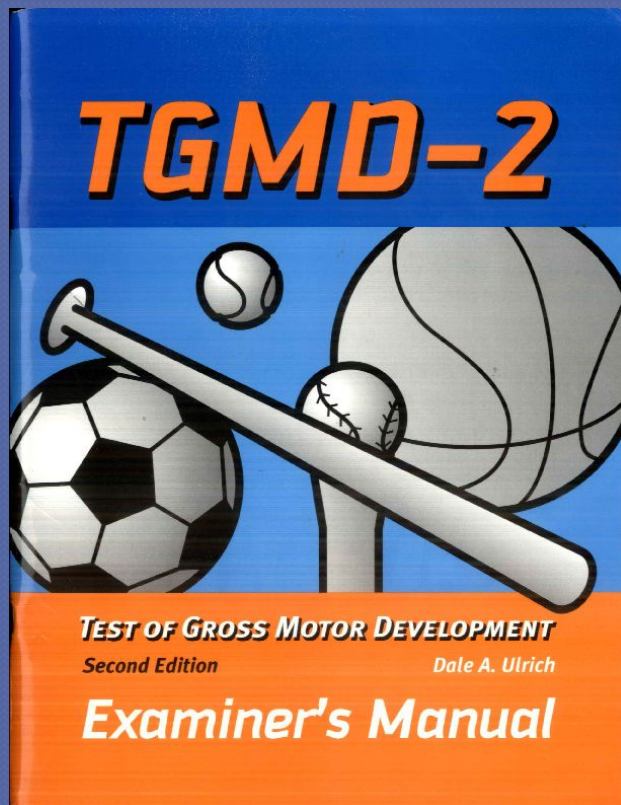
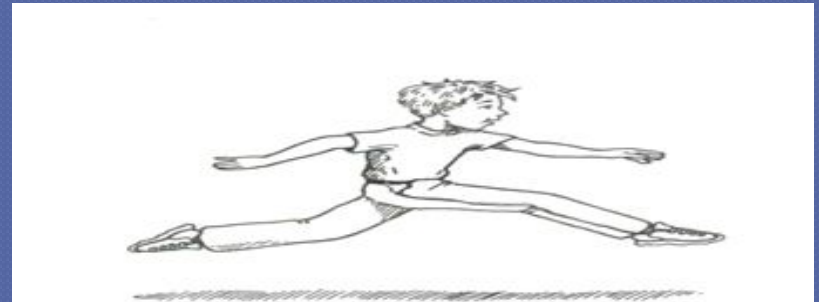


D.A. Ulrich's evaluation Test of Gross Motor Development (1985)

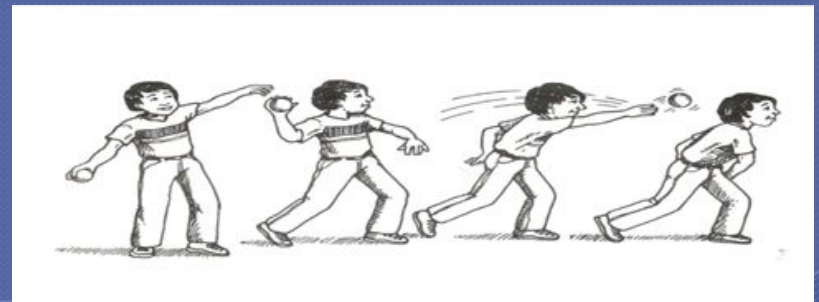
*Il test di valutazione delle
Abilità Grosso Motorie di
Ulrich D.A. TGM*



Subtest 1 Locomotor **Example:**



Subtest 2 Object control **Example:**



Il test di valutazione delle Abilità Grosso Motorie di Ulrich D.A. (TGMD)

Finalità del test

Il primo obiettivo nella costruzione del TGMD è stato quello di realizzare un test che includesse dei contenuti che sono frequentemente oggetto d'insegnamento con bambini di età dai 3 fino ai 10 anni. Il secondo scopo era di mettere a punto un test che potesse essere usato da un vasto numero di operatori professionali con una quantità minima di competenze specifiche. Il terzo scopo era di costruire un test capace di fornire risultati sia normativi che criteriali. L'ultimo obiettivo era quello di considerare prioritaria la valutazione qualitativa della sequenza armonica dello sviluppo delle abilità grosso motorie piuttosto che il semplice risultato di prestazioni motorie. La padronanza delle principali abilità grosso-motorie richiede, infatti, che il bambino sviluppi uno schema maturo di movimento e ciò è più importante rispetto ai risultati quantitativi espressi in termini di tempo, distanza e accuratezza della prestazione.

Il test di valutazione delle Abilità Grosso Motorie di Ulrich D.A. (TGMD)

Lo sviluppo delle abilità grosso-motorie

Williams (1983) definisce lo sviluppo grosso-motorio come “l'uso progressivamente sempre più abile della **totalità del corpo in un'attività che coinvolge ampi gruppi muscolari** e che richiede la **coordinazione spaziale e temporale del movimento simultaneo di vari segmenti corporei**”. Lo sviluppo grosso-motorio riguarda prevalentemente abilità che sono usate per spostare il corpo da un posto all'altro (locomozione) e per muovere e prendere oggetti. Molti autorevoli studiosi concordano sul fatto che le abilità grosso-motorie si sviluppino in modo sequenziale (Gallahue, 1982; Robertson, 1982; Williams, 1983; Zaichkowsky, Zaichkowsky e Martinek, 1980), come illustrato nella tabella 1. È generalmente accettato che le persone progrediscano attraverso i vari stadi motori con un ritmo diverso, che dipende da fattori sia biologici che ambientali (Malina, 1980; Rarick, 1982; Seefeldt e Haubenstricker, 1982).

Il test di valutazione delle Abilità Grosso Motorie di Ulrich D.A. (TGMD)

Lo sviluppo delle abilità grosso-motorie



Il test di valutazione delle Abilità Grosso Motorie di Ulrich D.A. (TGMD)

Seefeldt e Haubenstricker (1982) notano, infatti, che quando non sono ancora padroneggiati dei livelli adeguati di performance relativamente ad abilità e schemi grosso-motori fondamentali, le persone incontrano degli ostacoli che possono ridurre il loro potenziale di apprendimento in molte altre abilità più avanzate anche in ambiti diversi da quello motorio o sportivo.^[1]

Perché è importante lo sviluppo delle Abilità Grosso-Motorie?

L'abilità nello sport che sono rappresentate nel 4° stadio, dipendono strettamente dalla padronanza dei livelli inferiori di abilità grosso-motorie fondamentali in quanto le abilità sportive implicano la combinazione e il coordinamento di abilità grosso-motorie basilari.

Un bambino che padroneggia le abilità grosso-motorie avrà maggiore facilità ad acquisire abilità sportive rispetto a coloro che presentano dei rallentamenti nello sviluppo motorio. Durante l'età della scuola primaria le abilità grosso-motorie rivestono un ruolo significativo nello sviluppo del concetto di sé e condizionano fortemente anche le abilità sociali.

Il test di valutazione delle Abilità Grosso Motorie di Ulrich D.A. (TGMD)

Descrizione del TEST

Il test di valutazione delle Abilità Grosso Motorie di Ulrich D.A. (TGMD)

Descrizione del test

Subtest 1: Locomozione

Questo subtest misura le seguenti sette abilità:

1. corsa;
2. galoppo;
3. saltelli in avanti su un piede;
4. balzi in avanti;
5. salto in lungo da fermo;
6. saltelli in avanti alternati su un piede;
7. galoppo laterale.

Queste sono abilità che si effettuano in movimento nello spazio.

Il test di valutazione delle Abilità Grosso Motorie di Ulrich D.A. (TGMD)

Descrizione del Test

Subtest 2: Controllo degli oggetti

Questo subtest misura altre cinque abilità:

- 8. colpire una pallina con una racchetta da tennis;
- 9. far rimbalzare una palla da fermo;
- 10. ricevere con le mani una palla lanciata;
- 11. calciare una palla correndo;
- 12. lanciare una pallina con una mano.

Queste sono tutte abilità legate al lanciare e ricevere oggetti.

Il test di valutazione delle Abilità Grosso Motorie di Ulrich D.A. (TGMD)

Il protocollo del Test TGM

Indicazioni generali per lo svolgimento dei TGM

Competenze richieste all'esaminatore

Si fonda principalmente sulla sua **capacità di osservare e rilevare adeguatamente la presenza di tre dei quattro criteri di esecuzione per ognuna delle abilità valutate.**

Per ottenere dei buoni risultati, chi somministra il test deve formarsi inizialmente un **quadro mentale dell'esecuzione ottimale** di una persona con buone abilità motorie, come viene descritta dagli specifici criteri di esecuzione elencati per quella data abilità.

E' fondamentale nella somministrazione del test osservare bene le illustrazioni fornite per ogni item ed esercitarsi osservandone le specifiche componenti prima di condurre una valutazione formale.

Tempi di somministrazione

La valutazione di un bambino richiede in media circa quindici minuti.

Il tempo può diminuire notevolmente a seconda dell'età del bambino e del livello di competenza e organizzazione raggiunto dall'esaminatore.

Il test di valutazione delle Abilità Grosso Motorie di Ulrich D.A. (TGMD)

Materiale

L'ambiente viene predisposto prima dell'inizio della prova, così da accorciare i tempi di somministrazione.

Attrezzatura necessaria:

- scheda di registrazione dell'alunno;
- nastro adesivo colorato, gesso;
- coni o cinesini;
- n° 3 palline di spugna (da tennis);
- n° 3 palloni da pallavolo;
- n° 3 palloni di spugna da pallavolo;
- n° 3 palloni di plastica leggermente sgonfi tipo pallavolo;
- una racchetta da tennis.

E' necessario che gli alunni indossino un abbigliamento comodo e scarpe con suola di gomma.

Il test di valutazione delle Abilità Grosso Motorie di Ulrich D.A. (TGMD)

ABILITÀ DI LOCOMOZIONE – ITEM

SUBTEST 1 – ABILITÀ DI LOCOMOZIONE

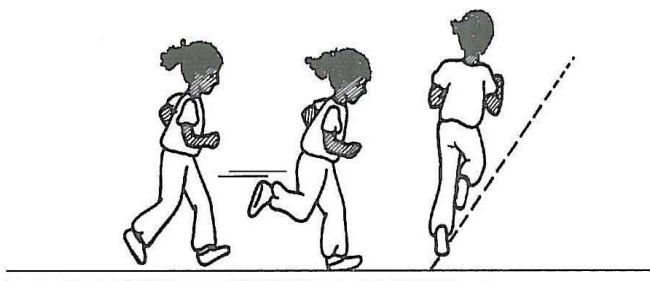
1° item: CORSA

Attrezzatura/Condizioni: Un minimo di 15 metri di spazio libero e nastro adesivo colorato, gesso o altri oggetti di demarcazione.

Istruzioni: Tracciate due linee (di partenza e di arrivo) a distanza di 15 metri l'una dall'altra e istruite l'alunno a correre il più velocemente possibile da una linea all'altra.

Criteri di esecuzione:

1. Breve istante in cui entrambi i piedi non toccano il terreno.
2. Le braccia si muovono in opposizione alle gambe, i gomiti sono piegati.
3. I piedi toccano terra seguendo una linea dritta (non con i piedi piatti).
4. La gamba che non sostiene il peso è piegata approssimativamente di 90 gradi (vicino alle natiche).



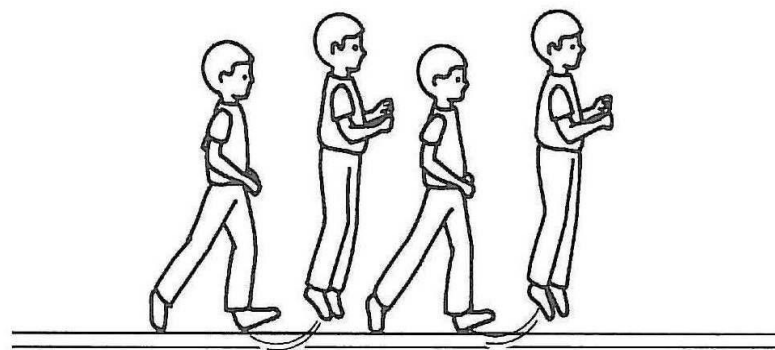
2° item: GALOPPO

Attrezzatura/Condizioni: Un minimo di 10 metri di spazio libero e nastro adesivo colorato, gesso o altri oggetti di demarcazione.

Istruzioni: Tracciate due linee a distanza di 10 metri l'una dall'altra. Date una dimostrazione del galoppo e poi dite all'alunno di galoppare da una linea all'altra per tre volte, andando avanti prima con un piede poi con l'altro.

Criteri di esecuzione:

1. Un passo in avanti col piede che conduce seguito da un passo con l'altro piede che arriva a una posizione adiacente o immediatamente dietro al primo.
2. Breve istante in cui entrambi i piedi sono staccati dal suolo.
3. Braccia piegate e tenute al livello della cintola.
4. L'alunno è capace di condurre il galoppo sia con il piede destro che con quello sinistro.



Il test di valutazione delle Abilità Grosso Motorie di Ulrich D.A. (TGMD)

ABILITÀ DI LOCOMOZIONE – ITEM

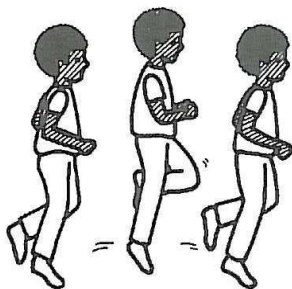
3° item: SALTELLI IN ALTO SULLO STESSO PIEDE

Attrezzatura/Condizioni: Un minimo di 5 metri di spazio libero.

Istruzioni: Chiedete all'alunno di saltellare in alto tre volte, prima su un piede poi sull'altro.

Criteri di esecuzione:

1. Il piede della gamba scarica è piegato e portato dietro al corpo.
2. La gamba scarica oscilla come un pendolo per dare slancio.
3. Le braccia sono piegate al livello del gomito e oscillano in avanti nel momento del salto verso l'alto.
4. L'alunno è capace di saltellare in alto sia con il piede destro che con il sinistro.



4° item: SALTO IN AVANTI

Attrezzatura/Condizioni: Un minimo di 10 metri di spazio libero.

Istruzioni: Chiedete all'alunno di saltare in avanti con salti molto lunghi, da un piede all'altro.

Criteri di esecuzione:

1. Slanciarsi con un piede e atterrare sull'altro.
2. Per un istante entrambi i piedi sono staccati dal suolo (per un tempo più lungo che nella corsa).
3. Il braccio opposto al piede di atterraggio è portato in avanti.



Il test di valutazione delle Abilità Grosso Motorie di Ulrich D.A. (TGMD)

ABILITÀ DI LOCOMOZIONE – ITEM

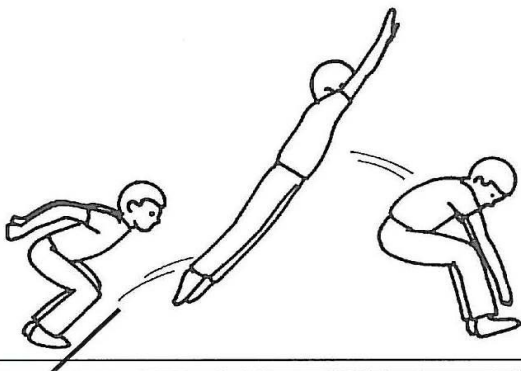
5° item: SALTO IN LUNGO DA FERMO

Attrezzatura/Condizioni: Un minimo di 5 metri di spazio libero e nastro adesivo colorato o altro materiale di demarcazione.

Istruzioni: Tracciate una linea di partenza sul pavimento. Dite all'alunno di portarsi dietro alla riga, fermarsi e saltare in avanti il più lontano possibile.

Criteri di esecuzione:

1. Movimenti preparatori con la flessione di entrambe le ginocchia e le braccia stese dietro il corpo.
2. Le braccia si stendono in modo energico in avanti e verso l'alto, raggiungendo la completa estensione sopra la testa.
3. Partenza e arrivo simultaneamente su entrambi i piedi.
4. Le braccia sono portate verso il basso durante l'atterraggio.



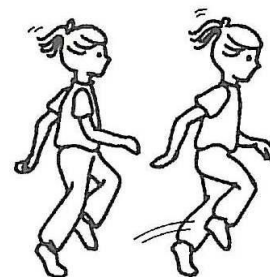
6° item: SALTELLI IN AVANTI

Attrezzatura/Condizioni: Un minimo di 10 metri di spazio libero e nastro adesivo colorato o altro materiale di demarcazione.

Istruzioni: Tracciate due linee distanziate 10 metri l'una dall'altra. Dite all'alunno di saltellare in avanti da una linea all'altra per tre volte.

Criteri di esecuzione:

1. Una ripetizione ritmica dei saltelli, alternando i piedi.
2. Il piede della gamba scarica si muove vicino al suolo durante il saltello.
3. Le braccia si muovono alternativamente, in opposizione alle gambe, circa all'altezza della vita.



Il test di valutazione delle Abilità Grosso Motorie di Ulrich D.A. (TGMD)

ABILITÀ DI LOCOMOZIONE – ITEM

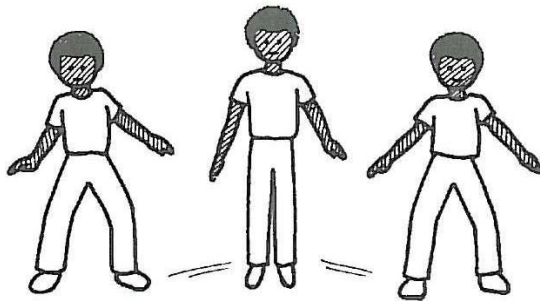
7° item: SALTELLI (O SCIVOLAMENTI) LATERALI

- **Attrezzatura/Condizioni:** Un minimo di 10 metri di spazio libero e nastro adesivo colorato o altro materiale di demarcazione.

Istruzioni: Tracciate due linee, distanti 10 metri l'una dall'altra. Dite all'alunno di compiere dei saltelli laterali (o degli scivolamenti) da una linea all'altra per tre volte.

Criteri di esecuzione:

1. Il corpo e il volto sono orientati a 90° rispetto alla direzione di marcia.
2. Un passo laterale seguito da uno scivolamento dell'altro piede che si appoggia al suolo parallelo al primo.
3. Per un breve istante entrambi i piedi sono staccati da terra.
4. L'alunno è capace di saltellare lateralmente in entrambe le direzioni, destra e sinistra.



Il test di valutazione delle Abilità Grosso Motorie di Ulrich D.A. (TGMD)

ABILITÀ CONTROLLO DEGLI OGGETTI-ITEM

SUBTEST 2 – ABILITÀ NEL CONTROLLO DI OGGETTI

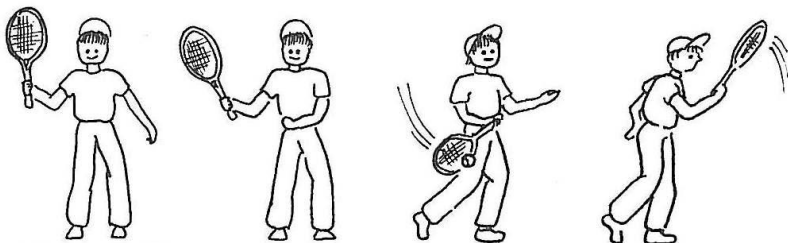
8° item: COLPIRE LA PALLA CON UNA RACCHETTA DA TENNIS

Attrezzatura/Condizioni: Una palla e una racchetta da tennis.

Istruzioni: Lanciate la palla all'alunno, facendogliela rimbalzare davanti e dategli di colpirla con forza. Tenete conto solo dei lanci giunti nello spazio tra il ginocchio e le spalle.

Criteri di esecuzione:

1. La mano dominante impugna la racchetta. Il braccio deve essere leggermente piegato, le spalle parallele e la testa della racchetta rivolta frontalmente.
2. La parte non dominante del corpo è quella esposta verso l'antagonista; i piedi sono tenuti in parallelo.
3. Rotazione del fianco e della schiena. Colpendo la palla, far passare il peso del corpo da un piede all'altro.
4. La palla deve essere lanciata dal bambino in uno spazio preventivamente determinato.



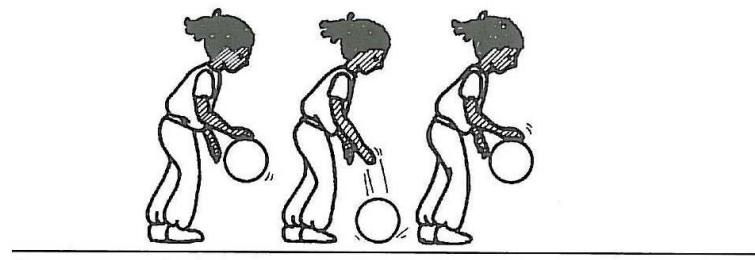
9° item: FAR RIMBALZARE UNA PALLA DA FERMO

- **Attrezzatura/Condizioni:** Una palla di plastica di 20-25 cm. di diametro e un pavimento con superficie liscia e dura.

Istruzioni: Dite all'alunno di far rimbalzare la palla tre volte usando solo una mano. Accertatevi che la palla sia ben gonfia. Ripetete questa prova tre volte.

Criteri di esecuzione:

1. L'alunno batte sulla palla con una mano quando si trova circa all'altezza del fianco (e non più alta o più bassa).
2. Batte la palla con le dita (non con tutto il palmo della mano).
3. La palla tocca il pavimento di fronte o di fianco ai piedi, dalla parte della mano usata.



Il test di valutazione delle Abilità Grosso Motorie di Ulrich D.A. (TGMD)

ABILITÀ CONTROLLO DEGLI OGGETTI ITEM

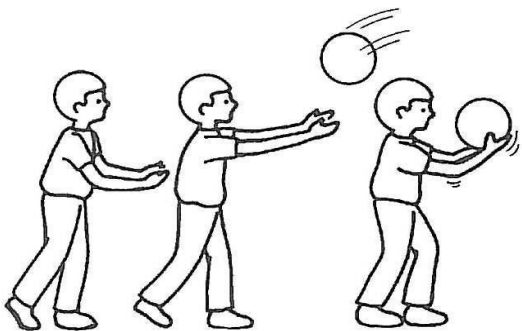
10° item: PRENDERE CON LE MANI LA PALLA LANCIATA

Attrezzatura/Condizioni: una palla di spugna di 15-20 cm. di diametro. 5 metri di spazio libero, nastro adesivo colorato o altro materiale di demarcazione.

Istruzioni: Tracciate due linee, a 5 metri l'una dall'altra. L'alunno sta in corrispondenza di una linea e voi, che lanciate la palla, vi mettete dietro all'altra linea. Lanciate all'alunno la palla dal basso, facendole descrivere un leggero arco e dicendo all'alunno: «Prendila con le mani». Tenete conto soltanto dei lanci che arrivano nella zona tra le spalle e la cintola dell'alunno.

Criteri di esecuzione:

1. Fase di preparazione alla ricezione in cui i gomiti sono flessi e le mani si trovano di fronte al corpo.
2. Le braccia si protendono mentre l'alunno si prepara al contatto con la palla.
3. La palla viene afferrata e controllata solo con l'uso delle mani.
4. I gomiti si piegano per assorbire la forza d'urto della palla.



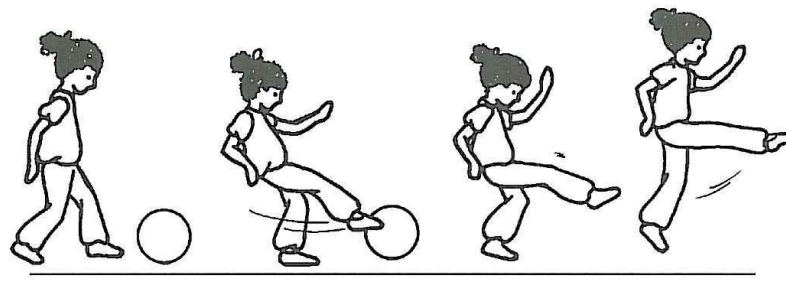
11° item: CALCIARE LA PALLA

Attrezzatura/Condizioni: Una palla di plastica di 20-25 cm. di diametro, leggermente sgonfia, 15 metri di spazio libero, nastro adesivo colorato o altro materiale di demarcazione.

Istruzioni: Tracciate una linea a 15 metri di distanza da una parete e un'altra a circa 7 metri dalla parete. Mettete la palla in prossimità della linea più vicina alla parete e dite all'alunno di mettersi sull'altra linea. Quindi dategli di correre o avvicinarsi il più velocemente possibile alla palla e di calciarla più forte che può contro la parete.

Criteri di esecuzione:

1. Approccio rapido e continuo verso la palla.
2. Il tronco è inclinato all'indietro durante il contatto con la palla.
3. Oscillazione in avanti del braccio in opposizione alla gamba che dà il calcio.
4. Il colpo viene accompagnato con un leggero saltello in alto del piede che non dà il calcio.



Il test di valutazione delle Abilità Grosso Motorie di Ulrich D.A. (TGMD) ABILITÀ CONTROLLO DEGLI OGGETTI ITEM

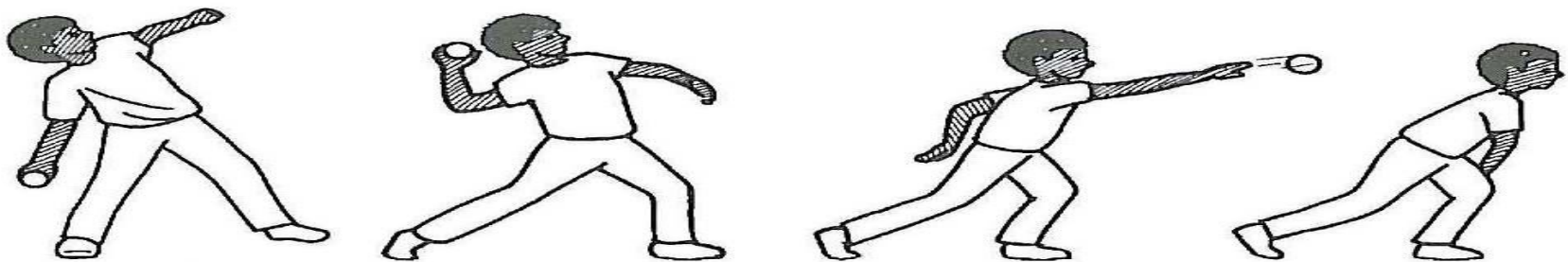
12° item: LANCIARE LA PALLA CON UNA MANO

Attrezzatura/Condizioni: Una palla da tennis, una parete e 8 metri di spazio libero.

Istruzioni: Dite all'alunno di lanciare, con forza, la palla contro la parete.

Criteri di esecuzione:

1. Un arco ascendente del braccio che lancia con un movimento di caricamento.
2. Rotazione delle anche e delle spalle fino a un punto in cui la parte non dominante del corpo è rivolta al bersaglio.
3. Il peso del corpo è trasferito sull'avanzamento del piede opposto alla mano che lancia.
4. La mano che lancia e il braccio, una volta lasciata la palla, si portano giù in diagonale sopra la parte opposta del corpo.



Il test di valutazione delle Abilità Grosso Motorie di Ulrich D.A. (TGMD) PROTOCOLLO

Linee guida generali per l'esaminatore

1

- Leggere attentamente l'intero test per familiarizzarsi con l'attrezzatura, le istruzioni e i criteri di esecuzione degli item.

2

- Esercitarsi parecchie volte nella somministrazione del test con bambini senza particolari difficoltà motorie.

3

- Stabilire un buon rapporto personale col bambino. Iniziare la conversazione in modo amichevole, sottolineando quanto si diventerà nell'eseguire questi giochi.
- Incoraggiarlo a impegnarsi al massimo.
- Usare frasi come: «Lancia con forza», «Salta lontano» o altri incoraggiamenti simili serve a favorire un maggior impegno. Rinforzate positivamente l'impegno che essi dimostrano nell'affrontare le prove, anche quelle che vanno al di là delle loro capacità.

Il test di valutazione delle Abilità Grosso Motorie di Ulrich D.A. (TGMD) *Procedure standard*

1

- Compilare in modo appropriato l'apposita scheda di registrazione dell'alunno.

2

- Far precedere la prova di valutazione da un'accurata dimostrazione dell'item da parte di una persona abile e da una chiara richiesta verbale.

3

- Far provare l'item così da accertarsi che l'alunno abbia capito bene cosa deve fare in quell'item.

4

- Fornire delle dimostrazioni ulteriori quando l'alunno sembra non aver capito il compito.

5

- 5. Somministrare l'item che sarà valutato per l'attribuzione del punteggio.

Il test di valutazione delle Abilità Grosso Motorie di Ulrich D.A. (TGMD)

Criteri standard di attribuzione dei punteggi

Ogni abilità grosso-motoria include tre o quattro componenti di esecuzione.
Questi criteri rappresentano uno schema maturo di esecuzione di quell'abilità.

Operazioni specifiche
nell'attribuzione
dei punteggi per ogni
item

Richiedete all'alunno di compiere **tre prove** di ogni item.

Osservate bene l'alunno mentre esegue l'abilità e concentratevi sui **criteri di esecuzione.**

Nei casi in cui l'alunno esegue un criterio di esecuzione in modo corretto due volte su tre, segnate un «1» nella casella corrispondente, nell'apposita colonna della scheda di registrazione.

Nei casi in cui l'alunno non esegue quel criterio o lo esegua in modo corretto una sola volta, segnate uno «0».

Il test di valutazione delle Abilità Grosso Motorie di Ulrich D.A. (TGMD)

TGM TEST

COGNOME _____ Data rilevazione _____
 _____ NOME _____

GRUPPO: Ginnaste ☐
 Alunne ☐

ABILITA' DI LOCOMOZIONE

Abilità	Materiali	Obiettivo	Criteri di esecuzione	Punteggio
1- CORSA				
Tracciare le linee di partenza e di arrivo a distanza di 15 m con n.adesivo o altri oggetti di demarcazione		Correre il più veloce possibile 15 m	1-Breve istante in cui entrambi i piedi non toccano il terreno	
			2- Le braccia si muovono in opposizione alle gambe i gomiti sono flessi	
			3- I piedi toccano terra seguendo una linea dritta	
			4-La gamba che non sostiene il peso è flessa a 90°	
2- GALOPPO				
Tracciare due linee a distanza di circa 10 m con nastro adesivo o altri oggetti di demarcaz.		chiedere di galoppare in avanti per 3 volte con questa sequenza 1- Tenendo un piede av e l'altro dietro (scelta libera) 2- Tenendo il piede destro avanti 3- Tenendo il piede sinistro avanti	1- un passo in avanti con il piede che guida seguito poi dall'altro che si colloca adiacente o dietro al primo	
			2- Breve istante in cui entrambi i piedi sono staccati dal suolo	
			3- Slancia le braccia flesse ad ogni rimbalzo a livello della vita	
			4- L'alunno è capace di galoppare sia con il piede destro che con quello sinistro	

Tabella di riconversione – Subtest 1

TABELLA 1: Abilità locomotoria

Conversione del punteggio grezzo in punti standard e percentili del subtest sull'abilità locomotoria nelle diverse fasce di età

[illegible]

Tabella di riconversione – Subtest 2

Conversione del punteggio grezzo in punti standard e percentili del subtest sull'abilità nel controllo di oggetti nelle diverse fasce di età

[illegible]

Tabella di riconversione – Punti standard/quoziante GM

TABELLA 3

Conversione della somma dei punti standard
in quoziente di sviluppo grosso-motorio (QSGM)

Somma dei punti standard	Quoziente di sviluppo grosso-motorio	Somma dei punti standard	Quoziente di sviluppo grosso-motorio
38	154	20	100
37	151	19	97
36	148	18	94
35	145	17	91
34	142	16	88
33	139	15	85
32	136	14	82
31	133	13	79
30	130	12	76
29	127	11	73
28	124	10	70
27	121	9	67
26	118	8	64
25	115	7	61
24	112	6	58
23	109	5	55
22	106	4	52
21	103	3	49
		2	46