



**Insegnamento  
tra pari**

**Simulazione**

**Media teaching**

**Cooperative learning**



# INSEGNAMENTO TRA PARI

---

**E' l'insegnamento diretto di allievi ad altri allievi all'interno di un setting educativo formale o informale. Ciò che cambia per gli allievi in quel momento è lo status; possono avere anche la stessa età**



# **INSEGNAMENTO TRA PARI**

---

**L'asimmetria ovvero il divario di competenze tra il bambino che insegna e quello che impara si riduce sempre più man mano che il bambino impara dal suo coetaneo.**

**Nelle lezioni di attività motoria ci possono essere molti livelli di competenze.**

## **VANTAGGI DELL'INSEGNAMENTO TRA PARI**

- 1. L'insegnante può bastare anche ad una classe numerosa...** « un fusto non si estende fino a tutte le fronde più lontane; ma fermo nel proprio posto manda il suo succo ai rami principali che da lui diramano direttamente, e quasi subito ad altri e così via, fino ai rami più lontani e alle parti più piccole dell'albero.(...) Didactica Magna Comenio, 1657
- 2. Le competenze degli allievi assumono una circolarità che giova alla percezione di competenza, al senso di autoefficacia e al riequilibrio di sé.**





## **VALORI DELL'INSEGNAMENTO TRA PARI**

- **Si sfruttano le peculiari capacità di ciascuno**
- **Il bambino quando insegna è serio, concentrato**
- **Il bambino elabora il contenuto di ciò che ha appreso**
- **Si sforza nell'atto della comunicazione; a farsi accettare, a farsi capire**

# INSEGNAMENTO TRA PARI

## Alcuni Esempi

- ✓ **Camminare su un'asse di equilibrio tenuti per mano dal bambino che precede la fila**
- ✓ **L'allievo che illustra il gioco al compagno che non c'era**
- ✓ **Quello che lo rispiega a chi non ha capito**
- ✓ **Il compagno che corregge un movimento ad un altro e ne valuta l'efficacia**



# **MEDIA TEACHING**

---

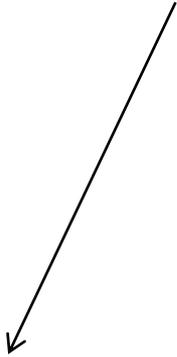
## **OVVERO INSEGNARE CON I MEDIA.**

- **Oltre a facilitare, amplifica l'apprendimento**
- **Oltre a far parte di una normale metodologia, consente di decentrare l'insegnamento e l'apprendimento dalla tradizionale alternanza**

## **L'insegnante deve:**

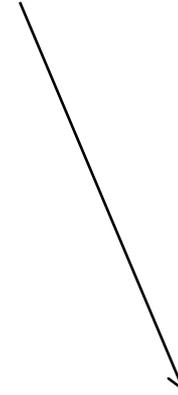
- **«Lasciar fare» al mezzo**
- **Conoscere bene i mezzi adoperati**
- **Rendere partecipe l'allievo**
- **Includerlo nell'uso della tecnologia scelta**
- **Disporsi di un metodo collaborativo e decentrato**

# **Videoregistrazione**



**Riprende per lo più l'aspetto  
emozionale legato al momento**

# **Videoanalisi**



**E' una tecnologia  
di alta precisione**

# Videoregistrazione

- ✓ **è una tecnologia adatta soprattutto a contesti ricreativi e amatoriali**
- ✓ **È sufficiente una videocamera e un computer o televisione**
- ✓ **Riprendendo il movimento del bambino nel gruppo o vicino al maestro, diventa un ricordo di singolare valore**

# **Videoanalisi**

- **il software dev'essere di decodifica e visualizzazione di immagini**
- **Occorre una videocamera ad alta velocità, un computer e la capacità di strutturarlo per analizzare i punti chiave di un movimento**
- **Con la videocamera le azioni veloci si possono rallentare per scoprire i sistemi di esecuzione e le strategie messe in atto, l'istante in cui iniziano gli spostamenti verso l'esecuzione di un gesto corretto e dove comincia l'errore**

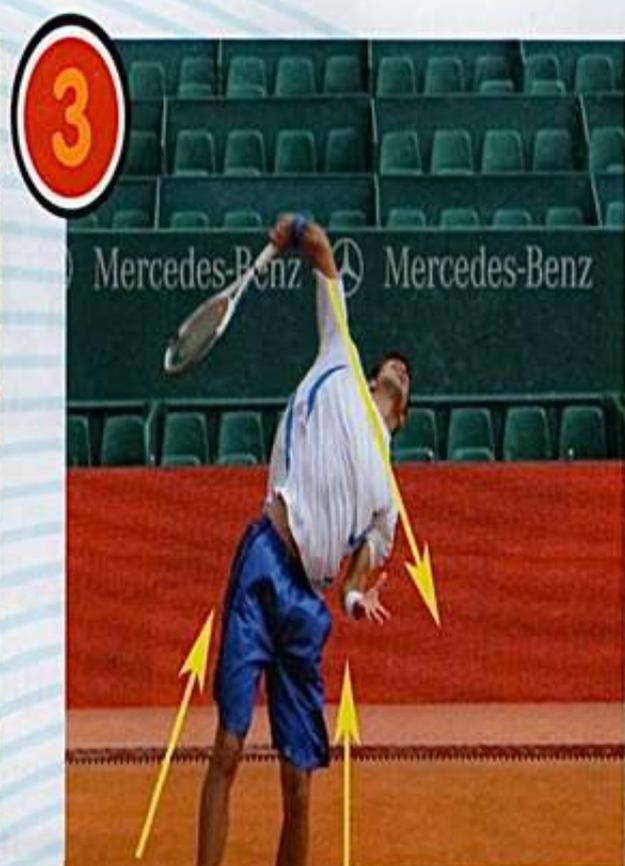
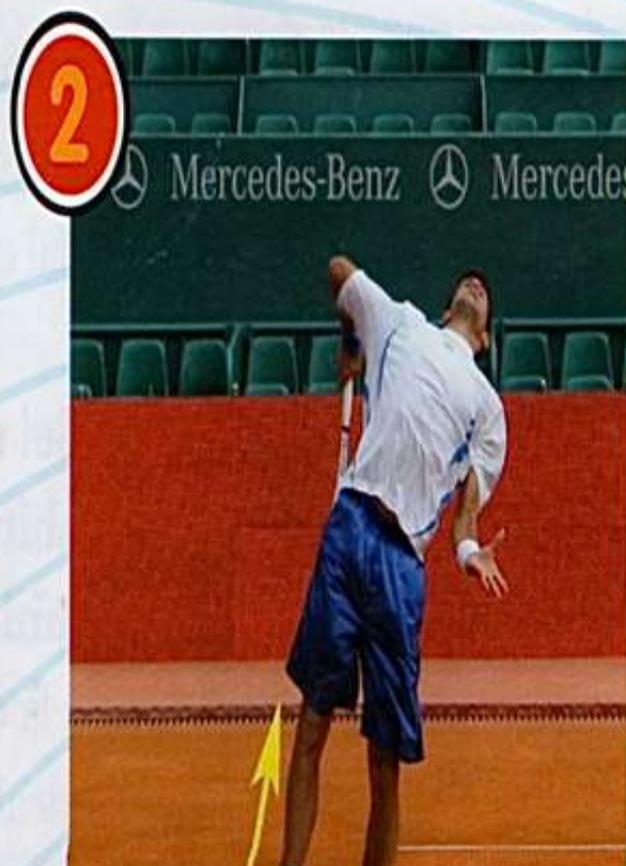
# **Videoanalisi**

- **Nelle azioni riprese si può intervenire graficamente, misurare le distanze, marcare alcune posizioni cerchiando i segmenti corporei che le determinano. Nel programma di decodifica delle immagini, si possono comparare due atleti mettendoli a confronto nell'esecuzione dello stesso gesto. E la medesima pratica si può adoperare sullo stesso atleta in due momenti diversi. Si possono sovrapporre le immagini motorie. Si può correggere tatticamente. E altro ancora, date le nuove frontiere a cui si apre la videoanalisi.**

**La videoanalisi è un supporto tecnologico di cui un allenatore si può servire per completare il proprio planning di allenamento. Rappresenta un valore aggiunto alla competenza che un giovane atleta può riconoscere al proprio allenatore e un appoggio di scientificità legato allo sport che pratica**

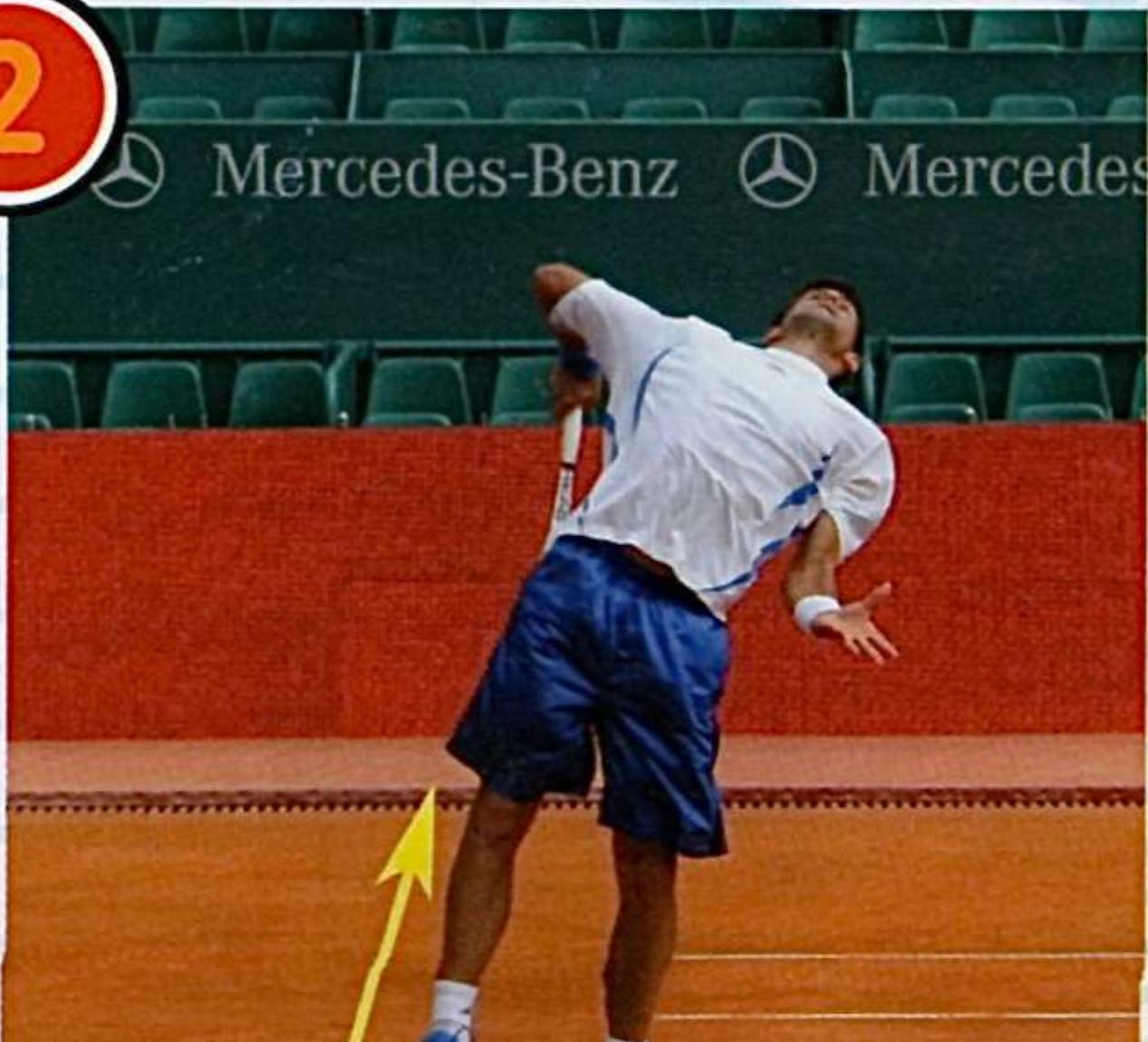
rappresentano dei parametri di riferimento standard, utili per determinare e confrontare la corretta esecuzione del colpo.

Vediamo i punti chiave della sequenza del suo servizio



# *punti chiave della sequenza de*

2



# **SIMULAZIONE**

**«Si può insegnare qualsiasi cosa ad un bambino piccolo, purchè gli venga presentata nel modo giusto» Gleen Doman, 1992.**

Visse ed osservò bambini di più di 100 paesi al mondo, ricchi, poveri, di campagna e di città, della foresta, della giungla, del deserto, della isole, ma in tutti i casi notò lo stretto legame che c'era tra la motilità e l'intelligenza

**Ci vogliono un numero impressionante di ore per ottenere un buon livello di motricità di base. Attenzione, non di attività strutturata, bensì di approcci multilaterali:**

- ✓ Calci
- ✓ Palle a canestro
- ✓ Staffette di corsa
- ✓ ...

**E più elevato è il livello delle capacità coordinative e migliore è quello di abilità acquisibili**

**L'educazione motoria legittima la valenza formativa dell'attività fisica che deve avvenire sempre prima o contemporaneamente a qualsiasi iniziazione allo sport.**

Per i bambini *fare sport* è considerato una normalità. Per loro non c'è molta differenza tra attività sportiva e fisica. Semplicemente educazione fisica rimanda al concetto di educazione al fisico con lo scopo primario di insegnare a camminare, a correre, a stare ritti, seduti, e poi farlo nei vari contesti.

**Così l'educazione motoria può prestarsi talvolta a simulazione di uno sport; il gioco a simulazione di una circostanza, di una relazione. Lo sport a riproduzione di una metafora, di una situazione talmente verosimile da coinvolgere l'intera persona**

# **Giochi di simulazione**

- ✓ **Staffetta dei mimi**
  - ✓ **«Gli inventori»**
    - ✓ **«Mi sembra»**
- ✓ **«Il pallone invisibile»**
  - ✓ **«Le belle statue»**
    - ✓ **«Il baule»**
  - ✓ **«Il gatto e il topo»**
  - ✓ **«Lupo mangiafrutta»**
- ✓ **«Le lepri, il cacciatore e il cane»**
  - ✓ **«Caccia a...»**
  - ✓ **«Regina reginella»**
  - ✓ **«La bella lavanderina»**

# Simulazione di giochi

- ✓ **Gara di tiri a canestro al 21**
  - ✓ **«Americana»**
    - ✓ **«Fuori tu!»**
  - ✓ **«Uno contro uno»**
  - ✓ **Due contro due**
  - ✓ **Due contro uno**
    - ✓ **Zero a zero**
    - ✓ **Cinque a zero**
- ✓ **Staffetta a canestro**
  - ✓ **Dai e vai**
  - ✓ **Dai e segui**
  - ✓ **Uno due**
    - ✓ **...**

# Giochi e simulazioni

---

**L'arbitro ha uno specifico ruolo sportivo.**

**Come l'atleta o l'allenatore può svolgere questa attività sia a livello amatoriale che professionale**



**L'arbitro deve saper ricoprire un ruolo, comunicare, prescrivere dei compiti, gestire una dimensione emotiva ( Bortoli Robazza, 2002). Deve saper posizionare se stesso in relazione agli altri ( Achugar , 2009)**



# **simulazioni**

---

## **Valenza educativa e contributo didattico nel ricoprire il ruolo di arbitro per un bambino**

- ✓ **Deve conoscere le regole del gioco**
- ✓ **Deve avere capacità di esprimere giudizi risolutivi**
- ✓ **Deve saper risolvere contenziosi**
- ✓ **Deve agire sopra le parti**

# Le diverse rappresentazioni dell'identità dell'arbitro

---

**L'arbitro come manager:** l'accento è posto sul «saper fare». Conoscere il regolamento e organizzare il gioco. come ad es. gli arbitri di tennis che , a differenza degli altri arbitri, vengono coinvolti meno nelle dinamiche del campo e assumono più funzione di giudici di gara.

**L'arbitro come docente:** l'accento è posto sulle qualità caratteriali, «saper essere». Da un lato la determinazione, l'essere sicuro e deciso, dall'altro la calma e la capacità di rimanere tranquillo.

# Le diverse rappresentazioni dell'identità dell'arbitro

---

**Arbitro come guida:** l'accento è posto sulla crescita individuale orientata al valore del rispetto delle regole

**Arbitro come compagno:** è l'arbitro quando si pone come amico, per non subire la posizione scomoda emotivamente di chi deve far rispettare le regole o di patire l'insicurezza derivata dal dubbio che la decisione presa sia quella giusta.

## Le diverse testimonianze dell'arbitro

---

**«personalmente da ragazzo non è che avevo paura..però ..sai dicevo- forse oggi mi menano- però questo succedeva prima, oggi non più»**

**«devo piacere innanzitutto a me, che poi ci sia un osservatore esterno, mi sta bene. Che mi dica –mi sei piaciuta- è sempre un complimento che fa piacere.»**

**Il GIPS numero 15, settembre/dicembre 2012**

# ... ma l'arbitro

**nell'immaginario collettivo ha un potere di tipo coercitivo, mentre in realtà è un ESPERTO che agisce come punto di riferimento (Pierro, 2004)**



# IDEALE

---

---

SAPER ESSERE

SAPER FARE

**abili**

**competenti**

**emotivi**

**esecutori**

Non SAPER ESSERE    non SAPER FARE

---

---

REALE

# **SIMULAZIONE**

---

**E' bene che i bambini vivano insieme momenti di confronto e simulazione con tutte le figure sportive legate allo sport: giocatori, allenatori e insegnanti, arbitri, giornalisti sportivi e giochino ad interpretare questi ruoli**

## Come porsi?

SPIEGAZIONE	SCUOLA D'INFANZIA	1-2 ELEMENTARE	3-4 ELEMENTARE	5 ELEMENTARE	ATLETA
linguaggio	Chiaro e concreto . Relazione tra la spiegazione orale e il feedback visivo	Concreto, fantastico e simbolico	semplice	Sintetico e tecnico	La miglior comunicazione possibile secondo le caratteristiche individuali dell'atleta

SPIEGAZIONE	SCUOLA D'INFANZIA	1-2 ELEMEN TARE	3-4 ELEMEN TARE	5 ELEMEN TARE	ATLETA
Tempistica	Molta calma, molte ripetizioni	Tempi ridotti al minimo per la spiegazione e per il gioco. poche variazioni; giochi ripetibili . Giochi chiave	<i>Cambiare il gioco prima che cada la motivazione, aggiungendo una variante ogni percentuale del tempo totale</i>	Approfondimenti suggeriti e/o provocati dal lavoro degli allievi	<i>Tenere alto «il termometro» del campo</i>

SPIEGAZIONE	SCUOLA D'INFANZIA	1-2 ELEMENTARE	3-4 ELEMENTARE	5 ELEMENTARE	ATLETA
Spazio	Organizzato	indefinito	limitato	Completo e definito	Quello di gara

SPIEGAZIONE	SCUOLA D'INFANZIA	1-2 ELEMENTARE	3-4 ELEMENTARE	5 ELEMENTARE	ATLETA
Regole	Una	Poche e semplici	Quelle precedentemente concordate	Tutte quelle del gioco	Assunzione consapevole del regolamento

SPIEGAZIONE	SCUOLA D'INFANZIA	1-2 ELEMEN TARE	3-4 ELEMEN TARE	5 ELEMEN TARE	ATLETA
Tattica e strategia	Tutte quelle possibili finalizzate alla risoluzione del problema	La migliore tra quelle possibili finalizzata alla soluzione del problema	Utilizzo del gesto tecnico finalizzato all'obiettivo del gioco	Combinazione di gesti tecnici finalizzati all'obiettivo del gioco	Elaborazione dei gesti tecnici finalizzati agli obiettivi di gioco

SPIEGA ZIONE	SCUOLA D'INFANZI A	1-2 ELEMEN TARE	3-4 ELEMEN TARE	5 ELEMEN TARE	ATLETA
Relazi oni interp erson ali e posizi one dell'in segna nte	Con il gruppo, rivolti a guardare ciò che guardano loro. Spiegazi one senza consegn are alcun attrezzo	Di fronte ai bambini in riga seduti davanti al campo di gioco. non in fila.	Bambin i in riga in piedi di fronte al campo. Si posson o conseg nare gli attrezzi anche durante la spiegaz ione	In piedi insieme agli allievi, in gruppo davanti al campo di gioco	In campo con l'atleta L'inseg nante usa lo stesso attrezzo mini che utilizza il giocator e

**L'immediatezza dell'informazione, non avrà mai lo stesso risultato della riflessione alla quale ci porta una lettura**



**L'uso del NOI come pronome personale contribuisce a far percepire un senso di supporto ( Gordon e Luke 2012)**