

NUOVE DIDATTICHE di Cesare Scurati

Esempio di
applicazione e
traslazione dei
contenuti alle

**Scienze Motorie e
sportive**





COS'E' UN METODO?

E' un **sistema**;
una **strategia** o **tecnica**
di insegnamento-
apprendimento.
Non è certo una «gabbia»
entro la quale far
rientrare esercizi o giochi.



IL METODO DEVE ESSERE

- ✓ **EFFICACE** è efficace se garantisce la riuscita dell'insegnamento ovvero se gli allievi diventano più bravi
- ✓ **UNIVERSALE** se il metodo si costruisce rispettando le leggi della natura dei bambini, allora tutti possono raggiungere dei risultati, nessuno escluso



IL METODO EFFICACE

Gli allievi diventano più bravi quando

- Evitiamo di andare troppo in fretta. Se sono piccoli non imparano e si annoiano, mentre vorrebbero imparare; se sono grandi, non avendo maturato la capacità di riconoscere troppo impegno o sovraccarico vero e proprio, sopportano male lo stress e i sintomi della fatica e questo grava su di loro.
- Non procediamo troppo lentamente perché così il bambino si annoia comunque, in quanto vuole imparare presto.
- cerchiamo di non «esaminarli troppo spesso» per l'orgoglio di vederli imparare o per la sicurezza che abbiano appreso bene e correttamente

IL METODO EFFICACE

L'insegnante, il preparatore fisico o il tecnico rispetto ad uno stesso oggetto di insegnamento (es. Il gioco dell'«Un due tre...stella!»)

- **All'inizio facilita**
- **Poi stabilizza e consolida**
- **Infine complica.** Propone il gioco con una complicanza.

Questo porta

- **Nella fase di facilitazione,
all'apprendimento generale**
- **Nella fase di stabilizzazione
all'acquisizione della
coordinazione fine**
- **Nella fase della
complicazione
all'apprendimento della
disponibilità variabile**

Rimanendo su un gioco con relativa evoluzione, « un due tre stella!» diventa:

- ✓ **Avanzamento con la palla sul piatto corde**
- ✓ **Avanzamento con tutte le variazioni sul genere** (rimbalzo sul piatto corde, rimbalzo a terra, avanzamento da split step, avanzamento con due palle sul piatto corde, tre, cinque...)
- ✓ **Avanzamento, quando il capo gioco si gira, lancia una palla da tennis verso i giocatori che non devono comunque perdere la loro palla**

Il circuito. Lo presento, lo consolido, poi lo propongo con una complicanza.

1. Stazione: interazione con l'insegnante
2. Stazione: interazione con il compagno (palleggi a coppie)
3. Stazione: esercizio che proviene dalla fase di riscaldamento (modificabile in ogni modo)
4. Stazione: gioco a punti verso il compagno.

Per consolidarlo, lo faccio eseguire in vari modi e con compagni diversi

Poi lo propongo con una complicanza che porti l'allievo ad aumentare la variabilità delle sue risposte tecniche, tattiche, fisiche e psicologiche.

- ✓ Esegue il circuito senza racchetta
- ✓ Esegue il circuito impugnando due racchette
- ✓ Esegue il circuito, : all'aperto, in condizioni di scarsa visibilità, in campi rumorosi, freddi...

Questa evoluzione del gioco e dell'esercizio porta inizialmente ad un miglioramento della destrezza (data dall'insieme di tutte le capacità coordinative)

Poi ad un aumento della destrezza fine data dalla continua e varia combinazione di braccia e gambe

Infine ad un esercizio di resistenza speciale che consente di produrre volontariamente un gesto ad alto livello con lo stesso risultato all'inizio e alla fine della partita.

IL METODO EFFICACE

La grande rivoluzione dei mini sport è che si insegna la tattica fin da piccoli , non più solo la tecnica . Immagina la differenza di proporre ad un gruppo di bambini un percorso al slalom tra cinesini con tiro in porta finale oppure l'uno contro uno; quest'ultimo è il calcio!

IL METODO UNIVERSALE

Non significa renderlo uguale per tutti, ma rivolgerlo alla natura dell'individuo che è socializzazione:

- ✓ **Senso dell'aiuto e della collaborazione**
- ✓ **Confronto leale sui risultati**
- ✓ **Maturazione di capacità di dialogo e comprensione**
- ✓ **Condivisione di impegni**

Questo dà origine a : forme di autogoverno, lavoro di gruppo, insegnamento tra pari, gioco, simulazione...

IL METODO UNIVERSALE

L'apprendimento del bambino riguarda la sua **totalità**. «Non c'è momento in cui il processo di insegnamento non impegni **l'intera persona**. Quindi l'insegnamento non può prescindere dalla totalità della persona e dalla **totalità dell'ambiente sociale** in cui essa si colloca.» R. Laporta

NUOVE DIDATTICHE

COOPERATIVE LEARNING

EDUCAZIONE TRA PARI

MEDIA TEACHING

SIMULAZIONE

.....



COOPERATIVE LEARNING

La progettualità del lavoro



differenzia

il cooperative learning dal lavoro di gruppo propriamente detto.

Progettualità in ambito sportivo è la scelta di una strategia di azioni e di gioco

COOPERATIVE LEARNING

LAVORO A PICCOLI GRUPPI PER ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

ESEMPI:

- ✓ I CIRCUIT TRAINING «proposto dai bambini»: *oggi giochiamo con i materassi e la spalliera?*
- ✓ ATTIVITA' DI ESERCITAZIONE DEI GESTI SPECIFICI DEGLI SPORT INDIVIDUALI E DI SQUADRA. Esempio, servizio nel Tennis; virata a stile libero; tiri liberi.
- ✓ I gruppi formali, informali, di base
- ✓ Giochi di formazione dei gruppi

COOPERATIVE LEARNING

Apprendere in gruppi di lavoro porta ad un atteggiamento cooperativo e dialogico.

I gruppi possono essere:

- ✓ **Formali:** sono gruppi formati per un tempo variabile, da poche ore fino a poche settimane. Si mantengono fino all'esaurimento del compito assegnato. Quindi vengono attivati proprio per la costruzione di un compito
- ✓ **Informali** possono durare anche pochi minuti: formazione squadre, allestimento percorso, riordino materiale ginnico...
- ✓ **gruppi di base** gruppi durevoli con lo scopo di condividere un determinato percorso e attivarsi secondo compiti via via assegnati.

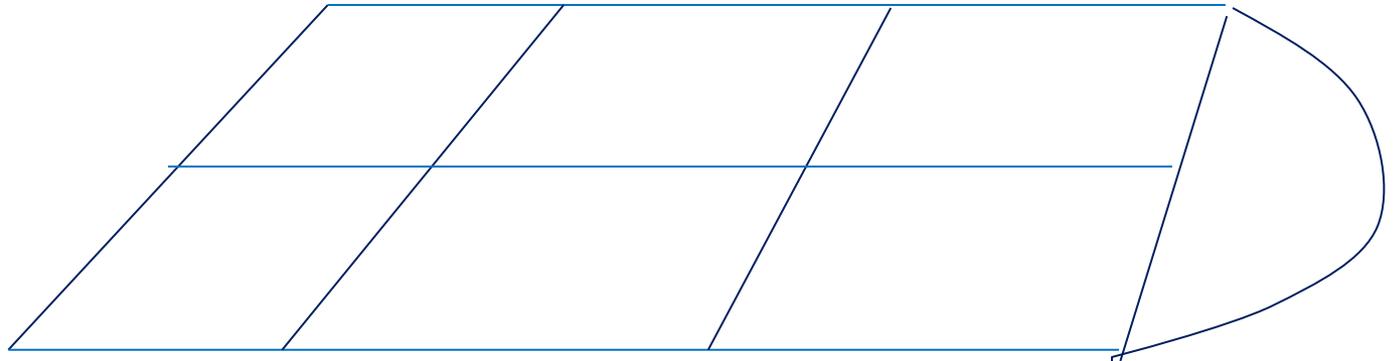
COOPERATIVE LEARNING perché i giochi tradizionali di solito erano di gruppo?

- **Era difficile che una palla o un gioco che un tempo era una rarità , venisse goduto in solitudine**
- **La compagnia si scioglieva e si formava intorno a questi leader provvisori (i proprietari dei giochi, della palla...); nucleo stabile e aggregati saltuari che dovevano pagare lo scotto dell'accettazione**
- **Il gruppo di gioco serviva anche ad imparare dai più grandi o dai coetanei quegli aspetti della vita nascosta che nessuno aveva il coraggio di chiedere alla maestra o ai genitori**

COOPERATIVE LEARNING perché i giochi tradizionali di solito erano di gruppo?

Le CONTE. Nessun gioco incominciava o incomincia senza conta o sorteggio.

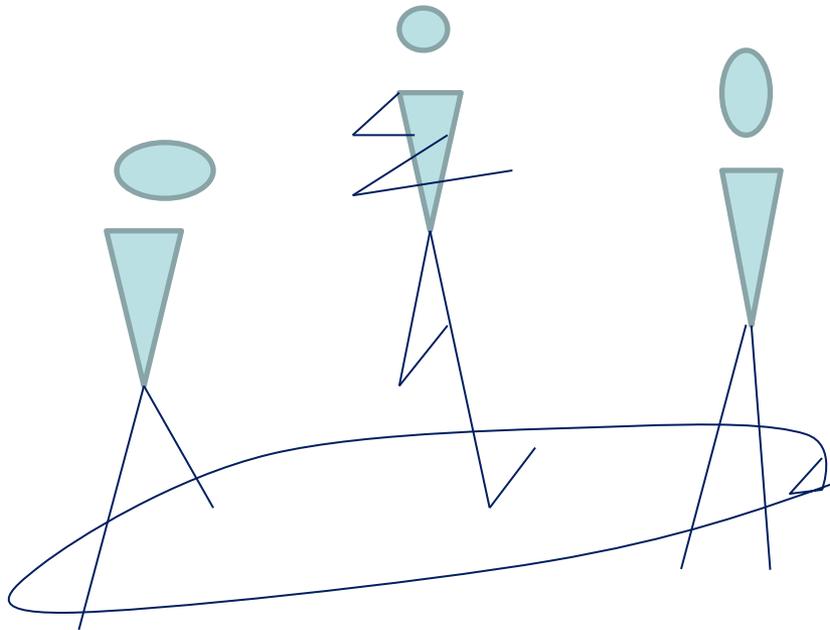
Poi il primo sorteggiato, comincia il percorso della «settimana»... con tutte le variazioni del disegno possibili



a renderlo più difficile

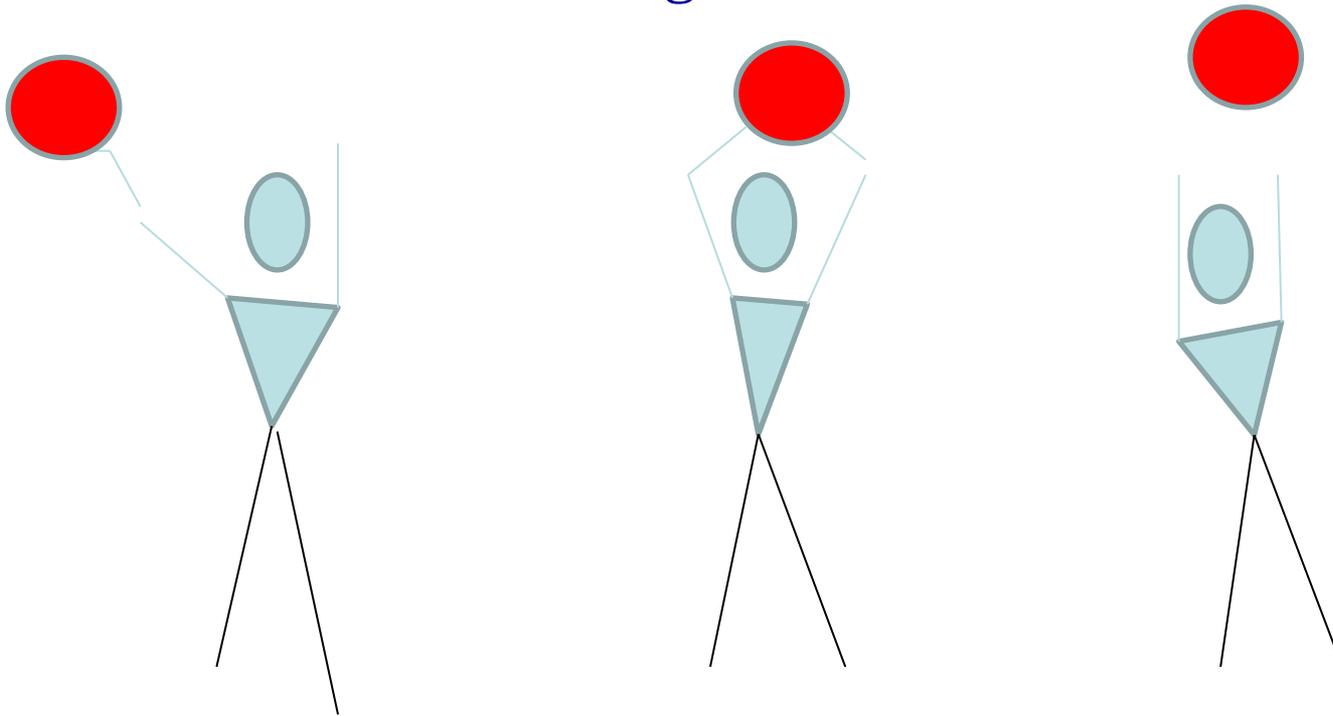
COOPERATIVE LEARNING

«Elastico», creatività, consequenzialità, capacità di salto, forza.



COOPERATIVE LEARNING anche in attività individuali, è bene creare situazioni di gruppo

«**La palla solitaria**» lanciare la palla secondo una sequenza di 10 lanci stabiliti e provare a ripeterli più volte di seguito senza errori



COOPERATIVE LEARNING perché i giochi tradizionali di solito erano di gruppo?

- ✓ **Giochi tradizionali e di gruppo**
 - ✓ **La campana**
 - ✓ **L'elastico**
- ✓ **Lanci al muro con la filastrocca**
 - ✓ **«le zattere»**
- ✓ **Le traslocazioni alla spalliera**
 - ✓ **Caccia al tesoro**
 - ✓ **Pollicino**
 - ✓ **Orienteering**

COOPERATIVE LEARNING

«Pollicino» parte per primo e ogni 5mt lascia un segno per terra (un sassolino, un segno con il gesso, una lanterna), creando anche ogni tanto FALSE PISTE (sassolini diversi dagli altri, segni con il gesso di un altro colore). Poi si nasconde. Dopo un minuto partono gli altri che hanno lo scopo di trovare dove si è nascosto «Pollicino». Se i giocatori sono numerosi, si fanno partire diversi «Pollicino» con segnali differenti

COOPERATIVE LEARNING

«Orienteering»

La corsa all'orientamento è uno sport in cui un concorrente percorre nel minor tempo possibile una sequenza di punti di controllo con il solo aiuto di carta e bussola.

Si può incominciare ad insegnare l'orienteeing a 8-10 anni

ORIENTEERING

OBIETTIVI DISCIPLINARI

- ✓ **Consolidamento degli schemi motori di base :**
correre in salita, in discesa, in costa, su terreno sconnesso o molle, correre superando ostacoli , saltare e balzare, schivare e cambiare direzione, arrestarsi, rotolare...
- ✓ **Equilibrio dinamico**
- ✓ **Coordinazione occhio-piede** posare il piede su piccole basi
- ✓ **Attività in ambiente naturale** parchi, zone rurali, boschi
- ✓ **Avviamento alla pratica sportiva: orienteering**

ORIENTEERING

PROGRASSIONE DIDATTICA

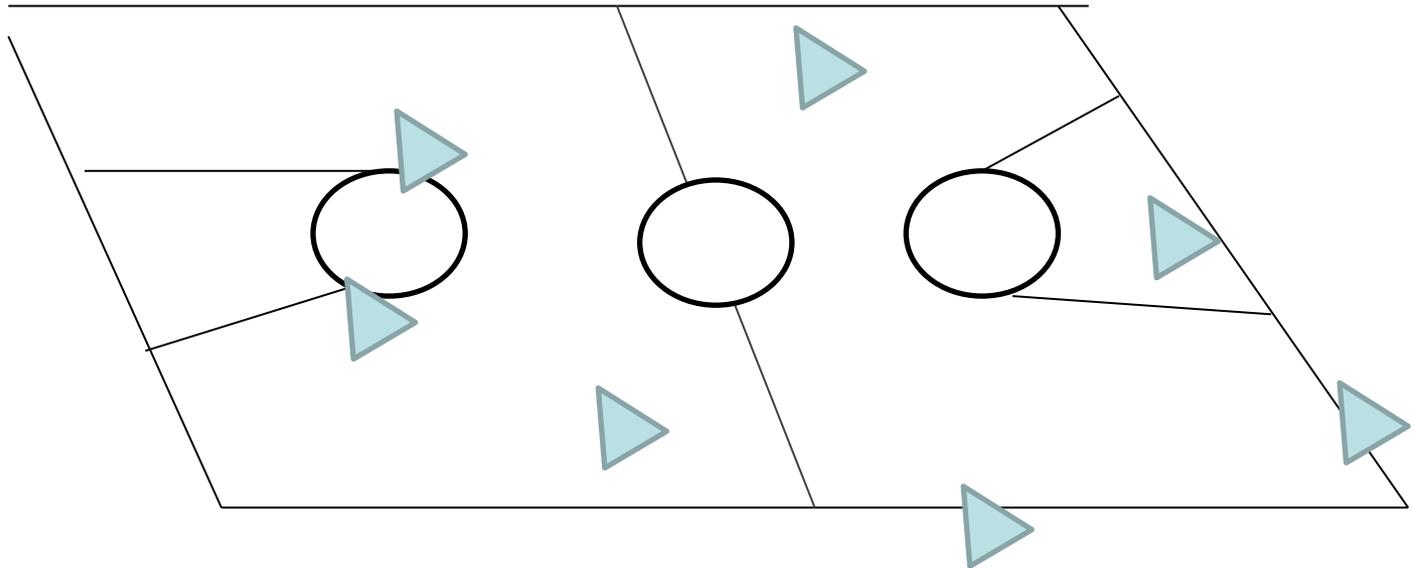
Un esempio

1. Passeggiata e confronto carta e terreno
2. Esercitazione con percorso segnato con lanterne regolamentari (bianche e rosse) ed eccendenti
3. Gara classica di orienteering

ORIENTEERING

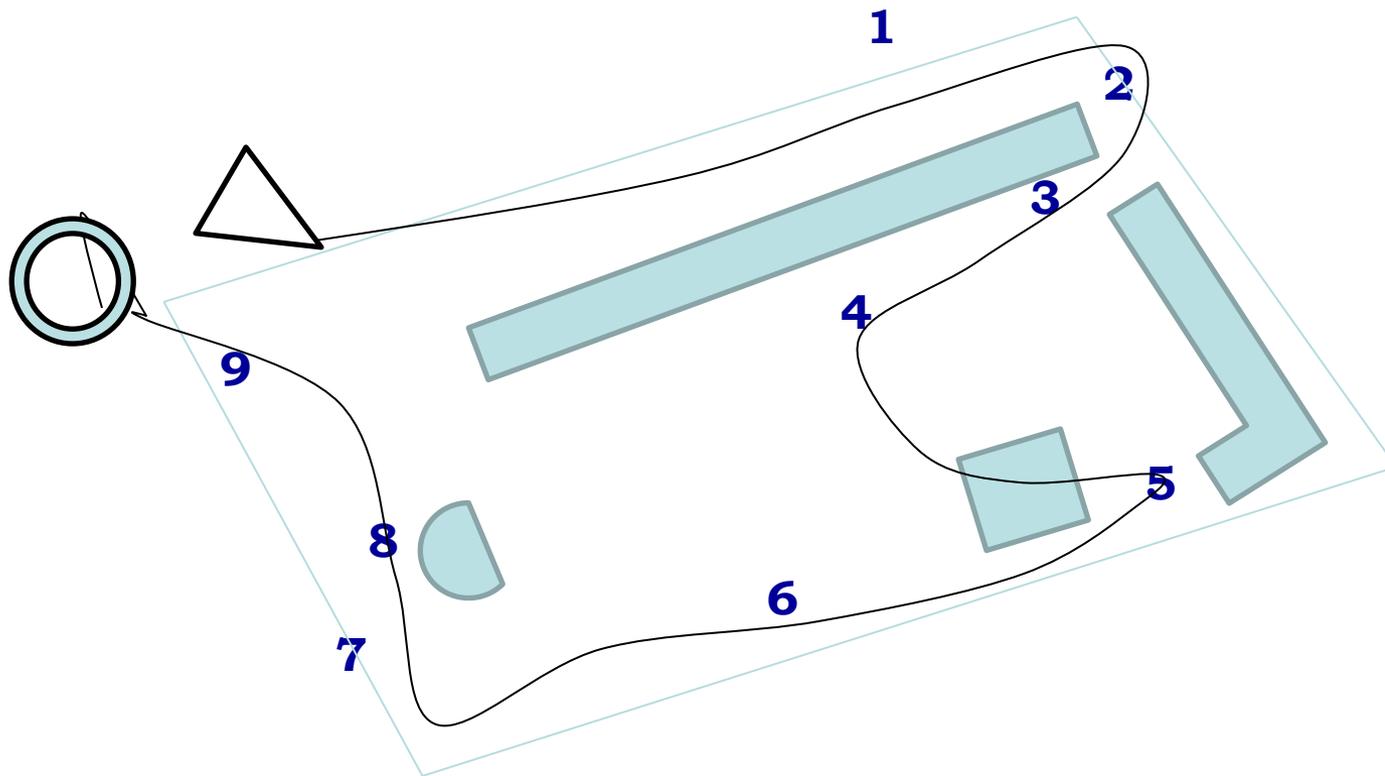
Tipologie di esercizi e giochi di orienteering

- a. Con la cartina non segnata cercare la lanterna in campo e riportare la sigla o simbolo scritto dietro alla lanterna, sulla propria cartina.



Tipologie di esercizi e giochi di orienteering

b. Con la cartina segnata di lanterne e percorso obbligato, riportare sulla propria cartina le sigle o sillabe che man mano si trovano dietro ad ogni lanterna. Dovrà comparire, ad esempio, una frase



ORIENTEERING

Altri ambienti per l'orienteeing sono:

- ✓ **Palestra**
- ✓ **Giardino**
- ✓ **Piccoli parchi cittadini**
- ✓ **Ambienti naturali più ampi**



LA BUSSOLA DEL BRAVO INSEGNANTE

1. Stabilire gli obiettivi e/o i mezzi insieme agli allievi
2. Riassumere e individuare gli elementi più importanti di un gesto.(dire poche cose e ripeterle tante volte)
3. Riconoscere l'impegno
4. Impostare i lavori in forma autonoma (es. un riscaldamento del corpo)
5. Condividere la corporeità. Utilizzare anche le rappresentazioni non linguistiche
6. Identificare somiglianze e differenze (combinazione e trasformazione motoria)
7. Formare efficacemente i gruppi di allenamento e di lavoro
8. Favorire domande e dialogo
9. Sostenere un insegnamento **SIGNIFICATIVO** e **AUTONOMO**



1) FORMULARE GLI OBIETTIVI e/o I MEZZI INSIEME AGLI ALLIEVI

- ✓ Agisce sulla persistenza dell'apprendimento
- ✓ Aiuta a motivare



1) FORMULARE GLI OBIETTIVI INSIEME AGLI ALLIEVI

- **Partecipando alla formulazione degli obiettivi**
- **Scegliendo i mezzi da usare per raggiungerli**

È dimostrato che diventa più stabile l'apprendimento di chi sceglie gli esercizi e i mezzi da usare per imparare un'abilità (es. capovolta avanti) di chi esegue gli esercizi con i mezzi pensati da altri. In uno studio fatto su due gruppi, il primo sceglieva gli obiettivi e i mezzi per raggiungerli, l'altro quelli pensati dall'altro gruppo)

Sono risultati più competenti gli allievi coinvolti nella fase progettuale e nella scelta dei mezzi, rispetto agli altri



1) FORMULARE GLI OBIETTIVI e/o I MEZZI INSIEME AGLI ALLIEVI

GLI APPRENDIMENTI BASATI SULLA
QUALITA'
RISULTANO ESSERE PIU' DURATURI
DI QUELLI BASATI SULLA
QUANTITA'



4)IMPOSTARE I LAVORI IN FORMA AUTONOMA

- LA GESTIONE DEL PROPRIO ATTREZZO SPORTIVO
- LA PREPARAZIONE DEL CAMPO DI GIOCO
- LA TENUTA
- IL RISCALDAMENTO NELLA FASE DI ATTIVAZIONE
- IL RIPRISTINO DELLA SITUAZIONE, OGNI VOLTA PRIMA DI LASCIARE IL CAMPO



5) CORPOREITA' E COMUNICAZIONE

- ✓ SE IL MAESTRO E' *SUDATO*, LO E' ANCHE L'ALLIEVO sennò non c'è equilibrio; uno dei due ha lavorato meno.
- ✓ MIGLIORARE LA CAPACITA' DI OSSERVARE IL PROPRIO ALLIEVO AL FINE DI INDIVIDUARE QUALE CANALE DI RICEZIONE DEL MESSAGGIO ADOPERA (*visivo, auditivo o cinestesico?*); QUANTO COMPRENDE; COSA CHIEDE; QUANDO SI STANCA.



6) IDENTIFICARE SOMIGLIANZE E DIFFERENZE

- ✓ NELLO SPORT è LA CAPACITA' DI ADATTARE LE ABILITA' MOTORIE APPRESE, ALLE VARIE SITUAZIONI TECNICHE O TATTICHE
- ✓ E VICEVERSA, E' LA CAPACITA' DI "RICONOSCERE" UN MOVIMENTO GIA' NOTO ED APPRESO ALL'INTERNO DI UNA NUOVA ABILITA' E UTILIZZARLO IN UN ALTRO CONTESTO



7) FORMARE EFFICACEMENTE I GRUPPI DI ALLENAMENTO E DI LAVORO

- ✓ **COOPERATIVE LEARNING** educare la squadra; educare l'individuo al senso di responsabilità
- ✓ **GLI SPORT INDIVIDUALI POTENZIALMENTE CREANO SITUAZIONI DI STRESS MAGGIORI DI QUELLI DI SQUADRA.** Anche negli sport individuali, creare situazioni di gruppo. Facilitano l'apprendimento.



8) FAVORIRE DOMANDE E DIALOGO

Occorre

- ✓ Imparare ad esprimersi
- ✓ Farlo in modo costante, metodico e chiaro (una validissima domanda è “*da 0 a 10 quanto ti senti...*”)
- ✓ aiutare gli allievi a prendere consapevolezza delle proprie possibilità
 - ✓ Dialogare sul concetto di competenza
- ✓ Verificare se hanno capito(i bambini non chiedono *cosa vuol dire* per tutta la fase dell’egocentrisomo- Piaget-)
 - ✓ Divertirsi . Cosa significa a seconda delle età?



9) FAVORIRE UN APPRENDIMENTO SIGNIFICATIVO, CRITICO, AUTONOMO

Intenzionalità educativa:

Ogni cosa che facciamo fare deve avere un obiettivo, non deve essere pura abilità pragmatica



EDUCAZIONE TRA PARI

INSEGNAMENTO DIRETTO DI ALLIEVI AD ALTRI ALLIEVI
ALL'INTERNO DI UN SETTING EDUCATIVO FORMALE

- ✓ CIO' CHE LO RENDE TALE è LO STATUS, NON L'ETA'. UN GIOCATORE DELLA PRIMA SQUADRA CHE ALLENA O PARTECIPA ALL'ALLENAMENTO DELLE SQUADRE DI CATEGORIA INFERIORE
- ✓ IL MUTUO INSEGNAMENTO



MEDIA TEACHING

EDUCAZIONE CON I MEDIA

ESEMPI:

- ✓ LA VIDEO ANALISI DEL GESTO TECNICO
- ✓ WII FIT?



LA SIMULAZIONE

METODOLOGIA DI EDUCAZIONE AL PENSIERO, ALLA
SIMBOLIZZAZIONE PER IMPARARE A CONOSCERE LA
REALTA'

- ✓ I VANTAGGI DELL'APPRENDIMENTO TECNICO
ATTRAVERSO LA SIMULAZIONE (vedi sport di vela)
- ✓ I GIOCHI; LA SIMULAZIONE PER ECCELLENZA
- ✓ I GIOCHI NEI BAMBINI DA 3 A 6 ANNI