

LA METODOLOGIA OPERATIVA A SCUOLA

APPRENDIMENTO COOPERATIVO CON CARICO COGNITIVO INTERVALLATO



PRINCIPI FORMATIVI

- Per sviluppare una metodologia didattica attiva che superi il concetto di lezione trasmissiva ed addestrativa, mettendo gli studenti al centro dei processi di apprendimento.
- Per acquisire un metodo che permetta di personalizzare gli apprendimenti rilevabili tramite la proposta di situazioni di gioco reali.
- Per aggiornare la pratica didattica integrando il contributo della ricerca sul carico cognitivo.
- Per sviluppare un metodo che permetta di utilizzare in modo più efficiente il tempo di apprendimento.
- Per favorire l'integrarsi di differenti modi di apprendere ed imparare.

Le Scienze motorie, fisiche e sportive, rappresentano un sapere irrinunciabile nel processo di sviluppo dell'alunno, in quanto lo investono nella sua "totalità antropologica" e ne determinano, pertanto, cambiamenti significativi sia sul piano fisiologico e morfo-funzionale, che su quello cognitivo e socio-comportamentale.

Ciò perché la peculiarità dell'insegnamento delle scienze motorie è quella di influire contemporaneamente sulle quattro aree della personalità: motoria, intellettuale, sociale ed emotivo-affettiva, rivolgendosi all'individuo nella sua completezza e pertanto contribuisce in maniera totale alla sua formazione e a sviluppare vere e proprie competenze per la vita (life skill), riferite alla

conoscenza e alla corretta gestione del proprio corpo, all'incremento di capacità e abilità, ma anche alla possibilità di stabilire rapporti interattivi efficaci con l'ambiente circostante.

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA IN ITALIA

Dal D.M. 22/08/2007 (Regolamento in materia di adempimento dell'obbligo scolastico)

- Tali competenze favoriscono il pieno sviluppo della persona nella costruzione del sé, di corrette e significative relazioni con gli altri e di una positiva interazione con la realtà naturale e sociale.
 - Le competenze chiave sono il risultato che si può conseguire - all'interno di un unico processo di insegnamento/apprendimento - attraverso la reciproca integrazione e interdipendenza tra i saperi e le competenze contenuti negli assi culturali.

- *Costruzione del sé*

1. Imparare ad imparare
2. Progettare

- *Relazioni con gli altri*

3. Comunicare
 - comprendere
 - rappresentare
4. Collaborare e partecipare
5. Agire in modo autonomo e responsabile

- *Rapporto con la realtà*

6. Risolvere problemi
7. Individuare collegamenti e relazioni
8. Acquisire ed interpretare l'informazione

CONTRIBUTI DELLE SCIENZE MOTORIE ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA
IMPARARE AD IMPARARE <ul style="list-style-type: none"> - Organizzare il proprio apprendimento ed il proprio tempo - Sviluppare strategie efficaci di apprendimento - Sperimentare soluzioni creative
PROGETTARE <ul style="list-style-type: none"> - Elaborare e porre in essere di progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie capacità psicofisiche - Utilizzare le conoscenze e le esperienze pregresse per stabilire obiettivi significativi e realistici - Valutare difficoltà/potenzialità interne ed esterne elaborando strategie di azione e verificando i risultati raggiunti in rapporto alle proprie aspettative
COMUNICARE <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere messaggi entero ed esteroceettivi per ampliare le proprie capacità espressive - Rappresentare in modo efficace, utilizzando il linguaggio corporeo e motorio, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, e gesti tecnici di diversa complessità - Interpretare ed utilizzare il linguaggio simbolico e gestuale condiviso delle diverse figure sportive (allenatore, insegnante, arbitro ecc.)
COLLABORARE E PARTECIPARE

<ul style="list-style-type: none"> - Interagire e collaborare all'interno di un gruppo - Comprendere i diversi punti di vista - Valorizzare le proprie e le altrui capacità, rendendo positivo il conflitto e l'agonismo - Contribuire all'apprendimento comune e alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti, delle capacità/limiti degli altri - Acquisizione del concetto di squadra - Giocare all'insegna del Fair Play
<p>AGIRE IN MODO AUTONOMO E CONSAPEVOLE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita della squadra - Riconoscere per sé diritti, doveri e bisogni - Riconoscere e rispettare i diritti e i bisogni altrui, le opportunità comuni - Riconoscere e rispettare limiti, regole e responsabilità - Praticare il concetto di salute dinamica -
<p>RISOLVERE PROBLEMI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Affrontare situazioni problematiche anche a livello espressivo, motorio - Costruire e verificare ipotesi di soluzione - Individuare fonti interne ed esterne per dare risposte adeguate - Valutare le soluzioni messe in atto e rielaborare i dati di feedback - Proporre soluzioni utilizzando contenuti e metodi delle diverse discipline, secondo il tipo di problema
<p>ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire l'informazione ricevuta dalla propria sensibilità (visiva, uditiva, cinestesica, ecc) - Interpretarla criticamente valutandone l'attendibilità e l'utilità, confrontandola con dati oggettivi
<p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari e lontani nello spazio e nel tempo - Riconoscere la natura sistemica, analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti all'interno del proprio corpo e della propria motricità - Rappresentarli con linguaggio specifico, argomentazioni coerenti, atti motori adeguati

Tali competenze, motorie, sociali e relazionali, consentono ai ragazzi di affrontare in maniera efficace i problemi emergenti della vita quotidiana, avere fiducia in sé stessi, sapersi auto – valutare e gestire l'insuccesso, relazionarsi positivamente con gli altri ed il mondo circostante non solo in ambito scolastico.

Pertanto, diventa importante in questa prospettiva, proporre esperienze formative che sollecitino reazioni circolari sistemiche tra i fattori della prestazione motoria, e quelli comportamentali e sociali, in contesti situazionali sempre diversi, sviluppando la motivazione all'apprendimento continuo, per risolvere problemi.

In questo modo di operare la “competenza motoria “esprime l'integrazione di conoscenze, abilità motorie, e comportamenti sulla base delle capacità personali.

Difatti, la competenza non si esprime senza sapere e saper fare ma essa li supera integrandoli, nel saper agire.

Per molto tempo la scuola, nella sua opera educativa, si è occupata quasi esclusivamente della mente, quasi come se fosse, oltre che separata dal corpo, superiore ad esso.

Gli studi attuali hanno confermato che la persona vive un rapporto indissociabile tra la mente, le emozioni e il corpo.

E' attraverso il corpo che arrivano tutte le informazioni che riguardano sia ciò che si vive interiormente, sia quanto succede nel mondo che ci circonda, le informazioni che il cervello elabora ci consente di vivere e agire consapevolmente. Allo stesso tempo, agire con il corpo in modo consapevole, responsabile e soprattutto controllare la propria azione ci richiede la partecipazione della parte pensante. Sarebbe quindi assurdo pretendere di stabilire un primato tra corpo e mente: si tratta di due aspetti diversi ma *inscindibili* della persona che può evolvere positivamente soltanto attraverso la loro armonica integrazione.

Il corpo, quindi, non deve essere considerato soltanto un insieme di muscoli e organi, ma il mezzo con il quale si comunicano intenzioni, sentimenti, stati d'animo, esso riceve le informazioni e agisce mettendo in pratica ciò che si pensa.

TRAGUARDI FORMATIVI

L'azione educativa delle Scienze motorie e sportive si inserisce in un progetto di crescita globale della persona la quale, attraverso differenti esperienze motorie acquisisce una personalità equilibrata. E' conseguente a questo aspetto l'importanza dell'acquisizione e dello sviluppo di una cultura motoria che diventi costume di vita, capacità di organizzazione personale, lettura dell'esperienza personale e altrui.

L'acquisizione della corporeità, attraverso molteplici esperienze motorie, diventa momento qualificante nella formazione di una personalità equilibrata. Risulta così evidente l'importanza della complementarietà delle capacità motorie, emotive e cognitive nella gestione dei rapporti interpersonali; di conseguenza è importante l'acquisizione e lo sviluppo di una cultura motoria che diventi costume di vita, capacità di organizzazione personale, lettura dell'esperienza personale e altrui, partecipazioni intelligenti a spettacoli legati a qualsiasi tipo di gestualità.

Di conseguenza le Scienze motorie e sportive agiscono:

- Sui processi decisionali, che devono realizzarsi in tempi ridottissimi;
- Sull'organizzazione del pensiero, che in questo caso ha per oggetto il controllo del movimento corporeo;
- Sulla gestione di concetti spazio-temporali, fondamentali in ogni azione corporea, ma anche base della gestione del pensiero umano;
- Sul controllo delle emozioni, in quanto l'azione coinvolge la persona nella sua totalità;
- Sulla consapevolezza e l'accettazione di sé, intervenendo nei processi di autostima fondamentali per affrontare successi e insuccessi, per accettare l'errore e cercare nuove soluzioni;
- Sulla conoscenza e l'acquisizione del linguaggio del corpo, di grande importanza nei processi di comunicazione interpersonale;
- Sul controllo del corpo in azione;
- Sui processi di organizzazione delle conoscenze, in quanto l'azione corporea mette in relazione continua la persona con il mondo circostante.

E' allora evidente la grande importanza che le Scienze motorie e sportive devono assumere nel percorso educativo e quanto sia pericoloso oltre che riduttivo considerarle solo una semplice occasione di gioco e di divertimento.

GUIDARE IL RAGAZZO VERSO UN APPRENDIMENTO AUTONOMO È LO SCOPO PRINCIPALE DELL'ATTIVITÀ DI INSEGNAMENTO DELLE SCIENZE MOTORIE.

Apprendere non è solo memorizzare, cioè conservare dati e informazioni e imparare, predisponendosi all'esecuzione di determinati compiti, ma è soprattutto acquisire sempre nuovi

atteggiamenti e comportamenti. E' questa una visione dinamica e operativa dello sport, elaborativa, produttrice di nuove informazioni e conoscenze.

L'apprendimento è un processo attraverso il quale il ragazzo, elaborando le proprie esperienze, modifica il proprio comportamento e le proprie conoscenze, per adattarsi in modo autonomo agli stimoli che provengono dal suo stato personale (enterocettivi) e dall'ambiente (esterocettivi).

Secondo questo quadro, l'Insegnante non è la "causa diretta" dell'apprendimento, ma si traveste da Animatore e agevola, organizza e sollecita le occasioni dell'apprendimento dei ragazzi.

L'INSEGNANTE DI SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

Non deve conoscere solo esercizi, giochi ed attività ma deve possedere diversi requisiti:

- *Preparazione didattica;*
- *Capacità di comunicazione;*
- *Competenze in ambito psico-pedagogico;*
- *Aggiornamento continuo;*
- *Capacità organizzative;*
- *Atteggiamento problematico e critico verso ciò che insegna;*
- *Conoscenza del gruppo dei "pari";*
- *Sensibilità d'animo;*
- *Disponibilità al confronto;*
- *Buon senso;*

A questo proposito, parafrasando Carl Rogers, al centro di tutto il sistema educativo c'è la relazione Insegnante-bambino, che deve essere fondata sulla stima e rispetto reciproci.

L'INSEGNANTE NON DEVE ASSUMERE UN RUOLO AUTORITARIO NELLA RELAZIONE CON L'ALUNNO, DEVE:

- *Essere se stesso;*
- *Esprimere i propri sentimenti, positivi o negativi che siano;*
- *Essere in grado di creare un clima di fiducia;*
- *Ascoltare i ragazzi, instaurando una relazione empatica con tutti.*

In questo modo diventerà un facilitatore dell'apprendimento e stimolerà la motivazione al gioco dei suoi alunni.

LA COMUNICAZIONE

La corretta comunicazione è il veicolo privilegiato dell'apprendimento che si sviluppa attorno alle quattro aree della comunicazione:

- *Senso-motoria;*
- *Cognitiva;*
- *Emotivo-affettiva;*
- *Socio-relazionale.*

I FATTORI DELL'APPRENDIMENTO

Numerosi sono i fattori che condizionano l'apprendimento:

- *La motivazione;*
- *L'interesse;*
- *L'aspettativa;*
- *L'attenzione;*
- *La memoria;*
- *La capacità;*
- *La competenza;*
- *La creatività;*
- *La gratificazione.*

LA PROFESSIONALITÀ

L'Insegnante deve essere *professionale*, cioè colui che conosce e mette in pratica le quattro essenze dell'Insegnante vero (anche se "qualcuno" afferma che queste quattro essenze sono ormai sorpassate! Sic!):

- SAPERE: conoscenza dei giochi che propone;
- SAPER ESSERE: consapevolezza etica e appartenenza a un ambito educativo rivolto agli alunni;
- SAPER FARE: insegnamento e organizzazione;
- SAPER FAR FARE: insegnare a fare.

Il ragazzo, attraverso queste esperienze (stimoli esterni e interni), trova le basi per risolvere le situazioni-problema che l'Insegnante gli presenta.

L'Insegnante di Scienze Motorie non deve avere "il modello fisso" di insegnamento a cui ispirarsi, ma deve possedere metodi duttili da adattare alle esigenze formative dei singoli alunni e alle loro particolari capacità.

Una corretta metodologia didattica di insegnamento delle scienze motorie deve partire sempre dallo studente, dalla sua situazione di partenza (non solo cognitiva, ma anche socio-relazionale in base all'ambiente di appartenenza), dai prerequisiti (strutturali e funzionali) che possiede e dalle conoscenze pregresse sulle quali innestare quelle nuove.

In tal modo l'apprendimento sarà significativo per i ragazzi, poiché si partirà dai loro interessi, dai loro bisogni, dalla realtà socio-culturale in cui vivono, mantenendo sempre alto il livello motivazionale e l'interesse.

L'Insegnante, nell'ambito di una corretta programmazione (prima virtuale e poi reale) del gruppo, passerà dalla valutazione iniziale alla valutazione intermedia (per verificare lo sviluppo di nuove abilità e conoscenze) e infine alla valutazione finale (valutazione sommativa), cioè al controllo del risultato finale (conseguimento o non conseguimento degli obiettivi inizialmente prefissati).

L'Insegnante di Scienze Motorie deve essere in grado di attivare diversi canali di comunicazione, per coinvolgere tutti i ragazzi, stimolarli e renderli partecipi al processo dell'apprendimento.

A tale scopo la metodologia di insegnamento dei giochi sportivi deve comprendere il maggior numero possibile di tecniche (e non una solamente), al fine di rendere vario, flessibile, ricco ed efficace l'insegnamento.

LO «SPACED LEARNING»

Lo «Spaced Learning» è una delle modalità di articolazione didattica della Metodologia Operativa a scuola.

L'impegno cognitivo è organizzato in tre momenti di input e due intervalli.

Nel primo input l'insegnante presenta la situazione problema illustrando le varie modalità di soluzione, e fornisce le informazioni circa le conoscenze e le abilità che gli studenti, suddivisi in piccoli gruppi di 4 giocatori, devono utilizzare durante la lezione. La durata dell'input non è predeterminata (anche se è nota la difficoltà di tener viva l'attenzione dei ragazzi per oltre 10-15').

L'idea è quella di proporre una "game form" (gioco iniziale o "gioco-base") che è una versione semplificata del gioco "reale". Questo "gioco-base" (o "esercizio-base") è il problema da analizzare e ha come obiettivo di creare una serie di connessioni che consentano ai giocatori di rendersi conto di cosa devono fare (non come lo devono eseguire) in quel particolare momento in modo consapevole (logica applicata al movimento), sulla base di intuizioni derivate dall'osservazione del gioco stesso. Si parte praticamente dal "globale", dall'osservazione da parte dell'Insegnante su ciò che i giocatori stanno eseguendo (osservare, non guardare o vedere). Il "gioco-base" (ad esempio un 4 vs.4 tipo rugby, oppure giochiamo a prenderci") permette all'Insegnante di rendersi conto delle competenze dei suoi giocatori (se prima i giocatori non hanno vissuto realmente esperienze di gioco non sono in grado di esprimersi correttamente).

Questo primo momento è seguito da un intervallo di 10', durante i quali i ragazzi devono essere lasciati liberi di sperimentare.

Nel secondo input l'insegnante ripropone il contenuto della prima sessione utilizzando la metodologia della scoperta guidata attraverso un 4 vs.4 a 4 porte al fine di consentire agli allievi di avvicinarsi alla soluzione della situazione problema.

Nel secondo intervallo di circa 10' i ragazzi continuano a giocare liberamente con consegne più precise

Il secondo intervento si compone di 3 fasi:

- Invitare i giocatori ad osservare realmente ciò che succede in campo (es. Che cosa potresti fare in questa situazione? E' meglio tirare o passare la palla? E' meglio giocare da solo oppure è meglio vedere dove sono i tuoi compagni?);
- Stimolare i giocatori all'analisi causa-effetto relativamente a quanto è accaduto in campo (es. hai indugiato troppo, non hai visto se il tuo compagno era libero). Praticamente l'Insegnante si rende conto durante l'esecuzione del "gioco-base" delle competenze dei giocatori e deve cercare di migliorarle.

Come ?

- Estrapolare le strategie per aumentare le competenze (partire da quello che i giocatori sanno fare e non da quello che vorremmo facessero). Dal "globale" si passa al situazionale e si

lavora sulla costruzione “step by step” del comportamento motorio e tecnicotattico dei giocatori, partendo da quello che non sono in grado di fare oppure da quello che eseguono in modo non corretto (es. smarcarsi in modo corretto, utilizzando i movimenti che servono per muoversi nello spazio – ma se non conoscono i movimenti che possono eseguire con il proprio corpo nello spazio e nel tempo, bisogna educare e sviluppare gli schemi motori di base e posturali, se tirano bene ma non hanno la forza per arrivare in porta si devono educare e sviluppare le capacità motorie individuali. Consapevolezza di ciò che si deve eseguire, proporre esperienze reali di gioco. Bisogna lavorare su esercizi di “skill practice”, sullo spazio (dove), sul tempo (quando), sul cosa (“leggere il problema”, problem solving: risolvere il problema) e non esclusivamente sul come, sulla comunicazione (con i compagni);

- Ritornare al “game form” o “gioco-base” iniziale e verificare se il lavoro svolto ha portato dei miglioramenti nella prestazione individuale (e di squadra).

Nel terzo input l’insegnante ripropone il tema della prima sessione in una situazione più complessa con un numero superiori di giocatori: i ragazzi saranno chiamati a dimostrare di avere appreso le conoscenze e le abilità applicandole nel contesto del gioco vero e proprio.

Insegnare a che cosa serve il passaggio e non la tecnica del passaggio, insegnare quando passare la palla e non come passarla: la tecnica arriverà dopo, l’importante è fare in modo che i giocatori apprendano in modo consapevole ciò che devono fare (l’apprendimento è stato da sempre cognitivo, non è l’ultima scoperta delle Neuroscienze”). Il primo passo in quest’analisi è definito “Riflessione sull’azione”, cioè “scambio di opinioni”, basato sull’osservazione e il “vissuto”, elementi questi utili all’Insegnante ad analizzare il comportamento dei giocatori e cercare di attuare delle strategie per risolverli.

Quindi dal gioco semplificato all’approdo al gioco vero e proprio (“modified o full game”) e conseguente analisi e valutazione della situazione.

Il docente in questa fase avrà modo di verificare i livelli di competenza individuali.

GRIGLIA DEI LIVELLI DI COMPETENZA

INIZIALE - BASE – INTERMEDIO – AVANZATO

Livello iniziale: lo studente, se opportunamente guidato e sostenuto svolge compiti semplici in situazioni note

Livello base: lo studente svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze ed abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali

Livello intermedio: lo studente svolge compiti e risolve problemi complessi in situazioni note, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite

Livello avanzato: lo studente svolge compiti e problemi complessi in situazioni anche non note, mostrando padronanza nell’uso delle conoscenze e abilità. Sa proporre e sostenere le proprie scelte e assumere autonomamente decisioni consapevoli

