FIPAV Varese - Comitato Provinciale, 2010

CORSO

MINI-VOLLEY

PARTE 2

Metodologia dell'insegnamento

Tiziano Marini

Principi di metodologia dell'insegnamento

Indicazioni generali di metodologia dell'insegnamento

- Le conoscenze e le competenze dell'allenatore
- L'insegnamento / apprendimento
- La programmazione didattica
- Programmare per obiettivi
- La situazione didattica
- L'osservazione

La metodologia dell’insegnamento si occupa di individuare e suggerire le STRATEGIE più efficaci per insegnare le tecniche e le tattiche agli atleti.

L’importanza di una METODOLOGIA DELL’INSEGNAMENTO è cruciale nell’attività quotidiana di un tecnico sportivo, per adeguare meglio i propri interventi alle caratteristiche e necessità degli atleti.

OBIETTIVO di una metodologia dell’insegnamento è essenzialmente quello di fornire ad ogni allenatore gli strumenti efficaci per costruire e dirigere le situazioni didattiche.

LE CONOSCENZE DELL'ALLENATORE

▶ Le tecniche e le tattiche sportive che sono oggetto d'insegnamento ed i processi d'apprendimento e di controllo motorio che ne sono alla base.

▶ I fattori generali e specifici della prestazione, i loro presupposti fisiologici ed i mezzi utilizzabili per innalzare il livello e le forme ottimali della loro modulazione.

▶ I fattori sociali, relazionali e psicologici che entrano in gioco nella situazione di allenamento (comunicazione, natura delle informazioni fornite all'allievo, suggerimenti, feedback, ecc.).

▶ Le caratteristiche di una metodologia di lavoro basata sulla programmazione e sulla variazione ciclica dell'allenamento, utile per costruire, attivare e controllare il processo di apprendimento-insegnamento in tutte le sue parti.

LE COMPETENZE PEDAGOGICHE

Saper entrare in relazione con gli atleti e comunicare efficacemente con loro, fornendo le istruzioni e le indicazioni idonee.

Saper motivare efficacemente gli atleti a proseguire l'allenamento e ad impegnarsi costantemente per apprendere.

Saper analizzare e interpretare i bisogni degli atleti e saperli osservare in modo pertinente agli obiettivi che facilitino l'apprendimento.

Saper selezionare gli obiettivi di apprendimento e costituire situazioni di allenamento che facilitino l'apprendimento.

Saper verificare e valutare l'efficacia dell'insegnamento.

Saper produrre una documentazione sintetica dell'attività che riassuma le proprie scelte, le modificazioni rispetto alle ipotesi iniziali ed i risultati ottenuti.

GLI ALLENATORI DOVREBBERO . . .

- Conoscere meglio le caratteristiche degli allievi.
- Comunicare più efficacemente.
- Organizzare al meglio l'insegnamento tecnico.
- Rendere più efficace la scelta e l'assegnazione degli esercizi.
- Migliorare le tecniche di riconoscimento e di correzione degli errori.
- Facilitare l'apprendimento motorio dei propri allievi.
- Autovalutarsi.

L'ALLENATORE . . .

ORIENTAMENTO AL SUCCESSO

Vittoria, denaro.

ORIENTAMENTO AL COMPITO

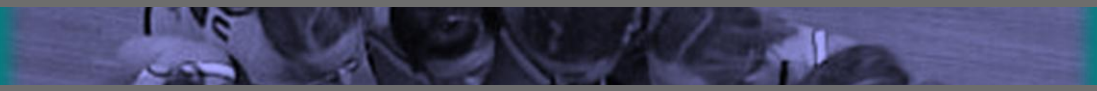
Verso ciò che deve essere eseguito.

ORIENTAMENTO AL GRUPPO

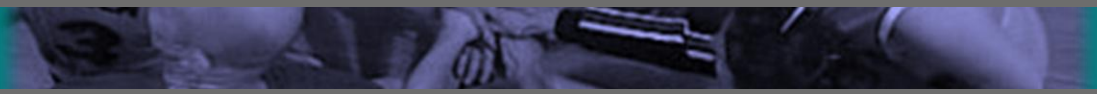
All'aspetto sociale e quindi soprattutto alla gratificazione che deriva da una buona interazione tra i partecipanti.

Rapporto insegnamento-apprendimento

Ogni azione dell'insegnante deve ispirarsi a una corretta impostazione del rapporto didattico.



L'insegnamento deve ottenere l'apprendimento, ossia l'insegnante deve far sì che l'apprendimento degli allievi segua i tracciati e realizzi i contenuti e gli obiettivi fissati nel programma.



La conoscenza degli allievi, da parte dell'insegnante, deve avere per oggetto due aspetti fondamentali della loro personalità: 1) interessi e bisogni e 2) capacità intellettive e fisiche.

Dal punto di vista psicologico deve seguire con attenzione l'attività degli allievi, mantenere rapporti di fiducia, stimolare, motivare.

L'insegnamento

P-A : si mette l'accento su un clima d'apprendimento favorevole all'allievo perché si sente bene nella propria pelle.

P-M: si mette l'accento sulla trasmissione delle conoscenze, il contenuto da conoscere.

A-M : si mette l'accento sulla costruzione personale del sapere da parte dell'allievo con l'aiuto del professore.

Fonte: Rigal (2007)

L'insegnamento

L'insegnamento

Le forme di conoscenza

TEORICHE O DICHIARATIVE

I SAPERI : IL COSA

CONOSCENZE

STRATEGICHE O CONTESTUALI

I SAPER-APPLICARE : IL QUANDO

PRATICHE O PROCEDURALI

I SAPER-FARE : IL COME

Fonte: Rigal (2007)

Le componenti dell'apprendimento

- Tenendo conto di ciò che si sa già.

- Motivandomi.

- Utilizzando delle strategie.
- Essendo cosciente della mia maniera di apprendere.
- Approfittando dell'aiuto di altri.

Acquisire nuove informazioni, poi organizzarle e associarle a conoscenze anteriori (il sapere) :

IMPARARE COSA . . .

Comprendere: strategie di comprensione e di risoluzione di compiti o di problemi :

IMPARARE COME . . .

APPRENDERE È :

Acquisire nuove competenze, tecniche o abilità (il saper fare):

APPRENDERE A . . .

- Osservando ciò che fanno gli altri;
- Ripetendo l'attività.

Fonte: Rigal (2007)

Le tappe dell'apprendimento

NUOVO COMPITO MOTORIO — **INFORMARSI** — **TAPPA COGNITIVA**

- Comprensione del compito.
- Individuazione e trattamento dell'informazione.
- Diminuzione dell'incertezza

PIANIFICAZIONE DELLA RISPOSTA — **COSA FARE ?** — **TAPPA PREPARATORIA**

- Scelta del tipo di risposta.

PROGRAMMAZIONE DELLA RISPOSTA — **COME FARE ?**

- Elaborazione del programma motorio adatto.
- Determinazione dei parametri del movimento.

ESECUZIONE DELLA RISPOSTA — **FARE** — **TAPPA ATTIVA**

- Realizzazione del programma motorio.
- Tensione generalizzata.
- Creazione di nuovi circuiti nervosi.
- Intervento del feedback intrinseco: visivo, auditivo, somestesico.

RISULTATO

- Feedback estrinseco: conoscenza del risultato.
- esattezza o errore della risposta.
- Valutazione della risposta.

VALUTARE

TAPPA VALUTATIVA

AUTOMATIZZAZIONE DELLA RISPOSTA

- Riproduzione del movimento.
- Selezione dell'informazione pertinente.
- Rafforzamento di nuovi circuiti.
- Interiorizzazione della risposta motoria.
- Creazione di engrammi.
- Coscienza liberata.

ALLENARSI

RIPETERE

TAPPA MNEMONICA

Fonte: Rigal (2007)

L’apprendimento e la difficoltà del compito

SOGGETTO

Qualità intrinseche

- Capacità proprie al soggetto e disponibili al momento in cui un nuovo compito deve essere appreso.
- Includono gli obblighi biologici innati e i risultati delle esperienze passate (innato + acquisito).
- Dinamica interna.

COMPITO

Grado di difficoltà

- Esigenze e caratteristiche finali dell’azione.
- “Ciò che è necessario per realizzare un’azione coordinata”.

APPRENDIMENTO

COOPERAZIONE (1 o 2 procedure)

- L’azione da apprendere corrisponde in parte ad un’azione che il soggetto sa già fare.
- Modello interno disponibile.
- Trasmissione facile da uno stato iniziale ad uno stato finale per transfert o modificazione semplice.

COMPETIZIONE-OPPOSIZIONE (1 o 2 procedure)

- Il compito da apprendere non corrisponde a qualche cosa di conosciuto.
- Disfare per costruire (cattive abitudini).
- Trasformazione completa di comportamenti o acquisizione di comportamenti nuovi (sci, nuoto).
- La performance si migliora lentamente o bruscamente.
- Utilizzare il trattamento dell’informazione pertinente.

Fonte: Rigal (2007)

LA MOTIVAZIONE

	PERSONALE (intrinseca)	SOCIALE (estrinseca)
POSITIVA	• Desiderio di riuscire. • Piacere di scoprire. • Curiosità. • Interesse. • Bisogni. • Cooperazione. • Realizzazione. • Obiettivo d'apprendimento. • Superamento di sé.	• Ricompensa (immagini, punti). • Guadagno finanziario. • Imitazione. • Interesse vitale. • Identificazione al modello. • Obiettivo di performance. • Percezione di sé da parte di altri. • Desiderio di piacere.
NEGATIVA	• Paura dell'insuccesso. • Paura di non saper rispondere o risolvere un problema.	• Paura della punizione, del rifiuto. • Paura di essere ridicolo.

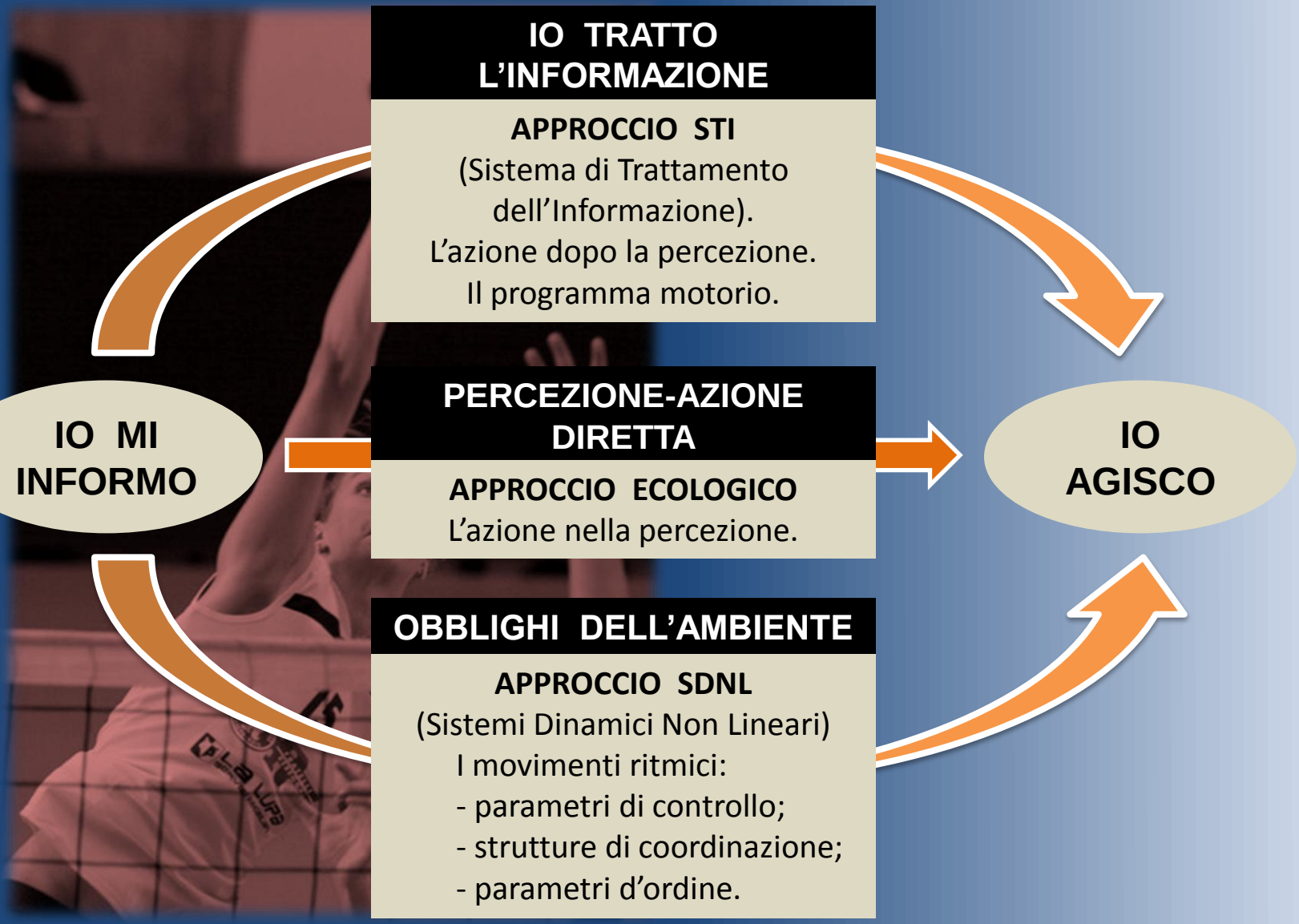
Per apprendere, prima di agire,
IO,
“Colui che apprende”

GUARDO, V	ASCOLTO, A	SENTO, K	SCOPRO, R
APPRENDIMENTO VISIVO	**APPRENDIMENTO VERBALE**	**APPRENDIMENTO KINESTESICO**	**APPRENDIMENTO AUTODIDATTA**
- imitazione - modellazione - osservazione - visionamento	- prescrizione - descrizione - spiegazione - trasmissione di conoscenze	- guida - aiuto - esibizione	- esperienza diretta - scoperta - organizzazione dell’ambiente - costruzione personale dei saperi
MOSTRO	**SPIEGO**	**GUIDO**	**STRUTTURO**

Per insegnare e fare apprendere,
IO,
“Colui che interviene”

Fonte: Rigal (2009)

I modelli del controllo motorio



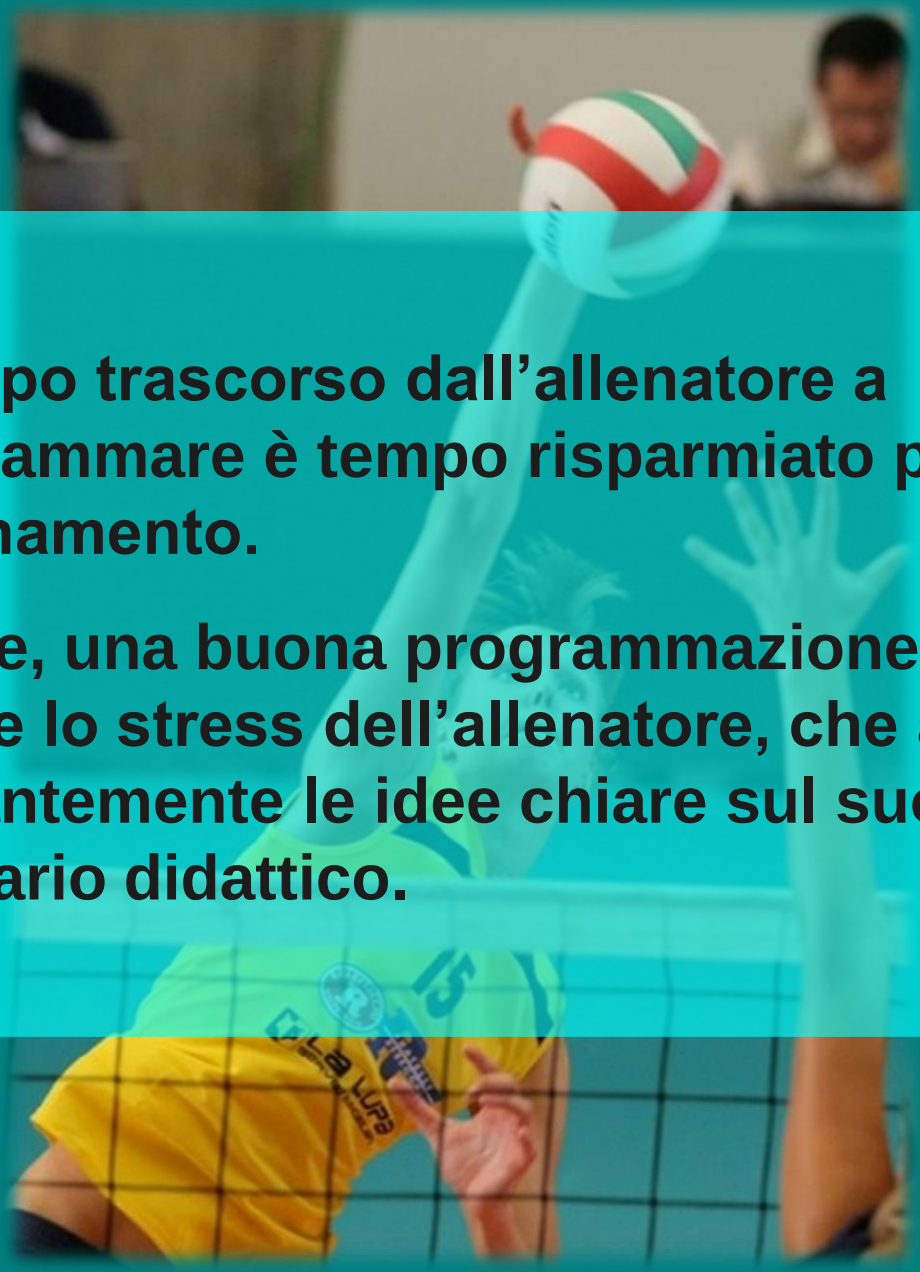
Fonte: Rigal (2007)

feedback - feedback - feedback - feedback - feedback

INFORMAZIONI DISPONIBILI

ANTERIORI AL MOVIMENTO	CONCOMITANTI AL MOVIMENTO	POSTERI AL MOVIMENTO
PREAZIONE	**CORREZIONE IN DIRETTA**	**RETROAZIONE O FEEDBACK**
• Copia di efferenza. • “Richiamo” di sensazioni passate.	• Comparazione passato-presente. • Si “sente” che il movimento è corretto contemporaneamente alla sua esecuzione; forma di conoscenza dell’esecuzione.	**INTERNO** **Proveniente dall’azione del soggetto** Conoscenza diretta dello svolgimento dell’azione (sua esecuzione) e del suo risultato (bersaglio segnato o no) (sensazioni visive, auditive e propriocettive).
		ESTERNO **Fornito da un terzo** Conoscenza o informazione supplementare sullo svolgimento o l’esecuzione del gesto, la “performance” (informazioni auditive o registrazioni diverse), o suo risultato (perché l’insuccesso o la riuscita?).

Fonte: Rigal (2007)



Il tempo trascorso dall'allenatore a programmare è tempo risparmiato per l'allenamento.

Inoltre, una buona programmazione riduce lo stress dell'allenatore, che avrà costantemente le idee chiare sul suo itinerario didattico.

GLI ALLIEVI

Loro caratteristiche.
Il livello degli allievi: loro possibilità e capacità motorie e cardiorespiratorie.

LA MATERIA

Le attività fisiche.
Il contenuto del compito d'apprendimento: suo livello di difficoltà e le ragioni di queste difficoltà.

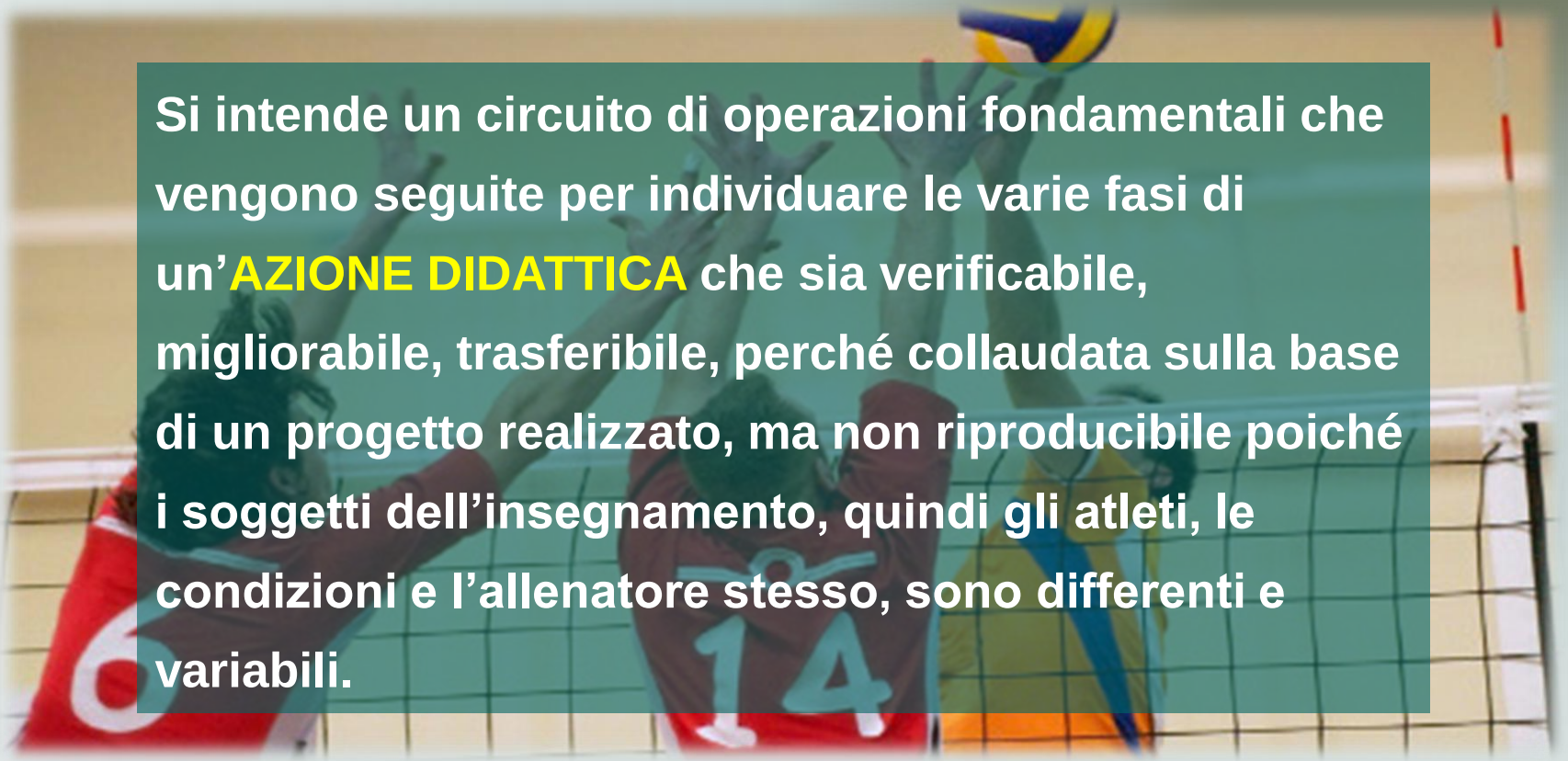
DIDATTICA

L'ORGANIZZAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

Istituzione delle progressioni o sequenze d'apprendimento.

Maniera di manipolare o modificare il contenuto o una delle sue parti per aggiustare il grado difficoltà alle possibilità dei bambini.

LA PROGRAMMAZIONE DIDATTICA



Si intende un circuito di operazioni fondamentali che vengono seguite per individuare le varie fasi di un'**AZIONE DIDATTICA** che sia verificabile, migliorabile, trasferibile, perché collaudata sulla base di un progetto realizzato, ma non riproducibile poiché i soggetti dell'insegnamento, quindi gli atleti, le condizioni e l'allenatore stesso, sono differenti e variabili.

È uno strumento per . . .

1. Organizzare situazioni mirate di apprendimento.

2. Descrivere con procedure scelte l'attività condotta.

3. Verificare tutte le strategie, le esperienze, le occasioni di apprendimento da mettere a disposizione degli allievi affinché raggiungano gli obiettivi selezionati.

operazioni per definire la programmazione

a. Valutazione iniziale.

b. Scelta degli obiettivi.

c. Scelta delle strategie per raggiungerli (mezzi e metodi).

d. Conduzione pratica della lezione (metodi didattici, feedback).

e. Valutazione con finalità di controllo.

interrelazioni
Analisi della situazione
Definizione degli obiettivi
Organizzazione e scelta
delle attività e dei contenuti
Scelta e organizzazione dei metodi
Scelta e organizzazione dei materiali
Realizzazione
Valutazione
feedback

Che cos'è un obiettivo ?

È tutto ciò che gli allievi devono essere capaci di realizzare al termine di una sequenza di un processo di insegnamento-apprendimento e che prima non erano in grado di realizzare con la stessa efficacia e frequenza.

Programmare per obiettivi

- Definire con precisione le abilità e le azioni che un atleta deve saper realizzare al termine di un piano di formazione sportiva.

- Identificare il percorso operativo scomponendolo in tutte le sue parti, così da poter introdurre una verifica puntuale che consenta di realizzare interventi di correzione sugli atleti, attraverso la ridefinizione di strategie e degli obiettivi stessi.

OBIETTIVI GENERALI

Sono i comportamenti finali che richiede la situazione, per esempio l'apprendimento completo ed efficiente di una disciplina sportiva, lo sviluppo della condizione fisica, della motivazione ad allenarsi, ecc.

OBIETTIVI SPECIFICI

Sono una serie di comportamenti o di abilità che trovano riscontro all'interno di grandi categorie di fondamentali tecnici e tattici di uno sport o di caratteristiche psicosociali e affettive. Indicano terminali di comportamento o prestazioni che l'atleta deve saper realizzare.

Esempi di obiettivi generali

- Conseguimento di un elevato sviluppo delle capacità coordinative.
- Conseguimento di un adeguato sviluppo delle capacità condizionali.
- Acquisizione e perfezionamento degli elementi tecnico-tattici.
- Sviluppo e strutturazione delle capacità cognitive.
- Acquisizione di conoscenze pratiche e teoriche sulla valutazione della propria condizione fisica e del proprio allenamento.
- Possibilità di poter esprimere, in competizione, il proprio potenziale di prestazione.
- Prevenzione dei traumi sportivi e dell'insorgenza di patologie specifiche.
- Sviluppo equilibrato dal punto di vista affettivo e relazionale.

Analisi degli obiettivi specifici

1. Che cosa dovrebbe essere in grado di fare il bambino o l'atleta ?

2. In quali condizioni il bambino o l'atleta deve essere in grado di farlo ?

3. Come dovrà farlo ?

Prima di selezionare gli obiettivi l'insegnante o l'allenatore dovrebbe risolvere alcuni dubbi

1. Il bambino è in grado di apprendere questa abilità, secondo le condizioni e i criteri prefissati (dispone dei prerequisiti necessari) ?

2. Il bambino corre dei rischi imparando quest'abilità ?

3. Il bambino è davvero motivato a imparare quest'abilità ?

4. L'abilità che intendo insegnare o perfezionare è davvero importante per aumentare ancora il livello di prestazione del soggetto ?

5. Dispongo del tempo e delle attrezzature necessarie per insegnare quest'abilità ?

Caratteristiche di un obiettivo didattico

PRESTAZIONE

Un obiettivo indica sempre quello che riteniamo che un allievo debba essere in grado di fare.

CONDIZIONI

Un obiettivo descrive sempre le condizioni entro cui si prevede si realizzi la prestazione.

CRITERIO

Un obiettivo deve indicare il livello accettabile di prestazione richiesto, con quanta abilità l'atleta deve agire per essere considerato idoneo.

Quali sono le qualità di un obiettivo didattico specifico ?

- Numero minimo di azioni corrette.
- Numero massimo di azioni errate.
- Percentuale di prove riuscite.
- Deviazione accettabile da un standard prefissato.
- Limiti di tempo necessario per effettuare un movimento o una sequenza di movimenti.

La situazione didattica

- I bambini o gli atleti
- L'allenatore
- La pratica (gli esercizi)
- L'atmosfera

I bambini e/o gli atleti

- Gioco, divertimento.
- Benessere fisico.
- Compagnia e partecipazione in un gruppo.
- Desiderio di apprendere abilità tecniche “affascinanti”.
- Successo agonistico.

L’attività

- ATLETI / SQUADRA
- OBIETTIVI
- STRUTTURAZIONE

L’atmosfera

- Incoraggiare ad essere attivi.
- Favorire la natura personale dell’apprendimento.
- Ammettere l’idea che essere differenti è cosa accettabile.
- Riconoscere e tollerare l’errore.
- Incoraggiare la fiducia in sé.
- Dare la sicurezza di essere rispettati e accettati.
- Porre l’accento sull’autovalutazione.

Auto-questionario per guidare la propria efficacia

L’organizzazione effettuata mi ha permesso di :

Far **AGIRE ATTIVAMENTE** ogni allievo per almeno il 50% del tempo della seduta ?

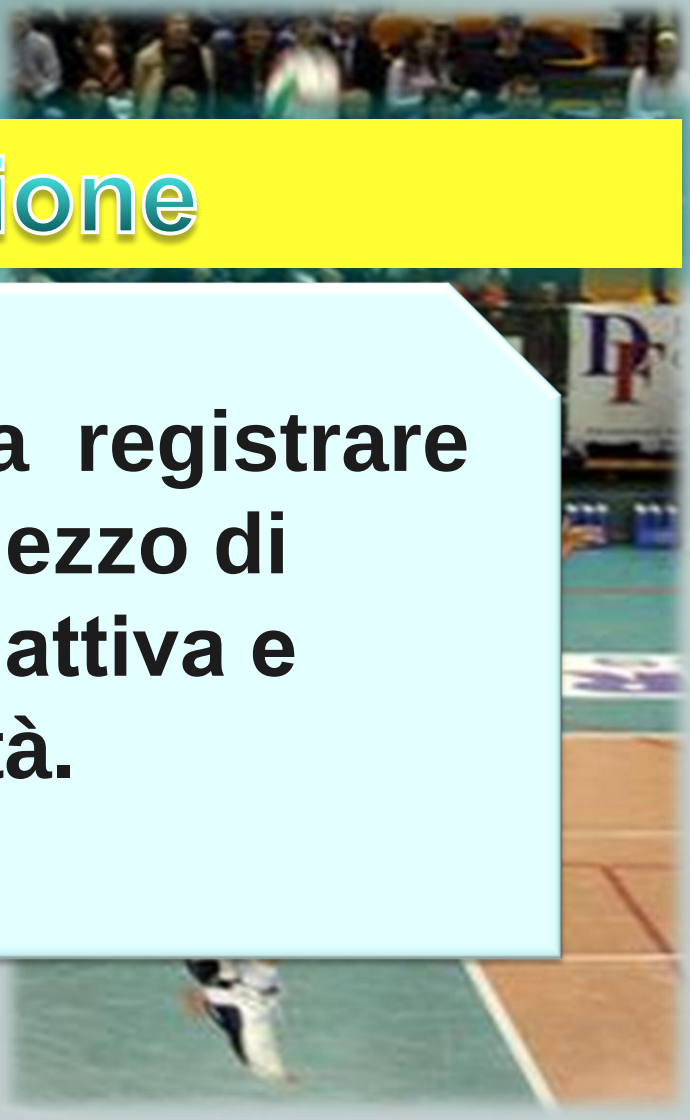
Dedicare più della metà del mio tempo a **INTERVENTI INDIVIDUALI ?**

Far **PROGREDIRE OGNUNO AL SUO RITMO** e partendo dal suo livello di partenza ?

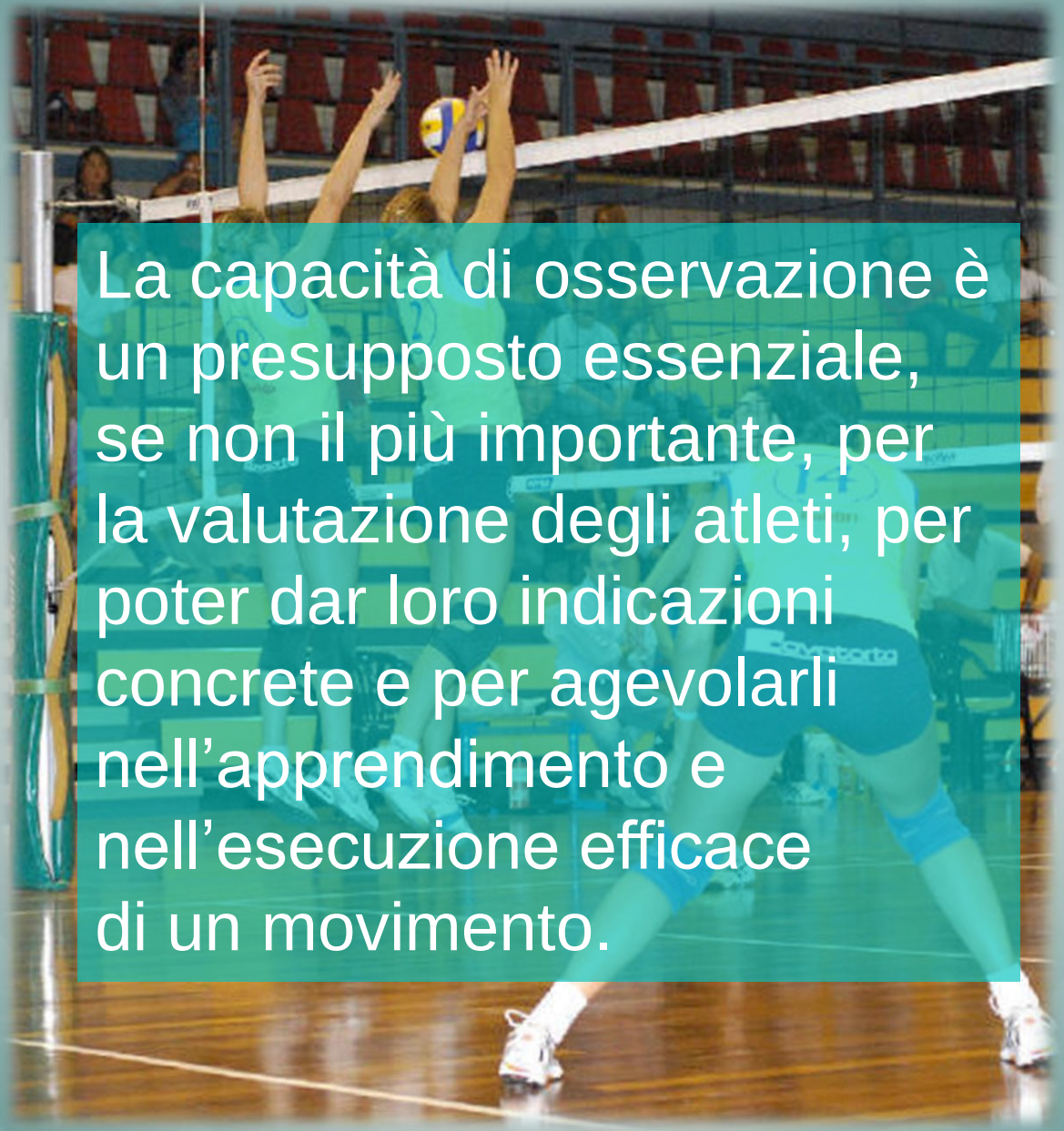
“LIBERARMI” del tempo per l’osservazione ?

Le caratteristiche dell'osservazione

L’osservazione



Osservare significa registrare informazioni per mezzo di un’interpretazione attiva e selettiva della realtà.



La capacità di osservazione è un presupposto essenziale, se non il più importante, per la valutazione degli atleti, per poter dar loro indicazioni concrete e per agevolarli nell'apprendimento e nell'esecuzione efficace di un movimento.

Tipi di osservazione

NATURALE

È compiuta quotidianamente in modo non consapevolmente intenzionale: presenta quindi caratteristiche di soggettività che la rendono scarsamente rigorosa.

SISTEMATICA

È più efficace dell'osservazione naturale perché "pre-organizza" il quadro in cui saranno rilevati i fatti e i comportamenti. Osservare sistematicamente significa avere un progetto, un problema da affrontare e da risolvere, agganciarsi a teorie o ipotesi, cercare la massima attendibilità, ossia tendere all'assenza di errore, rispettando una periodicità stabilita, registrando il più possibile i dati raccolti.

Differenze

- È significativa, cioè costruita su un progetto.
- È riferita ad un esplicito quadro teorico (conoscenze dell'allenatore).
- È periodica, con tempi di rilevazione stabiliti.
- È registrata con strumenti di notazione (schede, griglie, ecc.).
- È attendibile, quanto più possibile con assenza di errore.

Quando interviene l'osservazione ?

- Nell'analisi iniziale finalizzata alla determinazione degli interventi da programmare.
- Nel controllo dell'efficacia delle attività proposte e nel controllo delle reazioni e degli apprendimenti degli atleti.
- Nell'analisi dell'azione o delle fasi di un movimento per valutarne la correttezza o l'errore.

Le fasi dell'osservazione

- **Definire le ragioni e le modalità di utilizzo.**
- **Definire e delimitare il campo d'osservazione, il "cosa" in termini univoci, comportamentali.**
- **Evitare il ricorso alla memoria, registrare subito gli aspetti qualitativi e quantitativi del comportamento.**

L’allenatore deve osservare contemporaneamente :

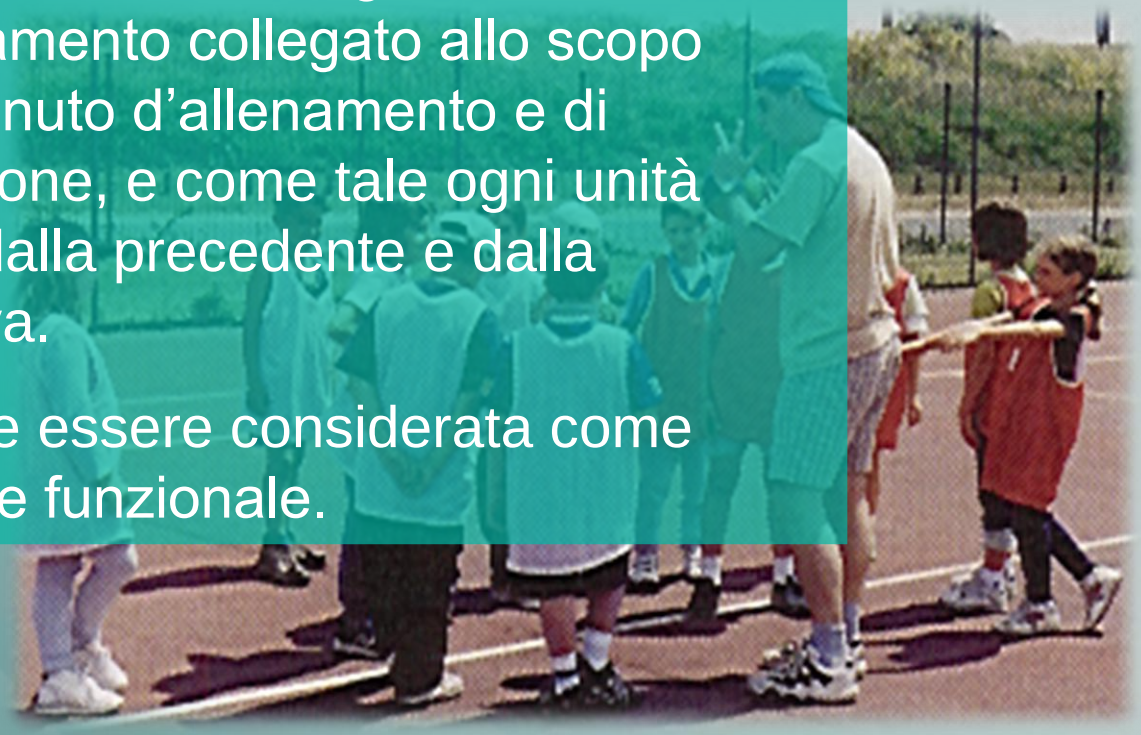
1. Ogni atleta nei suoi comportamenti orientati alle mete.
2. Il gruppo con le sue interazioni.
3. Se stesso come allenatore nei comportamenti verbali, non verbali e paraverbali, e nelle decisioni assunte.
4. Il contesto situazionale in cui opera.

Caratteristiche e organizzazione della seduta o unità d'allenamento

unità di allenamento

È un segmento cronologico dell'allenamento collegato allo scopo e al contenuto d'allenamento e di esercitazione, e come tale ogni unità dipende dalla precedente e dalla successiva.

Essa deve essere considerata come un'insieme funzionale.

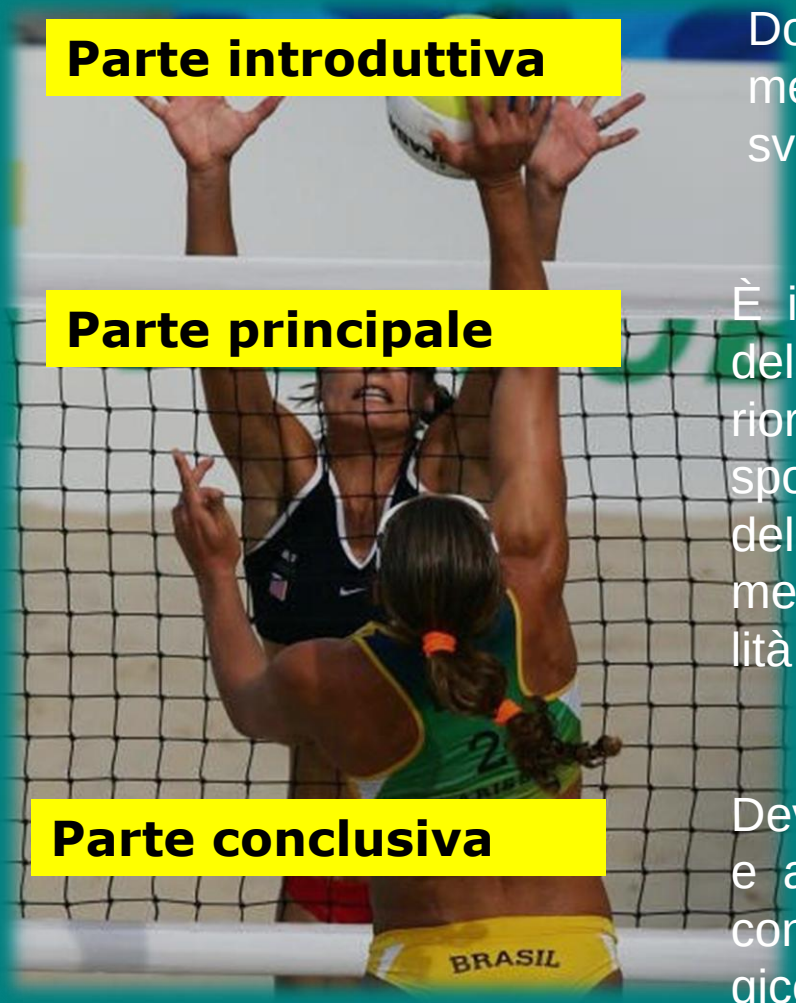


Fonte: Schnabel, Harre, Borde (1994)

Fattori dell'unità d'allenamento

- L'obiettivo, con le sue interrelazioni con il contenuto e il metodo.
- Il livello di sviluppo e la formazione degli atleti.
- La funzione didattica.
- I rapporti sociali (allenatore-atleta / atleta-atleta).
- La collocazione dell'unità d'allenamento nel corso della giornata e della settimana.
- Le condizioni materiali.

Struttura di base della seduta



Parte introduttiva

Dovrebbe preparare fisicamente e psichicamente gli atleti al compito principale da svolgere (**il riscaldamento**).

Parte principale

È il campo fondamentale della realizzazione del compito ad essa assegnato. Serve all'ulteriore sviluppo della capacità di prestazione sportiva, della prestazione complessa di gara, del comportamento sociale, del comportamento agonistico e alla formazione delle qualità del carattere (**obiettivo principale**).

Parte conclusiva

Deve servire all'avvio dei processi di recupero e alla stimolazione psichica e garantire una conclusione valida dal punto di vista pedagogico (**ritorno allo stato di riposo**).

Elementi da considerare per strutturare un'unità di lavoro

1. Numero di allievi che compongono il gruppo e relativa età.

2. Periodo dell'anno in cui è collocata l'unità di lavoro.

3. Obiettivo/i da sviluppare.

4. Luogo ed attrezzature utilizzate per le attività proposte.

5. Indicare se gli allievi hanno già svolto attività finalizzate nei periodi precedenti.

6. Elencare le fasi pratiche previste dall'unità di lavoro.

7. Indicare i tempi di lavoro ed i metodi utilizzati.

8. Descrivere le esercitazioni proposte.

9. Indicare se le attività proposte avranno un seguito.

10. Osservazioni e considerazioni al termine dell'attività.

sollecitazione dell'organismo nel corso della seduta

Sollecitazione notevole

Si caratterizza con l'esecuzione di un grande volume di lavoro, senza che sia superato lo stadio della fatica compensata. Il lavoro compiuto nel corso di queste sedute è dell'ordine del 70% del volume necessario al raggiungimento della fatica evidente.

Sollecitazione media

È realizzata al fine di raggiungere la seconda fase di lavoro stabile, associata ad una stabilità di movimenti. Il lavoro compiuto rappresenta dal 40 al 50% del volume necessario all'ottenimento della fatica evidente.

Sollecitazione debole

Stimola considerevolmente l'attività dei sistemi funzionali; essa si accompagna ad una stabilizzazione dei movimenti. In questo caso il lavoro rappresenta il 20-25% del volume necessario al raggiungimento della fatica evidente.

Fonte: Platonov (1996)

L’organizzazione pratica delle sedute

PARTENZA	TAPPE E CONTENUTI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI
VALUTAZIONE DEL LIVELLO DEGLI ALLIEVI	→ A → B → C →	COMPETENZE DA RAGGIUNGERE : - gesto efficace - tecnica - performance - atteggiamento - saperi

Situazioni che permettono l’evoluzione dei comportamenti motori migliorandoli e aggiustandoli a nuove situazioni prendendo in considerazione i programmi

Esempio di una scheda di seduta

TEMA DELLA SEDUTA : _____ CICLO _____

TAPPE DELLA SEDUTA	INTENZIONE EDUCATIVA (OB IETTIVI)	MEZZI D'AZIONE (ATTIVITÀ) E CONSEGNE. CRITERI DI RIUSCITA	MATERIALE, SCHEMI. SICUREZZA, OSSERVAZIONI
Introduzione alla pratica. Motivazione.			
Parte centrale della seduta			
Ritorno Alla calma			

L’educazione motoria nella scuola primaria

Corpo, movimento, sport

Classi prima e seconda / 1

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Standard di apprendimento attesi
UTILIZZARE IL LINGUAGGIO GESTUALE PER COMUNICARE.	• Utilizzare il corpo e il movimenti per rappresentare situazioni comunicative: - giochi imitativi - drammatizzazioni - giochi popolari • Sviluppare comportamenti relazionali positivi, rispetto reciproco, scambio, sostegno. • Partecipare al gioco collettivo rispettando indicazioni e regole. • Utilizzare in modo corretto e sicuro gli spazi e gli attrezzi. • Eseguire un ritmo dato.	• Saper rispettare le regole dei giochi stabiliti. • Percepire e riconoscere “sensazioni di benessere” legate all’attività ludica. • Saper assumere le posture indicate.

Classi prima e seconda / 2

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Standard di apprendimento attesi
SVILUPPARE GLI SCHEMI MOTORI DI BASE.	• Conoscere e denominare le parti del proprio corpo. • Discriminare e utilizzare le parti destra e sinistra del corpo. • Interiorizzare i concetti temporali: prima, ora, lento, veloce. • Acquisire gli schemi motori di base: camminare, correre, saltare, strisciare, rotolare, spingere, ecc. • Muoversi nello spazio utilizzando schemi motori e posturali corretti.	• Saper assumere le posture indicate.

Classe terza / 1

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Standard di apprendimento attesi
UTILIZZARE IL LINGUAGGIO GESTUALE PER COMUNICARE.	• Accettare il gruppo e i ruoli assegnati nel gioco e sviluppare la capacità di collaborazione. • Rispettare le regole dei giochi organizzati anche in forma di gara. • Conoscere la tecnica di base di alcune discipline sportive. • Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature per la prevenzione degli infortuni. • Utilizzare la gestualità motoria fine con piccoli attrezzi nelle attività ludiche. • Combinare fra loro gesti motori e creare giochi.	• Saper rispettare le regole dei giochi organizzati. • Saper rispettare le regole dei giochi in forma di gara (volley, basket, calcio, ecc.). • Saper utilizzare spazi e attrezzature in modo corretto.

Classe terza / 2

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Standard di apprendimento attesi
SVILUPPARE GLI SCHEMI MOTORI DI BASE.	• Stabilire rapporti spaziali riferiti al proprio corpo e all'ambiente. • Utilizzare schemi motori e posturali: -correre, - saltare, - lanciare. • Saper riprodurre e automatizzare gesti motori combinati. • Variare gli schemi motori in funzione di parametri di: spazio, tempo, equilibri. • Assumere espressioni corporee con l'aiuto della musica.	• Saper assumere su ordine le posture indicate.

Classi quarta e quinta / 1

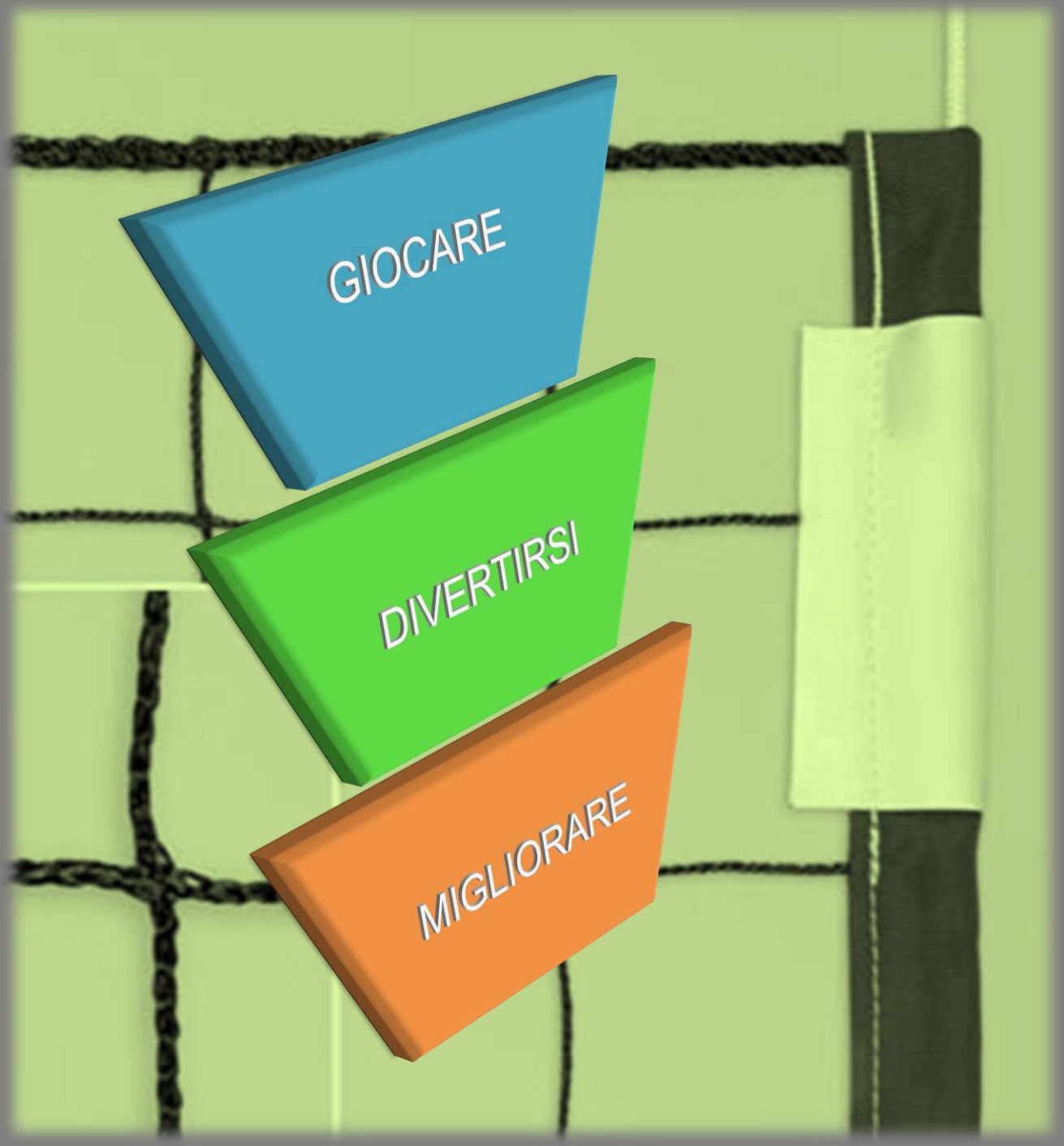
Competenze	Obiettivi di apprendimento	Standard di apprendimento attesi
UTILIZZARE IL LINGUAGGIO GESTUALE PER COMUNICARE.	• Saper gestire il proprio corpo nelle varie situazioni di gioco-sport. • Utilizzare le abilitò motorie in forma singola, a coppie, in gruppo. • Accettare il gruppo e i ruoli assegnati nel gioco-sport e sviluppare la capacità di collaborazione. • Rispettare le regole dei giochi organizzati, anche in forma di gara. • Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature per la prevenzione di infortuni. • Utilizzare la gestualità motoria fine con piccoli attrezzi nelle attività ludiche. • Combinare fra loro gesti motori e creare giochi.	• Saper rispettare le regole dei giochi organizzati. • Saper rispettare le regole dei giochi in forma di gara (volley, basket, calcio, ecc.). • Saper utilizzare spazi e attrezzature in modo corretto.

Classi quarta e quinta / 2

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Standard di apprendimento attesi
SVILUPPARE GLI SCHEMI MOTORI DI BASE.	• Stabilire rapporti spaziali riferiti al proprio corpo e all'ambiente. • Utilizzare gli schemi motori di base relativi a: - motricità globale, - motricità fine, - coordinazione statica e dinamica. • Variare gli schemi motori in funzione di parametri di spazio, tempo, equilibri. • Conoscere e utilizzare la tecnica di base di alcune discipline sportive.	• Saper assumere su ordine le posture indicate.

Come devono intervenire,
nella scuola primaria,
le società sportive delle FSN ?

Le attività proposte dalle società sportive DEVONO essere in relazione con gli obiettivi dell'educazione motoria nella scuola primaria.


GIOCARE
DIVERTIRSI
MIGLIORARE

Qualificazione dell'allenatore

FORMAZIONE PERMANENTE

La formazione residenziale (d'aula) prevedere l'esistenza di un docente e un gruppo di discenti e ha la forma di lezione tradizionale.
È sempre distinto e chiaro il ruolo di chi insegna e di chi apprende.

La formazione a distanza è in via di sviluppo (usa la rete informatica) e serve per costruire e scambiare conoscenze e soprattutto a mantenere il collegamento tra quanti hanno già intrapreso un corso formativo magari attraverso la formazione residenziale.

La formazione sul campo è apprendere in azione, cioè rispondere agli interrogativi che la realtà solleva, imparare un concetto o un comportamento legato al contesto specifico di lavoro e nel contesto dell'attività specifica.

Fonte: Lombardi (2008)