

diesse

Didattica e Innovazione Scolastica
Centro per la formazione e l'aggiornamento

Scienze motorie e sportive

Roberto Gardino

Percorso di aiuto per il convegno di Diesse a Pesaro del gruppo di Scienze motorie e sportive.

Si chiede un tuo personale contributo, rispondendo inizialmente alle seguenti domande.

1. Per te qual è
il valore specifico
della materia
scienze motorie
e sportive?

**2. Per te qual è
il contributo specifico del
tuo insegnamento
disciplinare
di scienze motorie e
sportive nella formazione
del giovane?**

3. Alla fine del percorso di studi attraverso le scienze motorie e sportive quali conoscenze, abilità e competenze ha appreso e sa di avere appreso lo studente?

Le domande precedenti le possiamo fare in altro modo.

-Che cosa ultimamente voglio che i miei studenti imparino?

- Che cosa desidero che trattengano per la loro vita?

Sono domande radicali, di fronte alle quali occorrono risposte che partano dell'esperienza e da una riflessione sull'esperienza.

N.B. Un chiarimento, non scontato!

Per tanti soggetti della scuola, ed anche qualche collega, è valida ancora questa uguaglianza: **scienze motorie e sportive = sport!**

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE = SPORT ?



Ci sono almeno 50 sport riconosciuti ed innumerevoli sport locali o emergenti.



Ed allora praticarli tutti per potersi orientare?



O scegliere uno sport così da saperlo praticare bene come in una società sportiva?

Ad esempio nelle superiori in 300 ore circa di lezione per tutto il quinquennio?
*Sogno o realtà? **Sogno.***

Per provocare ulteriormente faccio una citazione“... Scienze motorie e sportive ... è una componente strutturale ed ineliminabile del più generale processo educativo della «persona umana» che ogni attività scolastica è chiamata a promuovere mediante il punto di vista specifico.

Contemporaneamente è sua condizione e fine. Niente, infatti, può essere appreso e agito da chiunque, in qualsiasi disciplina e in qualsiasi situazione, se non a partire dal corpo e dal movimento ...”

Oggi poi si parla di
conoscenze,
abilità, competenze
dove si pone la
disciplina scienze
motorie e sportive?

Conoscenze: *l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relative a un settore di studio o di lavoro*

Sono descritte come teoriche e/o pratiche.

Abilità indicano le capacità di applicare conoscenze e di usare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi.

Sono descritte come cognitive e pratiche.

Competenze *indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche.*

Sono descritte in termine di responsabilità e autonomia.

Per alcune discipline scolastiche, soprattutto quelle coinvolte nell'indagine OCSE-PISA, esiste oramai da tempo una definizione e scansione delle competenze specifiche, non così è ancora avvenuto per le scienze motorie e sportive.

Tra i vari ordini di
scuola occorre
progettare e valutare,
se possibile,
per un curriculum
verticale.

Secondo una **verticalità progettuale** che permetta di anticipare il prima possibile l'attività motoria secondo chiari interventi didattici che perseguano gli obiettivi di apprendimento tipici delle età.

Secondo una **verticalità curricolare** tra ambito scolastico (in orario disciplinare) ed extrascolastico (in orario di ampliamento formativo, ovvero di progetto sportivo /di gruppo sportivo scolastico/di associazione scolastica).

Entra in gioco la definizione
delle competenze
(degli standard)
delle Scienze motorie e sportive
in un quadro unitario e coerente,
dalla scuola secondaria di I
grado alla scuola secondaria di
II grado.

Per standard d'apprendimento s'intende un certo livello di acquisizione di una competenza che è assunto come termine di riferimento del processo didattico, nel senso che identifica il modello della padronanza da conseguire e, conseguentemente, assume la funzione di criterio di valutazione dell'adeguatezza della prestazione dello studente.

C'è stato a questo proposito un tentativo di declinare le conoscenze e le abilità in **“ambiti di apprendimento”** suddividendoli per età e per tipologia di scuola negli Obiettivi Specifici di Apprendimento.

(Vedi poster OSA elaborato dalla CAPDI).

In termini più sintetici si dice che il sapere (le conoscenze), il saper fare (le abilità), il saper essere (gli atteggiamenti) e (i comportamenti permanenti/lo stile di vita) che riguardano il corpo, il movimento, gli sport, costituiscono tratti essenziali da apprendere per il formarsi della personalità dello studente.

Ancora una provocazione, non solo sport ed allora dove posso intervenire?

Capacità condizionali.

Capacità coordinative.

Abilità tecniche.

Abilità tattiche.

Conoscenze ...

A voi la risposta!

Proviamo ad capire la
validità delle risposte
alle domande partendo
da un aspetto del
percorso, del processo:
la valutazione.

Perché la valutazione?

Essa può essere fatta in ingresso, in divenire e soprattutto al termine di un percorso di apprendimento.

Osservando cosa valuto capisco se il percorso è stato realmente fatto.

A Pesaro vedremo la questione anche in palestra perciò do un mio piccolo contributo riferito ad una disciplina sportiva: la pallavolo.

Il palleggio a due mani dall'alto è il fondamentale più importante di tutta la pallavolo perché consente di apprendere la motricità specifica del gioco. La ripetizione del fondamentale in situazioni variate abitua ai più ampi spostamenti rispetto alla palla e alle diverse velocità di esecuzione negli stessi spostamenti in funzione delle parabole (rapporti variabili sia di spazio che di tempo). Il palleggio a due mani dall'alto permette di giocare in modo efficace divertendosi.

In particolare quando si gestisce bene **il palleggio verticale**, che implica nell'esecuzione la perdita di alcuni riferimenti visivi si gestisce bene il palleggio.

N.B. Il percorso parte dall'osservazione iniziale per proseguire con una valutazione sull'abilità ed una valutazione sulle conoscenze e finire con una osservazione in fase di gioco per testare le competenze.

Scheda per osservazioni iniziali

Cognome e nome di chi è osservato _____

Data _____ Data _____ Data _____ Data _____

Attenzione puoi usare solo i segni + (fondamentale eseguito bene) e - (fondamentale sbagliato) Se non sei sicuro non segnare niente!

Pallavolo

%

	1	5	10	45	20	
SERVIZIO DAL BASSO						
RICEZIONE IN BAGHER						
PALLEGGIO DI ALZATA						
ATTACCO AD UNA MANO						
DIFESA PALLONI BASSI						
.....						

DESCRIZIONE DEL TEST SULLA VERTICALITÀ DEL PALLEGGIO A DUE MANI DALL'ALTO

PREPARAZIONE DEL TEST: con il nastro adesivo si disegna a terra un quadrato di tre metri di lato (si possono per comodità utilizzare linee già tracciate in palestra), quindi un secondo quadrato inscritto di due metri di lato ed infine un terzo quadrato inscritto ai precedenti di un metro di lato.

POSIZIONE DI PARTENZA DI CHI EFFETTUA IL TEST: il soggetto è in piedi nel quadrato centrale con un pallone di pallavolo sopra il capo pronto ad eseguire un prepalleggio.

AZIONE: dieci palleggi su rimbalzo effettuati in continuità, la palla deve essere inviata almeno a circa tre/quattro metri da terra (d'altronde se non lo si fa non rimbalza adeguatamente sul terreno); si può mettere un riferimento per l'altezza del palleggio su di un muro vicino.

PUNTEGGIO: palla che tocca terra nel quadrato centrale 10 punti (come da regolamento le linee sono parte del quadrato che definiscono), palla che tocca terra nel quadrato intermedio 7 punti, palla che tocca terra nel quadrato maggiore 4 punti.

PENALITÀ da sottrarre al punteggio finale (vedi scheda successiva). Chiaramente se il test è usato in ingresso occorre segnare solo gli errori molto evidente e sottrarre le eventuali penalità.

PUNTEGGIO FINALE: è in centesimi e può essere facilmente trasformato in voto (esempio $3 \times 10 + 3 \times 7 + 4 \times 4 = 62$ o 6,2 o 6 per approssimazione).

POSSIBILI ERRORI NELL'IMPOSTAZIONE: pallone non correttamente gonfiato o ovalizzato, fonti luminose dirette che rendano difficoltoso osservare il pallone quando è in alto.

Scheda sul palleggio a due mani dall'alto verticale di _____

1 palleggio 2 palleggio 3 palleggio 4 palleggio 5 palleggio 6 palleggio 7 palleggio 8 palleggio 9 palleggio 10 palleggio

Penalità (barrare la penalità relativa agli errori commessi)

1° prova

- ferma il pallone - 10 ogni volta - 10 - 10 - 10
- sta con il busto indietro - 10
- nuota con le braccia - 20
- trattiene o accompagna il pallone - 20
- tiene i gomiti troppo aperti o chiusi - 10
- punge con i pollici il pallone - 10
- schiaffeggia con le dita il pallone - 10
- _____ - 10

2° prova

- ferma il pallone - 10 ogni volta - 10 - 10 - 10
- sta con il busto indietro - 10
- nuota con le braccia - 20
- trattiene o accompagna il pallone - 20
- tiene i gomiti troppo aperti o chiusi - 10
- punge con i pollici il pallone - 10
- schiaffeggia con le dita il pallone - 10
- _____ -10

1° prova 2 3 4 5 6

Data effettuazione prova (mese/anno)						
Totale punti realizzati						
Totale eventuali errori						
Voto						

P
r
o
v
a
d
i
v
a
l
u
t
a
z
i
o
n
e
f
i
n
a
l
e

p
a
l
l
e
g
g
i
o
v
e
r
t
i
c
a
l
e
p
a
l
l
a
v
o
l
o

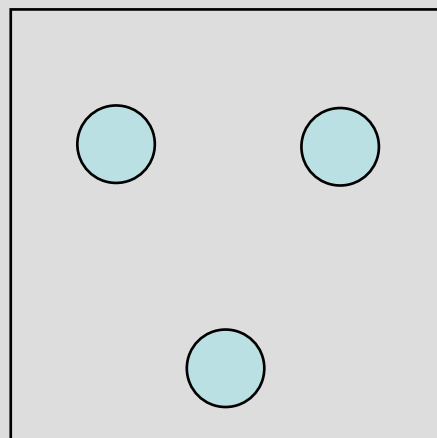
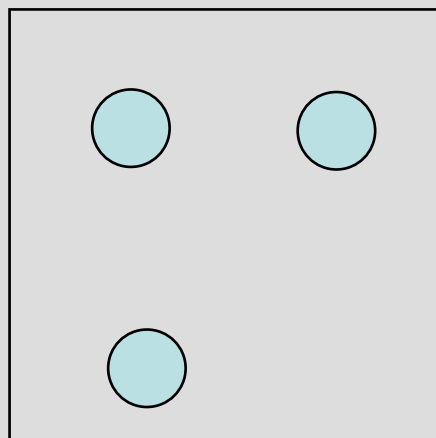
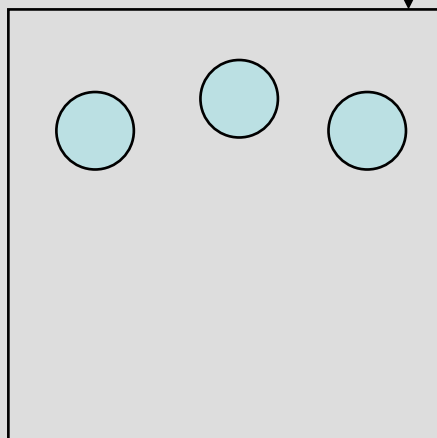
Cognome e nome _____
 Classe 1 a Liceo Data _____

Voto _____

1. Sono state disegnate tre diverse squadre **in difesa della battuta nel 3 contro 3** (Attenzione è come se vedessi la squadra dall'alto). **Tra i tre schieramenti fai una croce su quello che ritieni migliore : 1 2 3 e spiega il perché** nelle righe poste sotto i disegni.

Linea di fondo campo ↓

(Il campo misura 6 metri x 6 metri)



1

↑ Rete

2

3

/3

Questionario
 sulle
 conoscenze
 pallavolo

2. Per eseguire correttamente un bagher nella pallavolo è necessario:

/1

- a. Mantenere le gambe tese
- b. Flettere le braccia per accompagnare il pallone
- c. Formare con le braccia un piano di rimbalzo stabile e corretto
- d. Allargare la base di appoggio delle gambe

3. Nella pallavolo è permesso colpire il pallone:

/1

- a. Solo con le braccia purché rimbalzi vivamente
- b. Con le braccia e il capo purché rimbalzi vivamente
- c. Con tutto il corpo purché rimbalzi vivamente
- d. Con tutto il corpo escluse le gambe purché rimbalzi vivamente

Continua ↓

Roberto Gardino

4. Indica un esercizio per correggere l'errore nel palleggio di pallavolo di stare con la schiena inclinata indietro:

/1,5

5. Nella prova di pallavolo con i quadrati disegnati sul terreno cosa si valuta?

/1,5

6 Indica la successione del gioco, quella con cui si presentano normalmente gli elementi fondamentali del gioco, in una partita di pallavolo giocata a buon livello.

/2

La scheda iniziale, adattata, può essere ripresa per testare la competenza in situazione di gioco, osservando il palleggio dialzata (evoluzione del palleggio verticale).

Era un esempio per
iniziare, ora a voi buon
lavoro e grazie per
l'attenzione.