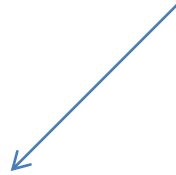


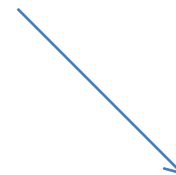
INSEGNANTE VERSO IL GRUPPO



**L'insegnante a scuola
dovrebbe
fondare la propria pratica su
due principi del
comportamento umano**



**VALORIZZAZIONE
PERSONALE**



DIVERTIMENTO

VALORIZZAZIONE PERSONALE

**L'Insegnante può creare un certo
clima che ha un impatto sulla
valutazione che l'allievo dà di quel
contesto.**

**In questo senso diventa importante il
ruolo dell'insegnante**



**L'arma forte dell'insegnante
è la relazione perché ha una
componente grande di
affettività:** perciò anche la valutazione deve
essere sempre fatta sul compito, non sulla persona. La
persona non andrebbe toccata, anche quando la
valutazione è stata positiva. Dico
«brava, sei stata brava»

**Lei sente che è stata brava a giocare, a venire, a stare
attenta...tutti compiti.**

Poi aggiungo: « sono proprio contenta!»

**Quando faccio un
Apprezzamento positivo,
è l'occasione per avvicinarmi a lei**



**La mancanza di
Valorizzazione personale è
causa di frustrazione** (condizione in
cui si trova l'individuo quando è ostacolato nella
soddisfazione dei propri bisogni)
essa è legata

- **All'aggressività (i bambini non mascherano questo sentimento come gli adulti)**
- **Alla repressione: è l'inibizione volontaria di un impulso per ridurre l'ansia e mantenere integra l'autostima**

Percezione di competenza



Quanto mi sento competente

Concezione di competenza



Cosa significa per me essere competente

**Questi due aspetti messi
insieme determinano la
motivazione (processi
motivazionali Roberts 1992,
Bandura 1997)**



Processi motivazionali Roberts 1992, Bandura 1997

Il fatto di ritenersi in grado di affrontare una certa attività, determina la messa in atto di comportamenti utili alla riuscita come

- **L'impegno**
- **La sfida personale**
- **La persistenza anche di fronte ad eventuali difficoltà**

Processi motivazionali Roberts 1992, Bandura 1997

Al contrario una percezione di scarsa competenza, produce comportamenti non efficaci per la riuscita:

- **Impegno limitato**
- **Tendenza ad evitare compiti di sfida**
- **Abbandono quasi immediato di fronte
alle difficoltà**

**La percezione di competenza
è un aspetto psicologico
strettamente legato allo
sviluppo evolutivo che si
modifica nel tempo:
dall'infanzia fino alla prima
adolescenza (Nicholls, 1992)**



Nei bambini quando la percezione di competenza non è ancora pienamente sviluppata, è influente l'apporto fornito dagli adulti significativi (istruttori, insegnanti, maestri, genitori...) il fatto di giocare dà un senso di competenza, quello di stare in panchina ne dà un altro.

**A volte ci sono persone dotate
che si sentono poco competenti e
viceversa...**

**Il bambino, partendo da uno stato piuttosto
indifferenziato diviene progressivamente
capace di distinguere tra**

➤ **Fortuna**

➤ **Difficoltà del compito**

➤ **Sforzo**

➤ **Capacità individuali**



DISTINZIONE TRA CAPACITA' E FORTUNA:

Verso i 9 anni il bambino sa riconoscere adeguatamente i compiti in cui la fortuna è l'aspetto dominante e quindi non vale la pena investire impegno.



CONFRONTO SOCIALE NELLA VALUTAZIONE DELLA DIFFICOLTA' DEL COMPITO E DELLE CAPACITA' INDIVIDUALI:

**Verso i 7-8 anni per un bambino è
chiaro che un compito è difficile
quando poche persone riescono a
realizzarlo. Quindi essere in grado di farlo
significa possedere levate capacità**



DISTINZIONE TRA CAPACITA' INDIVIDUALI E SFORZO

Verso i 12 anni per un ragazzo è chiaramente comprensibile che l'impegno può determinare un miglioramento ma solo fino al limite delle capacità individuali di quel momento.



CAPACITA' INDIVIDUALI E SFORZO

Capisce che un compagno con maggiori capacità ottenga con meno sforzo la stessa prestazione e che a volte il massimo impegno possa non essere sufficiente



SFORZO, ARMA A DOPPIO TAGLIO (Ames, 1992)

**Quando in un compito viene profuso
molto impegno senza ottenere
miglioramenti significativi, può essere
indebolita la percezione di
competenza**



Per valorizzare i bambini occorre:

- ✓ **Riconoscere l'impegno**
- ✓ **Gratificare sempre**
- ✓ **Evidenziare il fatto positivo**
- ✓ **Incoraggiare a fare del proprio
meglio e non meglio degli altri**
- ✓ **Utilizzare il sistema di punteggi**

Per incidere sul divertimento

- **Insegnare basandosi sul rispetto dei canali di apprendimento (il feed-back interrogativo)**
 - **Insegnare giocando**
- **Far sì che l'apprendimento avvenga attraverso l'interattività**
- **Creare una «situazione didattica» di tali elementi: allievi-atmosfera-insegnante-giochi ed esercizi**

**Insegnare basandosi sul rispetto dei canali
di apprendimento (il feed-back
interrogativo)**

Significa per esempio

**Rispettare il sincretismo infantile e dire
poche cose e ripeterle tante volte
Sollecitare l'attenzione ricordando ciò che
vogliamo prima che lo eseguano (*dovremo
migliorare due cose: la prima...la seconda è...*)**

Per incidere sul divertimento

Sottolineare a cosa si dovrà fare attenzione

(li dovremo fare attenzione ad alzare le braccia e a quei cerchi laggiù)

Partecipare al loro esercizio usando il «noi»

(cominciamo...via! Anziché «cominciate...via!»)

Per incidere sul divertimento

- **Insegnare basandosi sul rispetto dei canali di apprendimento**

Utilizzare il feed-back interrogativo: *era difficile? Qual era la parte più semplice? «... e scatto fino in fondo. Cosa vuol dire scatto?»*

Dimostrare di averli guardati: *«ho visto che hai toccato l'ostacolo la prima volta, la seconda no, bravo!»*

Per incidere sul divertimento

Non dimenticare il calendario! La palestra, il campo di gioco, la piscina, non sono luoghi a se stanti, è bello consentire ai bambini di portare lì un po' del loro mondo (non la pagella!) e dividerlo.

Non urlare. *Con i bambini è più efficace un tono di voce basso e profondo.*



Per incidere sul divertimento

- **Far sì che l'apprendimento avvenga attraverso l'interattività**

L'insegnante interagisce e sta vicino ai bambini. Questo incide sull'attenzione, sullo sviluppo delle abilità e sull'attivazione del circuito virtuoso: emozione positiva-ricordo-ritorno

Per incidere sul divertimento

➤ **Insegnare giocando**

Attività in forma ludica e giochi veri e propri



Per incidere sul divertimento

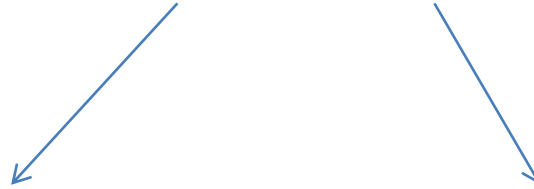
- **Creare una «situazione didattica» di tali elementi: allievi-atmosfera-insegnante-giochi ed esercizi**

Gli allievi sono somiglianti fra loro, ma hanno specificità che influenzano l'insegnamento

Es. di eterogeneità. In una classe di 24 bambini di 7 anni sui 30mt. la migliore corre 5''67 e la peggiore 8''19



Feed-back



intrinseco

estrinseco



Feed-back estrinseco

È il feed-back che proviene dall'esterno (allenatore, righe del campo, risultato del gesto...). E' un concetto che si forma nel bambino ed è legato alla consapevolezza dell'apprendimento.

L'insegnante rappresenta una fonte esterna di feed-back estrinseco che dà informazioni aggiuntive sulla qualità del movimento



Il corretto uso del feed-back estrinseco

**I feed-back devono essere pochi e solo quelli
necessari**

Il feed-back non deve essere banale

**Il feed-back, quando è prescrittivo, deve
essere solo positivo**



Il corretto uso del feed-back estrinseco

Il modello di esecuzione dell'attività motoria prevista, si deve adattare agli allievi che si hanno di fronte. Infatti insegnanti più esperti concedono più errori perché riconoscono la possibilità che l'errore possa essere temporaneo, mentre insegnanti meno esperti, possono rivelarsi più rigidi vedono l'errore e lo correggono subito, e continuamente



**Il feed-back estrinseco
Nell'attività motoria della
scuola d'infanzia il metodo
Montessori prevedeva un
materiale didattico in cui
fosse possibile al bambino il
controllo dell'errore. Es.
camminare tenendo in mano un bicchiere
d'acqua, una candelina in apposito
contenitore...**

Feed-back estrinseco

L'insegnante può offrire domande utili alla riflessione del gesto eseguito.

Oppure affermazioni creando però un clima tecnico. «*eh..ohhh...olè...*» , «*...ma bravo..oh che bello*» non rappresentano esempi di feedback significativi.



Il feed-back intrinseco

Favorisce l'instaurarsi di un buon dialogo interno esercitato all'inizio a livello sensoriale (visivo, auditivo, cinestesico)

Es. il bambino vede il risultato di un tiro a canestro, oppure sente l'errore sulla gamba durante un superamento dell'ostacolo



Il feed-back intrinseco
Si sviluppa se dopo il gesto si
lascia al bambino uno o due
secondi di tempo prima di
dare il proprio feed-back
esterno (non è bene creare dipendenza
da feed-back)



Il feed-back intrinseco o interno è una caratteristica dell'apprendimento

cinestesico. (la sensibilità cinestesica ci informa sulla posizione e sul movimento delle varie parti del corpo e ci permette di percepire eventuali differenze tra movimenti programmati e quelli effettivamente eseguiti.)



**Quali sono le competenze
dell'insegnante? Egli deve conoscere
bene i contenuti di ciò che deve
insegnare**

- **COSA ? Le caratteristiche biomeccaniche
dei gesti da insegnare**
- **A CHI? Bambini, classe, classi aperte...**
 - **DOVE? A scuola, al grest, al
campo..ovvero conoscere le finalità che
ha il luogo e il contesto in cui lo devo
insegnare**

L'INSEGNANTE DOVREBBE

- **Utilizzare una progressione didattica**
 - **Non svincolare il gesto dal gioco**
 - **Iniziare dalla partita, ovvero dal generale al particolare (perché così diventano importanti le reazioni dei bambini e le sue strategia)**
 - **Far apprendere semplificando e giocando**
 - **Attraverso le ripetizioni (senza ripetitività)**

L'INSEGNANTE DOVREBBE

CONSIDERARE

- **il principio della polivalenza**
 - **Della multilateralità**
 - **Della multiformità**
 - **Della bilateralità**
 - **Della progressività**
- **Della specificità dell'apprendimento
nello sport**

APPRENDIMENTO MOTORIO
È una capacità cognitiva perché si
basa su processi di
Sintesi
Memoria
Valutazione



Tutti processi cognitivi

LA CONDIZIONE NECESSARIA DI APPRENDIMENTO è relativa ai seguenti stati

ATTIVAZIONE è il livello che si ha all'inizio (vado che ho una gran voglia; vado che non ho voglia..)

ATTENZIONE è la capacità di cogliere da una situazione tutte le informazioni che mi possono essere utili

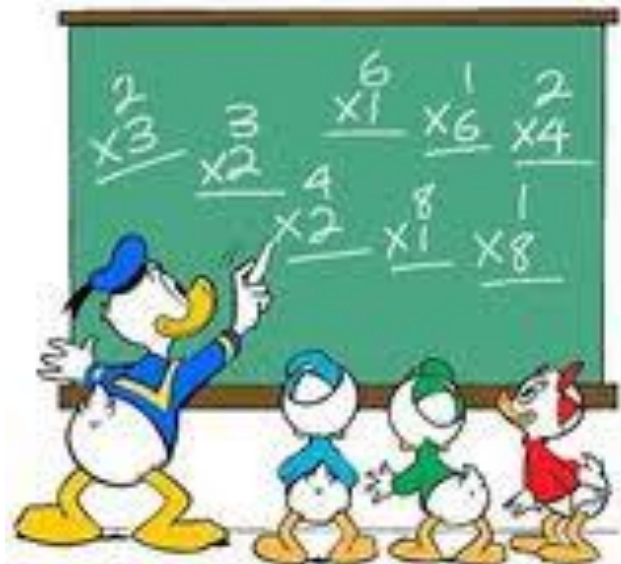
CONCENTRAZIONE posso essere attento, ma posso non essere concentrato. Se mi concentro, consumo di più. Se sono motivato, riesco a concentrarmi

ATTENZIONE

**L'INDIVIDUO ESEGUE SIMULTANEAMENTE
ALMENO DUE ATTIVITA'**

In realtà si alterna la concentrazione prima su un'attività poi su un'altra (il passaggio di attenzione può avvenire ogni 300-500 msec.) ipotesi di Broadbent

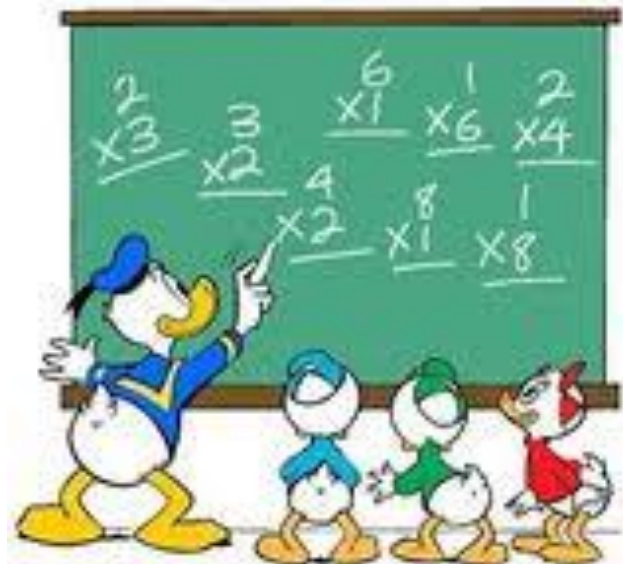
Alcuni stimoli possono essere percepiti anche con un minimo di attenzione (esperimento di Cherry 1953)



ATTENZIONE

E' POSSIBILE COMPIERE PIU' ATTIVITA' IN PARALLELO

UNA COME FIGURA E LE ALTRE COME SFONDO



ATTENZIONE

**UNA SOLA DI QUESTE RICHIEDE PARTICOLARI
ENERGIE
QUELLE POSTE A LIVELLO DI SFONDO SONO
SEMPLICI E RICHIEDONO POCO IMPEGNATIVE**

MA

**POSSONO PASSARE FACILMENTE A LIVELLO DI
FIGURA**

ATTENZIONE

MOVIMENTO VOLONTARIO

- **Lento**
- **Dispendioso**
- **Cosciente**

MOVIMENTO RIFLESSO

- **Veloce**
- **Economico**
- **Incosciente**

ATTENZIONE

**RIPETERE TANTE VOLTE UN MOVIMENTO
SIGNIFICA
CREARE UN AUTOMATISMO**

**NEGLI SPORT DI SITUAZIONE SIGNIFICA
CREARE UNA RISPOSTA MOTORIA (ovvero tutti
quei processi che permettono di dare una risposta
motoria, senza fatica)**

GIOCHI ED ESERCITAZIONI IN FORMA LUDICA SULL'ATTENZIONE

- ✓ **Chi l'ha detto?**
- ✓ **Corsa in fila a più comandi**
- ✓ **Ginnastica!**
- ✓ **Esercizi ludici di differenziazione motoria: variare il tipo di palla utilizzata, l'attrezzo specifico di riferimento, la tenuta sportiva (con o senza scarpe)**
- ✓ **Variare le superfici di gioco, gli spazi di gioco**
- ✓ **Variare l'altezza della rete, della luce in campo**
- ✓ **VARIARE!**

CONCENTRAZIONE

**LA CAPACITA' DI ANTICIPAZIONE MOTORIA E'
POSSIBILE SOLO SE C'E' UN BUON LIVELLO DI
CONCENTRAZIONE TRA I BAMBINI**

**QUANDO SI E' CONCENTRATI SI CONSUMA DI PIU',
DA QUI L'IMPORTANZA DI CREARE AUTOMATISMI**



CONCENTRAZIONE

**QUANDO UN INDIVIDUO DEVE RIVOLGERE LA
PROPRIA ATTENZIONE AD UNA SOLA ATTIVITA' E
SVOLGERLA AL MEGLIO
TENDERA' ALLA MASSIMA ATTIVAZIONE ED
IMPIEGHERA' TUTTE LE ENERGIE A PROPRIA
DISPOSIZIONE**



CONCENTRAZIONE

**QUANDO IL COMPITO E' SEMPLICE LA QUALITA'
DI PRESTAZIONE E' MIGLIORE PIU' A LUNGO**

**QUANDO IL COMPITO E' COMPLESSO LA QUALITA'
DI PRESTAZIONE SCENDE PRIMA**



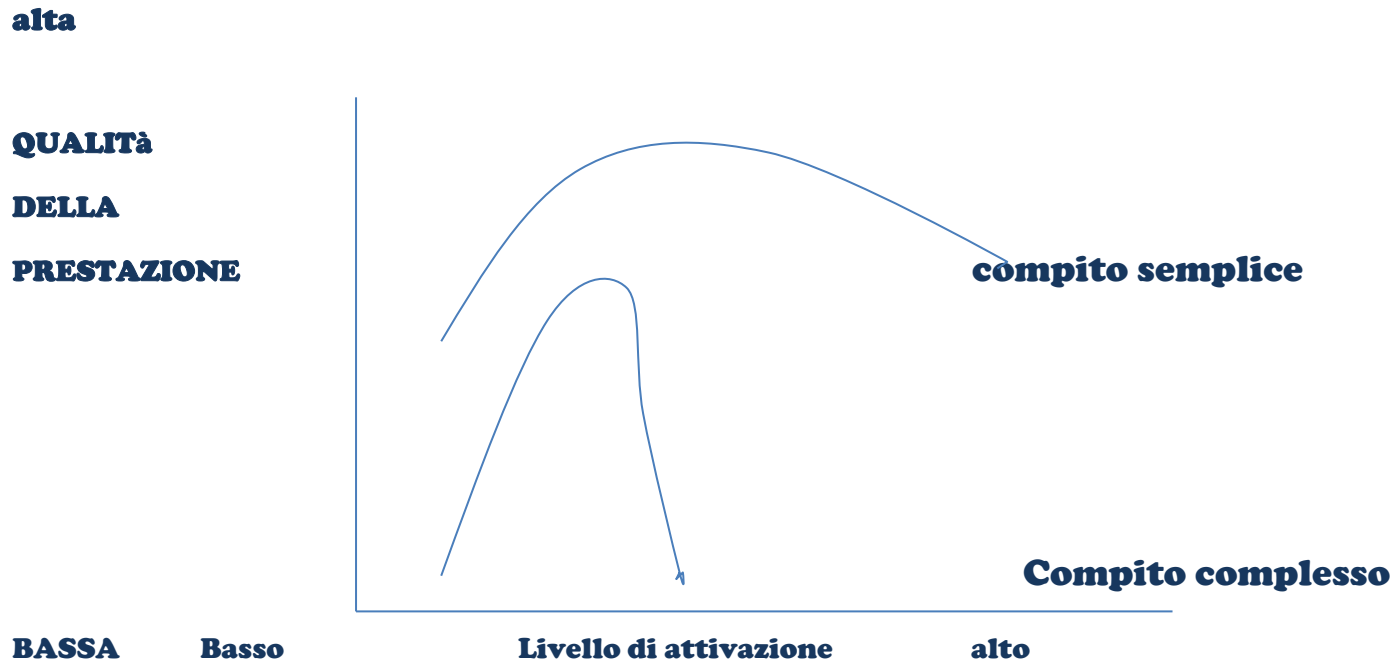
CONCENTRAZIONE

**QUANDO IL COMPITO E' SEMPLICE LA QUALITA'
DI PRESTAZIONE E' MIGLIORE PIU' A LUNGO**

**QUANDO IL COMPITO E' COMPLESSO LA QUALITA'
DI PRESTAZIONE SCENDE PRIMA**



TROPPO SFORZO PRODUCE CATTIVE PRESTAZIONI



La legge di Yerkes-Dodson

CONCENTRAZIONE

ESERCIZI SULL'ATTIVAZIONE E IL MANTENIMENTO DELLA CONCENTRAZIONE

- ✓ **A coppie di fronte scambiarsi una palla**
 - ✓ **Due palle correndo lateralmente**
 - ✓ **Due palle contemporaneamente**
 - ✓ **Alternativamente**
- ✓ **Alla parete, lanciare contro bersagli fissi, linee, forme**
- ✓ **Rotolare la palla lungo una linea, una panca, un'asse**



QUANDO SI HA IL FOCUS AMPIO, SI VEDONO MOLTE COSE anche cose che non servono o distraggono

QUANDO SI E' CONCENTRATI IL FOCUS E' STRETTO e si vede solo quello che serve



IL METODO EFFICACE

L'insegnante, il preparatore fisico o il tecnico rispetto ad uno stesso oggetto di insegnamento

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

**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 e disponibilità variabile.**