

DiGiES

Dipartimento Giurisprudenza Economia e
Scienze Umane

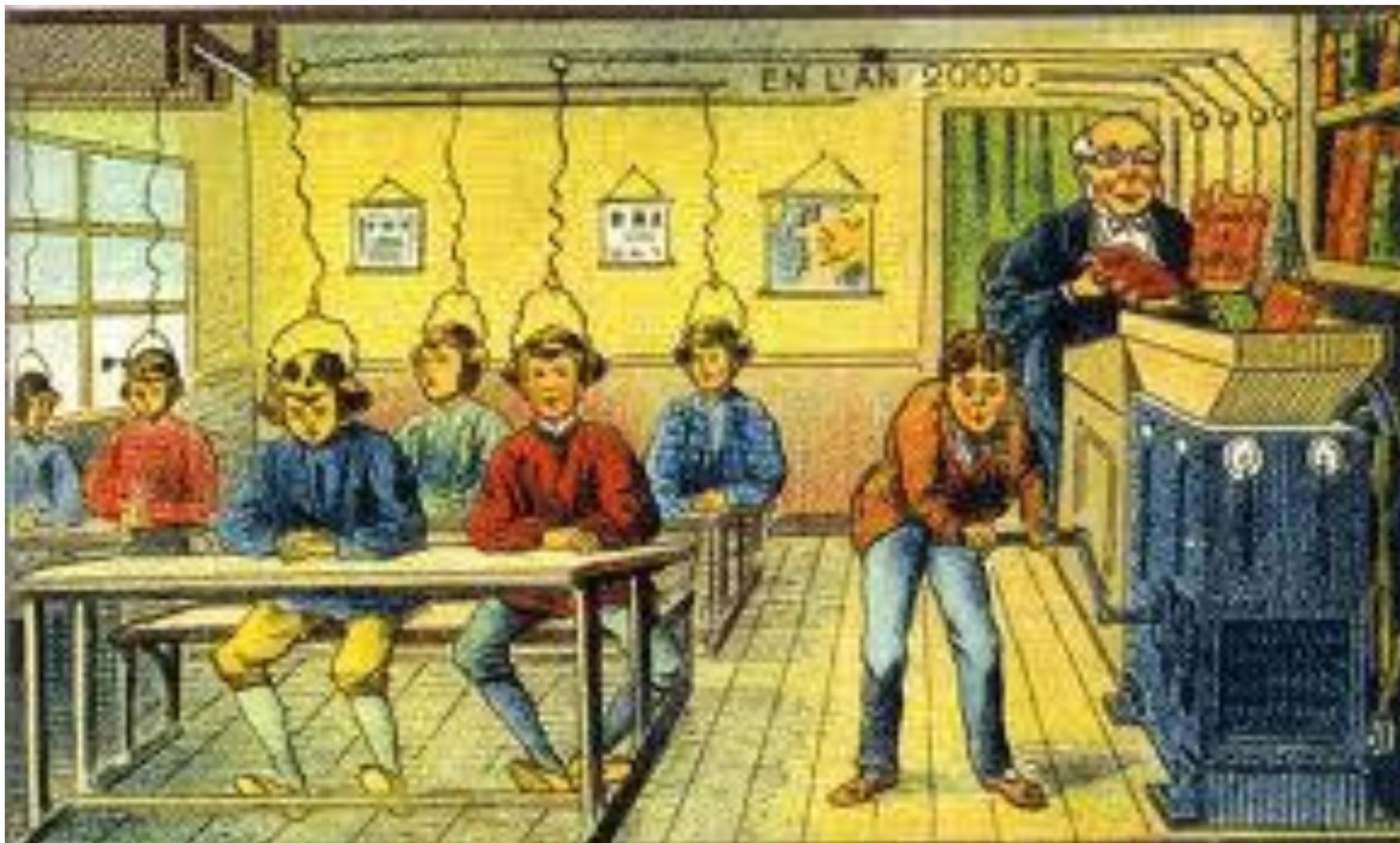
Corso di Laurea Magistrale in SCIENZE DELLA FORMAZIONE PRIMARIA
Anno Accademico 2024-2025



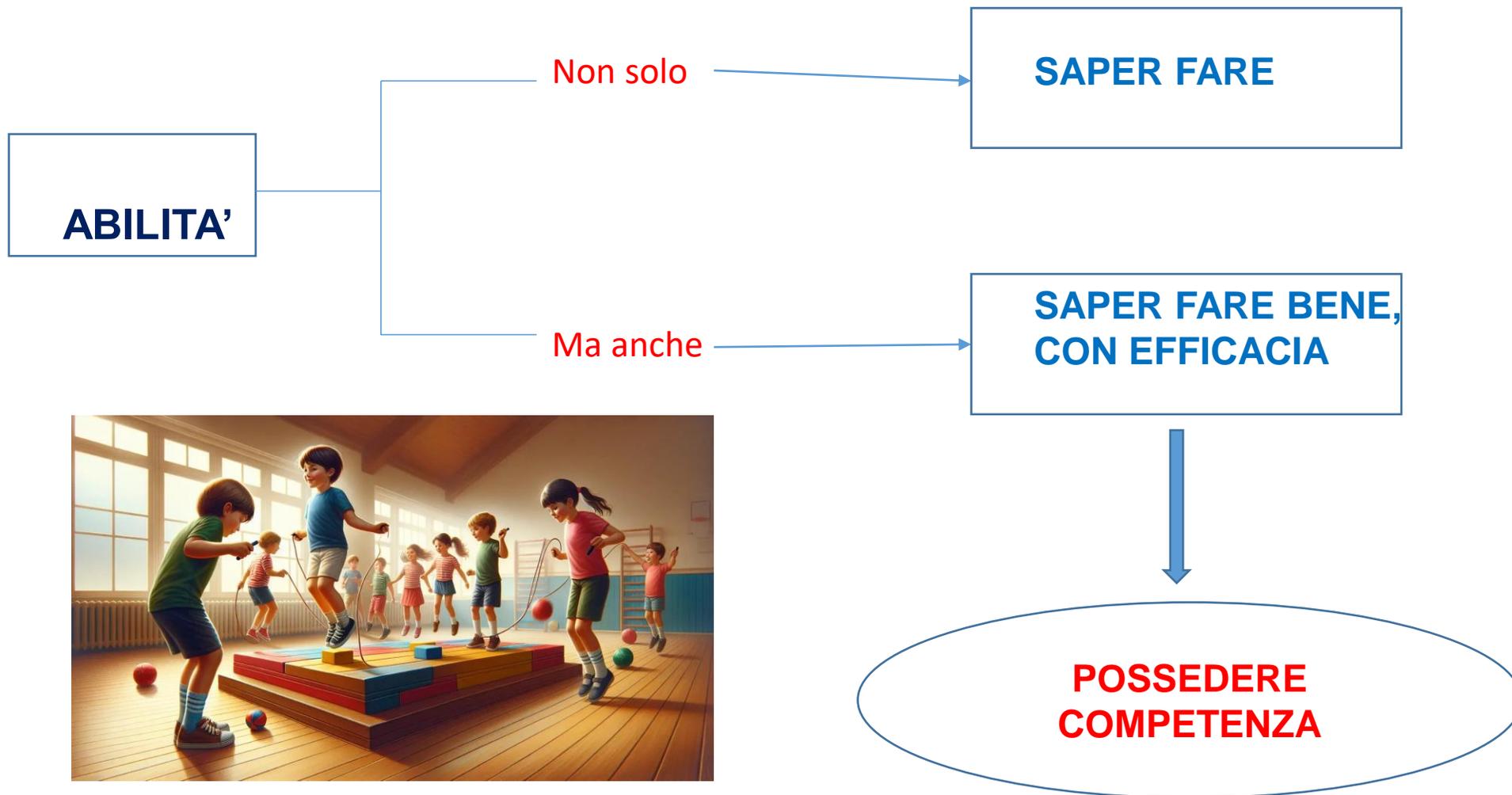
***Abilità e riuscita dell'apprendimento motorio.
Approfondimenti metodologici e didattici.***

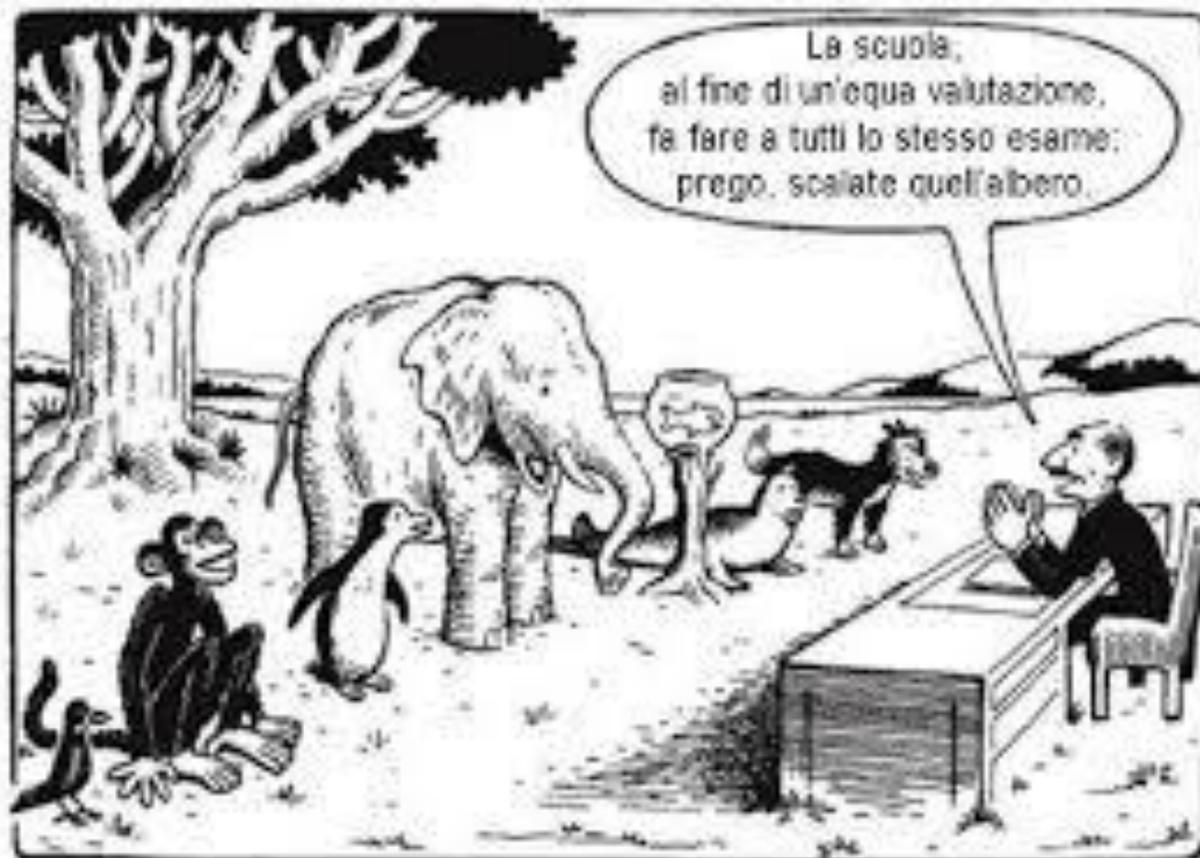


Prof. Antonino De Giorgio



Le cose, per fortuna, non stanno così...





“

Ognuno è un genio.
Ma se si giudica un pesce
dalla sua abilità
di arrampicarsi sugli alberi
lui passerà tutta la sua vita
a credersi stupido.

Albert Einstein

ACCADEMIA
AURORA



LA PROSPETTIVA EDUCATIVA E CULTURALE

- Il **bambino**, con i suoi bisogni di emozionarsi, scoprire e giocare, è **al centro** dell'azione del docente.
- Il bambino, al termine dei cinque anni dovrà aver conseguito non solo conoscenze e abilità, ma **competenze**.
- Il bambino dovrà essere in grado di **risolvere problemi cognitivi**, di **utilizzare le abilità specifiche, seppur in forma grezza**, per affrontare con consapevolezza ed efficacia le situazioni sempre diverse che il docente gli pone continuamente davanti. La metodologia e gli stili di insegnamento favoriscono in un quadro armonico il conseguimento delle competenze europee di cittadinanza.

È la scuola che si adatta al bambino e non viceversa

LA PROSPETTIVA EDUCATIVA E CULTURALE



Il modello culturale attraverso il quale la scuola si intende descrivere è ispirato a modalità applicative nelle quali le Conoscenze e le Abilità diventano

Competenze ed il piano di sviluppo funzionale - motorio, si integra con il livello emotivo - cognitivo, per bambini che imparano comprendendo il significato di ciò che apprendono e crescono come persone più libere, più autonome, più competenti

Il nuovo modello nasce da qui: si fonda su conoscenze-abilità-competenze

IL QUADRO PROGETTUALE



1

Modello di riferimento:
neocognitismo/strutturalismo

**“Il pensiero precede, accompagna e valuta
l’azione nel suo complesso”**

(J.Weineck, *L’allenamento ottimale.*, Calzetti Mariucci, 2009, p. 92)

2

Unicità della persona

Conseguenze sul piano dell’insegnamento-apprendimento:
**In tutte le proposte devono essere presenti le dimensioni
emotive-cognitive-sociali e funzionali (importanza del
giusto dosaggio)**

3

Modello di programmazione:
per competenze



4

Attività scolastica

Situazione di apprendimento privilegiata

5

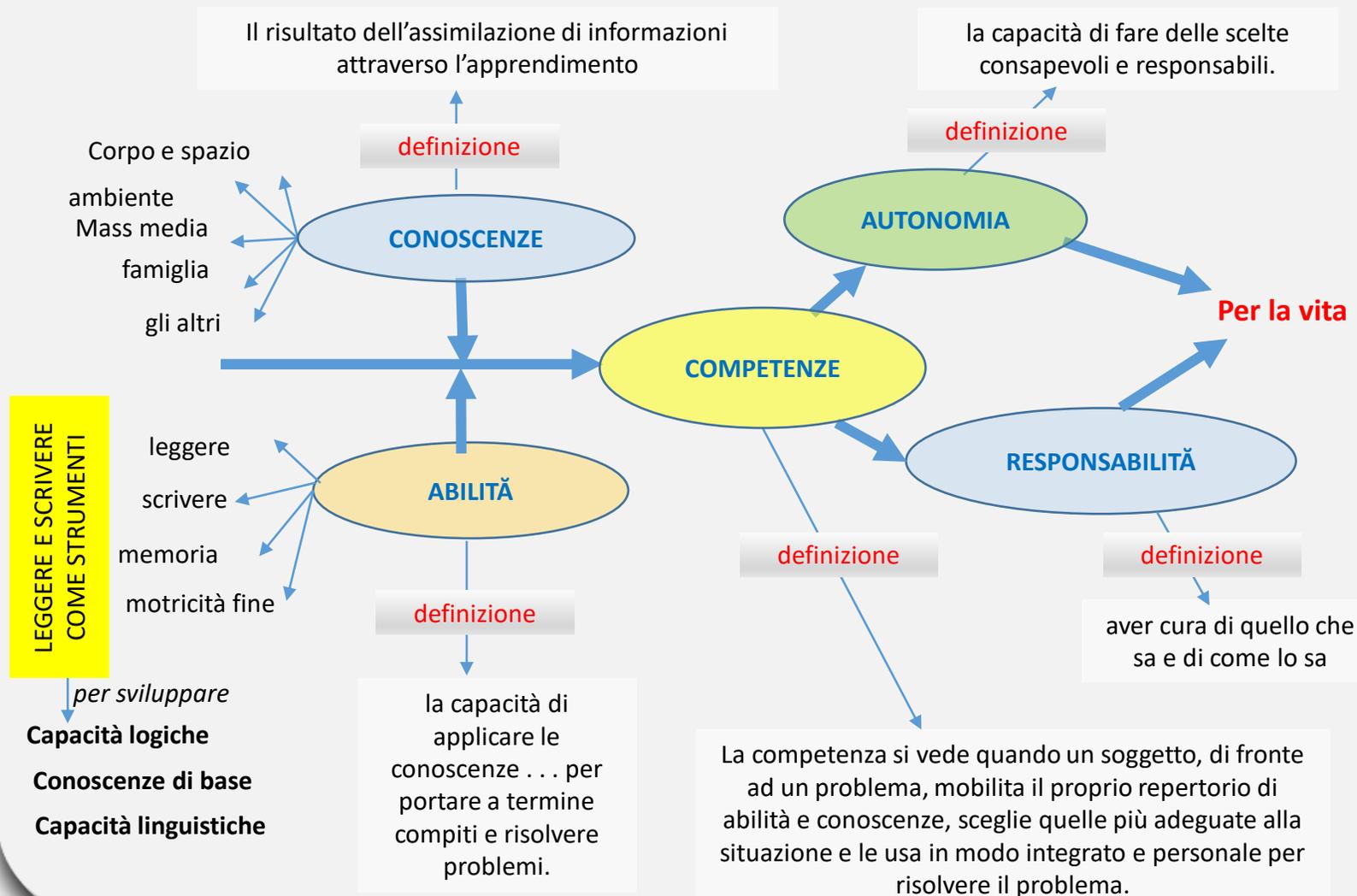
Indicazioni Nazionali per il Curricolo

Una matrice per la progettazione

Una mappa per strutturare la progettazione

Un esempio di declinazione di competenze

IL QUADRO PROGETTUALE



PUNTI FORTI DA CONIUGARE CON IL CONCETTO DI COMPETENZA



- **AUTONOMIA:** La capacità di fare delle scelte consapevoli e responsabili.
- **RESPONSABILITÀ:** Da re-spondeo, aver cura di quello che sa e di come lo sa
- **CONSAPEVOLEZZA:** È una condizione in cui la cognizione di qualcosa si fa interiore, profonda, perfettamente armonizzata col resto della persona, in un uno coerente. È quel tipo di sapere che dà forma all'etica, alla condotta di vita, alla disciplina, rendendole autentiche.

**LI RITROVIAMO COME MACROBIETTIVO NELLE
INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO**

IL BAMBINO COMPETENTE, AUTONOMO E RESPONSABILE

È il traguardo finale del nostro lavoro comune

Passare dal bambino programmato al **BAMBINO AUTONOMO** (capace di prendere decisioni consapevoli) e responsabile (assumendosi la responsabilità delle proprie azioni)

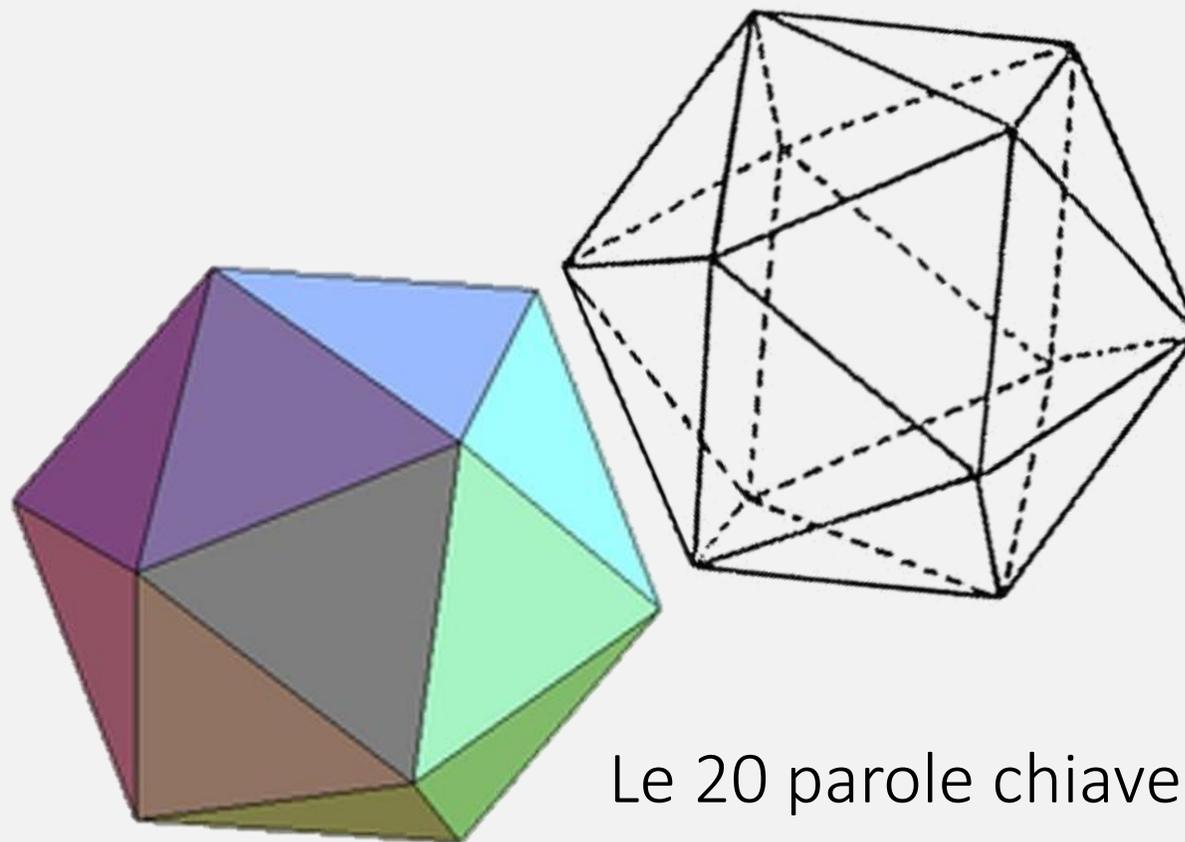
necessità un **cambio di prospettiva sul piano metodologico.**

Perseguire risultati finali diversi utilizzando gli stessi metodi è una pia illusione

Indicazioni per il curriculum

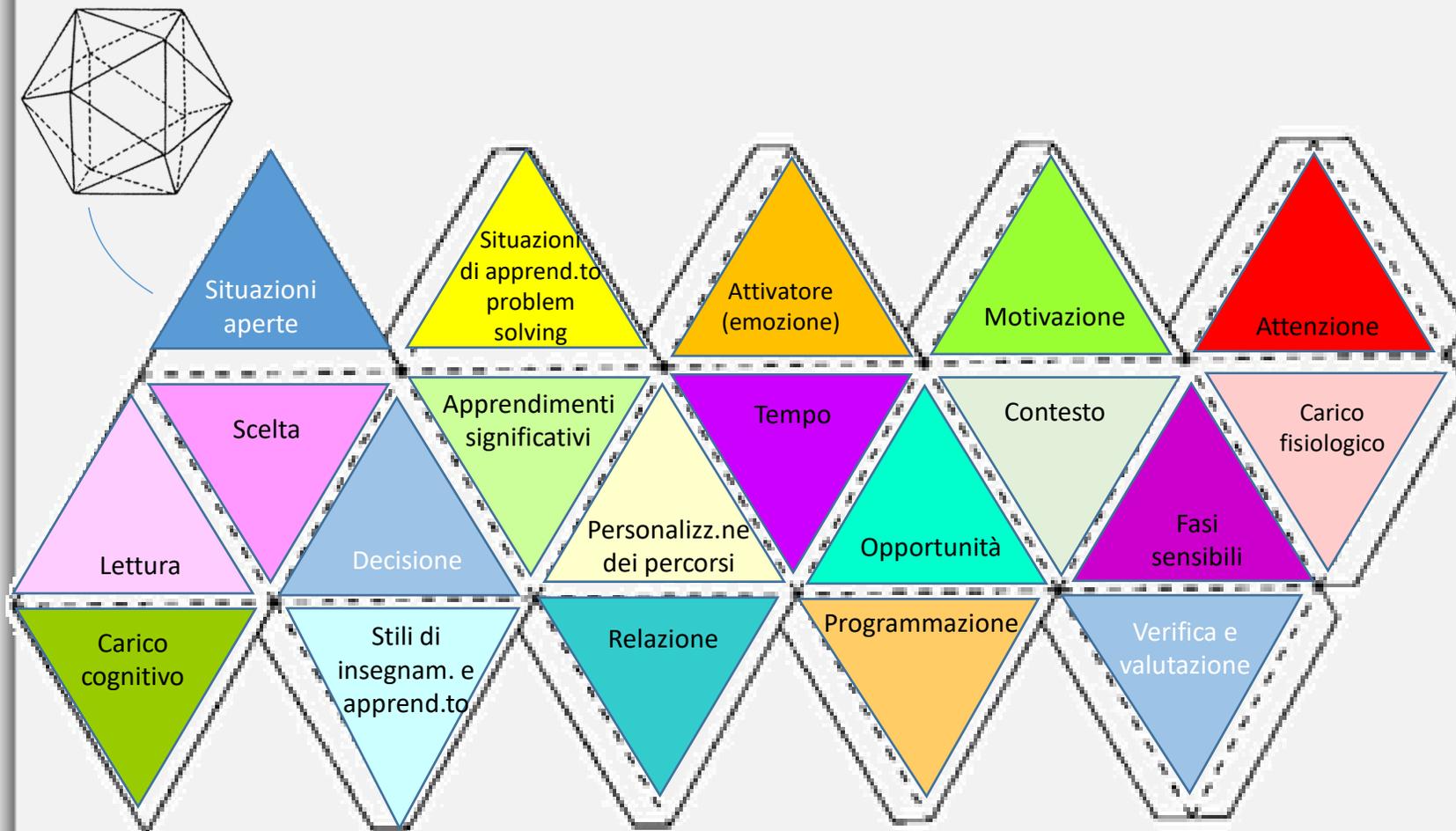
- ❖ Valorizzare l'esperienza degli alunni
- ❖ Attuare interventi adeguati nei confronti della diversità
- ❖ Favorire l'esplorazione e la scoperta
- ❖ Incoraggiare l'apprendimento collaborativo
- ❖ Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere
- ❖ Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio

I punti forti della nostra metodologia esprimono
grande attenzione al contesto, all'ambiente di
apprendimento



Le 20 parole chiave

IL QUADRO PROGETTUALE



1 Situazioni aperte

Proporre, specie ai bambini più piccoli, **situazioni aperte** nelle quali l'attivatore sia l'emozione. Le situazioni aperte favoriscono 'il fare', sollecitano il piacere sensorio-motorio, incentivano ad elaborare soluzioni personali e, soprattutto, permettono l'inclusione di tutti i bambini, dando loro la possibilità di provare più volte, di trovare gli aggiustamenti, di sperimentare 'il successo'.

2 Situazioni di apprendimento - problem solving

Privilegiare **situazioni-problema** (problem solving) piuttosto che esercizi rigidi al fine di sollecitare gli aspetti cognitivi (attenzione, lettura, scelta, decisione). Le situazioni-problema, che si configurano come '**compiti significativi di apprendimento**' devono essere reali, cioè avere senso per il bambino, proprio perché legati alle situazioni che lui ritrova nella quotidianità. Catturano la motivazione del bambino proprio perché hanno a che fare con le sue esperienze e si configurano come sfide cognitive ed emozionali.

3

ATTIVATORE - Emozione

È la molla che stimola i bambini all'azione, che suscita l'emozione, che determina una scelta e/o la modifica del progetto iniziale. Stimola l'attenzione e la scelta, è automotivante.

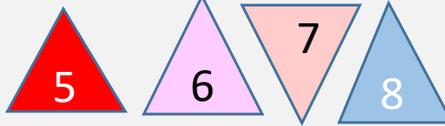
L'affabulazione: è l'attivatore principe dell'emozione per la fascia di età 5-6 anni. E' il filo rosso che lega le situazioni emotive, che sollecitano il conosciuto dei bambini e fanno fare esperienza magari non note, in un clima di fiducia e di rassicurazione (empatia con l'insegnante e le situazioni ludiche).

4

MOTIVAZIONE

Un'attività motiva sempre un bambino? Certamente no. Occorre che abbia qualcosa che lo cattura: **l'imprevisto**. L'imprevisto ha a che fare con qualcosa che interviene a modificare la situazione e che induce il bambino a cambiare il suo progetto cognitivo (pensiero divergente). È un'attività che si colloca nell'area prossimale.

Metodologia: le 20 parole chiave



Attenzione-lettura-scelta-decisione

FUNZIONI COGNITIVE

Le funzioni cognitive consentono all'individuo di percepire, trattenere, integrare ed utilizzare i segnali interni ed esterni realizzando in tal modo la programmazione del proprio comportamento.

memoria

attenzione

percezione

pensiero

Orientamento spazio/temporale

linguaggio

ragionamento

FUNZIONI ESECUTIVE

Le funzioni esecutive sono moduli mentali che coordinano l'intero sistema cognitivo e gestiscono le risposte adattative a condizioni e situazioni ambientali nuove o mutate

pianificazione

decisione

inibizione

regolazione

correzione

azione

**VARIAMENTE COMBINATE
TRA LORO, LE FUNZIONI
COGNITIVE ED ESECUTIVE
CONTRIBUISCONO A
DETERMINARE
L'INTELLIGENZA
DI OGNI SINGOLO
INDIVIDUO**
*(Organizzazione Mondiale
della Sanità)*

I GIOCHI DI POTERE

Offrono continui stimoli all'attenzione

9

Apprendimenti significativi (compiti autentici)

Costruire condizioni didattiche per lo sviluppo delle competenze
COSTRUIRE SITUAZIONI – PROBLEMA tali da sollecitare la riorganizzazione delle risorse possedute dal soggetto

- ... **in forma di...** sfide educative
- ... **con possibilità risolutive** ... aperte
- ... **da risolvere preferenzialmente con l'utilizzo ... di compiti** autentici, significativi..
- ... **vicine ... all'esperienza del bambino (personale, quotidiana, scolastica ...)**
- ... con **dissonanza cognitiva** (qualcosa che interviene e che modifica lo schema d'azione che il bambino aveva in mente)

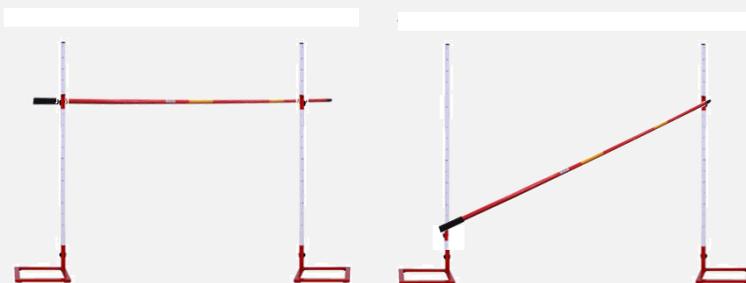
(modificato Rogers,2003; Rey, 2004; Develay1997)

Quindi: **COMPITI DI REALTÀ**
COMPITI AUTENTICI
COMPITI ESPERITI IN SITUAZIONI-PROBLEMA

10

La personalizzazione dei percorsi

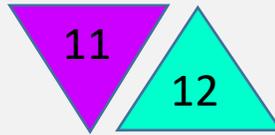
I bambini partono tutti dalla stessa linea di partenza?



La metafora dell'asticella significa:

- Valorizzare le capacità di ognuno
- Tener conto delle differenze
- Permettere il 'successo'
- Stimolare l'autostima
- Sviluppare i talenti di ciascuno

Due modelli di riferimento, due approcci diversi, due modi antitetici di lavorare che possono inibire/favorire la motivazione



Tempo e opportunità

Tempo e opportunità sono variabile importanti per diverse ragioni:

- tempo: per esercitarsi sul compito
- tempo: tanto tempo/poco tempo è una variabile importante per passare dalle abilità alle competenze
- **Opportunità**: dare la possibilità ai bambini di esercitarsi con successo

Se ai bambini viene dato poco tempo per esercitarsi sul compito e non hanno l'opportunità di sperimentare il 'successo'¹ la lezione è inadeguata sia sul piano metodologico che su quello dei contenuti.

1. 'successo' inteso come 'riuscire a realizzare il compito assegnato'

13

Il contesto

La **preparazione del contesto** è la **cartina al tornasole della competenza dell'insegnante**. Il contesto è lo sfondo, l'apprendimento è la sua figura. Creare contesti in cui i bambini si sentano valorizzati, in cui possano giocare, pensare, sperimentare e soprattutto capire e imparare dai propri errori, considerati come indicatori di processi mentali. Creare un **ambiente stimolante e un clima favorevole all'apprendimento**, che trasmetta la voglia di imparare, in cui si ponga attenzione agli aspetti affettivi e socio-relazionali, alla gestione e organizzazione dei tempi e degli spazi a disposizione.

È predisposto intenzionalmente dall'insegnante

È un ambiente inteso come “spazio d'azione” creato per stimolare e sostenere la costruzione di conoscenze, abilità, competenze, motivazioni, atteggiamenti.

In tale “spazio d'azione” si verifica **interazione e scambio** tra i bambini, oggetti del sapere e insegnanti, sulla base di scopi e interessi comuni, e gli allievi hanno modo di fare esperienze significative sul piano cognitivo, affettivo/emotivo, interpersonale/sociale

14

Fasi sensibili

Le fasi sensibili sono state identificate dallo studioso tedesco Martin nel 1982. Egli stabilì quelle che erano le “fasi sensibili” delle varie Capacità, cioè i “momenti” dello sviluppo nei quali queste sono più allenabili.

Assunzione di responsabilità da parte dell’insegnante: se tutti concordiamo che le capacità creative dei bambini sono in forte regresso, occorre lavorarci sopra.

In questo quadro le abilità non sono il fine, ma lo strumento per lo sviluppo delle capacità cognitive.

15

16

Carico fisiologico e carico cognitivo

Forte attenzione da parte dell’insegnante deve essere riservata al carico motorio: i bambini vanno allenati a studiare. Questo comporta grande attenzione nella programmazione delle lezioni, per evitare cadute di tensione e del carico.

Nel nostro modello neocognitivo, le funzioni cognitive ed esecutive vanno sempre sollecitate in vista dei traguardi finali (bambino autonomo e responsabile=competente).

Stili di insegnamento e di apprendimento

ESERCIZIO

Stile di insegnamento per lo più utilizzato dall'insegnante: direttivo.

Lo stile direttivo comporta:

- focus sui contenuti e su chi insegna
- ruolo passivo di chi apprende

GLI EFFETTI

- L'insegnante assegna il compito ed il bambino esegue.
- Poca o nulla sollecitazione dell'emozione e del cognitivo (scelta autonoma del bambino).
- Le abilità logico-matematiche sono il fine dell'azione dell'insegnante.
- Scarso sviluppo delle capacità cognitive.

Stili di insegnamento e di apprendimento

SITUAZIONE PROBLEMA

Stile di insegnamento utilizzato dall'insegnante: orientativo.

Lo stile orientativo comporta:

- focus sulle interazioni dei bambini, sui saperi, sul contesto e sulle richieste del compito
- ruolo interattivo di chi apprende con chi insegna.
- Autorevolezza, empatia, relazione d'aiuto.
- Attenzione al contesto

GLI EFFETTI

- L'insegnante crea il contesto stimolante per l'apprendimento.
- Il contesto attiva l'emozione. L'attenzione e il cognitivo (scelta autonoma, responsabile e consapevole del bambino).
- Le abilità sono il mezzo per lo sviluppo delle capacità cognitive.
- Le letture della situazione, sollecitate costantemente, favoriscono lo sviluppo della creatività e dell'autonomia.

Nuovo modello e concetto di apprendimento



Apprendere significa **modificare la struttura della conoscenze possedute, i legami tra le stesse** così da **integrare progressivamente informazioni nuove, riorganizzando la mappa dei concetti già elaborati** (posseduta) in modo da **renderli sempre più potenti**, cioè capaci di operare in situazioni problematiche mai incontrate.

Apprendere vuol dire anche sviluppare strategie per acquisire rapidamente, e in modo efficace, concetti e abilità nuove.

Apprendere in modo significativo, cioè in modo tale da costruire concetti pienamente utilizzabili, **è un processo che implica la direzione consapevole e finalizzata dei processi intellettuali (funzioni cognitive)**, delle diverse forme del pensiero, in funzione di scopi differenti.

Apprendere significa comprendere, mantenere nel tempo, trasferire le conoscenze e saperle utilizzare in altri contesti: competenza.

18

Relazione

Il contesto deve configurarsi come ambiente di apprendimento ricco di relazioni (vedere Indicazioni Nazionali per il Curricolo).

Ma c'è di più:

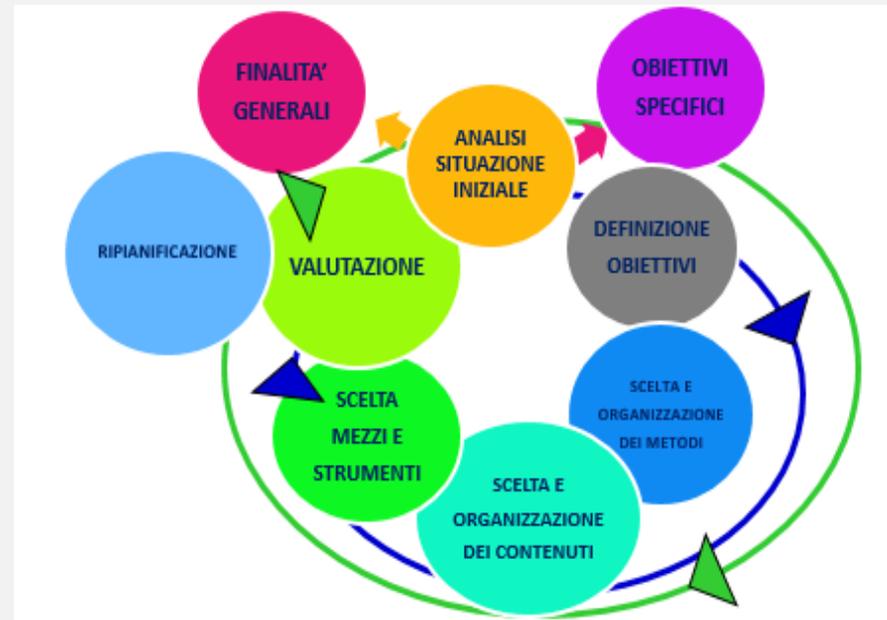
Secondo il costruttivismo (Jonassen) l'apprendimento non è considerato solo come un'attività personale, ma come il risultato di una dimensione collettiva d'interpretazione della realtà.

Secondo costruttivismo, l'apprendimento è un fatto sociale.

La programmazione o, meglio, la progettazione

Nella programmazione per obiettivi (scuola che ha come fine l'insegnamento delle abilità) la centratura è rivolta all'insegnamento, agli obiettivi, al risultato finale, perseguito con una razionale programmazione a tavolino.

Nella progettazione per competenze la centratura è sul bambino e sui processi di apprendimento (capacità, conoscenze, abilità, competenze)



20

Verifica e valutazione



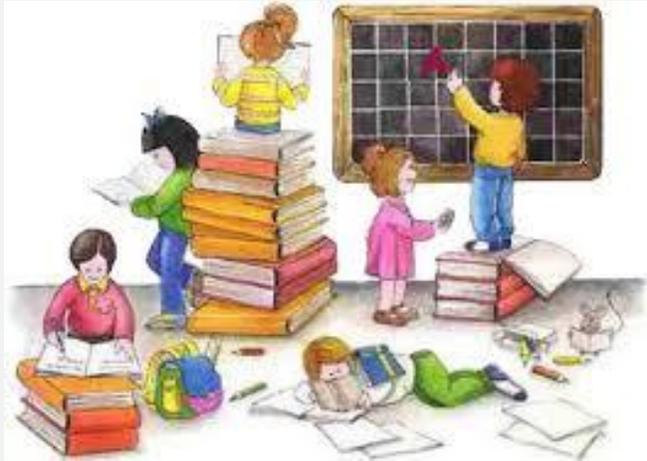
Nella programmazione per obiettivi la valutazione era di tipo soggettivo (alcune volte l'insegnante si basava sulla valutazione empirica di quanto succedeva in aula) e oggettivo (prove di verifica, interrogazioni tradizionali centrate sulle abilità fondamentali della disciplina).

In una azione formativa le trasformazioni che avvengono in uno dei momenti rappresentati si ripercuotono sugli altri due. La centralità della competenza non mette in discussione solo le modalità dell'insegnamento, ma anche il significato di apprendimento e il 'come' valutare i progressi dei bambini.

VERIFICARE E VALUTARE LE COMPETENZE: CAMBIO DI PARADIGMA

*“Per valutare le competenze, si tratta di **riconoscere insieme all'allievo, non solo ciò che sa, ma anche ciò che sa fare con ciò che sa, e soprattutto perché lo fa e che cosa potrebbe fare con ciò che sa e che sa fare!**”*
(Tessaro, 2010)

In conclusione



Verificare e valutare le competenze costituisce un cambio di paradigma nel nostro fare scuola.

«Per valutare le competenze, si tratta di riconoscere insieme all'allievo, non solo ciò che sa, ma anche ciò che sa fare con ciò che sa, e soprattutto perché lo fa e cosa potrebbe fare con ciò che sa e che sa fare».

(Tessaro, 2010)

Perche' siete qui.

Le persone non
fanno i viaggi,
sono i viaggi
che fanno le
persone.

John Steinbeck



**Riflessioni
di fine corso.**

... il vero viaggio di scoperta non consiste nel cercare nuove terre, ma nell'aver nuovi occhi ...

(tratto da Kostanis Kavafis «Itaca» e Theo Anghelopoulos «Lo sguardo di Ulisse»)



**Grazie per la Vostra attenzione ,
condivisione e arrivederci ...**

Prof. Antonino De Giorgio