

tivi (anticipazioni cognitive, comunicazione attraverso il corpo, desiderio di comunicare o meno con i compagni, desiderio di vincere, gioia, paura, aggressività, frustrazione ecc.) forse più difficili da interpretare, ma sicuramente di importanza decisiva per lo sviluppo dell'essere umano. Utilizzare il termine movimento in questa concezione dell'azione motoria appare riduttivo e, per focalizzare l'attenzione sulla globalità del soggetto che si muove, viene utilizzato, come visto in precedenza, il concetto di **condotta motoria**. Intervendendo quindi sulle condotte motorie dell'allievo, si prefigge quale finalità ultima lo **sviluppo globale dell'essere**.

Possiamo inoltre affermare che l'educazione fisica si interessa allo sviluppo di competenze motorie, tenendo conto di tutte le risorse necessarie per permettere alle allieve e agli allievi di affrontare con successo le attività motorie. Le risorse che consentono di sviluppare le competenze sono dunque **le capacità, le abilità, le conoscenze e le attitudini**. Questo significa per il docente considerare le dimensioni della personalità (affettiva, biologica, cognitiva, espressiva e relazionale) e i **traguardi specifici di apprendimento** quali mezzi per favorire il processo di apprendimento e insegnamento.

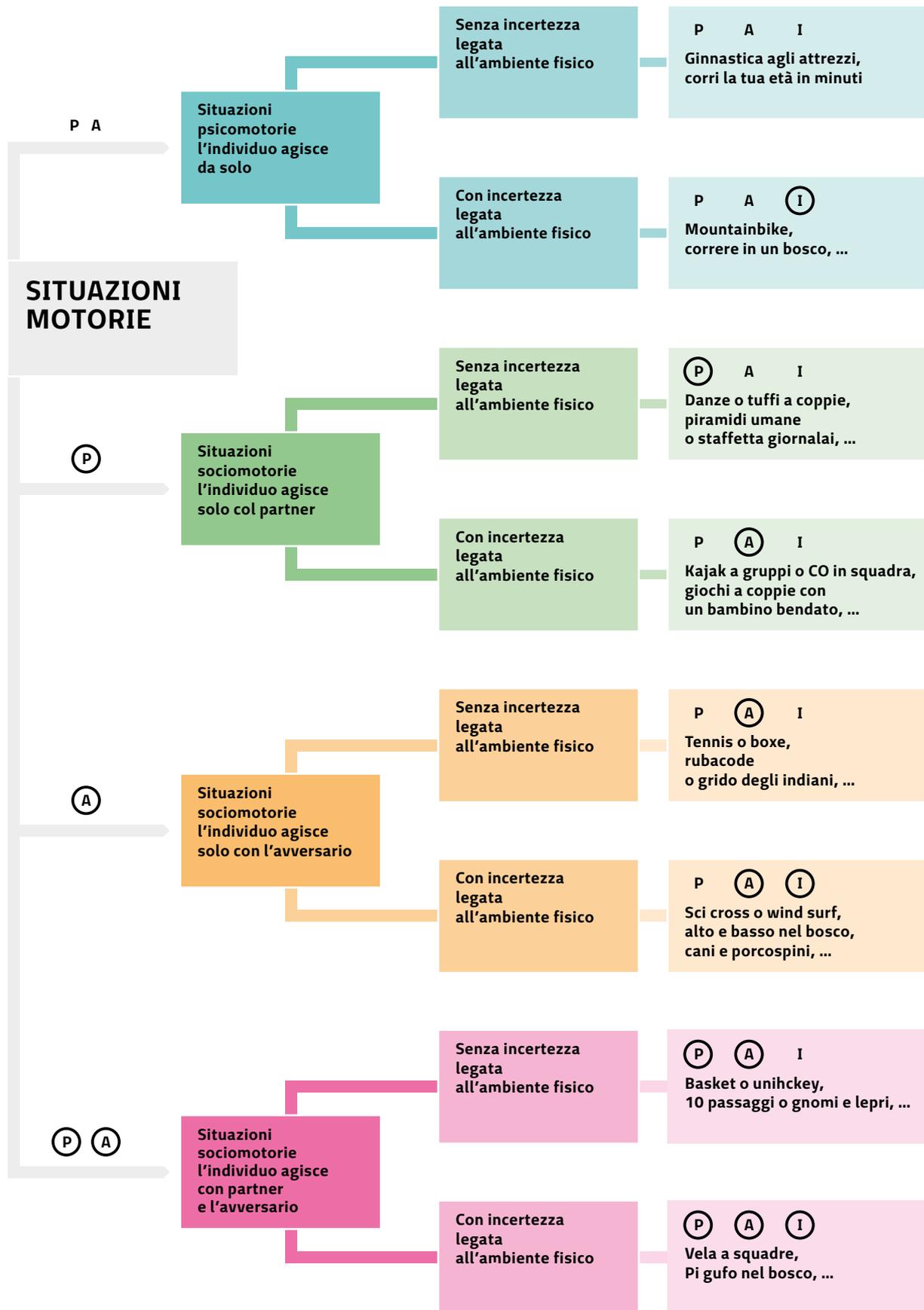
Al termine della scolarizzazione, l'educazione fisica deve permettere al futuro cittadino di essere consapevole e responsabile nell'attuare comportamenti motori adeguati ed essenziali per la salvaguardia della salute, della sicurezza personale e del benessere psicofisico, garantendo le competenze necessarie perché possa mantenere uno stile di vita sano e attivo.

22.2 Modello di competenza

Presentazione introduttiva del modello

Le competenze in educazione fisica sono definite come *"l'insieme delle condotte motorie che consentono di rispondere con esito positivo alle esigenze poste da una situazione motoria"*. Esse sono state specificate partendo dalla classificazione delle attività fisiche e sportive proposte dalla prasseologia motoria. Prendendo in esame la presenza e/o l'assenza d'interazione motoria essenziale con partner, avversari e ambiente fisico ricco d'incertezza motoria, le attività fisiche e sportive vengono suddivise in otto ambiti di azione motoria. Si tratta di tre categorie sociomotorie e di una categoria psicomotoria, che raddoppiano se messe in relazione con l'incertezza legata all'ambiente fisico. Partendo da questo modello sono state mantenute le tre categorie sociomotorie e quella psicomotoria, mentre sono state raggruppate in un unico blocco tutte le situazioni che si svolgono in un ambiente ricco d'incertezza motoria legata all'ambiente fisico e che valorizzano le attività in natura.

Figura 33
Schema situazioni motorie



(P) significa presenza di Partner

P significa assenza di Partner

(A) significa presenza di Avversario

A significa assenza di Avversario

(I) significa presenza d'incertezza dovuta all'ambiente fisico

I significa assenza d'incertezza dovuta all'ambiente fisico

Questo modello costituisce un'importante evoluzione per l'insegnamento/apprendimento in educazione fisica. Con questa concezione i docenti dovranno mettere in atto pratiche pedagogiche orientate alle competenze e alla capacità di valutare la progressione di allieve e allievi nei diversi ambiti di competenza.

Allo scopo di caratterizzare adeguatamente le condotte motorie, la nuova classificazione utilizza quale fattore chiave la **nozione d'incertezza**, sia essa associata al comportamento delle altre persone coinvolte sia a interazioni con l'ambiente fisico. I processi di trattamento dell'informazione e di presa di decisione da parte dell'allievo in azione diventano così fondamentali (intelligenza motoria). La suddivisione di tutte le attività motorie nei diversi ambiti permette al docente di orientare la programmazione in funzione delle finalità perseguite, del proprio progetto pedagogico e della relativa applicazione didattica. L'interesse formativo dell'educazione fisica consiste nel fatto che è possibile portare l'allievo a riutilizzare quanto precedentemente appreso (transfert di competenze), in quanto all'interno dello stesso ambito motorio le situazioni presentano delle analogie strettamente legate alla motricità.

22.2.1 Ambiti di competenza

Competenza psicomotoria

Essere in grado di agire in un contesto che consente di sviluppare efficacemente l'automatismo motorio.

Competenze sociomotorie

Essere in grado di stabilire delle interazioni motorie efficaci di solidarietà con il/i partner.

Essere in grado di effettuare delle opposizioni motorie efficaci nei confronti dell'avversario.

Essere in grado di stabilire delle interazioni cooperative adeguate e delle opposizioni efficaci all'interno della stessa situazione motoria.

Competenza motoria legata all'ambiente fisico

Essere in grado di agire in un contesto ricco di incertezza legata all'ambiente fisico effettuando in modo opportuno le anticipazioni.

22.2.2 Processi chiave

Per far sì che l'allievo sia in grado di sviluppare delle competenze motorie, il docente dovrà metterlo in condizione di poter svolgere determinati processi cognitivi fondamentali per trovare e mettere in atto soluzioni efficaci alle situazioni motorie proposte.

I processi cognitivi indispensabili per gli apprendimenti dell'allievo in educazione fisica sono raffigurati nella tabella seguente:

		PROCESSI CHIAVE					
		Comprendere le consegne e/o la situazione problema	Definire le operazioni motorie per risolvere il compito motorio	Attuare le operazioni motorie per risolvere il compito motorio	Svolgere un'auto valutazione sull'efficacia del proprio operato	Regolare le proprie operazioni motorie per trovare soluzioni più efficaci	
AMBITTI DI COMPETENZA	Psicomotorio	Essere in grado di agire in un contesto che consente di sviluppare efficacemente l'automatismo motorio					
	Sociomotorio con Partner	Essere in grado di stabilire delle interazioni motorie efficaci di solidarietà con il/i partner					
	Sociomotorio con Avversari	Essere in grado di effettuare delle opposizioni motorie efficaci nei confronti dell'avversario					
	Sociomotorio con Partner e Avversari	Essere in grado di stabilire delle interazioni cooperative adeguate e delle opposizioni efficaci all'interno della stessa situazione motoria					
	Con incertezza legata all'ambiente fisico	Essere in grado di agire in un contesto ricco di incertezza legata all'ambiente fisico effettuando in modo opportuno le anticipazioni					

Figura 34

Come si evince da questa tabella, l'allievo si confronta inizialmente con la necessità di **comprendere la consegna o il compito**. Se all'alunno non è chiaro cosa gli è richiesto, non è pensabile che riesca a mettere in atto delle risposte motorie pertinenti. Quando invece l'allievo ha capito la consegna, ecco che deve iniziare a **sviluppare mentalmente un piano d'azione** che gli consente di trovare una risposta alla situazione motoria presentata. Questo processo può richiedere più o meno tempo. A volte è possibile osservare allieve e allievi che gesticolano o muovono parti del corpo, come se stessero visualizzando come mettere in atto un piano d'azione; oppure allievi che esplicitano verbalmente le loro intenzioni. In altre occasioni si possono vedere alunni che agiscono immediatamente con dei progetti che sviluppano in azione; ma è pure possibile osservare alcuni allievi che non riescono a pianificare il loro compito. Il docente in questa fase assume il ruolo di colui che cerca di dare stimoli di riflessione mirati, affinché l'alunno arrivi a capire quali prerequisiti servono e/o ad anticipare la conseguenza di più azioni motorie, permettendogli quindi di capire quali risposte motorie hanno maggiori probabilità di riuscita. In questo senso il docente può anche decidere di lasciar sperimentare all'allievo dei progetti che egli ritiene incompleti o inefficaci per la soluzione del compito motorio, ma che permettono all'alunno di confrontarsi con la necessità di rielaborare il suo piano d'azione. Dalla tabella vediamo infatti che dopo **l'attuazione del proprio progetto**, in cui l'allievo mette in atto tutte le condotte motorie necessarie (attivando quindi le dimensioni della personalità) al fine di rispondere con successo al compito dato, egli deve in seguito **svolgere un'autovalutazione** per capire cosa sia andato bene e cosa invece esige una regolazione. Questo processo può essere consolidato dalla metodologia per prova-errore, ma anche attraverso momenti di metariflessione individuale o di gruppo, in cui le esperienze dei discenti, guidate dagli stimoli del docente, possono diventare ulteriori risorse per tutti gli alunni. In questa fase il compito dell'insegnante consiste nel far riflettere le allieve e gli allievi sul binomio causa-effetto del loro operato motorio, rendendoli quindi consapevoli delle strategie messe in atto per risolvere il compito motorio; in seguito il docente cercherà di far anticipare agli alunni nuovi progetti o nuove strategie per migliorare l'esito delle loro azioni. Questo processo cognitivo assume una valenza formativa ben più significativa se svolto dall'allievo, rispetto alla situazione in cui il docente propone la soluzione. Consente inoltre maggiori connessioni tra le esperienze pregresse dei discenti, andando così nel tempo a sviluppare delle competenze. Da ultimo le allieve e gli allievi saranno chiamati a **rielaborare il progetto iniziale**, tenendo conto dell'esito delle esperienze precedenti, degli aspetti emersi in fase di autovalutazione e dei nuovi progetti ideati.