

22.3 Traguardi di competenza

22.3.1 Progressione della competenza nei tre cicli

Sebbene HarmoS non preveda per l'educazione fisica degli standard minimi che le allieve e gli allievi devono raggiungere, per permettere una progressione dei loro apprendimenti e per dare dei punti di riferimento al docente, si è ritenuto importante avere dei "livelli di apprendimento" che orientino lo sviluppo delle competenze, definendo per ogni ciclo di scuola dell'obbligo i **traguardi per ogni ambito di competenza**. Questo dovrebbe permettere al docente, che si occupa della crescita della motricità di allieve e allievi, di programmare i suoi interventi e osservare, nonché favorire gli apprendimenti tenendo conto delle specificità del gruppo e delle sue potenzialità, garantendo uno sviluppo graduale delle competenze motorie sull'arco dell'intera scolarizzazione. Dal momento in cui i traguardi sono formulati in modo piuttosto generico, è necessario che i docenti della stessa sede (o del medesimo comprensorio scolastico) identifichino quali situazioni motorie sufficientemente complesse siano rappresentative del traguardo di riferimento. Queste situazioni motorie complesse, definite "situazioni a cui tendere", per poter essere eseguite in modo efficace, necessitano di diverse risorse (abilità, conoscenze e capacità). Di conseguenza i docenti programmeranno i loro interventi didattici allo scopo di sviluppare tutte queste risorse entro il termine del ciclo, tenendo conto delle esigenze e dei prerequisiti della classe e dei singoli. La programmazione fa riferimento dunque ad un periodo temporale lungo e avviene a ritroso, poiché parte dalle situazioni motorie a cui tendere entro fine ciclo.

Per definire i traguardi si è scelto di fare riferimento alla **logica interna**, le cui proprietà sono direttamente legate al sistema di regole imposte dalla situazione motoria. Essa attribuisce una serie di obblighi che influenzano e orientano intensamente le condotte motorie dei partecipanti. La logica interna mette in evidenza il rapporto tra i partecipanti e il contesto all'interno del quale agiscono: lo spazio, il tempo, gli altri partecipanti (partner e/o avversari) ed eventuali oggetti.

Si è scelto di garantire una visibilità della progressione delle competenze sui tre cicli. Per questo motivo ogni traguardo è elencato attraverso una lettera maiuscola e un numero. La lettera richiama la manifestazione della competenza attesa, mentre il numero indica lo sviluppo sull'arco dei cicli.

Nella tabella seguente troviamo la progressione dei traguardi di ogni competenza motoria per ogni ciclo.

AMBITO	1° CICLO	2° CICLO	3° CICLO
<p>PSICOMOTORIO Essere in grado di agire in un contesto che consente di sviluppare efficacemente l'automatismo motorio</p>	<p>A1 – Eseguire gli schemi locomotori e non locomotori di base.¹¹</p> <p>B1 – Eseguire gli schemi motori di base con controllo degli oggetti.¹²</p> <p>C1 – Eseguire forme di galleggiamento, immersione, entrata in acqua, respirazione e scivolamento in acqua bassa.</p>	<p>A2 – Concatenare in modo fluido e coordinato gli schemi locomotori e non locomotori di base.</p> <p>B2 – Concatenare in modo fluido e coordinato gli schemi locomotori e non locomotori di base con quelli di controllo degli oggetti.¹³</p> <p>C2 – Eseguire forme di tuffo, apnea, respirazione e propulsioni semplici in acqua alta.</p>	<p>AB3 – Eseguire sequenze di gesti tecnici finalizzati a situazioni sportive o attività posturali.¹⁴</p> <p>C3 – Eseguire immersioni, stili di nuoto e tuffi in acqua alta con sicurezza e responsabilità.</p>
<p>SOCIOMOTORIO con solo Partner Essere in grado di stabilire delle interazioni motorie efficaci di solidarietà con il/i partner</p>	<p>D1 – Cooperare in modo rispettoso con uno o più compagni anche attraverso l'utilizzo di piccoli o grandi attrezzi.</p>	<p>D2 – In uno spazio predefinito, cooperare in modo rispettoso con i compagni (con o senza contatto fisico) anche attraverso la combinazione di piccoli o grandi attrezzi.</p>	<p>D3 – Cooperare in modo rispettoso con compagni o con il gruppo classe (con o senza contatto fisico) anche attraverso l'utilizzo consapevole del materiale e la sua combinazione complessa.</p>
<p>SOCIOMOTORIO con solo Avversario Essere in grado di effettuare delle opposizioni motorie efficaci nei confronti dell'avversario</p>	<p>E1 – In uno spazio predefinito, in situazione di duelli simmetrici o dissimmetrici con contatto fisico prolungato, opporsi all'avversario in modo rispettoso.</p> <p>F1 – In uno spazio predefinito, in situazione di duelli simmetrici o dissimmetrici¹⁵ senza contatto fisico prolungato, opporsi all'avversario.</p>	<p>EF2 – In uno spazio predefinito, in situazione di duelli simmetrici o dissimmetrici con o senza contatto fisico prolungato, opporsi all'avversario in modo rispettoso.</p> <p>G2 – Nei giochi propedeutici ai duelli sportivi senza contatto, effettuare delle anticipazioni di primo livello¹⁶ per avere la meglio sull'avversario.</p>	<p>G3 – Nei duelli sportivi opporsi all'avversario in modo rispettoso effettuando delle anticipazioni di secondo livello.¹⁷</p>
<p>SOCIOMOTORIO con Partner e Avversario Essere in grado di stabilire delle interazioni cooperative adeguate e delle opposizioni efficaci all'interno della stessa situazione motoria</p>	<p>H1 – In uno spazio predefinito, nei giochi di inseguimento, cooperare con i compagni per catturare e/o opporsi in modo efficace agli avversari.</p> <p>I1 – In uno spazio predefinito, cooperare con i compagni di squadra per opporsi agli avversari.</p>	<p>I2 – In situazioni motorie non istituzionalizzate tra squadre, mettere a disposizione del gruppo le proprie risorse per avere la meglio sugli avversari.</p> <p>J2 – In duelli simmetrici o dissimmetrici tra squadre acquisire le basi dei giochi sportivi.</p>	<p>IJ3 – Nei vari giochi sportivi e non istituzionalizzati, giocare sfruttando a vantaggio della propria squadra le risorse acquisite per avere la meglio sugli avversari, organizzandosi e arbitrando in modo autonomo.</p>
<p>CON INCERTEZZA LEGATA ALL'AMBIENTE Essere in grado di agire in un contesto ricco di incertezza legata all'ambiente fisico effettuando in modo opportuno le anticipazioni</p>	<p>K1 – Muoversi in sicurezza durante lo svolgimento di attività psicomotorie e giochi sociomotori attorno al sedime scolastico o in natura.¹⁸</p>	<p>K2 – Muoversi in modo sicuro e adeguato durante lo svolgimento di attività psicomotorie e giochi sociomotori in natura.</p>	<p>K3 – Muoversi in modo sicuro e responsabile durante lo svolgimento di attività psico- e sociomotorie sportive in natura.</p>

Come si evince dalla tabella di questo capitolo, non si fa riferimento alle dimensioni della personalità per definire i traguardi generali. Questa scelta è dettata dal fatto che da esse (in relazione agli ambiti motori) nascono i traguardi specifici di apprendimento riportati nel capitolo 22.3.2. Proponendo degli itinerari didattici su uno o più traguardi specifici di apprendimento, il docente mette l'accento su quelli che vuole favorire nei discenti. Questi apprendimenti consentono dunque agli alunni di aumentare il loro bagaglio di risorse, che determina il livello di competenza raggiunto nei vari ambiti motori. Un allievo, ad esempio, per sviluppare la competenza della solidarietà in ambito sociomotorio con solo partner, deve essere in grado di attivare pertinentemente tutte e cinque le dimensioni della personalità, con una qualità tale da consentirgli di risolvere le situazioni motorie che il docente propone. Lo stesso discorso vale chiaramente anche per tutti gli altri ambiti di competenza. Alla luce di questo esempio possiamo affermare che sebbene le dimensioni non siano esplicitate nei traguardi, esse ne determinano il livello di sviluppo.

Per il raggiungimento dei vari traguardi di competenza, viste le differenti opportunità logistiche e risorse infrastrutturali dei vari istituti scolastici, sarà importante, se non fondamentale, integrare nelle possibili offerte motorie le settimane bianche e verdi, le giornate progetto e le giornate sportive. Per dare ulteriore risalto all'importanza della motricità nello sviluppo dell'individuo, il docente di educazione fisica potrà sensibilizzare colleghi e allievi al valore di pause in movimento, progetti interdisciplinari e attività di sport scolastico facoltativo.

22.3.2 Traguardi specifici di apprendimento

Come spiegato nei capitoli precedenti, un allievo che si trova confrontato con una situazione motoria, deve attivare tutte le risorse necessarie per potersi rispondere in modo efficace. Affinché un docente possa favorire degli apprendimenti nei suoi allievi, risulta essenziale che egli sappia focalizzare l'attenzione e l'insegnamento su traguardi specifici di apprendimento, che appartengono a una dimensione della personalità. In questo modo egli potrà mettere in evidenza nelle sue scelte programmatiche e progettuali, così come nei suoi interventi didattici, gli aspetti attraverso i quali l'allievo potrà **apprendere in modo più consapevole e mirato**. Al docente spetta dunque il compito di declinare i traguardi specifici di apprendimento in obiettivi puntuali rispetto alla situazione motoria che si propone agli allievi, così da rendere più trasparente il messaggio di cosa si voglia favorire.

Gli itinerari didattici, che compongono la programmazione di ogni classe, saranno di conseguenza progettati e sviluppati a partire dai traguardi specifici di apprendimento che il docente sceglie, in funzione delle caratteristiche e dei

Tabella 37
Progressione
dei traguardi di ogni
competenza motoria
per ogni ciclo

¹¹ Per schemi locomotori di base si intende ad esempio correre, saltare, arrampicarsi,

..., per schemi non locomotori di base si intende ad esempio oscillare e rotolare

¹² Per schemi motori di base con controllo di oggetti si intende ad esempio lanciare, afferrare, palleggiare e dribblare

¹³ Sono comprese anche situazioni sportive propedeutiche

¹⁴ Sono comprese attività quali rilassamento ed educazione al portamento

¹⁵ Si intendono dunque anche le attività di tutti contro tutti o uno contro tutti

¹⁶ Anticipazioni di primo livello: intuire le azioni e le intenzioni dell'avversario per reagire in modo efficace

¹⁷ Anticipazioni di secondo livello: anticipare le azioni e le intenzioni dell'avversario per sfruttarle a proprio vantaggio

¹⁸ Si intendono quelle attività che si svolgono su terreno non regolare, nel bosco, sulla neve e, a partire dal terzo ciclo, in acque libere (canoa, vela) o su roccia



bisogni della classe, di un suo sviluppo globale e delle situazioni a cui tendere entro fine ciclo.

All'indirizzo Pianodistudio.edu.ti.ch/vai/motricita sono disponibili vari materiali per la progettazione, tra cui i traguardi specifici di apprendimento.

22.4 Indicazioni metodologiche e didattiche

Il docente nel proprio ruolo deve essere in grado di scegliere e argomentare le proprie intenzioni pedagogiche. Deve saper organizzare, prevedere e concepire il proprio insegnamento. Ancora, il docente deve opportunamente gestire, realizzare e regolare una situazione d'apprendimento in funzione di un pubblico determinato, considerando le sue caratteristiche e le competenze da sviluppare. Infine è tenuto ad assicurare alle allieve e agli allievi una continuità nel loro sviluppo personale. In effetti, è possibile affermare che l'allievo impara a condizione di trovare un senso nella situazione motoria proposta, a condizione di acquisire una competenza potendo attuare delle strategie personali e a patto di saper analizzare la propria strategia e di saperla collegare ad altre situazioni motorie.

In un approccio per competenze, attraverso la **programmazione a lungo termine**, gli itinerari didattici sono orientati verso specifici traguardi con la finalità di garantire una concreta progressione delle competenze motorie acquisite dalle allieve e dagli allievi all'interno dei diversi cicli di studio HarmoS.

La programmazione inizia concretamente dall'identificazione dei traguardi da raggiungere sull'arco di un ciclo. Le situazioni motorie a cui tendere (per il raggiungimento dei traguardi) scelte a livello di istituto definiscono le risorse necessarie che gli alunni devono possedere. Nelle prime settimane scolastiche, attraverso **l'analisi della classe**, il docente deve capire, partendo dall'osservazione di attività motorie sufficientemente variate e complesse, quali di queste risorse sono già acquisite e quali invece dovranno essere sviluppate.

Nella **progettazione** di itinerari didattici, considerando le caratteristiche e i bisogni della classe, il docente sceglie uno o più traguardi specifici di apprendimento¹⁹ presenti nella programmazione a lungo termine e definisce una situazione problema, intesa come situazione finale dell'itinerario.

Definiti i traguardi specifici di apprendimento dell'itinerario didattico, il docente propone agli alunni una situazione motoria per poter valutare il loro livello iniziale di competenza (**valutazione diagnostica**). Questo gli consentirà di regolare il percorso d'insegnamento-apprendimento, scegliendo le situazioni motorie più adeguate e aggiustando il livello di partenza e di arrivo auspicato.

All'inizio del percorso il docente proporrà attività motorie valide per tutto il gruppo. Quanto prima inizierà a svolgere delle **valutazioni formative** in itinere, che gli consentano di proporre delle attività differenziate per permettere ad allieve e allievi di beneficiare di un percorso d'apprendimento adatto alle loro capacità. Questo tipo di valutazioni può essere svolto dal docente, che nel suo ruolo di guida, spiega cosa e come i discenti possano migliorare; oppure può avvenire tra pari, dove le allieve e gli allievi s'interrogano e si aiutano nel cercare di migliorarsi l'uno l'altro; come terza possibilità di valutazione formativa si cerca di favorire l'autonomia di giudizio e di analisi dell'alunno in azione, attra-

¹⁹ Per traguardi specifici di apprendimento si intendono le risorse necessarie che devono ancora essere sviluppate (vedi capitolo 22.3.2 "traguardi specifici di apprendimento").

²⁰ Con obiettivo d'apprendimento si intende la declinazione del traguardo specifico d'apprendimento alla situazione motoria.