

Traguardi di competenza e traguardi specifici di apprendimento

1. Traguardi di competenza

1.1 Progressione della competenza nei tre cicli

Sebbene HarmoS non preveda per l'educazione fisica degli standard minimi che 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 degli 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 quali 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
PSICOMOTORIO Essere in grado di agire in un contesto che consente di sviluppare efficacemente l'automatismo motorio	a1) Eseguire gli schemi locomotori e non locomotori di base ¹ . b1) Eseguire gli schemi motori di base con controllo degli oggetti ² . c1) Eseguire forme di galleggiamento, immersione, entrata in acqua, respirazione e scivolamento in acqua bassa .	a2) Concatenare in modo fluida e coordinato gli schemi locomotori e non locomotori di base. b2) Concatenare in modo fluida e coordinato gli schemi locomotori e non locomotori di base con quelli di controllo degli oggetti ³ . c2) Eseguire forme di tuffo, apnea, respirazione e propulsioni semplici in acqua alta .	ab3.) Eseguire sequenze di gesti tecnici finalizzati a situazioni sportive o attività posturali ⁴ . c3) Eseguire immersioni, stili di nuoto e tuffi in acqua alta con sicurezza e responsabilità .
SOCIOMOTORIO con solo Partner Essere in grado di stabilire delle interazioni motorie efficaci di solidarietà con il/i partner	d1) Cooperare in modo rispettoso con uno o più compagni anche attraverso l' utilizzo di piccoli o grandi attrezzi.	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.	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 .
SOCIOMOTORIO con solo Avversario Essere in grado di effettuare delle opposizioni motorie efficaci nei confronti dell'avversario	e1) In uno spazio predefinito, in situazione di duelli simmetrici o dissimmetrici con contatto fisico prolungato, opporsi all'avversario in modo rispettoso . f1) In uno spazio predefinito, in situazione di duelli simmetrici o dissimmetrici ⁵ senza contatto fisico prolungato, opporsi all'avversario.	ef2) In uno spazio predefinito, in situazione di duelli simmetrici o dissimmetrici con o senza contatto fisico prolungato, opporsi all'avversario in modo rispettoso . g2) Nei giochi propedeutici ai duelli sportivi senza contatto , effettuare delle anticipazioni di primo livello ⁶ per avere la meglio sull'avversario.	g3) Nei duelli sportivi opporsi all'avversario in modo rispettoso effettuando delle anticipazioni di secondo livello ⁷ .
SOCIOMOTORIO con Partner e Avversario Essere in grado di stabilire delle interazioni cooperative adeguate e delle opposizioni efficaci all'interno della stessa situazione motoria	h1) In uno spazio predefinito, nei giochi di inseguimento, cooperare con i compagni per catturare e/o opporsi in modo efficace agli avversari. i1) In uno spazio predefinito, cooperare con i compagni di squadra per opporsi agli avversari.	i2) In situazioni motorie non istituzionalizzate tra squadre, mettere a disposizione del gruppo le proprie risorse per avere la meglio sugli avversari. j2) In duelli simmetrici o dissimmetrici tra squadre acquisire le basi dei giochi sportivi.	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.
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	k1) Muoversi in sicurezza durante lo svolgimento di attività psicomotorie e giochi sociomotori attorno al sedime scolastico o in natura ⁸ .	k2) Muoversi in modo sicuro e adeguato durante lo svolgimento di attività psicomotorie e giochi sociomotori in natura .	k3) Muoversi in modo sicuro e responsabile durante lo svolgimento di attività psico- e sociomotorie sportive in natura .

¹ 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

² Per schemi motori di base con controllo di oggetti si intende ad esempio lanciare, afferrare, palleggiare e dribblare

³ Sono comprese anche situazioni sportive propedeutiche

⁴ Sono comprese attività quali rilassamento ed educazione al portamento

⁵ Si intendono dunque anche le attività di tutti contro tutti o uno contro tutti

⁶ Anticipazioni di **primo** livello: intuire le azioni e le intenzioni dell'avversario per reagire in modo efficace

⁷ Anticipazioni di **secondo** livello: anticipare le azioni e le intenzioni dell'avversario per sfruttarle a proprio vantaggio

⁸ 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

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 4.2. 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.

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

Nella seguente tabella sono elencate le possibili grandi tematiche dei traguardi specifici di apprendimento

RISORSE MOTORIE

TRAGUARDI SPECIFICI D'APPRENDIMENTO

1. Stabilire relazioni di accordo e sostegno reciproco, adattando il proprio comportamento motorio alle esigenze del compagno o gruppo
2. Rendere trasparenti i messaggi sociomotori per i compagni (comunicazione); allo stesso tempo effettuare finte efficaci (contro-comunicazione) nei confronti degli avversari

1. Utilizzare la propria forza in modo adeguato
2. Dosare il proprio sforzo fisico in modo adeguato
3. Utilizzare la propria mobilità per rendere la propria motricità più fluida ed efficace

4. Variare la propria velocità in funzione dell'attività
5. Assumere posture corrette

RELAZIONALE

DIMENSIONE

COGNITIVA

1. Richiamare gesti motori acquisiti per svilupparne di nuovi o simili

2. Eseguire dei gesti tecnici efficaci

3. Mettere in atto delle strategie motorie personali

4. Prendere decisioni su "che cosa" fare, su "quando" e "dove" svolgere un'azione di gioco

5. Gestire le capacità coordinative

BIOLOGICA

ESPRESSIVA

AFFETTIVA

1. Esprimere emozioni attraverso il codice corporeo
2. Nei giochi simbolici identificarsi in diversi ruoli, adottando sembianze, caratteristiche dei vari personaggi
3. Avvalersi dei linguaggi non verbali
4. Interpretare una traccia sonora
5. Esibirsi in una coreografia

1. Assumere rischi "soggettivi" controllati

2. Gestire adeguatamente le proprie emozioni

3. Accettare di svolgere attività con gli altri

4. Accettare di assumere tutti i ruoli e i rispettivi sottoruoli sociomotori

5. Rispettare le regole

SITUAZIONE MOTORIA

1.2.1 Dimensioni della personalità

Prendere delle decisioni, assumere delle responsabilità, valutare dei rischi, giocarsi delle possibilità sono aspetti che un allievo ritrova nelle situazioni motorie, come nella vita, mettendosi così alla prova secondo le proprie possibilità. La decisione motoria è un impegno che mette in gioco tutta la personalità, che mobilita risorse cognitive e relazionali interpersonali, suscitando slanci affettivi. L'educazione fisica si orienta verso la ricerca dell'adattabilità, del controllo di nuove situazioni o contesti e dell'automatismo motorio. Solo delle situazioni pedagogiche pertinenti potranno valorizzare le diverse dimensioni delle condotte motorie.

La dimensione affettiva

Il coinvolgimento emotivo tocca profondamente le situazioni motorie. Gioia e frustrazione, coraggio e paura, desiderio d'affermazione, autostima, espressione di aggressività, gusto del rischio e dell'avventura sono alcune delle emozioni che possono essere influenzate dalla motricità.

La dimensione biologica

L'attività fisica influenza positivamente il sistema cardiovascolare, muscolare e osseo. Si tratta della dimensione biologica della personalità, il cui influsso benefico è da tempo riconosciuto.

La dimensione cognitiva

L'influenza della motricità sullo sviluppo dell'intelligenza del bambino piccolo è ampiamente riconosciuta. Ma ad ogni età la concettualizzazione può intervenire nelle situazioni motorie, sollecitando i processi cognitivi e percettivi in modo intenso. L'individuo che agisce deve decodificare le informazioni provenienti dagli altri partecipanti (per esempio anticipando le azioni o le reazioni di compagni e avversari) oppure quelle provenienti dall'ambiente fisico (per esempio l'inclinazione del terreno o la presenza di ostacoli) per infine prendere delle decisioni. La caratteristica principale di questo tipo di decisioni è di non restare sul piano della pura speculazione astratta; esse determinano un contatto specifico e diretto con la realtà. Tra gli aspetti cognitivi rientrano anche le capacità coordinative e le capacità tecniche.

La dimensione espressiva

In alcune situazioni motorie l'individuo che agisce diventa un attore impegnato in una comunicazione corporea portatrice di senso. Il soggetto che si disegna con il suo corpo nello spazio nel pattinaggio artistico, nelle attività circensi, nell'espressione corporea o nella danza, attiva una comunicazione motoria il cui fine è estetico e poetico. Viene qui sollecitata la componente espressiva ed estetica.

La dimensione relazionale

La dimensione sociale o relazionale è una comunicazione motoria che si manifesta nel rapporto di cooperazione e/o di opposizione nelle situazioni sociomotorie. Le attività fisiche e sportive mettono in gioco delle reti d'interazione originali nelle quali la comunicazione motoria è al centro di una dinamica di gruppo di tipo corporeo. Il

comportamento di un individuo acquista un particolare significato educativo se viene posto in relazione al comportamento degli altri giocatori. L'interazione motoria essenziale può prendere forma di comunicazione oppure di contro-comunicazione.

Bibliografia

Parlebas P., *Jeux, sport et sociétés, lexique de praxéologie*, 1999, Paris.

Parlebas P., *Giochi e sport. Corpo, comunicazione e creatività ludica*, 1997 edizioni il capitello

Kihlstrom-Cantor, *Mental representation of the self*, Londra 1984, citato da Linda Pulik, de Bonin, A Felix, in *Annales médico-psychologiques*, vol. 151, Masson, 1993