

Corso per Formatori dell'Area Tecnica della Scuola Regionale dello Sport dell'Umbria

La programmazione didattica

Scelta e gestione dei compiti

L'organizzazione della pratica

La pratica globale e la pratica per parti

Il feedback esterno

La correzione dell'errore

Perugia 11 novembre 2019

Valter Durigon

ASPETTI METODOLOGICI E DIDATTICI RELATIVI ALL'INSEGNAMENTO DI ABILITA' MOTORIE

Considerazioni pre-pratica

- ◆ istruzioni verbali
 visive
 cinestesiche

Considerazioni durante la pratica

- ◆ quantità (in funzione del tempo di spiegazione
e delle modalità di organizzazione del lavoro)
- ◆ variabilità
- ◆ organizzazione per blocchi
 seriale

Considerazioni dopo la pratica

- ◆ feedback conoscenza del risultato
 (quanto, quando, che cosa)
 conoscenza della prestazione

<i>Quali informazioni fornire (o richiedere)?</i>	Verbali, visive, cinestesiche, ecc.
<i>Su quali segnali orientare l'attenzione?</i>	Sensazioni corporee, stimoli esterni
<i>Come agire sugli analizzatori?</i>	Aumento o riduzione delle stimolazioni, orientamento dell'attenzione, ecc.
<i>Quando fornire le informazioni?</i>	Dopo ogni prova, dopo un certo n° di prove, immediatamente, dopo un certo tempo, durante l'esecuzione
<i>Quali principi metodologici adottare?</i>	Variabilità, organizzazione, transfer bilaterale, n° di stimoli, n° di risposte, presenza di disturbi, complessificazione, velocità esecutiva, ecc.
<i>Quali metodi applicare?</i>	Globale, analitico, misto, direttivo, a scoperta guidata, ecc.
<i>Come sviluppare strategie e metastrategie?</i>	Problem-solving, confronto con esperti, autovalutazione, analisi del compito, ecc.

Obiettivo: specifico standard di prestazione conseguito in un tempo precisato.

- Dirige l'attenzione e l'azione su aspetti importanti del compito.
- Aiuta ad attivare e a modulare un impegno adeguato.
- Agisce sulla persistenza.
- Sollecita lo sviluppo di strategie di apprendimento e risoluzione del compito.

Elementi chiave per la definizione degli obiettivi:

*C*oinvolgenti

*A*ssimilabili

*R*ealistici

*S*pecifici

Obiettivi generali delle attività motorie

- ✓ **Sviluppo delle capacità condizionali.**
- ✓ **Formazione e sviluppo delle capacità coordinative.**
- ✓ **Incremento della mobilità articolare.**
- ✓ **Apprendimento di abilità e di gesti tecnici specifici di una o più discipline sportive.**
- ✓ **Sviluppo del pensiero tattico.**
- ✓ **Sviluppo del pensiero creativo.**
- ✓ **Integrazione nel gruppo e corretta interazione con i compagni.**

Strategie per conseguire gli obiettivi

- ✓ **Stabilire obiettivi precisi a breve, medio e lungo termine.**
- ✓ **Progettare un piano di lavoro indicando esercitazioni, procedure e sistemi di valutazione per conseguire gli obiettivi.**
- ✓ **Modificare il piano di lavoro in base a capacità, abilità e ritmi di apprendimento individuali.**

Caratteristiche degli obiettivi

1/2

- Devono essere specifici ed enunciati in maniera precisa, chiara ed inequivocabile.
- Devono descrivere un'attività identificabile attraverso un comportamento osservabile.
- Si devono riferire ad aspetti cognitivi (il sapere) e motori (il saper fare).

Caratteristiche degli obiettivi

2/2

- Possono essere di risultato, di prestazione e di processo.
- È necessario scandirli nel tempo.
- Devono indicare accuratamente le condizioni nelle quali il comportamento si manifesta.
- Devono indicare il livello di accettabilità della prestazione ed i criteri di valutazione.

Formulazione degli obiettivi

1/2

- ✓ Obiettivi difficili conducono ad una migliore prestazione rispetto ad obiettivi facili.
- ✓ Obiettivi specifici determinano una migliore prestazione rispetto alla mancanza di obiettivi o ad una loro vaga formulazione.

Formulazione degli obiettivi

2/2

- ✓ Gli effetti positivi della formulazione degli obiettivi vengono potenziati fornendo informazioni sulla prestazione o sul risultato conseguito.
- ✓ Il coinvolgimento del soggetto nella formulazione degli obiettivi conduce ad una migliore prestazione.

Obiettivi: criteri metodologici

1/2

- ✓ Individualizzare gli obiettivi.
- ✓ Fornire al soggetto schede di rilevamento e richiedere valutazioni sistematiche.
- ✓ Incoraggiare il soggetto a stabilire periodicamente obiettivi significativi e realistici.
- ✓ Richiedere la trascrizione dei successi personali sulle schede.
- ✓ Effettuare a distanza di tempo valutazioni su precedenti acquisizioni.
- ✓ Tenere schede riassuntive delle prestazioni di ognuno.

Obiettivi: criteri metodologici

2/2

- ✓ Dimostrare fiducia anche nei momenti di difficoltà.
- ✓ Riconoscere i miglioramenti sottolineando l'evoluzione individuale.
- ✓ Adattare le procedure al livello di evoluzione dei soggetti.

Caratteristiche riassuntive degli obiettivi

- ✓ **Realistici (difficili ma conseguibili).**
- ✓ **Significativi e motivanti.**
- ✓ **Stabiliti di comune accordo.**
- ✓ **Verificati, misurati, oggettivati.**
- ✓ **Autovalutati.**
- ✓ **Registrati.**
- ✓ **Rappresentati graficamente.**

FINALITÀ	CAPACITÀ (Prerequisiti)	CONTENUTI	ABILITÀ (Obiettivi)	COMPETENZA
6-8 anni Agilità, schema corporeo e schemi dinamici	Capacità di assumere varie posizioni e valutazione spazio-temporale	Rotolamenti	Saper cadere senza farsi male e rialzarsi rapidamente	Gestire il corpo nel contatto e proteggere la palla
8-10 anni Adattamento	Gestione informazioni senso-percettive e capacità di differenziazione	Giochi di lotta, contrasto ed opposizione	Equilibrio	
10-12 anni Controllo in stabilità	Forza nel mantenimento delle posizioni (tenuta), cap. di combinazione	Traslocazioni in quadrupedia ed arrampicate	Stabilità	
12-14 anni Controllo in situazioni di instabilità	Capacità di adattamento e propriocezione	Core stability	Postura	

Durigon V., 2015. Non solo rugby (modificato). Calzetti Mariucci, PG

Presentazione del compito

Informazioni:

- verbali;
- visive;
- cinestesiche.

Presentazione del compito (1/4)

- Fornire informazioni sintetiche, chiare, precise, limitate agli aspetti essenziali.
- Definire verbalmente punti chiave dell'azione che il soggetto possa poi utilizzare per regolare l'azione.
- Talvolta, soprattutto con i più giovani, dire semplicemente “fai questo” e presentare una dimostrazione.

Presentazione del compito (2/4)

- Presentare immagini dell'azione (dimostrazioni, fotografie, disegni, filmati).
- Collegare immediatamente le informazioni fornite all'esperienza pratica.
- Utilizzare dimostrazioni corrette o indicare come dovrebbe svolgersi l'azione.

Presentazione del compito (3/4)

- Abbinare le informazioni visive alle istruzioni verbali per dirigere l'attenzione sugli aspetti rilevanti.
- Porre domande e richiedere spiegazioni.
- Far emergere l'organizzazione temporale dell'azione.
- Spiegare in che modo abilità e competenze specifiche siano importanti nella vita quotidiana e nel tempo libero.
- Nella dimostrazione scegliere prospettive adeguate di osservazione.

Presentazione del compito (4/4)

- Utilizzare solo quando è necessario l'assistenza diretta o altri espedienti per far “sentire” il gesto.

STIMOLI VERBALI



PAROLE O FRASI BREVI



Servono a:

- dirigere l'attenzione su informazioni regolatorie o eventi ambientali;
- avviare – controllare l'azione;
- facilitare spostamenti dell'attenzione;
- modificare strutture ritmiche dell'azione.

STIMOLI VERBALI



PAROLE O FRASI BREVI



Vanno:

1. Limitati ad aspetti importanti dell'azione;
2. Inseriti nella struttura ritmica del movimento;
3. Individualizzati.

Feedback aggiuntivo
CR – Conoscenza dei Risultati
(KR Knowledge of Results)
utile per:

- confermare il feedback intrinseco;
- fornire informazioni di risultato non accessibili con il feedback intrinseco;
- motivare;
- favorire apprendimento per prove ed errori.

Feedback aggiuntivo

***CP – Conoscenza della
Prestazione (KP Knowledge of
Performance) utile per:***

- porre attenzione su dettagli tecnici dell'azione;
- migliorare o correggere particolari del movimento;
- sostituire KR ridondante con feedback intrinseco.

Il feedback deve essere:

- frequente;
- tempestivo;
- fornito solo da persona esperta;
- esaustivo.



***Concezioni ingenuie non
sempre sostenute dalla ricerca.***

Feedback aggiuntivo

Correzione errore e rinforzo motivazionale (1/3)

- Ridurre gradualmente il feedback esterno al progredire dell'apprendimento.
- Correggere gli errori uno alla volta a partire da quelli più rilevanti.
- Permettere che un soggetto modifichi subito l'esecuzione dopo un intervento correttivo.

Feedback aggiuntivo

Correzione errore e rinforzo motivazionale (2/3)

- Evitare istruzioni formulate in negativo, centrate sull'errore o su ciò che va evitato.
- Utilizzare parole stimolo e frasi brevi per richiamare l'azione corretta.
- Richiedere all'allievo la valutazione di particolari dell'azione e discutere con lui le difficoltà incontrate.

Feedback aggiuntivo

Correzione errore e rinforzo motivazionale (3/3)

- Coinvolgere il soggetto con domande.
- Impiegare di frequente incoraggiamenti per innalzare la motivazione e rinforzare l'azione corretta.
- Riconoscere i miglioramenti e l'impegno.
- Insegnare all'allievo a fornire informazioni, feedback e rinforzo ai compagni.

Feedback aggiuntivo (CR e CP)

Qualitativo

“Questa azione è più (meno) veloce (corta, forte)” (CR).

“Ora va meglio” (CR? CP?).

“Fletti di più il ginocchio” (CP).

Feedback aggiuntivo

(CR e CP)

Quantitativo (*informazioni numeriche*)

“Questa azione è più (meno) veloce (corta, forte) di 3 sec.” (CR).

“Hai ottenuto 9 punti; inclina il busto più di 45°” (CR, CP).

“Fletti il ginocchio a 90°” (CP).

Feedback aggiuntivo: contenuto

- Relativo a programma motorio generalizzato (prevalente inizio apprendimento).
- Relativo a parametri (anche in fasi successive apprendimento).
- Descrittivo.
- Prescrittivo.

Feedback aggiuntivo

Necessario qualora:

- feedback intrinseco non disponibile per particolari caratteristiche del compito, per infortuni, ecc.;
- feedback intrinseco non utilizzabile (ad esempio per inesperienza).

Non necessario se:

- è ridondante;
- sono disponibili informazioni alternative (ad esempio modeling).

Feedback aggiuntivo

Non necessario ma facilitante se
agisce su rapidità e livello di
apprendimento.

Dannoso se:

- è in concorrenza con il feedback intrinseco;
- viene fornito dopo ogni singola prova;
- è erroneo.

Feedback terminale

Caratteristiche temporali: quando?

Lunghezza periodo ritardo CR

Concedere tempo per sviluppo capacità rilevamento errore.

Attività nel periodo ritardo CR

Per l'apprendimento possono risultare:
non influenti, dannose, vantaggiose.

Feedback terminale: quanto?

Frequenza

L'ottimale *non* è il 100% perchè:

- sviluppa dipendenza;
- causa sovraccarico di informazioni.

> Per compiti complessi o fasi iniziali apprendimento.

< Per compiti semplici o fasi avanzate apprendimento.

Feedback aggiuntivo: come?

Porre domande generali o particolari.

Far analizzare l'azione.

Far analizzare l'azione di un compagno.

Richiedere l'autovalutazione.

Questioni applicative

- Il Feedback è necessario, utile?
- Quando intervenire?
- Quante informazioni?
- Con che frequenza?
- Con che modalità?
- Quali informazioni?
 - *programmi – parametri*
 - *visive – verbali – cinestesiche*
 - *descrittive – prescrittive*

Quantità di pratica

- Massimizzare i tempi di attività.
- Limitare i tempi di spiegazione.
- In caso di distrazioni richiamare gli allievi sul compito.
- Con gruppi numerosi, suddividere gli allievi in sottogruppi e alternarli di frequente.
- In gruppi numerosi assegnare compiti di osservazione e verifica.

PRATICA GLOBALE E PER PARTI

PRATICA GLOBALE

Vantaggi a livello:

a) cognitivo;

b) motorio;

c) motivazionale.

PRATICA GLOBALE E PER PARTI
PRATICA PER PARTI

Vantaggi:

- a) nella comprensione dei dettagli;
- b) nella correzione dell'errore.

PRATICA GLOBALE E PER PARTI

ORGANIZZAZIONE DEL COMPITO

ALTA



**METODO
GLOBALE**



BASSA

BASSA



**METODO
PER PARTI**



ALTA

COMPLESSITÀ DEL COMPITO

PRATICA PER PARTI

Semplificazione:

- riduzione difficoltà del compito;
- riduzione richieste attentive (ad es. fornendo assistenza);
- utilizzo accompagnamento ritmico;
- riduzione velocità.

Pratica mista (globale e per parti) facilita:

- l'orientamento dell'attenzione;
- la rilevazione dell'errore.

VARIABILITÀ

Contenuto
e
Organizzazione

Variabilità (*contenuto*)

1) Esecuzione programmi motori diversi.

Es.: passare, correre, saltare.

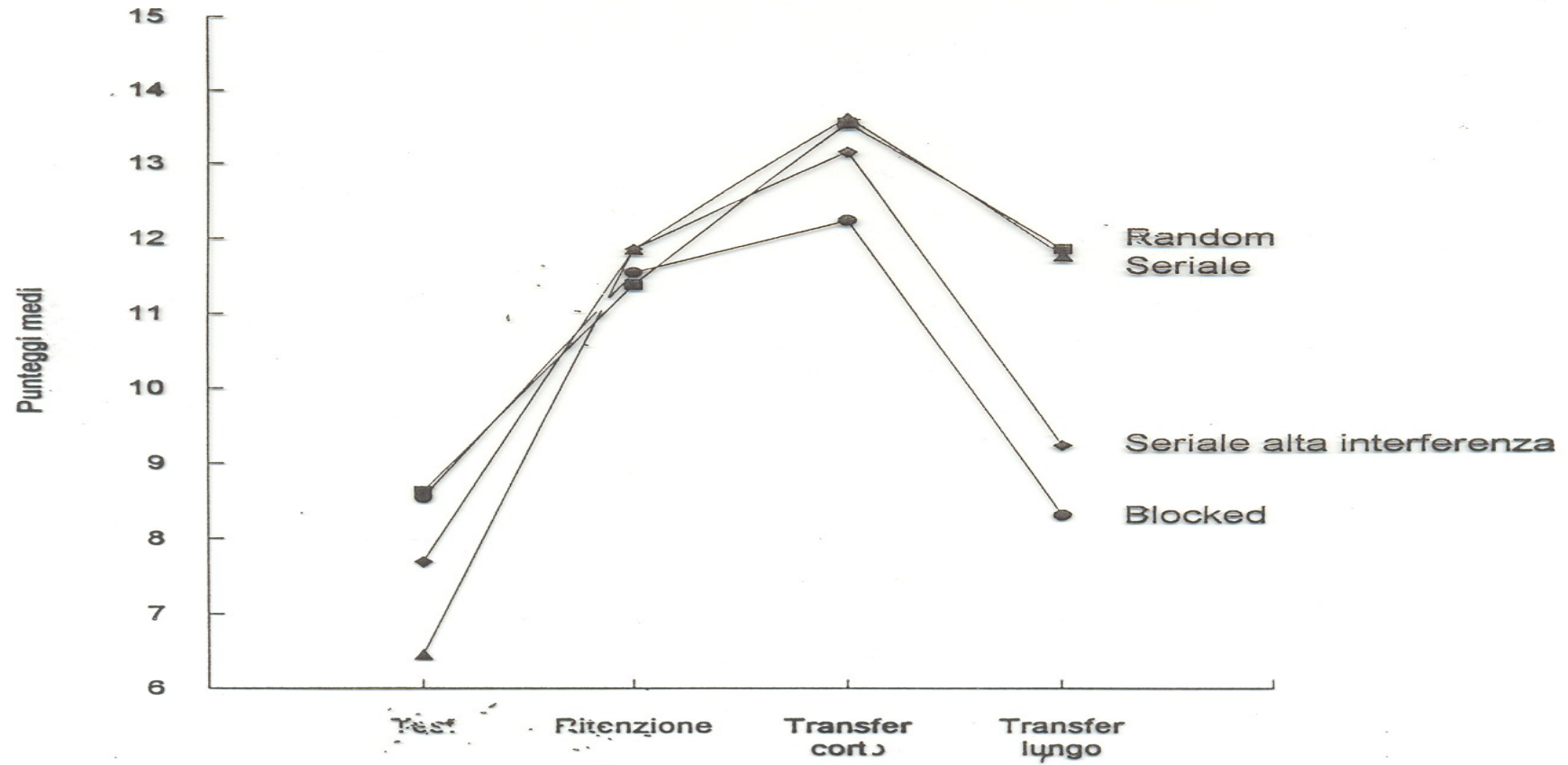
2) Variazione parametri movimento programma motorio.

Es.: passare a velocità e/o distanze diverse.

Variabilità

- Proporre esperienze multilaterali soprattutto con i più giovani.
- Proporre esperienze variate anche all'interno di uno stesso programma motorio.
- Richiedere la simmetrizzazione dei movimenti.

Punteggi medi in test, ritenzione e transfer (battuta pallavolo)



Bortoli, L., Robazza, C., Durigon, V., & Carra, C. (1992).
Effects of contextual interference on learning technical sports skills.
Perceptual and Motor Skills, 75, 555-562.

EFFETTI VANTAGGIOSI INTERFERENZA CONTESTUALE

Variazioni ripetute parametri e/o programmi sollecitano *processi cognitivi* di:

1) elaborazione e confronto delle abilità
(*ipotesi di elaborazione*);

2) generazione, abbandono e ricostruzione piani esecutivi delle abilità (*ipotesi della dimenticanza*).

INTERFERENZA CONTESTUALE

- Esercitare più abilità all'interno della stessa lezione.
- Dopo una prima fase di apprendimento, alternare fra loro esercitazioni relative a più abilità nella stessa lezione.
- Combinare l'esecuzione di più abilità con variazioni della singola abilità.
- Richiamare gli elementi esecutivi con una certa costanza distribuendoli nel tempo.

Scopi della valutazione

- ✓ Diagnosi delle caratteristiche individuali.
- ✓ Orientamento della programmazione.
- ✓ Prescrizione di procedure e proposte metodologiche differenziate e individualizzate.
- ✓ Verifica, aggiustamento del programma in atto.
- ✓ Verifica del ritmo di adattamento e di sviluppo delle capacità.

VALUTAZIONE

1. Scelta dell'oggetto (osservazione): cosa valutare?
2. Misura (codifica): quali strumenti adottare e misurazione vera e propria.
3. Interpretazione (analisi e giudizio): analisi e confronto; definizione dei criteri e dei parametri.

Amplaz

Valutare per programmare

TIPOLOGIE DI VALUTAZIONE

- Iniziale
 - Intermedia o Formativa
 - Finale o Sommativa
 - Assoluta o relativa
- Sulla base
della
scansione
temporale

AUTOVALUTAZIONE

- Fornire all'allievo schede di valutazione e richiedere verifiche sistematiche dei livelli personali di prestazione.
- Incoraggiare l'allievo a stabilire periodicamente obiettivi significativi e realistici sulla base delle verifiche e degli incrementi.
- Richiedere la trascrizione su schede personali dei progressi quando questi si manifestano in modo stabile.

INDIVIDUALIZZAZIONE

- Adattare le proposte alle esigenze degli allievi tenendo conto di età, esperienza, capacità, motivazioni.
- Formare gruppi omogenei.
- Assegnare difficoltà crescenti.
- Richiedere prestazioni differenziate.
- Assegnare compiti differenziati.
- Incoraggiare al lavoro autonomo.
- Incoraggiare alla collaborazione con i compagni.

TRANSFER

- Influenza prestazione ***compito A*** su prestazione ***compito B***
- Influenza prestazione compito in ***contesto A*** su compito in ***contesto B***

TRANSFER

Stimolo

<i>Simile</i>	Transfer negativo	Transfer positivo A
<i>Diverso</i>	Assenza di transfer	Transfer positivo B
	<i>Diversa</i>	<i>Simile</i>
	Risposta	

TRANSFER

- Similarità abilità e contesto
(*identical elements theory*)
- Similarità richieste elaborative
(*transfer-appropriate processing theory*)



Similarità percettive (compito e contesto)
Similarità motorie
Similarità concettuali

TRANSFER BILATERALE

- Ipotesi cognitiva
- Ipotesi motoria

METASTRATEGIE

**Procedure di approccio e
risoluzione di problemi non
specifiche ma trasferibili.**

Transfer e Metastrategie

- Stimolare l'allievo nella ricerca di soluzioni ai problemi in maniera autonoma.
- Enfatizzare l'organizzazione temporale delle parti che compongono l'azione.