



Dipartimento Medicina Sperimentale Corso di laurea in Scienze Motorie e Sportive

Insegnamento di Teoria e Metodologia del Movimento Umano

Docente prof. Marco Quarato

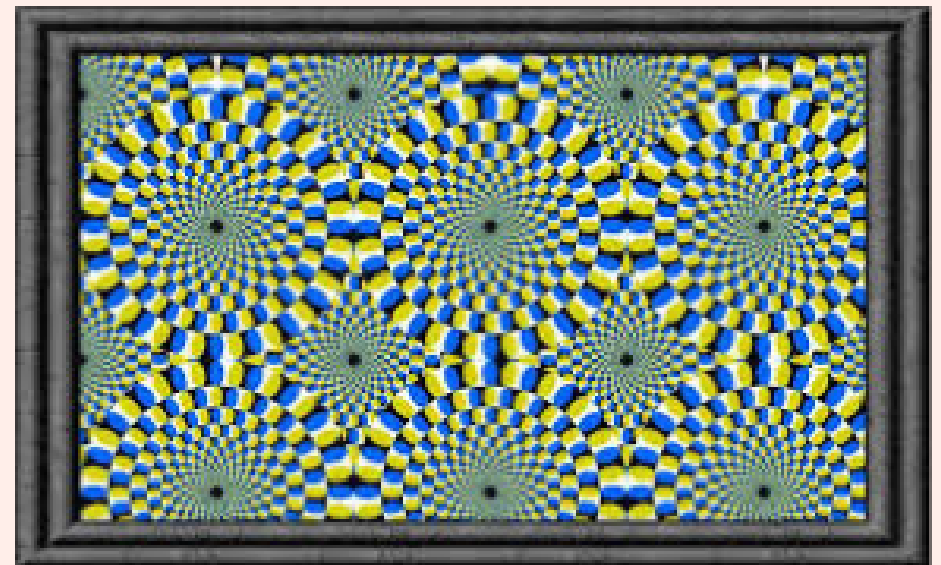
A. A. 2013/14

LE COMPETENZE MOTORIE



Illusione

E' un' alterazione percettiva in quanto considera l'illusione una "falsa" lettura della realtà che viene percepita dal soggetto in maniera alterata rispetto alla realtà stessa.

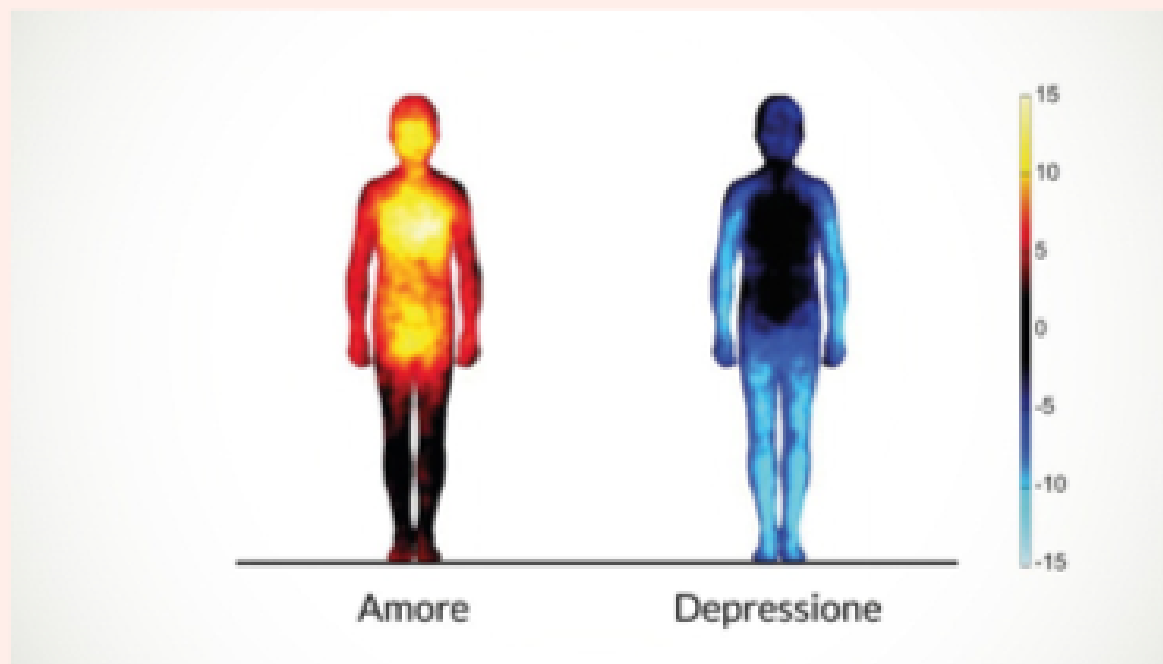




Mappa delle emozioni

I colori caldi indicano le aree fisiche stimulate, mentre i colori freddi indicano quelle disattivate.

Topografia corporea delle emozioni



Le emozioni sono il modo che abbiamo per adattare i nostri stati mentali e corporei ai cambiamenti dell'ambiente intorno a noi



Il cervello adolescente è più sensibile ai premi che ai rischi

Negli adolescenti le aree cerebrali della ricompensa sono più attive rispetto agli adulti, una peculiarità che si può attribuire ai circuiti cerebrali più flessibili del cervello adolescenziale in via di maturazione. Questa flessibilità, che porta ad accettare anche sfide pericolose, avrebbe la funzione di sintonizzare il cervello sulle possibilità offerte dall'ambiente con l'obiettivo di raggiungere un'indipendenza e quindi entrare nel mondo degli adulti.



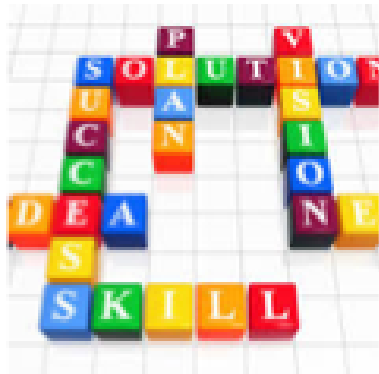


Dipartimento Medicina Sperimentale Corso di laurea in Scienze Motorie e Sportive

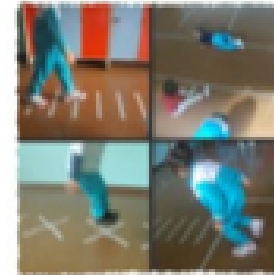
Insegnamento di Teoria e Metodologia del Movimento Umano

Docente prof. Marco Quarato

A. A. 2013/14



**Insegnare
per competenze**



**Le competenze
motorie**



**Nuova riformulazione
delle competenze motorie**



Criteri di insegnamento

INSEGNARE PER COMPETENZE

le slide sono una rielaborazione personale di alcuni lavori
dei proff. L. Innocente e D. Colella)

La competenza e' l'insieme delle risorse individuali e di gruppo combinata e mobilitata per risolvere i problemi

E' la risultante di quattro nozioni

Sapere

(possesso delle conoscenze comunque acquisite)

Volere

(capacità di comprensione del problema da risolvere)

Potere

(acquisizione e controllo dei mezzi necessari)

Divenire

(cambiamento agito attraverso l'apprendimento)

Competenze per.....

L'apprendimento	La cittadinanza	Relazionarsi alla persona	Gestire le situazioni	Gestire le informazioni
<p>Capire come apprendere, tenendo conto del loro stile di apprendimento, e capire come gestire l'apprendimento per tutta la vita.</p> <p>Avere imparato, sistematicamente, a pensare</p> <p>Avere esplorato e avere capito quale e' il loro talento creativo e come farne il miglior uso.</p> <p>Avere imparato ad apprezzare ed amare l'apprendere per se stesso e come via per conoscere se stessi.</p> <p>Avere conseguito alti standards nella lingua, nella matematica e nella comprensione spaziale.</p> <p>Avere raggiunto alti standards di competenze nella gestione della tecnologia della comunicazione e dell'informazione e nella comprensione dei loro processi fondamentali.</p>	<p>Avere sviluppato la comprensione delle etiche e dei valori, di come il comportamento personale dovrebbe ispirarsi a questi e di come dare il contributo alla societa'.</p> <p>Capire come funzionano la societa', il governo e il mondo del lavoro, e l'importanza di un'attiva cittadinanza.</p> <p>Capire le diversita' culturali e sociali, nel contesto sia nazionale che globale, e come queste dovrebbero essere rispettate e valorizzate.</p> <p>Capire le implicazioni sociali della tecnologia.</p> <p>Avere sviluppato la comprensione di come gestire aspetti della propria vita personale, e le tecniche che possono essere utilizzate per farlo, compreso la gestione dei propri problemi finanziari.</p>	<p>Capire come relazionarsi ad altre persone in contesti variabili</p> <p>Capire come operare in team e come ricoprire ruoli diversi nel team.</p> <p>Avere sviluppato una gamma di tecniche per comunicare mediante mezzi diversi, e capire come e quando usarli.</p> <p>Avere sviluppato competenze nel gestire relazioni personali ed emotive.</p> <p>Capire, ed essere capaci di usare vari mezzi, per governare lo stress e i conflitti.</p>	<p>Capire l'importanza di gestire il proprio tempo, e avere sviluppato tecniche specifiche per farlo.</p> <p>Capire che cosa significa gestire il cambiamento, e avere sviluppato una gamma di tecniche da usare in diverse situazioni.</p> <p>Capire l'importanza di valorizzare il successo e gestire le delusioni, e i modi per farlo.</p> <p>Capire cosa significa essere "imprenditori" e prendere iniziative, e come sviluppare queste capacita'.</p> <p>Capire come si gestisce il rischio e l'incertezza, l'ampia gamma di contesti nei quali si incontreranno, e le tecniche per gestirli.</p>	<p>Avere sviluppato una gamma di tecniche per accedere, valutare e differenziare le informazioni e avere appreso come analizzarle, sintetizzarle e applicarle.</p> <p>Capire l'importanza di riflettere e applicare il giudizio critico, e avere imparato a farlo.</p>

CULTURA SCUOLA PERSONA 2007

*Verso le Indicazioni
Nazionali per la scuola
dell'infanzia e per il primo
ciclo d'istruzione",*
prof. Edgard Morin,

L.Innocente

prima	La scuola nel nuovo scenario	Promuove il successo scolastico di tutti gli studenti evitando che le differenze si trasformino in disuguaglianze
seconda	Centralità della persona	Mette al centro del processo formativo la persona con la sua rete di relazioni
terza	Per una nuova cittadinanza	Contiene le regole del vivere e del convivere dentro una linea formativa verticale, (una formazione che continua per tutta la vita) e orizzontale (i rapporti con l'extrascuola a partire dalla famiglia, spesso in difficoltà a svolgere il suo ruolo educativo)
quarta	Per un nuovo umanesimo	Contiene un invito a superare le frammentazioni culturali e disciplinari e a integrarli in nuovi quadri di insieme.

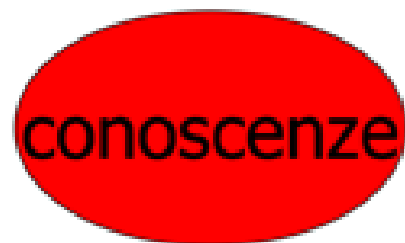
**Riferimento al sistema di
descrizione previsto per l'adozione del Quadro
europeo dei titoli e delle qualifiche
(EQF - European Qualification Framework)**

Conoscenze	Abilità	Competenze
<p>Indicano il risultato dell'assimilazione di informazioni. Le conoscenze sono l'insieme di fatti, principi, teorie, e pratiche, sono descritte come teoriche.</p>	<p>Indicano la capacità di applicare conoscenze e di saperle usare per potere portare a termine compiti e risolvere problemi le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo, e creativo) e pratiche (che implicano l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali e strumenti)</p>	<p>Indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termine di responsabilità e autonomia.</p>

COMPETENZE

sapere

saper fare



L. Innocente





CAPDI & LSM

DEFINIZIONE DI COMPETENZA MOTORIA

- ***La competenza motoria indica la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e metodologiche, in ambito ludico, espressivo, sportivo, del benessere e del tempo libero, e sono espresse in termini di responsabilità, autonomia e consapevolezza.***

L.Innocente

PADRONEGGIARE IL PROPRIO CORPO

PERCEZIONE

COORDINAZIONE

ESPRESSIVITÀ

GIOCO, GIOCO-SPORT E SPORT

SICUREZZA E SALUTE

AMBIENTE NATURALE

ACQUATICITA'

Padronanza del proprio corpo	Percezione sensoriale	Coordinazione	Espressività corporea	Giochi/ gioco-sport e sport	Sicurezza e salute	Ambiente naturale	Acquaticità
<p>Conoscenza del proprio corpo e delle sue modificazioni.</p> <p>Consapevolezza e cambiamenti in età evolutiva.</p>	<p>Informazioni propriocettive che riguardano il sé: cinestetiche, ritmo, baricentro, punto di applicazione della forza...</p> <p>Informazioni esteroceettive che riguardano il mondo circostante: canale uditivo, visivo, tattile.....</p>	<p>Coordinazione generale (schemi motori, equilibrio, orientamento spazio-tempo) e coordinazione segmentaria e coordinazione fine</p>	<p>Linguaggio verbale e non verbale, Interazione tra movimento e processi affettivi/ cognitivi</p>	<p>Aspetti relazionali e competenze sociali. Aspetti cognitivi Aspetti tecnici e tattici</p>	<p>Prevenzione e degli infortuni Norme basilari di primo soccorso Assunzione attiva e responsabile di corretti stili di vita.</p>	<p>Assunzione attiva e responsabile di corretti stili di vita nel rispetto dell'ambiente.</p> <p>Esperienze dirette in ambienti diversi con valenza trasversale.</p>	<p>Conoscere e padroneggiare l'ambiente acquatico Nuotare e tuffarsi. Conoscere e applicare le norme di sicurezza e il primo soccorso.</p>

LE COMPETENZE MOTORIE

CAPDI 2006



MINISTERO 2007

INDICAZIONI PER IL CURRICOLO



MINISTERO 2010

INDICAZIONI NAZIONALI DI SCIENZE MOTORIE DEI LICEI TECNICI E PROFESSIONALI



L.Innocente



Dipartimento Medicina Sperimentale Corso di laurea in Scienze Motorie e Sportive

Insegnamento di Teoria e Metodologia del Movimento Umano

Docente prof. Marco Quarato

A. A. 2013/14

LE COMPETENZE MOTORIE

Ministero 2012

Indicazioni Nazionali
per il curriculum primo ciclo

**Il corpo e la sua relazione
con lo spazio e il tempo**

**Il linguaggio del corpo
come modalita'
comunicativo-espressiva**

**Lo sport, le regole
e il fair play**

**Salute benessere
prevenzione e sicurezza**

Ambiti	GIOCO, GIOCO-SPORT E SPORT				
Macrocompetenze	SQUADRE IN AZIONE				
Obiettivo	<i>I giochi e il gioco-sport rappresentano conoscenze e abilità molto importanti per lo sviluppo dei giovani in quanto attivano contemporaneamente i tre ambiti della personalità: cognitivo, relazione e motorio. Il loro coinvolgimento e' possibile perché una delle caratteristiche più significative del gioco e' l'azione di squadra</i>				
Competenza	ASPETTI RELAZIONALI, COGNITIVI, ASPETTI TECNICI E TATTICI				
Conoscenze	Abilità	Standard	Livelli	Esempi	
<p>C5-Conoscere gli aspetti essenziali della struttura e della evoluzione dei giochi e degli sport di rilievo nazionale e della tradizione locale.</p> <p>La terminologia: regolamento e tecnica dei giochi e degli sport</p>	<p>A5-Trasferire e ricostruire autonomamente, semplici tecniche, strategie, regole, adattandole alle capacità, esigenze spazi e tempi di cui si dispone.</p> <p>Utilizzare il lessico specifico della disciplina.</p>	<p>Conoscere e praticare in modo corretto ed essenziale i principali giochi sportivi e sport individuali</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conosce le regole, le tecniche e le tattiche di base degli sport praticati e partecipa con fair play affrontando anche funzioni arbitrali. 2. Conosce la tattica e possiede sufficienti abilità a varie attività sportive, mostrando fair play e rispetto delle regole. 3. Mostra sicurezza, tattica, fair play e buone abilità nella pratica di varie attività 	<ul style="list-style-type: none"> - conosce e rispetta le regole e focalizza lo scopo del gioco. - esegue correttamente i fondamentali tecnici individuali in situazione di gioco. - ricopre a rotazione vari ruoli compreso quello di giudici e arbitro. - progetta e porta a termine uno schema di gioco, una strategia di gara. - riconosce il valore della competizione e del confronto nel rispetto del gioco corretto. 	



CONOSCENZA**ABILITA'**

Conoscere alcuni schemi motori di base e elementi fondamentali dei giochi sperimentati	Utilizzare alcuni schemi motori di base per partecipare all'esperienza ludica, comprendendo globalmente gli elementi del gioco (campo, tempo, giocatori, attrezzi....) prestando attenzione alle regole e verbalizzazioni.
Conoscere il rapporto tra causa ed effetto in semplici giochi motori	Risolvere semplici problemi motori e portare a termine l'esperienza
Conoscere le regole sociali e l'importanza dell'agire insieme per la riuscita del gioco	Collaborare in forme semplici con i compagni per la realizzazione del gioco
Conoscere i diversi ruoli nel gioco e le principali regole.	Rispettare semplici regole, accettare i ruoli nel gioco e saperli verbalizzare.



Dipartimento Medicina Sperimentale Corso di laurea in Scienze Motorie e Sportive

Insegnamento di Teoria e Metodologia del Movimento Umano

Docente prof. Marco Quarato

A. A. 2013/14

Gioco-sport

**PRIMARIA
Biennio**

**PRIMARIA
Triennio**

Conoscere i giochi motori sperimentati, anche della tradizione popolare locale.	Utilizzare gli schemi motori di base per partecipare ai giochi proposti comprendendo la struttura del gioco (campo, tempo, giocatori, attrezzi...).	Conoscere strutture e regole di giochi motori e gioco-sport sperimentati.	Utilizzare schemi motori combinati per differenti proposte di gioco-sport anche proponendo varianti.
Conoscere i nessi temporali e causali delle azioni motorie.	Individuare le azioni motorie più utili per risolvere semplici problemi motori (problem solving).	Conoscere diverse modalità di soluzioni motorie nel realizzare il gioco.	Partecipare e contribuire alle scelte nel gioco con interventi personali nei vari ruoli (problem solving).
Conoscere le modalità di collaborazione sperimentata nel gioco, evidenziando punti forza e le criticità.	Assumere un atteggiamento positivo nell'affrontare le esperienze di gioco e collaborare per raggiungere l'obiettivo comune.	Conoscere modalità diverse di relazione nel rispetto dell'altro e riconoscere i vari ruoli nel gioco.	Collaborare accettando le diversità e i vari ruoli (peer education) e dare il proprio contributo per la cooperazione (cooperative learning).
Conoscere il concetto di regola e di sanzione.	Riconoscere e rispettare le regole, accettare le sanzioni.	Conoscere le regole, il regolamento e i comportamenti da tenere nel gioco.	Riconoscere e rispettare regole, regolamenti, sanzioni e accettare la sconfitta.



Dipartimento Medicina Sperimentale Corso di laurea in Scienze Motorie e Sportive

Insegnamento di Teoria e Metodologia del Movimento Umano

Docente prof. Marco Quarato

A. A. 2013/14

Gioco-sport

Secondaria 1° grado

Conoscere i gesti fondamentali di gioco e sport individuali e di squadra.	Utilizzare le abilità motorie adattandole alle diverse situazioni, anche in modo personale.
Conoscere il concetto di strategia e di tattica.	Mettere in atto strategie di gioco e tattiche sperimentate.
Conoscere le modalità relazionali per valorizzare differenze di ruoli e favorire l'inclusione al fine di raggiungere un obiettivo comune.	Svolgere un ruolo attivo mettendo in atto comportamenti collaborativi per raggiungere l'obiettivo comune.
Conoscere le regole indispensabili per la realizzazione del gioco e/o sport anche con finalità di arbitraggio.	Relazionarsi positivamente con l'altro e con il gruppo nel rispetto di regole, ruoli, persone e risultati.



Dipartimento Medicina Sperimentale Corso di laurea in Scienze Motorie e Sportive

Insegnamento di Teoria e Metodologia del Movimento Umano

Docente prof. Marco Quarato

A. A. 2013/14


Gioco-sport

Secondaria di 2° grado

**Primo
Biennio**

**Secondo
Biennio**

**Quinto
Anno**

<p>Conoscere le abilità tecniche dei giochi e degli sport individuali e di squadra.</p> 	<p>Adattare le abilità tecniche alle situazioni richieste dai giochi e dagli sport in forma personale.</p>	<p>Conoscere teoria e pratica delle tecniche e dei fondamentali individuali, di squadra dei giochi e degli sport.</p>	<p>Trasferire e realizzare le tecniche adattandole alle capacità e alle situazioni anche proponendo varianti.</p>	<p>Approfondire la conoscenza delle tecniche dei giochi e degli sport.</p>	<p>Trasferire autonomamente tecniche sportive proponendo varianti.</p>
<p>Conoscere semplici tattiche e strategie dei giochi e degli sport praticati.</p>	<p>Partecipare in forma propositiva alla scelta/realizzazione di strategie e tattiche.</p>	<p>Approfondire la teoria di tattiche e strategie dei giochi e degli sport.</p>	<p>Trasferire e realizzare strategie e tattiche nelle attività sportive.</p>	<p>Sviluppare le strategie tecnico-tattiche dei giochi e degli sport.</p>	<p>Trasferire e realizzare autonomamente strategie e tattiche nelle attività sportive.</p>
<p>Conoscere la terminologia, il regolamento tecnico, il fair play anche in funzione dell'arbitraggio.</p>	<p>Sperimentare nelle attività sportive i diversi ruoli, il fair play e l'arbitraggio.</p>	<p>Approfondire la terminologia, il regolamento tecnico, il fair play anche in funzione dell'arbitraggio.</p>	<p>Assumere autonomamente diversi ruoli e la funzione di arbitraggio.</p>	<p>Padroneggiare terminologia, regolamento tecnico, fair play e modelli organizzativi (torni, tesse sportive...).</p>	<p>Svolgere ruoli di direzione, organizzazione e gestione di eventi sportivi.</p>
<p>Conoscere l'aspetto educativo e l'evoluzione dei giochi e degli sport nella cultura e nella tradizione.</p>	<p>Interpretare le diverse caratteristiche dei giochi e degli sport nelle varie culture.</p>	<p>Conoscere gli aspetti sociali dei giochi e degli sport.</p>	<p>Interpretare gli aspetti sociali dei giochi e degli sport.</p>	<p>Conoscere i fenomeni di massa legati al mondo sportivo.</p>	<p>Interpretare con senso critico fenomeni di massa del mondo sportivo (tifo, doping, scommesse).</p>

In ogni competenza motoria si distinguono e interagiscono tre dimensioni fondamentali e integrate:

- **Cognitiva** riguarda la comprensione di definizioni, termini, concetti, relazioni, teorie, giudizi, etc.
- **Operativa** riguarda il repertorio personale di abilità motorie ed i livelli di apprendimento raggiunti
- **Emotiva-affettiva** poiché coinvolge le disposizioni individuali, le motivazioni, le convinzioni di autoefficacia, gli atteggiamenti che permettono di conferire senso e valore personale all'esperienza motoria e scandiscono i ritmi dell'apprendimento.

**Come riconoscere e seguire le tappe del
processo di apprendimento delle
competenze motorie?**

Un allievo e' competente in ambito motorio e sportivo quando:

- **Elabora e organizza** *le informazioni propriocettive ed esteroceettive (capacita' percettive)*
- **Esprime** *motivazione estrinseca all'apprendimento motorio ed un adeguato livello di autoefficacia percepita*
- **Esegue** *un compito motorio secondo un determinato livello di difficolta'/intensita', durata, varieta' esecutiva (rapporti tra abilita' motorie, capacita' coordinative e condizionali)*
- **E' consapevole** *del processo compiuto, autovaluta le proprie esperienze ed impara ad apprendere ulteriori abilita' motorie e conoscenze (processi metacognitivi)*
- **Interagisce e coopera** *con gli altri per uno scopo comune (fattori socioaffettivi)*
- **Trasferisce** *i saperi appresi in contesti differenti della vita di relazione o sportiva.*



METAFORA

Possiamo acquisire la **saggezza** in tre modi:

Il primo e' con la **riflessione**, che e' il piu' nobile

Il secondo e' con **l'imitazione**, che e' il piu' facile

Il terzo e' con **l'esperienza**, che e' il piu' amaro.

Grazie
e buona
giornata

Aristotele