

Unità di apprendimento

Pianificare gesti motori sportivi: la pallavolo¹

Daniela Toniolo

Linea guida condivisa. Collaborazione e gestione dei conflitti

Obiettivo formativo: L'alunno:

1. utilizza e trasferisce le abilità coordinative nell'apprendimento dei fondamentali individuali (accettabilità: esegue i gesti tecnici del palleggio, del bagher, della battuta dal basso e della schiacciata coordinando le azioni delle diverse parti del corpo, secondo relazioni spazio-temporali in modo essenziale);
2. sceglie e pianifica una sequenza di attività per gestire i fondamentali individuali (accettabilità: sceglie e organizza alcune azioni motorie con sequenzialità e correttezza);
3. risolve in maniera originale e creativa le diverse situazioni di gioco (accettabilità: propone modalità di soluzione nel gioco che presentano qualche tratto di originalità);
4. stabilisce rapporti interpersonali di cooperazione e mette in atto comportamenti operativi ed organizzativi durante le azioni di gioco (accettabilità: adotta comportamenti collaborativi suggerendo qualche soluzione tattica funzionale al gioco stesso);
5. conosce gli aspetti del regolamento riferiti all'inizio del gioco, ai punteggi, alle azioni permesse e fallose e decodifica i gesti arbitrali (accettabilità: interpreta correttamente il regolamento di gioco e i gesti arbitrali più comuni).

Compito unitario in situazione. Pianificare una sequenza di attività, operando secondo un piano per gestire i fondamentali individuali della pallavolo e risolvere in maniera originale e creativa le diverse situazioni di gioco

Attività laboratoriali.

Fase 1. Le attività hanno lo scopo di attivare conoscenze previe, iniziando ad esplorare l'argomento generativo selezionato nell'unità. Si chiede, quindi, agli allievi di riconoscere nella loro esperienza pregressa la valenza del processo del pianificare, attraverso domande-guida: "Nel contesto motorio quale connotazione può assumere la pianificazione di una disciplina sportiva? Di quali fattori bisogna tener conto per un'ottimale programmazione? Quali azioni caratterizzano il processo del pianificare? Quali sono le sue tappe fondamentali?"

La strategia del brain storming, utilizzata, ha lo scopo di attivare i saperi "naturali", il loro recupero in memoria, garantendo a tutti gli allievi uno spazio di parola e un ruolo attivo e favorendo così il pensiero creativo e la generazione di idee

¹ L'articolo è stato pubblicato nella rivista "Scuola e Didattica", annata 2009-2010.

Gli allievi confrontano le loro ipotesi personali, "concezioni ingenue" rispetto al nodo che stanno esplorando, cercando di *negoziare i significati* attraverso l'apprendimento collaborativo. I saperi emersi dall'interazione sociale, dopo essere stati discussi, verranno trascritti su un cartellone e rappresenteranno la "mappa concettuale" elaborata dalla classe come prodotto provvisorio delle conoscenze condivise in quel momento.

Per favorire il processo di costruzione di un piano di lavoro che consenta la gestione dei fondamentali individuali e di squadra, si invitano gli allievi ad analizzare lo sport di situazione della pallavolo. L'insegnante chiede di formare gruppi di 4 o 5 persone e di ricercare da qualsiasi fonte, documentandola, informazioni inerenti questa disciplina sportiva. A questo scopo si possono proporre domande-stimolo come: "Qual è l'obiettivo fondamentale del gioco? Quali sono i fondamentali individuali e di gioco che costituiscono la gestualità sportiva della pallavolo? Quali sono i ruoli dei giocatori?...". Al termine ogni gruppo presenterà il proprio lavoro ai compagni.

Dopo aver trovato quanto richiesto, si trasferiranno i concetti portanti del tema in esame in un cartellone, che verrà presentato durante la lezione. L'attività di ricerca promuove negli allievi la rielaborazione della propria mappa cognitiva, già modificatasi nella condivisione di gruppo dei saperi "naturali". Le informazioni ricavate sottoforma di "organizzatori anticipati" consentono allo studente di prefigurarsi i passi successivi, anticipando i possibili sviluppi delle conoscenze emerse.

Fase 2. L'insegnante confronterà le conoscenze/esperienze fin qui emerse, cercando di metterle in relazione con il compito da affrontare. In particolare, illustrerà e farà sperimentare agli alunni i fondamentali individuali e gli schemi di gioco. Essi sono portati ad applicare quanto viene richiesto nelle esercitazioni, non in modo meramente esecutivo, ma in termini procedurali mediante il riconoscimento delle sequenze d'azione necessarie per eseguire il compito. Successivamente sono invitati ad elaborare le informazioni ricevute fino alla realizzazione autonoma, e avranno così la possibilità di maturare la consapevolezza delle capacità motorie da utilizzare e delle competenze da acquisire per poter risolvere le diverse situazioni di gioco in modo originale e creativo. L'insegnante, in questa fase, predisporrà un piano di attività per far apprendere all'allievo i fondamentali individuali come il palleggio, il bagher, la schiacciata e la battuta dal basso. Passerà poi agli schemi di gioco come la ricezione, la difesa e l'attacco...Infine l'insegnante promuoverà negli allievi il processo di transfer, chiedendo loro di elaborare una progressione di esercizi per il miglioramento delle tecniche acquisite nella fase di applicazione. Tale elaborazione è una tappa significativa perché consente di trasferire le procedure apprese in contesti simili; l'allievo "produce pensieri ed azioni" che lo mettono in relazione con l'insegnamento ricevuto e, corroborando il modello offerto dall'insegnante, attua la procedura del "sapere come si fa".

Fase 3. L'allievo viene portato a ricostruire, rappresentarsi e giustificare ciò che ha fatto nell'ambito delle due fasi precedenti, riflettendo sulle eventuali difficoltà incontrate, sulle curiosità ancora aperte, ponendo particolare attenzione sulle strategie e sulle procedure privilegiate nell'affrontare le

attività proposte. Per attivare processi metacognitivi il docente promuove la strategia dell'autointerrogazione, attraverso quesiti che diano valore alle proprie scelte per raggiungere la competenza. "Quali difficoltà ho incontrato nell'elaborazione della progressione dei fondamentali individuali? Ho cambiato le mie idee rispetto al tema affrontato? Prima agivo così/pensavo che...ora agisco così/penso che...Quali sono stati i momenti più significativi?" Infine, nella fase di generalizzazione, viene chiesto all'allievo di immedesimarsi nel ruolo di insegnante e di elaborare un piano di attività per far imparare ad un ipotetico gruppo di studenti la pallavolo, partendo dai fondamentali individuali fino al gioco vero e proprio. Quest'ultimo compito si prefigge di rendere operative le conoscenze apprese, accompagnando l'alunno all'autoregolazione e all'autovalutazione attraverso il successo del proprio operare, il controllo dell'esecuzione, la qualità delle scelte, portandolo a rendersi conto del "verso dove" lo conduce l'esperienza di apprendimento. Gli studenti dimostreranno, quindi, di saper costruire in modo attivo il proprio sapere e di saperlo usare in modo preciso e pertinente.

Verifica, valutazione, monitoraggio. Le esercitazioni proposte nelle diverse fasi di lavoro costituiscono già momenti di verifica. Riguardo alle fasi 2 e 3 si suggeriscono le seguenti prove:

- *Prova 1.* L'alunno è in grado di scegliere e di pianificare le azioni motorie con sequenzialità e correttezza (*accettabilità*: sceglie e pianifica azioni motorie in modo non sempre sequenziale e corretto; *eccellenza*: sceglie e pianifica azioni motorie con sequenzialità e correttezza).
- *Prova 2.* Risolvere in maniera originale e creativa le diverse situazioni di gioco (*accettabilità*: propone modalità di soluzione nel gioco che presentano qualche tratto di originalità; *eccellenza*: propone modalità di soluzione nel gioco che presentano caratteristiche che esulano da quelle consuete).