



La formazione giovanile

Conoscenze, abilità e competenze

Giulio Rattazzi

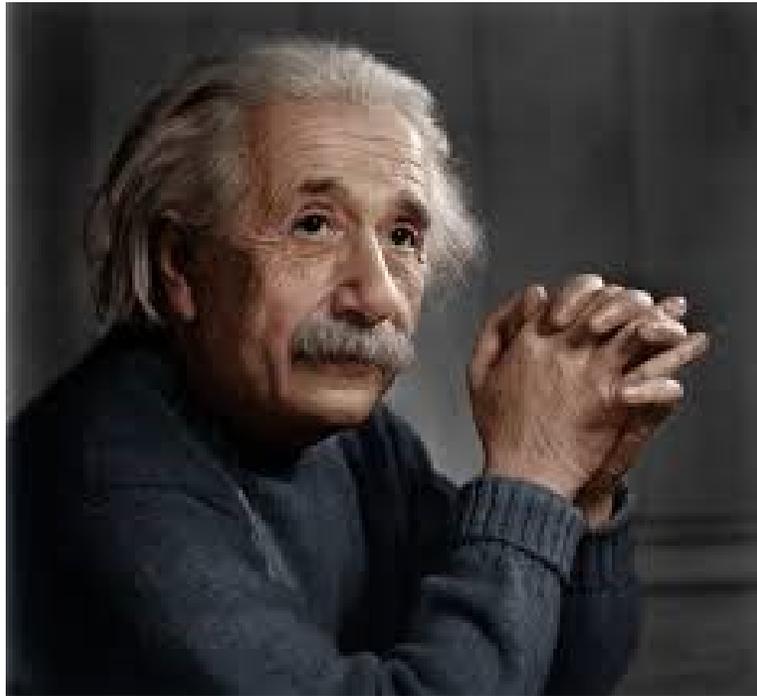


Un viaggio nel processo dei processi

Per una testa ben fatta



"Imparare senza pensare è tutta fatica sprecata; pensare senza imparare è pericoloso"
Confucio (filosofo cinese)



Non ho mai insegnato nulla ai miei studenti; ho solo cercato di metterli nelle condizioni migliori per imparare"
Albert Einstein (scienziato)



Come costruiamo il processo d'apprendimento?

Attraverso tre parole chiave:

Conoscenza : sapere

Abilità : saper fare

Competenza principe: saper fare e re-inventare in ambiti diversi

=

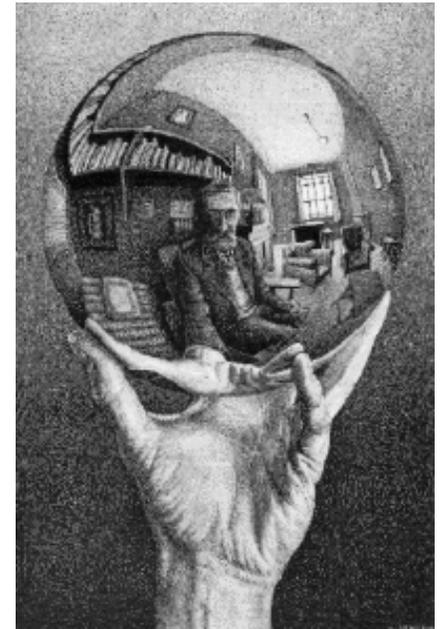
Cultura





Conoscenza (sapere)

- La conoscenza è alla basa per favorire e accelerare gli apprendimenti motori
- Favorire un'adeguata conoscenza vuol dire comprendere i principi sui quali si basa il movimento messo in atto,
- comprendere il movimento vuol dire avere consapevolezza
- La consapevolezza del movimento consente a chi la possiede la capacità di auto-correggersi e migliorare.





Le abilità (saper fare)

- Sono quegli schemi motori assimilati, conosciuti messi in atto per risolvere problemi motori riconosciuti
- In altre parole sono gli attrezzi del movimento





Le competenze motorie

La competenza motoria è la capacità che ha una persona di utilizzare un'abilità motoria, trasformarla e riadattarla in ambiti diversi

- Lo scopo finale è quello di favorire le competenze motorie,
- Le competenze motorie si basano su un adeguato apprendimento delle abilità motorie e delle conoscenze
- Le competenze motorie straripano dal loro contesto motorio per sfociare in altri ambiti del sapere: la cultura
- Le competenze motorie sono lo scopo a cui deve tendere un esperto del movimento





E' importante sottolineare ai fini della maturazione di un atleta



- Avere ottime abilità tecniche è importante ma non basta
- Possedere le conoscenze è importante ma non basta
- Le conoscenze sono importanti allo stesso modo delle abilità
- Possedere abilità e conoscenze è importante ma non bastano se queste non sono strettamente inter-relazionate fra di loro in modo che si rimodellino, si riadattino, si trasferiscano in altri diversi compiti motori (e non solo motori), dando vita per questo alle competenze
- Non possono esistere competenze se mancano conoscenze e/o abilità
- Senza una sufficiente dose di abilità e di conoscenze non è possibile favorire le competenze



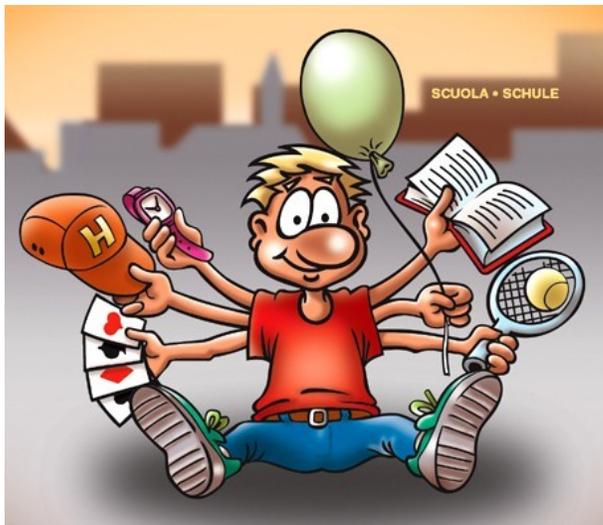
Come possiamo favorire lo sviluppo delle competenze?





Attraverso una didattica metacognitiva

Meta-cognizione Meta-motricità

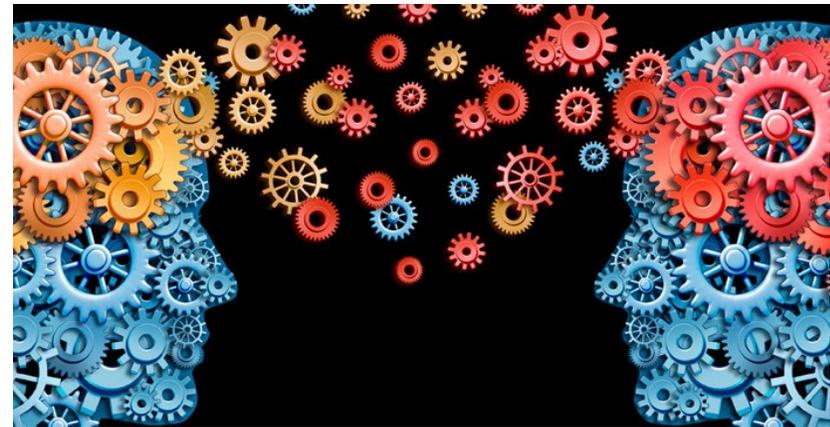




La metacognizione

cioè

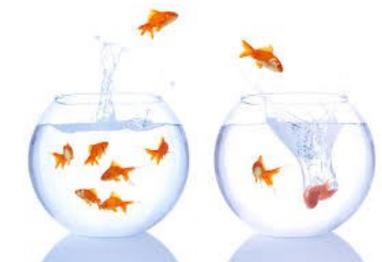
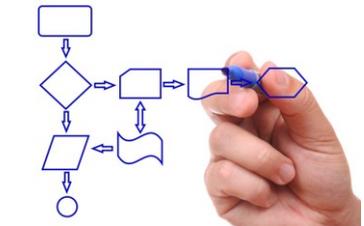
la riflessione sui processi messi in atto



LA METACOGNIZIONE SI VERIFICA ATTRAVERSO I SEGUENTI PROCESSI:



- **PIANIFICAZIONE**; ad es. immaginare come procedere per risolvere un problema, elaborare delle strategie;
- **PREVISIONE**; per es. stimare il risultato di un'attività cognitiva specifica;
- **PROCEDURE**; per es. testare, rivedere, rimaneggiare le strategie;
- **CONTROLLO DEI RISULTATI OTTENUTI**; per es. valutare il risultato di una azione in funzione dello scopo previsto;
- **TRANSFER** e **GENERALIZZAZIONE** di una strategia di risoluzione da un problema dato ad altri problemi o contesti nozionali;



Nel concreto, attraverso quali processi favoriamo la crescita?

Tappe per la soluzione dei problemi

- ✓ **Rendersi conto che c'è un problema**
- ✓ **Fermarsi a pensare. Stabilire qual è il problema**
- ✓ **Decidere un obiettivo**
- ✓ **Pensare a molte soluzioni possibili**
- ✓ **Pensare alle conseguenze di ciascuna soluzione**
- ✓ **Scegliere la soluzione migliore**
- ✓ **Fare un piano graduale per attuare la soluzione**



Lo scopo è quello di imparare a imparare



Cosa significa imparare ad imparare?

Significa riconoscere ed in seguito applicare consapevolmente adeguati comportamenti, strategie, abitudini utili ad un più economico ed efficace processo di apprendimento.

In che modo si può insegnare a imparare a imparare?



La meta cognizione mira alla consapevolezza.



Infatti

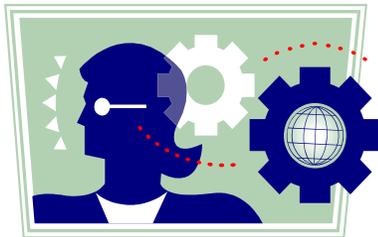
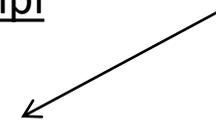
Gli istruttori creano un percorso graduale verso la soluzione di una rete di problemi.

E

Servendosi delle soluzioni formulate dai ragazzi

Invitano con delle Domande a riflettere, auto-regolare, prendere coscienza sul processo messo in atto, a trovare analogie in altri campi al fine ultimo di generare

Con l'ausilio della
Inter-disciplinarietà



Le competenze



Istruttore

Allievi

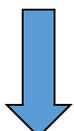
Teorizzando



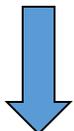
Provando



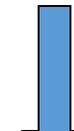
Verificando



Valutando



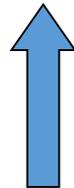
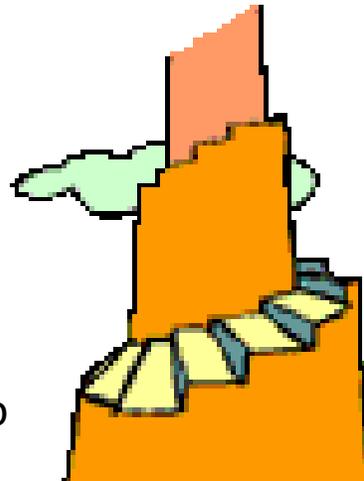
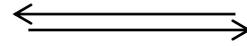
Ri-Teorizzando



adeguando



Feed-back



B
O
T
T
O
N
E
U
P



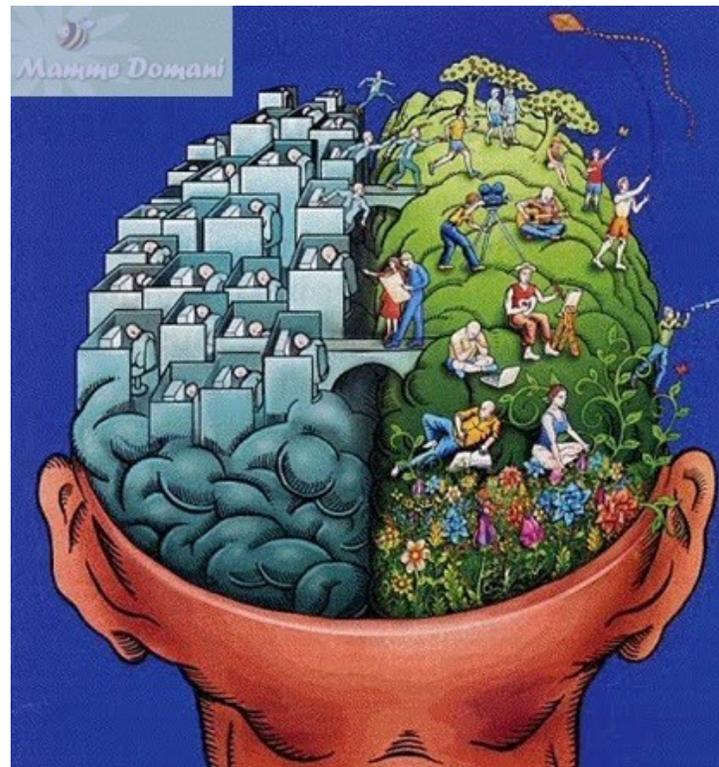
*Con Amore e Fede, senso
d'angoscia misto*

allo stupore,

*si procede per la propria
missione*



*Abilità, conoscenze e competenze motorie
rappresentano le basi per favorire la
costruzione dei processi cognitivi,
indispensabili per qualsiasi forma di sapere*





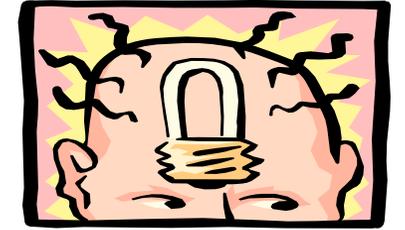
E quando qualcosa non funziona?

Quando c'è un intoppo nel processo d'apprendimento?



Cosa facciamo?

Armati di tanta pazienza



Con strumenti come ad esempio la ricerca-azione, il problem solving

Si ricomincia



Attraverso, domande, osservazioni, riflessioni si cerca di trovare la chiave che rimette in moto il processo d'apprendimento





www.demotu.it

La formazione giovanile

Arrivederci alla prossima presentazione

Giulio Rattazzi