Apprendere ed insegnare [quarta parte] : "osservare, giudicare, consigliare"

Autor(en): **Bignasca, Nicola**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport**

Band (Jahr): **51 (1994)**

Heft 10

PDF erstellt am: **01.06.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-999781

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Apprendere ed insegnare (4)

«Osservare, giudicare e consigliare»

di Nicola Bignasca

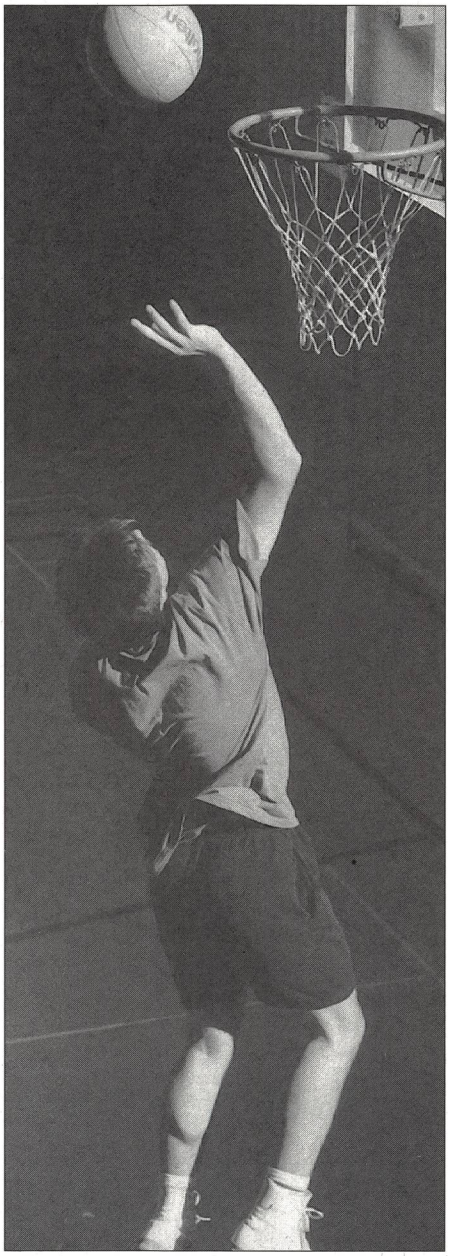
L'apprendimento e l'insegnamento sportivi sono due processi complementari, che hanno molte similitudini. Entrambi i processi possono essere ricollegati ad uno stesso modello, basato sulla teoria dell'azione. In questo articolo, il modello viene illustrato all'esempio dell'apprendimento ed insegnamento del tiro a canestro. Nella seconda parte, poi, l'accento viene posto sui tre compiti dell'azione didattica del monitore/insegnante: «osservare, giudicare e consigliare».

Durante una lezione di basket...

... al termine della fase di riscaldamento, il monitore comunica agli allievi il tema della parte principale della lezione: «Ora, esercitiamo il tiro a canestro. Provate a tirare da distanze e posizioni differenti». Il monitore dimostra l'esercizio, dà ancora alcune istruzioni concernenti l'organizzazione e si dispone a lato del canestro per osservare come gli allievi eseguono i tiri a canestro.
Alessia dimostra di saperci fare con il basket: tira dalla corta e media distanza, da destra o da sinistra rispetto al canestro, e realizza dei magnifici canestri. «Brava Alessia! - afferma il monitore - Ora prova a tirare dalla linea dei 3 punti!».
Carletto, invece, si dimostra più insicuro. I suoi primi tiri sono goffi e passano a lato del canestro. Poco a poco, egli riesce a calibrare il tiro, ma di canestri gliene riescono pochi. «Poni una mano sotto la palla e l'altra di lato - interviene il monitore -. Termina il movimento di spinta con un'estensione completa del braccio». Carletto esegue l'esercizio più volte e la traiettoria dei suoi tiri migliora sensibilmente. Poco a poco inizia a prendere confidenza con il gesto tecnico e la sua percentuale di canestri aumenta.

Apprendere ed insegnare, ovvero utilizzare le informazioni

In questa scena viene riassunta una tipica sequenza di insegnamento e di apprendimento del basket. Le fasi di questa sequenza possono essere classificate in modo cronologico a seconda se si riferiscono all'allievo e al suo apprendimento o al monitore/docente e al suo insegnamento.
All'inizio l'allievo ascolta l'istruzione del monitore, osserva la dimostrazione dell'esercizio e prova anch'egli a tirare a canestro. In questo modo, egli assume delle informazioni con tutti gli organi sensoriali interessati (visivi, acustici, tattili, cinestetici e vestibolari). Al termine di questa fase, l'allievo dispone di nuove informazioni sul tiro a canestro: p.es., come si tiene la palla, come ci si dispone rispetto al canestro, quale traiettoria segue la palla, ecc. Per il monitore questa fase corrisponde al compito di osservare l'allievo: attraverso l'osservazione, anch'egli assume delle informazioni e si fa un quadro il più completo possibile di come l'allievo esegue il tiro a canestro. Pertanto, sia per l'allievo che per il monitore, il processo di apprendimento e di insegnamento (del tiro a canestro) inizia con una presa di informazioni e l'accumulo di dati.



In una seconda fase, l'allievo pone in relazione le informazioni percepite con le esperienze di lancio/tiro (di precisione) già acquisite: p.es. Carletto paragona i suoi tiri a quelli del monitore o degli altri compagni, mentre Alessia paragona i tiri dalla corta distanza a quelli dalla linea dei 3 punti. Sulla base di questo ed altri processi di elaborazione, l'allievo modifica il programma parziale «tiro a canestro», arricchendolo e differenziandolo ulteriormente. Ad esempio, Alessia costruisce il seguente piano del movimento: «Quando tiro dalla lunga distanza

Apprendere il tiro a canestro significa...	Insegnare il tiro a canestro significa...
dapprima: **Recepire le informazioni**	
Percepire... – la traiettoria della palla (informazioni visive); – il contatto della mano con la palla (informazioni tattili); – il movimento di spinta e l'estensione degli arti (informazioni cinestetiche).	***Osservare...*** – la mano, il gomito e la posizione degli appoggi (informazioni di tipo spaziale); – il movimento di spinta e l'estensione degli arti (informazioni sui parametri dinamici e temporali); – la posizione dell'allievo rispetto al canestro, se e come utilizza il tabellone (informazioni sulla pianificazione del movimento).
quindi: **Elaborare le informazioni**	
Integrare... le informazioni recepite nelle esperienze di lancio/tiro di precisione già acquisite, p.es. tramite – un paragone: la traiettoria di tiro è simile a quella di un palleggio nella pallavolo; – una modifica del programma parziale: «porre una mano sotto la palla, l'altra di lato»; – la costruzione di un piano del movimento: «il movimento di spinta parte dal piede, si trasmette attraverso la spalla e il braccio alla mano e quindi al pallone».	***Giudicare...*** – il pallone non si trova sulla perpendicolare passante per il gomito, il ginocchio e la pianta del piede (rappresentazione mentale del movimento sbagliata); – il movimento di spinta e l'estensione degli arti è insufficiente (capacità condizionali e coordinative insufficienti); – l'allievo cerca di fare canestro senza colpire dapprima il tabellone (particolarità o stile individuale).
ed infine: **Applicare le informazioni**	
Realizzare... le informazioni p. es. attraverso – tiri da diverse distanze (informazione: traiettoria di volo); – tiri con una sola mano (informazione: mano sotto la palla); – movimento di tiro a canestro senza palla (informazione: movimento di spinta).	***Consigliare...*** e guidare in modo individuale: – «Tieni la palla con una sola mano e con l'altra regola la posizione del gomito»; – «Termina il tiro con un'estensione completa del braccio e dell'articolazione del polso (le dita rivolte verso il palmo della mano); – «Prova a tirare mirando il quadratino sul tabellone».

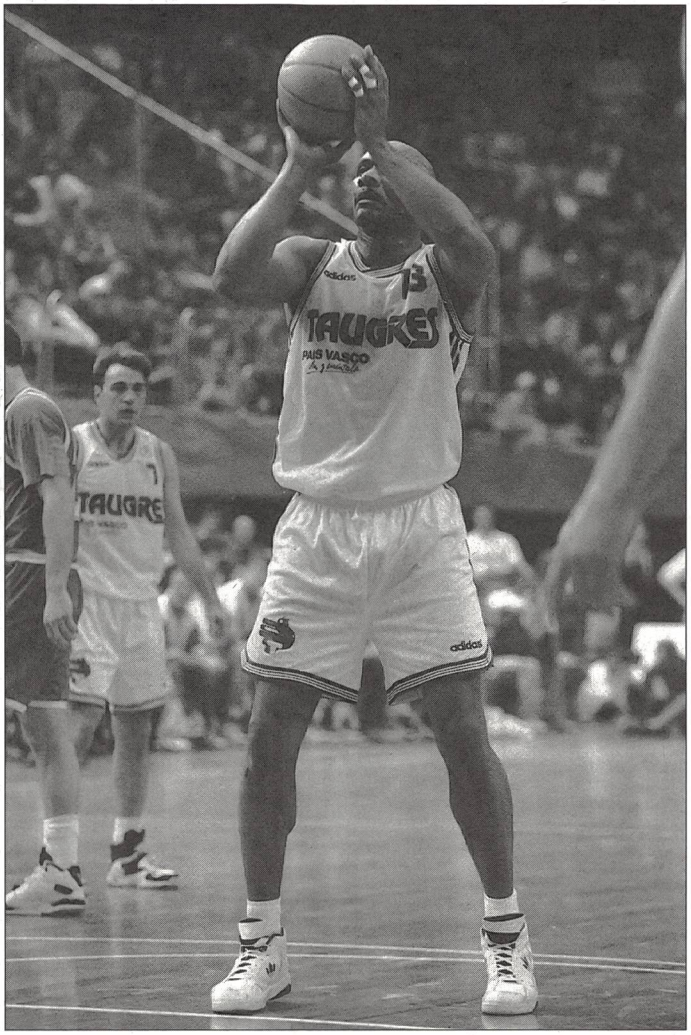
devo accentuare ulteriormente il movimento di spinta». Anche il monitore, dopo aver osservato l'allievo, deve analizzare, confrontare e valutare i dati raccolti in base ai criteri prefissati. Nel nostro esempio, il monitore pone l'accento sul criterio «tecnica di tiro», e valuta le ragioni della differenza tra la prestazione fornita dall'allievo e quella richiesta dal monitore: «Carletto non dispone ancora di una giusta rappresentazione mentale del movimento - è la riflessione del monitore -. Deve assolutamente apprendere come si tiene la palla». In questa seconda fase, dopo aver assunto informazioni di vario genere, sia l'allievo che il monitore devono rielaborarle ed effettuare così un'analisi della situazione.

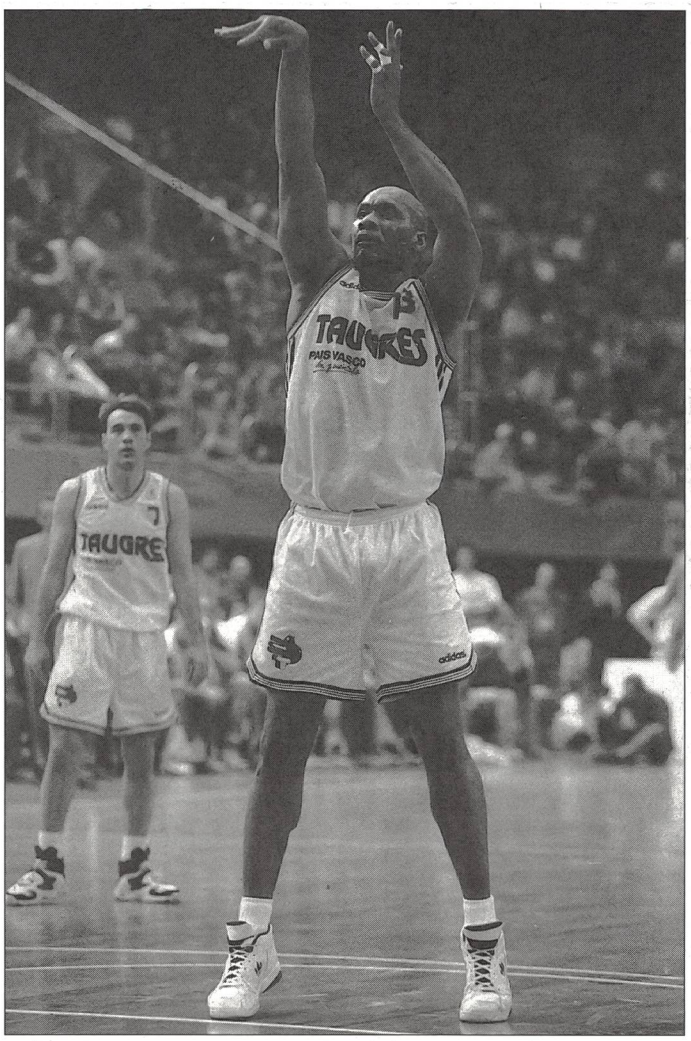
In una terza fase, l'allievo realizza il nuovo piano di movimento del tiro a canestro che ha elaborato. P.es. Alessia accentua il movimento di spinta nei tiri dalla lunga distanza. Anche il monitore «passa ai fatti» in questa terza fase e fornisce all'allievo un consiglio sotto forma di feedback. Sia l'allievo che il monitore quindi applicano le informazioni assunte e poi elaborate. Per entrambi questa terza fase è la conseguenza delle prime due.

Questo tentativo di classificazione indica con chiarezza come le attività di apprendimento dell'allievo siano molto simili – se non persino identiche – alle attività di insegnamento del monitore/docente. In questo tentativo di trovare un denominatore comune tra i processi di apprendimento e di insegnamento, le informazioni assumono un ruolo fondamentale. Infatti, sia l'allievo che il monitore dapprima recepiscono le informazioni, quindi le elaborano ed infine le applicano. Questo modello si basa sulla teoria dell'azione. Per un approccio teorico di questo modello a tre fasi vi rinviamo ad altri testi (in particolare *Hotz* 1994a e 1994b). La Figura presenta un tentativo di applicazione di questo modello all'apprendimento ed insegnamento del tiro a canestro.

Conseguenze per l'azione didattica

Il modello appena descritto, basato sulla teoria dell'azione, definisce i compiti del monitore: dapprima egli deve «osservare», poi «valutare e giudicare» ed infine «consigliare». Il compito per eccellenza del monitore, vale a dire quello di fornire all'allievo un feedback (consiglio) efficace, è quindi la conseguenza e il prodotto delle prime due fasi. Pertanto, la qualità dell'azione didattica del monitore dipende anche e soprattutto da come egli «risolve» questi tre compiti.





Dapprima: «osservare!»

Durante un incontro di basket uno spettatore «vede» sia il gioco della sua squadra del cuore sia la coreografia offerta dai tifosi, così come altri spunti degni di nota per il suo occhio. L'allenatore, invece, «osserva» il gioco della sua squadra, come è disposta sul terreno di gioco, e non si lascia distrarre da tutto quello che succede attorno. Questo esempio banale indica cosa si possa intendere per «osservare» e quale sia la differenza tra «vedere» ed «osservare»: l'osservazione è una «percezione volontaria, selettiva e guidata dall'attenzione» (*Singer* 1987).
Per l'attività di insegnamento, ciò significa che l'osservazione deve essere preparata ed organizzata. Prima di iniziare ad osservare, il monitore deve rispondere alle seguenti domande:

Cosa voglio e posso osservare?

Anche un occhio ben allenato di un monitore esperto non può osservare la moltitudine di aspetti di uno svolgimento motorio. Spesso poi chi vuole osservare tutto contemporaneamente non percepisce molto. Per il monitore definire un obiettivo operativo da raggiungere implica una preparazione - nel senso di una selezione - che l'aiuta a concentrarsi sui punti più importanti del movimento. Nel basket, ma anche in altri giochi di squadra, il monitore può attuare una prima selezione decidendo, ad esempio, se osservare

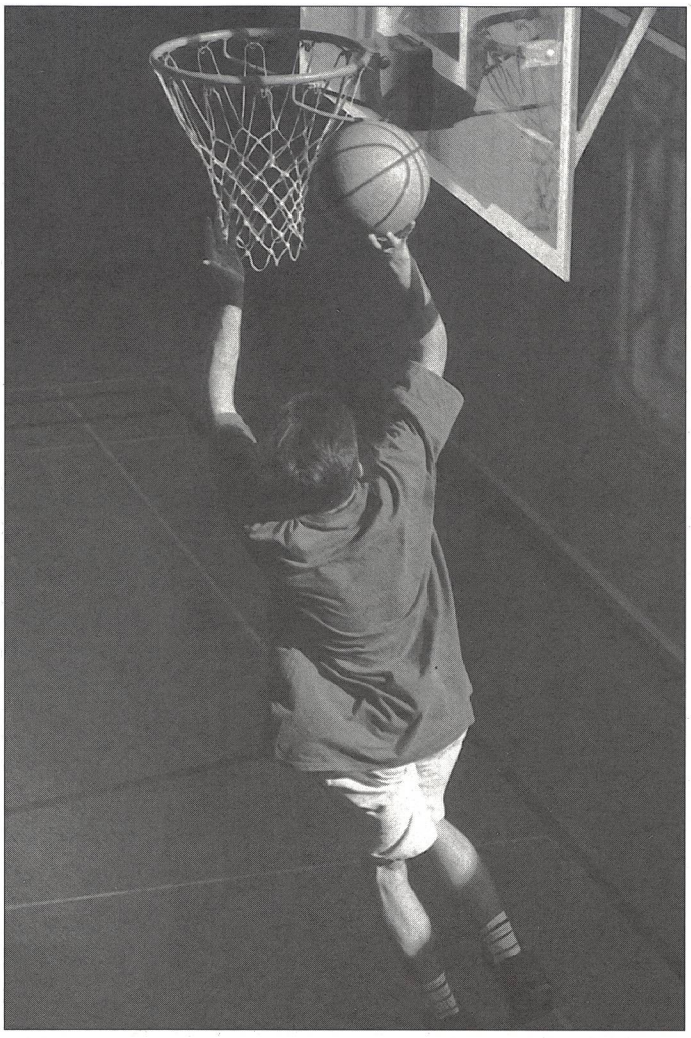
- l'esecuzione del tiro a canestro (aspetto tecnico) oppure
- la situazione di gioco nella quale l'allievo esegue il tiro a canestro (aspetto tattico).

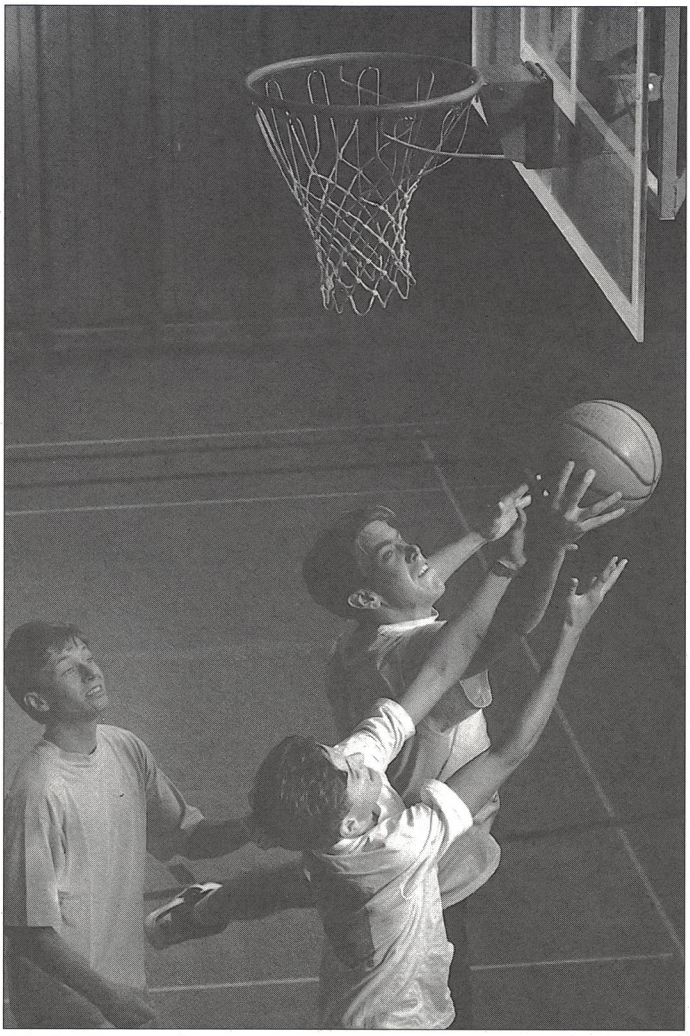
Questo esempio indica i due orientamenti possibili dell'osservazione: da un lato si può osservare l'esecuzione spazio-temporale del tiro a canestro (aspetto di esecuzione) dall'altro si può osservare il tiro a canestro in quanto risposta motoria ad una situazione di gioco (aspetto di pianificazione e di comportamento).
I criteri di osservazione applicati dal monitore, però, non devono fungere da paraocchi. Il monitore deve essere «aperto» a percezioni di ogni genere. Se, ad esempio, il suo criterio di osservazione è la «tecnica di tiro», egli osserverà in particolare la posizione degli appoggi, della mano e il movimento di spinta, ma dovrà altresi rilevare un'eventuale infrazione di passi prima del tiro.

Imparare ad osservare

La capacità di osservare è un'abilità pedagogica, per cui può essere oggetto di un apprendimento e di un perfezionamento sistematici. Il monitore può migliorare la sua capacità di osservazione tramite

- un'esercitazione ad osservare la partita dal punto di vista tattico senza farsi coinvolgere dall'emotività del gioco;
- un'esercitazione ad utilizzare uno strumento sistematico d'osservazione;
- lo sviluppo di un sistema specifico di osservazione;
- il confronto delle sue osservazioni con quelle di esperti (p. es. usando un videoregistratore);
- l'osservazione sistematica di nastri video di atleti di diverso livello di maestria.





Quando e dove osservo?

La qualità di una percezione finalizzata dipende anche dalla capacità di concentrazione dell'osservatore. Il monitore può limitare l'influsso di fattori di disturbo durante l'osservazione, prendendo le seguenti precauzioni:

- egli separa la fase di istruzione e di organizzazione materiale dalla fase di osservazione. Egli determina il momento in cui passa da un controllo dell'organizzazione dell'insegnamento all'osservazione;
- egli sceglie il giusto punto di osservazione: p. es. a lato del canestro per l'osservazione della tecnica di tiro o a lato del terreno di gioco (o meglio ancora sulle tribune) per l'osservazione della disposizione tattica.

Quindi: «giudicare!»

Dopo aver assunto delle informazioni, il monitore deve ora rielaborarle e sottoporre così la prestazione dell'allievo ad una valutazione obiettiva. Per valutazione si intende soprattutto l'analisi delle ragioni della differenza tra la prestazione fornita dall'allievo e quella richiesta dal monitore.

La valutazione segue l'osservazione e non deve mai precederla e neanche avvenire contemporaneamente. Se la valutazione precede l'osservazione, c'è il rischio che un'anticipazione sbagliata della valutazione possa influire negativamente sull'osservazione. Ad esempio, se il monitore, ancor prima che l'allievo tiri a canestro, è convinto che i suoi problemi tecnici sono dovuti ad un movimento di spinta insufficiente, egli probabilmente non osserverà altri punti importanti dell'esecuzione del movimento, come la mano, gli appoggi e la posizione rispetto al canestro ecc.
Il processo di valutazione può essere suddiviso in due fasi: dapprima il monitore determina la natura e la causa della differenza rispetto alla norma ed in seguito decide se intervenire oppure attendere.

Determinare la causa

Se si identifica una differenza rispetto alla norma non si deve essere soddisfatti di una semplice descrizione o constatazione, ma la si deve analizzare per individuarne l'origine:

- mancanza di capacità fisiche: p. es. movimento di spinta insufficiente;
- rappresentazione mentale del movimento sbagliata: p. es. il pallone non si trova sulla perpendicolare passante per il gomito, il ginocchio e il piede;
- carenza o difetto percettivo: p.es. problemi di identificazione della traiettoria della palla;
- fattori psico-sociali: paura di sbagliare davanti ai compagni di squadra;
- ecc.

Decidere se intervenire

Dopo aver determinato la causa della differenza rispetto alla norma, il monitore può anche decidere di non intervenire, se, ad esempio,

- dubita della sua osservazione ed analisi;
- il difetto identificato è semplicemente dovuto alla mancanza di esercitazione;
- la differenza rispetto alla norma è una particolarità individuale, vale a dire una variazione della giusta struttura del movimento.

Se, invece, decide di intervenire allora egli passa al terzo compito della sua azione didattica.

Ed infine: «consigliare!»

Nella terza fase dell'azione didattica si realizza finalmente la relazione pedagogica vera e propria tra il monitore e l'allievo. Dopo aver osservato e valutato l'esecuzione del movimento (del tiro a canestro), il monitore fornisce all'allievo un feedback. Il feedback fa da cerniera a due processi complementari: l'apprendimento e l'insegnamento. Esso può essere definito: «un'informazione fornita a chi apprende allo scopo di aiutarlo a ripetere i comportamenti motori adeguati, eliminare quelli scorretti e raggiungere i risultati voluti» (*Pièron* 1992). Pertanto, il feedback può essere considerato come un «consiglio», individualmente significativo e rilevante per l'apprendimento.

Il feedback svolge sempre una duplice funzione (cfr. *Moser* 1992):

- la funzione di rinforzo: «Bravo, bel canestro! Prova ora a tirare dalla linea dei tre punti». Il feedback del monitore influisce sulla motivazione e sulla disponibilità ad agire dell'allievo;
- la funzione informativa: «Termina il movimento di spinta con un'estensione completa del braccio!». Il feedback contiene delle informazioni specifiche che riguardano il decorso del movimento.

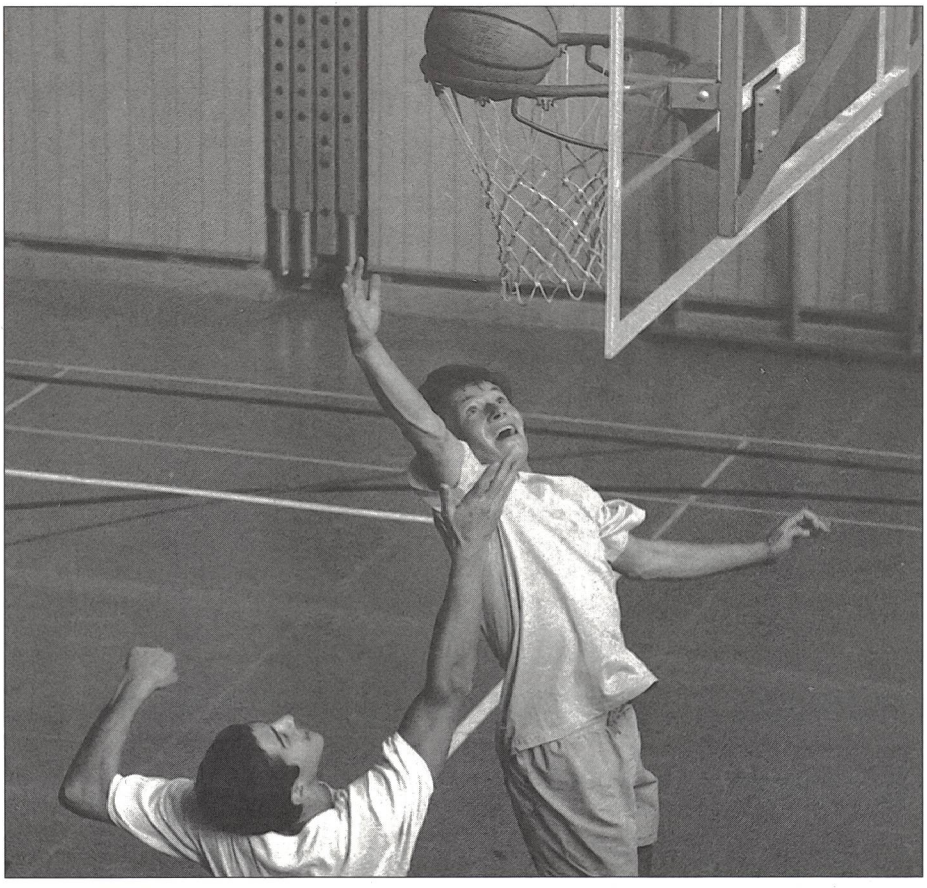
La fase di consiglio è un momento cruciale dell'azione didattica del monitore. Pertanto, il feedback deve essere ben ponderato sia dal punto di vista del contenuto che della forma.

Come formulare il feedback

Il feedback tra due ripetizioni successive di un esercizio, di regola, non deve contenere più di 2 o 3 informazioni. La regola da seguire è «esaurienti quanto necessario, ma possibilmente brevi». E' importante poi che il monitore controlli il suo linguaggio e formuli i suoi consigli in forma semplice, facilmente comprensibile e precisa. I consigli possono essere dati anche sotto forma di informazioni visive (p. es. usando il videoregistratore) e tattili-cinestetiche (p. es. il monitore sostiene il decorso del movimento).

Quando dare un feedback

Per stabilire il momento più opportuno per intervenire con un feedback, occorre tener conto di due fattori. Da un lato, immediatamente dopo la fine dell'esecuzione del movimento, l'allievo è impegnato a rielaborare i suoi feedback interni (p. es. le sensazioni di tensione dei muscoli). Si tratta di un processo importantissimo per l'apprendimento motorio, che non dovrebbe essere disturbato da fattori esterni, come quelli rappresentati da un feedback del monitore. Perciò, il feedback non dovrebbe essere fornito troppo presto.



D'altro canto i feedback del monitore devono giungere all'allievo nella fase in cui sono ancora presenti le sensazioni del precedente movimento, in modo tale che egli possa riferirli direttamente ad esse. *Moser* (1992) riferisce di alcune ricerche nelle quali si è stabilito che il feedback andrebbe fornito circa 5-10 s dopo che l'allievo ha terminato il suo movimento.

Obiettivo: il consigliere diventa superfluo

Il modello basato sulla teoria dell'azione pone sullo stesso piano il processo di apprendimento dell'allievo e quello di insegnamento del monitore. Perciò, anche i tre compiti dell'azione didattica del monitore possono essere applicati all'allievo e al suo apprendimento. Il monitore può favorire la partecipazione dell'allievo al processo di insegnamento-apprendimento incoraggiandolo a

- osservare se stesso e gli altri (compito: «osservare»);
- verbalizzare le sue percezioni ed analisi (compito:«giudicare»);
- proporre degli esercizi di correzione (compito: «consigliare»).

In questo modo il monitore stimola la capacità dell'allievo di risolvere il compito motorio in modo individuale ed autonomo. Così facendo, egli svolge in modo appropriato il suo compito di consigliere che è quello di guidare l'allievo nel suo processo di apprendimento in modo tale da diventar superfluo.

Letteratura citata e testi sull'argomento

Beyer E. (a cura di): Dictionnaire des Sciences du sport, Schorndorf 1987.
Hotz A: Apprendere ed insegnare, in: Macolin 6/1994a, 14-19.
Hotz A.: L'apprendimento qualitativo dei movimenti, Roma 1994b (in fase di stampa).
Mondoni M.: Programma per l'avviamento alla pallacanestro, Roma 1992.
Moser T.: Senza feed-back non c'è apprendimento, in: SDS Rivista di cultura sportiva 22/1991, 61-65.
Pièron M.: Il feed-back nella relazione pedagogica, in: SDS Rivista di cultura sportiva 27/1992, 61-69.
Singer/Ungerer-Röhrich: Lemma «Observation» in: Beyer 1987, 100-101.
Ungerer D.: Lemma «Rétroaction» in: Beyer 1987, 521. ■