

CARTA INTESTATA DELLA ASD

Alla cortese attenzione del D.S.
Della scuola

Oggetto: "JUDO! Non Solo Sport..... !

Facendo seguito all'incontro del ottobre., come d'intesa, Le invio in allegato il progetto di questa A.S. D. per realizzare con gli studenti della scuola primaria da Lei diretta un approccio alla disciplina educativa e sportiva del Judo.

Distinti saluti.

Luogo e data

Il responsabile della ASD o il tecnico

Titolo del Progetto: "JUDO! Non Solo Sport "

Soggetto Proponente e Titolare:

A.S.D.

Responsabile dell'iniziativa:

Equipe di Progetto:

Struttura tecnica della A.S. D.

Premessa

Lo sport costituisce la più grande manifestazione di occupazione del tempo libero ed è un fenomeno distintivo della società occidentale contemporanea: è veicolo di cultura e mezzo di educazione che coinvolge i due maggiori soggetti preposti alla formazione dell'individuo, la famiglia e la scuola. Il desiderio del giovane di divertirsi, di incontrare altri amici, migliorare il proprio aspetto fisico, avere successo, spinge il giovane a vivere l'esperienza dello sport, finalizzata alla ricerca di una propria identità e di una propria indipendenza.

Nonostante nella nostra società vi sia apertura allo sport, appare ancora del tutto insufficiente rispetto alla tendenza alla sedentarietà, tecnica sempre più diffusa (televisione-computer, play station ecc..

Riteniamo che per innescare un cambiamento culturale ed auspicare una pratica sportiva di tutti intesa come azione quotidiana di ogni cittadino, è necessario confrontarsi sul piano educativo ed intervenire nel rapporto scuola extra-scuola con l'obiettivo di migliorare l'azione educativa rivolta alle giovani generazioni.

Contesto e motivazioni

L'esigenza di questa associazione sportiva di proporre il progetto "**JUDO, Non Solo Sport**", rivolto agli studenti della scuola primaria, nasce dalla volontà di promuovere i principi ed i valori educativi di cui questa disciplina sportiva è caratterizzata che si ritiene, possono essere un valido complemento, un'importante integrazione dei principi educativi contenuti nei programmi ministeriali della scuola.

Il judo è una disciplina che si adatta perfettamente bene alle necessità educative e di sviluppo psicofisico dello studente di scuola primaria. Le esperienze ludico-motorie che andranno ad essere proposte durante il progetto potranno contribuire alla conoscenza, quindi alla presa di coscienza da parte dello studente, del proprio schema corporeo inteso nella sua globalità e nella sua segmentarietà. Saranno proposti giochi-judo a coppie e di gruppo che aiuteranno gli alunni:

1. a superare la paura (dove esistente) delle rotazioni e delle cadute all'indietro;
2. a superare il pudore verso la conoscenza della diversità dell'altro e verso l'avvicinare e toccare con il proprio corpo il corpo del compagno;
3. a misurarsi con se stessi mitigando l'aggressività o superando la timidezza del confronto con l'altro;
4. a migliorare le proprie capacità di attenzione mentale che spesso coincide con l'eccesso di esuberanza motoria;
5. a migliorare le proprie capacità relazionali per stare bene con se stessi e con gli altri;
6. a considerarsi parte del gruppo mettendo a disposizione di tutti la propria individualità.

Tutto questo, ma anche molto altro perviene in aiuto al processo educativo dello studente che comunque ha bisogno di opportunità formative in aggiunta a quelle fornite dalla famiglia e dalla scuola.

Altro motivo fondamentale è la promozione del judo per tutti e la divulgazione del concetto che “Judo non è violenza”, non è elemento di pericolo per chi lo pratica, ma è un elemento prezioso del processo di formazione e maturazione del ragazzo nel rispetto di una “filiera di valori” che sono:

Judo = Tradizione = Disciplina e rispetto delle regole = Rispetto di se e dell’altro = Pratica sportiva per tutti = Sport Olimpico = Filosofia di vita, ma anche tanto altro.....

La nostra esperienza in questi anni con gruppi di ragazzi anche in alcuni casi socialmente disagiati o socialmente svantaggiati ci ha fatto ritenere che il judo possa costituire, una via (disciplina) di aggregazione dei giovani, dove i valori educativi dello sport (il judo è uno sport tradizionale) abbiano un ruolo non solo nell'attività sportiva, ma anche al di fuori di essa, nella vita di tutti i giorni.

Obiettivi

Sotto l’aspetto motorio/sportivo il judo non è un'attività individuale, ma si pratica insieme, anche se naturalmente l'apprendimento e l'atto creativo, sono strettamente personali. Raggiungere un grado di abilità nel lottare, vuol dire capacità di elaborazione di una strategia di azione tenendo conto di tutti i dati dell'esperienza (aspetto cognitivo); scegliere tra le molte, la soluzione più originale ed efficace al momento del confronto (adattabilità); significa aver sviluppato una serie di pre-requisiti sul piano psicomotorio, come la coordinazione dinamica, l'agilità, la destrezza, il senso del ritmo, dello spazio, l'equilibrio statico e dinamico, la velocità la rapidità, etc. Significa inoltre aver sviluppato anche tutte le capacità condizionali, come risultato di un armonico sviluppo morfologico che la pratica di questa disciplina promuove.

Sul piano della socializzazione il judo, basandosi su un contatto stretto tra i praticanti, fornisce la possibilità di reciproca conoscenza e coscienza della diversità dell'altro e il rispetto dell'altro nonché la consapevolezza che da soli non si arriva a molto, ma per progredire occorre essere insieme. Sotto l'aspetto emotivo-affettivo, grazie al contatto con l'altro, si vincono molti complessi nei confronti del prossimo e molte incertezze e tensioni dovute a problemi educativi, ambientali e psicologici di vario tipo. Da quanto espresso sinteticamente è possibile comprendere che il bambino di 6/10 anni , possa trovare in relazione alle diverse tappe di sviluppo che vive, occasioni di crescita e quindi esperienze educative, dove per educazione si intende il risultato finale di un processo, cioè aggregazione con gli altri, (riscoperta dei valori dell'amicizia) e, socializzazione con gli altri attraverso i veri valori dello sport. Il confronto con i coetanei, educando la componente agonistica competitiva che appartiene ad ogni giovane, può essere orientato dall'Insegnante Tecnico a strumento di crescita e di maturazione personale, oltre che ad un maggiore rispetto degli altri.

Finalità

Nell’ipotesi di realizzare il progetto su base annua o pluriennale, le finalità di tipo psicomotorio che

si potrebbero raggiungere sono le seguenti:

1. obiettivi di tipo coordinativo e condizionale:

equilibrio, coordinazione generale e segmentaria, orientamento nello spazio, consolidamento della lateralità e delle sensazioni propriocettive, velocità, resistenza, forza resistente.

2. obiettivi di tipo relazionale:

socializzazione, moderazione dell'aggressività, superamento della timidezza, rispetto degli altri, ricerca della sicurezza e dell'autocontrollo.

3. "pianeta materassina":

una delle principali peculiarità del judo è la presenza della materassina (Tatami). Questa attrezzatura permette alcune esperienze motorie esclusive come il cadere lo strisciare e il rotolare. La presenza di questa superficie di lavoro inoltre, infondendo sicurezza predispone gli allievi nelle condizioni psicologiche ottimali per determinati tipi di apprendimenti.

Soggetti istituzionali coinvolti nel progetto

Eventuali enti o Associazioni (Amministrazione Comunale, Provincia, Regione, altro....)

Tempi e modalità di attuazione

Si propone che il progetto possa svolgersi nella/nelle giornate di..... con un calendario da concordare con la scuola. Le lezioni di un'ora o di cinquanta minuti, potranno svolgersi dalle ore..... alle ore..... saranno tenute da insegnanti laureati in scienze motorie e da docenti qualificati CONI- FIJLKAM l'ASD metterà a disposizione, un tatami (tappeto) per lo svolgimento delle attività in un apposito locale (MEGLIO palestra) indicato dalla scuola.

Risorse Finanziarie

Specificare il tipo di risorse

Luogo e data

Il legale rappresentante
Timbro e firma

PROGETTI NELLA SCUOLA
ISTRUZIONI PER L'USO

PRIMA PARTE:
I DOCUMENTI DELLA SCUOLA

**I DOCUMENTI FONDAMENTALI DELLA SCUOLA
ITALIANA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO
GRADO**

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

- Indicazioni Nazionali per il curricolo
- Piano Educativo Individualizzato (PEI)
- Profilo di Funzionamento (PF)
- Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF)

Indicazioni Nazionali per il curricolo

Forniscono una guida per l'insegnamento e l'apprendimento, definendo gli obiettivi formativi per le diverse discipline.

Piano Educativo Individualizzato (PEI)

E' il documento che programma il percorso formativo personalizzato per gli alunni con disabilità certificata, garantendo il diritto allo studio e l'inclusione.

Profilo di Funzionamento (PF)

Descrive le competenze dell'alunno, le sue difficoltà e i fattori ambientali che influenzano la sua partecipazione. Rivolto agli allievi BES o con disabilità e parte integrante del PEI.

Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF)

E' il documento che definisce l'offerta formativa della scuola per un triennio, includendo gli obiettivi, le strategie e le risorse necessarie.

Le Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola primaria

Sono un documento fondamentale che definisce gli obiettivi formativi e le discipline di studio per la scuola primaria

Organizzazione del curricolo

Le Indicazioni Nazionali 2025 confermano l'impianto di un curricolo verticale d'istituto, dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di primo grado, ponendo un accento maggiore sulla continuità educativa tra i vari ordini di scuola.

Discipline di studio

Le materie di insegnamento includono italiano, lingua inglese e seconda lingua comunitaria, storia, geografia, matematica, scienze, musica, arte e immagine, **educazione motoria**, tecnologia ed **educazione civica**.

Inclusione e personalizzazione

Le Indicazioni Nazionali 2025 pongono forte enfasi sull'inclusione scolastica e la personalizzazione dei percorsi, ribadendo la necessità di predisporre "percorsi su misura per rispondere ai bisogni educativi di tutti gli alunni".

L'Educazione Motoria nelle Nuove Indicazioni Nazionali per
il curriculum della scuola primaria (2025)

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

Dimensione degli stili di vita attivi e sani:

- Partecipare attivamente alle differenti tipologie di attività motorie e sportive proposte.
- Utilizzare in modo attivo e costante i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi anche nel percorso casa-scuola-casa.

Dimensione motoria:

- Organizzare movimenti finalizzati e precisi.
- Esercitare specifiche abilità e tattiche motorie praticabili nelle attività di gioco e sportive.
- Affinare le modalità espressive e comunicative del corpo.

Dimensione cognitiva:

- Comprendere e saper applicare le regole e le tattiche di base delle attività proposte.
- Riconoscere ed essere in grado di affrontare problemi nelle situazioni di gioco.
- Strutturare una relazione costruttiva con l'ambiente di apprendimento.
- Conoscere gli elementi base della sicurezza e dell'assistenza nel corso delle attività.
- Conoscere i principi dell'igiene, di una sana alimentazione e la relazione con l'attività motoria.

Dimensione sociale:

- Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni valorizzando le diversità.

Dimensione emotivo-relazionale:

- Gestire le proprie emozioni nelle situazioni di gioco.
- Affrontare le eventuali difficoltà negli apprendimenti.

Approccio didattico

- Attività ludico-motorie e giochi
- Esercizi di forza, resistenza e flessibilità
- Attività all'aperto e in ambiente naturale
- Utilizzo di tecnologie e strumenti digitali per supportare l'apprendimento

L'esperto di motoria

L'esperto di motoria nella scuola primaria è presente nelle classi quarte e quinte. L'insegnamento di educazione motoria è stato introdotto, con la legge 234/2021 a partire dall'anno scolastico **2022/2023 per le classi quinte** e dall'anno scolastico **2023/2024 per le classi quarte.**

Ruolo nell'istituzione scolastica

- Collaboratore degli insegnanti di classe
- Responsabile dell'educazione motoria e sportiva
- Membro del team di progettazione del curricolo scolastico

Inoltre.....

L'esperto di motoria nella scuola primaria svolge un ruolo importante nello sviluppo degli alunni, promuovendo la salute, il benessere e lo sviluppo cognitivo e sociale.

Indicazioni Nazionali per il curricolo nella Scuola Secondaria di Primo Grado

Forniscono una guida per l'insegnamento e l'apprendimento, definendo gli obiettivi formativi per le diverse discipline.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA

Dimensione dei comportamenti e stili di vita attivi e sani:

- Partecipare attivamente e con continuità alle differenti tipologie di attività proposte.
- Utilizzare in modo attivo e costante i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi anche nel percorso autonomo casa-scuola-casa.
- Partecipare ad iniziative sportive, escursioni, uscite attive organizzate dalla scuola.
- Conoscere e praticare con continuità significative attività motorie, anche non strutturate, nel tempo libero.

Dimensione motoria:

- Migliorare la padronanza del proprio corpo, in relazione alle personali caratteristiche, consolidando i movimenti fondamentali.
- Acquisire varie abilità, tattiche e tecniche motorie praticabili nel gioco, nell'esercizio e nello sport.
- Ampliare la gamma delle modalità espressive e comunicative del corpo.

Dimensione cognitiva:

- Comprendere e saper applicare le regole e le tattiche delle attività e degli sport individuali e di squadra proposti.
- Riconoscere e risolvere problemi relativi alle situazioni di gioco e sportive.
- Strutturare una relazione costruttiva con l'ambiente di apprendimento.
- Conoscere i principi di una sana alimentazione in relazione con l'attività motoria e gli stili di vita.
- Conoscere le basi dell'anatomia e della fisiologia del corpo in movimento.

Dimensione sociale:

- Interagire attivamente e in maniera rispettosa e inclusiva con i compagni, valorizzando le diversità.
- Comprendere le regole base del fair play.

LE FIGURE DI RIFERIMENTO

- **DIRIGENTE SCOLASTICO**
- **DSGA**
- **COLLEGIO DOCENTI**
- **DIPARTIMENTO DI SCIENZE MOTORIE**
- **DOCENTI DI SCIENZE MOTORIE**
- **COORDINATORE DI PLESSO (OVE PRESENTE)**

LE COMPETENZE PEDAGOGICHE DELL'INSEGNANTE

**RISOLVERE IL PROBLEMA
DI UNA DIDATTICA
CENTRATA SUL
BAMBINO PIUTTOSTO
CHE SULL'ADULTO**

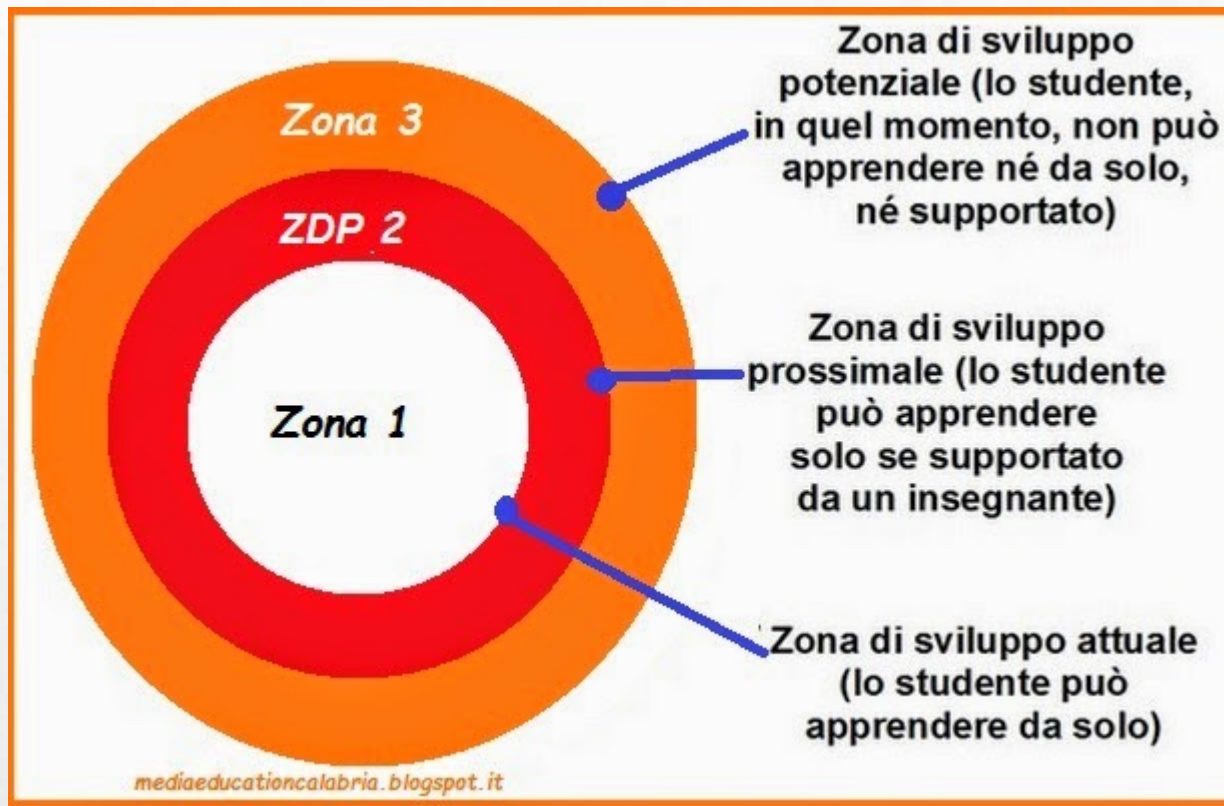
ALCUNI CONCETTI.....

ZONA DI SVILUPPO PROSSIMALE

(Lev Vygotskij 1896 - 1934)



**La ZSP è un concetto
fondamentale che serve a
spiegare come l'apprendimento
si svolga con l'aiuto degli altri**



La ZSP è definita come la distanza tra il livello di sviluppo attuale e il livello di sviluppo potenziale, raggiungibile con l'aiuto di altre persone, che siano adulti o pari con un livello di competenza maggiore.

ZONA DI SVILUPPO ATTUALE

**RIGUARDA TUTTE LE ABILITA' GIA'
ACQUISITE, VALE A DIRE CIO' CHE LA
PERSONA ORMAI SA FARE**

ZONA DI SVILUPPO POTENZIALE

**QUI SI TROVANO LE ABILITA' NON
ANCORA PRESENTI MA CHE IN FUTURO
POTRANNO ESSERE ACQUISITE.**

ZONA DI SVILUPPO PROSSIMALE

**SI TROVA A META' TRA LE PRIME DUE.
LE ABILITA' SI PRESENTANO ANCORA IN
STATO EMBRIONALE MA SPINGONO
CON FORZA PER EMERGERE.**

**IL PRIMO COMPITO DELL'EDUCATORE
E' QUELLO DI SAPER INDIVIDUARE CON
PRECISIONE QUESTA ZONA.**

**E' NOTEVOLMENTE VARIABILE E
SOGGETTIVA.**

**E' QUI CHE L'EDUCATORE
DOVRA' LAVORARE CON TUTTE
LE SUE FORZE**

**SE IL PROCESSO E' IMPOSTATO
CORRETTAMENTE LA ZONA DI
SVILUPPO ATTUALE SI AMPLIA
INCLUDENDO QUELLA CHE IN
PRECEDENZA ERA LA ZONA DI
SVILUPPO PROSSIMALE...**

**IL PROCESSO EDUCATIVO DOVREBBE
PERMETTERE ALL'ALLIEVO DI
ACQUISIRE NUOVE CAPACITA' SENZA
SPERIMENTARE LA FRUSTRAZIONE
DEL FALLIMENTO**

SCAFFOLDING



**IL TERMINE INDICA L'AIUTO DI UNA
PERSONA PIU' ESPERTA, NEI
CONFRONTI DI UNA MENO ESPERTA,
PER LA RISOLVERE UN PROBLEMA O
RAGGIUNGERE UN OBIETTIVO**

SOSTEGNO DI UN ESPERTO (ADULTO O PARI) NEI CONFRONTI DI UN APPRENDISTA, DURANTE LA COSTRUZIONE ATTIVA DEL SUO PROCESSO DI APPRENDIMENTO

**L'INDIVIDUO, NEL CONTATTO CON IL
MONDO ESTERNO, TROVA
SPONTANEAMENTE, OGGETTI O PARTI
DEL SUO CORPO CHE FUNGONO DA
STRUTTURE DI SUPPORTO PER I
PROCESSI MENTALI**

**IN PEDAGOGIA LO SCAFFOLDING
INDICA IL SUPPORTO INTENZIONALE
FORNITO ALL'ALLIEVO NELLA SUA
ZONA DI SVILUPPO PROSSIMALE.**

NELL'APPRENDISTATO COGNITIVO

Lo **SCAFFOLDING** è una delle quattro fasi di un unico processo adottato come strategia per facilitare l'apprendimento...

MODELING (MODELLAMENTO)

Durante il quale l'esperto esegue il compito mentre l'apprendista lo osserva.



COACHING

(CONDUZIONE O ALLENAMENTO)

L'allievo sperimenta e viene assistito dall'esperto che interviene laddove necessario fornendo feedback



SCAFFOLDING

(ASSISTENZA)

L'allievo prova ad eseguire il compito con la guida di un esperto



FADING

(ALLONTANAMENTO)

L'esperto riduce il proprio sostegno fornendo solo qualche suggerimento, perfezionamento o valutazione, ma lasciando procedere autonomamente.



DIVERSE MOTIVAZIONI ALLA PRATICA

SPORT COMPETIZIONE

SPORT GIOCO

SPORT FORMAZIONE

J. LE BOULCH, Verso Una scienza del movimento umano

SPORT COMPETIZIONE

Sport centrato sul raggiungimento di risultati sempre più elevati, che impone ai suoi praticanti un allenamento assiduo.

I metodi sono molto vicini a quelli usati nel mondo del lavoro.

Lo scopo di questo allenamento è quello di permettere il rendimento migliore della “macchina umana”.

SPORT GIOCO

Una forma di pratica sportiva che accetta meno facilmente l'organizzazione collettiva.

E' quasi esclusivamente basata sul piacere della sua pratica che può, in più, assumere un valore igienico o di distensione.

**E' assimilabile ad una forma di
gioco adattato al mondo
contemporaneo.**

SPORT FORMAZIONE

E' lo sport educativo che assume le connotazioni di formazione permanente alla salute e alle "buone pratiche".

**E' strutturato nell'associazionismo e
consta di una rete di relazioni
“virtuose” volte al miglioramento
globale del mondo in cui viviamo.**

**Non necessariamente implica la
competizione. Si basa sul
dilettantismo.**

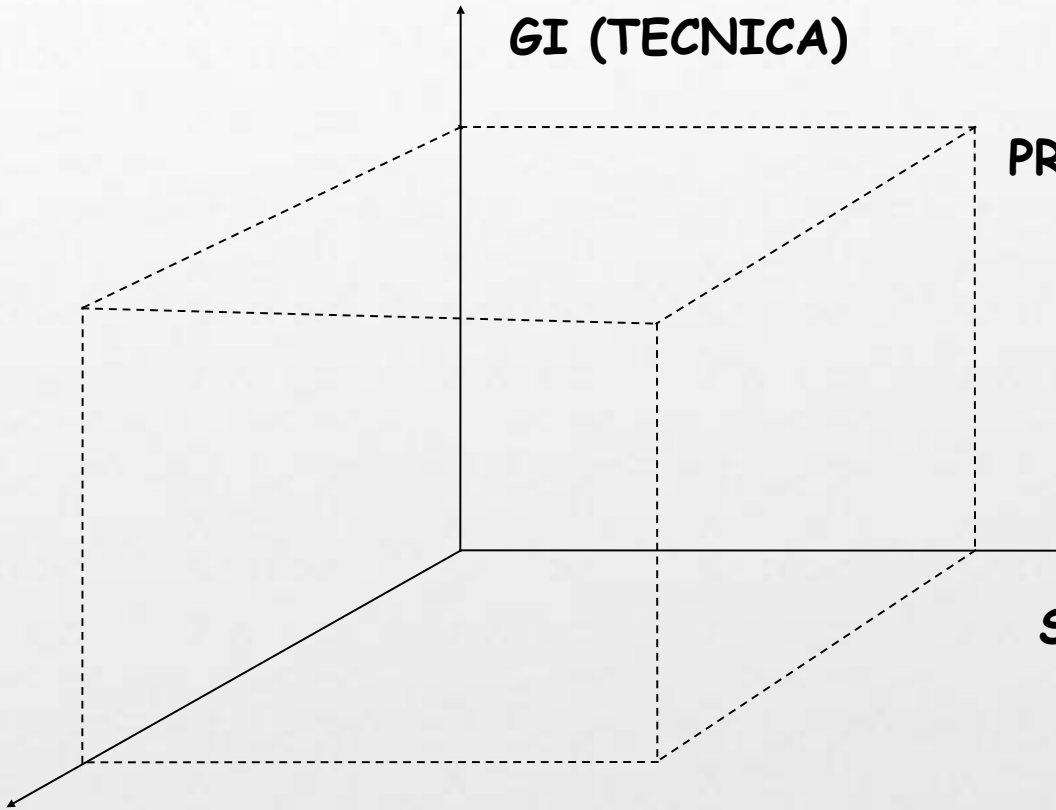
<p>Stadio 1 Verbale-cognitivo o di sviluppo della coordinazione grezza</p>	<p>Stadio 2 Motorio o di sviluppo della coordinazione fine</p>	<p>Stadio 3 Autonomo o di sviluppo della disponibilità variabile</p>
<p>Compito in condizioni molto favorevoli</p> <p>Errori frequenti e scarsa economia del movimento</p> <p>Sensazioni motorie confuse</p> <p>Prevale l'informazione ottica</p> <p>Comprensione del compito a grandi linee</p> <p>Programmazione, anticipazione e rappresentazione del movimento poco precise</p> <p>Tensione dei muscoli antagonisti e riduzione dei gradi di libertà</p>	<p>Compito svolto facilmente in condizioni favorevoli</p> <p>Esecuzione corrispondente al modello tecnico (condizioni favorevoli)</p> <p>Sensazioni motorie più precise</p> <p>Importante la componente cinestetica</p> <p>Elaborazione verbale dettagliata</p> <p>Programmazione, anticipazione e rappresentazione del movimento più precise</p> <p>Tensione dei muscoli antagonisti e riduzione dei gradi di libertà solo in condizioni difficili</p>	<p>Compito svolto con sicurezza anche in situazioni difficili e variate</p> <p>Esecuzione perfettamente coordinata anche in condizioni difficili</p> <p>Sensazioni motorie esatte</p> <p>Informazione cinestetica raffinata</p> <p>Forti legami tra sensazioni motorie e linguaggio</p> <p>Programmazione, anticipazione e rappresentazione del movimento dettagliate</p> <p>Liberazione di tutti i gradi di libertà anche in condizioni difficili e impreviste. Attenzione che può essere distolta dall'esecuzione.</p>

GI (TECNICA)

PRINCIPIO GUIDA

SHIN (STRATEGIA)

TAI (FORZA)



CONFORMITA' AD UN MODELLO

SAPER FARE

APPRENDIMENTO

BELLO

STABILIZZAZIONE

PASSATO

MISURA

STRUTTURA

SVILUPPO

FORTE

VERIFICABILE

PRESENTE

MODALITA' DI VITTORIA

COMPONENTI UMANE

EVOLVERSI, MIGLIORARE

VALORI UNIVERSALI

FINALITA', SCOPI, SENSO

TEMPORALITA'

PUNTEGGIO

FUNZIONALITA'

EDUCAZIONE

VERO

PROCESSO INFINITO

FUTURO

PRENDERE IN ESAME L'ALUNNO

IN FUNZIONE DELLA TAPPA IN CUI SI TROVA

▪ **Il senso che dà alla sua azione**

✓ Sensazioni

✓ Direzioni

✓ Significati

✓ Come si colloca

▪ **I suoi risultati**

▪ **La sua volontà; il suo impegno**

Facciamo sempre ciò che ci sentiamo spinti a fare.

Ciò che dobbiamo capire è la motivazione di questo agire.

INDICATORI DELLE TAPPE DI APPRENDIMENTO

TAPPA 1: EMOZIONALE

TAPPA 2: FUNZIONALE

TAPPA 3: TECNICA

TAPPA 4: CONTESTUALE

TAPPA 5: CREATIVA

CARATTERISTICHE DELLE VARIE TAPPE

- **1. TAPPA EMOZIONALE**

Puro rapporto di forza. Questo è il senso che i praticanti in questa fase danno alla loro partecipazione.

- **2. TAPPA FUNZIONALE (1)**

Organizzazione di una difesa primaria.

- **2. TAPPA FUNZIONALE (2)**

Organizzazione di una difesa in grado di ribaltare l'attacco

- **TAPPA TECNICA**

Attacco diretto. In questo momento l'allievo può chiedere la tecnica.
Disponibilità ad apprendere ed eseguire la tecnica.

- **TAPPA DI CONTESTUALIZZAZIONE**

Combinazione di attacco.

Combinazioni di difesa.

Tappa complessa in cui le tecniche eseguite sono sempre complesse.

Non sono mai tecniche pure ma adattate e combinate.

La tecnica è **Complessa**, **Contestualizzata** e risponde ad un **Concetto**. Il contesto determina l'azione. Questa a sua volta non è più guidata dalla funzionalità o dalla tecnica. E' guidata da un **CONCETTO**. Il concetto primario del **PRINCIPIO DELL'ATTIVITA'**:

- **TAPPA CREATIVA**

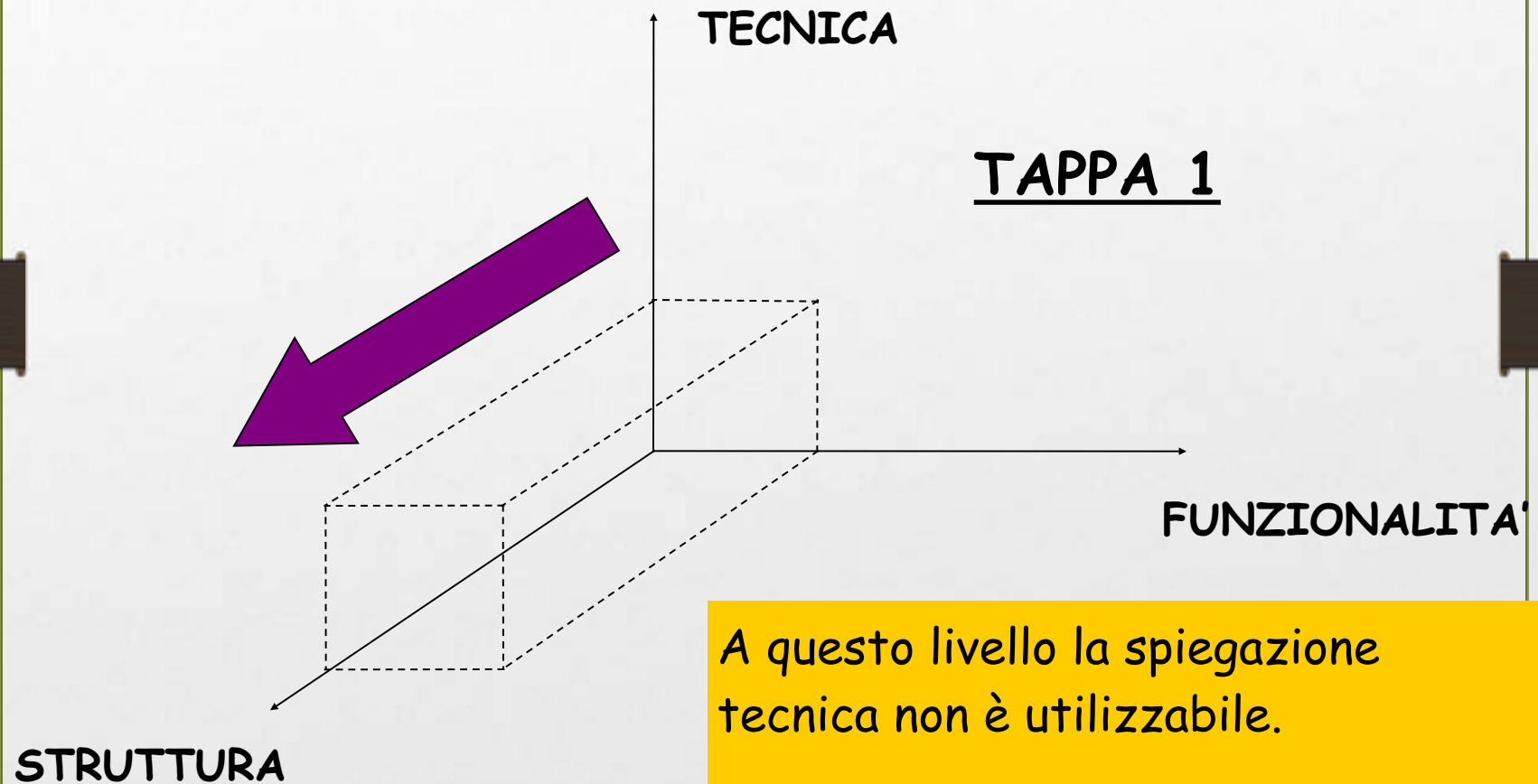
Azione - Reazione.

Gli atleti che arrivano a questa tappa agiscono su un livello impossibile per gli altri.

E' la tappa del campione. Comporta autonomia totale nella gestione della propria vita.

I più non arrivano a questa tappa. Fondamentale è il livello del gruppo in cui si pratica, le motivazioni, il vissuto personale, il contesto socio-culturale...

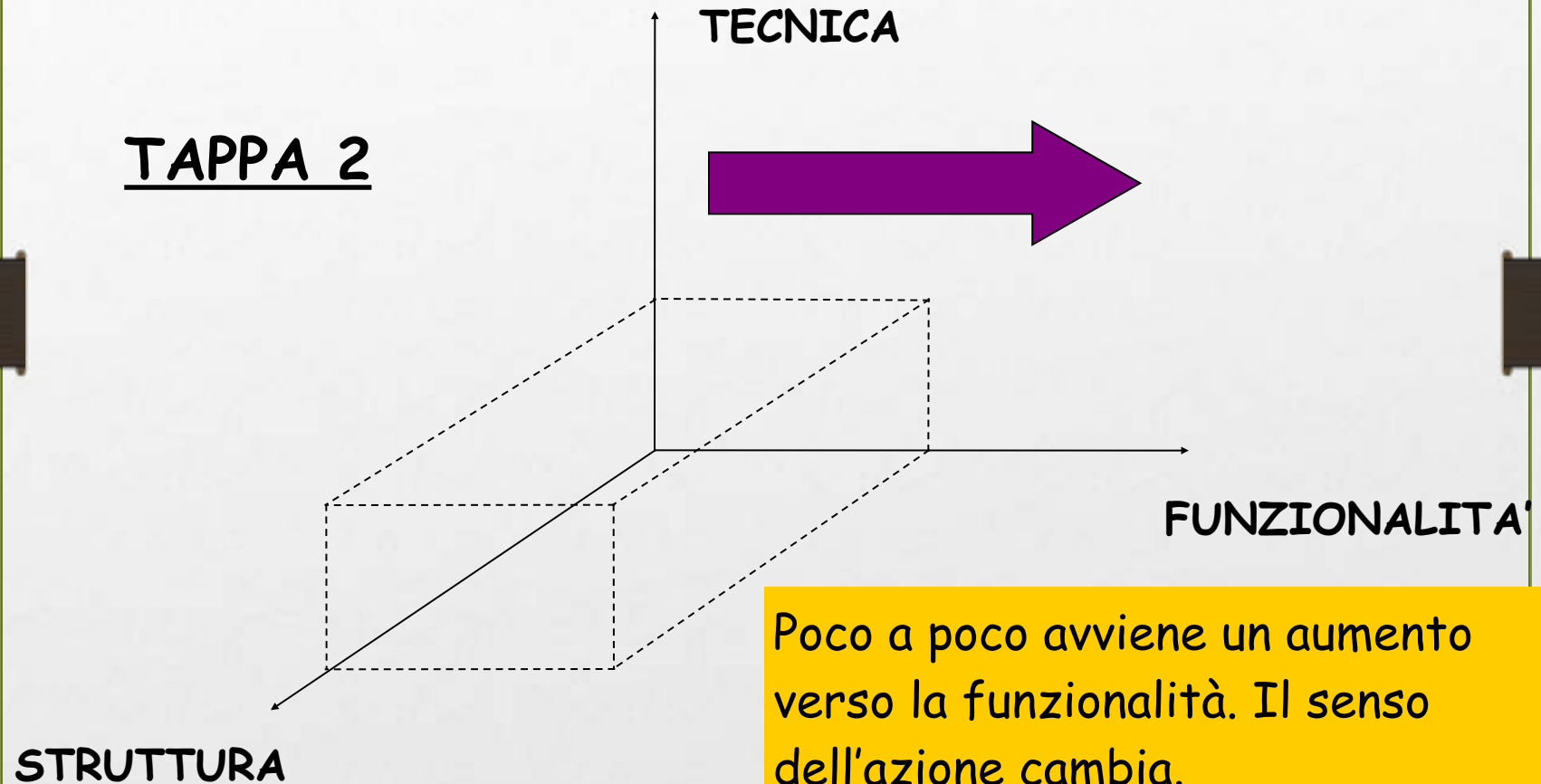
**PROGRESSIONE DA
UNA TAPPA
ALL'ALTRA**



A questo livello la spiegazione tecnica non è utilizzabile.

La direzione è la mobilitazione della sua struttura.

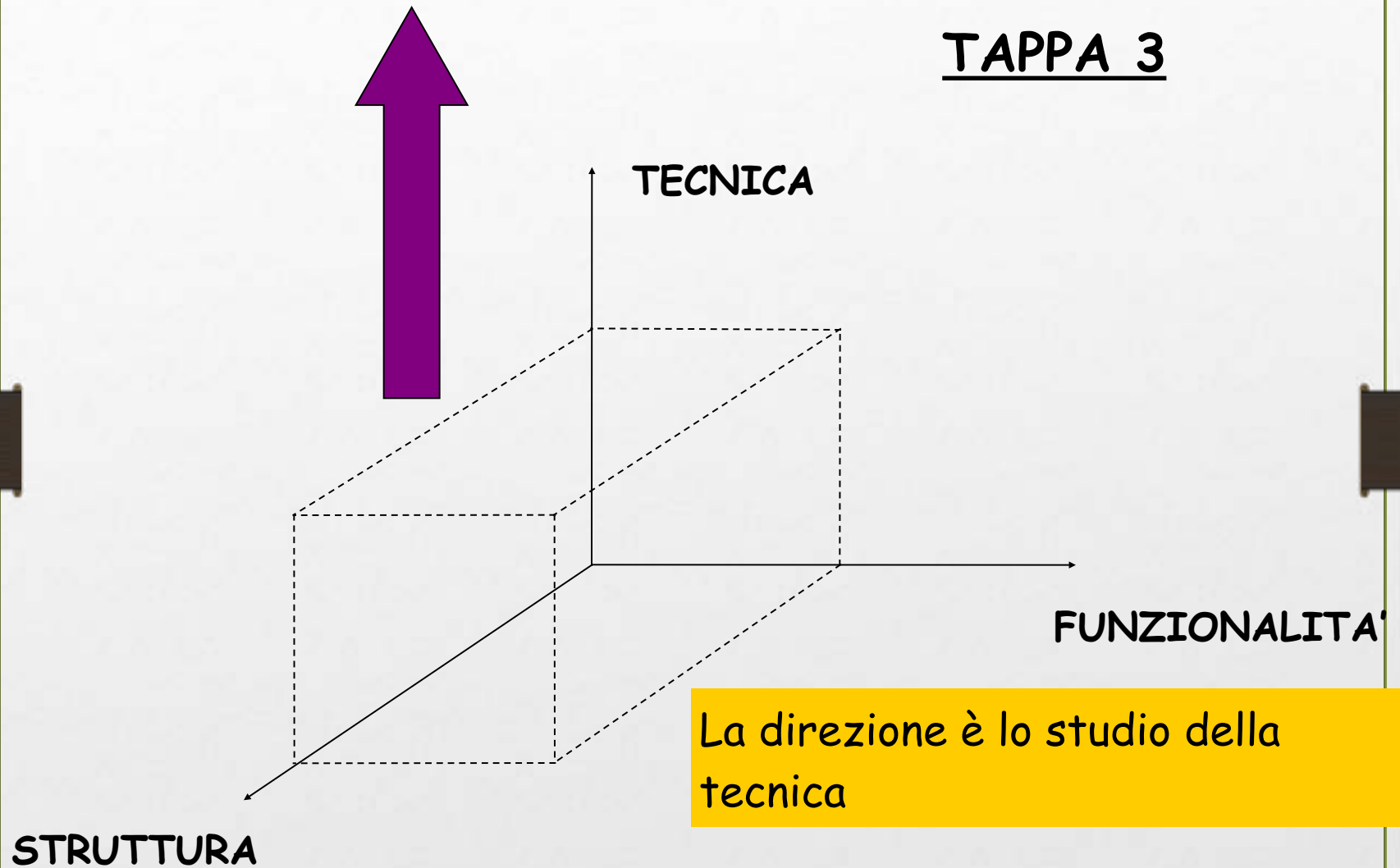
TAPPA 2



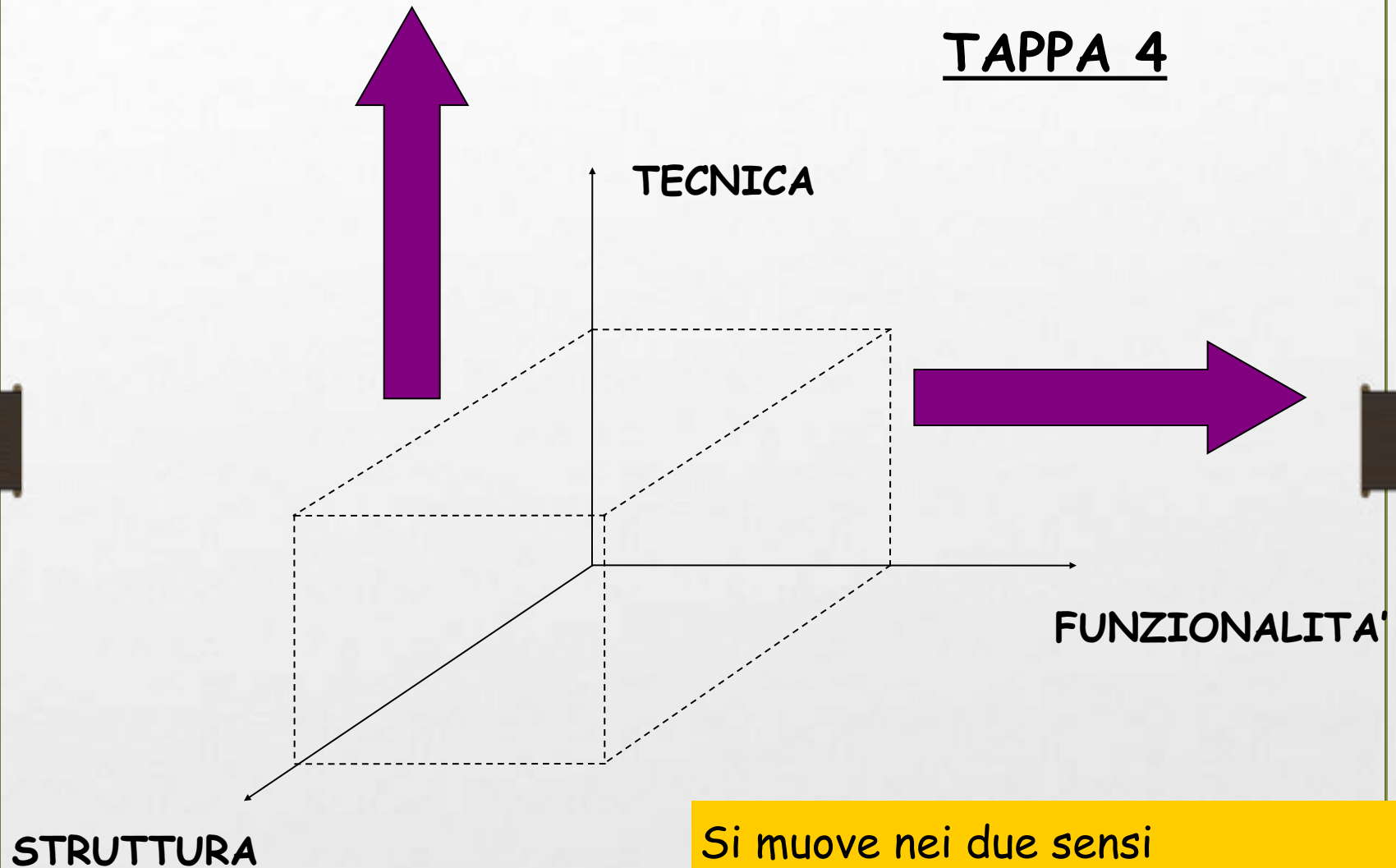
Poco a poco avviene un aumento verso la funzionalità. Il senso dell'azione cambia.

La direzione è la ricerca di una soluzione ad un problema.

TAPPA 3

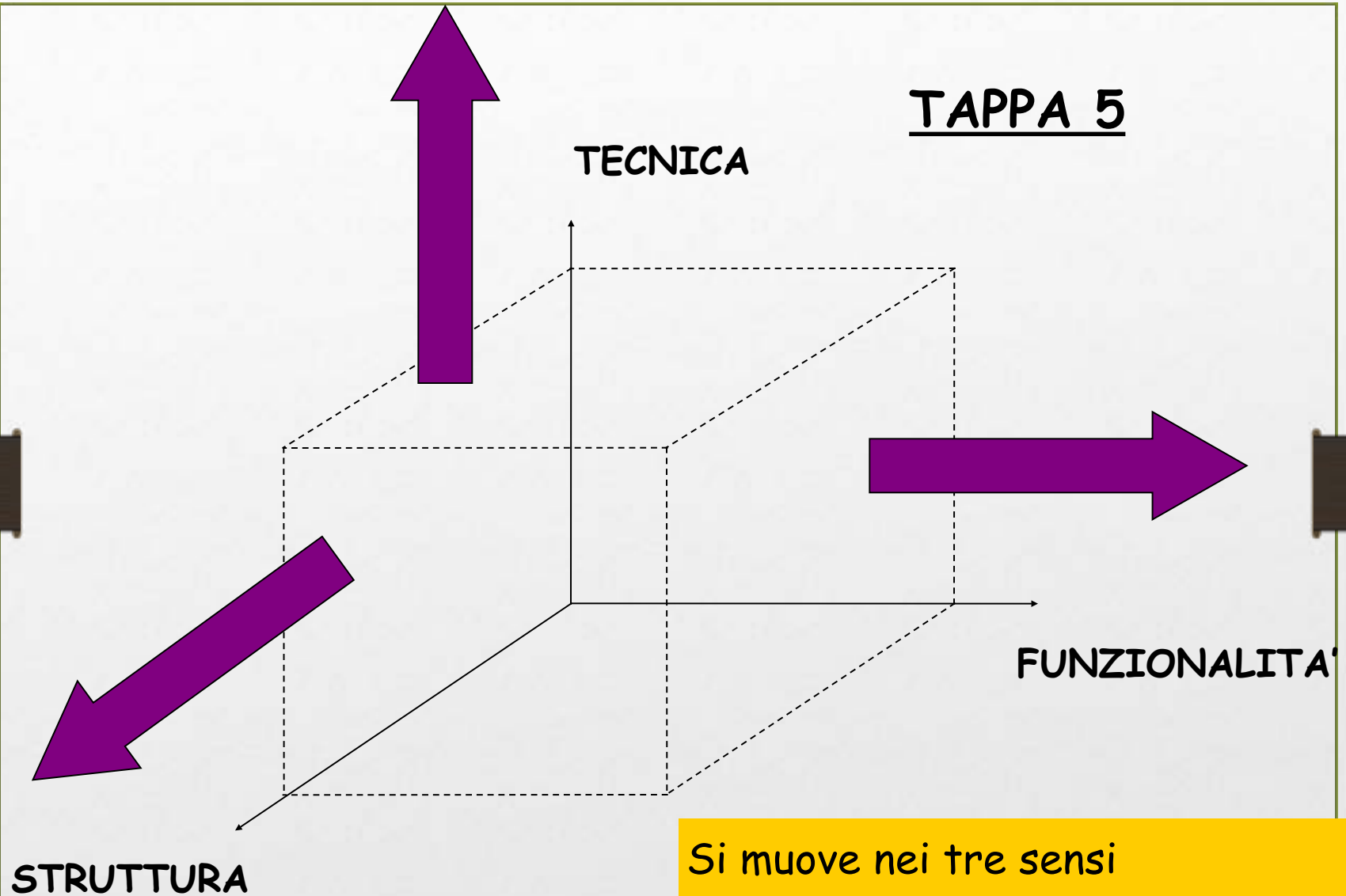


TAPPA 4



Si muove nei due sensi progressivamente. Tecnica contestualizzata.

TAPPA 5



Si muove nei tre sensi
progressivamente. SHIN-GI-TAI

METODI PEDAGOGICI

**A CIASCUNA TAPPA CORRISPONDE UN
METODO**

TAPPA EMOZIONALE: Mobilizzazione strutturale.

Metodo globale, gioco.

TAPPA FUNZIONALE: Situazioni problema; attività dell'allievo; soluzioni mentali. Non è importante risolvere il problema ma la ricerca. Nel ricercare educa la funzionalità. L'insegnante troverà le situazioni e influenzerà la direzione della ricerca.

OSTACOLO PEDAGOGICO

Trovare situazioni chiave che l'insegnante deve proporre per affrontare un problema preponderante. L'alunno deve cercare la soluzione.

TAPPA TECNICA

Metodo analitico. Rappresentazione mentale e ripetizione. Combinare tutte le metodiche di apprendimento. Molti canali di informazione e molte informazioni pertinenti. **Non può esservi apprendimento significativo senza rappresentazione mentale.**

TAPPA CONTESTUALE O TECNICO-FUNZIONALE:

- Situazione-Risoluzione di problemi.
- Strategia e tattica.
- L'alunno deve scegliere la migliore soluzione tra quelle conosciute.
- Importanza dei processi decisionali e delle scelte. Se l'alunno non ha la soluzione bisogna ritornare alla tappa 3.

TAPPA CREATIVA O DELL'AUTONOMIA:

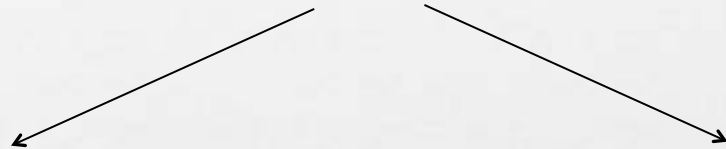
Totale autonomia di gestione. Collaborazione con il tecnico. Sensazioni precise e studio autonomo.

L'accumulo quantitativo delle esperienze in una tappa, in un'attività, può provocare una modificazione qualitativa della direzione di mobilitazione e un cambiamento di tappa.

Questo momento può essere imprevedibile. Per questo occorre una permanente valutazione della funzione e l'obiettivo di lavoro va trovato verificando gli assi dove si sta muovendo il soggetto.

PROBLEM SOLVING

E' un'attività del pensiero che un organismo mette in atto per raggiungere una condizione desiderata a partire da una condizione data.



PROBLEM FINDING

PROBLEM SHIPING

PROBLEM FINDING

Il *problem finding* è quella fase che comprende l'individuazione e la definizione di una situazione problematica a partire proprio dalla decisione di fermarsi a pensare.

PROBLEM SHIPING

Si riferisce a una componente dell'attività di risoluzione dei problemi il cui scopo è quello di delineare e meglio definire un problema.