



*E*ducare al
MOVIMENTO

In collaborazione con



**SPORT
E SALUTE**

SCUOLA
DELLO SPORT

**Metodologie
didattiche
attive**

Guido Ghirelli

Psicologo sociale e dello sport,
docente della Scuola dello Sport

A large, light blue stylized human figure with arms and legs outstretched, serving as a background for the main title.

***E*ducare al**
MOVIMENTO

A smaller, solid blue stylized human figure in a dynamic pose, positioned to the right of the word 'Educare'.

In collaborazione con

 **SPORT
E SALUTE**

SCUOLA
DELLO SPORT

Indice

- ① Approcci all'insegnamento e stili didattici
- ② Il coinvolgimento dei partecipanti tramite l'interazione
- ③ Metodologie attive e tipi di esercitazioni

Approcci all'Insegnamento

ISTRUZIONE

- Centrato sull'*insegnante* che trasmette le sue conoscenze all'allievo
- Conta la *quantità* di informazioni
- La parola chiave è *imparare*
- Presupposto: "*Tabula rasa*" dell'allievo

FORMAZIONE

- Centrato sugli *allievi* per integrare le nuove conoscenze con le precedenti
- Conta la *qualità* delle informazioni, insegnare il metodo
- La parola chiave è *apprendere*
- Presupposto: valorizzare le esperienze, quindi...:

***Coinvolgimento dei Partecipanti
e Metodologie Attive!!!***

Stili didattici (nell'Insegnamento/Allenamento)



Direttivo Deduttivo

- Istruzioni
- Compiti
- Teorie da mettere in atto



Non Direttivo Induttivo

- Domande-stimolo
- Situazioni da esplorare
- Risoluzione attiva di problemi

La scelta può dipendere da: Obiettivo / Situazione / Atleta o Gruppo

Non solo la lezione...

- Non trasmissione *a una via* di teorie, applicazione di modelli astratti
- Bensì sollecitazione di *iniziativa*, valorizzazione delle *esperienze*, sistematizzazione delle *competenze*

Interazione e
Metodi attivi



Porre domande ai partecipanti per...

- determinare le conoscenze già presenti e focalizzarsi su quelle da sviluppare
- favorire la partecipazione e l'**interesse** attivo
- avere un **feedback** sull'apprendimento effettivo e sugli atteggiamenti prevalenti



Strumenti informatici interattivi

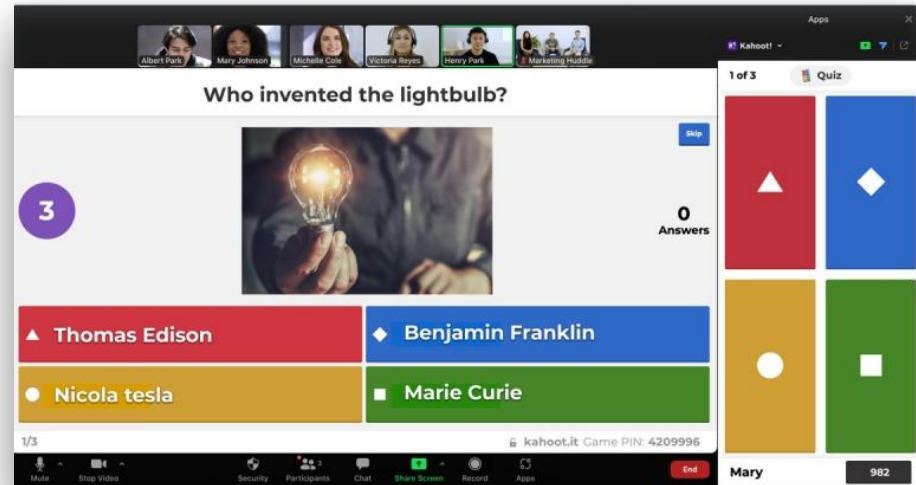
Quiz e verifiche delle conoscenze o dell'apprendimento, in forma di gioco

<https://kahoot.com/>

Raccolta di aspettative, definizioni, percezioni etc.

<https://www.mentimeter.com/>

Kahoot!



Tipi di esercitazione/attivazione

- Circle Time
- Lavoro di **gruppo**
- Problem-solving
- **Classe capovolta**,
peer education,
apprendimento cooperativo
- **Simulazioni** (Role-playing)
- **Giochi** analogici e didattici



Il Circle Time

- Gli studenti vengono disposti in cerchio, seduti su sedie o su cuscini (niente tavoli o scrivanie).
- Anche l'insegnante siede in cerchio, a fianco degli studenti: in questo modo diviene un «facilitatore» più che un leader gerarchico.
- Il tema è proposto dall'insegnante, o scelto insieme. *Per es.: impressioni, sensazioni e commenti dopo una gara o un altro evento sportivo coinvolgente.*



Modalità del Circle Time

Regole di Comunicazione

In ogni incontro **non si giudica, non si ride dei problemi altrui** e si concede a tutti i partecipanti la parola favorendo la **libertà di espressione**. Ad assicurare che il tutto prosegua nel migliore dei modi è sempre l'insegnante, il **facilitatore della comunicazione**.

Durata e frequenza

Circa 30-40' una volta alla settimana.

Feedback finale

Alla fine di ogni seduta è utile chiedere un **feedback**, cioè un rapido commento sulla discussione appena conclusa, e cercare di evidenziare tutti gli aspetti positivi emersi dall'incontro.

Benefici del Circle Time

- Promuovere la comunicazione tra i membri del gruppo
- Facilitare le relazioni interpersonali e l'inclusione
- Stimolare l'espressione di idee attraverso il confronto
- Apprendere attraverso attività mirate e coinvolgenti



Il lavoro di gruppo

- Favorisce lo **scambio di idee e le interazioni** tra i membri del gruppo
- Stimola la **ricerca di soluzioni** a partire dalle conoscenze dei partecipanti
- Permette l'**approfondimento** dei temi e la **verifica** delle capacità apprese



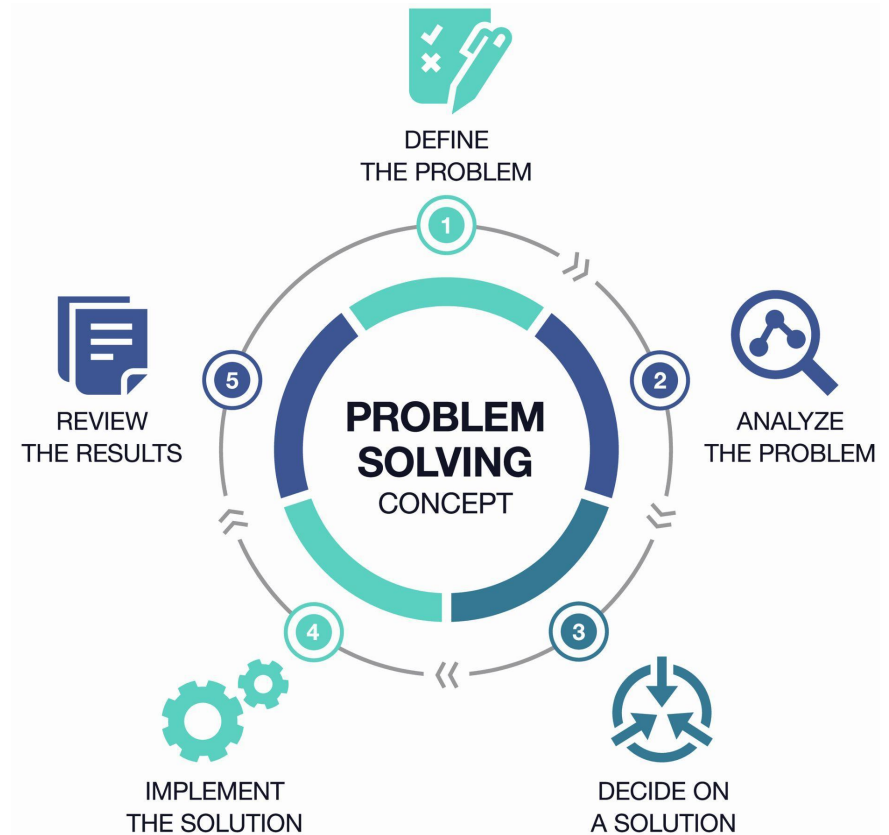
L'importanza della Relazione



Il Problem Solving

Metodo strutturato per analizzare e risolvere un problema, attraverso fasi quali:

- 1. descrizione del problema**
- 2. definizione e analisi**
- 3. elaborazione creativa di proposte**
- 4. valutazione e scelta della soluzione**
- 5. piano d'azione e verifica**



Classe capovolta (Flipped Classroom) e Apprendimento cooperativo

Elementi chiave:

Inverte i tradizionali metodi di insegnamento

Trasferisce la responsabilità e la titolarità dell'apprendimento dal docente agli studenti.

- *Attivazione/Preparazione (lo studente fruisce dei contenuti autonomamente)*
- *Elaborazione (in classe in piccoli gruppi)*
- *Esposizione o conduzione (in classe) sotto la guida del docente regista*

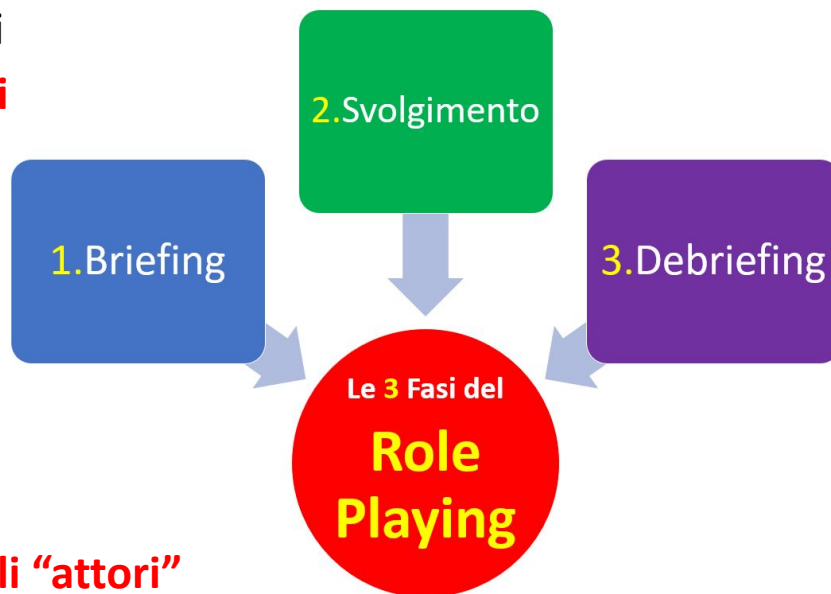
Simulazione (Role Playing)

Messa in atto di una situazione. Si realizza definendo: contesto, problema, due o più personaggi. Serve a:

- osservare e riesaminare i comportamenti
- **esercitarsi e sperimentare atteggiamenti**
- ricevere osservazioni e **feedback**

Come???

- Assegnazione dei ruoli e condivisione delle informazioni
- Immedesimazione nel ruolo assegnato
- Svolgimento della simulazione
- Analisi e **discussione sui ruoli vissuti dagli “attori”**



Giochi analogici e didattici



Domanda-stimolo ai partecipanti

Con riferimento ad una vostra situazione didattica, ipotizzate quale tipologia di esercitazione/attivazione vivace e coinvolgente potreste introdurre in una delle vostre classi. Definite destinatari, tempi e modalità.



Grazie per
l'attenzione!



*E*ducare al 
MOVIMENTO

In collaborazione con



**SPORT
E SALUTE**
SCUOLA
DELLO SPORT