

NOTAZIONI SULLE COMPETENZE DEGLI ESPERTI DI ATTIVITA' MOTORIE NELLA SCUOLA PRIMARIA

Alcuni elementi utili per una definizione.

L'essere competente, consente di
"AGIRE IN MANIERA ESPERTA ED EFFICACE".

Questo potrebbe essere un primo approccio interessante che richiama subito tre prospettive, una d'ordine relazionale, una d'ordine oggettivo ed una d'ordine soggettivo.

Una prima sintesi perciò potrebbe essere quella secondo cui ogni competenza può considerarsi tridimensionale in quanto:

- Relazionale
- Oggettiva
- Soggettiva

RELAZIONALE in quanto implica cooperazione, solidarietà, condivisione, collaborazione, interazione.

OGGETTIVA in quanto sul versante dell'agire non ammette semplificazioni o generalizzazioni perché afferisce ad un ben determinato compito e contesto.

SOGGETTIVA in quanto è personalizzata nel senso che coinvolge nell'agire di chi è competente tutta la persona, emotivamente, cognitivamente, socialmente, eticamente in forma unica ed irripetibile.

Per un quadro delle competenze generali

La configurazione stessa dei suoi compiti futuri disegna inoltre un profilo di esperto che dovrà rispondere a quattro tipi di competenze generali ritenute irrinunciabili e che afferiscono a **CAMPI DI CONOSCENZE** e ad **CAMPI D'ESPERIENZE** sulla base di "SAPERI" (*).

- SAPERE** (ambito educativo)
- SAPER ESSERE** (valori della persona e della motricità)
- SAPER FARE** (insegnamento/organizzazione delle attività)
- SAPER FAR FARE** (relazione nell'ambito delle attività)

(*) I "saperi" sono qualcosa di più delle discipline o delle materie; costituiscono una sorta di "sistema di nuclei fondanti" irrinunciabili.

- SAPERE** è inteso come padronanza della disciplina sul piano culturale ed epistemologico e come capacità di sapersi confrontare e contaminare con altre discipline ed ambiti culturali.
- SAPER ESSERE** è inteso come consapevolezza etica e senso di appartenenza ad un ambito educativo/formativo rivolto all'ambito scolastico e delle responsabilità deontologiche che esso comporta, non solo come insegnante, ma come persona innanzitutto.

- ❑ **SAPER FARE** è inteso come padronanza metodologico-didattica riferita sia all'insegnamento che all'opera di consulenza.
- ❑ **SAPER FAR FARE** è inteso come padronanza di gestire la dimensione relazionale e comunicativa ed organizzativa delle attività motorie nella scuola elementare.

Questi saperi sono in buona sostanza competenze generali e indicatori dell'essere e dell'agire che l'esperto dovrà acquisire nel corso del suo percorso formativo.

La specificazione che si tratti di competenze generali è rilevante, in quanto non si tratta di competenze che riguardano solo chi si occupa di motricità e sport, ma riguardano invece chiunque, a qualsiasi titolo ed in qualsiasi ambito educativo agisca in favore dei bambini.

Tale circostanza costituisce perciò un monito ed un avviso a tutte le istituzioni educative e formative esistenti, formulato in termini chiari ed espliciti, e cioè che le competenze che si perseguono in favore degli esperti, fanno parte di **quelle che tutti riconoscono come competenze culturali fondamentali.**

Ciò vuol dire almeno quattro cose:

- ❑ **La prima** è che tali competenze rappresentano un patrimonio che dovrebbe essere apprezzato non solo dal mondo accademico e dello sport, ma anche dal mondo della scuola, dalle famiglie, dai media, dalle istituzioni, dalle diverse componenti della società italiana.
- ❑ **La seconda** è che nelle competenze enunciate prevale l'idea dell'estensione, della continuità, del ricorrere nel tempo dei processi di formazione e di aggiornamento e della loro certificazione.
- ❑ **La terza** è che esse non riguardano solo tale iniziativa specifica, bensì l'insieme delle prospettive e delle occasioni di formazione e di aggiornamento che il mondo accademico, dello sport e quello della scuola, insieme, intendono offrire.
- ❑ **La quarta** infine, suona come un avvertimento rivolto all'interno del partenariato e riguarda il fatto che qualsiasi iniziativa di formazione, anche la più settoriale o specialistica, trova legittimazione **perché e se** forma consulenti esperti realmente competenti e non solo perché autoreferente o funzionale in forma esclusiva alle attività di questa o quella dimensione di appartenenza.

Le competenze specifiche dei consulenti esperti

Occorre partire dalla considerazione che non si è più in presenza solo di "competenze generali" ma anche di "competenze specifiche" che riguardano i consulenti esperti.

Esse riguardano appositi piani di formazione e specifici ambiti, le cui conoscenze ed abilità sono connesse ai ruoli ed ai compiti che si dovranno agire in ambito educativo.

In ragione delle azioni che l'insegnante esperto dovrà realizzare nei contesti in cui verrà chiamato ad operare e che sono connesse al suo ruolo ed ad i suoi compiti, si potranno distinguere per grandi linee le seguenti **COMPETENZE SPECIFICHE**:

- Saper programmare**
- Saper insegnare**
- Saper promuovere**

Ciascuna di queste competenze mette in gioco tutta una serie di conoscenze e capacità che in buona sostanza consentono al consulente esperto di scegliere e decidere le diverse azioni da intraprendere.

SAPER PROGRAMMARE

La competenza connessa al SAPER PROGRAMMARE (secondo il modello della programmazione per obiettivi che si richiama alle teorie associazionistiche e comportamentiste), ad esempio, presuppone conoscenze e capacità relative a:

- Saper definire i contesti;
- Saper indicare gli obiettivi;
- Saper definire le attività;
- Saper definire i contenuti;
- Saper scegliere i metodi;
- Saper scegliere gli strumenti;
- Saper osservare e valutare.

SAPER INSEGNARE

Se si prende in considerazione il SAPER INSEGNARE l'agire in tal senso presuppone conoscenze e capacità in ordine a:

- Saper comunicare
- Sapere cosa insegnare
- Sapere come insegnare
- Sapere organizzare

SAPER PROMUOVERE

Il termine promuovere deriva dalla congiunzione dello "spostamento" (muovere) con il concetto di "a favore" (pro) e definisce l'azione dinamica di un attore sull'oggetto che ne beneficia. Nel nostro caso, si farebbe riferimento all'azione che qualcuno svolge a favore delle attività motorie in generale, oppure di una disciplina sportiva o di un giocosport in particolare.

Il promuovere è azione globale e strategica che, come tale, non può essere né estemporanea, né episodica. E non può essere delegata all'esterno, per esempio ad un evento o ad una manifestazione quale che sia. La promozione delle attività motorie e sportive riguarda cioè il modo in cui i partner dell'azione stanno in relazione con i loro territorio e con chi vi agisce.

Essa è, quindi, responsabilità di tutti coloro che partecipano all'organizzazione, insegnanti, dirigenti, famiglie, istituzioni. Perciò il promuovere impone la gestione di un'efficace comunicazione interna all'organizzazione delle iniziative, che riguarda sia la prospettiva (il quadro evolutivo) sia il progetto nei suoi dettagli.

La comunicazione però non va confusa con il puro trasferimento di informazioni, perché essa si realizza veramente se intreccia continuamente azioni comunicative, informazioni, atti di interpretazione e si nutre del "senso" che viene trasferito.

Le competenze specifiche possono quindi essere le seguenti:

- ❑ Saper elaborare progetti ed iniziative da condividere;
- ❑ Saper pianificare le relazioni con il territorio e chi vi opera;
- ❑ Saper progettare le azioni al fine di promuovere buone pratiche;
- ❑ Saper condividere con altri l'analisi e gli obiettivi organizzativi;
- ❑ Saper comunicare all'interno ed all'esterno dell'organizzazione.

CONCLUSIONI

In buona sostanza, l'essere competente in queste cose, si fonda comunque sull'acquisizione di nuclei concettuali, di conoscenze e di esperienze connesse a ciascuno dei diversi saperi necessari per SAPER PROGRAMMARE, INSEGNARE E PROMUOVERE.

Solo in questi termini ineludibili, si potrà affermare d'essere esperti competenti.

Fabrizio M. Pellegrini

Rm 15.01.06