

# Il bosco delle meraviglie

Autor(en): **Di Cecco, Vincenzo**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Mobile : la rivista di educazione fisica e sport**

Band (Jahr): **12 (2010)**

Heft 5

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-1001186>

## **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**

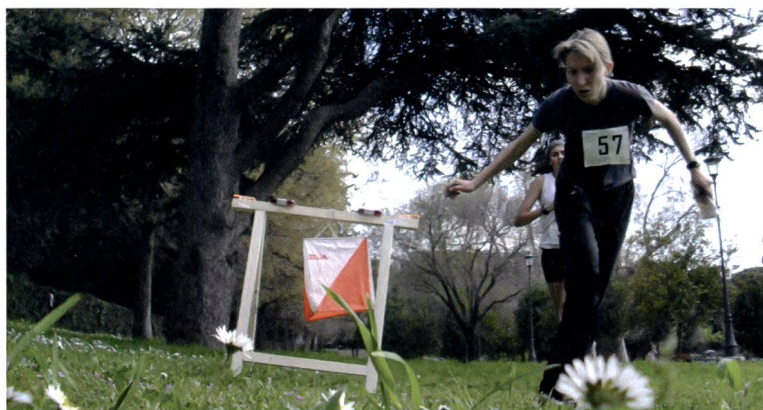
Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

# Il bosco delle meraviglie

L'ambiente naturale si presta per valutare il potenziamento fisiologico e l'equilibrio dinamico, l'autonomia e la cooperazione, l'impegno intellettuale e il carico fisico.

Vincenzo Di Cecco

## Scuola secondaria di 1° grado



È pensabile organizzare un gioco in ambiente naturale dove sia possibile valutare l'autonomia individuale in completa sicurezza? È pensabile richiedere un progressivo allontanamento dalla partenza/ritrovo senza perdere il controllo della propria posizione?

### Il grappolo

Il grappolo può essere considerato adatto per gli alunni della scuola secondaria di primo grado anche se a seconda del tipo di terreno a disposizione può essere utilizzato anche per gli alunni degli istituti superiori. È più semplice dell'esercizio successivo perché non prevede la fase organizzativa del lavoro da parte dei gruppi di allievi. Manca infatti l'auto-determinazione dei punti di controllo ma presenta, dal punto di vista valutativo, una preziosa verifica modulata

delle difficoltà e quindi ottima per una analisi complessa delle capacità motorie e cognitive di ogni alunno.

**Come?** Preparare un campo gara individuando zone diverse per complessità di lettura e per tipologia ambientale e orografica del terreno. In ogni zona individuare quattro/cinque punti lanterna su elementi ravvicinati e diversi come nell'esempio riprodotto in carta (cfr. Fig. 1). Sono evidenziate tre zone che presentano le caratteristiche descritte nella Tabella 1.

Gli alunni effettueranno separatamente le tre prove e l'insegnante avrà a disposizione una griglia valutativa articolata sui tre tempi di gara oltre alle eventuali punzonature mancanti (PM) e alle punzonature errate (PE).

**Perché?** La diversificazione dell'impegno legato a una progressiva richiesta di capacità intellettive e motorie facilita la definizione dello standard di apprendimento.

### Varianti:

- L'insegnante può richiedere di punzonare quattro delle cinque lanterne presenti nel grappolo. È possibile valutare la casualità della lanterna esclusa o la scelta più opportuna per limitare il tempo impiegato.
- Far effettuare l'esercizio a coppie e invitare alla collaborazione per ottimizzare il tempo di gara.

### Come valutare?

Livello 1: riesce a padroneggiare piccoli ambienti non conosciuti.

Livello 2: si muove con responsabilità in diversi ambienti naturali.

Livello 3: si muove e si orienta in autonomia in vari ambienti naturali.



grappolo	A	B	C
n. lanterne	5	5	5
distanza dalla partenza	m 80	m 150	m 240
presenza di vegetazione	No	50%	100%
orografia	pianeggiante	leggera pendenza	irregolare
tipologia punti di controllo	bene in evidenza	regolari	poco evidenti

Tab. 1: caratteristiche del percorso.

Fig. 1. Il grappolo. Esempio di esercizio predefinito dall'insegnante e che differenzia l'esercitazione in tre livelli di impegno (grappolo A semplice, B medio e C complesso).

## Scuola secondaria di 2° grado

È pensabile organizzare un gioco in ambiente naturale dove sia possibile valutare sia l'autonomia individuale che lo spirito di gruppo? È pensabile richiedere a un gruppo di organizzare autonomamente l'impegno individuale di ogni componente al fine di ottimizzare il risultato di squadra? È pensabile affidare al gruppo stesso la distribuzione ottimale tra impegno fisico e impegno intellettuale nell'assegnazione dei compiti da portare a termine? Una risposta per tutte le domande potrebbe venire dal gioco «dividiamoci il bosco!». Il gioco può essere modulato ai vari livelli scolastici utilizzando cartografia e spazi adeguati all'età degli alunni.



### Dividiamoci il bosco

**Come?** Disegnare su una carta per orienteering una serie di punti di controllo (cerchietti rossi) senza numerazione sequenziale e quindi senza determinare la successione di passaggio sugli stessi. Dopo aver formate squadre numericamente uguali con 3-4 o 5 alunni, consegnare ad ogni squadra una copia della carta «tutti punti» e tante carte «pulite» quanti sono i componenti della squadra oltre, naturalmente, ad altrettanti cartellini di controllo con la predeterminazione delle punzonature di tutte le lanterne.

Invitare le squadre ad autodeterminare come raggiungere tutti i punti di controllo distribuendo l'impegno tra i componenti della squadra e quindi partire tutti contemporaneamente ma dividendosi subito per punzonare, ognuno, soltanto le lanterne di competenza.

Gli allievi dovranno ritrovarsi e aspettarsi al punto K e soltanto quando la squadra è ricomposta al completo possono avviarsi al traguardo per la determinazione del tempo complessivo di gara della squadra.

Alle squadre viene indicato il tempo a disposizione (da 15 a 30 min) per preparare la gara disegnando sulle carte «pulite» le lanterne che ognuno deve raggiungere e vanno date le seguenti istruzioni:

- Valutare attentamente, per ogni punto di controllo, la distanza planimetrica e il dislivello altimetrico.
- Valutare la difficoltà del territorio di gara sia per la lettura della carta che per la tipologia del terreno (pendenze e varietà).
- Valutare le capacità soggettive di ogni concorrente per assegnare ad ognuno il congruo numero di lanterne.
- Valutare come ripartire i punti di controllo tra gli allievi per calibrare e distribuire in modo ottimale l'impegno fisico e intellettuale di ogni frazione.

### Perché?

Interpretare e decodificare la cartografia per pianificare gli impegni di gara è sicuramente un connubio importante per padroneggiare i grandi spazi e muoversi in sicurezza negli ambienti sconosciuti.

L'impegno intellettuale anteposto all'impegno fisico, la capacità tassonomica della stima delle «tratte», cioè dei trasferimenti da punto a punto, nonché l'accettazione del livello delle capacità riconosciute nel/dal gruppo, rendono particolarmente valoriale questa esercitazione dal punto di vista valutativo.

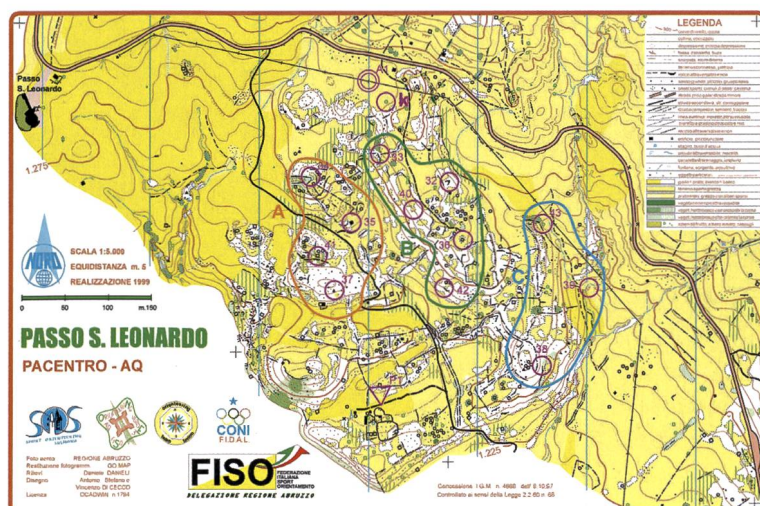
**Variante:** variare la composizione delle squadre per osservare il comportamento dei singoli alunni in contesti diversi.

### Come valutare?

Livello 1: sa calibrare e distribuire in modo sufficiente l'impegno fisico e intellettuale di ogni frazione.

Livello 2: è capace di determinare scelte ottimali adeguate al raggiungimento certo e tempestivo dei punti di controllo.

Livello 3: affronta con sicurezza le difficoltà del territorio di gara padroneggiando la lettura della carta e le varie tipologie del terreno (pendenze, ostacoli e varietà del fondo).



*Vincenzo Di Cecco è docente di teoria, tecnica e didattica degli sport individuali presso la Facoltà di Scienze Motorie dell'Università di L'Aquila.*

*Contatto: vincenzodicecco@virgilio.it*

**Fig. 2.** Esempio di divisione e distribuzione differenziata dei punti di controllo (gruppo A, B e C) che le squadre possono determinare autonomamente e assegnare ai tre componenti della squadra stessa.