

PROFILO PROFESSIONALE DELL'ESPERTO IN SCIENZE MOTORIE

Gli ambiti professionali tipici dell'esperto in scienze motorie sono in gran parte connessi con le scienze dell'educazione. Alcuni esempi:

- operatori nei gruppi sportivi
- operatori nei centri estivi sportivi
- educatori nelle scuole materne ed elementari su progetti di educazione motoria
- istruttori di discipline sportive per adulti e per la terza età
- docenti di scienze motorie nelle scuole secondarie (dopo aver conseguito l'abilitazione presso le Scuole di Specializzazione per l'Insegnamento Secondario – SSIS)
- operatori per la riabilitazione motoria (dopo aver conseguito l'abilitazione professionale presso le Lauree Specialistiche abilitanti alle professioni sanitarie)

Tutte queste professioni, insieme a molte altre ora non citate, richiedono una precisa preparazione anche nell'ambito delle scienze dell'educazione. Alcuni esempi:

- essere in grado di progettare un intervento didattico a breve, medio, lungo termine;
- essere in grado di valutare gli esiti di un progetto didattico;
- essere in grado di gestire un gruppo di bambini, adolescenti, adulti, anziani
- essere in grado di documentare le attività educative
- essere in grado di relazionarsi in modo professionale con tutti gli operatori collegati alle attività motorie: genitori, altri docenti, dirigenti scolastici, ecc.

Queste competenze sono tutte tipiche dell'ambito pedagogico e didattico. Pertanto le scienze dell'educazione giocano un ruolo fondamentale nel definire il profilo professionale dell'esperto in scienze motorie.

PROFILO PROFESSIONALE DELL'ESPERTO IN SCIENZE MOTORIE

Il profilo professionale dell'esperto in scienze motorie può essere articolato in quattro settori principali:

- 1) LE COMPETENZE DISCIPLINARI
- 2) LE COMPETENZE COMUNICATIVE
- 3) LE COMPETENZE DIDATTICHE
- 4) LE COMPETENZE ORGANIZZATIVE

1) LE COMPETENZE DISCIPLINARI: con questo settore ci riferiamo a tutto ciò che gli esperti in scienze motorie devono sapere in merito alla loro disciplina ovvero alle scienze motorie stesse. Alcuni esempi:

- le fasi dello sviluppo fisico e del movimento
- le teorie e gli approcci alla psicomotricità
- le patologie del movimento
- teorie e approcci di studio all'educazione motoria
- ecc.

E' bene ricordare che non si tratta di imparare una serie di nozioni quanto di apprendere le STRUTTURE PORTANTI, I NUCLEI FONDANTI DELLE SCIENZE MOTORIE. Apprendere le strutture di una disciplina significa conoscerne:

- . i concetti fondamentali (ad esempio il concetto di corporeità nella cultura contemporanea)
- . i linguaggi (ad esempio condividere i significati del termine schema corporeo)
- . le tecniche di indagine e di ricerca (cosa significa fare ricerca nelle scienze motorie)
- . i confini e le aperture delle scienze motorie (la possibilità di organizzare interventi interdisciplinari con altre discipline)
- . i problemi aperti (ad esempio il rapporto sport/educazione motoria)

2) LE COMPETENZE RELAZIONALI E COMUNICATIVE

Tutte le attività professionali dell'esperto in scienze motorie prevedono la capacità di gestire relazioni educative. Essere in grado di gestire una relazione educativa significa riconoscere tutti gli aspetti emotivi e affettivi che la caratterizzano ed essere in grado di padroneggiare tutti gli aspetti della comunicazione umana.

Alcuni esempi della competenza relazionale e comunicativa:

- essere in grado di esprimersi chiaramente, in modo pertinente alla situazione relazionale (ad esempio essere in grado di adattare il proprio registro linguistico per presentare un gioco ad un gruppo di ragazzini, un centro estivo ad un gruppo di genitori, un progetto ad un gruppo di insegnanti)
- essere in grado di sintonizzare gli aspetti verbali e non verbali della comunicazione (ad esempio evitare di esprimere a parole un concetto e contemporaneamente negarlo con il corpo o con l'intonazione della voce)
- essere in grado di gestire la relazione educativa con il singolo (ad esempio essere in grado di stabilire un rapporto empatico o meglio ancora di sintonia emotiva)
- essere in grado di gestire un gruppo di piccole o medie dimensioni (ad esempio essere in grado di modulare le dinamiche relazionali interne ad un gruppo per evitare o ridurre episodi di conflitto)
- essere in grado di collaborare con gli altri docenti o operatori (ad esempio programmare insieme le attività senza cadere in competizione)
- ecc.

Le competenze relazionali si acquisiscono attraverso la consapevolezza dell'unità di mente e corpo, di emozioni e cognizioni. Esse prevedono l'accettazione incondizionata dell'altro, la capacità di superare i propri pregiudizi e i propri limiti, la capacità di prendere le distanze dalla situazione didattica per contenere entro i limiti professionali il coinvolgimento emotivo e non confondersi o sovrapporsi ad altri professionisti (psicologi, terapeuti, ecc.)

Le competenze comunicative si acquisiscono attraverso la conoscenza delle regole della comunicazione umana sia dal punto di vista puramente linguistico (in questo caso ci riferiamo alla SEMIOTICA in quanto scienza della comunicazione) sia dal punto di vista relazionale, cioè degli effetti che produce la comunicazione (e allora ci riferiamo alla PRAGMATICA DELLA COMUNICAZIONE UMANA). Fondamentale è l'esperienza di laboratori formativi sulla comunicazione e sulla relazione.

3) LE COMPETENZE DIDATTICHE

Gestire un'attività didattica significa innanzi tutto saperla programmare, realizzare, valutare e documentare. In questo settore rientrano dunque tutte le competenze necessarie prima (progettare), durante (metodologie e tecniche), dopo l'intervento (valutare). Ad esempio per realizzare un progetto di educazione motoria in una scuola elementare è necessario

- 1) saperlo progettare (individuare obiettivi generali e specifici, definire le singole unità didattiche, ecc)
- 2) essere in grado di condurlo (conoscere le tecniche didattiche della formazione motoria: conduzione di un gioco di movimento, tecniche di alfabetizzazione sportiva, ecc)
- 3) riuscire a valutarlo (essere in grado di predisporre prove di valutazione iniziali, intermedie e finali).

Rientrano dunque nell'ambito delle competenze didattiche le seguenti abilità e conoscenze:

- conoscere e applicare le diverse teorie sulla programmazione educativa
- conoscere e applicare le diverse teorie sulla valutazione educativa
- conoscere e applicare le diverse tecniche didattiche relative all'educazione motoria.

Fondamentali per la competenze didattica risultano:

- la ricchezza del repertorio metodologico (conoscere tante tecniche didattiche, dalla lezione frontale alle tecniche ludiche, ai lavori di gruppo)
- la flessibilità metodologica (essere in grado di adattarsi alle situazioni e agli imprevisti).

4) LE COMPETENZE ORGANIZZATIVE

Gestire un'attività didattica a breve, lungo o medio termine richiede anche la capacità di organizzare i tempi, gli spazi, le relazioni, le risorse a disposizione. In questo settore rientrano, per esempio, la capacità di organizzare una giornata tipo di un centro estivo e la capacità di organizzare eventi sportivi; in quest'ultimo caso si parla di Management delle attività sportive.

Un aspetto fondamentale dell'approccio organizzativo è quello inerente la definizione della QUALITA' di un intervento didattico.

Quando possiamo definire di qualità un progetto didattico?

- quando vengono raggiunti gli obiettivi ? EFFICACIA
- quando gli obiettivi vengono raggiunti nel modo più economico, ossia attraverso un uso razionale delle risorse? EFFICIENZA
- quando siamo in grado di documentare la validità di tutto il percorso proposto? QUALITA' DEL PROCESSO
- quando i partecipanti sono soddisfatti ? SODDISFAZIONE DEL CLIENTE

La ricerca in ambito organizzativo tenta di rispondere a questi e ad altri quesiti ed è un settore fondamentale per chi si occupa di coordinazione e dirigenza di organizzazioni e contesti formativi anche in ambito sportivo e motorio.

ESEMPIO DI SITUAZIONE CHE RICHIEDE ALL'ESPERTO DI SCIENZE MOTORIE IL POSSESSO DELLE COMPETENZE PRIMA ELENcate.

Siamo in un centro estivo per bambini di scuola elementare gestito da esperti in scienze motorie. E' necessario progettare la prima giornata del centro e gli operatori decidono di proporre ai bambini una serie di giochi guidati di movimento all'aperto.

Alcune considerazioni che evidenziano la competenza degli operatori:

- 1) conoscono i bisogni e lo sviluppo motorio dei bambini di quell'età, conoscono le loro possibilità di sforzo e resistenza, sanno individuare eventuali difficoltà motorie. Evitano dunque di proporre giochi e attività motorie che richiedono abilità tipiche di altri stadi di sviluppo (COMPETENZA DISCIPLINARE);
- 2) decidono di proporre giochi di movimento di conoscenza, ovvero scarsamente competitivi e che richiedono una debole esposizione del singolo (COMPETENZA RELAZIONALE: gli operatori sanno che il primo giorno di un centro è un giorno molto intenso dal punto di vista emotivo, i bambini hanno soprattutto bisogno di conoscersi, di conoscere gli adulti e l'ambiente che li circonda. Se proponessero subito dei giochi competitivi e/o di squadra gli operatori sanno che attiverebbero dei processi di **socializzazione selvaggia**, in grado di bloccare la naturale evoluzione del gruppo);
- 3) prima di proporre i giochi gli operatori li studiano e li provano, si distribuiscono i giochi da presentare, stabiliscono la successione dei giochi in modo da rispettare una dinamica che, partendo da giochi più calmi prevede un graduale passaggio a giochi più movimentati per poi chiudere nuovamente con giochi calmi (COMPETENZA DIDATTICA: gli operatori sanno come programmare e condurre una serie di giochi di movimento, evitano dunque di improvvisare, conoscono bene le regole dei giochi per non compromettere la loro credibilità e l'andamento della giornata, ecc.);
- 4) prima di proporre la serie di giochi gli operatori hanno studiato l'ambiente a disposizione e lo hanno delimitato, hanno reperito tutto il materiale necessario, hanno stabilito la durata dei tempi anche in relazione a ciò che verrà proposto dopo la serie di giochi, hanno stabilito una programmazione alternativa di giochi al chiuso in caso di pioggia, ecc. (COMPETENZA ORGANIZZATIVA).