

Joy of moving



WHATEVER THE GAME,
LET JOY WIN

Webinar Scuola Nazionale_2023

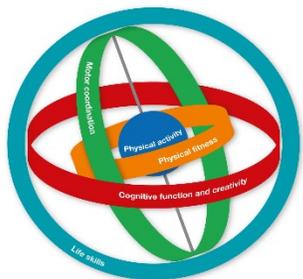
FERRERO Social Responsibility

TASK ANALYSIS

Il giroscopio ruota su se stesso giocando...

Scopri quali anelli metti in moto!

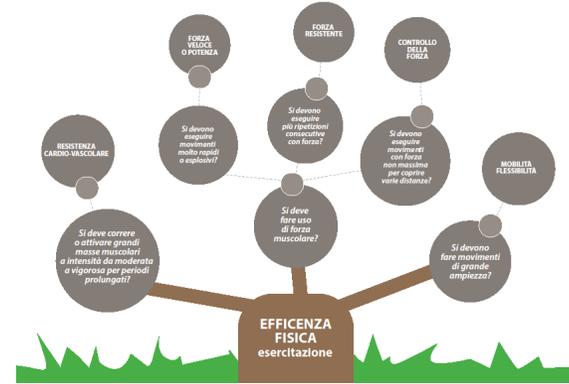
Nel nostro contesto utilizziamo l'analisi del compito motorio mediante diagrammi di flusso, al fine di stimare il tipo di capacità motorie, cognitive e abilità di vita che vengono stimulate con un determinato gioco.



education
Joy of moving

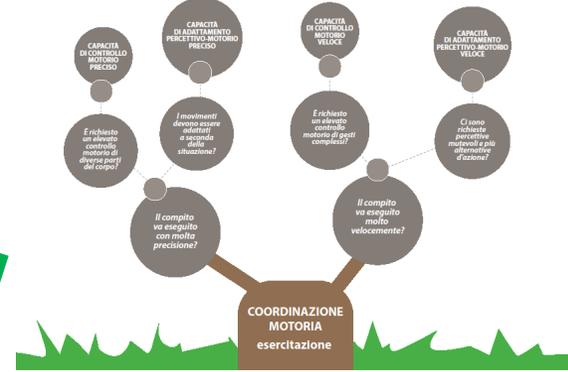


TASK ANALYSIS



EFFICIENZA FISICA

COORDINAZIONE MOTORIA



FUNZIONI COGNITIVE



ABILITÀ DI VITA



La Task Analysis...

focalizzandoci sui diversi momenti di gioco

Jumping in, Jumping out



Come si gioca

In aula vengono spostati tutti i banchi contro il muro per creare uno spazio libero il più ampio possibile. I bambini si dispongono in cerchio, fronte al centro. L'educatore, esterno al cerchio ma vicina ai bambini, dà indicazioni in inglese su cosa fare: "Do what I say" ("Fa' ciò che dico").

I principali comandi sono:

- *Jumping in* = salta verso l'interno del cerchio
- *Jumping out* = salta verso l'esterno del cerchio
- *Jumping right* = salta verso destra
- *Jumping left* = salta verso sinistra

L'obiettivo dei bambini è quello di non sbagliare i comandi. Ognuno di loro ha 5 vite e ad ogni "errore" viene tolta una vita.

Varianti

- V.1 Inversione dei comandi
- V.2 Fai ciò che dico, ma di l'opposto
- V.3 Di ciò che dico, ma fai l'opposto

education

Joy of moving



La valutazione

Perché valutare? Per capire...

a) Ciò che funziona e ciò che non funziona nel **processo di insegnamento-apprendimento** dei giochi contemplati nel programma
(“intervention effectiveness”)

b) Se e in che misura i giochi di movimento favoriscono lo sviluppo e il miglioramento della **competenza dei bambini**
(“intervention efficacy”)

From Efficacy to Effectiveness of a “Whole Child”
Initiative of Physical Activity Promotion

Caterina Pesce,¹ Liliana Leone,² Anna Motta,³ Rosalba Marchetti,¹ and Phillip D. Tomporowski⁴

2379-2868/0103/18-29
Translational Journal of the ACSM
Copyright © 2016 by the American College of Sports Medicine.

La valutazione è un processo continuo
congiunto all'apprendimento.

education
Joy of moving



La valutazione

Cosa valutare? **Sia la didattica che l'apprendimento**

(Tompsonski et al., 2015)

A) La qualità e l'efficacia della didattica

1) **Qualità dell'impegno dei bambini**

(Coinvolgimento fisico e mentale)

2) **Divertimento**

(sforzo adeguato all'età e alle capacità)

3) **Sforzo percepito**

(es.OMNI step RPE, Robertson et al., 2005)

4) **Relazioni interpersonali**

(interazione insegnante-bambino,
bambino-bambino)

B) La competenza motoria dei bambini

movimento orientato a un obiettivo
(Utesch & Bardid, 2018).

1) **Abilità fondamentali**

(abilità fino-motorie; abilità grosso-motorie)

2) **Abilità fondanti**

(abilità variabili che emergono quando i
bambini esplorano il loro ambiente e trovano
nuove opportunità di azione)

(Ng and Button, 2018).



La valutazione

Cosa valutare? **Sia la didattica che l'apprendimento**

(Tompsonski et al., 2015)

A) La qualità e l'efficacia della didattica

1) **Qualità dell'impegno dei bambini**

(Coinvolgimento fisico e mentale)

2) **Divertimento**

(sforzo adeguato all'età e alle capacità)

3) **Sforzo percepito**

(es.OMNI step RPE, Robertson et al., 2005)

4) **Relazioni interpersonali**

(interazione insegnante-bambino,
bambino-bambino)

B) La competenza motoria dei bambini

movimento orientato a un obiettivo

(Utesch & Bardid, 2018).

1) **Abilità**

(abilità)

Metodi:

- **Soggettivi (questionari)**
- **Oggettivi (test)**

2)

Contesto:

- **Ecologico**

(Ng and Button, 2018).



La valutazione

Come valutare?

Con la **misurazione** e/o l'**osservazione** diretta, secondo procedure standardizzate che possono essere orientate al prodotto e/o al processo.

Le valutazioni orientate al prodotto

↓
risultato di un'attività motoria

↓
sono sempre quantitative

↓
forniscono dati chiusi
(es. Test appendice eserciziaro)

Le valutazioni orientate al processo

↓
modo in cui un'attività motoria è eseguita

↓
possono essere quantitative o qualitative

↓
forniscono dati aperti
(es. Alberi della valutazione)

→ **Le valutazioni più complete integrano indici di prodotto e di processo.**

(Logan et al. (2017). Comparison of performance on process- and product-oriented assessments of fundamental motor skills across childhood. J Sports Sci, 35(7):634-641.)



Indicazioni di metodo...

Joy of moving mira a favorire lo sviluppo interconnesso in tutti gli ambiti sia motori che non motori



Reinvest to Assess: Advancing Approaches to Motor Competence Measurement Across the Lifespan

Ryan M. Hulteen¹  · Bryan Terlizzi²  · T. Cade Abrams²  · Ryan S. Sacko³  · An De Meester²  · Caterina Pesce⁴  · David F. Stodden² 

Accepted: 3 August 2022

© The Author(s), under exclusive licence to Springer Nature Switzerland AG 2022

«reinvesting in how we think about assessment will be highly beneficial for integrating motor development from a holistic perspective»

valutazione qualitativa multi-dominio

→ attraverso l'osservazione delle capacità e abilità nel dominio motorio e in quelli non motori durante la prestazione di gioco. [V. Eserciziario](#)



Indicazioni di metodo...

Joy of moving mira a favorire lo sviluppo interconnesso in tutti gli ambiti sia motori che non motori



Reinvest to Assess: Advancing Approaches to Motor Competence Measurement Across the Lifespan

Ryan M. Hulteen¹  · Bryan Terlizzi²  · T. Cade Abrams²  · Ryan S. Sacko³  · An De Meester²  · Caterina Pesce⁴  · David F. Stodden² 

Accepted: 3 August 2022

© The Author(s), under exclusive licence to Springer Nature Switzerland AG 2022

«reinvesting in how we think about assessment will be highly beneficial for integrating motor development from a holistic perspective»

Il frutto degli alberi della Task Analysis diventa oggetto di osservazione. **Valutare la performance di gioco** aiuta a verificare e determinare se con i giochi di movimento vengono conseguiti gli obiettivi di apprendimento nei diversi domini della persona.



education
Joy of moving

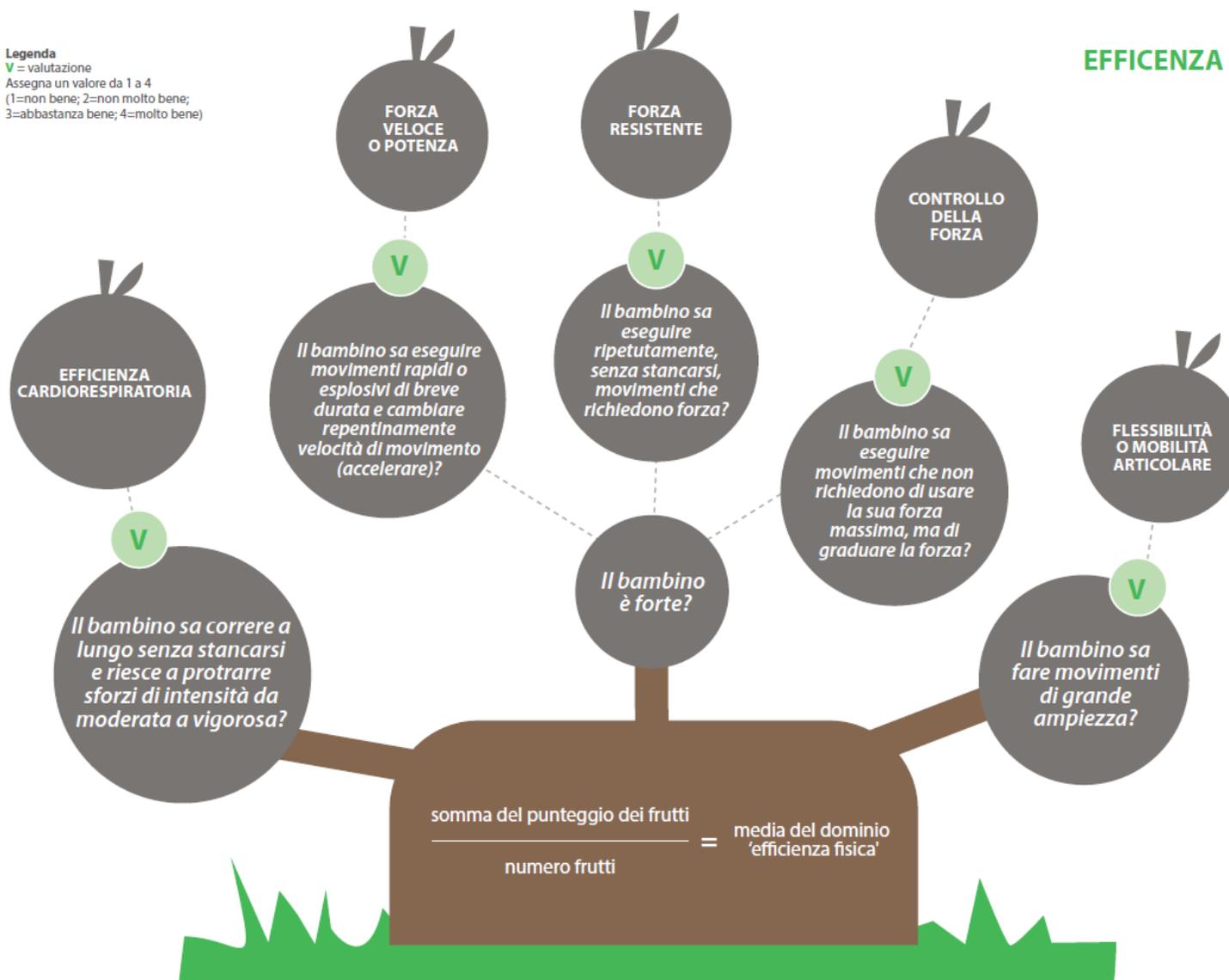


Gli alberi della Valutazione

Efficienza fisica

Legenda
 V = valutazione
 Assegna un valore da 1 a 4
 (1=non bene; 2=non molto bene;
 3=abbastanza bene; 4=molto bene)

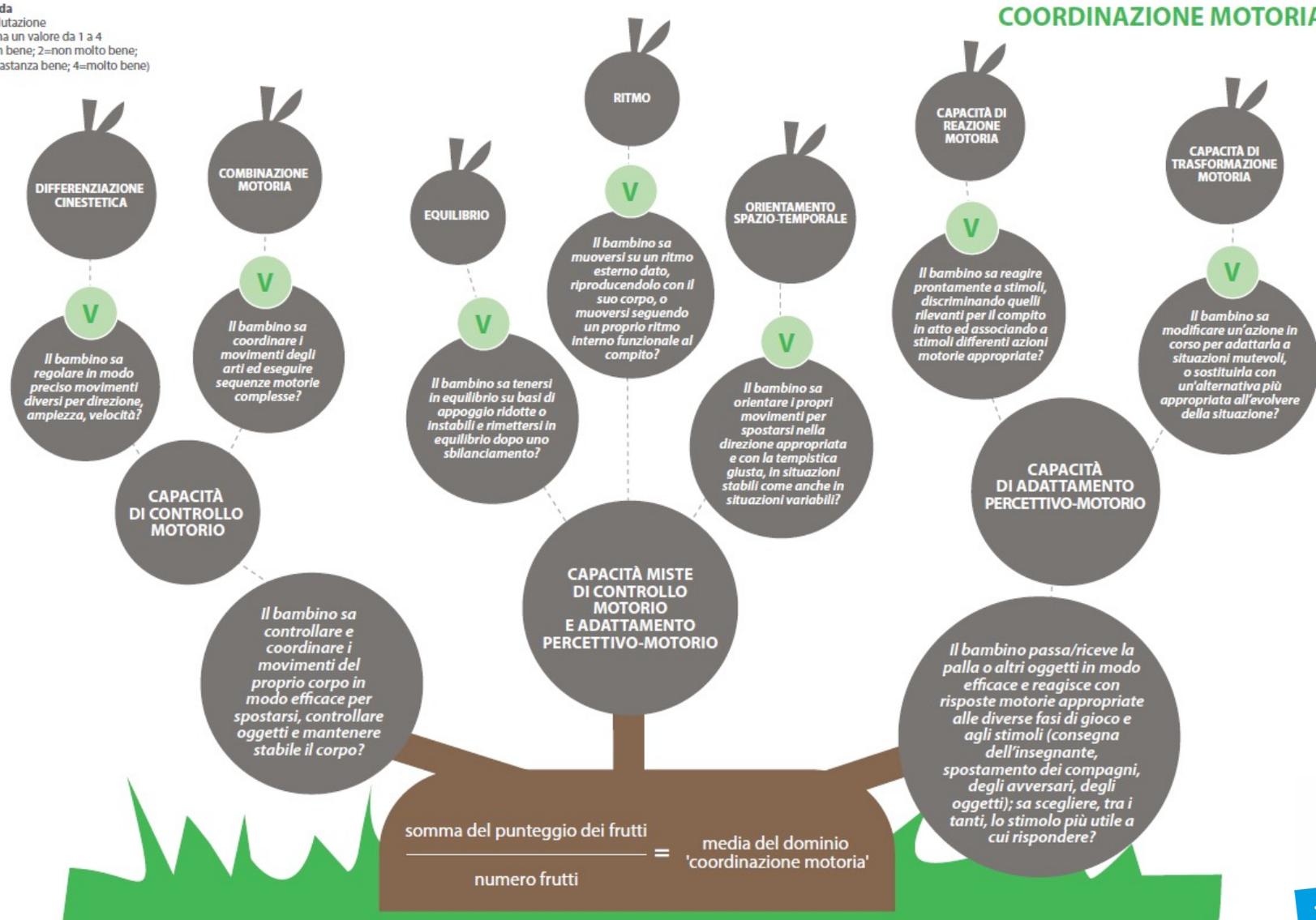
EFFICENZA FISICA



Gli alberi della Valutazione

Coordinazione motoria

Legenda
V = valutazione
 Assegna un valore da 1 a 4
 (1=non bene; 2=non molto bene;
 3=abbastanza bene; 4=molto bene)



education
Joy of moving

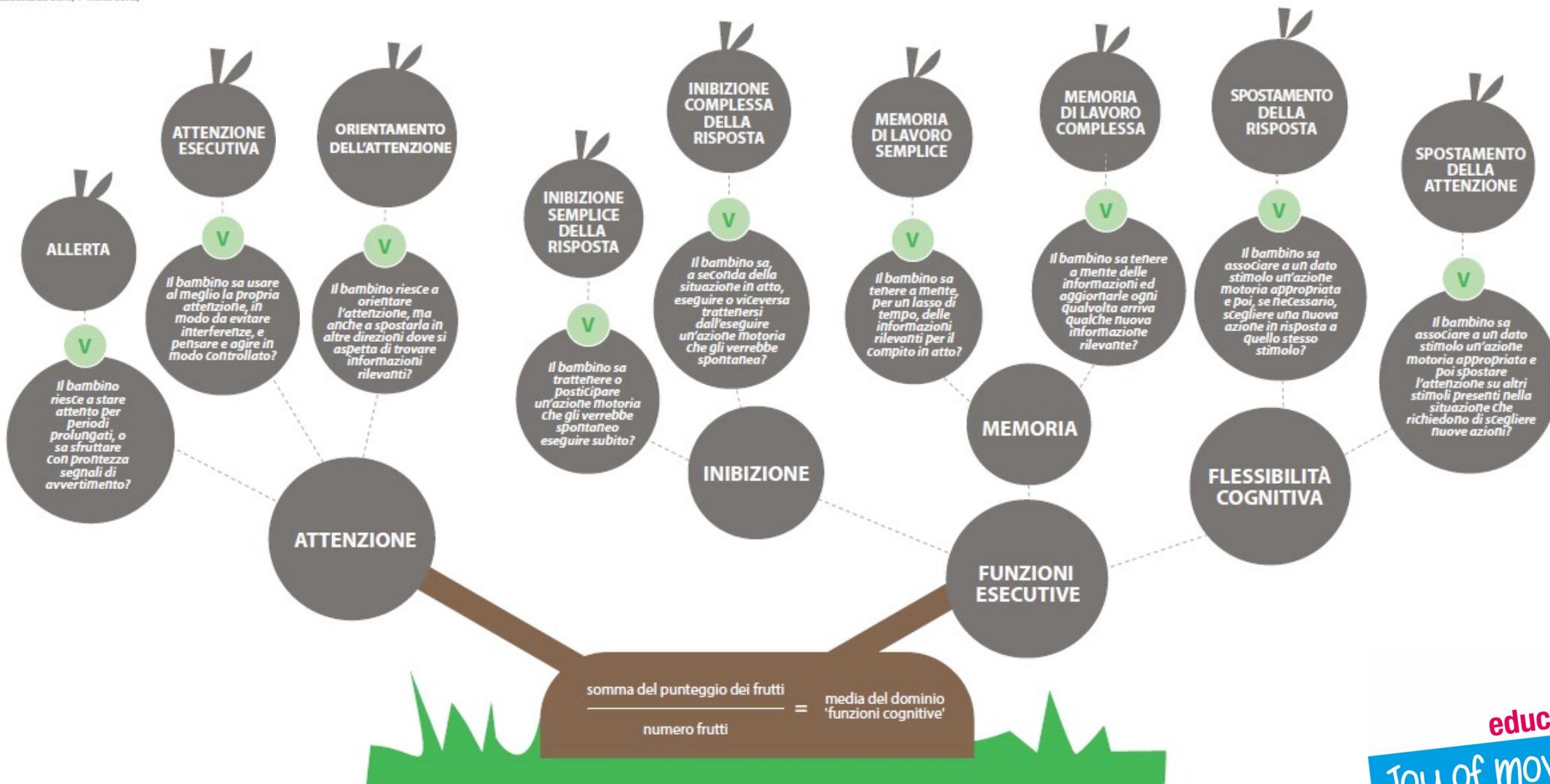


Gli alberi della Task Analysis

Funzioni cognitive

Legenda
 V = valutazione
 Assegna un valore da 1 a 4
 (1=non bene; 2=non molto bene;
 3=abbastanza bene; 4=molto bene)

FUNZIONI COGNITIVE



Gli alberi della Valutazione

Abilità di vita

Legenda
 V= valutazione
 Assegna un valore da 1 a 4
 (1=non bene; 2=non molto bene;
 3=abbastanza bene; 4=molto bene)

ABILITÀ DI VITA

