



Il ruolo degli **EDUCATORI** nella visione europea



U.P.K.L

condivide la visione

della Commissione Europea

e ritiene il patrimonio culturale ed Educativo dello
Sport

una possibilità di **Educazione permanente**
dei Cittadini Europei per realizzare società fondate
sullo **Stato di Diritto**,
creando uno spazio di libertà, sicurezza e giustizia.



U.P.K.L

nel 2015 collaborando con i Membri della
Commissione Europea XG HEPA
ha contribuito alla scrittura della

Raccomandazione HEPA

n. 6 e 13

deliberate a Lisbona il 26 Giugno 2015



Physical education curricular content

Recommendation 6

Physical education and extra-curricular activities should foster an **ethical education** by teaching values such as fair play, cooperation, equity, equality, integrity, peace, **human rights**, and respect of others' capabilities. Through sport participation, they should also develop relevant skills such as teamwork, social inclusion and leadership, avoiding sport stereotypes.

Recommendation 13

Qualified and specialised PE teachers should be preferred at all educational levels. When not possible, as a minimum, qualified PE teachers or **certified coaches** should counsel and support general teachers.



Il Final Report della Commissione XG HEPA a Cipro il 12 Aprile 2016 delibera e rileva

The Council Conclusions invited in particular the European Commission to develop physical activity guidelines for children in ECEC settings, schools and sport clubs, in collaboration with scientific experts including the WHO, targeting in particular policy makers, local authorities, parents, family and wider community.

Observers informed about relevant initiatives, including **UPKL and their European Social Sport Coach programme**, and EuropeActive and the objective of the fitness sector to have 80 million members in health and fitness centres by 2025.



La metodologia UPKL nella progettazione dei programmi didattici

Obiettivo:

fornire visione e strumenti per progettare il ciclo di lezioni
nei luoghi di pratica educativa / sportiva per consolidare
le competenze pedagogiche degli insegnanti
orientandole ai principi della:

Carta Internazionale dei Diritti Umani,
Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea,
Convenzione dei Diritti dell'Infanzia dell'Adolescenza.



Per esercitare l'attività di educatore è necessario avere

- consapevolezza del ruolo sociale
- obiettivi chiari
- conoscenza giuridica delle funzioni dello sport
- competenze pedagogiche
- competenze tecniche
- competenze sociali e civiche
- competenze comunicative
- metodologie adeguate



Le linee guida per lo sviluppo della Cittadinanza Attiva suggeriscono di considerare le PERSONE, come VALORE da PRESERVARE e induce a considerare il fatto che l'UNICITA' le fa agire con differenti motivazioni e capacità.

L'UNICITA' rende le persone ugualmente importanti come Soggetti e come Protagonisti nella costruzione della REALTA'.

In questa visione l'EUROPEAN SOCIAL SPORT COACH deve favorire il processo di crescita del cittadino sul piano:

FISICO
MORALE
INTELLETTUALE
SPIRITUALE



Allenamento – Educazione - Socializzazione

“L’Allenamento Sportivo” è un insieme di pratiche progettate, programmate e organizzate, secondo procedure metodologicamente corrette, in funzione di obiettivi sportivi generali e specifici. Le azioni ed i comportamenti sono mirati e contestualizzati.

Educare significa orientare il comportamento dei praticanti in modo permanente a comportamenti socialmente accettabili e condivisi che vanno oltre il contesto specifico sportivo. L’azione educativa mira a creare i presupposti affinché l’individuo eserciti il libero arbitrio in modo responsabile nel rispetto dei valori della Carta dei Diritti fondamentali dell’Unione Europea e nel rispetto della Convenzione dei Diritti dell’Infanzia e dell’Adolescenza

Poiché il concetto di educazione è legato a quello di personalità e di socialità, in quanto l’individuo interagisce con altri individui, e poiché il concetto di socializzazione esprime quell’insieme di processi interattivi dell’individuo all’interno di una collettività, ne consegue che quando gestiamo una situazioni di allenamento sportivo, o di istruzione specialistica, di fatto esercitiamo un’azione educativa.

Lo SPORT ha la responsabilità di attivare quell’insieme di processi che interessano positivamente tutte le dimensioni della personalità.



La pratica di una disciplina sportiva si realizza attraverso l'organizzazione di gesti motori che esprimono, per mezzo di azioni mirate, una supremazia di carattere tattico e/o strategico.

Tali azioni sono svolte in modo Diretto o tramite mediatori (palla e attrezzi).

E' del tutto evidente che prima di consolidare i processi ideomotori utili a conseguire il risultato agonistico è necessario formare l'individuo ad un livello superiore.



BISOGNA ALLENARE (**educare**) LA CAPACITA'
DI AFFRONTARE LA REALTA' IN MODO
RESPONSABILE AFFINCHE' L'AGIRE SIA
INDIRIZZATO AL CONSEGUIMENTO DELLA
RICERCA DELLA FELICITA' IN UN
PROCESSO DI CRESCITA E DI PROGRESSO
IN MUTUA PROSPERITA' CON GLI ALTRI.



QUADRO EUROPEO DELLE QUALIFICHE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

DESCRITTORI CHE DEFINISCONO I LIVELLI DEL QUADRO EUROPEO DELLE QUALIFICHE

Ciascuno degli 8 livelli è definito da una serie di descrittori che indicano i risultati dell'apprendimento relativi alle qualifiche a tale livello in qualsiasi sistema delle qualifiche.

		CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
		Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche, le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche.	Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche, le abilità sono descritte come cognitive (comprendenti l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (comprendenti l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti e utensili).	Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche, le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia.
LIVELLO 1	I risultati dell'apprendimento relativi al livello 1 sono	➤ conoscenze generale di base	➤ abilità di base necessarie a svolgere mansioni /compiti semplici	➤ lavoro o studio, sotto la diretta supervisione, in un contesto strutturato
LIVELLO 2	I risultati dell'apprendimento relativi al livello 2 sono	➤ Conoscenza pratica di base in un ambito di lavoro o di studio	➤ Abilità cognitive e pratiche di base necessarie all'uso di informazioni pertinenti per svolgere compiti e risolvere problemi ricorrendo a strumenti e regole semplici	➤ Lavoro o studio sotto la supervisione con un certo grado di autonomia
LIVELLO 3	I risultati dell'apprendimento relativi al livello 3 sono	➤ Conoscenza di fatti, principi, processi e concetti generali, in un ambito di lavoro o di studio	➤ Una gamma di abilità cognitive e pratiche necessarie a svolgere compiti e risolvere problemi scegliendo e applicando metodi di base, strumenti, materiali ed informazioni	➤ Assumere la responsabilità di portare a termine compiti nell'ambito del lavoro o dello studio; ➤ adeguare il proprio comportamento alle circostanze nella soluzione dei problemi
LIVELLO 4	I risultati dell'apprendimento relativi al livello 4 sono	➤ Conoscenza pratica e teorica in ampi contesti in un ambito di lavoro o di studio	➤ Una gamma di abilità cognitive e pratiche necessarie a risolvere problemi specifici in un campo di lavoro o di studio	➤ Sapersi gestire autonomamente, nel quadro di istruzioni in un contesto di lavoro o di studio, di solito prevedibili, ma soggetti a cambiamenti; ➤ sorvegliare il lavoro di routine di altri, assumendo una certa responsabilità per la valutazione e il miglioramento di attività lavorative o di studio

LIVELLO 5*	I risultati dell'apprendimento relativi al livello 5 sono	Conoscenza teorica e pratica esauriente e specializzata, in un ambito di lavoro o di studio e consapevolezza dei limiti di tale conoscenza	Una gamma esauriente di abilità cognitive e pratiche necessarie a dare soluzioni creative a problemi astratti	- Saper gestire e sorvegliare attività nel contesto di attività lavorative o di studio esposte a cambiamenti imprevedibili; - esaminare e sviluppare le prestazioni proprie e di altri
LIVELLO 6**	I risultati dell'apprendimento relativi al livello 6 sono	Conoscenze avanzate in un ambito di lavoro o di studio, che presuppongano una comprensione critica di teorie e principi	Abilità avanzate, che dimostrino padronanza e innovazione necessarie a risolvere problemi complessi ed imprevedibili in un ambito specializzato di lavoro o di studio	- Gestire attività o progetti, tecnico/professionali complessi assumendo la responsabilità di decisioni in contesti di lavoro o di studio imprevedibili; - assumere la responsabilità di gestire lo sviluppo professionale di persone e gruppi.
LIVELLO 7***	I risultati dell'apprendimento relativi al livello 7 sono	- Conoscenze altamente specializzate, parte delle quali all'avanguardia in un ambito di lavoro o di studio, come base del pensiero originario e/o della ricerca; - consapevolezza critica di questioni legate alla conoscenza all'interfaccia tra ambiti diversi	Abilità specializzate, orientate alla soluzione di problemi, necessarie nella ricerca e/o nell'innovazione al fine di sviluppare conoscenze e procedure nuove e integrare la conoscenza ottenuta in ambiti diversi	- Gestire e trasformare contesti di lavoro o di studio complessi, imprevedibili che richiedono nuovi approcci strategici; - assumere la responsabilità di contribuire alla conoscenza e alla prassi professionale e/o di verificare le prestazioni strategiche dei gruppi
LIVELLO 8****	I risultati dell'apprendimento relativi al livello 8 sono	Le conoscenze più all'avanguardia in un ambito di lavoro o di studio e all'interfaccia tra settori diversi	Le abilità e le tecniche più avanzate e specializzate, comprese le capacità di sintesi e di valutazione, necessarie a risolvere problemi complessi della ricerca e/o dell'innovazione e ad estendere e ridefinire le conoscenze o le pratiche professionali esistenti	Dimostrare effettiva autorità, capacità di innovazione, autonomia, integrità tipica dello studioso e del professionista e impegno continuo nello sviluppo di nuove idee o processi all'avanguardia in contesti di lavoro, di studio e di ricerca

Compatibilità con il Quadro dei titoli accademici dell'Area Europea dell'Istruzione Superiore

Il Quadro dei titoli accademici dell'Area Europea dell'Istruzione Superiore fornisce descrittori per cicli. Ogni descrittore di ciclo dà una definizione generica di aspettative tipiche di esiti e capacità legati alle qualifiche/titoli accademici che rappresentano la fine di tale ciclo.

* Il descrittore per il ciclo breve dell'istruzione superiore (all'interno o collegato al primo ciclo), sviluppato dall'iniziativa congiunta per la qualità come parte del processo di Bologna, corrisponde ai risultati dell'apprendimento al livello 5 del Quadro europeo delle qualifiche.

** Il descrittore per il primo ciclo nel Quadro dei titoli accademici dell'Area Europea dell'Istruzione Superiore, approvato dai ministri responsabili dell'istruzione superiore riuniti a Bergen nel maggio 2005, nel contesto del processo di Bologna, corrisponde ai risultati dell'apprendimento al livello 6 del Quadro europeo delle qualifiche.

*** Il descrittore per il secondo ciclo nel Quadro dei titoli accademici dell'Area Europea dell'Istruzione Superiore, approvato dai ministri responsabili dell'istruzione superiore riuniti a Bergen nel maggio 2005, nel contesto del processo di Bologna, corrisponde ai risultati dell'apprendimento al livello 7 del Quadro europeo delle qualifiche.

sponde ai risultati dell'apprendimento al livello 7 del Quadro europeo delle qualifiche.

**** Il descrittore per il terzo ciclo nel Quadro dei titoli accademici dell'Area Europea dell'Istruzione Superiore, approvato dai ministri responsabili dell'istruzione superiore riuniti a Bergen nel maggio 2005, nel contesto del processo di Bologna, corrisponde ai risultati dell'apprendimento al livello 8 del Quadro europeo delle qualifiche.

LE OTTO COMPETENZE DELLA CITTADINANZA EUROPEA

1. La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo	2. La competenza multilinguistica Tale competenza definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento. Secondo le circostanze, essa può comprendere il mantenimento e l'ulteriore sviluppo delle competenze relative alla lingua madre, nonché l'acquisizione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese	3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria A. La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo. B. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.	4. Competenza digitale La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.
5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.	6. Competenza in materia di cittadinanza La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.	7. Competenza imprenditoriale La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.	8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

I punti cardinali

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
------------	---------	------------

[illegible]

Le 8 Competenze
della
Cittadinanza Attiva
e l'operatività
educativa dell'ESSC

**operatività educativa
dell'European Social Sport Coach**

Le competenze chiave di
cittadinanza

- 1**
Imparare a imparare
Saper riconoscere, organizzare il proprio apprendimento, individuare, integrare e documentare le sue fonti.
 - 2**
Saper progettare
Elaborare e realizzare progetti organizzati in collegamenti, progettare attività di studio, perfezionare i risultati raggiunti.
 - 3**
Saper comunicare
Comprendere messaggi di genere diverso (alfabetico, iconico, sonoro, multimediale, ipertestuale) e comunicarli in modo efficace.
 - 4**
Collaborare e partecipare
Saper interagire in gruppo, comprendere i ruoli e le responsabilità di ciascun componente di gruppo e di volta in volta contribuire al proprio e al ruolo assegnato per la realizzazione delle attività collettive.
 - 5**
Agire con responsabilità
Trasferire conoscenze in modo attivo e consapevolmente, essere onesti e leali, valutare al suo interno i propri atti e le proprie idee, prendere atto e agire in modo responsabile.
 - 6**
Risolvere problemi
Saper affrontare situazioni problematiche, individuare e verificare soluzioni, individuando le fonti, raccogliere e valutare i dati, organizzare, pianificare, risolvere, utilizzare strumenti e metodi delle discipline coinvolte.
 - 7**
Imparare a collegare
Verificare l'informazione.
 - 8**
Imparare a muoversi
Saper muoversi in modo efficace.

Imparare a collegare **Verificare l'informazione** **Imparare a muoversi**
 attraverso collegamenti e relazioni elaborando i propri contenuti, con collegamenti e relazioni fra fenomeni, eventi e concetti diversi; applicare i propri contenuti disciplinari a problemi della realtà; acquisire tecniche e strumenti per collegare informazioni e contenuti disciplinari;
 organizzare le informazioni elaborando l'informazione ricevuta; individuare problemi e soluzioni; usare strumenti e tecniche diversi; comunicare informazioni; valutare l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni;
 sviluppare le energie fisiche, mentali e intellettuali per individuare soluzioni a problemi della realtà; usare i mezzi per comunicare informazioni e contenuti disciplinari.

Le carte dei Diritti

Carta
Internazionale
dei Diritti Umani
ONU 1948

Convenzione
Dei Diritti
dell'Infanzia e
dell'Adolescenza



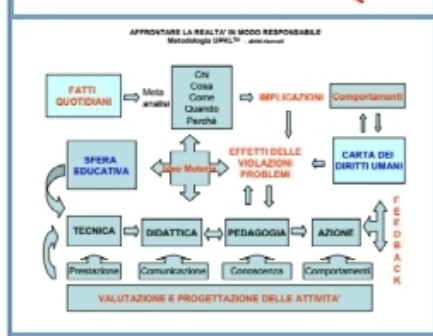
Carta
dei Diritti
Fondamentali
dell'Unione
Europea

Lo Sport e le competenze pedagogiche

SPORT

SPORT

Un approccio educativo globale



operatività educativa dell'European Social Sport Coach

Le competenze chiave di *cittadinanza*

1

Imparare a imparare

Saper ricercare, organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e documentando le varie fonti.

2

Saper progettare

Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio verificando i risultati raggiunti.

3

Saper comunicare

Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico), rappresentarli e comunicarli in modo efficace.

4

Collaborare e partecipare

Saper interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità per la realizzazione delle attività collettive.

5

Agire con responsabilità

Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e agendo in modo responsabile.

6

Risolvere problemi

Saper affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti, raccogliendo e valutando i dati, proponendo diverse soluzioni utilizzando contenuti e metodi delle diverse discipline.

7

Imparare a collegare

Individuare collegamenti e relazioni elaborando mappe concettuali coerenti, con collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari.

8

Verificare l'informazione

Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.

9

Imparare a muoversi

per sviluppare l'intelligenza motoria. Saper svolgere l'attività fisica per finalità salutistiche e sociali. Attraverso l'attività motoria saper impiegare le energie fisiche, morali e intellettuali per instaurare relazioni di mutuo benessere con gli Altri per costruire comunità attive e ecosostenibili

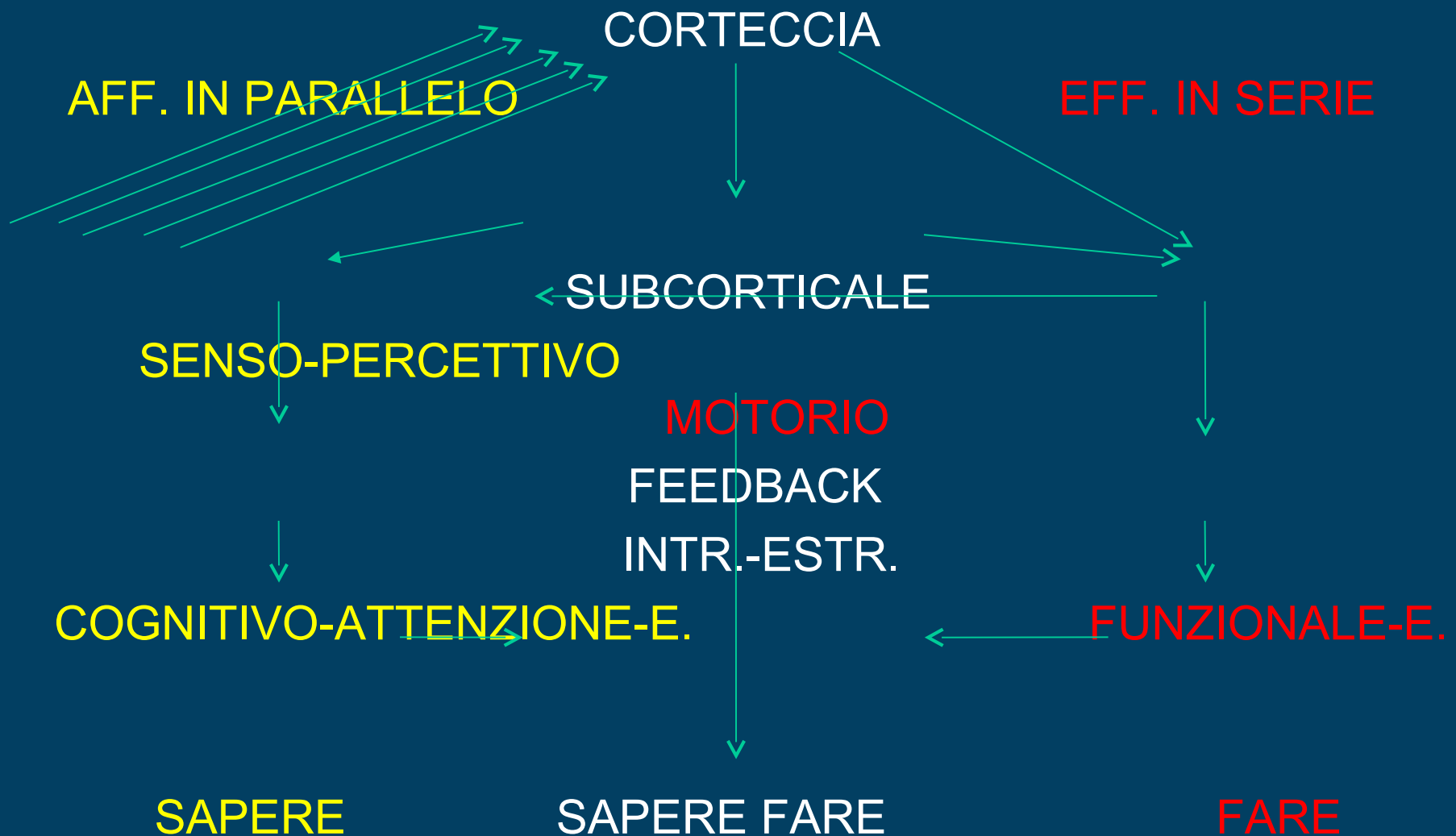
Fonte: MIUR - Infografica a cura del prof. Alessandro Marescotti (alessandro.marescotti@istruzione.it)



Nel contesto dell'allenamento vi è la costante ed esplicita presenza di componenti simboliche e rituali dei comportamenti psico-motori degli individui in azione, e ciò determina una situazione che induce i praticanti all'interiorizzazione dei comportamenti.

Quindi è necessario conoscere i meccanismi di programmazione motoria per una corretta educazione ai principi enunciati.

La codificazione delle azioni consentite, dei comportamenti sportivi accettabili, la finalizzazione delle azioni per conseguire la superiorità tattico-strategica nell'interazione oppositiva deve restare sempre sul piano simbolico. Solo così possiamo ottenere un allenamento utile all'individuo per affrontare la REALTA' in modo Responsabile e formarlo nelle 8 competenze chiave.



Fisiologia dell'apprendimento: fonte riconducibile ai lavori
del prof. Guido Marcangeli

ERRORE

