

Giochi didattici per l'apprendimento

Teaching games for understanding

Fabio Scamardella

Università degli Studi di Napoli "Parthenope" – fabioscamardella1@gmail.com

Pompilio Cusano

Università degli studi di Napoli "Parthenope" – pompiliocusano@libero.it

ABSTRACT

The aim of this article is to show the state of the art of the Teaching Games for Understanding (Thorpe R., Bunker D., 1982) through the analysis of the literary review. The words teaching games for understanding (Tgfu) mean in schools and sports context, a teaching model designed for physical education, as an original modification of the global-analytic-global system. Scientific literature looks to be very careful to the topic, showing many different points of view. About Tgfu there are so many methodologies and procedures, contrasting and similar at the same time. The aim of the project is a careful analysis of the studies about Tgfu, among the different points of view of the researches about it. The aim is also comparing procedures and problems, common characteristics and differences, highlighting where it is possible, the seeming gaps and any other possible study areas to explore.

L'obiettivo del contributo è illustrare lo stato dell'arte dei Teaching Games for Understanding (Thorpe R., Bunker D., 1982) attraverso l'analisi della letteratura di riferimento. Con la locuzione TGFU (insegnare i giochi per comprendere) si indica, in ambito scolastico e sportivo, un modello di insegnamento, ideato per il settore scolastico, come originale variante del sistema globale-analitico-globale. La letteratura scientifica analizzata è apparsa molto fertile ed attenta alla tematica prescelta, mostrando numerosi punti di vista, metodologie e procedure contrastanti e simili allo stesso tempo. Il fine del progetto è una attenta analisi degli studi effettuati sui TGFU, passando in rassegna i tanti punti di vista delle copiose ricerche in tema, confrontando procedure e problemi, caratteri comuni e differenze, evidenziando dove possibile gli apparenti gap e le eventuali e possibili aree di studio da approfondire.

KEYWORDS

Tgfu, Teaching, Games, Sport, Physical Education.
Tgfu, Insegnamento, Gioco, Sport, Educazione Fisica.

1. Introduzione

Nell'ambito delle implicazioni scientifiche tra le scienze motorie, le attività sportive e le metodologie didattiche, il dibattito sui *teaching games for understanding* (TGFU), risulta particolarmente stimolante ed attuale. In particolare nel contesto delle attività sportive scolastiche ed agonistiche, il tema dei metodi e delle tecniche di insegnamento-apprendimento sembra piuttosto eterogeneo, fattore quest'ultimo dettato probabilmente dalle molteplici differenziazioni di metodologie didattiche adottate di volta in volta da insegnanti di educazione fisica ed anche dagli allenatori sportivi.

I punti di vista degli studi effettuati sul tema sembrano piuttosto variegati, dai numerosi lavori in materia di calcio e Tgfu (Harvey, 2009), al rapporto tra i Tgfu ed altre attività sportive (Adrian et al., 1999) passando per la relazione tra la didattica ed i Tgfu (Hopper, 1998), agli studi sulla connessione tra elementi cognitivi e psicologici e Tgfu (Rahman et al., 2020), per finire con l'analisi della letteratura dei *teaching games for understanding* (Webb, 2008). Dunque a quasi quaranta anni passati dalla primissima pubblicazione di Thorpe e Bunker (1982), appaiono apparentemente limitati gli studi in termini di reviews a proposito di *teaching games for understanding* (Tgfu), ambito in cui si andrà ad inserire il presente progetto di ricerca. Gli obiettivi del contributo verteranno sull'analisi della letteratura dei Tgfu. L'idea è passare in rassegna i principali interventi scientifici effettuati in materia di Tgfu, suddividendo le fonti utilizzate in alcune macro aree, in funzione della teoria di Thorpe e Bunker; dal rapporto tra alcune attività sportive e l'impiego dei Tgfu agli elementi motivazionali e cognitivi relativi agli stessi.

2. Discussione

Il progetto di ricerca è inserito nella categoria delle ricerche analitiche ed in tale ambito la metodologia scelta ed utilizzata è stata la rassegna letteraria. La problematica analizzata è stata quella di indagare sulla metodologia didattica "Teaching Games for Understanding" (Tgfu), letteralmente "insegnare i giochi per comprendere", modello proposto da Rod Thorpe e David Bunker (1982) ideato per il settore scolastico, come originale variante del sistema globale-analitico-globale.

Le ipotesi della ricerca hanno seguito fondamentalmente due interrogativi. Innanzitutto ci si è chiesto a che punto era lo stato dell'arte della letteratura a riguardo dopo circa quaranta anni dalla pubblicazione della teoria (1982), per poi analizzare se nel corso del tempo erano state introdotte varianti metodologiche-didattiche e/o teoriche. Per sostenere e verificare tali ipotesi si è ricorso fondamentalmente a semplici metodi di raccolta e di analisi dei dati. Dopo aver raccolto fonti preliminari (sitografia), primarie (ricerche e contributi scientifici) e secondarie (manuali e testi), si è cercato di organizzare la letteratura per macro argomenti, accorpando le fonti in rigoroso ordine cronologico e metodologico. Le fonti utilizzate per tale progetto sono state dunque suddivise in preliminari, primarie e secondarie.

Tra le fonti preliminari sono stati presi in considerazione numerosi siti specializzati che hanno per oggetto il tema dei Tgfu, i quali tendono a descrivere nel complesso, l'insegnamento delle attività sportive e scolastiche collegate all'educazione fisica, in funzione dell'approccio ai giochi per la comprensione. La maggior parte delle fonti preliminari analizzate, tende dapprima a confrontare i modelli utilizzati nell'ambito dell'insegnamento dei giochi sportivi (modello di ad-

destramento tecnico sportivo vs. Tgfu), per poi analizzare nel dettaglio il modello didattico proposto da Rod Thorpe e David Bunker (1982) sia per ciò che concerne i principi fondamentali ovvero l'approccio costruttivista dell'apprendimento, l'importanza della dimensione tattica/situazionale attraverso il gioco, la struttura di allenamento ciclica (Ambretti, 2017a), sia per ciò che riguarda il processo di costruzione ed acquisizione della competenza tattica trasversale, legata ai concetti di problem solving e decision making (Feith, 2012). Tali fonti concludono la dissertazione con la classificazione generale delle attività sportiva proposta dagli autori della teoria Tgfu (1982), ovvero la classificazione di gruppi di attività sportive con analogie nelle condotte tattiche: giochi con target, giochi di net/wall, giochi di striking /fielding, giochi di invasion games (Ambretti, 2017b).

Tra le fonti primarie come prima citato troviamo chiaramente tutti gli studi e le principali ricerche effettuati in tema di teaching games for understanding. I punti di vista degli studi effettuati sull'argomento sembrano essere piuttosto variegati. Numerosi lavori vertono sulla relazione tra il gioco del calcio ed i Tgfu, sottolineando che l'approccio basato sui Tgfu nel calcio a livello scolastico è un quadro teorico di partenza appropriato per valutare ad esempio gli aspetti difensivi delle prestazioni di gioco senza palla. L'insegnamento e l'apprendimento basati sul gioco portano a risposte più rapide all'interno dell'ambiente di gioco senza palla, cioè ai movimenti della palla e/o dei compagni di squadra (Harvey, 2009), evidenziando anche che in ambito scolastico, le convinzioni e le disposizioni degli allenatori vengono messi in discussione dall'approccio Tgfu; gli allenatori cambiano la loro pratica usuale di insegnamento utilizzando i Tgfu (Harvey, et al., 2010). Ancora altri contributi vertono sugli effetti dell'insegnamento dei Tgfu sulla consapevolezza tattica e sul processo decisionale nel calcio, asserendo che l'uso di giochi didattici per la comprensione in ambito di calcio universitario, comporta un miglioramento della consapevolezza tattica e del processo decisionale (Osman, 2017), al pari degli studenti di educazione fisica delle scuole medie (Harvey, 2020), dove secondo tale ricerca i Tgfu provocano adattamenti della memoria a lungo termine che migliorano la qualità della conoscenza tattica degli studenti.

Altro filone di ricerca riguarda invece il rapporto tra i Tgfu ed altre attività sportive. Alcuni interessanti studi prendono in considerazione la validità del modello dei giochi per la comprensione confrontandolo con un approccio tecnico all'istruzione ad un gruppo di controllo nell'hockey (Adrian et al., 1999) e nel basket (Kirk et al., 2000), dimostrando che il gruppo dei giochi per la comprensione ha ottenuto punteggi migliori nel processo decisionale rispetto ai gruppi di tecnica. Altri contributi sottolineano l'importanza di un apprendimento esperienziale nel gioco del tennis (Crespo M., et al., 2002), giovani giocatori incapaci di eseguire efficacemente molte operazioni di base nel tennis durante le partite, a causa di una mancanza di comprensione della dinamica complessiva del gioco. Infine, altri studi mostrano una correlazione tra abilità di passaggio e tiro del basket connessi all'intervento del Tgfu (Calábria-Lopes et al., 2018).

Un altro ramo della letteratura passa per la relazione tra la didattica ed i Tgfu. In tali lavori si evidenzia fundamentalmente come i Teaching Games for Understanding siano un approccio sviluppato per consentire agli studenti di apprezzare la gioia del gioco apprendendo tecniche che miglioreranno le prestazioni del gioco stesso (Hopper, 1998), suggerendo principi didattici progressivi per un approccio alla comprensione. Ancora altre ricerche evidenziano come esperienze di un'unità di gioco insegnate utilizzando i giochi didattici per la comprensione, in un programma di formazione di insegnanti australiani, portino a miglioramenti sostanziali dell'apprendimento (Light, 2002). Diversi contributi delineano la base

teorica per il modello Tgfu fornendo esempi pratici, per offrire agli educatori motori, alcuni modelli da includere nelle loro lezioni (Webb, 2006), oppure esaminando le costruzioni curriculari ed il modo in cui il curriculum è costruito e sviluppato (Butler, 2006). Ancora altri studi forniscono una panoramica dei principi pedagogici fondamentali associati ai Tgfu e dei termini chiave associati ai Tgfu (Hopper, 2007), andando ben oltre il focus sulla tattica (Almond, 2015).

Ancora taluni contributi si basano sulla connessione tra elementi cognitivi e psicologici e Tgfu. In tali ricerche si cerca di comprendere se gli alunni siano coinvolti molto di più nella pianificazione e nella valutazione durante i giochi Tgfu; constatazione supportata dagli alunni stessi che riportano livelli di divertimento più elevati e un coinvolgimento molto maggiore nelle lezioni (Allison et al., 1997), (Rahman et al., 2020). Inoltre altre ricerche pongono l'attenzione sulla motivazione degli studenti in funzione dei Tgfu dopo aver sperimentato sport differenti; i risultati rivelano maggiore motivazione riscontrando differenze significative nei risultati nei gruppi sperimentali (Hortigüela et al., 2017) ed anche in termini di affettività (Holt et al., 2018), dove lo scopo dello studio è rivedere l'impostazione didattica dei giochi per la comprensione, presentando un modello che includa la considerazione dell'apprendimento rispetto alle caratteristiche cognitive, comportamentali e affettive.

Infine vari lavori si basano sull'analisi della letteratura dei Tgfu. Questi contributi cercano di analizzare i teaching games for understanding, esaminando la letteratura di ricerca e mettendo in discussione il contributo degli stessi per la comprensione dell'apprendimento nei giochi (McMorris, 1998), concludendo che la ricerca Tgfu ha fornito ai teorici dell'apprendimento motorio ben poco di nuovo, al contrario dello studio di Linda L. Griffin (2005) che evidenzia i Tgfu come una vera e propria innovazione per l'apprendimento dei giochi in generale. Ancora altra revisione letteraria è quella di Paul Webb (2008), fondata sulle quattro categorie di giochi: rete/campo, invasione, attacco/messa in campo e giochi di tiro, che si conclude con la pianificazione di una unità di apprendimento. Infine troviamo il lavoro di Raúl Barba-Martín (2020), una revisione sistematica sui teaching games for understanding in un periodo ben preciso (2014-2019). Tra le fonti secondarie troviamo principalmente manuali e testi tecnici, che si interessano dell'insegnamento – apprendimento tramite Tgfu, sia dal punto di vista dell'analisi del metodo (Stratigopoulos N., 2014) sia per riconsiderare diversamente la posizione didattiche dei Tgfu (Butler, 2012).

3. Conclusioni

In linea generale gli studi in tema di Teaching Games For Understanding sembrano meritare ulteriori approfondimenti, e dunque le ipotesi di partenza appaiono in parte colmate seppur con alcuni limiti. Come accennato precedentemente in altre sezioni di tale progetto di ricerca, i limiti evidenziati in termini di quantità della letteratura ed apporto scientifico sono un fattore che in modo visibile blocca plausibilmente il processo di conoscenza dell'ambito considerato.

Appaiono manifesti alcuni gap di ricerca in tema di Tgfu, gap che possono diventare occasioni di ampliamento ed approfondimento partendo però dalla medesima base metodologica. Indagare ad esempio con maggiore precisione ed in modo operativo le quattro aree sportive classificate da Thorpe e Bunker, conoscere con esattezza i livelli di apprendimento degli alunni nei vari livelli scolastici,

sono solo due esempi di come partendo da tale contributo, sia possibile sviluppare ulteriormente le ipotesi di partenza, aggiungendo un ulteriore apporto al legame tra didattica, Tfgu ed attività motoria. Ancora appare possibile indagare in maniera operativa la teoria dei giochi per la comprensione, attraverso uno studio più specifico tra l'apprendimento delle capacità motorie e la didattica Tfgu.

Riferimenti Bibliografici

- Ab Rahman, Z., & Ahmad Kamal, A., (2020). The effectiveness of teaching games for understanding to promote enjoyment in teaching games of physical education lesson, <https://doi.org/10.37134/jsspj.vol9.1.4>.
- Allison, S., & Thorpe, R. (1997). Un confronto dell'efficacia di due approcci all'insegnamento dei giochi nell'ambito dell'educazione fisica. Un approccio basato sulle abilità rispetto a un approccio basato sui giochi per la comprensione. *British Journal of Physical Education*, 28, 3, 9-13.
- Almond, L. (2015). Rethinking teaching games for understanding. *Agora For Pe And Sport*, 7.
- Balakrishnan, M., Rengasamy, S., & SallehAman, M., (2011). Effect of Teaching Games for Understanding Outcome. *World Academy of Science, Engineering and Technology*, 77.
- Barba-Martín, R., Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., & González-Calvo, G., (2019). The application of the teaching games for understanding in physical education, systematic review of the last six years. *International Journal of Environmental Research and Public Health*.
- Butler, J., & Griffin, L. (2010). *Moving globally more teaching games for understanding*. Human Kinetics, United Kingdom.
- Butler, J. (2006). Curriculum constructions of ability: enhancing learning through Teaching Games for Understanding (Tfgu) as a curriculum model. *Sport, Education and Society: Curriculum and Pedagogy*.
- Butler, J. (2012). *Reconceptualizing physical education through teaching games for understanding*. Lulu.com.
- Calábria-Lopes, M., Greco, P., & Pérez-Morales, J., (2018), Teaching Games for Understanding in basketball camp: the impact on process and product performance, <https://www.redalyc.org/journal/710/71065359002/html>.
- Crespo, M., Reid, M., & Turner, A. (2002). Tfgu, *International Tennis Federation Coaches Review*.
- Griffin, L., Brooker, R., & Patton, K. (2005). Working towards legitimacy: two decades of teaching games for understanding. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 10.
- Griffin, L., & Butler, J. (2005). *Teaching games for understanding theory, research and practice*. Human Kinetics, United Kingdom.
- Harvey, S., Cuscino, C., & Massa-Gonzalez, A. (2010). Imparare un nuovo metodo: Giochi didattici per la comprensione negli occhi degli allenatori. *Educazione Fisica e Pedagogia dello Sport*, 15.
- Harvey, S., Cuscino, C., Wegis, H., & Massa-Gonzalez, A. (2009). Insegnare giochi per la comprensione nel calcio americano delle scuole superiori: un'analisi quantitativa dei dati utilizzando lo strumento di valutazione delle prestazioni di gioco. *Educazione Fisica e Pedagogia dello Sport*.
- Harvey, S., Gil-Arias, A., & Claver, F. (2020). Effects of teaching games for understanding on tactical knowledge development middle school physical education. *Journal of Physical Education and Sport (JPES)*, 20 (3), 189, 1369-1379.
- Hopper, T. (1998). Teaching games for understanding using progressive principles of play. *Journal Cahperd Vanier*, 64, 3.
- Hopper, T. (2007). Che cos'è l'insegnamento dei giochi per la comprensione? Una prospettiva canadese. *Giornale di educazione fisica e sanitaria*, 73, 2, 14-20.
- Hortigüela Alcalá, D., & Hernando Garijo, A. (2017). Teaching Games for Understanding: a

- comprehensive approach to promote student's motivation in physical education., *Journal Of Human Kinetic*, 59, 17–27.
- Kirk, D., Brooker, R., & Braiuka, S. (2000). Teaching Games for Understanding: a situated perspective on student learning. *Paper presented at the Annual Meeting of the American Educational Research Association*.
- Light, R. (2002). The Social Nature of Games: Australian Preservice Primary Teachers & lacute. First Experiences of Teaching Games for Understanding, <https://doi.org/10.1177/1356336X020083007>.
- Mc Morris, T. (1998). Teaching Games for Understanding: its contribution to the knowledge of skill acquisition from a motor learning perspective. *European Journal of Physical Education*, 3.
- Osman, A. (2017). Effects of teaching games for understanding on tactical awareness and decision making in soccer for college students. *Science, Movement and Health*, XVII, 2 Supplement.
- Pearson, P., & Webb, P. (2008). Developing effective questioning in teaching games for understanding(tgfu). *1st Asia Pacific Sport in Education Conference*.
- Roberts, S. (2006). Teaching Games for Understanding: the difficulties and challenges experienced by participation cricket coaches. *Physical Education and Sport Pedagogy*.
- Stratigopoulos, N. (2014). *TGfU – Teaching games for understanding*. Createspace Independent Publishing Platform, U.S.A.
- Turner, A., & Martinek, T. (1999). An Investigation into Teaching Games for Understanding: effects on skill, knowledge, and game play. *Research Quarterly for Exercise and Sport*.
- Webb, P., Pearson, P., & Forrest, G. (2006). Teaching Games for Understanding(tgfu) in primary and secondary physical education. *International Conference for Health, Physical Education, Recreation, Sport and Dance, 1st Oceanic Congress*.
- Webb, P., & Pearson, P. (2008). An integrated approach to teaching games for understanding(tgfu). *A paper presented at the 1st Asia Pacific Sport in Education Conference*.