

Henk van der Pazen

Poglądy na wychowanie fizyczne jako przedmiot szkolny

Idō - Ruch dla Kultury : rocznik naukowy : [filozofia, nauka, tradycje wschodu,
kultura, zdrowie, edukacja] 4, 371-373

2004

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

POLEMIKI I REFLEKSJE

POLEMICS & REFLECTIONS

Wprowadzamy oto nowy dział, umożliwiający szerszy konstruktywny dyskurs na obszarze wyznaczonym profilem naszego pisma. Autorem pierwszego tekstu jest H. van der Pazen, wykładowca teorii wychowania fizycznego w CALO, Zwolle. Przedstawia on rozumienie przedmiotu 'edukacja fizyczna' w holenderskiej szkole. Na uwagę zasługuje uwzględnienie sztuki walki (samoobrona) jako jednej z sześciu głównych obszarów aktywności studentów wychowania fizycznego w CALO. Jest to zgodne z postulatami profesorów E. Jaskólskiego, A. Szyszko-Bohusza i K. Obodyńskiego. Także metodyka opisana na przykładzie gier zespołowych może odnosić się do nauczania elementów sztuki i sportów walki. Ponadto tekst koresponduje z opublikowanymi w poprzednich tomach artykułami o pedagogice, odnosząc się zasadniczo do nauczania czynności ruchowych (kinezylogia).

HENK VAN DER PAZEN
CALO, Zwolle (Holandia / Holland)

Poglądy na wychowanie fizyczne jako przedmiot szkolny

W swej wypowiedzi chciałbym wyjaśnić rozumienie pojęcia edukacji fizycznej w CALO. CALO jest jednym z pięciu Kolegiów Wyższej Edukacji Zawodowej w Holandii. Przygotowujemy studentów do nauczania wychowania fizycznego w szkołach. Zwrócę uwagę na trzy zagadnienia problemowe: 1) Jak uporządkować (ułożyć) czynności ruchowe w wychowaniu fizycznym. Dyskusji wymaga stosowanie pojęć: problemy ruchu, obszary znaczeniowe, obszary czynności. 2) Kontekst konsystencji (zgodności) sytuacji ruchowych. 3) Uczenie się refleksu i stymulacja (pobudzanie) niezależności.

Problemy ruchowe, obszary znaczeniowe i obszary czynnościowe

Tradycyjnie w wychowaniu fizycznym rozróżniamy szereg zakresów czynności, a mianowicie gry, gimnastyka, atletyka, ruch przy muzyce, pływanie i samoobrona. Na przykład aktywności ruchowe, będące czynnościami typu *piłka ręczna*, pochodzą z zakresu czynności gry. Kiedy uczymy gier typu piłka ręczna, robimy to na bazie następującego *problemu ruchowego*: Drużyna posiadająca piłkę próbuje utrzymać to posiadanie i tworzyć sytuacje bramkowe, podczas gdy druga drużyna próbuje przejąć piłkę i zapobiec sytuacjom bramkowym. Porównywalny problem ruchowy występuje w grach typu piłka ręczna.

Nauczyciel może wpływać na sposób, w jaki kształtuje się problem ruchu przez wybór pewnej aktywności i przez wprowadzenie delikatnych zmian w aktywności na podstawie zmiennych metodologicznych. Na przykład: w grze z dwiema bramkami, strona broniąca się musi się rozbić, aby bronić obu bramek, podczas gdy w przypadku jednej bramki obrońcy będą się zbierali wokół niej. W grze opartej na jednej zasadzie: 'dwóch graczy potrzeba by zdobyć punkt' tak jak w *chooke-ball* (próba zdobycia punktu przez elastyczną siatkę) obrońcy muszą zważać na pozycje i inicjatywy gracza, które mogą być osiągnięte dla prób zdobycia punktu. W grze o jednej bramce, z drugiej strony, mogą oni głównie bronić gracza posiadającego piłkę, który jest na pozycji strzału.

Kiedy już gra została wybrana, można manipulować zmiennymi metodologicznymi, przez powiększenie lub pomniejszenie bramki, granie z lub bez posiadania piłki chronionej (piłka może być odbierana z rąk przeciwnika lub nie), poszerzanie lub zawężanie pola itd. Te manipulacje również wpływają na sposób w jaki gra się w daną grę¹. CALO ma na celu projektować i uczyć czynności ruchowych, które odpowiadają zdolnościom uczenia się uczniów. Zarówno bardziej, jak i mniej pojętni gracze muszą natrafić na takie problemy

¹ Analogicznie można zmieniać sytuacje określone konwencją walki sparringowej w treningu sztuki i sportów walki [red.].

ruchowe, które są do rozwiązania. Nauczyciel WF musi być w stanie zaprojektować czynności, które odpowiadają poziomowi uczniów. Musi być w stanie ułożyć zmienne metodologiczne na różne sposoby, tak by uczniowie otrzymali odpowiednie rozwiązania. Nie tylko faza przygotowania lekcji wymaga pracy projektowej (planowania). W czasie lekcji konkretne zachowanie ruchowe uczniów daje powód do stałego modyfikowania, aby uprościć lub skomplikować sytuację zależnie od potrzeby. To jest uzasadnieniem dla procesowo zorientowanego charakteru sytuacji dydaktycznych. Sposób realizacji problemu ruchowego oraz stopień jego realizacji ukierunkowują czynność podjętą przez nauczyciela. Dlatego też problem ruchowy nie jest postrzegany jako pojęcie stałe lecz bardziej jako pojęcie podstawowe, na którego podstawie nauczyciel podejmuje nowe decyzje, aby dopasować sytuacje ruchowe do swoich uczniów. Te decyzje dają zróżnicowaną odpowiedź na różnice [uzdolnień ruchowych] pomiędzy uczniami.

W sytuacji ruchowej uczeń musi być w stanie podejmować odpowiednie inicjatywy, żeby podejść do danego problemu ruchowego. Mówimy wówczas, że dany problem ruchowy musi być [podejmowany] na żądanie (*on call*). W wybranych sytuacjach pewne czynności ruchowe muszą być rozpoznawalne i wykonalne, ponieważ były one już dla tego ucznia istotne we wcześniejszych, prostszych czynnościach. Bardziej złożona sytuacja musi wymagać równoległego poziomu rozwoju od ucznia, ekspansji opcji ruchowych na bazie rozróżnialnych istotnych powiązań. A więc mówimy, że problem ruchowy jest 'rozszerzalny' (*extendable*).

Koncepcja CALO oparta jest na uczeniu zorientowanym na problem. Gier typu piłka ręczna uczy się na bazie porównywalnego problemu ruchowego – problem ruchowy: „drużyna posiadająca piłkę próbuje utrzymać posiadanie i stwarzać szanse na zdobycie bramki, podczas gdy druga drużyna próbuje przejąć piłkę i zapobiec sytuacjom bramkowym” można porównać z problematyką piłki nożnej, hokeja, rugby, hokeja na lodzie i innych gier. Dlatego wszystkie gry można klasyfikować w jakiejś dziedzinie sportów, którą nazywamy *obszarem znaczeniowym*. W tym przypadku *obszarem znaczeniowym* jest *podawanie i przechwytywanie*. Jest to *obszar znaczeniowy*, ponieważ *porównywalne czynniki znaczeniowe* grają rolę ze względu na ruch i/lub *manewrowanie* we wszystkich rodzajach aktywności na tym obszarze. Te czynniki znaczenia są ze sobą powiązane, tworzą siatki czynników znaczeniowych. Widzimy współgracza z drużyny i gracza w posiadaniu piłki poruszającego się w kierunku łuki w obronie; gracz w posiadaniu piłki przekazuje mu piłkę w ruchu, obrońcy zamykają łuki itd. Takie wzorce są charakterystyczne dla czynności w obszarze znaczeniowym *podawanie i przechwytywanie*. To rozróżnienie umożliwi obserwację dróg nauczania w wychowaniu fizycznym, które są oparte na teorii transferu. Wzorce, które uczeń nauczył się rozpoznawać i stosować w czynnościach koszykówki, dają podstawę do podejmowania odpowiednich inicjatyw w czynnościach piłki nożnej. Podobnie aspekty, które nabrały znaczenia dla ucznia w pewnych czynnościach piłki ręcznej, mogą służyć jako podstawa dla trudniejszych czynności piłki nożnej. Na przykład, uczeń zaczyna od uczenia się [jak] przejąć piłkę w pozycji wolnej i osłaniać ją przed wchodzącym obrońcą w grze z większą ilością atakujących niż obrońców. Następnie uczy się lepiej przejmować piłkę, gdy jest zakryty przez obrońcę, w grze z jednakową ilością graczy. Piłka musi być zasłonięta, gdy jest przejmowana i natychmiast przekazana dalej w wolną przestrzeń. Wzorec czynników znaczeniowych, który prowadzi do korzystnych rozwiązań w tym miejscu może być częściowo rozpoznany w czynności poprzedzającej, ale umiejętności manewrowania muszą być dalej rozwijane, żeby dojść do skutecznych inicjatyw w tej trudniejszej czynności piłki nożnej.

W obszarze czynnościowym gier można rozróżnić inne obszary znaczeniowe poza obszarem *podawania i przechwytywania*, wśród nich – *pozostawanie wewnątrz i bycie na zewnątrz*. W przypadku *pozostawania wewnątrz i bycia na zewnątrz* problem ruchowy to

dotknąć kogoś lub czegoś, być może przy użyciu narzędzia gry, żeby próbować nie być na zewnątrz. Pomyślcie w kategoriach gier takich jak baseball i krykiet, lecz także wszelkiego rodzaju *gier typu berek* i *gier typu berek z użyciem piłeczki*. W oparciu o te same problemy ruchowe, te czynności można uporządkować w kolejności wzrastającej złożoności. Uczniowie uczą się rozpoznawać i realizować coraz bardziej skomplikowane związki.

Tak, jak w obszarze czynności gry, rozróżniamy obszary znaczeniowe w obrębie innych obszarów aktywności. Na przykład, dla *gimnastyki* istnieją następujące obszary znaczeniowe: przeskakiwanie, huśtanie i balansowanie. Jeszcze raz określiliśmy problem ruchowy dla każdego obszaru znaczenia.

Można dać przykład żeby to wyjaśnić, przy użyciu obszaru znaczeniowego *balansowanie*. Określamy ten problem ruchowy w sposób następujący: stanie i poruszanie się na ograniczonym obszarze powierzchni, co wiąże się z możliwością utraty równowagi. Klasyfikujemy wszystkie aktywności balansowania w takim obszarze. Chodzenie na dużej piłce, na przykład, które znamy z cyrku, a wprowadzone przez nas do WF, chodzenie po ławeczce gimnastycznej uwiązanej na gumie pomiędzy równoległymi sztabami, wszelkiego rodzaju akrobatyka z ludźmi w górze i na dole itd. Problem ruchu może być otwarty w prostszych aktywnościach dla małych dzieci, ze stabilną powierzchnią blisko gruntu. Ktoś na poziomie zaawansowanym może być w stanie chodzić po ławeczce związanej linami i wprawionej w ruch.

Tak jak we wszystkich innych obszarach znaczeniowych, tworzymy wytyczne nauczania, ustalamy kolejność *aktywności*. Problem ruchu musi być rozwiązany w coraz bardziej skomplikowanych aktywnościach. Również w sytuacjach balansowania osiągamy to przez manipulowanie zmiennymi metodycznymi, tak jak w grach typu piłka ręczna. Przy balansowaniu można myśleć w kategoriach szerokości powierzchni, ruchu lub bezruchu powierzchni, ruchu w jednym kierunku lub kilku, i innych zmiennych.

Można wyodrębnić obszar znaczeniowy przy pomocy jego porównywalnych czynników znaczeniowych lub sieci czynników znaczeniowych, które mogą być realizowane w tych aktywnościach. Opis *sieci czynników znaczeniowych* odnosi się do istotnych relacji. To pojęcie jest jedną z podstaw *pojęcia ruchu relacyjnego*.

Przy opracowaniu szczegółowego programu WF, CALO pracuje na bazie sześciu obszarów aktywności wspomnianych wcześniej: gry, gimnastyka, atletyka, ruch przy muzyce, pływanie i samoobrona, i pewnej liczby obszarów znaczeniowych dla obszaru aktywności. Chcemy wprowadzić uczniów do aktywności we wszystkich obszarach znaczeniowych i pomocniczych problemów ruchowych.

Zagadnienie *problemowo ukierunkowanego* wychowania fizycznego wymaga także uwzględnienia *kontekstu zgodności* sytuacji ruchowych oraz problemów *uczenia się refleksu* i *pobudzania niezależności* ucznia. Opisana wyżej metodyka postępowania w odniesieniu do wymienionych zagadnień dobrze się sprawdza.

(tłumaczenie Marcin Stec, opracowanie WJC i RR)