

CORSO PER TECNICI FISR - FSI



- **METODOLOGIA DELL'INSEGNAMENTO**
- **OSSERVAZIONE E VALUTAZIONE**

L'efficacia di un tecnico di qualsiasi disciplina sportiva è fortemente condizionata dalla propria **capacità di insegnare**

Il tecnico deve essere consapevole che non bastano le conoscenze anche le più avanzate su **“cosa deve insegnare”**, cioè la tecnica se, queste non sono accompagnate da indispensabili abilità applicativo-pratiche e da competenze di tipo didattico che quindi risolvano il **“come insegnare”**

Modello progettuale



Il modello progettuale non può mai essere rigido e strutturato, né tantomeno definito e definibile, ma è in continua evoluzione e mutamento, segno tangibile del lavoro e dell'interazione tra operatore, utente e ambiente.

Per adattare occorre aver chiare quali sono le competenze, le capacità e le abilità che il soggetto possiede.

PIANIFICAZIONE



Momento generale di formulazione della strategia delle grandi variazioni di struttura dell'allenamento riferite ad un ampio arco di tempo e ad obiettivi intermedi. Pertanto vanno definiti gli obiettivi, le priorità, le scadenze più importanti, i tempi occorrenti per le varie fasi di preparazione, i metodi e i mezzi più idonei.

PROGRAMMAZIONE



- Momento particolareggiato di stesura del programma di allenamento sulla base di quanto pianificato in precedenza.

SVILUPPO DELLA PROGRAMMAZIONE



- ANALISI DELLA SITUAZIONE INIZIALE
- DEFINIZIONE DEGLI OBIETTIVI
- SELEZIONE DEI CONTENUTI E DELLE ATTIVITA'
- SCELTA E ORGANIZZAZIONE DEI METODI
- SCELTA E ORGANIZZAZIONE DEI MATERIALI
- REALIZZAZIONE PRATICA
- VALUTAZIONE

PROGRAMMAZIONE



- **OBIETTIVI:** capacità, abilità, qualità, atteggiamenti
- **CONTENUTI:** esercizi di allenamento
- **MEZZI DI ALLENAMENTO**
- **METODI DI ALLENAMENTO** procedure utilizzate per realizzare gli obiettivi
- **VALUTAZIONE**

OBIETTIVI

ANALISI DELLA SITUAZIONE INIZIALE



Conoscenza di:

- ATLETA considerato da un punto di vista morfologico-funzionale, psico-affettivo ed interpersonale
- AMBIENTE FAMILIARE DA CUI PROVIENE
- L'ATLETA NEL GRUPPO indica l'insieme di allievi, ma con individualità differenti per caratteristiche motorie.
- La programmazione deve uniformarsi agli orientamenti nel gruppo

DEFINIZIONE DEGLI OBIETTIVI

- OBIETTIVI GENERALI risponde alle esigenze di educare attraverso lo sport (cap. senso percettive, cap. coordinative, cap. condizionali)
- OBIETTIVI SPECIFICI obiettivo di tipo motorio e organico (es. discriminazione visiva e uditiva per le cap. senso percettive, coordinazione oculo-manuale per le cap. coordinative, forza per le cap. condizionali)

CAPACITA' MOTORIE

- Sono i presupposti funzionali per l'apprendimento e l'esecuzione delle abilità;
- Si classificano in **capacità coordinative** (determinate dall'assunzione ed elaborazione delle informazioni e dal controllo dell'esecuzione) e **capacità condizionali** (determinate dai processi energetici, dai fattori fisiologici e differenziate secondo l'età e il sesso).
- Il livello iniziale delle capacità motorie determina l'apprendimento delle abilità motorie

ABILITA' (SAPER FARE)

Capacità di realizzare una prestazione con la massima certezza, il minimo dispendio di energia, o il minimo tempo.

LE ABILITA' MOTORIE



Le abilità motorie sono elementi del movimento determinati e conosciuti che vengono automatizzati con la ripetizione e sono tante quante se ne apprendono

CONTENUTI

SELEZIONE DEI CONTENUTI E DELLE ATTIVITA'



- ESERCIZI

individuali

a coppie

a gruppi

a squadre

senza attrezzi

- GIOCHI

con attrezzi

- PERCORSI

- STAFFETTE

- CIRCUITI

METODI

Learning by doing



La metodologia didattica “**Learning by doing**” è un apprendimento attraverso il fare, attraverso l’operare, attraverso le azioni.

Secondo questa metodologia - innovativa e particolarmente efficace - gli obiettivi di apprendimento si configurano sotto forma di “sapere come fare a”, piuttosto che di “conoscere che”; infatti in questo modo il soggetto prende coscienza del «perché» è necessario conoscere qualcosa e «come» una certa conoscenza può essere utilizzata.

SPERIMENTO – GIOCO – APPRENDO

Strategia educativa



Strumento per eccellenza al fine di imparare facendo e rendere adattata l'attività.

Il **gioco** è conoscenza del reale e raffinata strategia di esplorazione.

Giocando si mettono alla prova le potenzialità individuali, si sperimentano le numerose abilità e i rapporti relazionali, si sviluppano strategie di approccio e conoscenza del mondo, si operano concretamente percorsi meta cognitivi.

Funzione del gioco



- **L'educatore tecnico sportivo** deve essere in grado di trasformare ogni occasione di apprendimento in una situazione ludica, da poter modificare attraverso le diverse variabili situazionali al fine di “*condurre*” l'allievo al raggiungimento dell'obiettivo motorio/sportivo di apprendimento

Attività



Le attività dovranno essere incentrate sul fare...poche spiegazioni molta azione con rimodulazione in base alle risposte degli allievi.

Obiettivo essenziale è il coinvolgimento attraverso la riuscita della proposta.

L'attività è caratterizzata dall'utilizzo di giochi ai quali tutti partecipino e che contengano significativi stimoli di esperienza motoria.

Gli spazi e materiali saranno adeguati all'età e alle abilità.

Gioco-imparo



• Chi insegna

- Modificare il gioco in base:
- **risposta** e a che cosa vogliamo che faccia
- Dal più facile al più difficile
- **Riuscire**
- Dal gioco allo sport

• Chi impara

- Gioca: dove sono, con chi sono, **cosa** so fare, che cosa devo fare
- **come** devo farlo per giocare meglio e divertirmi
- **Riesco**

Verifica:ha/ho imparato

“Peer Education”



Letteralmente: **“Educazione fra pari o dei pari”** consiste in una strategia educativa volta ad attivare un **processo spontaneo di passaggio di conoscenze, emozioni ed esperienze** da parte di alcuni membri di un gruppo ad altri membri di pari status.



SCELTA E ORGANIZZAZIONE DEI METODI



METODO DEDUTTIVO

Pone al centro del processo
educativo l'istruttore



ASSEGNAZIONE DEI COMPITI

l'istruttore organizza il lavoro da svolgere secondo compiti e contenuti motori già acquisiti. es.circuiti, staffette

MISTO

L'istruttore fa apprendere l'abilità motoria per intero e nelle sue singole parti

PRESCRITTIVO

L'istruttore detta i ritmi di apprendimento. Non sono rispettati i ritmi di apprendimento degli atleti

METODO INDUTTIVO



LIBERA ESPLORAZIONE

L'istruttore lascia esplorare liberamente all'atleta lo spazio e l'attrezzo

SCOPERTA GUIDATA

E' più restrittivo perchè l'istruttore prende in esame una attività e guida l'atleta a scoprire in quante maniere questa attività può essere svolta (es. il lancio)

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

L'atleta dovrà richiamare tutte le sue esperienze motorie e posturali, tutte le categorie di spazio e di tempo e tutti gli attrezzi conosciuti

- **MULTILATERALITA'** aspetti didattici

Stimolare gli atleti con attività diverse

- Esercizi
- Giochi individuali, collettivi, di gruppo, di squadra,
- Percorsi singoli, multipli, paralleli, a staffetta, a gara, individuali, a squadra
- Circuiti

- **POLIVALENZA** aspetti metodologici

Variare i metodi di insegnamento

Principi metodologici per l'inclusione



- **Adattare o includere?**

Con il termine “*inclusione*” intendiamo la strutturazione dell'intero percorso progettuale, capace di utilizzare la diversità soggettiva come opportunità di crescita di un gruppo.

Definiamo “*adattata*” l'azione o l'insieme di azioni progettate per includere uno o più individui all'interno di un contesto, di un gruppo o di un'attività.

Come adattare ...



In ambito motorio la terminologia adattata implica da parte dell'istruttore coinvolto una strutturazione di comportamenti, azioni, percorsi, ecc. ..., atti a modificare spazi, strumenti, regole, per permettere a soggetti disabili (o meglio diversamente abili) di inserirsi all'interno di un contesto e parteciparvi attivamente.

Adattare vuol dire ...

- ... *cercare un punto di contatto con l'altro*
- ... *mettersi in gioco*
- ... *relazione con l'altro*
- ... *essere creativi per permettere a tutti di emergere e partecipare*
- ... *destrutturare l'attività*
- ... *semplificare*
- ... *empatizzare*
- ... *prendersi cura*
- ... *creare percorsi comuni e non separati*
- ... *accertare che il soggetto apprenda, che avvenga un cambiamento in termini di comportamento socio/affettivo, cognitivo, motorio/sportivo...*

MEZZI

MEZZI



- **ESERCIZI**

- Esercizi ginnici
- Senza attrezzi
- Con attrezzi
- Esercizi individuali
- A coppie
- A piccoli gruppi
- A squadra

- **PERCORSI**

- **CIRCUITI**

- **GIOCHI**

- **PARTITA**

SCELTA E ORGANIZZAZIONE DEI MATERIALI



REALIZZAZIONE PRATICA



VALUTAZIONE

VALUTAZIONE COSA VALUTARE

Si valuta:

- L'atleta
- Il prodotto dell'allenamento
- L'istruttore

VALUTAZIONE QUANDO VALUTARE



- VALUTAZIONE INIZIALE
- VALUTAZIONE INTERMEDIA
- VALUTAZIONE FINALE

VALUTAZIONE COME VALUTARE



- **OSSERVAZIONE**

dati soggettivi di riferimento per abilità motorie che non possono essere valutate quantitativamente (descrittori di abilità)

- **MISURAZIONE (test motori)**

si ottengono dati quantitativi che si esprimono metricamente e cronometricamente

TEST MOTORI

- PROCEDURA STANDARDIZZATA DI MISURAZIONE ED ESAME DOVE SI ACQUISISCONO DATI OBIETTIVI PER LA DIAGNOSI E PER LA METODOLOGIA ATTRAVERSO DEI COMPITI MOTORIO-SPORTIVI

HARRE, 1982

VALUTAZIONE TEST MOTORI



OGGETTIVI il risultato non può essere soggetto a interpretazioni diverse da parte dell'allenatore

VALIDI deve misurare effettivamente ciò che interessa misurare

ATTENDIBILI il test deve essere utilizzato dagli stessi atleti in momento successivo

VALUTAZIONE FORMATIVA



- Conoscere gli apprendimenti d'ingresso degli allievi
- Determinare le differenze interindividuali allo scopo di organizzare sottogruppi omogenei per livelli di abilità e capacità motorie
- Predisporre interventi didattici individualizzati
- Motivare gli allievi all'apprendimento
- Apprezzare i risultati dell'insegnamento e confrontare i livelli di apprendimento dell'allievo nei periodi diversi
- Controllare la validità di opzioni didattiche ed organizzative e l'efficacia del progetto nel suo insieme
- Orientare l'insegnamento verso obiettivi diversi e differenziati

CONSIDERAZIONI FINALI

QUALITA' DI UN ISTRUTTORE



- **EMPATIA**
- **PIANIFICAZIONE**
- **PROGRAMMAZIONE**
- **COMPETENZA**
- **PROFESSIONALITA':**
 - INCLUSIONE
 - ADATTAMENTO
 - GIOCO
 - DIVERTIMENTO
 - MOTIVAZIONE
 - ATTENTO ALLA SICUREZZA

CREDI IN TE... ma non essere mai arrogante, presuntuoso e "pieno" di te



SII BRILLANTE... ma ricordati che sei un formatore non un formATTORE

STABILISCI le REGOLE... ma non essere rigido e brusco con chi non le rispetta

PREPARATI MOLTO... ma ricorda di far passare le emozioni altrimenti il tuo sapere non varrà nulla

SII TE STESSO... e non avere paura dei tuoi limiti così diventeranno il tuo punto di forza

CERCATE L'EMPATIA



...forse le persone, nel tempo, non ricorderanno ciò che avete detto, ma ricorderanno sempre come le avete fatte sentire...

**BUON
LAVORO...COLLEGHI...!!!**

BIBLIOGRAFIA

- “Apprendimento motorio e prestazione” a. Schmidt/
A. Wrisberg – S.S.S. Roma
- “L’allenamento ottimale” J. Weineck –Calzetti
Mariucci Editori
- Sds-Scuola dello sport, “l’allenamento della
coordinazione nel calcio giovanile” - luglio – dicembre
2004
- “L’allenamento sportivo” Leali – Nardini Editore



GRAZIE