

**"L'ALLENATORE:**

**TECNICO DEL GIOCO, ESPERTO DELLE RELAZIONI**

**COSTRUTTORE DELLA SOCIETA' SPORTIVA"**

Brescia, 31 gennaio 2015



***Allenatori di calcio***

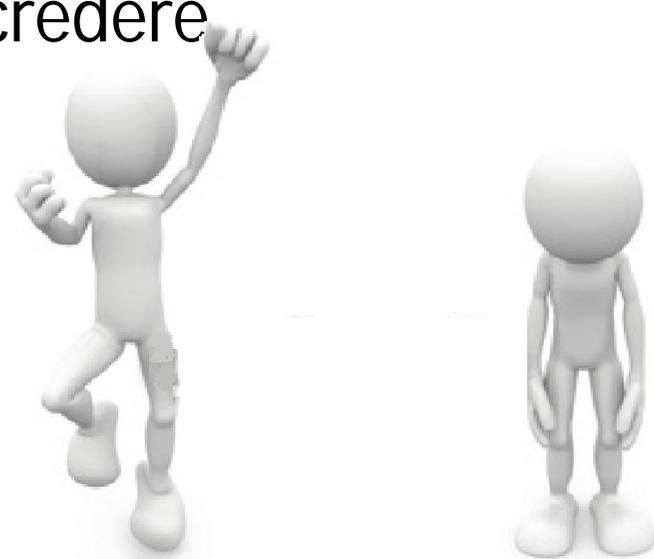
***LA VALUTAZIONE DELL'ATLETA IN RELAZIONE ALLA  
PRESTAZIONE, AI PROCESSI DI APPRENDIMENTO E  
ALLA CORREZIONE DELL'ERRORE.***



“Siamo bravi, abbiamo vinto 2 a 0!” oppure “Siamo proprio scarsi, abbiamo perso 2 a 0!”.

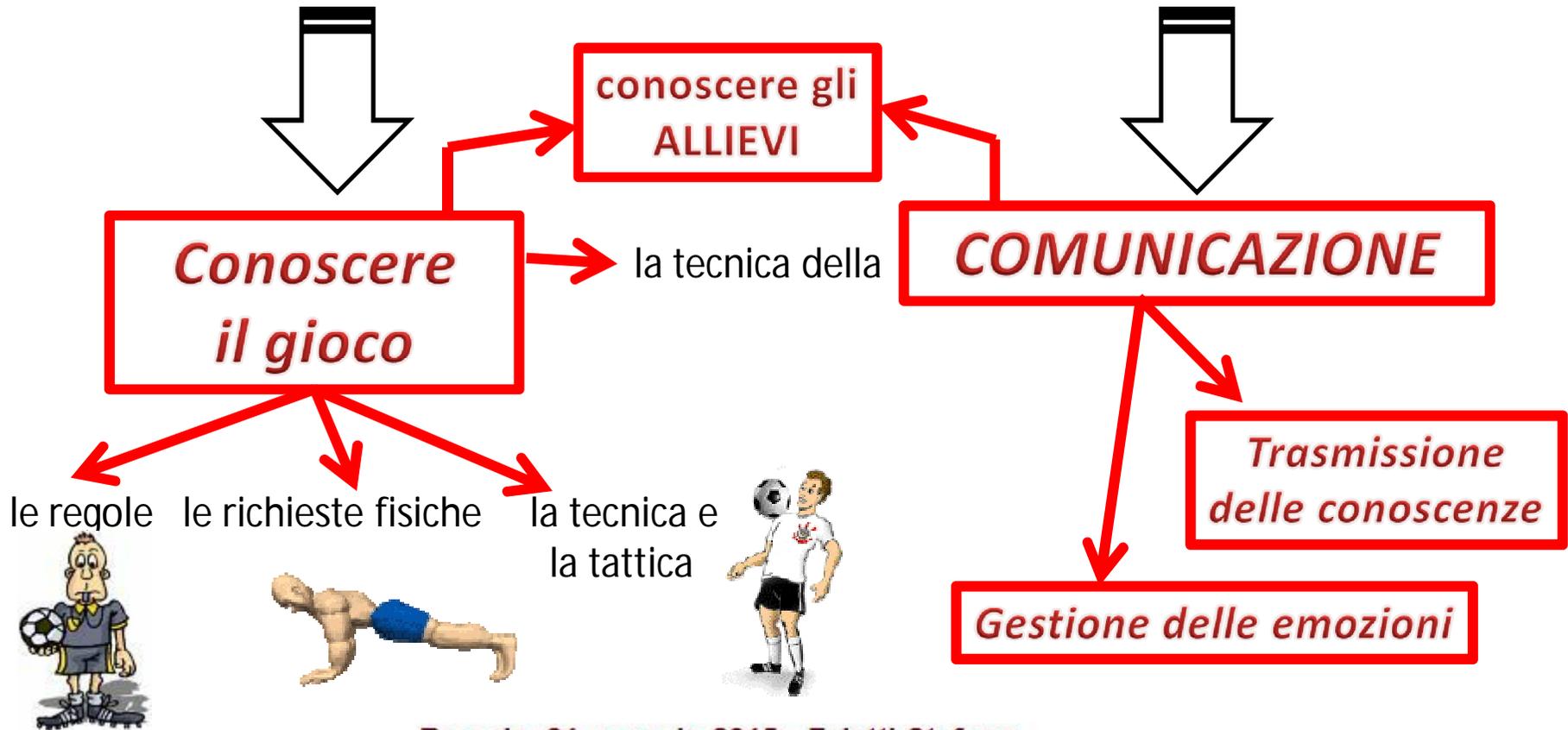
Generalmente il giudizio su di una prestazione calcistica è determinato dal risultato finale. L'allenatore è confermato od esonerato, non solo in serie A, sulla base dei **risultati che ottiene sul campo**. Il risultato è certo una parte importante del gioco, ma vogliamo e dobbiamo credere che oltre il gesto tecnico esista qualcos'altro:

**la possibilità di crescere,  
sviluppare e  
formare la persona.**

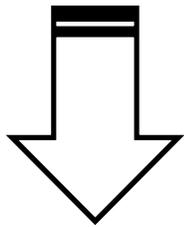


**ALLENATORE:**  
tecnico del gioco

**ALLENATORE:**  
esperto delle relazioni



## 1. CONOSCERE IL GIOCO



# le REGOLE



1. il terreno di gioco
2. il pallone
3. numero dei calciatori
4. equipaggiamento dei calciatori
5. l'arbitro
6. gli assistenti dell'arbitro
7. durata della gara
8. calcio d'inizio e ripresa del gioco
9. pallone in gioco e non in gioco
10. segnatura di una rete
11. fuorigioco
12. falli e comportamenti antisportivi
13. calci di punizione
14. calcio di rigore
15. rimessa dalla linea laterale
16. calcio di rinvio
17. calcio d'angolo

**2. CONOSCERE GLI ALLIEVI**

**METODO GLOBALE**

**GIOCO**



### **PARTITA 5c5.**

Dalla partita giocata in forma libera si evidenziano due problemi:

1. i giocatori non comunicano tra di loro durante il gioco
2. difficoltà nello stoppare il pallone

**Cosa correggere?  
Come correggere?**



## Che cosa correggere?

### LA CORREZIONE DELL'ERRORE note generali

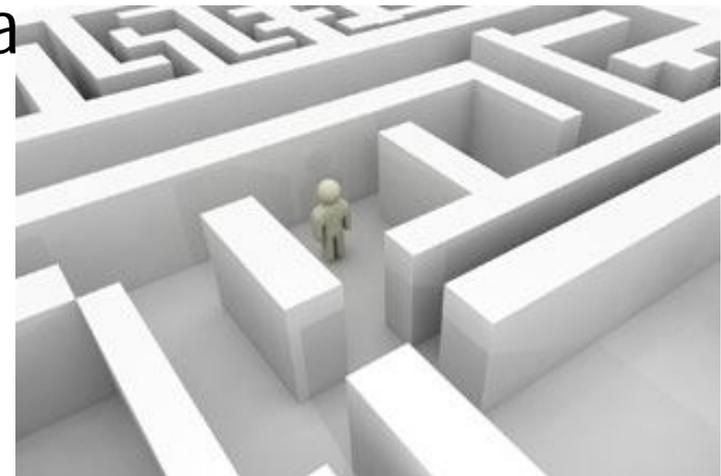
- 1- Fornire frequentemente **informazioni verbali** e **visive** soprattutto nella **prima fase** di apprendimento
- 2- **Ridurre** gradualmente il **feedback esterno**
- 3- Correggere gli **errori uno alla volta** fornendo istruzioni **positive** nel descrivere l'azione
- 4- **Richiedere all'allievo** la valutazione di particolari dell'azione **discutendone** le difficoltà incontrate
- 5- Impiegare con **frequenza** incoraggiamenti e **riconoscere i miglioramenti** e l'impegno



## ... e perché?

Il fine è il miglioramento della "tecnica" in vista dell'efficacia: si corregge l'interpretazione tecnica per migliorare la possibilità di riuscita dell'azione motoria.

L'**ERRORE** è un allontanamento dal modello o meglio è **un'azione svantaggiosa** (l'etimologia è la medesima di "errare" inteso come vagare senza meta ...) **che riduce l'efficacia del gesto tecnico sportivo.**



# ESECUZIONE DEL GESTO MOTORIO

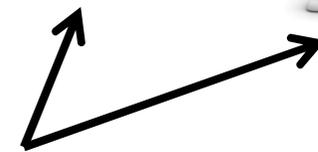
- Ricezione
- Elaborazione
- Trasmissione
- Comprensione del compito,
- Ricerca del modello, del programma d'azione,
- esecuzione motoria



Spiegazione del compito da eseguire



feedback





## IL FEEDBACK

- **L'ERRORE** è il fondamento della possibilità di apprendimento
- Le informazioni che deve contenere un feedback, dato dall'insegnante all'allievo tra due ripetizioni, deve brillare più per le mancanze che per le ridondanze:  
**la regola è "solo il necessario!"**
- Obbligo di semplicità, comprensibilità e precisione
- Nel momento giusto: unicuique suum (tiene conto delle caratteristiche individuali, delle sue capacità)



Quello che conta in un processo pedagogico come l'allenamento non è la correttezza formale della descrizione dell'errore, ma **l'efficacia dell'intervento**



**Correggere** significa soprattutto saper scegliere bene **verso cosa indirizzare il punto focale dell'attenzione dell'atleta** in maniera che possa modificare il proprio comportamento (IN MEGLIO) *comprendendo ciò che sta facendo.*



## Le CAUSE dell'ERRORE

- Difficoltà fisiche
- Difficoltà coordinative
- Difficoltà affettive
- Cattiva immagine mentale del movimento
- Imprecisa percezione fisica del movimento
- Errata interpretazione della spiegazione
- Incomprensione del programma motorio

## I PRESUPPOSTI DELLA CORREZIONE

- Osservazione



- Individuazione delle priorità



- Conoscenza della struttura fondamentale

- Conoscenza approfondita della tecnica (modello di prestazione)





## COME CORREGGERE?

### METODO E STILE DELL'ALLENATORE

Un procedimento **consapevole**, **strutturato** e **organizzato**, di contenuti teso a stimolare l'apprendimento .

Viene messo in atto **per aiutare l'allievo** a raggiungere obiettivi precedentemente programmati.





La decisione su quale METODO impiegare va fatta considerando:

**le caratteristiche del compito**

**e la complessità dell' esercizio**

in relazione alle

**capacità del soggetto**





## Metodo GLOBALE

E' un modo di apprendere un **"movimento come un tutto**, strutturalmente organizzato, da non potersi frantumare in singoli elementi e interrompere in un punto senza svilire l'unità che la rende tale".

In generale il metodo globale è preferibile quando il compito presenta caratteristiche di alta organizzazione e bassa complessità.

Ha vantaggi a livello

- a) **Cognitivo**
- b) **Motorio**
- c) **Motivazionale**



## Metodo ANALITICO

E' un modo di apprendere un **“movimento come un aggregato di parti elementari o di elementi semplici”**.

In generale il metodo analitico e'preferibile quando il compito presenta caratteristiche di bassa organizzazione e alta complessità. Focalizzando l' attenzione su elementi singoli del movimento offre indubbi vantaggi sulla comprensione dei dettagli del gesto e sulla correzione dell'errore.

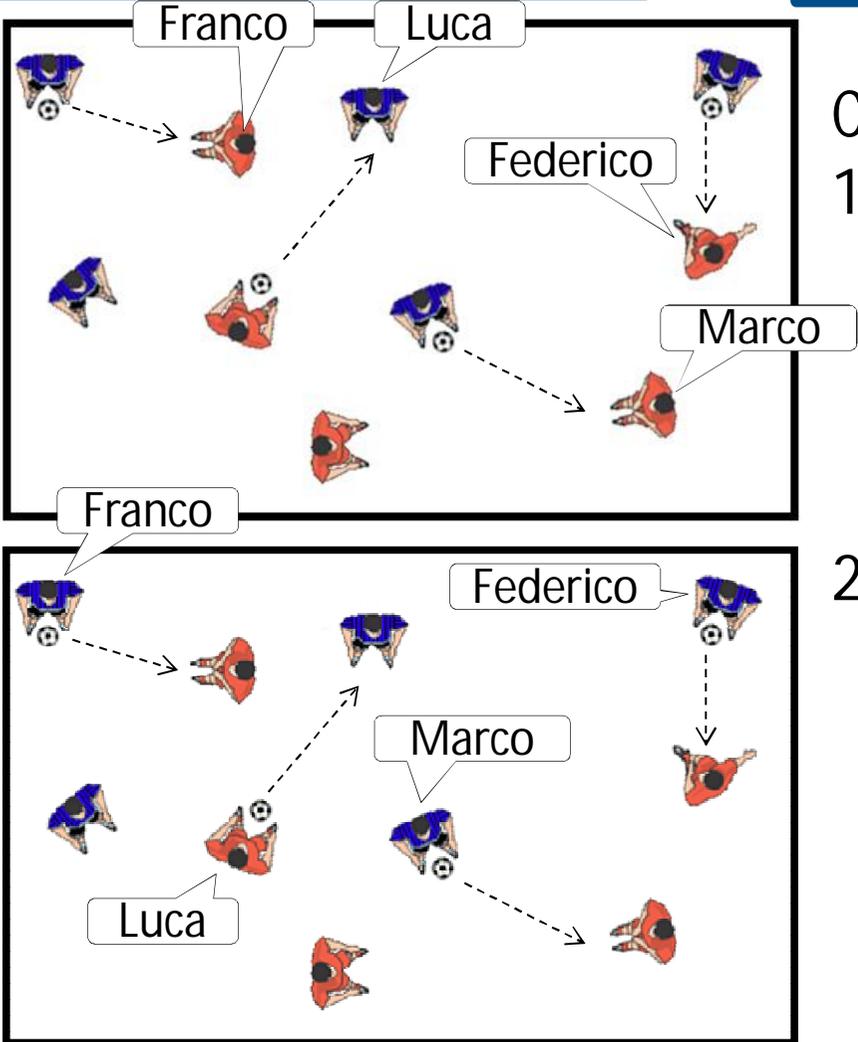
Vantaggi

- a) **nella comprensione dei dettagli**
- b) **nella correzione dell'errore**

**2. CONOSCERE GLI ALLIEVI**

**METODO ANALITICO**

**esercizio**

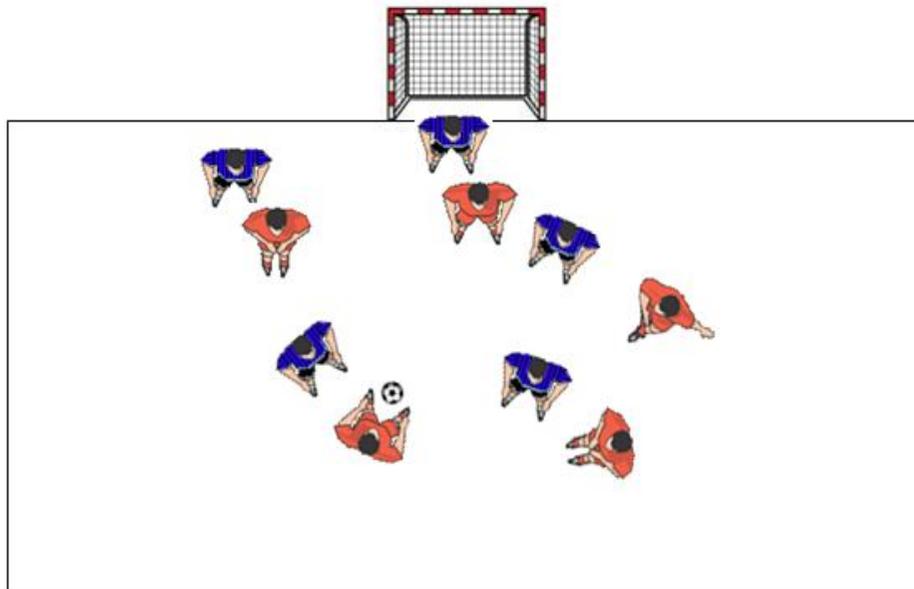


**CONOSCERE IL NOME DEI COMPAGNI:**

1. in forma libera i giocatori si muovono per il campo e si passano il pallone, CHI RICEVE il pallone dichiara il proprio nome
2. in forma libera i giocatori si muovono per il campo e si passano il pallone, CHI PASSA chiama il nome del compagno a cui passa il pallone.

# IMPORTANTISSIMO:

dopo aver corretto un errore o aver esercitato un aspetto dell'esecuzione motoria bisogna ripetere la situazione globale o la situazione motoria.



## **PARTITA o altro gioco\* .**

Dalla partita giocata in forma libera si evidenziano che i giocatori iniziano a chiamarsi, rimane però la difficoltà nello stoppare il pallone

(\* non è importante che sia lo stesso gioco perché la mia osservazione non è sulla tecnica o la tattica ma su ciò che ho corretto: cioè che i giocatori devono comunicare tra loro)



I **fondamentali tecnici** del calcio non devono essere considerati più come semplici gesti motori, ma soprattutto come **azioni scelte e programmate** da processi cognitivi dell'individuo. Scelte dettate sia da esperienze motorie precedenti, aspetto funzionale, sia da aspetti relazionali ed educativi. Ecco perché il fondamentale tecnico della disciplina deve essere considerato non solo come espressione di una competenza o di una conoscenza motoria, ma anche come una forma di **espressione della persona**.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• RICEVERE</li> </ul>	<p>TENICA del PORTIERE</p> <p>STOP                      TACKLE</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CONTROLLARE</li> </ul>	<p>GUIDA DELLA PALLA</p> <p>DRIBBLING</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• COLPIRE</li> </ul>	<p>PASSAGGIO e TIRO</p> <p>COLPO di TESTA</p> <p>RIMESSA LATERALE</p>



**AZIONI MOTORIE                      GESTI TECNICI**



Lo stop, il tiro, il dribbling, all'interno di una particolare situazione evidenziano la capacità cognitiva e relazionale del giocatore di **analizzare la situazione**, di **trovare e realizzare una strategia** in relazione a compagni, avversari, allenatore, ambiente e quindi di **relazionarsi con tutti questi fattori** controllando le proprie emozioni.



C'è quindi un aspetto

**FUNZIONALE, RELAZIONALE ed EDUCATIVO**



Ciò si traduce nell'allenare i propri allievi

- ad elaborare dati e informazioni
- ad analizzare l'ambiente

**CAPACITÀ DI  
DIAGNOSTICARE**



- a trasformare conoscenze e competenze in capacità decisionali, realizzando strategie per risolvere problemi
- ad avere piena coscienza di sé e dei propri limiti sapendo che ciò è alla base di azioni responsabili e coerenti.

**CAPACITÀ DI  
AFFRONTARE**



- a stabilire rapporti fra persone in relazione alla situazione

**CAPACITÀ DI  
RELAZIONARSI**

- ad utilizzare una comunicazione efficace e consapevole





Azione	Gesto	Allenare	Aspetto
<b>Ricevere</b>	Stop	dalla tecnica allo smarcamento	FUNZIONALE: entrare in possesso della palla valutando traiettoria di essa e la situazione generale; è un fondamentale di transizione, cioè si esegue per prepararne un altro. RELAZIONALE: smarcarsi per aiutare il compagno. EDUCATIVO: assumersi una responsabilità
	Tackle	affrontare l'avversario per rubargli palla	FUNZIONALE: recuperare la palla in possesso dell'avversario valutando la sua posizione e la situazione in relazione alla zona di campo. RELAZIONALE: rischiare l'incolumità fisica per la squadra. EDUCATIVO: vincere la paura per eseguire un gesto che richiede coraggio
	Tecnica del portiere	difendere la porta	FUNZIONALE: impedire di subire un gol attraverso il gesto tecnico più appropriato rispetto alla traiettoria della palla e alla situazione. RELAZIONALE: mettersi a disposizione della squadra giocando "diversamente" (uso delle mani). EDUCATIVO: assumersi una responsabilità, avere coraggio.



azione	gesto	Allenare	Aspetto
<b>Controllare</b>	Guida della palla	spostarsi con la palla	<p>FUNZIONALE: portare la palla verso la porta avversaria scegliendo la parte anatomica più utile alla situazione.</p> <p>RELAZIONALE: usare la guida della palla solo quando è possibile (senza avversario "porto la palla"; in sua presenza invece passo la palla).</p> <p>EDUCATIVO: assumersi una responsabilità, leggere la situazione.</p>
	Dribbling	Superare l'avversario con la palla	<p>FUNZIONALE: superare l'avversario per creare superiorità numerica in rapporto alla situazione.</p> <p>RELAZIONALE: utilizzare il dribbling solo quando vi siano giuste condizioni, preferendo il passaggio quando risulti più efficace (compagno libero o meglio piazzato).</p> <p>EDUCATIVO: avere il coraggio di affrontare l'avversario, riprovarci nonostante gli insuccessi.</p>



azione	gesto	Allenare	Aspetto
<b>Colpire</b>	Passaggio	dalla tecnica alla collaborazione	FUNZIONALE: collaborare con i compagni all'attuazione dello schema di gioco in rapporto alla situazione. RELAZIONALE: promuovere forme di collaborazione tra i giocatori per superare gli ostacoli e/o per raggiungere gli obiettivi. EDUCATIVO: essere orientati al "calcio come sport di squadra", nel quale il risultato è il prodotto di un'interazione tra tutti i giocatori.
	Tiro e colpo di testa	dalla tecnica al gol	FUNZIONALE: è lo strumento per realizzare il gol. RELAZIONALE: il giocatore è protagonista. EDUCATIVO: determinazione e coraggio per concludere l'azione.
	Rimessa laterale	giocare con le mani	FUNZIONALE: riprendere il gioco con le mani. RELAZIONALE: smarcarsi per ricevere la palla, promuovendo dunque forme di collaborazione. EDUCATIVO: indispensabilità dei compagni per proseguire il gioco.



**AZIONE**

**STILE di insegnamento**



**TECNICA DELLO STOP:**

sul posto o a seguire  
di interno-piede, di interno collo-  
piede, di esterno collo-piede, di  
collo-piede, di coscia, di petto, di  
testa, sotto la pianta del piede

**RICEVERE LA PALLA  
SMARCAMENTO**

- Capacità coordinative (spazio-temporale, anticipazione, equilibrio, trasformazione)
- Capacità condizionali (velocità)
- Capacità di diagnosticare (lettura della situazione: dove andare? Quale stop fare?)
- Capacità d'affrontare (agire: quando smarcarsi? Stappare per tirare, passare, ...?)
- Capacità di relazionarsi (aspetto educativo: mi smarco per aiutare il compagno)



## STILI DI INSEGNAMENTO

Sono un insieme di comportamenti e di scelte didattiche del docente nella situazione educativa.

Nel concetto di stile confluiscono diversi aspetti:

1. il tipo di decisioni assunte dall'insegnante
2. le strategie didattiche adottate
3. il grado di responsabilità ed autonomia che viene sollecitato negli allievi
4. le modalità di controllo sociale e di mantenimento della disciplina



In linea generale i due stili principali di insegnamento , sono collocati all'estremità di una qualsiasi strategia didattica:

direttivo o  
**DEDUTTIVO**

non direttivo o  
**INDUTTIVO**



intervento diretto dell'insegnante



assunzione da parte degli allievi di molti aspetti della funzione docente.





direttivo o  
**DEDUTTIVO**



non direttivo o  
**INDUTTIVO**

**COMANDO** Vengono fornite esplicitamente informazioni dettagliate su come affrontare un compito. La spiegazione diretta, pertanto, include tutte le informazioni riguardanti sia il compito specifico sia la procedura per risolverlo. L'ALLENATORE guida tutte le fasi

### *Vantaggi*

Rapidità nella presa di decisioni

Rapidità nell'effettuazione

Elevata prestazione immediata

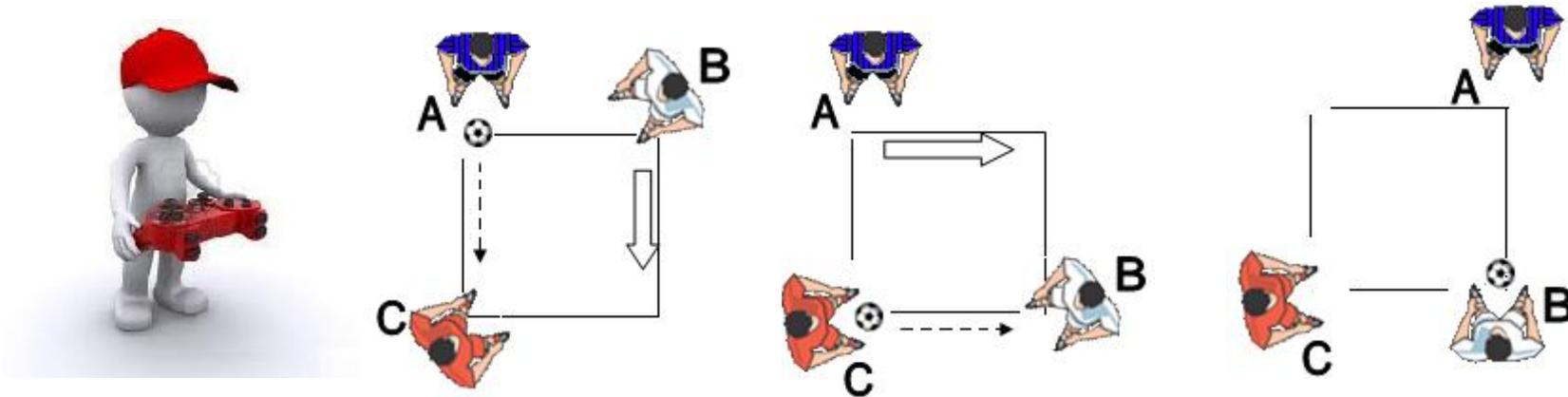
### *Svantaggi*

Sviluppo di dipendenza dall'insegnante

Basso coinvolgimento cognitivo e motivazionale

Bassa prestazione a lungo termine

**SMARCARSI - Esercitazione analitica:** l'allenatore dà le indicazioni di come deve essere svolto l'esercizio e ciò che devono fare i giocatori in ogni situazione.



Su i lati di un quadrato si devono muovere 3 giocatori raggiungendo sempre l'angolo, unico punto in cui possono ricevere la palla; il PP deve sempre avere due possibilità di passaggio; la palla, come gli allievi, può muoversi solo su i lati.

NOTA: l'esercizio può essere proposto anche con un difensore che cerca di recuperare la palla.



direttivo o  
**DEDUTTIVO**



non direttivo o  
**INDUTTIVO**

## **PER TENTATIVI ED ERRORI (o apprendimento divergente)**

Si propone agli allievi un problema affinché essi lo risolvano in modo personale e creativo. Senza dare dimostrazioni si presentano situazioni e si lascia agli allievi la possibilità di creare da soli le risposte.

### *Vantaggi*

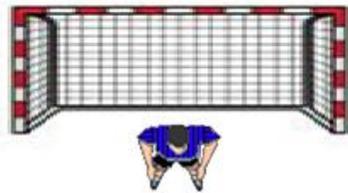
sollecita gli alunni alla spontaneità e alla creatività  
favorisce l'interiorizzazione delle esperienze  
consapevolezza motoria (in ogni momento si sa' non solo ciò che si fa', ma anche come e perchè si fa')

### *Svantaggi*

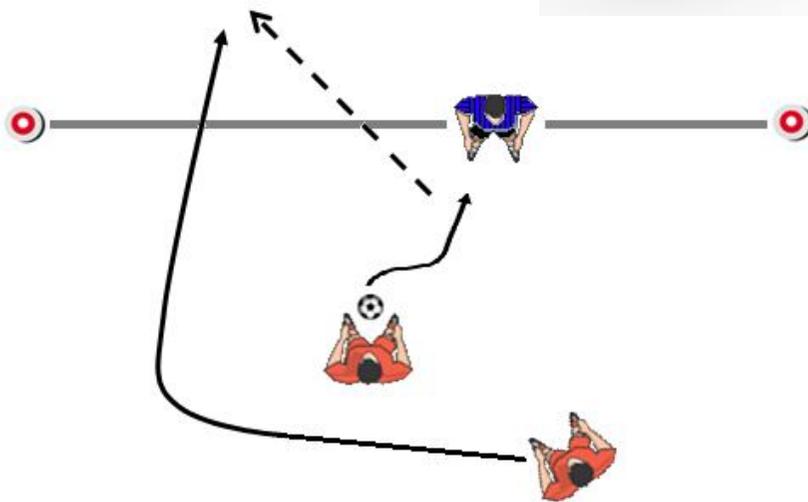
tempi lunghi di apprendimento  
difficoltà di controllo del carico di lavoro  
formulazione chiara e sintetica della richiesta di lavoro



**SMARCASI – Situazione di gioco:** l'allenatore propone una situazione in cui gli allievi devono trovare una soluzione per raggiungere un obiettivo (fare gol).



Due allievi con una palla devono superare un difensore - che può muoversi solo su una linea - e tirare in porta. Se il difensore intercetta la palla, l'esercizio termina. L'allenatore osserva, stimola a rispettare le regole dell'esercitazione e solo in un secondo momento interviene per correggere atteggiamenti e scelte tecnico-tattiche.





direttivo o  
**DEDUTTIVO**



non direttivo o  
**INDUTTIVO**

**SCOPERTA GUIDATA** Si prevede che l'allievo risolva individualmente e liberamente un problema con l'obbligo di rispettare alcune restrizioni stabilite dall'allenatore al fine di raggiungere gli obiettivi che intende perseguire .

*Vantaggi*

Sviluppo dell'autonomia

Coinvolgimento cognitivo e motivazionale

Apprendimento migliore

Transfer migliore

*Svantaggi*

Tempi lunghi per presa di decisioni

Tempi lunghi per effettuazione



direttivo o  
**DEDUTTIVO**



non direttivo o  
**INDUTTIVO**

**LIBERA ESPLORAZIONE** Gli alunni ricercano esperienze motorie in relazione agli attrezzi, ai contenuti e ai mezzi a disposizione. È l'allievo il grande protagonista di questo metodo.

*Vantaggi*

interdisciplinarietà

spontaneità (sviluppo della **creatività** e **fantasia**)

Interventi non direttivi

*Svantaggi*

rischio di “anarchia motoria e comportamentale”

ritardi negli apprendimenti delle abilità previste



direttivo o  
**DEDUTTIVO**



non direttivo o  
**INDUTTIVO**

**ASSEGNAZIONE DEL COMPITO** L'insegnante assegna agli alunni, singolarmente o in piccoli gruppi, determinati compiti che vengono poi eseguiti autonomamente. Il lavoro a stazioni rappresenta un esempio di questa strategia didattica.

### *Vantaggi*

autonomia esecutiva  
possibilità di usare più compiti all'interno dell'attività  
stimolo all'auto-correzione

### *Svantaggi*

difficoltà di controllo dell'intensità del lavoro  
rischio di approssimazione esecutiva  
limitati gli interventi di feedback

... e se l'atleta non apprende?

**Le cause potrebbero essere**

1. incomprensione del compito
2. imprecisa presa di informazione
3. scelta errata dell'obiettivo
4. scelta errata della soluzione motoria o del tempo di esecuzione
5. mancata cooperazione tra tecnico e atleta
6. timori e paure psicologiche



## Altri fattori che limitano l'apprendimento:

1. tempo trascorso sul compito
2. coerenza mezzi-obiettivi
3. inadeguatezza degli obiettivi per l'allievo
4. clima negativo e poco motivante
5. natura del feedback
6. organizzazione dell'attività



dreamstime.com





# Metodologia per l'apprendimento

Per favorire ed ottimizzare i processi di apprendimento sono state elaborate specifiche procedure metodologiche:

Formulazione di obiettivi; autovalutazione e individualizzazione; presentazione del compito; quantità di esperienza; variabilità delle proposte; interferenza contestuale; transfer e metastrategie; rinforzo motivazionale ma soprattutto la

**CORREZIONE DELL'ERRORE**





## CORREZIONE DELLA CAUSA

- Nel processo di correzione, la logica di **intervento** è **sulle cause** per modificare gli effetti e non viceversa. Intervenire sugli effetti significa intervenire senza efficacia: se l'area che condiziona la cattiva esecuzione di un gesto è quella affettiva, la proposta di una soluzione che riguardi solo la sfera motoria risulta inutile se non controproducente.



## SAPER OSSERVARE

“L'osservazione è la base di ogni sapere: per apprendere a ben ragionare si deve apprendere a ben osservare” (J.J. Rousseau)

- E quindi saper osservare significa ragionare con efficacia su: cosa osservo? Da quale posizione? quante volte? Con quali mezzi e sussidi (la video analisi ...)?



## COME SI CORREGGE

- Un errore alla volta
- Per priorità
- Rinforzo e correggio
- La ripetizione
- La consapevolezza del discente
- Contemporaneità tra azione e correzione

## L'ALLANATORE deve:

- Insegnare ad apprendere
- Insegnare un atteggiamento mentale aperto alla correzione
- Essere pazienti
- Non fossilizzarsi in situazioni rigide



## IN QUANTI MODI SI CORREGGE

- **In modo diretto:** gli errori compiuti vengono mostrati e spiegati immediatamente, con la proposta di azioni per tentare di modificare l'esecuzione nella successiva ripetizione
- **In modo indiretto:** si utilizzano mezzi esterni che agiscono sull'allievo (attrezzi, modificazione delle resistenze, delle sensazioni)
- **In modo coerente** con lo stile di insegnamento



## BAMBINI & ERRORI

Non esistono bambini che **“non sappiano nulla”**, né dal punto di vista cognitivo né motorio.

Ogni bambino è in possesso di abilità che ha sviluppato (il proprio **“vissuto”**), chi più chi meno, che se adeguatamente stimolate utilizzerà al servizio delle esigenze del gioco; così facendo **“apprenderà giocando”**. È compito dunque dell'educatore di **proporre delle situazioni di gioco o più vicine possibili al gioco**, a cui il bambino dovrà dare una risposta a livello sia cognitivo che motorio.



## BAMBINI & ERRORI

Se il bambino non dovesse trovare le giuste risposte l'educatore dovrà allora **modificare la propria proposta** rendendola più semplice rispetto alla precedente o più vicina al vissuto del giocatore.

L'educatore deve sollecitare in continuazione il bambino a porre la propria attenzione sul proprio comportamento all'interno della **situazione di gioco**, ponendo domande, variando le situazioni proposte e supportando il giocatore nel raggiungimento della "risposta adeguata" **senza dare le soluzioni** ma permettendo al bambino di arrivare alle soluzioni.



per evitare l'ERRORE

**AMPLIARE LE ESPERIENZE MOTORIE** con attività polivalenti, sviluppando la multilateralità e utilizzando progressioni didattiche facilitate.

Ricordando che nell'apprendimento intervengono per 87% l'analizzatore OTTICO

13% l'analizzatore UDITIVO

3% l'analizzatore OLFATTIVO

1% l'analizzatore TATTILE (inutile ripetere tante volte lo stesso esercizio)



## GLI INTERVENTI DELL'EDUCATORE

Importante che l'educatore **non dovrà mai intervenire** su un errore dettato da non abilità, al fine di evitare di innescare nel giocatore principiante il "timore di provare".

L'educatore piuttosto dovrà utilizzare l'errore come stimolo e strumento per facilitare l'apprendimento gestendolo in un clima positivo (apprendimento per "prove ed errori").

Errore causato da non comprensione

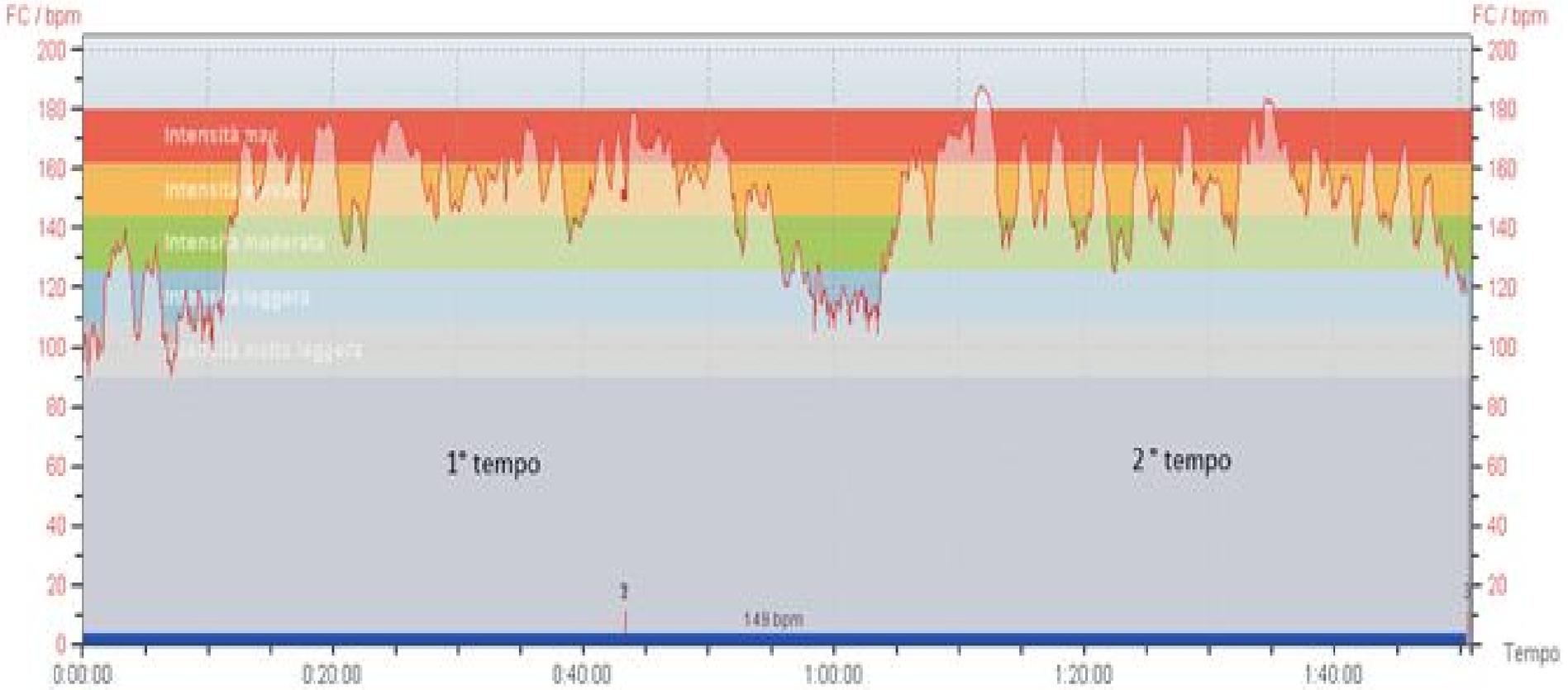
- Utilizzare domande e far arrivare il bambino alla soluzione

Errore causato da non abilità gestuale o motoria

- Non intervenire e stimolare il bambino a continuare ed a provare sempre

**4. CONOSCERE LE RICHIESTE DEL GIOCO**

**RICHIESTE FISICHE**



FREQUENZA CARDIACA DI UNA PARTITA

I movimenti che un calciatore compie in una partita possono essere:

CAMMINO (4km\h)

JOGGING (8km\h)

CORSA a bassa velocità (12km\h)

a moderata velocità (16km\h)

CORSA ad alta velocità (21km\h)

all'indietro (12km\h)

SPRINT (30km\h)

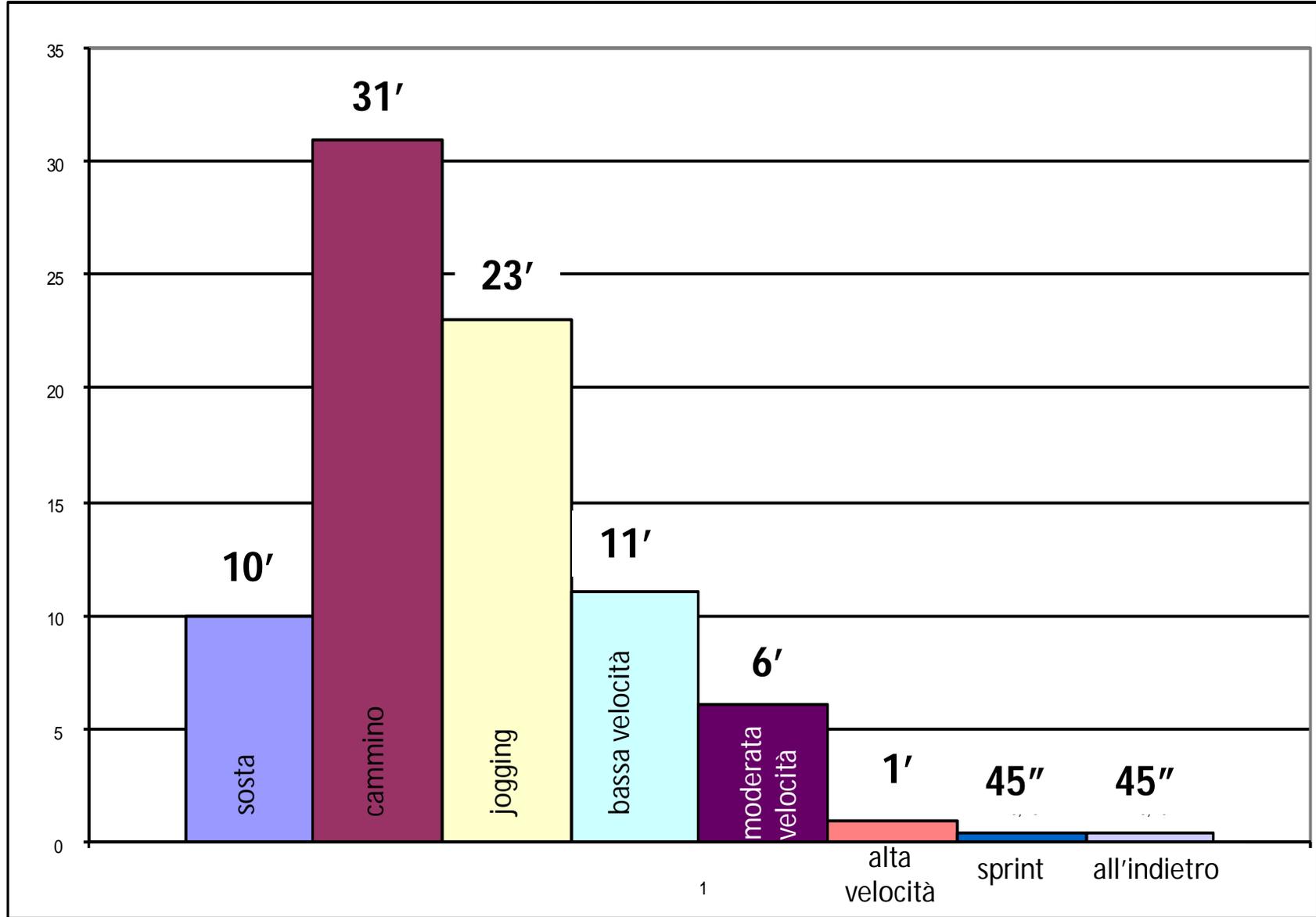
SOSTA

SALTO

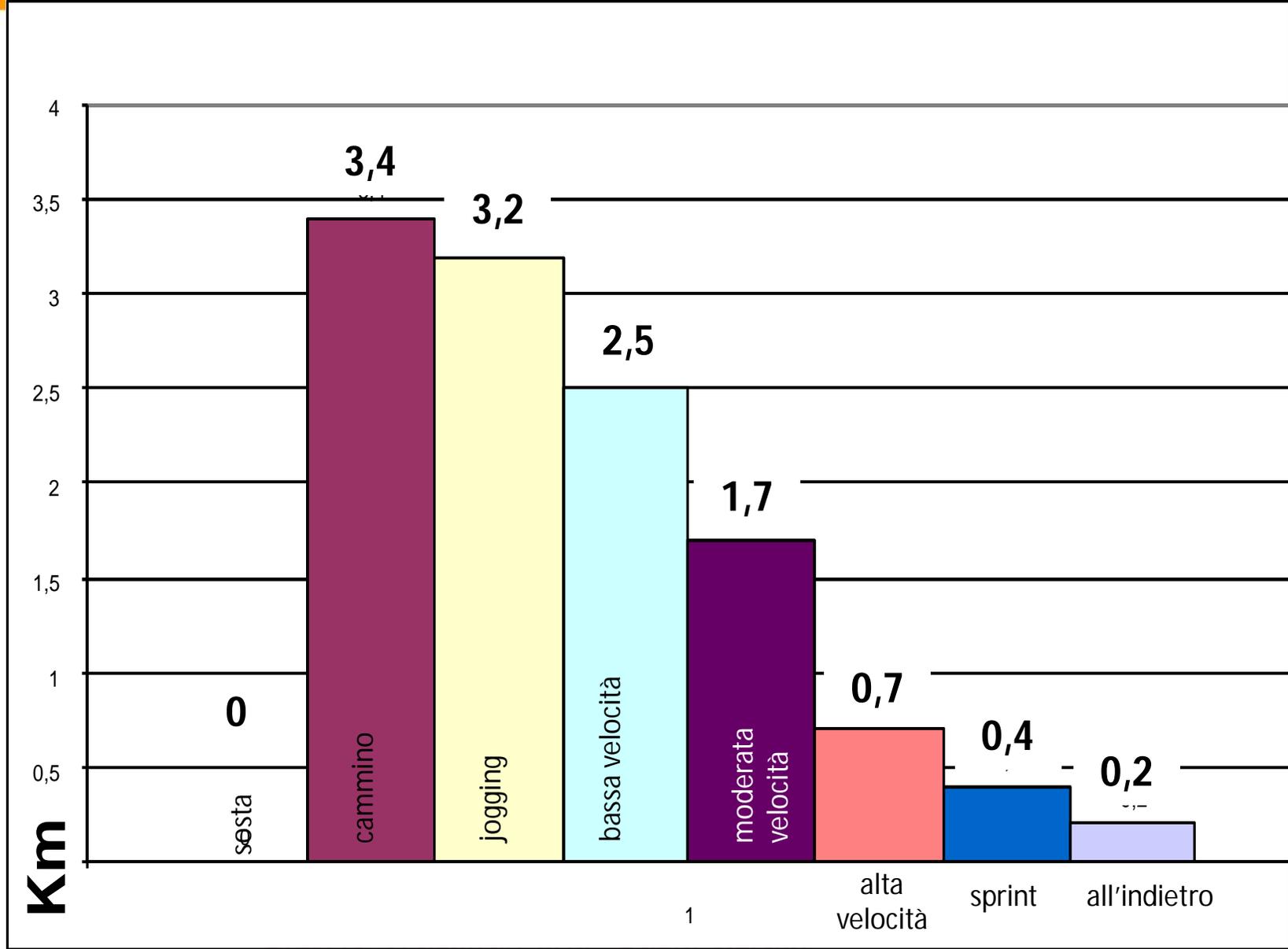
CONTRASTO



**L'attività di un centrocampista di elevato livello durante un incontro - TEMPO**



**L'attività di un centrocampista di elevato livello durante un incontro – SPAZIO (Km)**





Mediamente un calciatore, durante un incontro, percorre

**dai 7 ai 12 Km**

cambiando continuamente intensità di spostamento: un **portiere** percorre circa **4 Km**, un **difensore** circa **10**, un **centrocampista 12** ed un **attaccante 10,5**

Altri numeri: un calciatore effettua da 48 a 78 sprint di lunghezza tra i 7 e i 15 mt, da 40 a 62 accelerazioni, compie da 1 a 15 salti, gioca la palla da 14 a 42 volte, toccandola complessivamente da 45 a 110 volte per un totale tra i 40 secondi e i 3 minuti, compie da 5 a 11 contrasti, effettua 1,1 tiri in porta



**MA IL DATO CHE PIÙ CI DEVE FAR RIFLETTERE È:**

durante un incontro, un giocatore effettua circa

**1100 cambi d'attività,**

cioè passa dalla sosta alla corsa a velocità moderata, al cammino e così via.

Ciò significa che

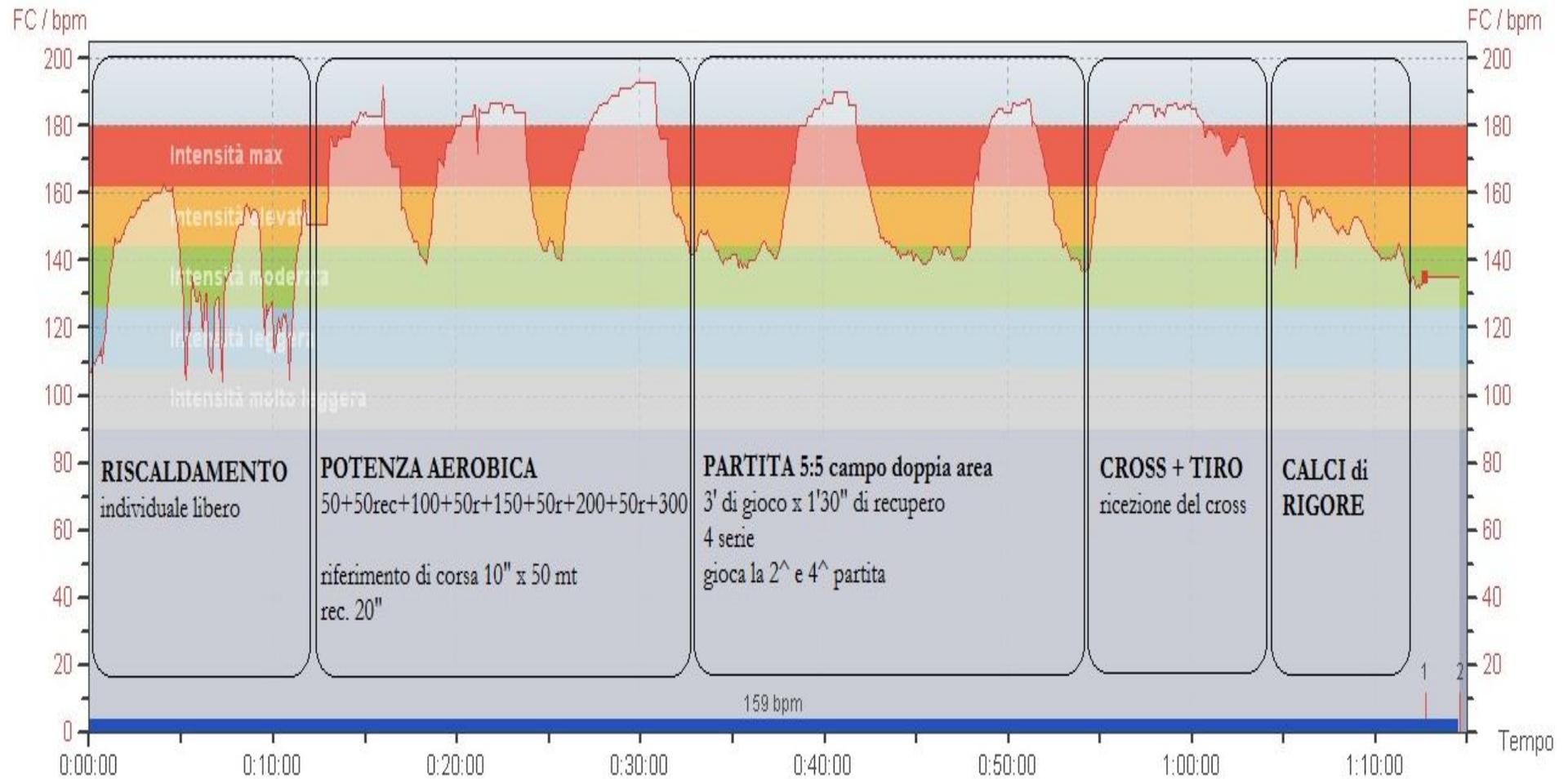
**il muscolo deve essere allenato per variare continuamente il tipo di contrazione**

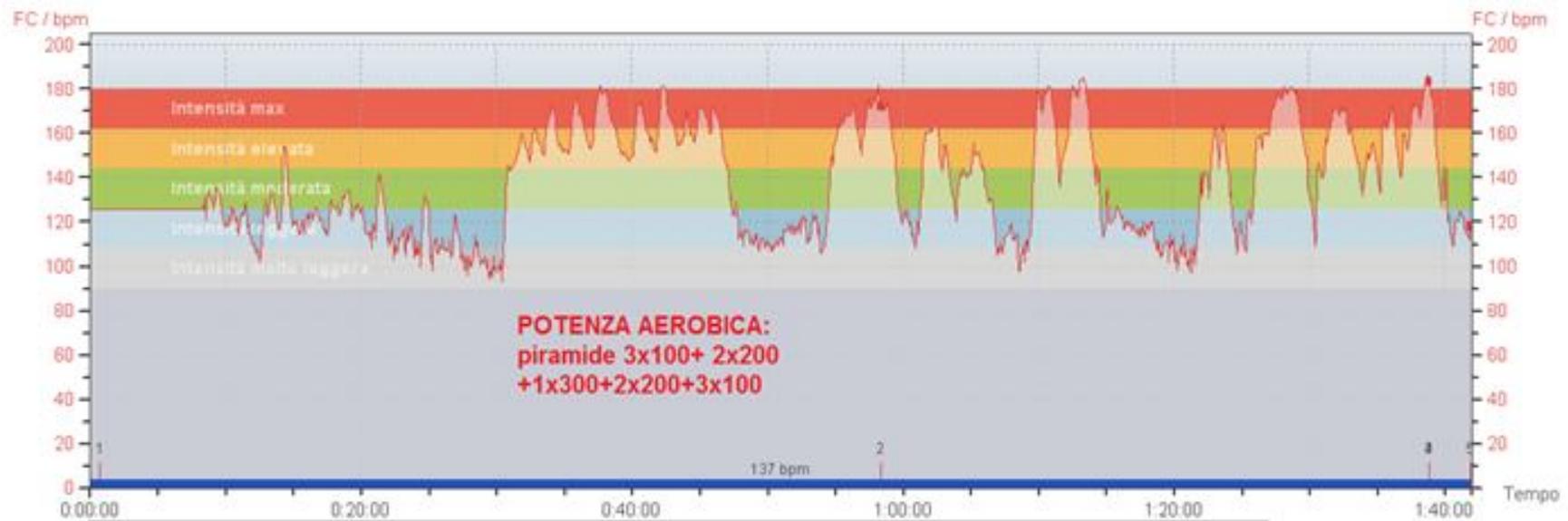
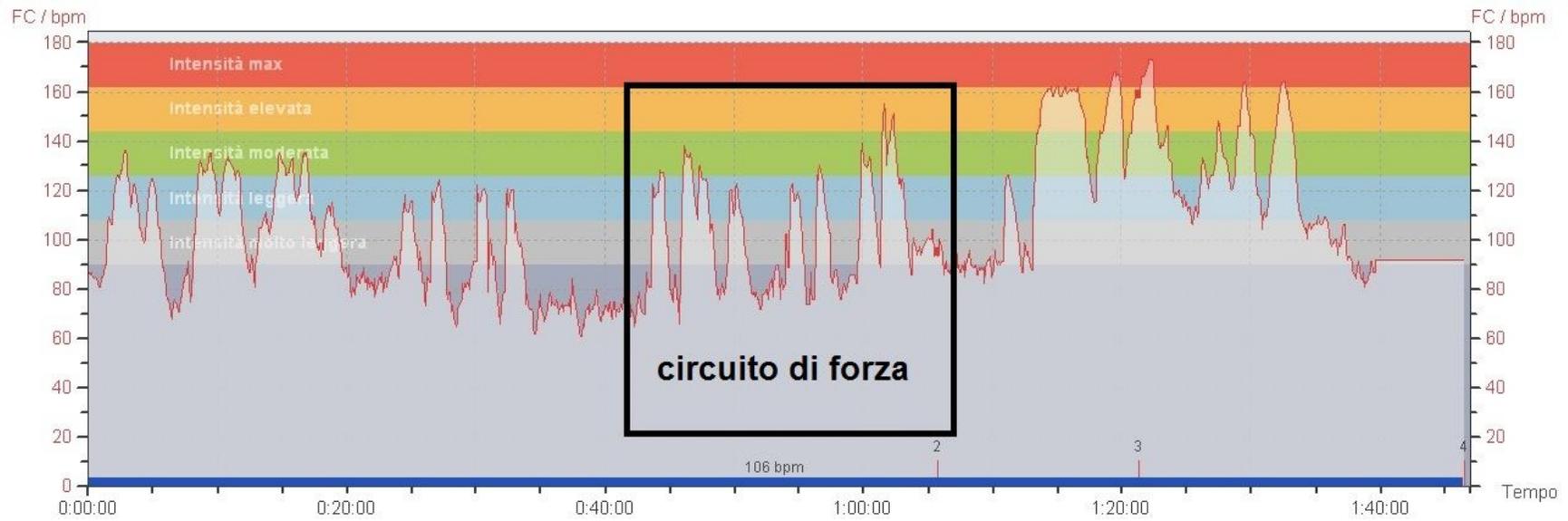
cioè

**“non deve lavorare sempre nello stesso modo”**

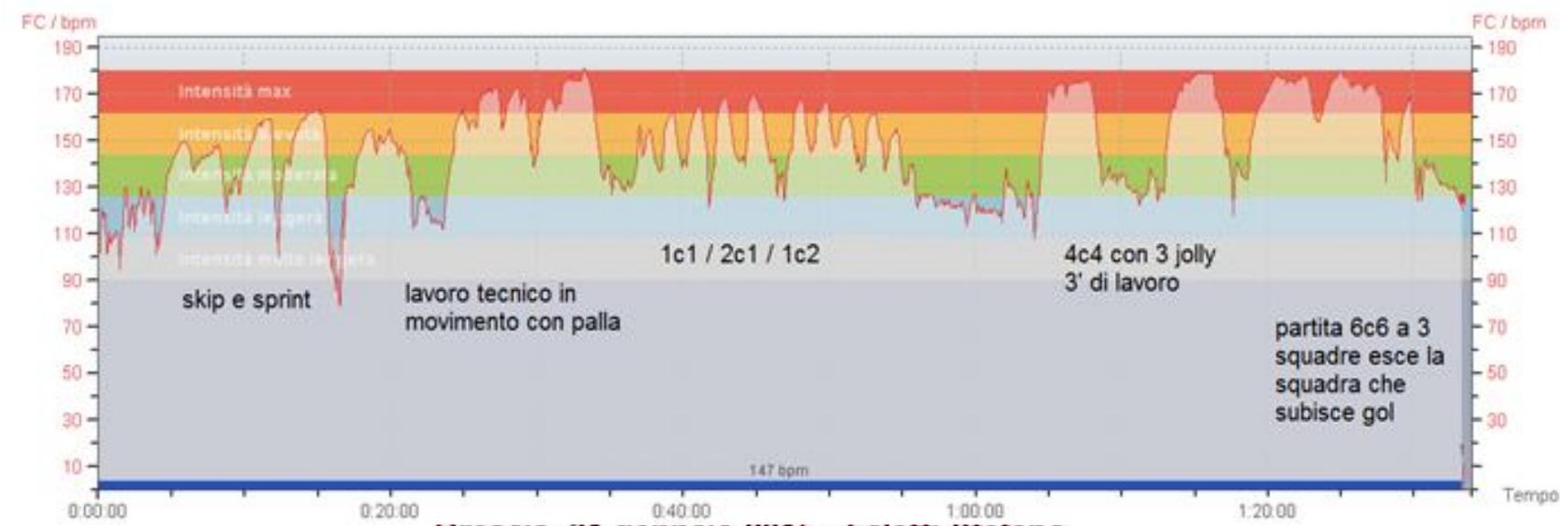
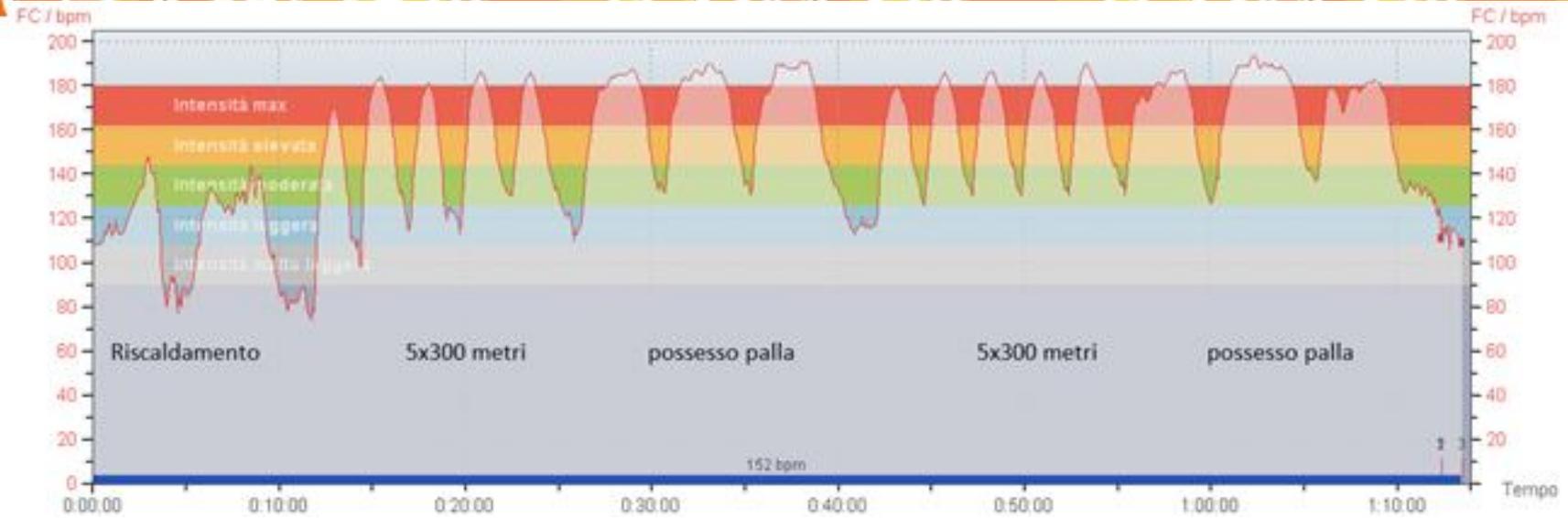


## L'allenamento deve essere il più possibile rappresentativo della partita





**Brescia, 31 gennaio 2015 - Faletti Stefano**



**Brescia, 31 gennaio 2015 - Faletti Stefano**

## SAPER OSSERVARE

*Saper registrare informazioni per mezzo di una interpretazione attiva e selettiva della realtà.*

**1) Analisi iniziale finalizzata agli interventi**

**2) Controllo dell'efficacia e delle reazioni dell'atleta**

**3) Analisi di un'azione per valutarne la correttezza**





## LE FASI DELL'OSSERVAZIONE

- 1) definire le ragioni e le modalita' di utilizzo
- 2) definire e delimitare gli obiettivi e il campo di osservazione, il cosa in termini riconoscibili.
- 3) EVITARE IL RICORSO ALLA MEMORIA, registrare subito i dati qualitativi e quantitativi dell'osservazione

È FONDAMENTALE DEFINIRE

- 1) COSA SI VUOLE OSSERVARE?,**
- 2) COSA SI PUÒ O NON SI PUÒ OSSERVARE?**
- 3) QUALI SONO I MEZZI DEI QUALI SI DISPONE PER OSSERVARE IN MODO OTTIMALE?**



## OSSERVARE E CAPIRE I MOVIMENTI

*L'ALLENATORE deve concentrarsi sulla condotta motoria dell'allievo e non solo sull'osservazione dello svolgimento dei movimenti.*

- Come realizza, controlla i movimenti e come li adatta al compito specifico.
- Come risponde, con i suoi movimenti, ad una determinata situazione motoria.

***OSSERVARE E' PIU' CHE GUARDARE IN MODO PRECISO***

**"L'osservazione è la base di ogni sapere: per apprendere a ben ragionare si deve apprendere a ben osservare"**

**(J.J. Rousseau)**

## CONCLUDENDO

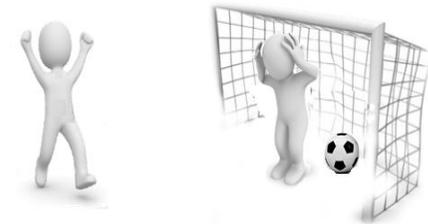
LA VITTORIA NON È SOLO FARE GOL

DARE LA POSSIBILITÀ DI SBAGLIARE

RINFORZI E PUNIZIONI PER CREARE  
COMPORAMENTI EFFICACI

L'APPRENDIMENTO PUÒ AVVENIRE SOLO IN  
UN AMBIENTE SIGNIFICATIVO

OGNI ATTO CHE VIENE FATTO SENZA  
MOTIVAZIONE RISCHIA DI FALLIRE PERCHÉ  
NON CONSAPEVOLE E SCELTO





Grazie dell'attenzione e...

*"Chi ascolta dimentica  
Chi vede ricorda  
Chi fa impara"*

Stefano Faletti



E-mail [ste.faletti@libero.it](mailto:ste.faletti@libero.it)



+39 347 3122490



+41 76 2408011