



formazione

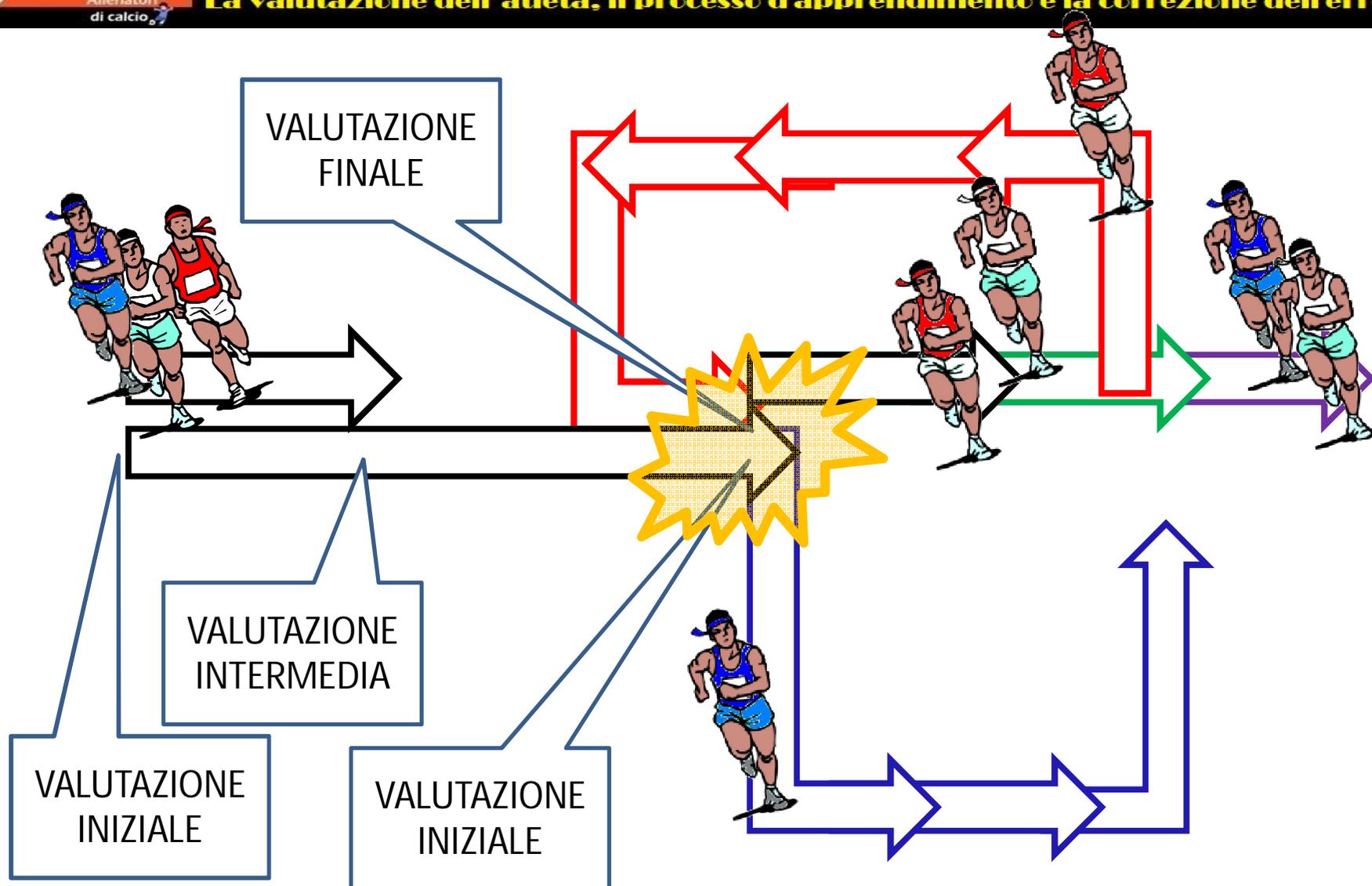
Allenatori

di calcio



La valutazione dell'atleta,
il processo d'apprendimento
e la correzione dell'errore

Stefano Faletti



UN PERCORSO FORMATIVO NON HA UNA FINE

“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 credere che oltre il gesto tecnico esista qualcos'altro:

la possibilità di crescere, sviluppare e formare la persona.

1^a osservazione

Gli **elementi tecnici** del calcio non 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**.

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**



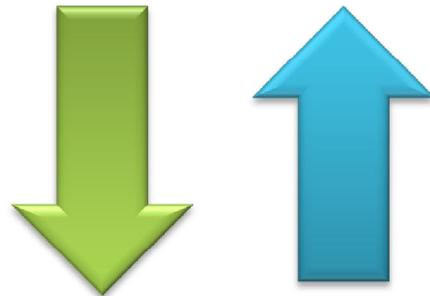
- a stabilire rapporti fra persone in relazione alla situazione
- ad utilizzare una comunicazione efficace e consapevole

**CAPACITÀ DI
RELAZIONARSI**



2^a osservazione

**VALUTAZIONE
DELL'AZIONE MOTORIA**



**ESPRESSIONE DELLA
PERSONA**

PERCHÉ VALUTARE?

per **PROGRAMMARE**

cioè organizzare, scegliere, orientare,
modificare l'azione educativa

cioè per **ALLENARE CIÒ CHE SERVE**



ASPETTO FUNZIONALE

PERCHÉ VALUTARE?

per **CONOSCERE**

perché la centralità di tutta l'attività
deve essere l'uomo, e non la
disciplina sportiva da lui praticata



ASPETTO RELAZIONALE

PERCHÉ VALUTARE?

per **APPREZZARE**

cioè **DARE UN VALORE**

(dare un prezzo) al lavoro,
all'impegno, all'azione educativa



ASPETTO EDUCATIVO



UN PRIMO MODO
DI VALUTAZIONE
SEMPLICE E
VELOCE

MASS MEDIA:
giornali, televisione,
TIFOSI,
DIRIGENTI



VALUTAZIONE
SOGGETTIVA

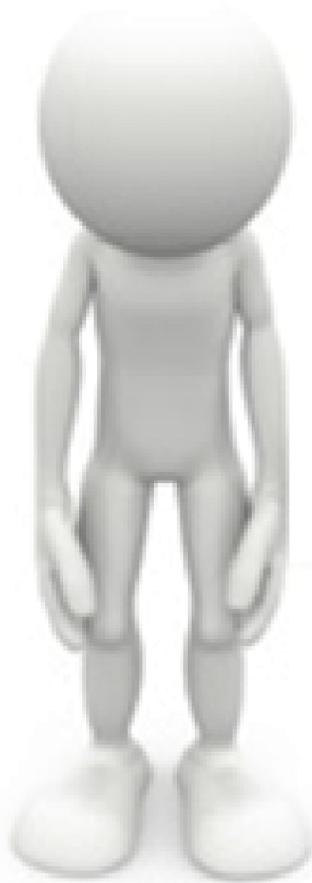
VALUTAZIONE OGGETTIVA



**TEST,
SCOUT,
GRAFICI,**

...

QUALE SONO LE CAUSE
DELLA SCONFITTA?

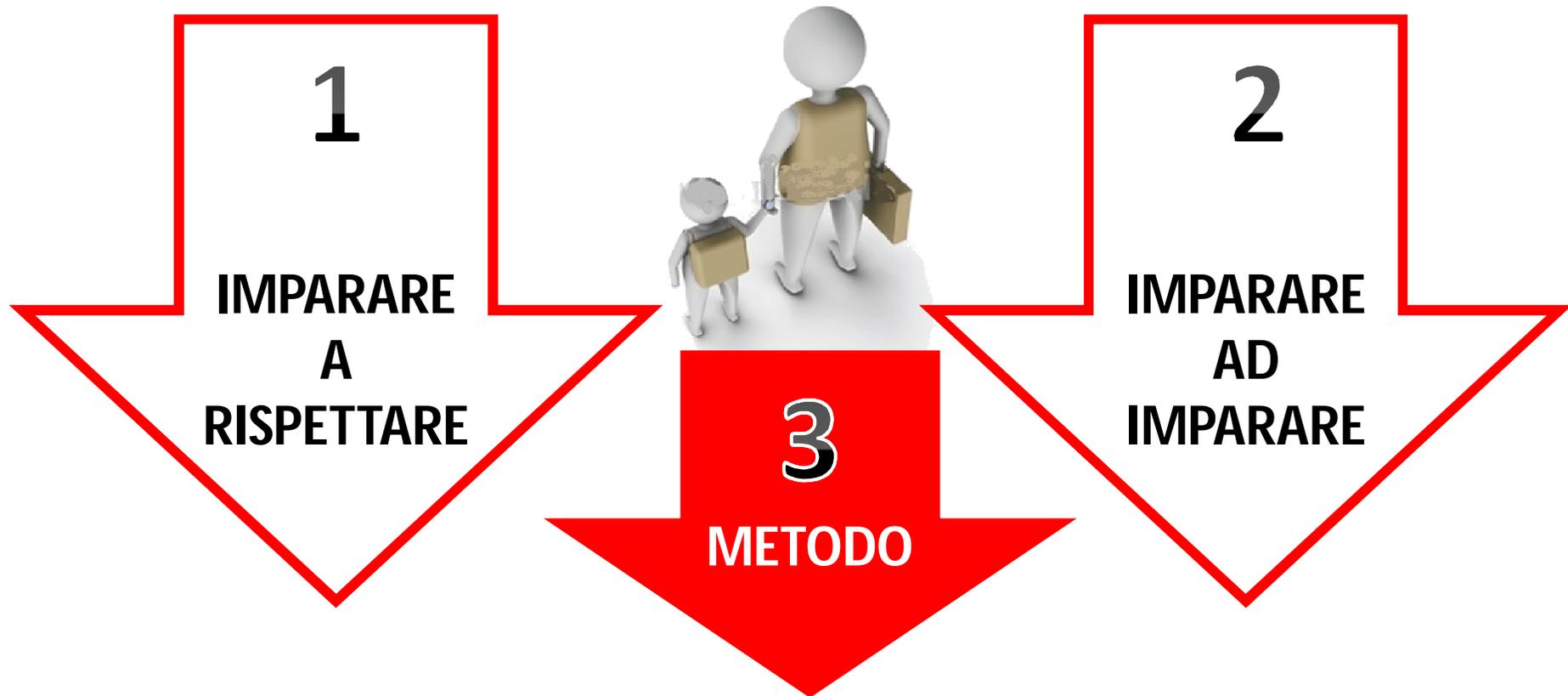


PROCESSI
D'APPRENDIMENTO

CORREZIONE
DELL'ERRORE



IL PROCESSO di APPRENDIMENTO



PRESTAZIONE

L'ALLENATORE:

è una persona che si propone di essere un

FACILITATORE DI APPRENDIMENTI,

che cura con attenzione la **realtà**, il **contesto**, le **persone**, le **esigenze** e le modalità di trasmissione dei contenuti (**comunicazione**)

L'ALLENATORE:

deve essere semplicemente uno **STRUMENTO** attraverso il quale i suoi giocatori sviluppino e consolidano le loro capacità



L'ALLENATORE:

è consapevole che esistono

***MOLTEPLICI MODI DI APPRENDERE
E DI TRASMETTERE,***

L'ALLENATORE:

deve accettare che ogni allievo a secondo dei propri stili e tempi di apprendimento si costruisca concetti e abilità anche attraverso un percorso dissimile dagli altri.

Il traguardo finale deve essere la

***VALORIZZAZIONE DELLE
POTENZIALITÀ DELL'INDIVIDUO.***



METODO E STILE DELL'ALLENATORE NEL BAMBINO

- Ogni allenatore ha uno **stile di conduzione** personale che, specie nei primi anni di sport, **ha effetti educativi** sugli allievi e sulla loro formazione.

Nota:

il BAMBINO: sente maggiormente i legami affettivi ed è più sensibile ai modelli che incontra. Occorre, quindi, stare attenti a non proporgli modelli negativi, perché li assorbe in maniera priva di critica, e assume i modi di essere e di fare che si esprimono anche nei comportamenti più abituali dell'allenatore.

METODO E STILE DELL'ALLENATORE NEL BAMBINO

Quindi, l'allenatore corretto, leale, attivo, puntuale e pronto ad assumersi le proprie responsabilità, non ha bisogno di dirgli nulla, perché il bambino riterrà che questi siano i modi dell'adulto.

Ma è vero anche il contrario, e cioè che in uno sport attento solo al risultato ottenuto anche in modi scorretti o non leciti, è più facile che trasmetta i propri limiti e li faccia diventare tratti definiti del carattere degli allievi.

ESSERE ESEMPIO



METODO E STILE DELL'ALLENATORE NELL'ADOLESCENTE

- **L'ADOLESCENTE:** invece **è meno influenzabile** dai comportamenti e dal carattere di chi lo guida, siano essi positivi o negati, perché vive un rapporto meno emotivo ed è già capace di critica.
- Manca però ancora di esperienza consolidata cui fare riferimento, e quindi è ancora sensibile ai modelli che propone l'ambiente. Per questo **la figura dell'adulto continua a restare importante.**
- Basa di più i suoi **rapporti sulla stima**, per cui segue e impara, oppure si oppone, a seconda che chi lo guida se la sia saputa conquistare o no. Sia il ragazzo sia l'adolescente, comunque, restano sensibili al suo modo di essere e di imporsi, poiché lo considerano pur sempre una figura guida.

METODO E STILE DELL'ALLENATORE

Cos'è il METODO?

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 complessita'.

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**

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

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

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

direttivo o
DEDUTTIVO



non direttivo o
INDUTTIVO

SCOPERTA GUIDATA

Vantaggi

Sviluppo dell'autonomia

Coinvolgimento cognitivo e motivazionale

Apprendimento migliore

Transfer migliore

Svantaggi

Tempi lunghi per presa di decisioni

Tempi lunghi per effettuazione

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 .

direttivo o
DEDUTTIVO



non direttivo o
INDUTTIVO

LIBERA ESPLORAZIONE

Vantaggi

interdisciplinarietà

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

Interventi non direttivi

Svantaggi

rischio di “anarchia motoria e comportamentale”

ritardi negli apprendimenti delle abilità previste

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

direttivo o
DEDUTTIVO



non direttivo o
INDUTTIVO

ASSEGNAZIONE DEL COMPITO

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

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.

direttivo o
DEDUTTIVO



non direttivo o
INDUTTIVO

PER TENTATIVI ED ERRORI (o apprendimento divergente)

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

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.

... 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



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



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

Correggere che cosa? e perché?

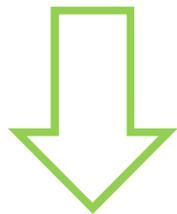
- L'allenatore, l'istruttore, l'educatore e l'insegnante correggono il gesto, l'esecuzione, la manifestazione esteriore e concreta di una azione
- Il fine è il miglioramento della "tecnica" in vista dell'efficacia: si corregge l'interpretazione tecnica per migliorare la possibilità di riuscita dell'azione motoria

ESECUZIONE DEL GESTO MOTORIO

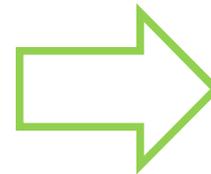
- Ricezione
- Elaborazione
- Trasmissione
- Comprensione del compito,
- Ricerca del modello,
del programma d'azione,



Spiegazione del
compito da
eseguire



- esecuzione motoria



feedback



IL FEEDBACK

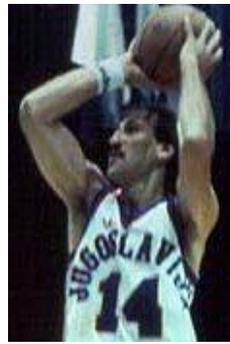
- **L'ERRORE** è il fondamento della possibilità di apprendimento
- Le info che deve contenere un feed back, dato dall'insegnante all'allievo tra due ripetizioni, deve brillare più per le mancanze che per le ridondanze:
la regola è "solo il necessario!"
- Obbligo di semplicità, comprensibilità e precisione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

L'ERRORE

- L'errore è un allontanamento dalla verità, una azione svantaggiosa (l'etimologia è la medesima di "errare" inteso come vagare senza meta ...)
- La differenza tra il valore della grandezza e quello misurato
- L'errore in ambito sportivo consiste in ogni deviazione o differenza rispetto al modello o MEGLIO alle indicazioni da seguire tali da ridurre il rendimento del gesto tecnico sportivo

L'ERRORE

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

La CORREZIONE

- Azione di eliminazione dei difetti/errori da qualcosa (al fine di migliorarla)
- Definiamo azione di correzione ogni metodo adeguato usato per eliminare l'errore in un movimento

I PRESUPPOSTI DELLA CORREZIONE

- Osservazione



- Individuazione delle priorità



- Conoscenza della struttura fondamentale

- Conoscenza approfondita della tecnica (modello di prestazione)



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 ...)?

SAPER INDIVIDUARE L'ERRORE

- Conoscenza da parte dell'insegnante del modello prestazionale di riferimento
- La riproduzione di base del principiante e la tecnica propria del campione va osservata e valutata nel rispetto della logica che pretende la "progressività" del miglioramento
- Conoscenza delle priorità (strutture fondamentali) del modello
- Allenamento a riconoscere il modello e le sue priorità in pratica

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.

COME SI CORREGGE

- Un errore alla volta
- Per priorità
- Rinforzo e correggo
- Contemporaneità tra azione – correzione
- La ripetizione
- La consapevolezza del discente
- Velocità ed errore

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

CHI CORREGGE COSA?

- L'azione correttiva dell'insegnante: deve conoscere nel dettaglio la tecnica che vuole insegnare (il modello prestazionale), deve sapere da dove si osserva meglio l'esecuzione, conoscendo gli errori più frequenti, prevenendoli quando possibile
- L'azione autocorrettiva degli atleti: deve sapersi percepire (percezione di sé), trasformare sensazioni in informazioni consapevoli, collegare le info verbali che riceve con le sue info sensoriali - cinestesiche

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

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'insegnante 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

LA VITTORIA NON È SOLO FARE GOL



LA VITTORIA È RAGGIUNGERE UN OBIETTIVO



LA PAROLA A VOI

DOMANDE?

OSSERVAZIONI

PENSIERI



Grazie dell'attenzione e...

*“Chi ascolta dimentica
Chi vede ricorda
Chi fa impara”*

Stefano Faletti



E-mail ste.faletti@libero.it



+39 347 3122490



+41 76 2408011

per l'ALLENATORE è importante:

- *Favorire l'affiatamento per creare lo spirito di squadra*
- *Dialogare con i giocatori*
- *Sfruttare al massimo le caratteristiche psicologiche e tecniche degli atleti*
- *Creare un ambiente sereno e di reciproca fiducia*
- *Mantenere vivi interesse e motivazione*
- *Variare gli allenamenti in base alle condizioni psicofisiche degli atleti*
- *Addestrare all'astuzia in gara ed essere disponibile a fare sentire importanti tutti gli atleti*
- *Far acquisire l'abilità con la palla*
- *Insegnare la tecnica e la tattica di gioco*
- *Far rispettare al gruppo le regole morali e tecniche*

per l'ATLETA è importante che

un buon allenatore debba:

- **Capirli** nei momenti di difficoltà
- Essere **astuto in gara**
- **Favorire l'affiatamento** all'interno della squadra
- **Far sentire importanti tutti i giocatori**
- **Dialogare** con loro
- **Tenere unito lo spogliatoio**
- **Pretendere il massimo da ognuno**
- **Caricarli** prima della partita
- Essere capace di dare **sicurezza**
- **Sfruttare al massimo le capacità tecniche e psicologiche.**

L'ALLENATORE deve essere

vicino al giocatore dal punto di vista umano e che si caratterizzi sostanzialmente come **leader democratico**. Quindi, negli sport di squadra emerge soprattutto un allenatore che si connota non tanto in termini di competenza tecnica, quanto per la capacità di capire gli atleti ed essere loro vicino. Emerge un allenatore:

Sicuro	Esperto	Competente	Abile	Deciso
Grintoso	Esigente	Amico	Corretto	Rispettoso
Simpatico	Coerente	Paziente	Scherzoso	Comprensivo