



“La FORMAZIONE TATTICO - TECNICA.
Il CALCIO dalla parte dei GIOVANI”

BATTISTI ENRICO



Coni
Comitato Regionale
Marche

Scuola
dello Sport Coni
Marche

La Scuola Regionale dello Sport delle Marche
organizza un ciclo di incontri teorico-pratici

“Esperienze di innovazione della
metodologia di insegnamento
nell' attività motorio-sportiva”

“Sono pronto ad imparare,
non sempre a lasciare che
mi insegnino”.

(W. Churchill)



CONSAPEVOLEZZA

- IL GIOCATORE/ATLETA VUOLE ESSERE PROTAGONISTA DEL SUO APPRENDIMENTO



Allenare o Insegnare?

Quali differenze?

Insegnamento visto come riempire una scatola

- (deduttivo ??!!??)



Insegnamento visto come far uscire il meglio

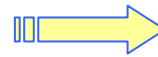
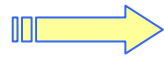
- (induttivo ??!!??)



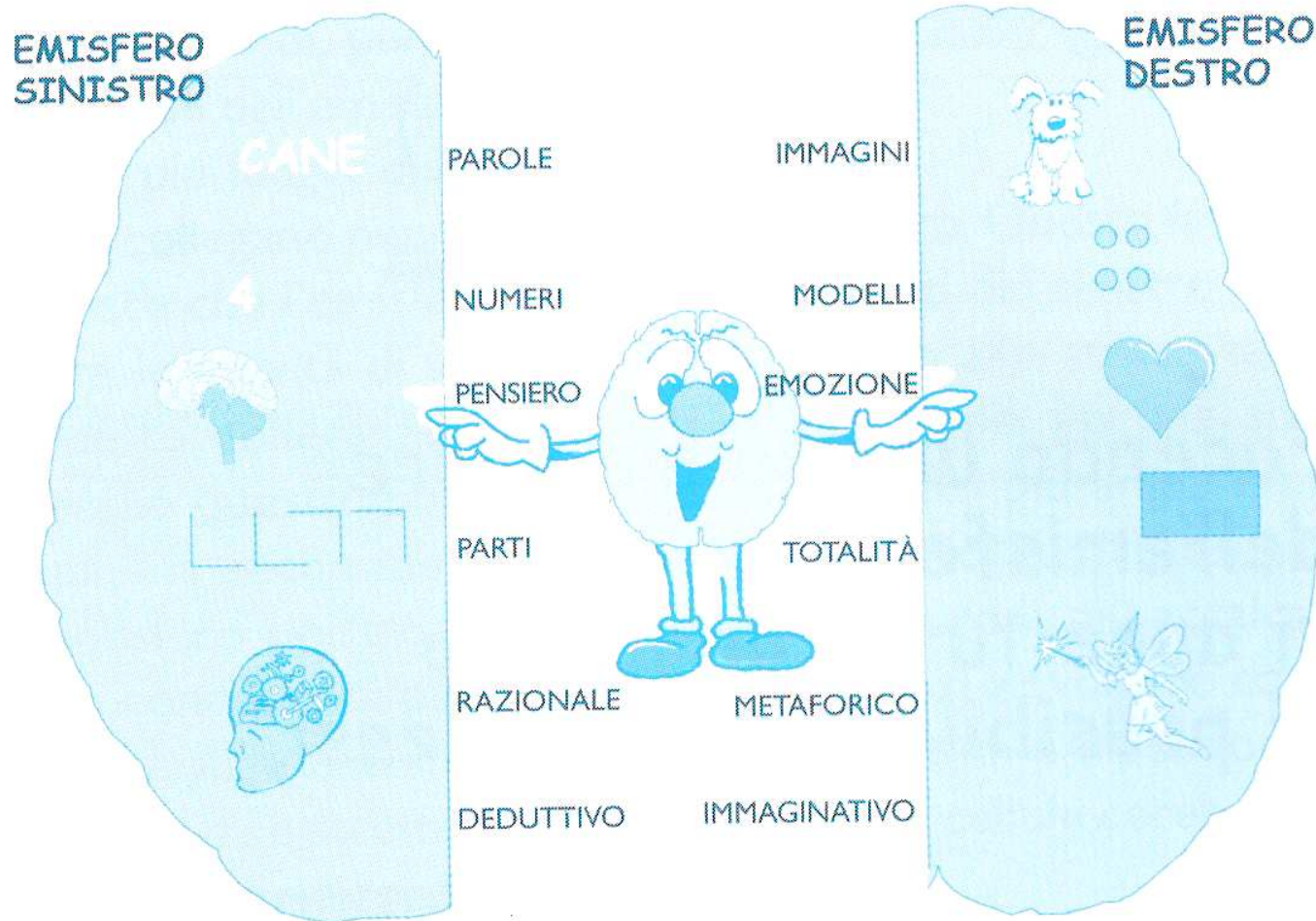
...abbiamo la responsabilità di decidere se sia più utile per la società formare spiriti conformisti, capaci di immagazzinare il maggior numero di conoscenze possibili, o se sia meglio formare delle intelligenze costruttive, capaci prima di riinvenzioni e successivamente di nuove invenzioni
(A. Muzzarelli)

Io vado al campo per...

...preparare giocatori capaci di **guardare**,
percepire e analizzare gli avvenimenti in ogni
situazione e **scegliere** la soluzione migliore.



Come apprende il cervello?



NECESSITA' DI RIVALUTARE:

- **Fantasia**: attitudine della mente a creare immagini o ad attribuire a qualunque realtà aspetti e significati soggettivi, diversi da quelli che le vengono solitamente e universalmente attribuiti (il secondo caso è frequentissimo nel fanciullo).
- **Creatività** [sec. XX; da creativo]. *Capacità di trovare più soluzioni differenti per un medesimo problema, di realizzare delle invenzioni.*

COSA OSTACOLA LA CREATIVITA'?

- **dare la risposta corretta:** in genere si ha la tendenza a cercare un'unica risposta corretta, e quando questa viene trovata, si termina la ricerca. Questo può essere molto pericoloso, in quanto con una sola idea, avremo anche una sola linea d'azione, con il rischio di finire imbottigliati in un vicolo cieco. Per trovare soluzioni alternative, è necessario ribaltare il problema o infrangere le norme, domandandosi: e se...?
- **questo non è logico:** la logica riguarda solo ciò che è coerente e non contraddittorio, mentre in genere le cose sono ambigue. Il pensiero logico inibisce il pensiero intuitivo, perché scarta tutte le idee che non seguono una logica tradizionale.
- **giocare è frivolo:** la maggior parte delle idee nascono quando siamo in una condizione di gioco mentale, in cui c'è scarsa preoccupazione per le regole o per il pericolo di sbagliare. La creatività e l'apprendimento si rafforzano attraverso il gioco. L'umorismo può essere considerato una forma importante di gioco.
- **non sembrare stupidi:** ci sono persone che inibiscono la propria creatività per paura di sembrare stupide. Ma è appunto facendo il contrario di quello che gli altri si aspettano che aumentano le probabilità di prendere tutti alla sprovvista. Ribaltando il punto di vista si rende più acuto il pensiero.
- **sbagliare è sbagliato:** falso! Sbagliare consente di scoprire l'altro aspetto di una cosa. Superando la paura di sbagliare si avrà la forza di affrontare nuove sfide.

COSA FAVORISCE LA CREATIVITA'?

- **Umore**
- **Innocenza:** intesa come spontaneità tipica dei bambini. Se ignoriamo i nostri procedimenti abituali, la nostra usuale soluzione, è probabile che arriveremo ad una nuova idea. Se non ci lasciamo inibire dal senso delle limitazioni, saremo liberi di trovare una visione nuova in qualunque situazione
- **Esperienza:** la creatività prodotta dall'esperienza è l'esatto contrario di quella prodotta dalla spontaneità. Grazie all'esperienza conosciamo in anticipo i risultati che otterremo e questo permette di riconoscere subito il potenziale di una idea e di trasformarla immediatamente in realtà
- **Motivazione:** richiede un grande investimento di tempo e di impegno perché implica studiare ed essere sempre alla ricerca di idee nuove e creative, magari cercando quello che nessuno ha mai tentato prima, in ciò che tutti ritengono ovvio.
- **Pensiero laterale:** il cervello organizza le informazioni in entrata in modelli, ma questo fa sì che il cervello riconosce solo ciò che è stato predisposto a vedere. Questo significa che l'analisi di un'informazione ci condurrà sempre ad un concetto già in nostro possesso. Il pensiero laterale organizza invece l'informazione in modo non convenzionale, applicando delle modalità che infrangono gli schemi stabiliti.

Cosa chiedete ai vostri allievi/giocatori?

- Perché vengono al campo
- Il loro obiettivo
- Cosa li diverte di più

COSA VOGLIONO REALMENTE I RAGAZZI?

...

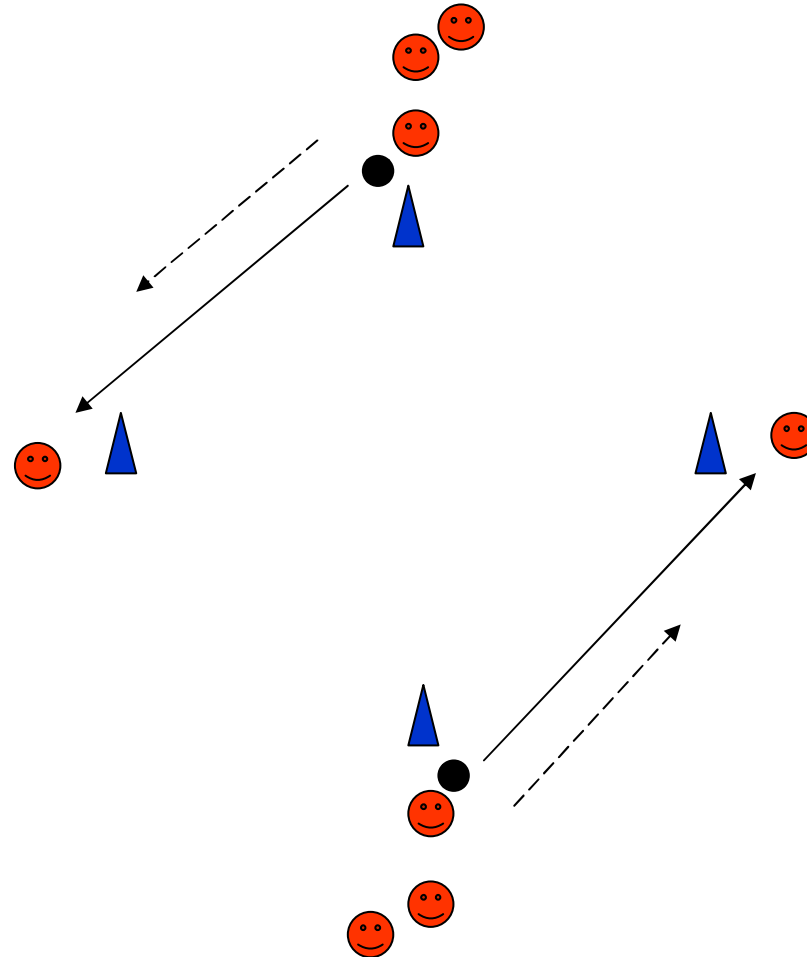
...

...

Gioco di “gambe”

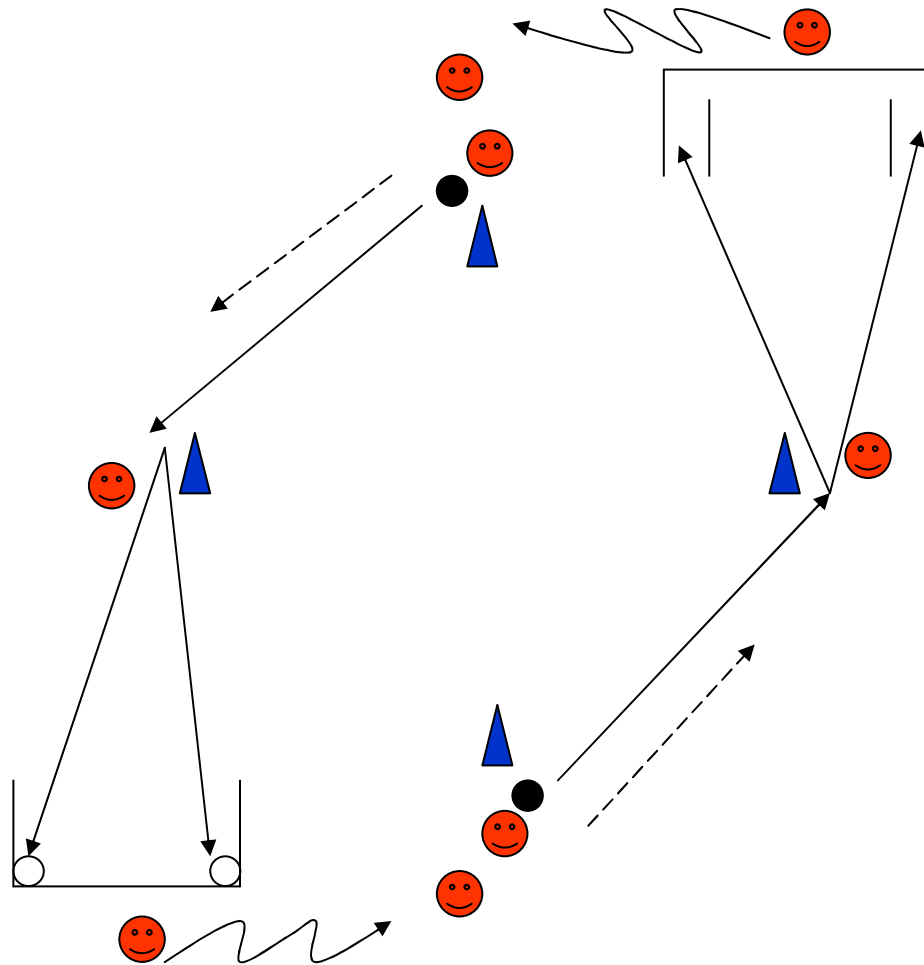
- È un modo di insegnare cose che non ci si accorge di avere imparato finché non ci si trova proprio in mezzo.
- I giocatori credono di fare una cosa mentre, in realtà ne stanno imparando un'altra.

ESEMPIO PRATICO



- OSSERVAZIONI: azione abituale, esecuzione piuttosto blanda, calo di concentrazione, aumento degli errori tecnici, calo motivazione, NOIA.

ESEMPIO PRATICO



- OSSERVAZIONI: esecuzione più rapida (x tirare di più...), maggior concentrazione (se ricevo male non tiro...) quindi diminuzione errori tecnici, aumento motivazione, DIVERTIMENTO; ...ed è lo stesso esercizio con le stesse richieste e gli stessi obiettivi!

PENSIERO LATERALE

- L'Oxford English Dictionary alla voce "Lateral Thinking" da questa definizione: "...seeking to solve problems by unorthodox or apparently illogical methods"
- "...cercare di risolvere problemi tramite metodi apparentemente illogici o poco ortodossi"

PAROLA CHIAVE

- “APPARENTEMENTE ILLOGICI”
- Il pensiero laterale sembra illogico in termini di normale logica, ma in realtà segue un'altra logica: quella della...

PERCEZIONE

ATTENZIONE!
**IL PENSIERO LATERALE NON SOSTITUISCE QUELLO LOGICO, LO
COMPLETA**

- Il PENSIERO LATERALE è come la retromarcia: non faremo mai un lungo viaggio in retromarcia, ma ne avremo assoluto bisogno per uscire da un vicolo cieco.



DIFFERENZE

- **PENSIERO LOGICO**

- Avanza passo dopo passo
- Ogni passo va giustificato
- È selettivo in quanto seleziona solo le idee giuste

- **PENSIERO LATERALE**

- E' generativo ha cioè il compito di generare nuove idee e nuovi concetti
- Utilizza le informazioni per il loro effetto, è quindi possibile sbagliare e raggiungere una soluzione corretta

COME SI IMPARA A PENSARE LATERALE?

- Non esiste una tecnica particolare da segnalare
- Conta l'atteggiamento
- È necessaria un'ampia apertura mentale
- È necessario acquisire l'abilità di utilizzare un insieme di strumenti ("chiavi" o "password") che siano tutti volti al conseguimento del medesimo effetto.

PUNTO CHIAVE DEL PENSIERO LATERALE

- GENERAZIONE DI NUOVE IDEE E DI ALTERNATIVE.
- Se non c'è alcun incentivo a generare nuove idee, sono i problemi stessi a provvedere in merito... non c'è alcuna scelta se non tentare di risolverli...

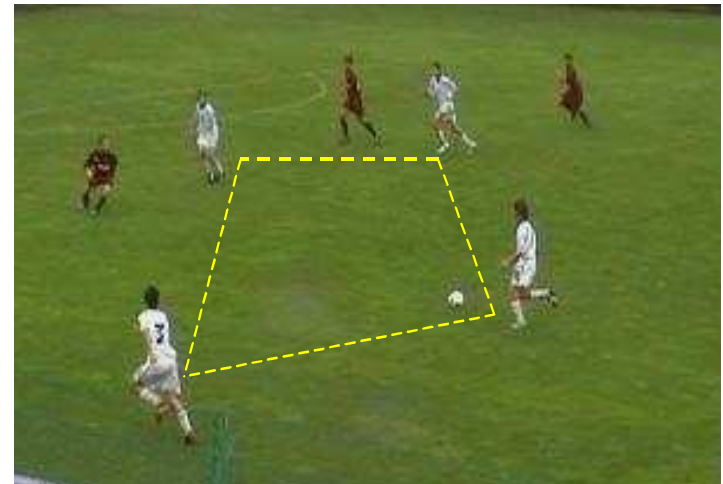
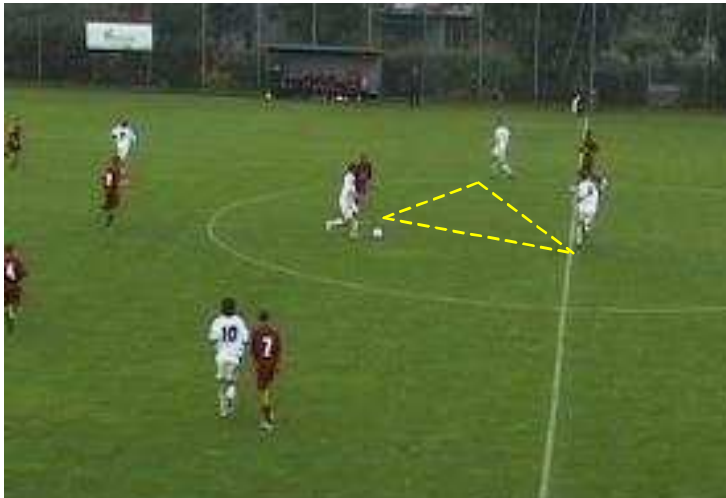
PROBLEMA

- *Un problema è semplicemente la differenza tra ciò che si ha e ciò che si vuole*
- Per questi motivi l'allenatore non può dare soluzione, ma deve creare problemi.

GENERAZIONE DI ALTERNATIVE

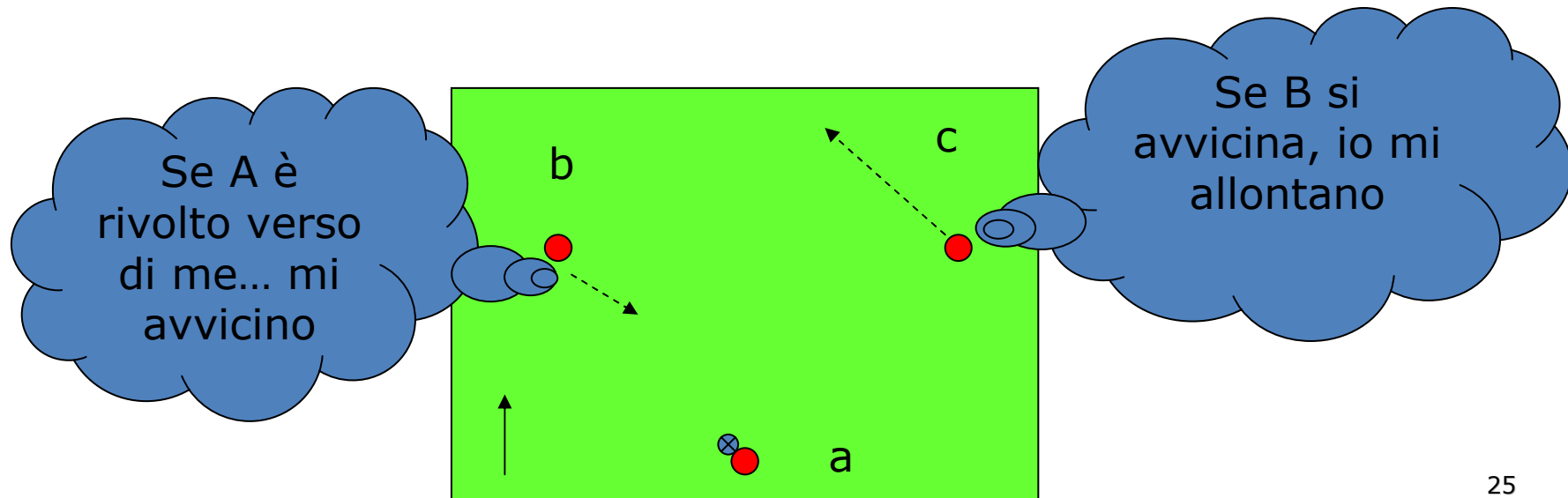
- Per sviluppare questo aspetto, E. de Bono parte dalle figure geometriche.
- Il vantaggio sta nel fatto che si tratta di modelli comuni, descritti da parole semplici.
- L'utilizzo della “forma visiva” (immagini, forme, figure geometriche, ecc.) sono la situazione primaria, alla quale si può accedere immediatamente, prima di qualsiasi elaborazione del pensiero.

FIGURE GEOMETRICHE E CALCIO



PENSIERO LATERALE E CALCIO

- L'allenatore parte dalle figure geometriche, suggerendo alcune chiavi, per poi lasciar trovare ai giocatori le alternative.



FASI: “AGIRE” DELL’ALLENATORE

1. Partire dalle conoscenze delle “tecniche”
2. Smontare tutti i gesti tecnici e i movimenti tattici
3. Prendere le distanze dal gesto
4. Focalizzare l’attenzione sui pre-requisiti
5. Costruire un percorso didattico apparentemente illogico (giochi didattici)
6. Riunire il tutto

UTILIZZO DEL CORPO

**COME SCUDO
PER DIFENDERE
LA PALLA
(POSSESSO)**

**COME SCUDO PER
DIFENDERE LA
PORTA
(NON POSSESSO)**

UTILIZZO DEL CORPO

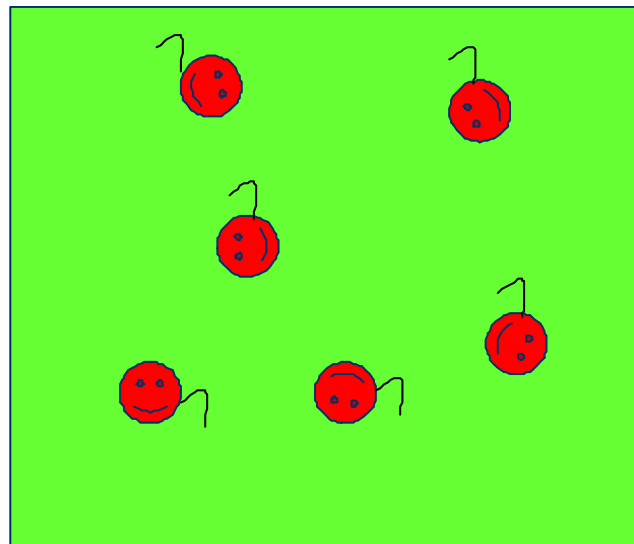
**COME MEZZO PER
CONQUISTARE LA PALLA
(PALLA LIBERA O AEREA)**

ESEMPIO DIFESA PALLA

- Schemi motori di base: tirare e spingere
- Tecnici: dominio della palla e ricezione
- Psicologici: coraggio e determinazione nell'affrontare il contatto fisico
- Tattico: utilizzo del corpo e gioco incontro (permette di guadagnare spazio)

ESEMPIO

- OBIETTIVO: DIFESA DELLA PALLA
- GIOCO DELLO SCALPO
- Cosa succede durante il gioco?



- DIFESA PALLA – didattica:



DIFESA DORSALE



DIFESA DIAGONALE



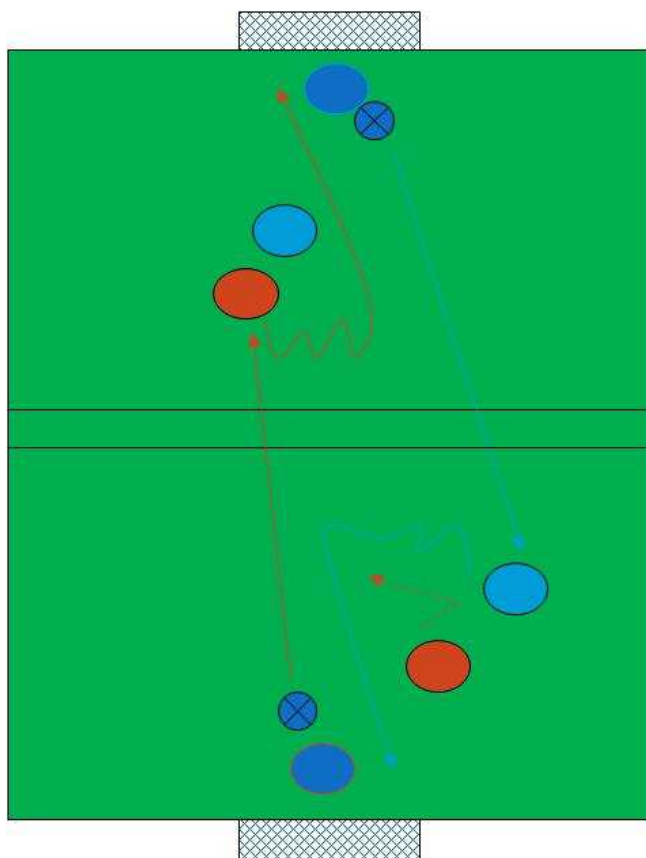
DIFESA LATERALE

DIFESA PALLA

- Didattica della difesa della palla:
- A coppie di uguale struttura fisica
 1. A palla in mano e B palla al piede, in quadrato
 2. A difende palla B contrasta in quadrato
 3. A cerca di entrare in quadrato prima di B e protegge palla per tot secondi prima di rigiocare sul sostegno.



MINI PARTITA



- Il Duello nel 3 vs 3
- Si gioca 1vs1 contemporaneamente in ogni metà campo + portieri per il gol. Si parte con palla al portiere che rilancia al compagno nella metà campo opposta.
- **Variante:** se il difensore anticipa guadagna un punto o può segnare nella porta dell'avversario.
- *La coppia che termina prima va in aiuto dall'altra parte.*

PERCORSO DIDATTICO

1. Metodologia delle situazioni (situazioni problema)
2. Ricerca di alternative
3. Gioco attraverso l'anticipo della progettazione (esempio: cosa succede se...)

SITUAZIONI PROBLEMA

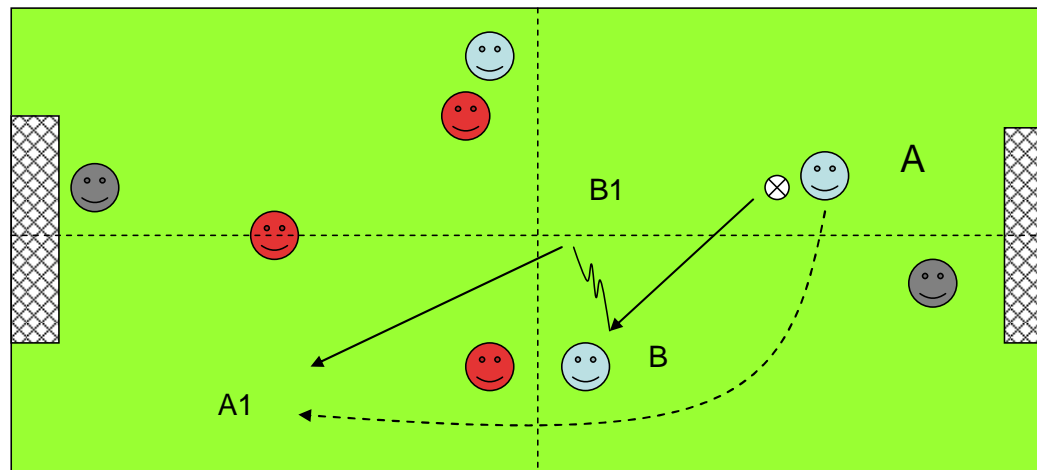
- Attraverso le situazioni problema, l'allenatore interviene sul “**cosa**”, non sul “come”.

RICERCA DI ALTERNATIVE

- L'allenatore stimolerà la ricerca di alternative tramite domande: cosa hai fatto? Cos'altro potevi fare? Ci sono altri modi per...?
- In questa fase l'allenatore si dovrà preoccupare di **differire il giudizio** per non inibire la ricerca (mai dire così è giusto, così è sbagliato, ecc)
- E' meglio **rendere consapevoli** che giudicare (cosa succede se...? È efficace?).

GIOCO

- Indurre i giocatori a risolvere i problemi di gioco con le soluzioni sperimentate nella fase di apprendimento, ma applicate nelle mini-partite.



VANTAGGI

- Non è la disciplina al centro dell'attenzione ma il soggetto
- Allena indirettamente ciò che direttamente è impossibile allenare (aspetti cognitivi e relazionali)
- Utilizzo di mini-partite, e del gioco, come mezzo di apprendimento
- Nel gioco si rivaluta l'errore perché diventa una nuova possibilità di apprendimento

- Certi uomini vedono le cose come sono e dicono: “Perché?” Io sogno cose mai viste e dico: “Perché no?” (G.B.Shaw)
- La scoperta di una soluzione consiste nel guardare la stessa questione come fanno tutti e pensare qualcosa di diverso (A.S.Gyorgyi)

RIEPILOGO





Grazie per l'attenzione