

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO

Corso Istr.Mb – Luca Frigo

1° Anno Verona 2014

Il Bambino Autonomo e Competente

da Bortolussi, Cremonini, De Giorgio, Regis modificato



Quale idea di Giocatore abbiamo?

Un giocatore autonomo e collaborativo, capace di assumersi la responsabilità delle proprie scelte, tecniche e tattiche, funzionali al raggiungimento di un obiettivo comune.



Quale idea di Bambino abbiamo?

- Siete sicuri di conoscere bene i vostri bambini?
- E cosa avete programmato?



Per “lavorare” con i bambini, dobbiamo avere in testa un’idea ben precisa, si spera, di come sono, e di cosa (e come) vogliamo proporre ...

Teoria di riferimento

Ambito psicologico: Punti fermi!

1. L'idea di base del nostro modello è quella di una costruzione attiva delle conoscenze da parte del bambino. Il soggetto viene concepito non come un recettore passivo delle informazioni che giungono dagli stimoli ambientali, ma come un elaboratore attivo che di continuo seleziona, filtra, elabora, verifica e si autocorregge.
2. L'istruttore ha il ruolo di facilitatore dei cambiamenti strutturali del bambino; facilitatore, regista, non attore!
3. Il processo mentale è fortemente influenzato dalle variabili psicologiche del bambino e dalle competenze relazionali dell'istruttore.
4. L'immagine che il bambino costruisce di se stesso, positiva o negativa, reale o distorta che sia, determina cambiamenti nei processi cognitivi ... e quindi anche di apprendimento ... e quindi non solo in ambito psicologico ...

Un “modello” di “bambino”

Il modello di Bambino che scaturisce dalla nostra azione di istruttori deriva dall'idea, dal modello di minibasket che abbiamo in testa e che influenza tutto il nostro agire.



Nel nostro modello di Minibasket Conoscenze e Abilità diventano Competenze ed il piano di sviluppo funzionale-motorio - tecnico, si integra con il livello emotivo – cognitivo.



Per un'idea di **bambino** che impara a giocare comprendendo il significato di ciò che apprende e cresce come persona **autonoma** e **responsabile**.

“UN BREVE RIPASSO”

**AMBITI DI
RIFERIMENTO**

✓ **MOTORIO-FUNZIONALE**

✓ **SOCIO-RELAZIONALE**

✓ **NEURO-COGNITIVO**

✓ **TECNICO**

✓ **MOTORIO - FUNZIONALE**

- Schemi motori
- Senso percezioni
- Capacità coordinative, generali e speciali
- Capacità condizionali
- Padronanza del corpo, in relazione a spazio - tempo - situazioni

✓ SOCIO - RELAZIONALE

- Immagine di sé . . .
- Fiducia, motivazione, comprensione ... saper instaurare rapporti interpersonali positivi
- Relazione con l'istruttore
- Competenze relazionali dell'istruttore
- Consapevolezza dell'importanza dell'efficacia della comunicazione, in presenza di situazioni ed aspettative diverse
- Partecipazione attiva al gioco, anche in forma agonistica, collaborando con gli altri, affrontando le difficoltà e **accettando la sconfitta**, rispettando le regole, accogliendo le diversità, manifestando il fair play

✓ NEURO - COGNITIVO

- Capacità di pensare!
- Capacità di scegliere!
- Consapevolezza del corpo in relazione al contesto, alle situazioni, ecc.
- Capacità di osservazione e analisi delle situazioni di gioco
- Comprensione dei problemi
- Saper utilizzare la “tecnica” per risolvere i problemi di gioco

✓ **TECNICO**

- I fondamentali, con e senza palla: saperli utilizzare come strumenti per la risoluzione dei problemi di gioco

DI COSA PARLIAMO?

- CONOSCENZE (5→8)

Il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento, attraverso le esperienze che proponiamo (*il mio corpo, le sue possibilità di movimento, le sensopercezioni, lo spazio e sue variabili, gli altri ...*).

- ABILITÀ (8→10)

La capacità di applicare le conoscenze ... Per portare a termine compiti e risolvere problemi. Nel nostro caso le abilità sono individuabili nei 4 fondamentali.

- COMPETENZE (10→12)

Indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni complesse; *le competenze sono descritte in termini di responsabilità (“aver cura di quello che si sa”) e autonomia (capacità di scegliere in modo consapevole).*

ALTRE DEFINIZIONI UTILI

- Conoscenze

Sono le informazioni strutturate in forma di sapere, a livello pratico e non, che permettono, insieme alle abilità, di accedere alle competenze funzionali alle varie situazioni

- Abilità

Sono l'insieme di conoscenze acquisibili con l'esercizio ed organizzate attraverso l'apprendimento, funzionali alla risoluzione dei primi problemi pertinenti al contesto

- Competenze

L'organizzazione e la strutturazione di più abilità (collegate alle conoscenze) che consentono di ottenere risultati utili al proprio adattamento al contesto.

Attenzione



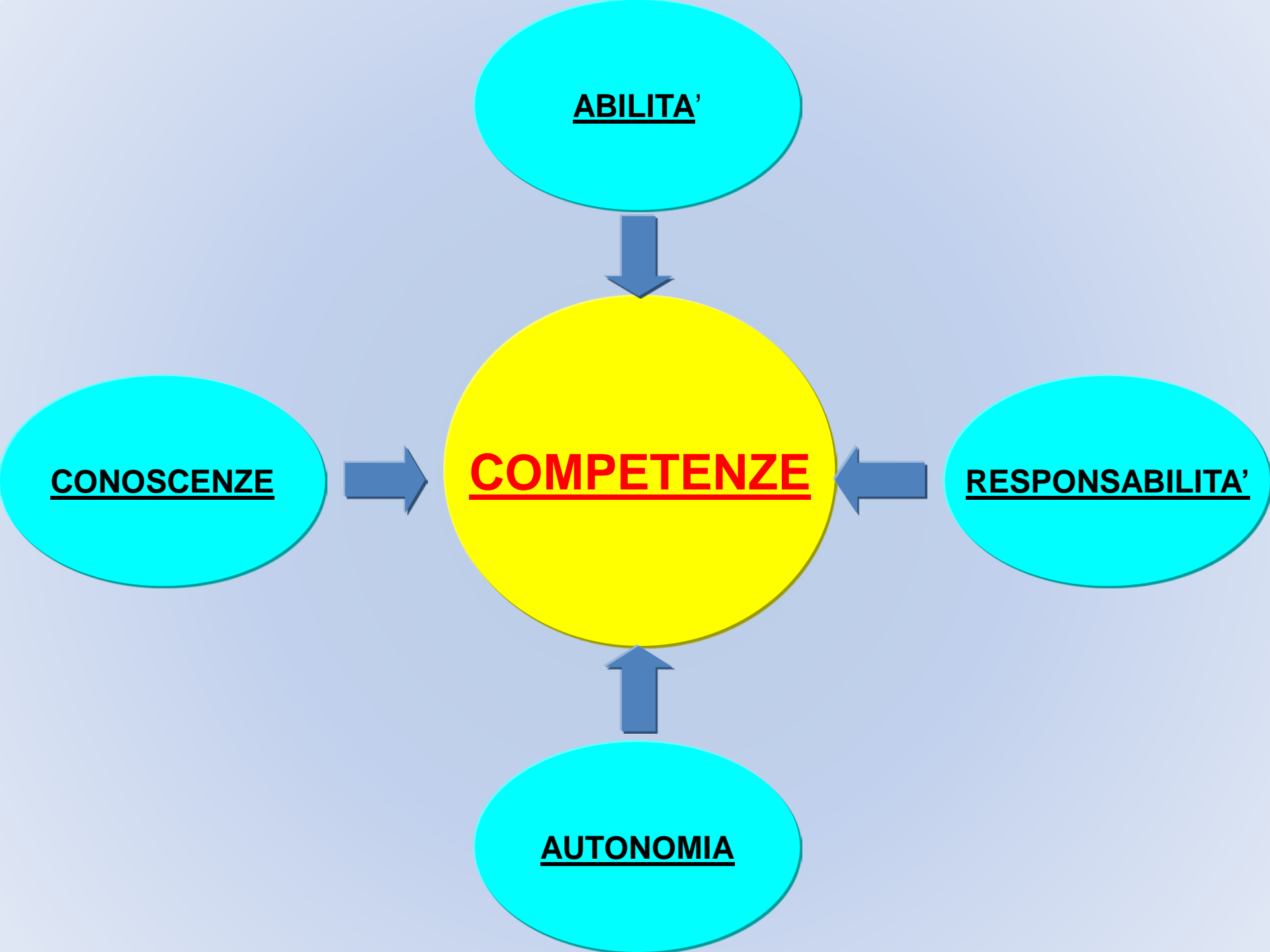
- ***Se chiediamo ad un soggetto solo abilità e conoscenze, non mette in pratica autonomia e responsabilità.***
- ***Se chiediamo competenza deve dimostrare di saper scegliere in modo consapevole e responsabile!***

Autonomia: da "auto-nomos", darsi le leggi e le regole che si seguono nell'agire; riuscire a "reggersi in piedi e a camminare da soli".

Responsabilità da "re-spondeo", aver cura di quello che si sa e del come lo si sa.

Essere competenti o agire con competenza, significa essere in grado di far fronte a situazioni complesse, mobilitando e fondendo in maniera pertinente una grande quantità di risorse personali, sociali oltre che a risorse del tipo tecnico - specialistiche.

(Le Boterf, G., 1990, De la compétence)



ABILITA'

CONOSCENZE

COMPETENZE

RESPONSABILITA'

AUTONOMIA

METODO → APPRENDIMENTO → COMPETENZA

DEFINIRE IL METODO: il metodo è il percorso che conduce al risultato.

- ➡ riguarda il come insegnare (e deve essere coerente)
- ➡ ma dobbiamo sapere che cosa insegnare (linee guida),
- ➡ e a chi insegnare (conoscere i bambini).

Il metodo deve portare a creare le condizioni, interne ed esterne al soggetto, che consentano l'attivazione di operazioni necessarie all'apprendimento nelle strutture conoscitive del bambino e alla riorganizzazione delle stesse strutture.

...APPRENDERE...

- = modificare la struttura delle conoscenze già possedute, i legami tra le stesse in modo da integrare le informazioni nuove ed essere capaci di operare in situazioni problematiche mai incontrate;
- = comprendere, mantenere nel tempo, trasferire le conoscenze e saperle utilizzare in altri contesti, in compiti differenti, più complicati → competenza

Come sviluppare competenze?

- Prima di tutto ci deve essere la giusta motivazione: da parte dell'istruttore che deve “stimolare” quella del bambino.
- Costruire situazioni-problema tali da sollecitare la riorganizzazione delle risorse del soggetto.
 - in forma di sfide
 - con possibilità risolutive aperte
 - costringendo il soggetto a leggere
 - problemi reali di gioco
 - vicini all'esperienza del bambino

Come sviluppare competenze?

Il soggetto deve costantemente trovarsi nelle condizioni di pensare sull'agire, su quello che fa, sul perché lo fa e come lo fa.

Questa abitudine alla “lettura” lo renderà poi maggiormente pronto in situazioni complesse, dove sarà già abituato a pensare e lo farà in maniera responsabile ... in altre parole ... sarà un giocatore autonomo e competente!

Esempio Torneo Esordienti → consiglio da parte dell'istruttore
→ siate veloci a decidere, a scegliere!

Non ha dato soluzioni, non ha dato ordine di eseguire un movimento o un gesto, ha voluto stimolare in loro la comprensione (rapida) del gioco, non soffermandosi sulla scelta finale o il gesto da compiere.

**L'INDIVIDUO COGNITIVAMENTE
PIU' RAPIDO E' ANCHE
PIU' INTELLIGENTE,
PERCHE' E' IN GRADO DI GESTIRE SIMULTANEAMENTE
PIU' INFORMAZIONI
ED HA MAGGIORI POSSIBILITA'
DI GENERARE
SOLUZIONI AI PROBLEMI**

Mike Anderson

“PER ARRIVARE ALLE COMPETENZE”

Programmare:

- DEFINIZIONE DEGLI OBIETTIVI DI LAVORO
(le linee guida ci sono “d’aiuto”!)
- I FONDAMENTALI:
 - ➔ come strumento
 - ➔ funzionali al gioco
- GIOCHI DI SITUAZIONE REALE (variabile spazio-tempo), DI PARTITA
- CARICO MOTORIO E CARICO COGNITIVO
- UTILIZZO DEI GIOCHI DI SITUAZIONE: AUTONOMIA
RESPONSABILITA’ E COLLABORAZIONE

Per diventare Autonomi

- Essere TUTTI attori! (non comparse)
- Avere possibilità di esprimersi
- Poter risolvere, anche sbagliando, problemi adeguati
- Riflettere sugli errori commessi
- Vivere positivamente le esperienze

AUTONOMIA

- L'autonomia si può educare → facciamo! L'educazione all'autonomia è veicolata da Conoscenze → Abilità → Competenze

***Autonomia** = un bambino sereno e disponibile = **conoscenze**
con fiducia nell'ambiente e nel contesto*

***Autonomia** = capacità di giocare con gli altri = **abilità**
educato alla "lettura" delle situazioni*

***Autonomia** = capacità di fare delle scelte = **competenze**
consapevoli e responsabili*

PASSAGGIO ESORDIENTI → U13

11-12 anni – Traguardi di competenza

**AMBITI DI
RIFERIMENTO**

✓ **MOTORIE-FUNZIONALI**

✓ **SOCIO-RELAZIONALI**

✓ **NEURO-COGNITIVE**

✓ **TECNICHE**

✓ MOTORIE - FUNZIONALI

I ragazzini devono raggiungere adeguati livelli di :

- padronanza, combinazione e integrazione di tutti gli schemi motori di base
- consolidamento dell'adattamento, del controllo e della trasformazione dei movimenti appresi in relazione allo spazio, al tempo e alle situazioni di gioco
- consapevolezza delle proprie capacità fisiologiche (forza – resistenza e rapidità), dei loro cambiamenti in relazione allo sforzo, adeguandole all'intensità e alla durata del compito motorio
- responsabilità nel mantenimento dei propri livelli di mobilità e flessibilità articolare

✓ SOCIO - RELAZIONALI

I ragazzini devono raggiungere adeguati livelli di :

- consapevolezza dell'importanza dell'efficacia della comunicazione nella relazione
- partecipazione attiva al gioco, anche in forma agonistica, collaborando con gli altri, affrontando le difficoltà e accettando la sconfitta, rispettando le regole, accogliendo le diversità, manifestando fair play

✓ NEURO - COGNITIVE

I ragazzini devono raggiungere adeguati livelli di :

- percezione, attenzione, concentrazione nel riconoscimento e valutazione dei movimenti, delle direzioni e delle distanze, nelle azioni di gioco in relazione allo spazio, al tempo, agli altri, e alle regole
- capacità di leggere e interpretare le diverse situazioni di gioco
- capacità di scegliere in modo funzionale
- capacità di risolvere le situazioni e i problemi di gioco utilizzando come strumenti tecnici i fondamentali di gioco


✓ TECNICHE

I ragazzini devono raggiungere adeguati livelli di :

- controllo efficace della palla nelle diverse situazioni di gioco
- utilizzo dei fondamentali, con e senza palla, per affrontare le situazioni di gioco

Per concludere ... ricordate sempre ...

- ***Il saper eseguire bene un gesto, un compito motorio dipende non solo dalle abilità specifiche ma in modo determinante anche dalle capacità cognitive e viene influenzato anche dai rapporti interpersonali ...***

A man with dark hair, wearing glasses and a dark jacket over a blue shirt, is shown from the chest up. He is looking slightly to the left and pointing his right hand forward. The background is dark and textured.

*Iniziare un nuovo
cammino ci spaventa,
ma dopo ogni passo ci
rendiamo conto di
quanto fosse
pericoloso rimanere
fermi.*

R. Benigni

BUON MINIBASKET!

Luca Frigo

Istruttore Nazionale Minibasket

Docente Formatore Regionale Settore Minibasket & Scuola

Contatti:

Cell.392/3282056

Mail: lucafrigo@hotmail.com

