



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

SGS FVG

L'ERRORE COME OPPORTUNITA'

INCONTRO INFORMATIVO SCUOLE CALCIO e SCUOLE CALCIO ELITE

09 FEBBRAIO 2021



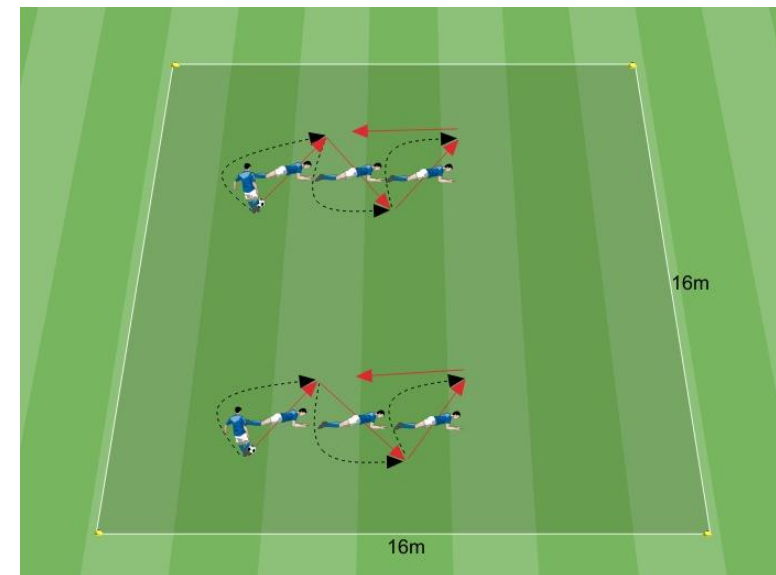
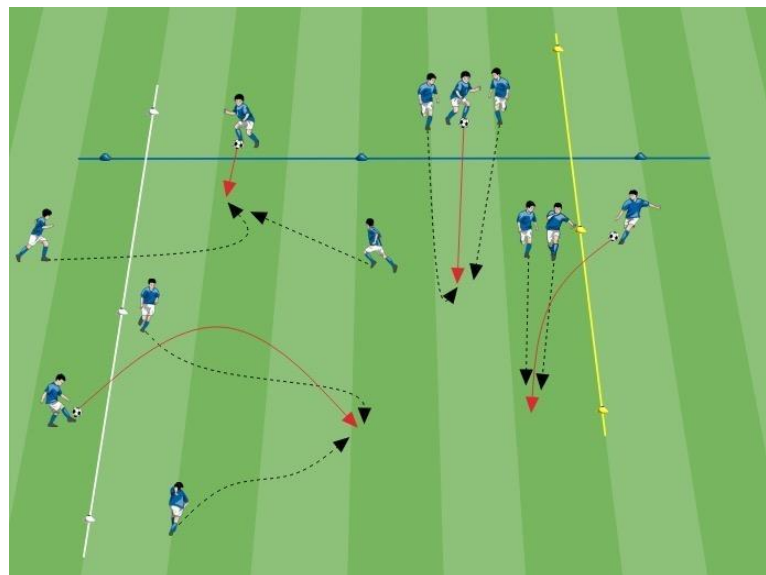
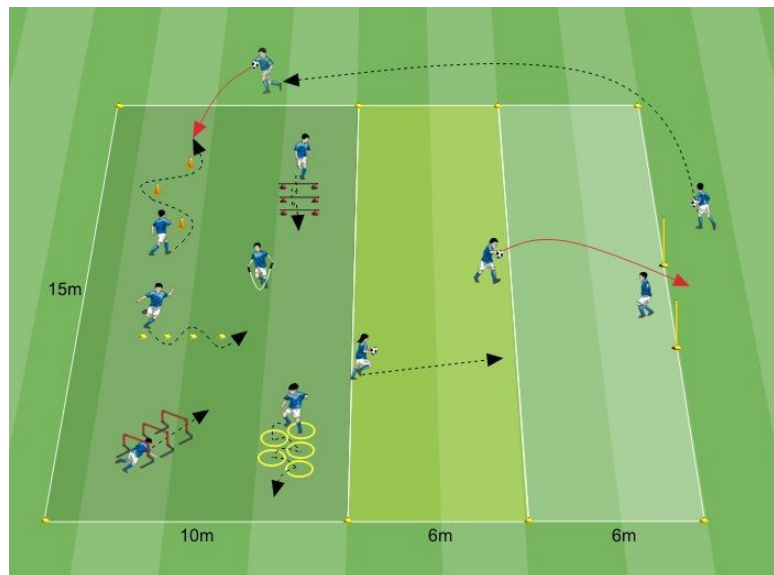
FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

MA AL CFT PERCHE' NON CORREGGETE GLI ERRORI??





COME ALLENA LA METODOLOGIA DEL PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE

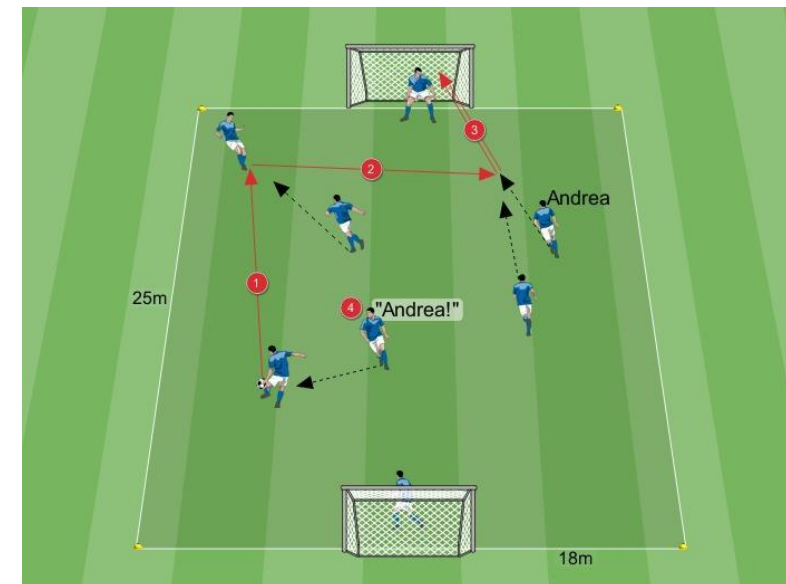
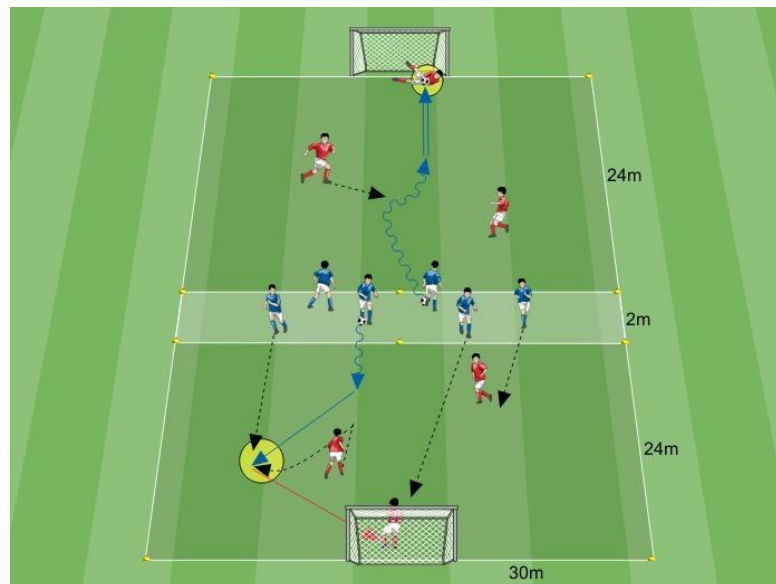
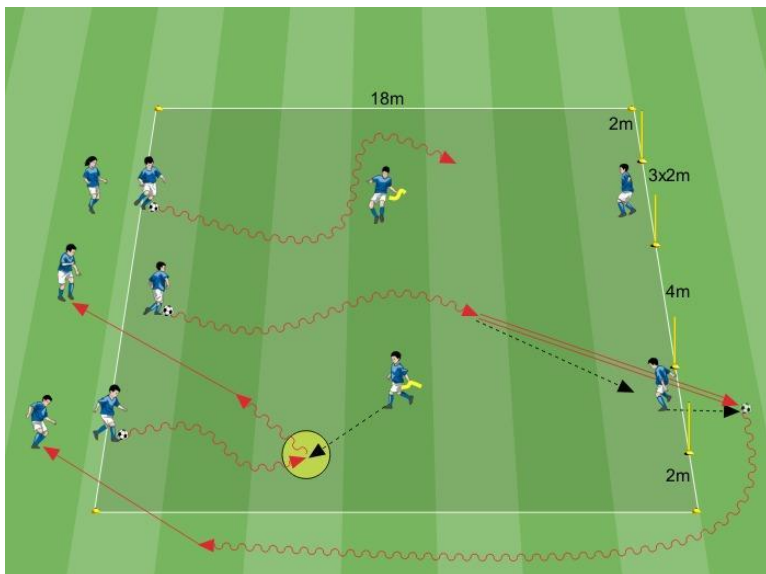


AMBITO MOTORIO





COME ALLENA LA METODOLOGIA DEL PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE



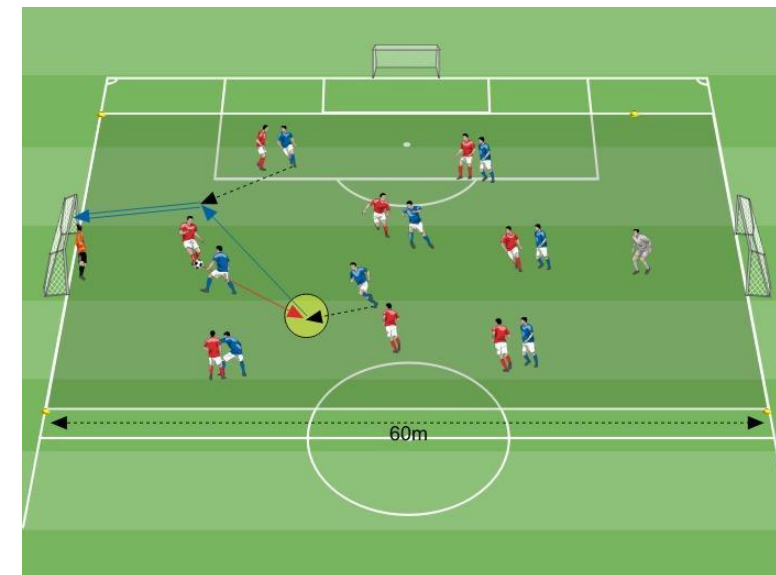
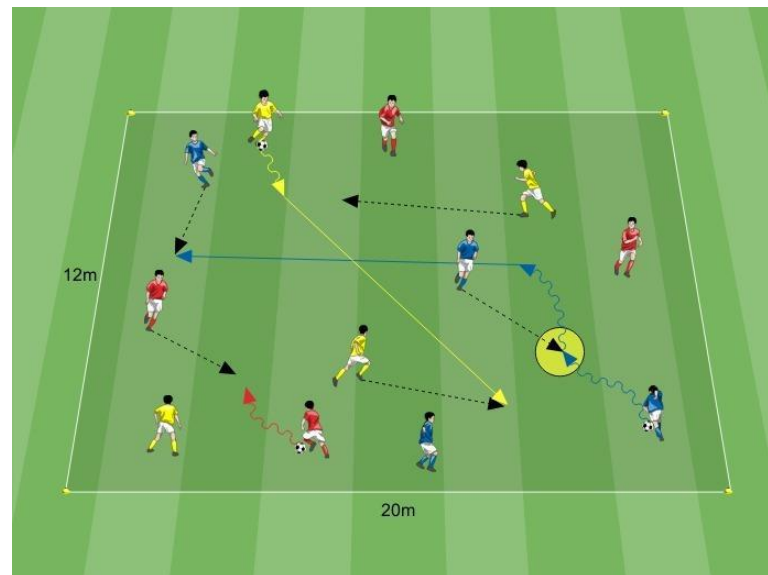
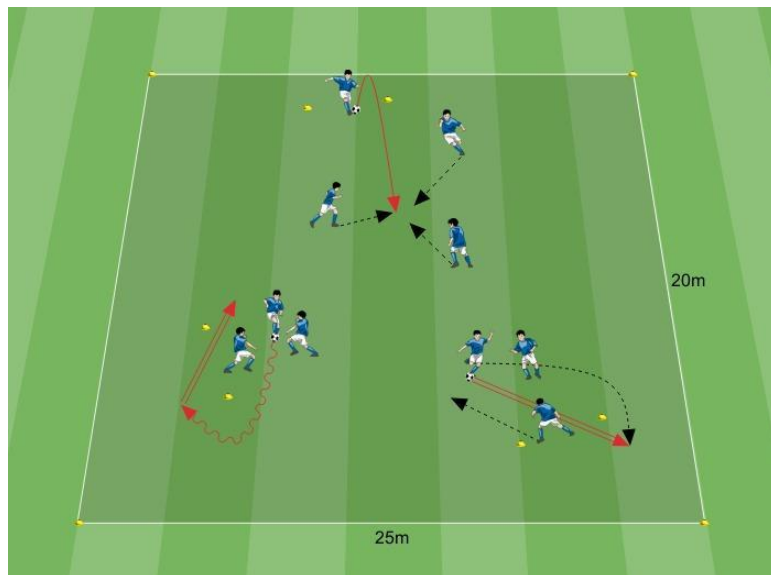
AMBITO FINALIZZAZIONE





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

COME ALLENA LA METODOLOGIA DEL PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE

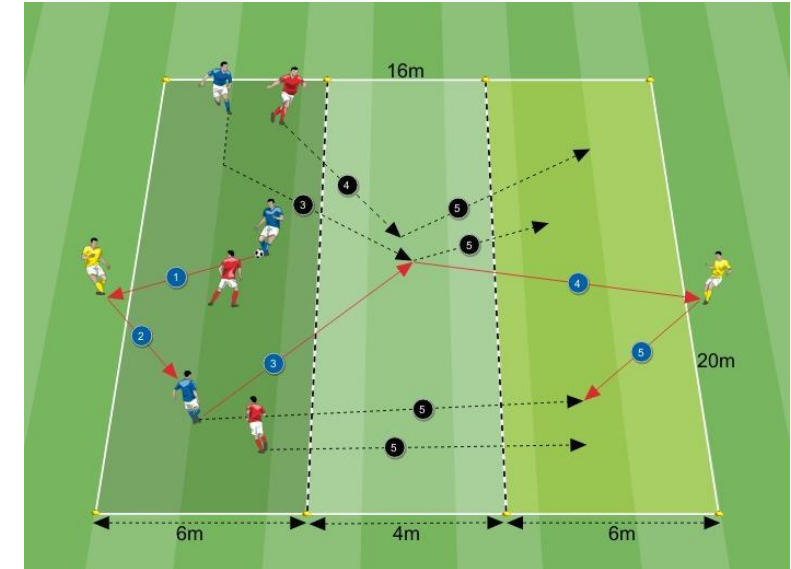
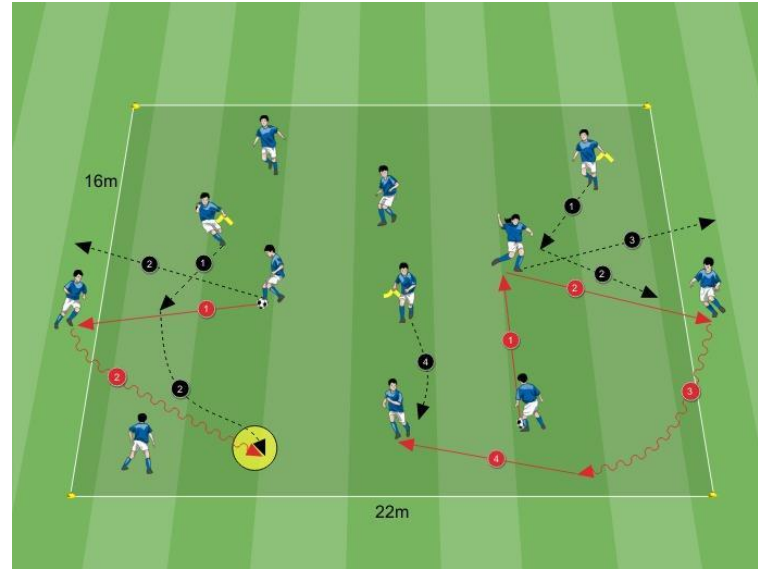
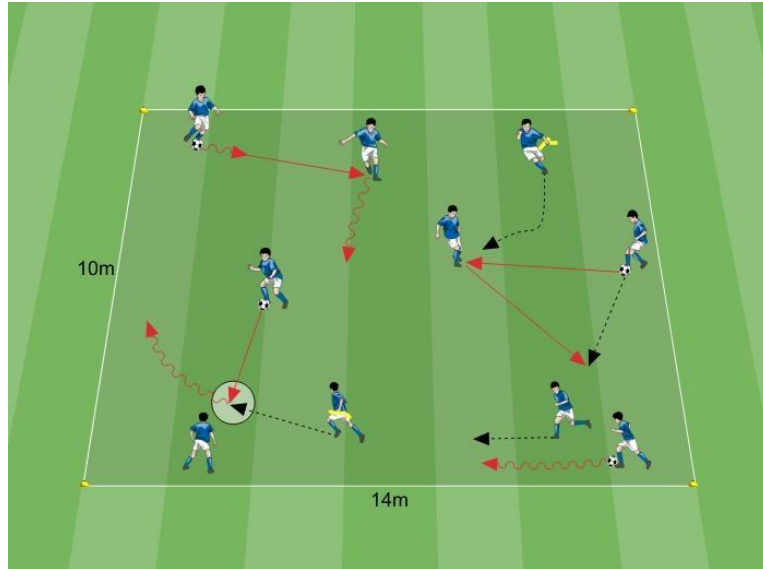


AMBITO CONOSCENZA DEL GIOCO





COME ALLENA LA METODOLOGIA DEL PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE

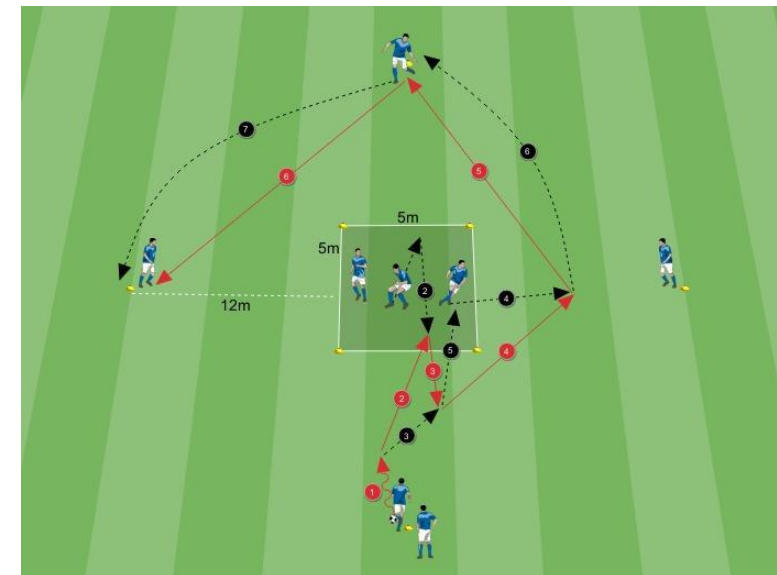
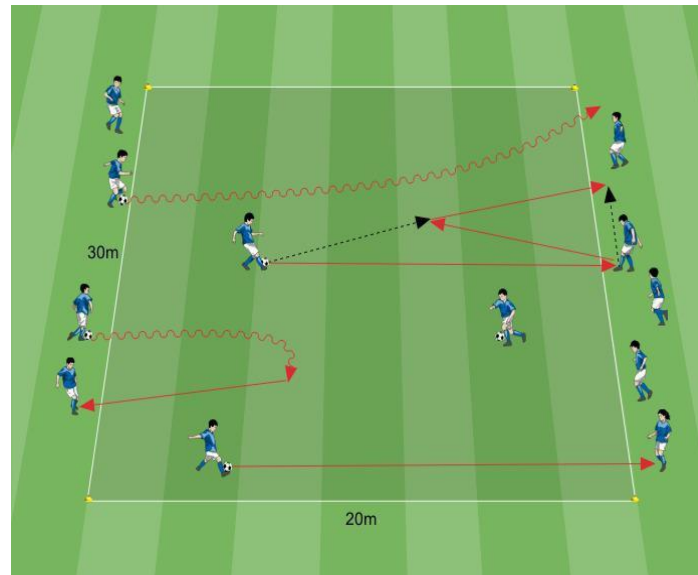
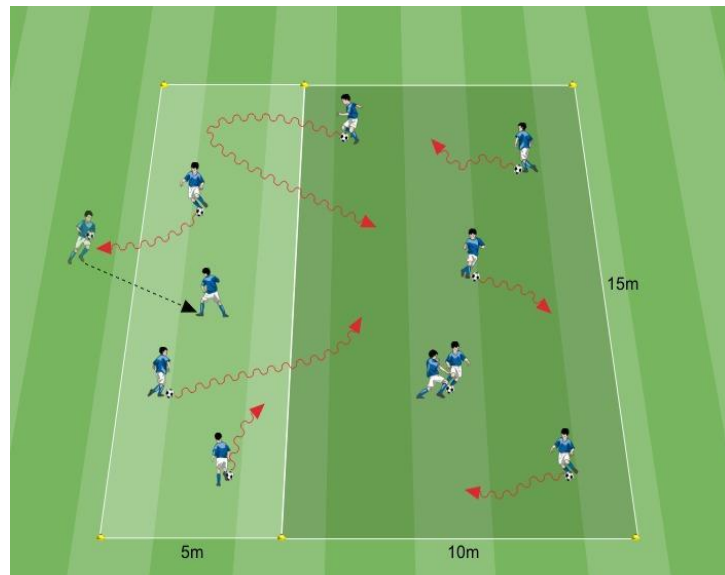


AMBITO DOMINIO DEL GIOCO





COME ALLENA LA METODOLOGIA DEL PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE



AMBITO TECNICO

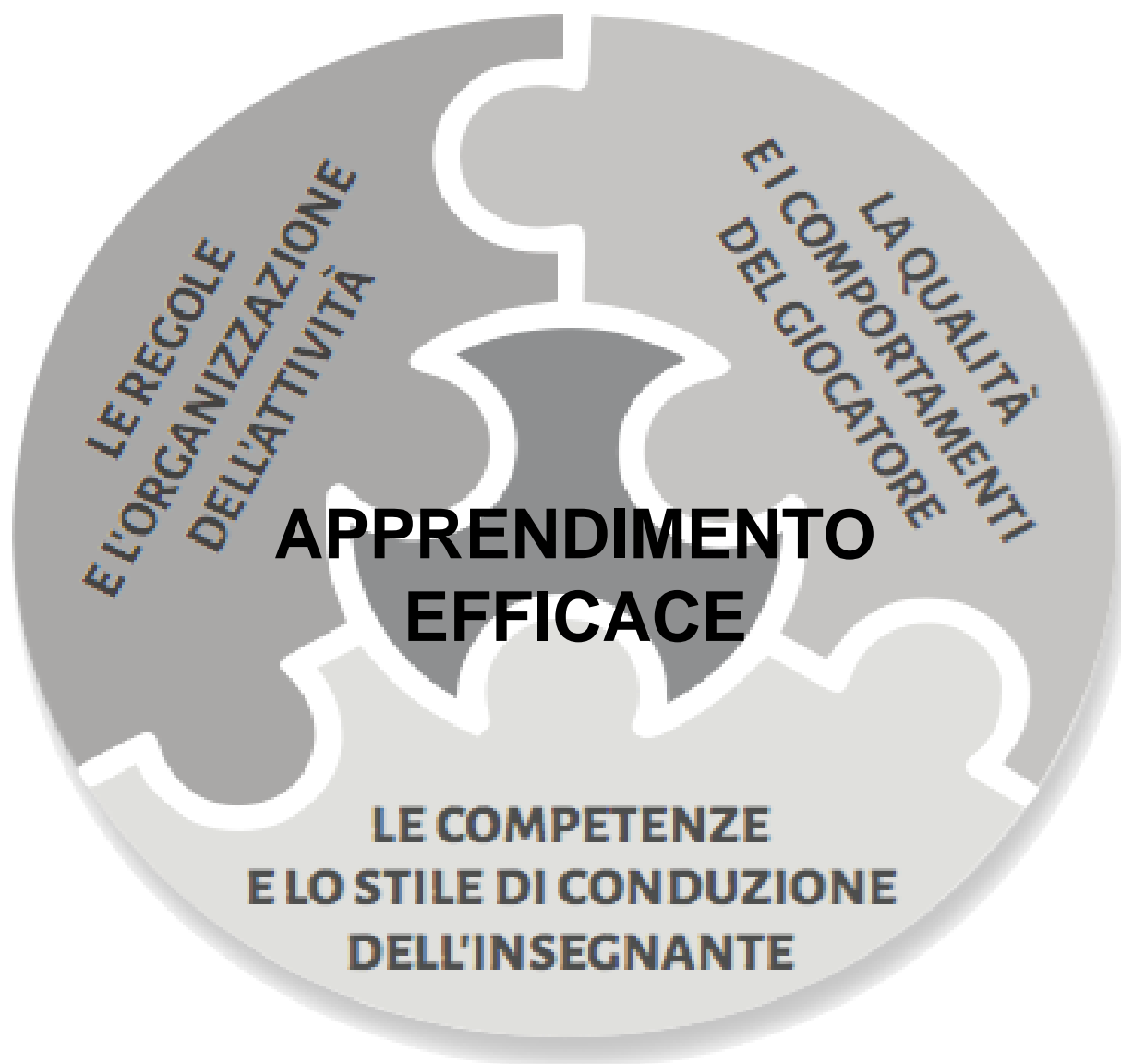




FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

PRIMA

ESERCIZI



POI

AMBIENTI DI
APPRENDIMENTO





LO «STILE DI CONDUZIONE»

DIRETTIVO (DEDUTTIVO o RIPRODUTTIVO)

NON-DIRETTIVO (INDUTTIVO o PRODUTTIVO)



✓ fornisce soluzioni, impartisce indicazioni e prescrizioni, dando un riscontro immediato e preciso sull'azione svolta dall'allievo o dalla squadra

✓ cerca di stimolare nell'allievo la ricerca di soluzioni personali, lasciandolo provare in autonomia e proponendo domande che lo aiutino ad acquisire consapevolezza degli apprendimenti



QUALI ERRORI PUO' COMPIERE UN ISTRUTTORE?

- ✓ **Impedire l'autodeterminazione** (Lucidi, 2011)
- ✓ **Non dare spazio alla sperimentazione** e al problem solving, (Caprara, 1993)
- ✓ Prescrivere comportamenti pre-stabiliti, **fare correzioni continue**
- ✓ **Non sviluppare empatia** e non **mettersi «nei panni» dell'atleta**
- ✓ **Non** creare un clima di **divertimento e di coinvolgimento attivo**





QUALI ERRORI PUO' COMPIERE UN ISTRUTTORE?

- ✓ Non rispetta l'atleta in termini di informazione, relazione e spiegazioni
- ✓ Non stimola apprendimento usando feedback appropriati
- ✓ Non stimola l'auto-feedback
- ✓ Non stimola l'apprendimento da modello
- ✓ Non sviluppa la percezione di competenza
- ✓ Induce forti pressioni emotive



«**COME EVITARE GLI ERRORI?**»

- Lo **stile di conduzione** impatta profondamente sulla **QUALITA' DELLA RELAZIONE tra Allenatore e Atleti** e sul **CLIMA MOTIVAZIONALE** (*orientato al compito vs alla prestazione*)
- Secondo Bortoli (2004), dal punto di vista psicopedagogico, gli elementi che caratterizzano lo stile di insegnamento sono:
 - ✓ le modalità di controllo sociale e di mantenimento della disciplina;
 - ✓ **il grado di responsabilità ed autonomia che viene sollecitato negli allievi;**
 - ✓ le strategie didattiche (*scelta contenuti, presentazione compiti, progressione didattica, feedback e valutazione*);
 - ✓ il grado di comunicazione all'interno del gruppo;
 - ✓ **il modo in cui vengono prese le decisioni;**
 - ✓ **l'atteggiamento dell'allenatore di fronte agli errori**



Secondo la teoria dell'**AUTO-DETERMINAZIONE** *

la **personale percezione di BENESSERE** è legata alla soddisfazione di **3 bisogni fondamentali**:

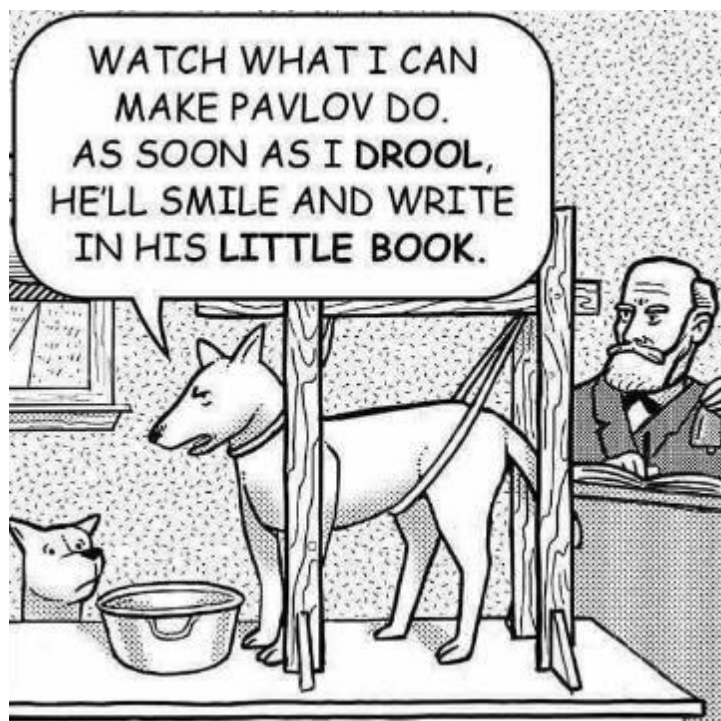
- ✓ **bisogno di competenza:** sentirsi efficace nelle interazioni con l'ambiente e nell'esercitare ed esprimere le proprie capacità
- ✓ **bisogno di autonomia:** sentirsi protagonisti delle proprie scelte, impegnarsi in attività che nascono dalla propria volontà e non sono causate o imposte dalla volontà altrui
- ✓ **bisogno di relazioni con gli altri:** sentirsi integrati con gli altri, sentirsi appartenenti a un gruppo o una comunità, star bene nelle proprie reti sociali





DARE FEEDBACK

Teoria del rinforzo



Ogni azione che produce un effetto sull'ambiente ha un effetto retroattivo sulla persona: ogni **comportamento** può quindi aumentare o diminuire la probabilità che quel **comportamento** accada ancora

Rinforzi Sociali

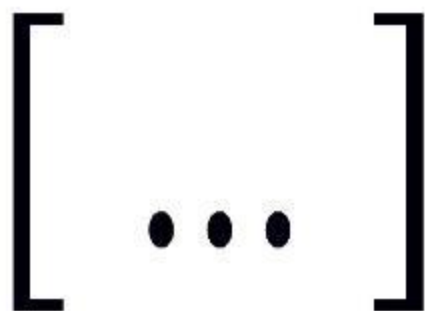




TIPI DI FEEDBACK

DESCRITTIVI

“Hai aspettato il momento giusto per passare la palla, guardandoti attorno e cercando compagni smarcati”



PRESCRITTIVI

“1 contro 3, gioca a Luca che è libero dall'altra parte!”



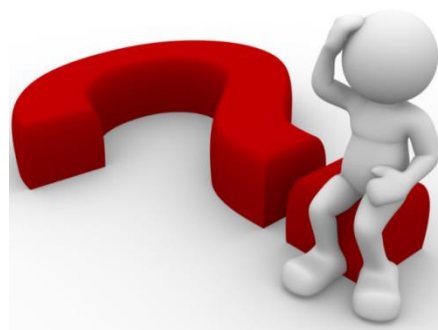
INTERROGATIVI

“Marco, avevi altre soluzioni?”





**PERCHÉ NEL PROGRAMMA DI SVILUPPO TERRITORIALE
SOTTOLINEIAMO L'IMPORTANZA DI COSTRURE UN CLIMA
SERENO E GIOIOSO?**



***COME INFLUISCE NEL PROCESSO
DI APPRENDIMENTO?***





***LE NOZIONI SI FISSANO NEL CERVELLO INSIEME ALLE EMOZIONI**

Questo significa che tutto ciò che succede in campo, la spiegazione ed esecuzione degli esercizi viene imparata e memorizzata insieme alle emozioni provate dall'atleta in quel momento.

LA MIGLIOR GIOCATO,
IL GOL PIU' BELLO,
LA RIUSCITA PERFETTA DI UN'AZIONE DI GIOCO,
L'ERRORE PIU' GRANDE,
LA PARTITA PIU' BRUTTA...

TUTTO CIO' CHE SI VIVE IN CAMPO VIENE MEMORIZZATO ED HA DEGLI EFFETTI
NELL'ESECUZIONE DEL GESTO, NELL'ALLENAMENTO, NELLA PARTITA SUCCESSIVI.



EMOZIONI PIACEVOLI

Giovanni si sente capace di poterlo fare, vive l'errore come un apprendimento, gli piacciono le sfide ed imparare abilità nuove



EMOZIONI DOLOROSE

Marco ha paura di farsi male, di essere sgridato dal Mister, non si sente capace, pensa di non poterci riuscire perché ha provato e ha fallito



IN QUESTE DUE SITUAZIONI PUO FARE LA DIFFERENZA LO STILE DI CONDUZIONE DEL MISTER

Incoraggio Giovanni a continuare nel miglioramento, magari proponendo un livello di difficoltà leggermente maggiore in modo tale che sia stimolato rispetto alle sue capacità

Aiuto Marco nel capire l'importanza di provare ed esercitarsi per riuscire poi in ciò che si vuole fare, lo incoraggio, gli sto vicino stimolando la possibilità di riuscita.

***il coraggio è andare avanti nonostante la paura**

Sono due situazione estreme, in campo saranno moltiplicate per 10, ma diventare abili nel leggere le reazioni degli atleti vi garantisce una miglior efficacia nella conduzione ed esecuzione autonoma degli stessi.



**IMPARO CON CURIOSITÀ
E GIOIA,
L'ALLENAMENTO SI
INCIDERÀ NELLA
MEMORIA INSIEME A
GIOIA E CURIOSITÀ.
RIESCO A METTERE IN
CAMPO CIÒ CHE HO
IMPARATO**

**GIOCATORE
AUTONOMO**

**IMPARO CON NOIA,
PAURA, ANSIA, SI ATTIVA
L'ALERT,
NON VADO
ALL'ALLENAMENTO,
EVITO DI PROVARE COSE
NUOVE, NON TOLLERO
GLI ERRORI CHE FACCI**

**GIOCATORE
TELEGUIDATO
DROP OUT**



TUTTE LE ESPERIENZE VISSUTE DALL'ATLETA
RIMANGONO IN MEMORIA E CONCORRONO A DEFINIRE
IL GIOCATORE CHE DIVENTERÀ

LA MEMORIA AUTOBIOGRAFICA



CHI SONO

COSA SO FARE

QUALE È LA MIA STORIA DI VITA COME
GIOCATORE?

- *Sono un giocatore capace, che pensa, trova soluzioni, abile tecnicamente e tatticamente*
- *Sono un giocatore scarso, non so fare niente, devo solo contrastare gli avversari con il corpo, ma quando si tratta di fare belle giocate sono proprio incapace*



La memoria autobiografica in campo

L'atleta che vive esperienze in cui non è capace ad eseguire quei gesti tecnici, quelle azioni di gioco, quei ruoli, vive sensazione di impotenza, che ripetute nel tempo, nei giorni di allenamento e partita confermeranno la sua percezione di incapacità «innata»



La memoria autobiografica in campo

L'atleta che vive esperienze in cui la competenza si sviluppa con l'esercizio, attraverso l'errore e adeguate correzioni, attraverso il riconoscimento delle capacità.

Sarà un atleta autonomo, consapevole di ciò che sa fare e abile nel metterlo in campo

1) PORRE LE DOMANDE CORRETTE

Esordienti
U12-U13

Contenitore
PARTITA A TEMA
"Fuorigioco"



- Non tutte le **domande** veicolano uno stile di conduzione *Induttivo*
- **Individualizzazione**
- Aspettarsi **risposta**



- Perché stiamo bassi?
- Perché non salite?

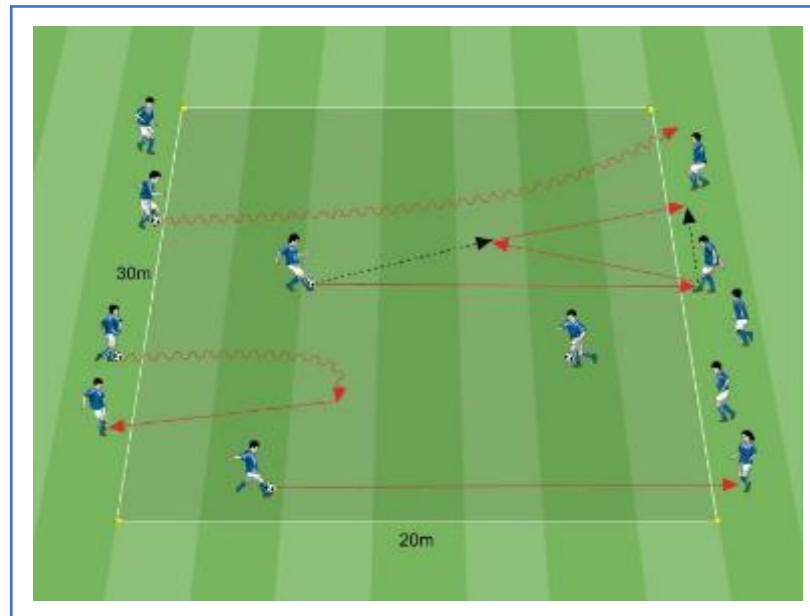


- Cosa permette la regola del fuorigioco?
- Come occupo gli spazi per mettere fuorigioco gli avversari?

2) INDIVIDUARE FRASI GUIDA

Pulcini
U10-U11

Contenitore
TECNICA IN MOVIMENTO
“Tecnica nel traffico”



- **Affermazioni/slogan** che fanno emergere comportamenti privilegiati



- Stiamo in movimento!
- Non aspetto da fermo!



- Dimostriamo di volere la palla!
- Do palla solo a chi dimostra di volerla!

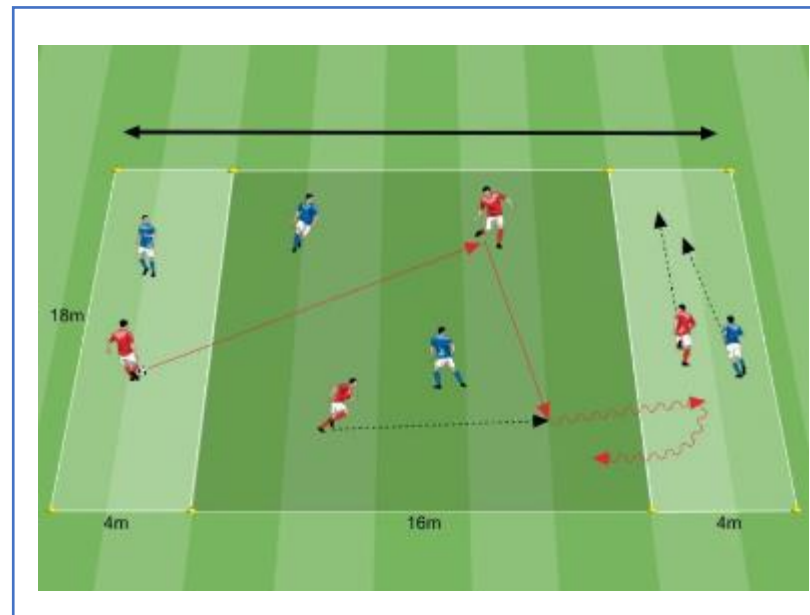
3) EVIDENZIARE COMPORTAMENTI PRIVILEGIATI



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Esordienti
U11-12

Contenitore
GIOCHI DI POSIZIONE
4C3 Doppia Opzione



- **Comportamenti:** tecnici, tattici, motori, relazionali
- **Dimostrano efficacia e** comprensione dei Principi di gioco che si intende veicolare



- Non andare a coprire lo spazio!
- Dagliela forte quella palla!



- Ottima scelta, il tuo movimento ha dato una soluzione a Marco!
- Luca, hai riconosciuto lo spazio libero e l'hai usato!

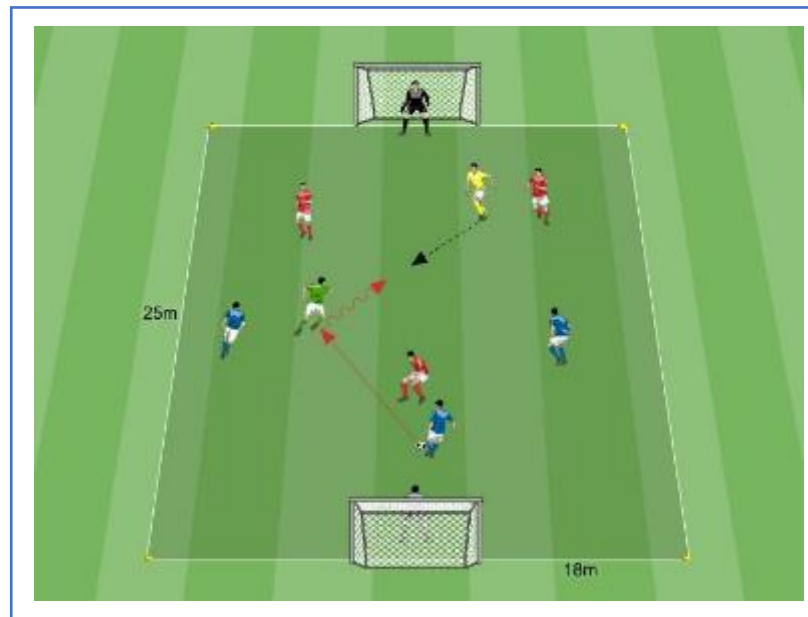
4) INTERVENTI POST ESECUZIONE DELL'AZIONE



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Esordienti
U12-U13

Contenitore
SMALL SIDED GAME
3c3 2 jolly random



- **Giocatore protagonista** del suo apprendimento
- **L'allenatore ha il coraggio** di far scegliere ai giocatori



- Siamo 5c3, mantieni il possesso!
- Siete in inferiorità, fate densità davanti alla porta!

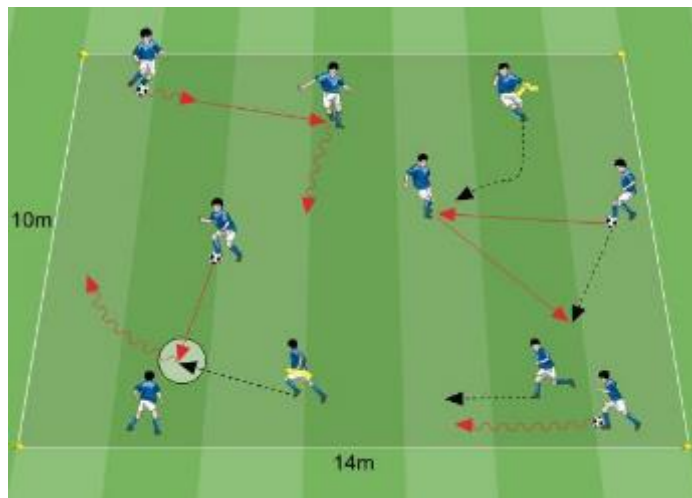


- In quanti siete?
- Come ti comporti in superiorità/inferiorità numerica?

5) INSTAURARE UNA RELAZIONE CALDA

Piccoli Amici
Primi Calci

Contenitore
Collaborazione
Attività
"La Caccia"



Clima sereno e gioioso!!!!

Gli allenatori troppo spesso si concentrano solo **sull'esecuzione** **corretta** dell'esercizio e non sulla relazione, un giocatore felice e motivato dà il 100%, in ogni condizione.

 -Dai Andrea, muoviti/smarcati!

-Non riuscite a fare 3 passaggi consecutivi



- Proviamo a contare PER QUANTO TEMPO TENETE IL POSSESSO DELLA PALLA

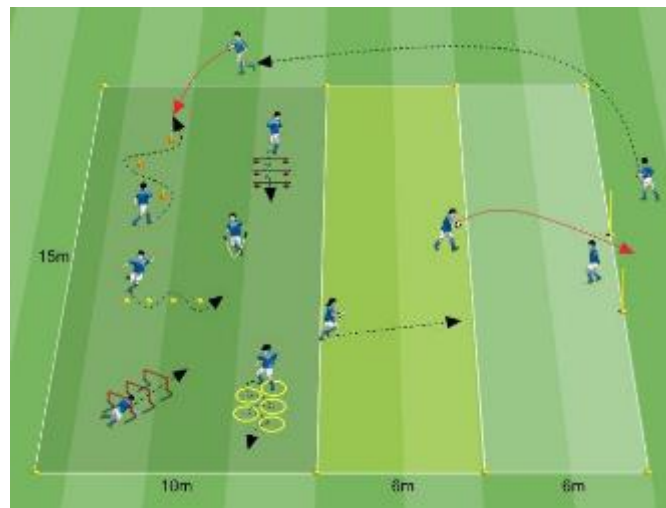
- "Chi ha voglia di vincere questa gara facendo più gol nelle porticine

- Bravi Luca ed Andrea, ho contato 15 SECONDI DI VOSTRO POSSESSO, OTTIMO!

6) STIMOLARE LA COMUNICAZIONE TRA PARI

Primi Calci
Piccoli Amici

Contenitore
Scoprire il Movimento
Attività
“ Il laboratorio del
Movimento ”



**In questo gioco,
sono proprio i compagni
che premiano, mandando
al tiro, colui che ha
manifestato un buon
impegno nell'attività dei
percorsi motori.**



- Andrea, passala a Francesco!



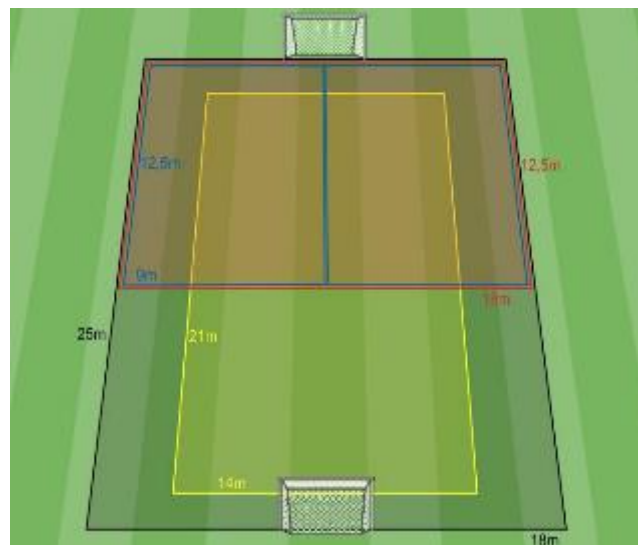
- Andrea: “ Bravo Francesco,
tieni la mia palla e vai al tiro!”



7) INDIVIDUARE LA FREQUENZA CORRETTA DEGLI INTERVENTI

**Piccoli Amici
Primi Calci**

Contenitore
**Partita per l'Attività di Base
Attività
"Partita CFT"**



**Alla ricerca di un
equilibrio tra
essere un tecnico
protagonista o
regista!**

Non esistono regole precise!

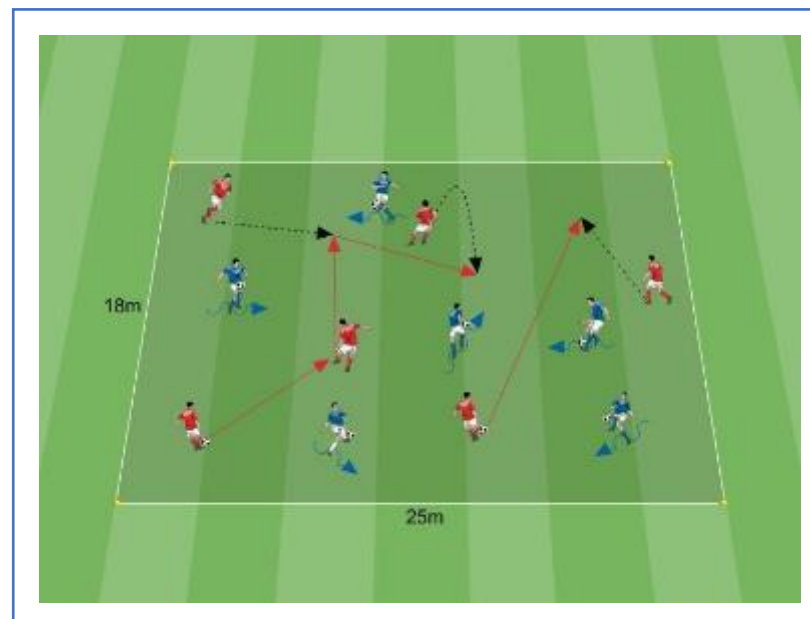
**La conoscenza del gruppo, la qualità dei giocatori, le risposte che da essi riceviamo, il tipo di attività
insieme**

all'esperienza maturata nel tempo, ci danno indicazioni di quanto intervenire.

8) TRASMETTERE CONTENUTI INERENTI PRINCIPI

**Pulcini
U10-U11**

Contenitore
TECNICA IN MOVIMENTO
“Compiti alternati”



- **Contenuti fanno riferimento ai Principi di Gioco, esempio “Ridurre tempi di gioco”**



- Preciso quel passaggio!
- Bel passaggio!



- Passaggio forte, così non ce lo prendono!
- Molto bene marco, hai calciato la palla e non l'hai spinta!

9) COSTRUIRE GLI ESERCIZI

Pulcini
U10/U11

Contenitore
SITUAZIONI DI GIOCO
Amici Nemici



- **Aumentare tempo di impegno motorio**
- Rende evidente **l'importanza delle regole.**
- Evidenzia i giocatori che vivono l'allenamento



- “In questa stazione svolgiamo una Situazione di Gioco dove....
.....”



- “I blu difendono la porta, i gialli fanno gol, i rossi oltre la linea, via!”



10) DARE CONTINUITÀ AL GIOCO

Pulcini
U10-U11

Contenitore
PARTITA PULCINI



- Incentiva l'auto correzione
- Insegna a gestire l'errore



- Stop, hai ricevuto chiuso!
- Fermi tutti! Quando ricevo

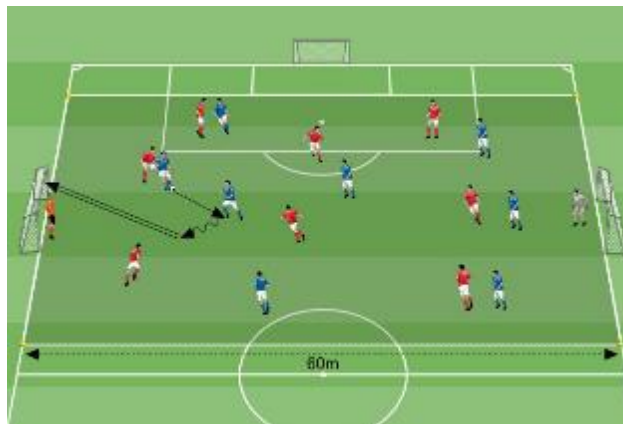


- Con che postura hai ricevuto palla?
- Avevi altre opportunità di gioco?

CORREGGERE IN MODO EFFICACE

Categorie
Attività di Base

La Partita



Esempio di situazione 2vs1
vicino porta avversaria
correzione data durante il
momento **time-out**

**Errore = Opportunità
Apprendimento**

Correzione direttiva



*"Andrea perché hai tirato??
In quell'occasione a dovevi
passare a Luca che era solo"!!*



*«Bravo Andrea, hai un ottimo dribbling ed hai dimostrato
coraggio e fantasia. In questi casi prova anche
ad osservare se c'è un tuo compagno in posizione
favorevole per fare gol, o che ti possa aiutare.
Bravo comunque e continua così!»*

I 4 PUNTI DI RIFERIMENTO DELLA METODOLOGIA



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO



PROMUOVERE LINEE GUIDA UNIFORMI SUL TERRITORIO

I 10 Presupposti: line guida tecniche/organizzative uniformi da applicare sul territorio;



APPLICARE 3 MODELLI DI ALLENAMENTO INTEGRATI

I 3 modelli d'allenamento:
per le categorie Piccoli Amici/Primi Calci, Pulcini, Esordienti;



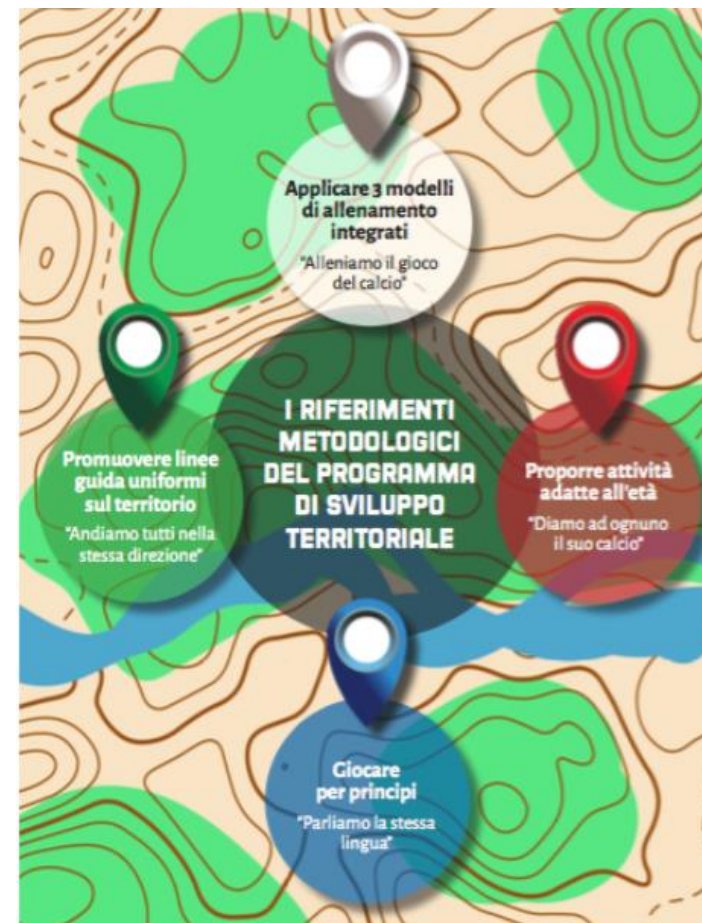
PROMUOVERE ATTIVITÀ ADATTE ALL'ETÀ

Proposte tecniche adatte all'età dei giocatori;



GIOCARE PER PRINCIPI

Applicare un gioco per principi e non per schemi;
10 Elementi del gioco;



Settore Giovanile e Scolastico - Programma di sviluppo territoriale



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

DATA:	SQUADRA:	TECNICO:		
	DOMANDA	SI	NO	
1	Il vero protagonista dell'allenamento, è stato il giocatore?	1	0	
2	La seduta di allenamento, è stata organizzata in modo perfetto?	1	0	
3	Oggi, ci siamo divertiti?	1	0	
4	Ho dato la possibilità ai giocatori di muoversi il più possibile?	1	0	
5	Abbiamo giocato più di quanto ci siamo esercitati?	1	0	
6	Ho dato opportunità di crescita e confronto tra giocatori?	1	0	
7	Ho fatto amare lo sport?	1	0	
8	Ho orientato la mia attenzione al miglioramento individuale invece che al risultato?	1	0	
9	Ho cercato di includere tutti in misura uguale?	1	0	
10	Ho variato l'attività dando opportunità di gioco ed esperienze diverse?	1	0	



«Vale la pena che un bambino impari piangendo quello che può imparare ridendo?..

...Gli errori sono necessari, utili come il pane e spesso anche belli: per esempio la torre di Pisa».

Gianni Rodari



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

SGS FVG

L'ERRORE COME OPPORTUNITA'

Grazie per l'attenzione

INCONTRO INFORMATIVO SCUOLE CALCIO e SCUOLE CALCIO ELITE

09 FEBBRAIO 2021