



FEDERAZIONE ITALIANA
HOCKEY

GESTIRE UN CENTRO GIOVANILE DI HOCKEY (6 -14 anni)

A cura di
Sergio Mignardi
Daniella Marcolini

Roma 2022
Riedizione del 2009 aggiornata



 Dipartimento
per lo sport



GESTIRE UN CENTRO GIOVANILE DI HOCKEY

Roma, 2022

Il volume è stato realizzato con il contributo della Presidenza del Consiglio dei Ministri “Dipartimento per lo sport” al quale va il più sentito ringraziamento per il sostegno allo svolgimento della “Finale Coppa Italia Femminile”.

Solo partendo dal corretto sviluppo dei principi sportivi per le nostre ragazze ed i nostri ragazzi si potrà arrivare ad ottenere risultati agonistici di massimo livello; questa filosofia è stata alla base del convegno federale che si è svolto a Mogliano in occasione della Final Four e della pubblicazione prodotta.

Il Presidente



**Dipartimento
per lo sport**





GESTIRE UN CENTRO GIOVANILE DI HOCKEY

(6 -14 anni)



A cura di
Sergio Mignardi
Daniella Marcolini

Roma, 2022

Riedizione del 2009 aggiornata



**Dipartimento
per lo sport**



INTRODUZIONE

PERCHE' È STATO SCRITTO QUESTO TESTO

Perché lo sviluppo dello sport passa attraverso azioni progettuali. I dirigenti sono la leva del movimento sportivo di base. Con nuovi dirigenti con nuove competenze con il rispetto delle pari opportunità sarà possibile uno sviluppo più sostenibile delle società.

PERCHE' LEGGERE QUESTO TESTO

Perché oltre la passione, il volontariato e le capacità è importante una formazione di base di qualità, che sappia valorizzare ed utilizzare tutte le componenti al suo interno

IL VALORE DELLA FIGURA DEL DIRIGENTE NELLE SOCIETÀ'

Impegnarsi nello sviluppo dello sport con la logica del lavoro dirigenziale è il primo investimento di un club sportivo lungimirante. Questa logica deve essere immaginata, stimolata e realizzata.

LA FILOSOFIA PROGETTUALE ALLA BASE DELLO SVILUPPO

Le grandi trasformazioni sociali, civili e sportive impongono un nuovo modo Multidimensionale di interpretare l'attività sportiva. Ogni azione, ogni attività, ogni progetto deve portare qualcosa allo sviluppo globale del movimento per cui è stata progettata.

L'IMPORTANZA DI FARE FORMAZIONE

La formazione moderna è centrata su 3 aspetti: le conoscenze, le competenze, le capacità.

I programmi di formazione dirigenziale di successo, si muovono in questa direzione favorendo dinamiche di apprendimento e di relazione capaci di promuovere nella formazione di nuovi Dirigenti questi tre aspetti.

DIRIGENTI, DIRETTORI TECNICI E ISTRUTTORI DEI CENTRI GIOVANILI

Oggi l'educazione e la formazione sportiva delle nuove generazioni, impone un nuovo modo di essere educatori/educatrici e formatori/formatrici. La conoscenza tecnica specifica è sempre necessaria ma oggi non è più sufficiente; occorrono altre abilità. Questo libro intende offrire gli elementi fondanti di queste abilità ed ulteriori conoscenze.

Gli autori

CONTENUTI CULTURALI E PROFESSIONALI PER LA FORMAZIONE DIRIGENZIALE DI BASE

1. I GIOVANI, LO SPORT, LA SOCIETÀ

- 1.1 GIOCO DELL'HOCKEY E CARTA OLIMPICA E: SPIRITO OLIMPICO, ETICA SPORTIVA E FAIR PLAY
- 1.2 LA SOCIETÀ DEI BAMBINI E DEGLI ADULTI
- 1.3 ELEMENTI DI PSICOPEDAGOGIA DELL'INSEGNAMENTO GIOVANILE
- 1.4 SANA CRESCITA E SPORT IN SICUREZZA

2. I CENTRI GIOVANILI DI HOCKEY NEL SISTEMA SPORTIVO ITALIANO

- 2.1 IL SISTEMA SPORTIVO ITALIANO e L'ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA
- 2.2 IDENTITÀ E MISSION DEL CENTRO GIOVANILE
- 2.3 GLI ATTORI DEL CENTRO GIOVANILE
- 2.4 ELEMENTI DI MANAGEMENT PEDAGOGICO SPORTIVO – EDUCAZIONE – FORMAZIONE- ISTRUZIONE

3. ASD, CG, TERRITORIO E PROMOZIONE

- 3.1 TERRITORIO, AMBIENTE, SOCIETÀ, CULTURA, SPORT - "TEORIA DEL COMPASSO"
- 3.2 AZIONI DI MARKETING TERRITORIALE
- 3.3 PROGETTAZIONE SPORTIVA PER LA PROMOZIONE DEL CG

4. IL RUOLO DEGLI OPERATORI DEL CG

- 4.1 PROFILO DEL DIRIGENTE
- 4.2 PROFILO DEL DIRETTORE TECNICO/COORDINATORE TECNICO
- 4.3 PROFILO DELL'ISTRUTTORE/EDUCATORE/ANIMATORE
- 4.4 PROFILO DEI COLLABORATORI

5. I CONTENUTI DELL'OFFERTA FORMATIVA DEL CG DI HOCKEY

- 5.1 PRINCIPI E CRITERI DI RIFERIMENTO
- 5.2 U10 GIOCHI PER L' INFANZIA
- 5.3 U12
- 5.4 U14

6. L'INDIRIZZO GESTIONALE DEL CG

- 6.1 GESTIONE ESCLUSIVA
- 6.2 GESTIONE IN TEAM
- 6.3 GESTIONE IN PARTENARIATO HOCHEYSTICO
- 6.4 GESTIONE IN PARTENARIATO SPORTIVO
- 6.5 PERFORMANCE DI GESTIONE DI UN CG
- 6.6 "DRIVER" DI PERFORMANCE DEGLI OPERATORI
- 6.7 IL PROGETTO DEL CG

7. RESPONSABILITÀ CONDIVISE TRA LE 4 FIGURE DEL CG

- 7.1 SAPER GESTIRE UN GRUPPO GIOVANILE
- 7.2 SAPER GESTIRE LA COMPETIZIONE E LA GARA
- 7.3 AZIONI DI MARKETING DI UN CENTRO GIOVANILE

8. ALGORITMI DI STILE PER IL SUCCESSO

- 8.1 LA RIUNIONE DI INIZIO ANNO
- 8.2 L'ORGANIGRAMMA TECNICO – ORGANIZZATIVO
- 8.3 LA RICHIESTA DI CONCESSIONE O AFFIDAMENTO DI IMPIANTO SPORTIVO PUBBLICO
- 8.4 L'ORGANIZZAZIONE DI UN EVENTO TERRITORIALE
- 8.5 LA RICHIESTA DI CONTRIBUTO
- 8.6 LA TRASFERTA
- 8.7 IL VIAGGIO SPORTIVO ALL'ESTERO
- 8.8 LA CENA SOCIALE
- 8.9 LA RELAZIONE DI FINE ANNO

9. DIVENTARE UN OPERATORE DI UN CENTRO GIOVANILE: DA DOVE COMINCIARE?

- 9.1 LE PRIME 5 MOSSE

1. I GIOVANI, LO SPORT, LA SOCIETÀ

1.1 GIOCO DELL'HOCKEY E CARTA OLIMPICA. SPIRITO OLIMPICO, ETICA SPORTIVA E FAIR PLAY

1.2 LA SOCIETÀ DEI BAMBINI E DEGLI ADULTI

1.3 ELEMENTI DI PSICOPEDAGOGIA DELL'INSEGNAMENTO GIOVANILE – IL CODICE ETICO DELLA FIH

1.4 SANA CRESCITA E SPORT IN SICUREZZA



1.1 GIOCO DELL'HOCKEY E CARTA OLIMPICA. SPIRITO OLIMPICO, ETICA SPORTIVA E FAIR PLAY

Il modello agonistico è sicuramente tra i modelli pedagogici più complessi della storia dell'educazione occidentale, in esso infatti troviamo tutti gli ambiti e le circostanze in cui l'essere umano si esprime: la dimensione politico – sociale, la giuridica, la relazionale, l'etica e la morale.

L'impulso della competizione con se stessi, con gli altri, l'aspirazione di affermarsi nella propria cerchia, il desiderio di esprimersi attraverso il confronto, l'attitudine a ritagliarsi spazi di ricreazione e di gioco da condividere con gli altri, la consapevolezza di migliorare e rendere più efficienti le risorse del proprio corpo e quindi la ricerca di strumenti per raggiungere questi obiettivi, fa parte della natura umana e nasce con essa.

IL GIOCO DELL'HOCKEY

È sotto l'aspetto della correttezza sicuramente un riferimento da citare in quanto l'atleta è dotato di una potenziale "arma" che usa solo in modo corretto. Le regole impongono una distanza e la porta è circondata da un'area spazio inviolabile nel quale non si può segnare se non su passaggio dall'esterno. Un gioco le cui regole sono simbolismi che si possono ricondurre alla lealtà.

ETICA SPORTIVA e FAIR PLAY

comunicazione - credibilità - passaparola

Lo sport ha quindi, come si può facilmente dedurre anche dall'attenta lettura della carta Olimpica, il grande potere della TRASVERSABILITA' DEI VALORI che ha molteplici implicazioni come:

prevenzione attiva

qualificazione sociale

comunicazione

Quali sono i valori che dobbiamo trasmettere?

Dobbiamo riportare lo sport alla sua esatta dimensione e soprattutto riportarlo alla dimensione dei giovani atleti.

Il recupero dei sani e veri valori dello sport e la funzione sociale possono essere realizzati soltanto tramite un percorso organico e coerente proposto attraverso lo sviluppo equilibrato del concetto di agonismo

Dobbiamo essere capaci di offrire sia alla propria comunità sociale d'appartenenza, sia alla comunità esterna molteplici opportunità di crescita, occasioni di intrattenimento, messaggi culturali, etc. creare cioè un contesto positivo e invitante dove gli adulti si trovano a loro agio e vengono volentieri dove i ragazzi hanno il loro punto di riferimento e quindi possono rimanere

anche dopo gli allenamenti probabilmente anche solo per avere un posto dove incontrarsi al di fuori del contesto agonistico.

Se l'ambiente in cui operiamo è estremamente teso e come obiettivo ha l'ottenimento della massima prestazione agonistica, si preoccupa esclusivamente del risultato... non otterremo nulla!!!!

1.2 LA SOCIETÀ DEI BAMBINI E DEGLI ADULTI

La società propone il facile ottenimento della vittoria dando visibilità solo alla spettacolarizzazione dell'atto sportivo.

La delusione personale, le aspettative troppo alte che molti genitori hanno nei confronti dell'attività del proprio figlio, l'agonismo di una società basata sulla figura 'del vincente', mettono molto spesso bambini e ragazzi di fronte ad emozioni troppo forti da reggere e difficili da superare.

I giovani non sanno gestire l'insuccesso, il fallimento, non gli abbiamo insegnato ad assumersene la responsabilità. Se quando si perde una partita il ragazzo vede il genitore arrabbiato con l'arbitro o con gli altri giocatori, imparerà la stessa cosa. Nel branco poi, la contrarietà si trasformerà in atti più aggressivi. Invece il ragazzo va educato, allenato ad accettare anche la sconfitta e la responsabilità di questa, per poi lavorare con lui sui punti deboli per superarla, inoltre potrebbe anche non essere in grado di avere una giusta dose di atteggiamento competitivo.

L'ADULTO HA IL COMPITO DI:

“filtro” rispetto al “pompaggio mediatico” che propone modelli di personalità fragili e di successo veloce.

Insegnare che la vittoria e la sconfitta, fanno parte di una bilancia che sta in equilibrio, Insegnare al vincente ad essere generoso e comprensivo con chi ha perso è utile non solo nella relazione tra i due individui, ma anche per far comprendere la precarietà di quel posto privilegiato. “Oggi tocca a te, ma domani a lui”, è un insegnamento che serve ad entrambi.

Non è assolutamente da sottovalutare il problema della gestione dell'agonismo in una società basata sul “vincente”, la tendenza della maggioranza a giudicare, sostituirsi all'allenatore, all'arbitro al dirigente è interpretata come normalità, la diseducazione sportiva nei ragazzi si basa anche sulla cultura degli alibi dove si scaricano le responsabilità dei propri errori sugli arbitri, sugli allenatori, sulla squadra avversaria ecc.

La riscoperta dei valori e delle emozioni della pratica sportiva insegnano a vivere nella società e quindi i bambini prima imparano a confrontarsi nello sport e poi nella vita dove ritrovano le stesse dinamiche.

L'adulto ha quindi, il compito/dovere di predisporre un ambiente sicuro e di benessere.

1.3 ELEMENTI DI PSICOPEDAGOGIA DELL'INSEGNAMENTO GIOVANILE

Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia: art.31 diritto di giocare Il gioco rappresenta un esercizio fondamentale nella strutturazione della personalità, specialmente in quella in età evolutiva.

Dobbiamo spostare l'ago della bilancia dall'importanza del risultato all'importanza del proprio successo, al superamento dei propri obiettivi definiti da un percorso coerente e progettato sui singoli [*preparazione, competizione, spirito, socializzazione, etc.*]

Dobbiamo tener conto che:

- La fiducia in sé stessi porta al successo
- Il successo è una scala ed ogni gradino è un obiettivo
- I risultati dipendono solo dal proprio lavoro
- Dobbiamo dare sempre un'opportunità
- Dobbiamo fare di ogni sconfitta una lezione

Abbiamo il dovere di insegnare a giocare pulito, con gli altri e con sé stessi, a fondare la propria autostima su risultati costruiti nel tempo e su un atteggiamento positivo e costruttivo verso i propri limiti e le inevitabili sconfitte.

AUTOSTIMA

- Consapevolezza del proprio valore e dei propri limiti.
- Sostegno necessario per essere protagonisti allo stesso tempo in modo piacevole e realistico
- Trovare gratificazione nelle cose che si fanno
- Trovare sempre un ambiente sereno

L'autostima diventa dipendente dal successo, il bambino sviluppa la paura ossessiva di sbagliare, sostituisce il valore dell'impegno e del sacrificio con l'ansia della prestazione diventando Incapace di tollerare gli errori propri o dei compagni.

Da una debole autostima il pericolo doping.



1.4 SANA CRESCITA E SPORT IN SICUREZZA

QUALE MODELLO DI PRESTAZIONE PER L'INFANZIA E L'ADOLESCENZA?

il modello di "gioco" e di "prestazione" possono incidere sulle motivazioni e sull'autostima! lo studio di un modello idoneo consente di realizzare una vera pedagogia del successo personale.

Oggi il successo ed una sana attività sportiva infantile e giovanile sono fondati su progetti di formazione globale a lungo termine e non sono più sufficienti solo lo studio di adeguate programmazioni ed esercitazioni.

DINAMICA AGGRESSIVA (adolescenziale e non) deve essere convogliata nello sport.

L'adolescente è concentrato su sé stesso è fragile rispetto agli stimoli del mondo esterno è alla ricerca di modelli con cui identificarsi o da imitare e desideroso di trasgredire per rendersi autonomo.

- Cascata le cui acque
- Sono state sbarrate da una diga
- Lasciate defluire dentro un conduttore utilizzate da una centrale elettrica

IL DIRIGENTE, L'ALLENATORE, IL GENITORE devono essere dei modelli a cui i giovani devono tendere.

DAL GIOCO ALL'ALLENAMENTO

Dobbiamo inoltre tener ben presente che la capacità di giocare si trasforma in capacità di allenamento quando sono state raggiunte le seguenti condizioni:
Capacità di controllare o modificare impulsi, che da aggressivi - distruttivi devono diventare costruttivi;

Capacità di portare avanti piani prestabiliti, trascurando il piacere immediato, le frustrazioni momentanee e pensare al risultato finale;

Capacità di passare dal principio del puro piacere (fonte di egocentrismo) al principio di realtà che permette di vivere il piacere nel rispetto delle regole sociali.

Quando iniziamo un allenamento precoce, otteniamo solo frustrazione da parte del bambino che non è in grado di sostenerlo e quindi insoddisfazione dovuta all'incapacità di raggiungere risultati positivi instaurando quella catena negativa da cui difficilmente ci si stacca.

GLI ATTREZZI E GLI SPAZI COERENTI CON LE ESIGENZE DELL'ETA'

La nostra Federazione ha progettato, coadiuvata da un'equipe di esperti, attrezzi, spazi, regolamenti ad hoc per ogni fascia di età giovanile, indispensabili per la buona riuscita di un processo progressivo di formazione e costruzione di un futuro atleta evoluto.

L'attività promozionale è articolata come di seguito indicato:

Per l'attività scolastica:

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Scuola Primaria primo ciclo | Progetto Happy Hockey |
| <input type="checkbox"/> Scuola Primaria secondo ciclo | Minihockey (3+3) a 4 porte |
| <input type="checkbox"/> Scuola Secondaria 1° e 2° grado | Hockey a 5 (5+5); (3+3) 20x40 m. senza portiere |
| U 10 giochi motori per l'infanzia | Progetto Happy Hockey |

Per l'attività agonistica:

- U12**
- U14**

Far muovere i ragazzi in spazi e con attrezzi opportunamente studiati e organizzare competizioni con formule adatte alla loro età, vuol dire preservare la loro sicurezza e metterli in condizione di poter fare del loro meglio in rapporto alle proprie capacità.

MANIFESTAZIONI PER I GIOVANI DEI CENTRI COERENTI CON LE ESIGENZE DELL'ETA'

Per l'attività promozionale:

Festival Giovanili Promozionali

Tornei Promozionali Regionali

Tornei di Società o Inter - Società (Triangolari, ecc.)

Giochi Sportivi Studenteschi (solo per le squadre scolastiche)

PROFILO DI UN CENTRO GIOVANILE COERENTE CON LE ESIGENZE DELL'ETA'

1. Impianto di gioco

Campo o area o spazio di gioco con fondo scorrevole o in erba sintetica di almeno 15x30 metri con due porte regolamentari da hockey o altra tipologia.

2. Attrezzatura di gioco

Bastoni in resina / plastica e palline di plastica 100 grammi per gli under 12 per i principianti.

Bastoni in legno e palline regolamentari per gli avviati e con almeno 2 anni di esperienza.

3. Contenuti formativi

Giochi semplificati, giochi polivalenti, giochi polisportivi, giochi tecnici del decathlon, minihockey con 4 porte, (3+3),

hockey a 5 facilitato, hockey a 5 con portiere.

Esercizi coordinativi, preatletici. Percorsi e circuiti coordinativi e tecnici.

4. Tecnici

1 tecnico ogni 15 allievi.

La qualifica di Tecnico Promozionale.

Preferibilmente un laureato in Scienze Motorie.

5. Manifestazioni

Festival Giovanili Promozionali

Tornei promozionali locali

Attività Pre-Agonistica Esordienti

2. IL CENTRO GIOVANILE DI HOCKEY NEL SISTEMA SPORTIVO ITALIANO

2.1 IL SISTEMA SPORTIVO ITALIANO e L'ASSOCIAZIONE SPORTIVA
DILETTANTISTICA

2.2 IDENTITA' E MISSION DEL CENTRO GIOVANILE

2.3 GLI ATTORI DEL CENTRO GIOVANILE

2.4 ELEMENTI DI MANAGEMENT PEDAGOGICO SPORTIVO



2.1 IL SISTEMA SPORTIVO ITALIANO e L'ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA.

LA PRATICA SPORTIVA

è una libera attività umana personale e associativa che si esprime sotto forma di movimento, gioco e competizione.

LA PRATICA SPORTIVA

Ha un riconoscimento sociale perché:

- Ha una connotazione CULTURALE
- Ha una connotazione AGONISTICA

Il sistema sportivo italiano è fondato sull'Associazionismo dilettantistico.

L'attualizzazione dell'Associazionismo Dilettantistico si realizza attraverso la costituzione degli Hockey Club intesi nell'accezione italiana di luoghi di incontro e di gioco.

2.2 Tipologie di un centro giovanile Identità e Mission

LE DIVERSE FORME DI UN CENTRO GIOVANILE:

Tipo di centro giovanile	Destinatari	Riconoscimento ufficiale FIH	Organizzazione
1. CENTRO DI AVVIAMENTO ALL'HOCKEY F.I.H.	I giovani principianti interessati in modo particolare dalla pubblicità intorno i campi di hockey.	A cura del CONI provinciale sentito il Comitato regionale.	Secondo la prassi stabilita dal CONI d'intesa con I moduli per le domande sono reperibili presso il CONI provinciale.
2. GRUPPO SCOLASTICO DI HOCKEY	Alunni e studenti delle scuole elementari, medie e superiori con cui la società ha stabilito un accordo a una intesa per la promozione sportiva del gioco dell'hockey.	A cura della FIH tramite il Comitato regionale.	Secondo l'accordo Scuola-Club. Sul SITO F.I.H. è scaricabile modello di Aggregazione
3. SCUOLA DI HOCKEY	I giovani under 14 contattati ed interessati dagli operatori promozionali.	A cura della F.I.H. tramite il Comitato regionale.	Secondo le risorse della società interessata.
4. SCUOLA POLISPORTIVA DI HOCKEY	I giovani under 14 contattati ed interessati dagli operatori promozionali.	A cura della FIH tramite il Comitato regionale.	Secondo le nuove sperimentali modalità della FIH.
5. CENTRI ESTIVI DI HOCKEY	I giovani under 14 contattati ed interessati dagli operatori promozionali.	A cura della FIH tramite il Comitato regionale.	A cura del responsabile organizzativo: società o CR. Società aggregate.

I CENTRI PER I GIOVANI E LE GIOVANI per la promozione, l'avviamento e la formazione di base dei giovani sono destinati ai giovani tra i **6 e 14 anni**.

I giovani possono essere contattati o vicino il campo di hockey o nelle scuole vicine il campo di hockey; la società potrà attivare la formula organizzativa che meglio risponde alle proprie esigenze ed aspettative.

MISSION DEL CENTRO GIOVANILE

L'attività di promozione, avviamento e di formazione di base dei giovani, svolta presso i diversi tipi di organizzazione, si ispira alla Carta dei Diritti dei Ragazzi che praticano sport (ONU Commissione Tempo Libero - Ginevra - 1992); pertanto tutti i tecnici, gli insegnanti e gli operatori impegnati dovranno fare in modo che a tutti i bambini e ragazzi siano garantiti i seguenti diritti:

- di divertirsi e giocare
- di fare sport liberamente
- di beneficiare di un ambiente sano
- di essere preparato da persone competenti
- di allenarsi rispettando i propri ritmi evolutivi
- di competere con altri giovani che hanno le stesse possibilità di successo
- di partecipare a competizioni adeguate in condizioni di sicurezza
- di avere i giusti tempi di riposo e di recupero
- di non essere un campione

I CENTRI PER I GIOVANI E LE GIOVANI possono essere organizzati nel campo da hockey o in una scuola.

Essendo i contenuti formativi semplificati, sono sufficienti spazi di dimensioni minime di circa metri 14x26 e 20x40 max.

Importanti sono le superfici che devono essere necessariamente scorrevoli e lisce, di materiale naturale o artificiale.

2.3 GLI ATTORI DEL CENTRO GIOVANILE

- Presidente della ASD
- Dirigente responsabile del CG
- Direttore tecnico del CG
- Istruttori
- Genitori

IL DIRIGENTE (responsabile del centro)

- È il protagonista delle scelte organizzative e tecniche;

- Deve fare pianificazione e sviluppo;
- Deve reclutare e motivare i collaboratori;
- Deve usare le tecniche della comunicazione
- Deve conoscere le leggi e i regolamenti;
- Deve promuovere l'attività;
- Deve organizzare manifestazioni;
- Deve curare i servizi;
- Deve stabilire e mantenere relazioni con l'esterno

IL DIRETTORE TECNICO/ coordinatore tecnico

- Deve scegliere gli istruttori
- Deve formare gli istruttori
- Deve dare le direttive didattiche
- Deve formare gruppi omogenei
- È il riferimento diretto degli istruttori

L'ISTRUTTORE / educatore/ animatore

- Deve insegnare attenendosi alle direttive generali della Società in materia di CG
- Deve lavorare in maniera serena con i ragazzi
- Deve creare un ambiente positivo e di collaborazione
- Deve relazionarsi con i genitori in caso di necessità

2.4 ELEMENTI DI MANAGEMENT PEDAGOGICO SPORTIVO

COSA DEVONO FARE IL DIRIGENTE, IL DIRETTORE TECNICO, GLI ISTRUTTORI.

MOTIVARE I RAGAZZI

- Creando un ambiente favorevole e positivo dove tutti possano sentirsi a proprio agio
- Offrendo la possibilità a tutti di fare parte di una squadra
- Offrendo a tutti degli istruttori adeguatamente preparati
- Semplificando le regole e stimolando la creatività
- Partecipando ai Festival

MOTIVARE I GENITORI

- Se i ragazzi stanno bene i genitori sono sicuramente contenti
- Offrire degli istruttori preparati
- Coinvolgerli nelle varie attività a vario titolo
- Facilitare il raggiungimento della struttura sportiva
- Facilitare negli orari di allenamento tenendo conto di quelli della scuola
- Gratificandoli alla fine dell'anno sportivo

3. ASD, CG, TERRITORIO E PROMOZIONE

3.1. TERRITORIO, AMBIENTE, SOCIETÀ, CULTURA, SPORT - “TEORIA DEL COMPASSO”.

3.2 ORGANIZZARSI IN RELAZIONE AL TERRITORIO

3.3 PROGETTAZIONE SPORTIVA PER LA PROMOZIONE DEL CG



3.1 TERRITORIO, AMBIENTE, SOCIETÀ, CULTURA, SPORT - “TEORIA DEL COMPASSO”

LA “CATENA” PROMOZIONALE

“dal CONTATTO con i giovani ... al GIOCO AGONISTICO GIOVANILE”

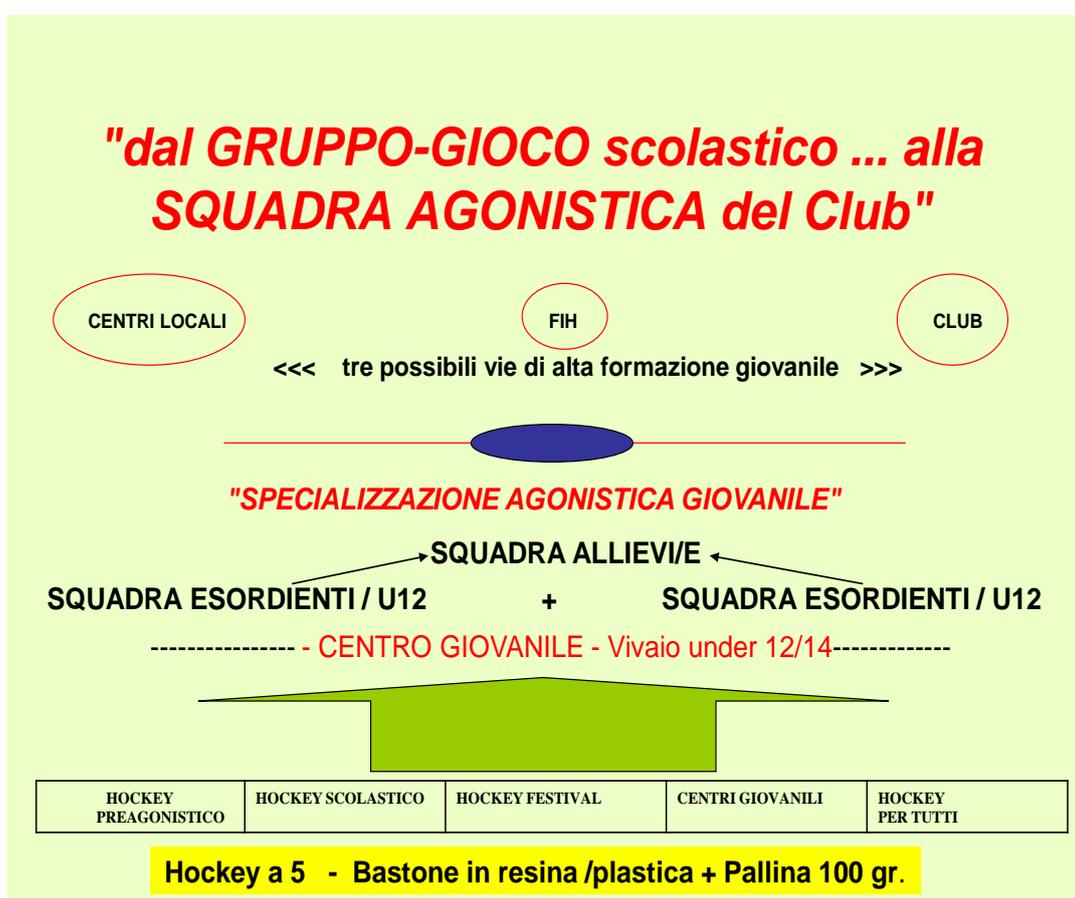
Il primo contatto motivazionale ad uno sport nel mondo giovanile spesso avviene nelle strutture scolastiche. Dobbiamo riuscire a contattare le scuole tramite i nostri fiduciari sia di società che scolastici e portare i ragazzi al Centro di Avviamento Sportivo della nostra società per alimentare ulteriormente la loro motivazione creando un clima sereno e divertente in cui possano crescere e progredire al tempo stesso anche come atleti.

MODELLI PER LO SVILUPPO DELL'ORGANIZZAZIONE PER I GIOVANI



DAL GRUPPO-GIOCO SCOLASTICO...ALLA SQUADRA AGONISTICA DEL CLUB

- La prima formazione di base avviene nei campetti scolastici, ridotti giocando 5 contro 5, poi occupare i grandi spazi dell'Hockey a 11.
- Le associazioni sportive rappresentano e sono viste dai giovani e dalle loro famiglie come strutture di primo livello sportivo italiano, è importante quindi impegnarsi adeguatamente alle esigenze che l'età richiede e in maniera particolarmente appropriata nel saper trasmettere le conoscenze tecniche.
- Le società, in questo modo, investono nel loro progresso futuro e incrementando il vivaio dei giocatori

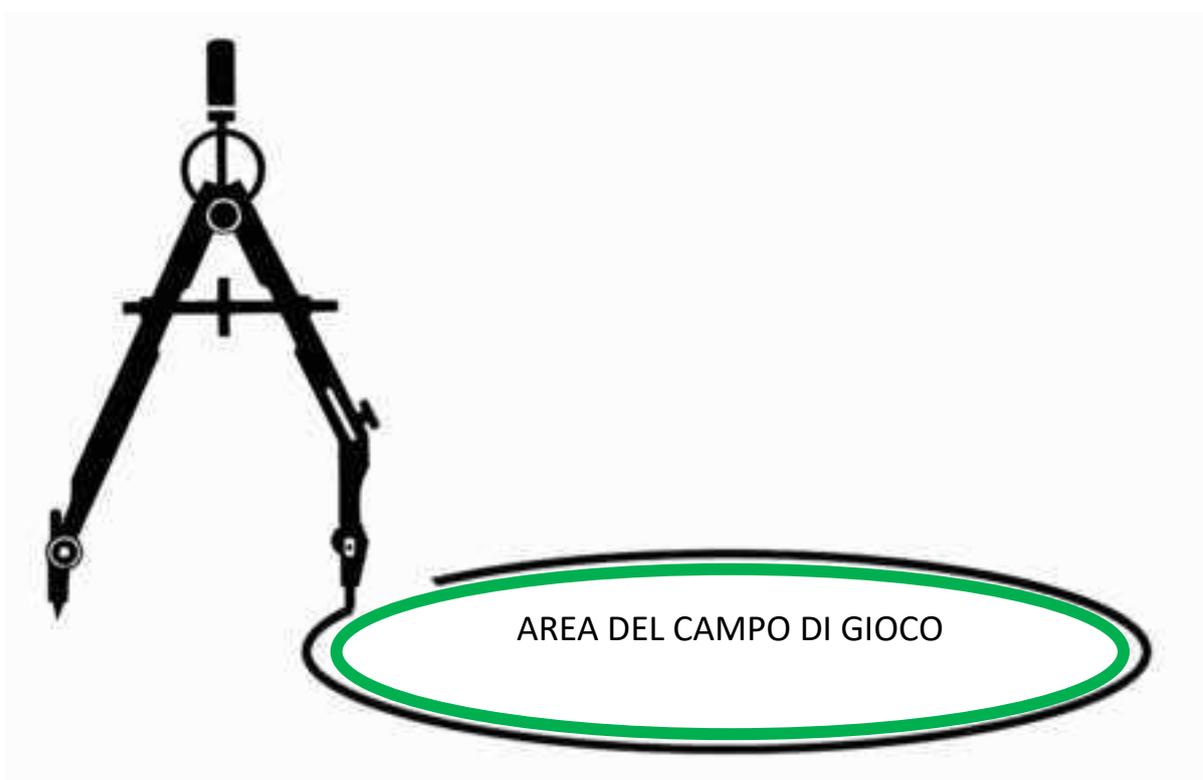


USA IL COMPASSO: FAI IL CERCHIO (teoria del compasso)

Pensa ad un tuo intervento per far conoscere l'hockey, presentalo per insegnarlo, vicino i centri gravità.

Fai un cerchio di un massimo 2 Km in città e 6 Km in paese. Inizia la tua promozione in quell'area...

Collega ogni scuola ad un club e invita un collega ad essere un Fiduciario Scolastico di Società.



3.2 ORGANIZZARSI IN RELAZIONE AL TERRITORIO

Tutte le azioni di promozione territoriale, prima della fase esecutiva, necessitano di una specifica progettazione.

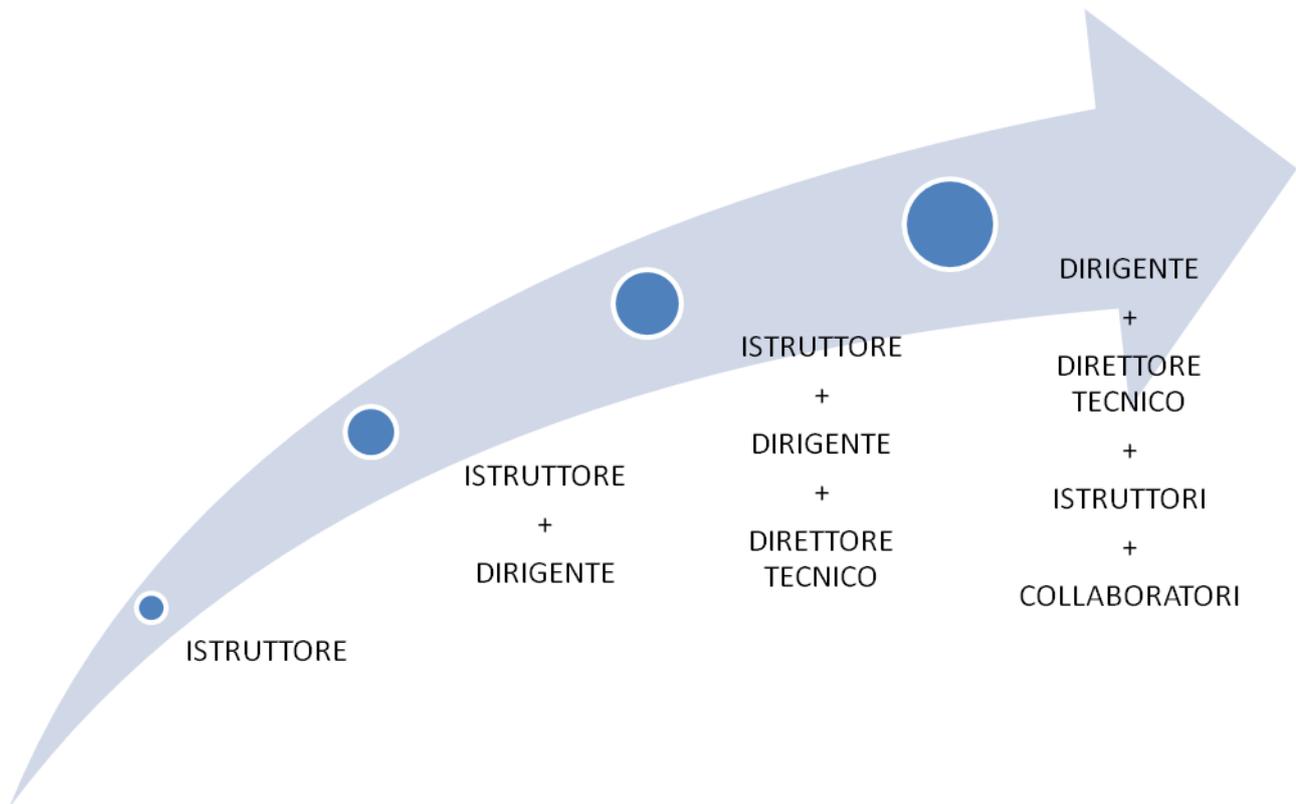
LA CAPACITÀ DELLE ORGANIZZAZIONI SPORTIVE DI PROMUOVERSI EFFICACEMENTE SUL TERRITORIO CHE LE CIRCONDA, DIPENDE DA:

- la loro rete di relazioni i loro collegamenti con il territorio
- la loro capacità di emozionare, coinvolgere, appassionare
- la loro storia, identità e tradizione
- i loro valori
- la loro credibilità
- i loro punti di forza
- le loro specificità
- la qualità della loro attività
- la loro capacità di soddisfare i bisogni di molte categorie di pubblici di riferimento

UN' OCCASIONE STRAORDINARIA: "L'AVVITAMENTO SCUOLA-CLUB"

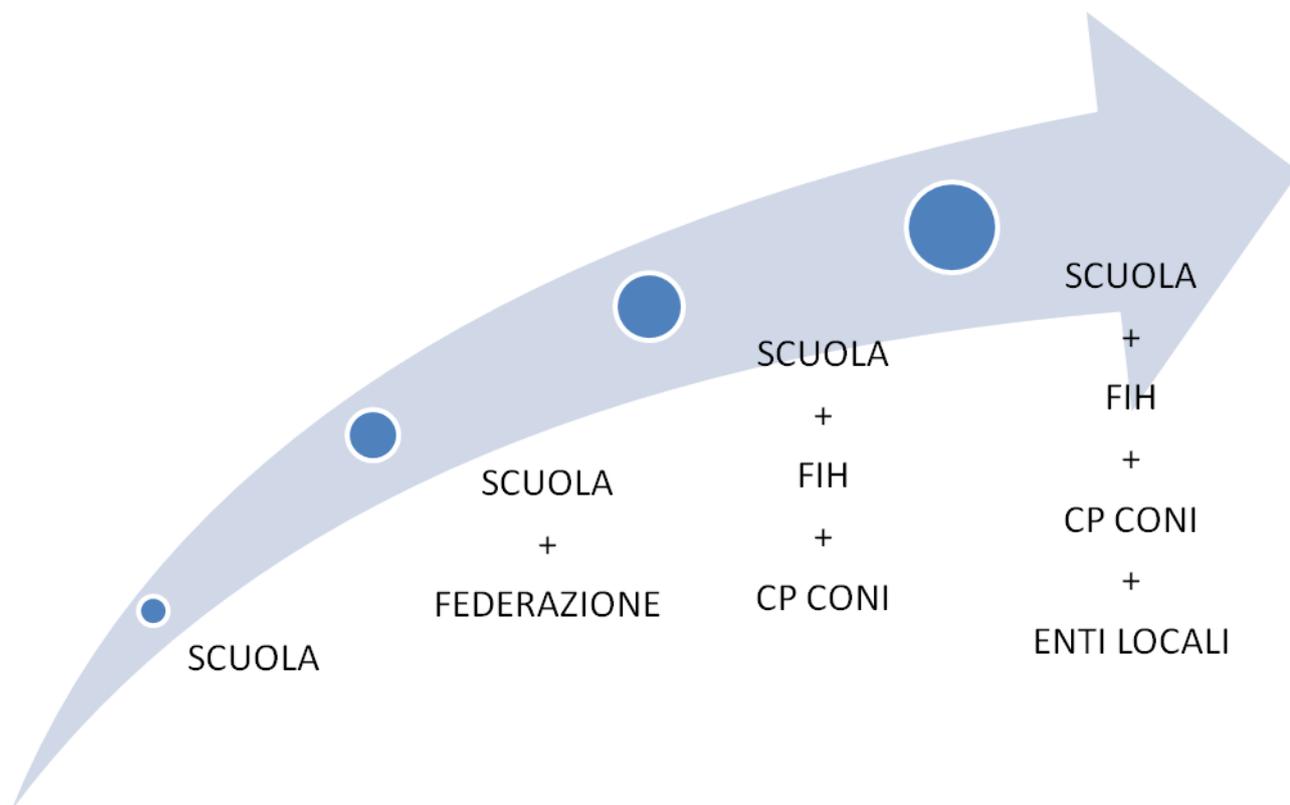
Collegare ad ogni club una scuola – Invita un docente ad essere Fiduciario Scolastico di Società

I LIVELLI ORGANIZZATIVI INTERNI DI UN CG



Livello Minimo / livello Base / livello Ottimale / livello Eccellente

GRADO DI RELAZIONI ESTERNE DI UN CG SUL TERRITORIO



Livello Minimo / livello Base / livello Ottimale / livello Eccellente

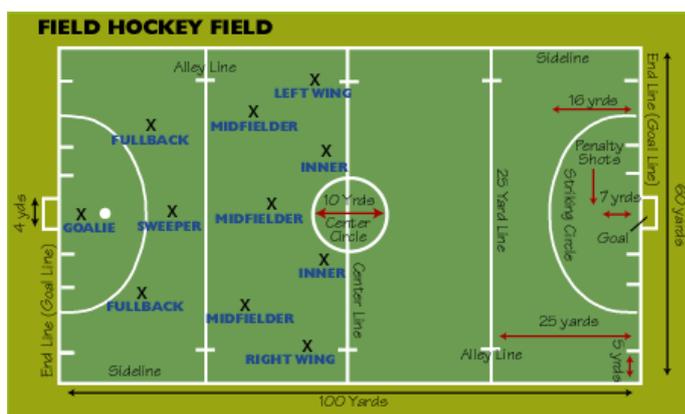
3.3 PROGETTAZIONE SPORTIVA PER LA PROMOZIONE DEL CG

Progetti Federali per il club dal vivaio ai campioni:



DOVE FAR GIOCARE I RAGAZZI DEL VIVAIO:

CAMPO SINTETICO_ per l'hockey



CAMPO SCOLASTICO un 20x40 o altre misure



CAMPO POLIVALENTE Comunale / Privato / Enti

4. IL RUOLO DEGLI OPERATORI DEL CG

4.1. PROFILO DEL DIRIGENTE

4.2. PROFILO DEL DIRETTORE TECNICO/COORDINATORE TECNICO

4.3. PROFILO DELL'ISTRUTTORE/EDUCATORE/ANIMATORE

4.4. PROFILO DEI COLLABORATORI



4.1 PROFILO DEL DIRIGENTE

Partecipa alla vita dell'ASD progettandone il futuro

Identità

Progetta la promozione del vivaio e lo sviluppo del settore giovanile.

Ruolo

Si rapporta con i Soggetti Territoriali Sportivi e le Istituzioni

Provenienza

Tesserati della Società ovvero Genitori, Docenti, Appassionati e Sportivi

4.2 PROFILO DEL DIRETTORE TECNICO/COORDINATORE TECNICO

Partecipa alla vita dell'ASD progettandone la formazione tecnica

Identità

Progetta percorsi formativi giovanili dal vivaio

Ruolo

Si rapporta con i Genitori e gli altri CENTRI PER I GIOVANI E LE GIOVANI

Provenienza

Tesserati della Società ovvero Giocatori a fine carriera, ex Giocatori, Tecnici federali non impegnati e Docenti di educazione fisica

4.3 PROFILO DELL'ISTRUTTORE/EDUCATORE/ANIMATORE

Partecipa alla vita dell'ASD valorizzando il talento dei ragazzi

Identità

Progetta la didattica delle lezioni ed i contenuti dell'allenamento per la preparazione dei giovani

Ruolo

Si rapporta con i giovani ed il gruppo-squadra affidato

Provenienza

Tra i tecnici iscritti all'Albo Tecnico Federale e Docenti di ed. fisica partecipanti ai Giochi Sportivi Studenteschi, Tecnici di sport affini

4.4 PROFILO DEI COLLABORATORI

Partecipano alle attività di progettazione apportando esperienze personali

Identità

Assumono profili di collaborazione professionale o volontaristica a seconda del tipo di compito (medico, accompagnatore, preparatore atletico, assistente ai diversi ruoli societari)

Ruolo

Si rapportano con il Dirigente, o il Direttore Tecnico/ coordinatore tecnico o l'Istruttore /educatore/animatore

Provenienza

Da ambiti professionali o da ambiti volontaristici

5. I CONTENUTI DELL'OFFERTA FORMATIVA DEL CENTRO GIOVANILE DI HOCKEY

5.1 PRINCIPI E CRITERI DI RIFERIMENTO

5.2 OFFERTA FORMATIVA PER UNDER 10 (giochi motori)

5.3 OFFERTA FORMATIVA PER UNDER 12

5.4 OFFERTA FORMATIVA PER UNDER 14



5.1 PRINCIPI E CRITERI DI RIFERIMENTO

I 3 PRINCIPI PEDAGOGICI PER L'INSEGNAMENTO DEL GIOCO DELL'HOCKEY

- **Accettare la competizione** Insegnare l'idea del Fair Play
- **Promuovere la cooperazione** Insegnare le regole del gioco di squadra
- **Stimolare la creatività** Insegnare la partecipazione attiva e libera

I 3 CONTENUTI PEDAGOGICI DI RIFERIMENTO

- **gioco motorio** contenuti per l'apprendimento delle abilità motorie di base.
- **gioco sport Coni** contenuti per l'apprendimento delle abilità sportive di base.
- **happy hockey** contenuti per l'apprendimento delle abilità tecniche di base.
- **hockey a 5** regolamento tecnico di gioco unico studiato per tutte le attività promozionali.

ALLA BASE DI TUTTI I CRITERI CI SONO:

- **Il piacere di appartenere e di sentirsi parte di un gruppo**
- **Il gusto dello sport in amicizia**
- **semplificare il sistema organizzativo**
- **valorizzare il contributo di tutti**



5.2 OFFERTA FORMATIVA PER UNDER 10

Progetto Happy Hockey Il gioco dell'Hockey

Progetto educativo per l'insegnamento delle scienze motorie e sportive nella scuola primaria per bambine e bambini tra i 5 e i 10 anni e per i vivai dei Club.



Struttura del progetto Happy Hockey:

INTRODUZIONE

Punti progettuali (attrezzatura: bastone gonfiabile e pallina di gomma piuma)

Continuità scuola e territorio

Contenuti formativi

Bambini in difficoltà

PERCORSO FORMATIVO 1

Per la prima classe della scuola primaria

RACCONTI – “LE AVVENTURE DI STICK”

Unità di Apprendimento 1D Gli amici di Stick

Unità di Apprendimento 1E Triathlon dei giochi universali

“HOCKEY BINGO” - Livello base

PERCORSO FORMATIVO 2

Per la seconda e terza classe della scuola primaria

“IL LUNA PARK”

“HOCKEY BINGO” - Livello medio

PERCORSO FORMATIVO 3

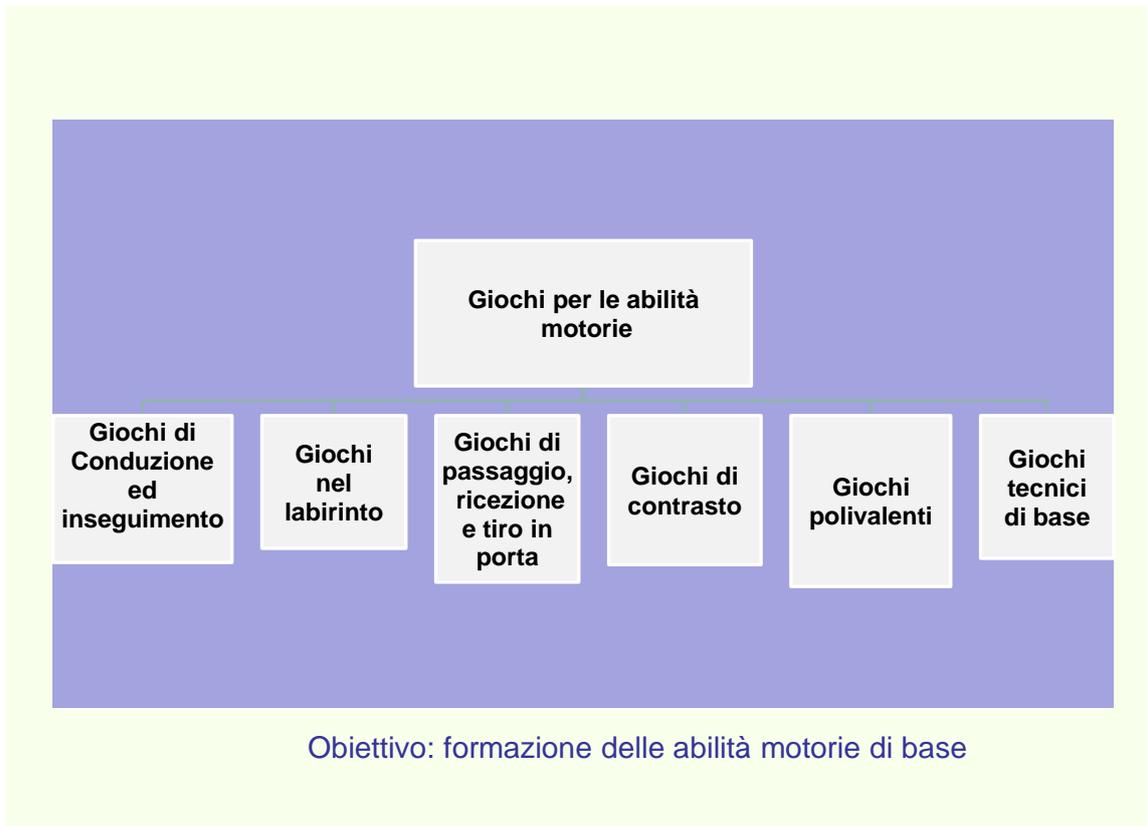
Per la quarta e quinta classe della scuola primaria

“IL CIRCO”

“HOCKEY BINGO” - Livello avanzato

GUIDA OPERATIVA RISERVATA A DOCENTI E TECNICI/EDUCATORI/ANIMATORI

OFFERTA FORMATIVA U10



3+3 CON 4 porte

Gioco di squadra formativo. Le 4 porte servono a stimolare il senso dell'ampiezza e del cambio di gioco d'attacco.

Scopo del gioco:

due squadre composte ciascuna da tre giocatori, cercano di fare goal nelle due porte avversarie poste sulla linea di fondo campo.

Campo di gioco:

la partita si gioca su di un campo 26x14 (campo di basket), sulle linee di fondo campo sono sistemate due porte di 2 metri di larghezza (vedi disegno). L'area di tiro è delimitata o da una linea semicircolare corrispondente alla linea del tiro da tre punti del basket o da una linea parallela a quella di fondo posta a 5,80 metri.

Come giocare:

- I giocatori devono: ricevere, passare, condurre e tirare senza mai alzare il bastone.
- I giocatori non possono ostruire il gioco dell'avversario interponendo volontariamente il proprio corpo tra l'avversario e la pallina.
- La partita dura massimo 15 minuti senza intervallo.
- Dopo il sorteggio, il gioco inizia con un passaggio all'indietro dalla linea di centrocampo.
- Il goal è valido quando la pallina è spinta, colpita o toccata da un attaccante dentro l'area di tiro.

Falli:

per ogni infrazione alle regole del gioco viene fischiato un tiro libero. Se il fallo è commesso involontariamente da un difensore dentro la propria area, questo verrà effettuato fuori dall'area, viceversa se è volontario si batte un tiro di rigore, ovvero un tiro libero dal limite dell'area.

3+3 _4 porte piccole

"Minihockey"

Senza portiere

Senza il tiro di drive

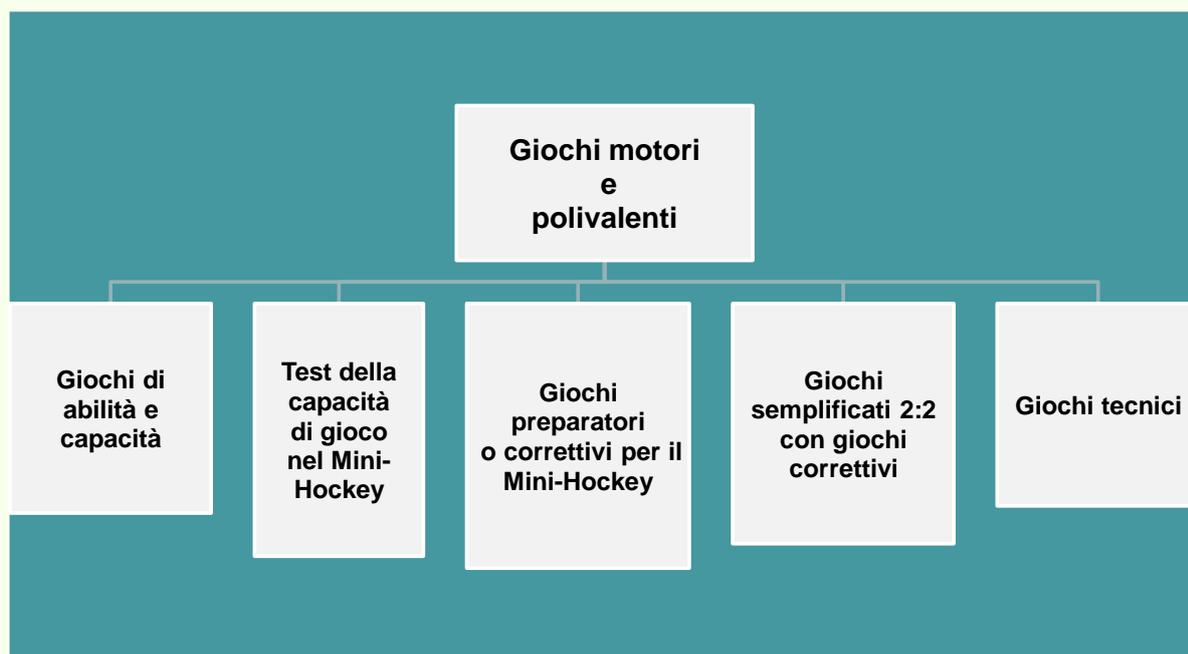
Senza Corner corto

Scopo del gioco:

1. far divertire, motivare, apprendere facilmente in massima sicurezza

5.3 OFFERTA FORMATIVA PER UNDER 12

SECONDO LIVELLO DI FORMAZIONE Didattica consigliata



Obiettivo: sviluppare le attività motorie complesse e polivalenti

HOCKEY A 5

5+5 a 2 porte senza portiere e senza uso del tiro di "drive".

Gioco di squadra di natura formativa e di carattere competitivo a modello della gara adulta.

5 + 5_due porte regolari

"Hockey a 5"

Senza Portiere, Senza il tiro di drive, Corner corto facilitato

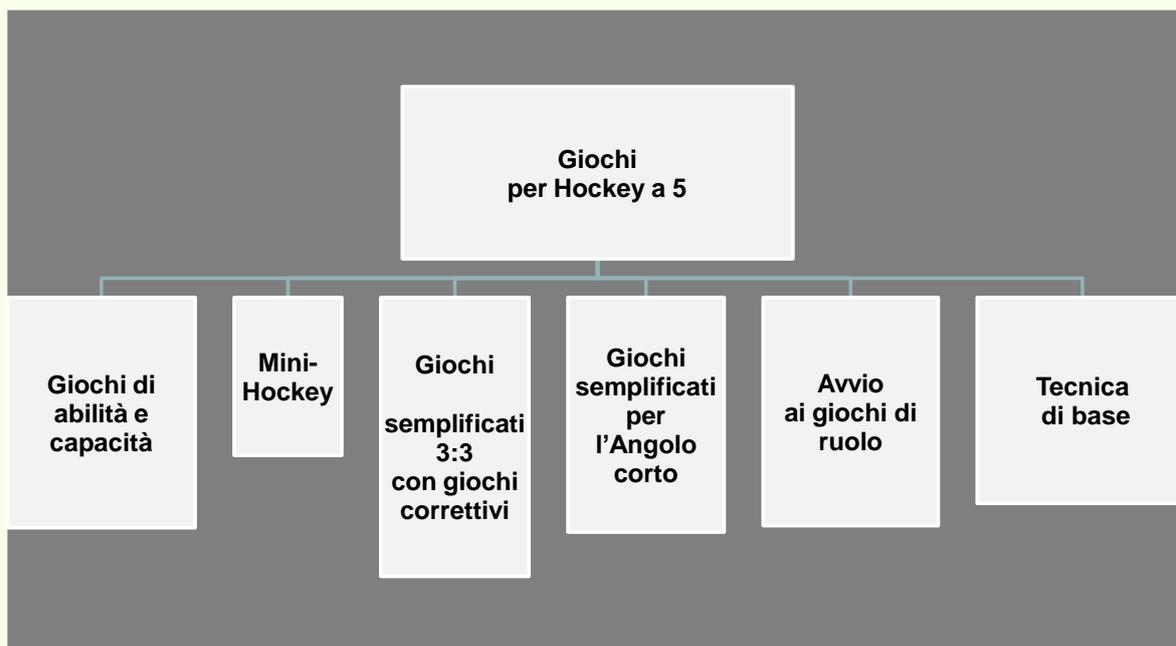
Scopo del gioco:

1. far divertire
2. motivare
3. far acquisire abilità tecniche di base in massima sicurezza



5.4 OFFERTA FORMATIVA PER UNDER 14

TERZO LIVELLO DI FORMAZIONE Didattica consigliata



Obiettivo: giocare in squadra e prime competizioni

6. L'INDIRIZZO GESTIONALE DEL CG

- 6.1. GESTIONE INDIVIDUALE
- 6.2. GESTIONE IN TEAM
- 6.3. GESTIONE IN PARTENARIATO HOCKEYSTICO
- 6.4. GESTIONE IN PARTENARIATO SPORTIVO
- 6.5. PERFORMANCE DI GESTIONE DI UN CG
- 6.6. "DRIVER" DI PERFORMANCE DEGLI OPERATORI
- 6.7. IL PROGETTO DEL CG



6.1 GESTIONE INDIVIDUALE

Si definisce gestione esclusiva di un vivaio, di un Centro giovanile quando l'organizzazione e la direzione è centrata su un solo operatore. È la forma più diffusa la più tradizionale e la più resistente al cambiamento.

VANTAGGI

Velocità di presa di decisioni

Formazione personalizzata

Ricavi e benefici utilizzati da singoli

Controllo totale delle attività

Alta soddisfazione personale

SVANTAGGI

Responsabilità personale illimitata

Risorse limitate dalla propria personalità e condizione

Capacità e abilità operative dominate dai propri limiti

Criticità per una reale continuità e sviluppo

Collaborazioni limitate e poco qualificate

6.2 GESTIONE IN TEAM

Si definisce gestione in team di un vivaio, di un Centro giovanile quando l'organizzazione e la direzione è affidata da una società ad uno staff di fiducia - Dirigente / Direttore Tecnico / Istruttori / Collaboratori. È la forma più ricercata e più difficoltosa.

VANTAGGI

Presenza di decisioni di alta sintesi gestionale

Formazione specifica e specializzata

Ricavi e benefici per tutti

Controllo condiviso delle attività

Alta soddisfazione personale

SVANTAGGI

Partecipazione alle responsabilità personali limitata

Risorse limitate dagli interessi della società

Capacità e abilità orientate e qualificate

Bassa criticità per una reale continuità

Collaborazioni qualificate

6.3 GESTIONE IN PARTENARIATO HOCHEYSTICO

Si definisce gestione in partenariato hockeystico di un vivaio, di un Centro Giovanile quando l'organizzazione e la direzione è di più società di hockey che condividono progetto, responsabilità e risorse. È la forma più rara e più evoluta.

VANTAGGI

Maggiori disponibilità e risorse

Più alta combinazione di capacità e abilità

Organizzazione più forte e più rappresentativa

Decisioni più approfondite e più forti strategicamente

SVANTAGGI

Responsabilità decisionale limitata

Condivisione e dei vantaggi e dei successi

Durata in funzione di interessi diversi da far convergere

Mancanza di un controllo generale da parte dei componenti

6.4 GESTIONE IN PARTENARIATO SPORTIVO

Si definisce gestione in cooperazione sportiva di un vivaio o di un Centro Giovanile quando l'organizzazione e la direzione è di più società di diversi sport che condividono progetto, responsabili e risorse. È la forma più capziosa ma la più innovativa.

VANTAGGI

Responsabilità limitata alla propria attività sportiva

Facilità di entrata ed uscita dal sistema di cooperazione

Proposta sportiva promozionale di forte innovazione culturale e sociale

Più possibilità di contatti per partner e sponsor

SVANTAGGI

Costituzione, organizzazione ed avviamento più difficoltoso

Concorrenza interna mascherata

Gestione degli spazi e dei tempi con modalità limitate

Difficoltà di marketing e comunicazione

6.5 PERFORMANCE DI GESTIONE DI UN CENTRO GIOVANILE

POSIZIONAMENTO

nel sistema della concorrenza sportiva territoriale

NUMERI DEL CG

in relazione ai giovani sportivi, alle offerte di sport, ai margini di potenzialità territoriali

GIORNI ANNUALI DI ATTIVITÀ

distinte in formazione ed esperienze di competizione

TOTALE CONTATTI ANNUALI

con le Istituzioni, Coni, Scuole, Famiglie

6.6 “DRIVER” DI PERFORMANCE DEGLI OPERATORI

PER IL DIRIGENTE

Livello di integrazione del CG con il territorio

PER IL DIRETTORE TECNICO/COORDINATORE TECNICO

Livello e qualità delle attività del CG

PER L’ISTRUTTORE/EDUCATORE/ANIMATORE

Livello di partecipazione alle lezioni-allenamento dei bambini

PER I COLLABORATORI

Livello di coinvolgimento nelle attività del CG

6.7 IL PROGETTO DEL CENTRO GIOVANILE

COME PROGETTARE

FASE Preliminare

Ideazione sul tipo e formula di CG (Scuola di Hockey – Centro Giovanile – Centro Scolastico)

Analisi del contesto dove si vuole attivare il CG

Raccolta dati e definizione generale del CG

FASE Generale

Programmazione Obiettivi: età dei ragazzi, nominativi dei responsabili, impianto di gioco

Pianificazione Fasi: Inizio attività, periodo impegno annuale, chiusura e attività estiva

FASE Definitiva

Modello organizzativo: Ruoli, impianto, calendario, strumenti, risorse

Scelte gestionali: Responsabilità, Procedure

FASE Esecutiva

Attuazione

FASE Valutativa

Scelta degli indicatori per l'analisi dei risultati (finalità/efficacia/efficienza)

COSA PROGETTARE

Aspetto Tecnico

Età del Vivaio	Organizzativo	<u>Marketing-Com</u>	Associativo	Finanziario
	Impianto-Area Gioco Attrezzatura Giorni Orari Area genitori Area spogliatoi	Scelta di soggetti d'interesse territoriale e modalità di relazione	Giornata di apertura Festival di gioco Manifestazioni promozionali annuali Giornata di chiusura Attività estiva	Fondi societari Quote iscrizione Offerta sponsor Beni Richiesta fondi su progetti
A cura di				
DIRIGENTE	DIRIGENTE	DIRIGENTE	DIR TECNICO	DIRIGENTE
DIR TECNICO	DIR TECNICO		GENITORI	DIR TECNICO
ISTRUTTORI	<u>COORD.TECNICO</u>		COM REG FIH	<u>COORD.TECNICO</u>
EDUCATORI			COM PROV	
ANIMATORI			CONI	
PRES SOCIETA'				

EQUILIBRIO GESTIONE-INVESTIMENTO IN UN CG

LA GESTIONE DEL CG

Progettazione necessaria per il consolidamento del CG

L'INVESTIMENTO PER IL CG

Progettazione necessaria per la crescita del CG

L'EQUILIBRIO TRA GESTIONE E INVESTIMENTO

Modello di azione che consente di essere sempre in linea con gli scenari

IL RISCHIO PROGETTUALE

ACCETTARE L'IDEA

del rischio progettuale di ogni progetto sportivo

ACCETTARE L'IDEA

che ogni tentativo di costituzione e di avviamento di un CG è sempre condizionato da fattori interni, esterni, aleatori

ACCETTARE L'IDEA

che ogni progetto per i giovani è sempre un'azione positiva

ETICA E VALORI

il primo assunto progettuale di un CG è di tipo culturale.

Conoscere e rispettare l'etica sportiva del CG significa educazione, valori, comportamenti positivi.

Il successo sportivo, sociale e civile di un CG è legato al quadro valoriale di riferimento assunto per gli adulti e per i bambini del Centro Giovanile...

7. RESPONSABILITÀ CONDIVISE DAGLI ATTORI DEL CENTRO GIOVANILE

7.1 SAPER GESTIRE UN GRUPPO GIOVANILE

7.2 SAPER GESTIRE LA COMPETIZIONE E LA GARA

7.3 AZIONI DI MARKETING DI UN CENTRO GIOVANILE



7.1 SAPER GESTIRE UN GRUPPO GIOVANILE

La definizione di gruppo difficilmente produce una risposta esaustiva ed univoca

Un gruppo è un insieme di individui che si riunisce in un luogo, ma con delle finalità comuni più o meno dichiarate ed esplicite.

I ragazzi portano con sé delle caratteristiche fisiche, psicologiche, attitudinali, caratteriali, relazionali, emotive ed affettive, che sono determinate dalla storia passata, dalla situazione presente e dalle aspettative future.

Possiamo definire ogni persona come un'unità complessa, che ha come peculiarità quella di avere la capacità di modificarsi e di modificare l'ambiente circostante. Tale caratteristica è molto variabile e va da una capacità minima di cambiamento alla massima disponibilità.

Un incontro di gruppo per svolgere un'attività strutturata e finalizzata, implica che le persone dovranno adattarsi alla situazione e quindi operare un cambiamento, anche minimo, di una o più caratteristiche personali

Può succedere che un ragazzo dal carattere mite in una particolare situazione di gruppo diventi ansioso e agitato come che un'altro solitamente loquace diventi improvvisamente taciturno.

Il gruppo, come anche la sua identità, non è semplicemente la somma delle varie persone che lo compongono, ma è il risultato dell'interazione delle parti che ognuno mette in gioco per realizzare le finalità dell'incontro.

Il **risultato positivo** di una squadra dipende dalla buona coesione dei ragazzi piuttosto che dalle capacità fisiche e tecniche. Per avere una squadra vincente sono necessari oltre alle doti atletiche e personali dei giocatori una serie di requisiti particolari.

È indispensabile per l'**istruttore** e per i **dirigenti** possedere una capacità comunicativa e persuasiva *ottima* per insegnare nel modo più efficace le tecniche che si vogliono trasmettere e per indirizzare le proprie comunicazioni nel modo più diretto ed incisivo possibile, tenendo presente che ci si rivolge ad una serie di individui che hanno una propria personalità e delle proprie leve motivazionali diverse gli uni dagli altri.

Obiettivo: “fare il gruppo”:

per ottenere dei risultati con il lavoro di squadra

Un elemento importantissimo: **la conoscenza degli altri componenti della squadra**; una conoscenza *reale e profonda* che si può instaurare solo attraverso un vero dialogo. Conoscendo in primo luogo sé stessi e poi i componenti della squadra si sviluppano rispetto ed accettazione profonda che sono requisiti imprescindibili per una percezione collettiva e non più individuale

Il gruppo non deve essere perfetto, ma deve solamente avere componenti che vogliono **dare il meglio di sé stessi** anche sacrificando a volte gli slanci egoistici per il bene del gruppo. Una squadra in cui regnano comprensione e rispetto possiede un livello di **entusiasmo** ed una **carica impareggiabile**, ciascuno percepisce in modo più preciso il proprio ruolo e la propria importanza.

COSA FARE:

- **fissare obiettivi** chiari e condivisi;
- identificare il miglior modello di **leadership** per la squadra;
- migliorare la **conoscenza** delle capacità e dei ruoli all'interno del gruppo;
- rispettare i ruoli, **valorizzando** le singole **potenzialità**;
- ottenere una migliore comunicazione improntata sulla **collaborazione**;
- vivere il team con **entusiasmo e motivazione**.

MODELLO CENTRATO SULLO SVILUPPO DEL GIOVANE

IL TALENTO EMERGE COMUNQUE SENZA DOVER ANDARE ALLA SUA SPASMODICA RICERCA

Bisogna sviluppare nei giovani le abilità psicologiche adeguate all'età, ricercare la personalità sul talento facendo emergere le potenzialità del ragazzo, FAVORIRE le metodologie di allenamento legate al suo benessere personale PIUTTOSTO che ottenere buoni risultati ma forzatamente a suo discapito.

L'Istruttore deve avere delle competenze tali da trasmettere al ragazzo le proprie esperienze, motivarlo in maniera adeguata, creare situazioni favorevoli in un ambiente sereno e definire degli obiettivi ben precisi sempre consoni con l'età psicologica dell'atleta.

“teoria dei piccoli passi...”

7.2 SAPER GESTIRE LA COMPETIZIONE E LA GARA

Per le ragazze e i ragazzi lo sport praticato È gioco, divertimento, impegno, emozioni, relazioni. Nella pratica sportiva queste esperienze si esprimono in forme specifiche e diverse da altri ambiti della vita quotidiana.

Il modo in cui si realizzano, caratterizza la qualità della relazione e della comunicazione tra i soggetti.

LA COMPETIZIONE

- In occasione della gara bisogna avere l'accortezza di coinvolgere anche coloro che non partono come titolari
- È indispensabile assegnare ad ognuno dei compiti specifici con grande precisione (chi batte le punizioni, i rigori, l'esecuzione degli schemi...) anche a coloro che staranno in panchina

Non è una cosa bella stare in panchina, ma potremmo vedere la questione anche da un altro punto di vista; durante la partita dalla panchina, o dalla tribuna, si può osservare il gioco con attenzione, scambiare commenti che aiutano a capire cosa non va, dove si sta sbagliando.

Curare i particolari è importante e fa aumentare la stima nei propri confronti

- Il riscaldamento si fa con tutti i convocati
- Il discorso prepartita deve essere a carattere generale e con tutti
- Durante l'intervallo, nello spogliatoio, analizzare insieme la gara rendendo così partecipi anche i ragazzi che entreranno nel tempo successivo facendoli così sentire, parte integrante del progetto partita.

FAR GIOCARE TUTTI

Abbiamo già più volte detto che dobbiamo spostare l'importanza **del risultato a quella del "gesto" sportivo** [*preparazione, competizione, spirito, socializzazione, etc.*]

Se vogliamo seminare per la costruzione di una futura squadra di Elité

DOPO LA COMPETIZIONE

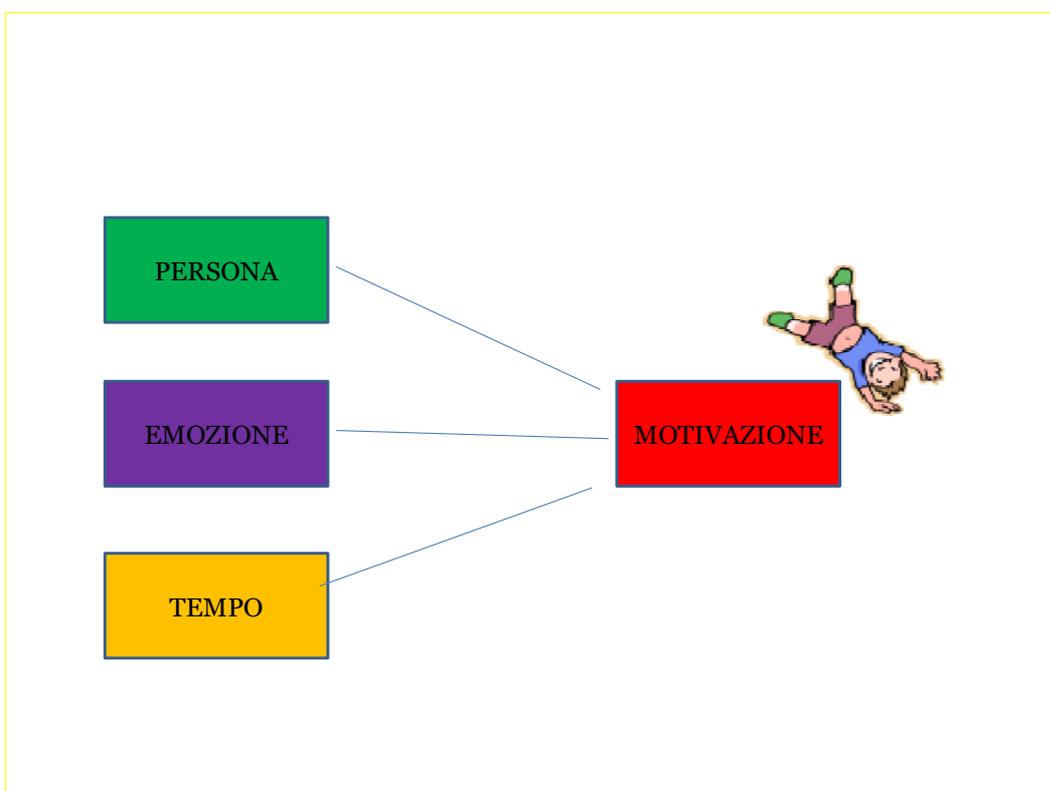
- Le emozioni e le tensioni sono ancora troppo vive per affrontare con lucidità un'analisi dettagliata, è preferibile in caso di sconfitta sdrammatizzare qualora fosse necessario ma sottolineare gli errori più evidenti al fine di migliorarsi.

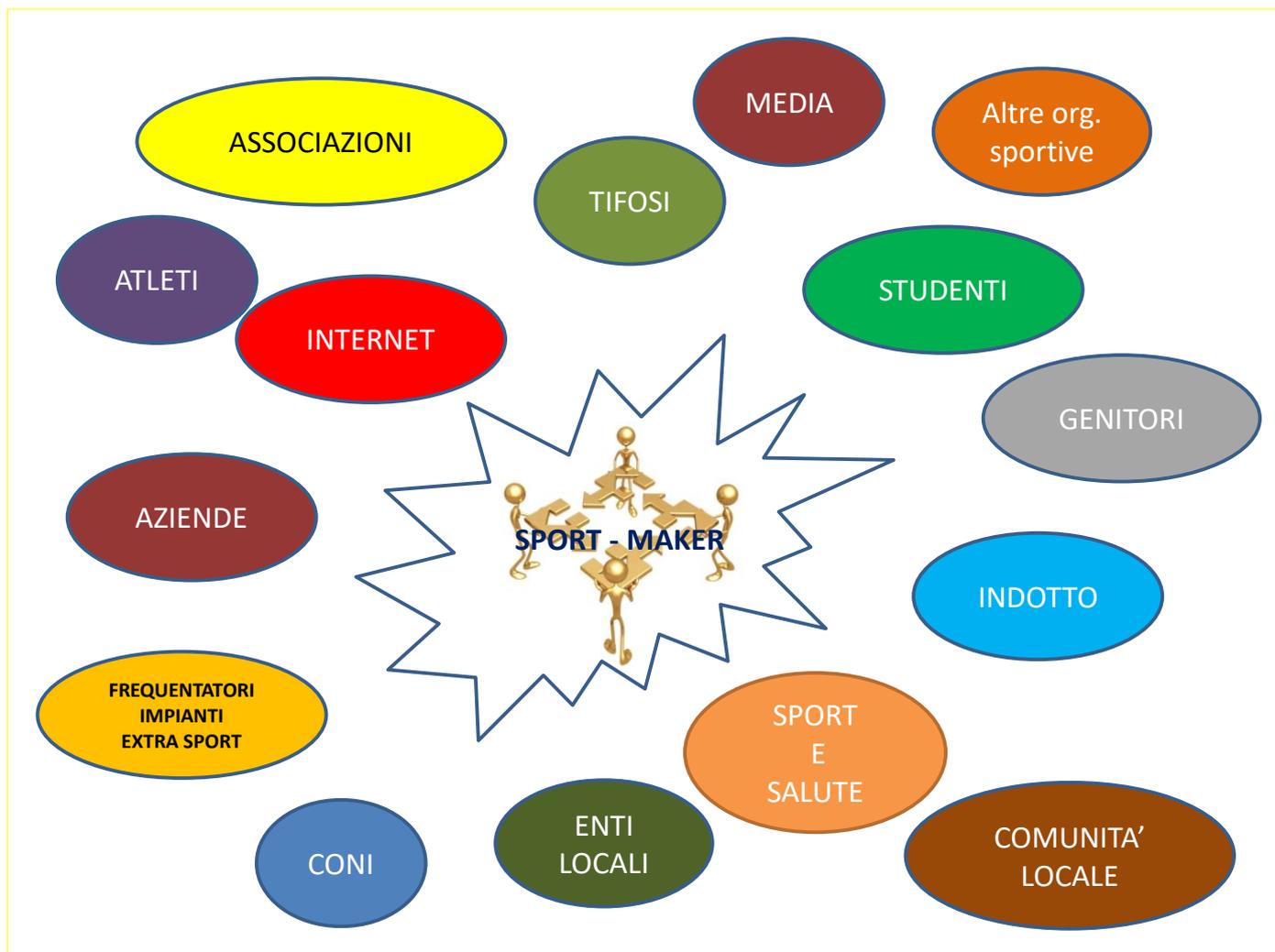
- In caso di vittoria complimentarsi con il gruppo, dividere equamente i meriti tra i giocatori, gioire ma senza esaltarsi.

Una parola giusta al momento giusto è sicuramente più efficace di ogni punizione

Un Istruttore deve comunque avere alle sue spalle una Società solida, sana e organizzata che lo approva e lo sostiene

7.3 AZIONI DI MARKETING DI UN CENTRO GIOVANILE





IL “MINIMUM” DEL CG



OFFERTA INCREMENTATA O INNOVATIVA



8. ALGORITMI DI STILE PER IL SUCCESSO

- 8.1 LA RIUNIONE DI INIZIO ANNO
- 8.2 L'ORGANIGRAMMA TECNICO – ORGANIZZATIVO
- 8.3 LA RICHIESTA DI CONCESSIONE O AFFIDAMENTO DI IMPIANTO SPORTIVO PUBBLICO
- 8.4 L'ORGANIZZAZIONE DI UN EVENTO TERRITORIALE
- 8.5 LA RICHIESTA DI CONTRIBUTO
- 8.6 LA TRASFERTA
- 8.7 IL VIAGGIO SPORTIVO ALL'ESTERO
- 8.8 LA CENA SOCIALE
- 8.9 LA RELAZIONE DI FINE ANNO
- 8.10 ESEMPIO DI RICHIESTA CONTRIBUTI PER UN PROGETTO



8.1 LA RIUNIONE DI INIZIO ANNO

Festa di Inizio Anno

- Invitare al campo di gioco tutti i tesserati e soprattutto i non tesserati

Riunione di Inizio Anno

Prima della Festa si riunisce lo Staff dirigenziale e tecnico per definire:

- progetto annuale a cura del Dirigente
- piano delle attività a cura del Direttore Tecnico/coordinatore tecnico
- gli obiettivi per ogni gruppo-squadra a cura degli Istruttori/educatori/animatori

8.2 L'ORGANIGRAMMA TECNICO – ORGANIZZATIVO

DISTRIBUIRE FOGLIO-NOTIZIE DEL CLUB CON NOMINATIVI DEI RESPONSABILI RELATIVI TELEFONI + EMAIL

DIRIGENTE - DIRETTORE TECNICO/COORDINATORE TECNICO - ISTRUTTORI
/EDUCATORI/ANIMATORI

8.3 LA RICHIESTA DI CONCESSIONE O AFFIDAMENTO DI IMPIANTO SPORTIVO PUBBLICO

Riferirsi ai regolamenti attuativi degli Enti Locali proprietari e al bando di concorso che contiene la modulistica specifica

8.4 L'ORGANIZZAZIONE DI UN EVENTO TERRITORIALE

Ogni anno, nel proprio centro, organizzare un evento, alla presenza dei genitori, amici, altre A.S.D. di hockey, ...

- FESTIVAL
- TORNEO PROMOZIONALE
- TORNEO PREAGONISTICO
- CHALLENGE
- CLINIC TECNICO PER LE ABILITA' DI GIOCO
- SFIDA DI ABILITA' DI GIOCO "CHI RIESCE A ..."
- UN CENTRO/CAMPUS ESTIVO

per le modalità organizzative vedi "Come organizzare una manifestazione di hockey con successo"

8.5 RICHIESTA DI CONTRIBUTO

Gli Enti Locali possono erogare contributi per due tipi di attività sportiva, quella agonistica legata ad eventi di rilievo e quella promozionale legata a progettualità sociali.

8.6 LA TRASFERTA

3 mesi prima

- Definire gruppo e fissare modalità di viaggio ed eventuale soggiorno

1 mese prima

- Confermare modalità di viaggio ed eventuale soggiorno

1 settimana prima

- Consegnare o inviare elenco programma generale e tecnico + elenco cose da portare

Il giorno prima

- Giro di telefonate per dare entusiasmo e ricordare luogo/ora dell'appuntamento

Il giorno dell'appuntamento

- Stare sul posto almeno 15 minuti prima e numeri di telefono di tutti

Il giorno di rientro

- Predisporre per il rientro di tutti in particolare per i minorenni

8.7 IL VIAGGIO SPORTIVO ALL'ESTERO

6 mesi prima

- Definire gruppo, fissare modalità di viaggio e di soggiorno, iscriversi alla manifestazione

3 mesi prima

- Nominativi, predisporre per viaggio e soggiorno

1 mese prima

- Consegnare o inviare programma generale

1 settimana prima

- Consegnare o inviare elenco delle cose da portare e programma delle attività/manifestazione in loco

3 giorni prima

- Giro di telefonate per dare entusiasmo e ricordare luogo/ora dell'appuntamento

Il giorno dell'appuntamento

- Stare sul posto almeno 30 minuti prima, documentazione viaggio e numeri di telefono di tutti

Il giorno di rientro

- Predisporre per il rientro di tutti in particolare per i minorenni

Il giorno dopo

- Giro di telefonate per Tutto OK ?

1 settimana dopo

- Consegnare o inviare a tutti cd con foto, ricordi e appunti del viaggio

8.8 LA CENA SOCIALE

In forma di:

Pic-nic , Barbecue, Happening, Cena al campo “ognuno porta qualcosa”, Pizza in un locale, Sala affittata di un circolo, tra più Club “in gemellaggio hockeyistico o sportivo”

Invitare

tutti i tesserati e soprattutto i non tesserati, eventuali sponsor e personalità

Stile della serata

Programmare prima e durante la Cena:

- proiezione di filmati, meglio se amatoriali, sulle attività, manifestazioni e specificatamente sui tesserati
- consegna di riconoscimenti al valore sportivo ai diversi ruoli
- consegna di riconoscimenti a sponsor, partner, amici
- allestire una mostra come rassegna stampa di foto o articoli
- ringraziare genitori, istruttori, collaboratori a qualsiasi titolo
- organizzare una lotteria finale con il materiale rimasto o di fine uso

8.9 LA RELAZIONE DI FINE ANNO

3 TIPI DI RELAZIONI:

GESTIONALE-MORALE-FINANZIARIA a cura del Dirigente

Allo scopo di descrivere i risultati sportivi, di sviluppo ed economici

Indica i punti forti e deboli dell’anno e dopo analisi i punti fissi di sviluppo per l’anno successivo

TECNICO-ORGANIZZATIVA a cura del Direttore Tecnico/coordinatore tecnico

Allo scopo di descrivere i risultati tecnico/organizzativi del Settore Giovanile – Vivaio e Squadre U14-12

Indica i punti forti e deboli dell’anno e dopo analisi i punti fissi di sviluppo per l’anno successivo

DIDATTICO-FORMATIVA a cura degli Istruttori/educatori/animatori

Allo scopo di descrivere i risultati didattici e formativi di ogni specifico gruppo o squadra preparata

Indica i punti forti e deboli dell’anno e dopo analisi i punti fissi di sviluppo per l’anno successivo

8.10 COME SI ELABORA UN PROGETTO

- **LETTERA DI RICHIESTA** secondo la modulistica dell'Ente
- **RELAZIONE DESCRITTIVA** indicante i punti indispensabili
- **PIANO FINANZIARIO** con la descrizione entrate-uscite

RELAZIONE DESCRITTIVA esempio

Alla Regione/Provincia/Comune/Ente

Assessorato allo Sport/Salute/Politiche Sociali

RELAZIONE ILLUSTRATIVA

in allegato alla domanda di trasmissione del progetto

“ Hockey Giovani - Energia positiva per la nostra città” (titolo immaginato)

Sommario

- 1. Presentazione della Società di Hockey**
- 2. Idea progettuale e parole chiave**
- 3. Progettualità in prospettiva delle azioni in favore dei giovani**
- 4. Contesto e giustificazione del progetto**
- 5. Durata del progetto**
- 6. Obiettivo finale del progetto**
- 7. Pianificazione e Riedizioni possibili**
- 8. Strategia di contatto e motivazionale**
- 9. Modalità di attuazione**
- 10. Forme di comunicazione**
- 11. Organigramma con descrizione compiti e responsabilità**
- 12. Impianti, Attrezzature e Strumenti**
- 13. Fasi del progetto, azioni e cronoprogramma**
- 14. Risultati attesi**
- 15. Numero e caratteristiche dei destinatari**
- 16. Indicazione di altri soggetti coinvolti ed interessati**
- 17. Quadro Finanziario sintetico**
- 18. Criteri di verifica finale dei risultati**
- 19. Esperienze del soggetto richiedente riguardo il progetto**
- 20. Riferimenti e contatti**

1. Presentazione del soggetto richiedente

La Società è una organizzazione sportiva riconosciuta dalla FIH ed iscritta al registro del CONI.

La sede legale è a ...

2. Idea progettuale, concetti e parole chiave

L'idea progettuale è centrata sull'idea di gioco sportivo come valore sociale per i giovani e opportunità di ...

Accogliere centinaia di giovani della fascia under 12 in particolare con i loro familiari, accompagnati da docenti delle scuole e tecnici dei clubs, in un ambiente positivo fatto di competizione prima di tutto ma in una cornice di amicizia, con una classifica relativamente importante

La formula Festival consente di poter predisporre per includere sport, ambiente, turismo, socializzazione, relazioni sociali, intercultura, integrazione. Il gioco e la forma tecnica scelta

3. Progettualità in prospettiva delle azioni in favore dei giovani

Il progetto intende prioritariamente individuare, organizzare ed attrezzare sempre nuovi nuovi luoghi d'incontro per permettere ai giovani, motivati dal gioco

4. Contesto e giustificazione del progetto

Il contesto sociale è dimensionato per il territorio locale ...

5. Durata del progetto

Il progetto è programmato per il periodo estivo giugno - agosto 2022.

6. Obiettivo finale del progetto

Coinvolgere il maggior numero di giovani per

7. Pianificazione e Riedizioni possibili

Sono previste nuove riedizioni rimodulate eventualmente sulla base della valutazione dei risultati finali

8. Strategia di contatto e tecniche motivazionali

Il messaggio di questo progetto è:

vieni a giocare per competere, divertirti, conoscere ed imparare.

Ad ogni destinatario è prevista una specifica motivazione:

per i giovani, giocare in una competizione con formula festival;

per i docenti, verificare gli apprendimenti motori e comportamentali in libertà;

per i genitori, trascorrere 2/3 giorni in un contesto positivo e culturalmente valido;

per i promotori, poter verificare le proprie capacità organizzative fuori stress.

9. Modalità di attuazione

Le modalità organizzative sono definite da una catena di trasmissione dei dati progettuali ed organizzativi

Secondo il seguente schema operativo:

10. Forme di comunicazione

La comunicazione degli Eventi avviene tramite diffusione con il Sito [www](http://www.....) , newsletter ai Club, comunicazione alle Scuole tramite gli uffici scolastici provinciali disponibili e coinvolgimento dei CONI Provinciali.

La comunicazione riesce a raggiungere regolarmente circa 8000 contatti.

11. Organigramma con indicazione compiti e responsabilità

L'indirizzo e la gestione del progetto sono affidati al seguente organigramma:

Responsabile progetto Progetto e Programma

Collaboratore Assistenza tecnica-Controllo esecutivo

Collaboratore Assistenza impianti-Funzionamento servizi

Responsabile tecnico Attuazione programma-Formula operativa

Collaboratore organizzativo Logistica

Direttore tecnico Gestione competizioni-Risultati tecnici

Assistente tecnico Assistenza al tavolo-Risultati tecnici

12. Impianti, Attrezzature e Strumenti

I campi di gioco sono almeno

Attrezzatura da gioco standard

Segnapunti

Sala per incontri e riunioni

Spazi commerciali

Zone di incontro e socialità

13. Fasi del progetto, azioni e cronoprogramma

Relativamente alla struttura del progetto

Progettazione Preliminare Raccolta ed elaborazioni dati

Progettazione Definitiva Stesura Programma Festival

Progettazione Esecutiva Chi cosa come quando

Progettazione Valutativa Parametri e indicatori finali

14. Risultati attesi

Quantitativi:

aumento del numero dei giovani coinvolti nel sistema sportivo

aumento del numero di operatori coinvolti nel sistema sportivo

Qualitativi:

diffusione di un'idea di partecipazione sportiva oltre la competizione;

impegno in tanti diversi e nuovi ruoli sportivi, dall'organizzatore al promotore, dal ... al ...

diffusione di una cultura organizzativa per cui il luogo di sport è anche luogo di apprendimento,

formazione, esperienza, piacere di vivere in comunità.

educazione sportiva

15. Numero e caratteristiche dei destinatari

I destinatari diretti presunti finali sono circa 300 giovani under 12

I destinatari indiretti presunti finali sono circa 500 tra tecnici, docenti, dirigenti che avranno modo di sperimentare percorsi di formazione sportiva innovativi.

16. Indicazione di altri soggetti coinvolti e loro apporto progettuale

In ogni festival vengono invitati nel ruolo di liberi partner di qualità e naturalmente coinvolti oltre ai soggetti già

indicati del mondo della FIH molti altri in qualità di Enti patrocinanti, Partner professionali, Sponsor tecnici e di

servizio, Volontari operativi e di qualità.

Enti Locali	Pro loco-Associazioni locali di promozione	Coni Provinciale
Associazioni albergatori locali	Associazioni sportive FIH	Centri sportivi locali
Istituzioni Scolastiche locali	Associazioni Sportive locali	

17. Quadro Finanziario sintetico

Entrate Uscite

18. Criteri di verifica finale dei risultati

I criteri di verifica dei risultati saranno di tipo quantitativo e qualitativo.

Saranno coerenti con quanto dettato al punto ...

19. Esperienze del soggetto richiedente riguardo il progetto

La nostra ASD da circa 10 anni organizza attività progettuali secondo metodi e prassi ...

20. Riferimenti e contatti

Presidente Gruppo Promotore Pomponio Porfirione 1234567890 pomponio@tiscali.it

Project Manager Caio Mario Silla 0987654321 caiomario@libero.it

PIANO FINANZIARIO esempio

in allegato alla domanda di trasmissione del progetto

“ Hockey Giovani - Energia positiva per la nostra città” (titolo immaginato)

Note introduttive al Piano Finanziario

1 - Il piano finanziario è predisposto in pareggio

2 - Le somme si riferiscono al lordo delle eventuali ritenute di legge

ENTRATE

Fondi propri	€ 24.000	Somme iscritte ai codici di conto della propria organizzazione
Famiglie	€ 16.000	Liberalità e Contributi
Club e ASD	€ 20.000	Presidenti dei Club di hockey e delle ASD
Ente	€ 35.000	Contributo richiesto corrispondente al 50% del costo globale di attuazione
Totale entrate	€ 105.000	

USCITE

Impianti	€ 9.000	Affitto e arredo-Impianti di gioco-Aree sociali-Spazi didattici-Zone per informazioni
Attrezzature	€ 15.000	Da gioco per tutti-Bastoni-Palline-Abbigliamento di gara
Personale	€ 27.000	Collaboratori tecnici-Organizzatori-Coordinatori Responsabili di servizi-Docenti-Tutor tecnici
Trasferte	€ 18.000	Viaggi e soggiorni responsabili, collaboratori per tutta la manifestazione- Festival
Formazione	€ 5.000	Corsi e incontri-Organizzati nel corso dei Festival
Doc Comunicaz	€ 11.000	Materiale didattico, informativo, illustrativo
Premi e ricordi	€ 11.000	Gadget per tutti
Consumo	€ 3.000	Segreteria / Funzionamento
Altre spese	€ 6.000	Spese non classificabili
Totale uscite	€ 105.000	

Il Presidente

9. DIVENTARE OPERATORE DI UN CENTRO GIOVANILE DA DOVE COMINCIARE?

9.1 LE PRIME 5 MOSSE



1° CONOSCERE E STUDIARE LE CARTE FEDERALI

LETTURA:

dello statuto

del regolamento organico

del regolamento gare e campionati

delle comunicazioni annuali sull'affiliazione e tesseramento

delle comunicazioni sulle attività giovanili promozionali

2° CERCARE O PRENDERE UN RUOLO NELLA SOCIETA' SPORTIVA

Condividere con il presidente e con gli altri dirigenti la decisione di assumere responsabilità per un CG

3° PREPARARE E PRESENTARE ALLA SOCIETA' UN PROGETTO PER UN CG, SEMPLICE E CHIARO

prendere a modello quanto scritto prima in questo testo

4° CHIEDERE UN RIUNIONE SPECIFICA

DIMOSTRARSÌ PREPARATO

con dati, elementi, argomenti

COINVOLGERE I DIRIGENTI MOTIVATI

condividendo proiezioni positive di prestigio e di valore

DISTACCARSI DAI DIRIGENTI DEMOTIVATI

spiegando che non ci saranno problemi economici diretti

5° START UP CON DECISIONE ED ALLEGRIA!

MA PRIMA ...

PRENDETEVI 30 MINUTI PER RISFOGLIARE QUESTO TESTO