

# 1

## **L'ISTRUTTORE DI HOCKEY E LE SUE COMPETENZE**

### **SAPER PROGRAMMARE**

Per operare con ragazzi e ragazze in continua evoluzione è necessario ordinare le esercitazioni che dovranno essere proposte. Questa operazione pren-

#### **FASI DELLA PROGRAMMAZIONE SPORTIVA FORMATIVA**

**Conoscenza degli allievi  
Individuazione e descrizione dei bisogni educativi  
Individuazione degli obiettivi educativi e formativi  
Organizzazione degli interventi e delle procedure  
Realizzazione pratica  
Verifica dell'attività**

de il nome di programmazione e si compone di 6 fasi.

L'istruttore deve innanzitutto conoscere gli allievi ed i loro bisogni educativi, quindi il loro livello motorio, tecnico e di gioco. Con prove strutturate e schemi di osservazione può conseguire questo risultato. Quindi individuare obiettivi ed organizzare interventi; al termine controllare l'andamento della programmazione.

## RUOLO DELL'ISTRUTTORE CON GLI ALLIEVI DURANTE LE LEZIONI E ALLENAMENTI

ETÀ	ESSERE	SAPERE	COMUNICARE
6-9	come un severo ed affettuoso genitore	far imparare giocando ed apprendere divertendo	in modo globale e semplice
10-12	come un severo ed affettuoso maestro	insegnare correttamente le tecniche di gioco	in modo globale e semplice
13-14	un tecnico educatore ed insegnante	organizzare il gioco di squadra facendo giocare e responsabilizzando tutti	in modo specifico e diretto
15-16	un tecnico specializzato e specialista	promuovere una formazione sportiva globale	in modo specifico, analitico e chiaro
17-18	un tecnico esperto e guida eticosportiva	valorizzare la personalità dei giovani che ha preparato	in modo specifico, analitico, chiaro ma anche più complesso



## MODELLI STRUTTURALI DI LEZIONE

—finalità condizionale

0'  
10'  
20'  
30'  
40'  
50'  
60'  
↓  
90'  
TEMPO

A fase iniziale	Preparazione specifica al lavoro
B fase centrale	Allenamento specifico (obiettivo)
C fase finale	Recupero e verifica lavoro

## MODELLO STRUTTURALE DI LEZIONE

—finalità coordinativa

0'  
10'  
20'  
30'  
40'  
50'  
60'  
↓  
90'

A spiegazione esercitazioni B pratica (obiettivo 1°) C verifica
A spiegazione esercitazioni B pratica (obiettivo 2°) C verifica
A spiegazione esercitazioni B pratica (obiettivo 3°) C verifica

## MODELLO STRUTTURALE DI LEZIONE

—finalità tecnico-tattica

0'  
10'  
20'  
30'  
40'  
50'  
60'  
↓  
90'

A Spiegazione B Gioco regol. C Dialogo	Consolidare capacità Acquisite
D Gioco regol. E Es. specifici F Gioco	Perfezionare capacità

Nota: Ai tre modelli vanno riferiti specifici test e/o prove considerando il periodo dell'anno e la loro utilità.

## RELAZIONE ISTRUTTORE-ALLIEVI IN GARA E COMPETIZIONI

ETÀ	PRE GARA	INTER GARA	POST GARA
6-9	Gioia	Gioia	Gioia
10-12	Divertimento con impegno e semplici consigli individuali	Divertimento con impegno e semplici consigli individuali	Divertimento con impegno e semplici consigli individuali
13-14	Precisi e semplici compiti di gioco. Chiedere impegno e collaborazione. Semplice strategia di gioco.	Sostenere moralmente e psicologicamente e gestire gli entusiasmi in modo equilibrato. Ricordare la semplice strategia di gioco.	Sostenere moralmente e psicologicamente e gestire gli entusiasmi in modo equilibrato.
15-16	Precisi, chiari obiettivi di comportamento nella squadra. Creare un clima positivo di competizione. Strategia di gioco e obiettivi tattici chiari.	Sostenere moralmente e psicologicamente e gestire gli entusiasmi in modo equilibrato. Ricordare la semplice strategia di gioco.	Sostenere moralmente e psicologicamente e gestire gli entusiasmi in modo equilibrato.
17-18	Dare una semplice ma precisa strategia di gioco, obiettivi tattici alla squadra e chiari compiti individuali.	A seconda della situazione, un intervento a) psicologico: Sostenere moralmente e mentalmente. Gestire gli entusiasmi in modo equilibrato. Togliere disagi, paure e senso di sfortuna. b) tattico: ricordare ai giocatori i compiti di gioco. Chiedere comportamenti tattici. Assegnare nuovi compiti. c) strategico: orientare tutta la squadra su precisi scopi del gioco utilizzando riferimenti specifici (zone del campo, ricerca di corner corti, spostamento della palla ed altro	Sostenere moralmente e psicologicamente e gestire gli entusiasmi in modo equilibrato. Si faranno le analisi sulla gara al primo successivo allenamento, con calma e serenità. Valutare per imparare e per accrescere l'esperienza.

### IL GIUSTO APPROCCIO

Bisogna che i migliori insegnanti operino alla base con i giovani.

Per risolvere questo delicato problema ed evitare danni irreparabili tanto ai giovani giocatori quanto ai club, si deve elaborare un programma dettagliato di tutte le attività preparatorie e competitive.

**C'è bisogno di un modello per lo sviluppo delle capacità di gioco nell'hockey che sia in grado di guidare il tecnico e che segua lo sviluppo naturale dei giovani in modo da guidare lo sviluppo globale.**

I livelli sono 5 ed ogni livello è distinto in una serie di moduli formativi con diverse progressioni, facilmente controllabili e collegate alle abilità già in possesso dei giocatori. Specialmente a partire dal 2° livello si conferma la validità dell'apprendimento per prove ed errori sostenendo che l'intelligenza del giovane consiste nella capacità di adattarsi all'ambiente. **Da qui la necessità di non dare troppe precisazioni o spiegazioni sul gesto da impiegare, per permettere ad ognuno di risolvere da sé il problema.**

### UN INSEGNAMENTO SEMPLICE E FACILE

Questo sistema di competizioni adattate al cambiamento continuo dello stato psico-fisico del giovane giocatore di hockey.

In nome di un titolo o di una buona posizione in classifica, gli insegnamenti generalmente trascurano il loro sistematico lavoro di formazione ed applicano invece, in modo prematuro ed affrettato, i metodi rigidi e gli stessi contenuti degli allenamenti per gli adulti. Cercano così, in un tempo minimo, i massimi risultati e questo spiega come, almeno in parte, anni più tardi, si verifichi con frequenza il fenomeno di disaffezione o stanchezza da parte della maggioranza dei giovani attorno ai 18 anni.

Non devono essere trascurate **due fasi decisive della formazione iniziale del giocatore: "Giocare per imparare" (da 6 a 9 anni) e "Imparare a giocare" (10-14 anni).**

Il modello che si propone intende **stimolare il potenziale innato del giovane giocatore di hockey** ed il tecnico non ha bisogno, prima di iniziare il suo processo d'insegnamento-apprendimento di conoscenze ampie del gioco stesso; gli basta solo entusiasmo e voglia di far bene. Una volta compreso il **"Modello"**, il tecnico non solo conoscerà dettagliatamente sia i contenuti che i metodi da applicare, ma anche gli obiettivi da conseguire in ogni fase dello sviluppo psicomotorio del giocatore.

Perché il "Modello" sia il più utile possibile all'insegnante, è stato strutturato in maniera gerarchica con obiettivi globali.

**Nella determinazione degli obiettivi di ogni livello di formazione, si sono considerate le fasi evolutive dei giovani.**

**Alcuni obiettivi formativi potranno essere raggiunti solo in un momento determinato dell'età evolutiva, non prima!**

La somiglianza delle situazioni e dei problemi e delle attività proposte con quelle che il giovane affronta nella competizione, facilita il successo della sua applicazione.

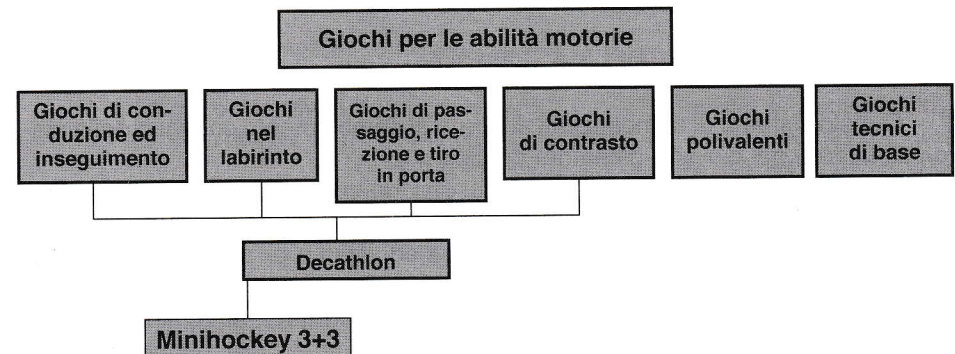
Il passaggio da un livello ad un altro o da obiettivo ad un altro è caratterizzato da un aumento graduale di difficoltà e complessità della situazione sul piano tecnico-tattico e cognitivo perché le condizioni di spazio-tempo sono ogni volta più ridotte e necessitano perciò di una velocità di esecuzione ancora più rapida.

La finalità del modello è stimolare il potenziale innato dei giovani giocatori per promuovere ed ottenere una formazione sportiva globale ed hockeisti capaci ed intelligenti.

### UN MODELLO UNICO PER LA FORMAZIONE DEI GIOVANI (da H. Wein - Hockey a misura dei ragazzi - modificato Mignardi) *Da azioni semplici ed individuali a giochi complessi e collettivi*

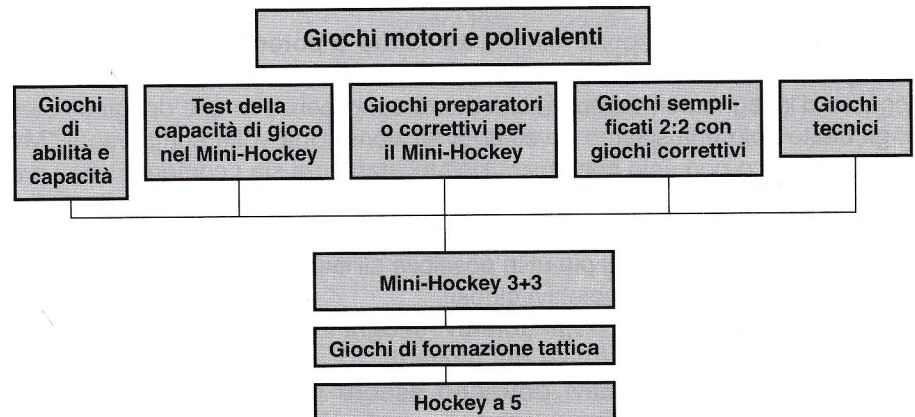
#### PRIMO LIVELLO DI FORMAZIONE

(normalmente a partire da 7/8 anni o nel primo anno di hockey, entro i 12 anni)



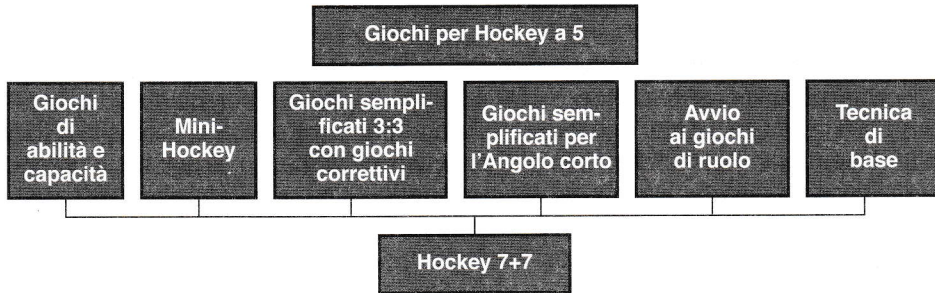
#### SECONDO LIVELLO DI FORMAZIONE

(normalmente a partire da 8/9 anni o nel secondo anno di hockey, entro i 12 anni)



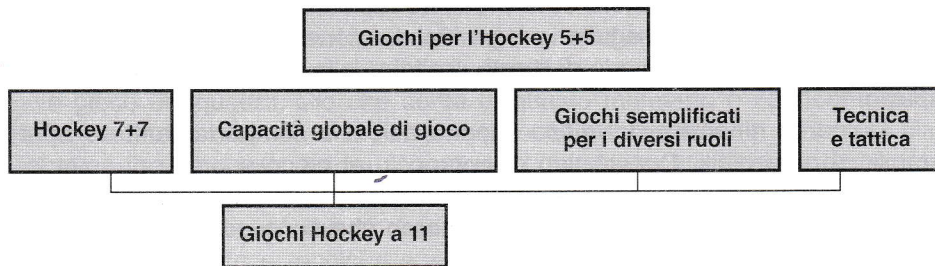
### TERZO LIVELLO DI FORMAZIONE

(normalmente a partire da 10/11 anni o nel terzo anno di hockey, entro i 12 anni)



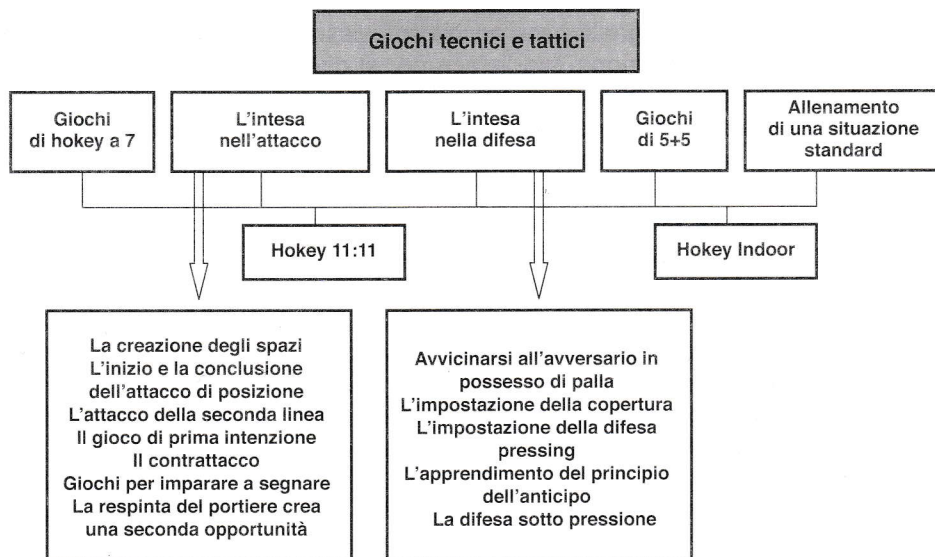
### QUARTO LIVELLO DI FORMAZIONE

(normalmente a partire dai 12 anni o nel quarto anno di hockey, entro i 14 anni)



### QUINTO LIVELLO DI FORMAZIONE

(normalmente a partire dai 12 anni o nel quinto anno di hockey)



## SAPER ALLENARE

La dinamica del gioco dell'hockey, ascrivibile ai giochi sportivi di squadra, presenta continui problemi e richiede continue scelte motorie che vengono prese sulla base di decisioni globali finalizzate all'assolvimento dei compiti.

Una **prima osservazione** è che il comportamento del giocatore ha sempre un fine tattico. Infatti il sistema di riferimento del giocatore è flessibile con più componenti variabili; i compagni, gli avversari, il mezzo di gioco, gli obiettivi del momento, la tattica individuale, la strategia finale; e naturalmente rispettando le dimensioni, forma e zone del campo di gioco, il tempo a disposizione e le regole; il tutto in un contesto, nel quale tutti i giocatori costantemente competono. Una **seconda osservazione** è che le azioni sono effettuate regolarmente in cooperazione (direttamente nella dinamica) ed in collaborazione (indirettamente).

Altra osservazione è sulle condizioni e situazioni del gioco.

Queste cambiano ed evolvono continuamente e con estrema velocità; in questa condizione il giocatore deve prendere rapidamente le sue decisioni, effettuare delle scelte ed eseguire i programmi di azione. Il giocatore dispone, per questo atto, di un certo grado di libertà, limitato dalle regole, dal tempo e dallo spazio.

Quindi la dinamica del gioco impone azioni e comportamenti non pre-stabiliti e prevedibili. Questo tipo di approccio al gioco sportivo di squadra, orienta verso le richieste poste dall'acquisizione e trattamento delle informazioni provenienti dall'interno e dall'esterno che sono continuamente nuove ed ignote.

## IL PRINCIPIO DELLA PREPARAZIONE GLOBALE

Preparare oggi i giovani ad affrontare la complessità della prestazione hockeista è compito impegnativo ma anche entusiasmante.

Ottenere una prestazione soddisfacente, al di là delle classifiche o delle graduatorie, significa essere stati capaci di sintetizzare in quel momento il meglio delle proprie possibilità fisiche, atletiche e cognitive. Questi aspetti dovranno essere assunti come riferimento per la preparazione giovanile.

### OBIETTIVI FORMATIVI GENERALI tra gli otto ed i sedici anni

- 1) Coordinazioni e multilateralità motoria
- 2) Abilità tecniche
- 3) Plurifunzionalità cognitiva (gioco)
- 4) Comportamenti tattici di base
- 5) Controllo dello sforzo di gara
- 6) Psicologia del gioco di squadra
- 7) Le conoscenze sul gioco



## 1) COORDINAZIONI E MULTILATERALITÀ MOTORIA

I bambini e gli adolescenti normali ottengono migliori risultati scolastici se gli insegnanti impegnano metodi didattici ludico-motori, capaci di favorire la loro totale partecipazione emotiva, intellettuale e senso-motoria.

Nella motricità e nel fenomeno dell'apprendimento di mobilità motorie è del tutto evidente come il conseguimento di livelli elevati di destrezza siano il frutto dell'elaborazione di innumerevoli strutture coordinative semplici, della loro ripetizione ed integrazione. Nella formazione di giovani giocatori il concetto di **multilateralità motoria** definisce il numero delle strutture coordinative acquisite e riutilizzabili, distinte e separabili anche tra loro.

Il concetto di multilateralità motoria indica il saper riutilizzare con modalità e caratteristiche diverse ciò che si è appreso e consolidato.

Nel periodo dell'avviamento occorre non solo insegnare tante strutture coordinative, ma anche promuovere un insegnamento che favorisca l'arricchimento di ciò che si è appreso. Quindi non la ripetizione degli esercizi, ma una ripetizione variabile per caratteristiche temporali, spaziali, dell'ampiezza ed intensità.

Formare una base motoria molto ampia, anche se "apparentemente" alcune strutture coordinative potrebbero sembrare estranee alla tecnica del singolo gioco di squadra. Ciò che conta in questo momento è l'**arricchimento della memoria motoria** che nel prossimo futuro costituirà la base per elaborare e creare nuove soluzioni motorie. L'insegnamento dunque dovrà non solo mirare all'arricchimento della memoria motoria (concetto quantitativo e condizione polivalente) ma anche e parallelamente all'evoluzione delle singole abilità motorie e tecniche specifiche (concetto qualitativo e condizione multilaterale).

L'acquisizione di un numero elevato di abilità ed ognuna di queste arricchite da variabili permetterà di innalzare il livello delle tecniche e di elaborare nuove forme di movimento all'interno anche i modelli tecnici chiusi.

La coordinazione viene così inquadrata in una dinamica evolutiva continua, aperta e disponibile a misurarsi continuamente con il contesto in cui agisce. Le **abilità aperte** caratterizzano la dimensione del gioco dell'hockey, a differenza di quelle **chiuse**, che evidenziano la dimensione costante e regolare dei movimenti degli sport con sistemi di riferimento rigidi ed anticipabili. Le tecniche specifiche verranno per l'azione di **trasfert** del contesto, dell'obiettivo della memoria motoria e dei risultati applicativi.

La specializzazione degli apprendimenti accompagnati da un'ampia base polivalente e multilaterale, riusciranno a garantire la formazione di abilità di alta qualità e disponibilità all'adattamento, aspetti irrinunciabili per un positivo dialogo con la dinamica del gioco. In questo quadro concettuale i modelli tecnici-teorici, ritenuti i più efficaci ed utili, rappresentano esclusivamente dei riferimenti; non rappresentano la dinamicità del movimento, ma la chiusura, perché predeterminati e non strutturati nel contesto, sono un riferimento ed un limite al tempo stesso. I ragazzi che giocano, evidenziando l'innato e l'acquisito potranno esprimere forme di movimento a immagine dei loro pensieri e migliorarli ancora nella loro esecuzione, se la coordinazione avrà interiorizzato la libertà dei modelli.

## 2) LE ABILITÀ TECNICHE

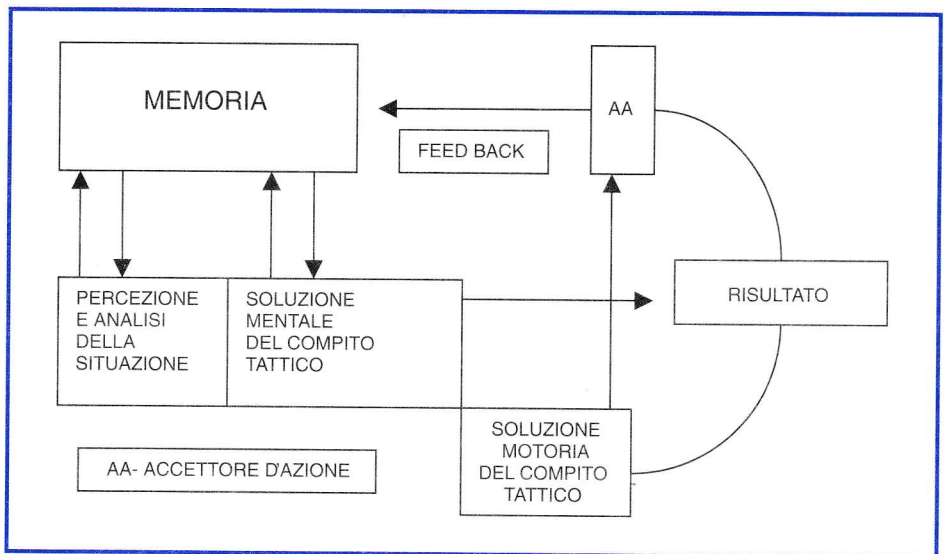
La definizione di **tecnica di gioco** è quella di modello ideale.

Questa definizione prescinde naturalmente dalle persone che la dovranno eseguire e dai programmi complessi che serviranno per assolvere al compito motorio specifico.

In questo senso il modello assume anche il carattere di obiettivo della preparazione ai giochi sportivi di squadra. L'esperienza, la logica ma soprattutto l'osservazione ci dicono come la tecnica, cioè il modello, è sempre personale, nel momento in cui viene realizzata dai giocatori, mai ideale.

Lo scopo delle abilità tecniche è quello di rispondere ai problemi posti dalla dinamica del gioco.

Nel gioco dell'hockey è necessario realizzare azioni e movimenti in condizioni che cambiano costantemente (spostamento dei compagni, degli avversari, della palla e altre, a seconda della situazione generale di gioco. Quindi per potersi adattare con successo alla mutante situazione di gioco, il giocatore non ricerca una ripetizione di movimenti stereotipati ma l'esecuzione di movimenti con una vasta gamma di sensibili ma significative variazioni della stessa struttura coordinativa.



Da Mahlo

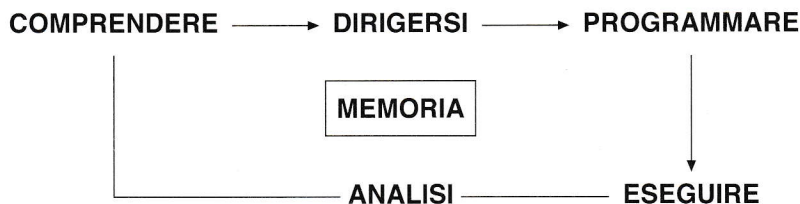
In sostanza non si deve privilegiare l'aspetto **esecutivo** rispetto a quello **percettivo-decisionale** nella dinamica di insegnamento. L'esecuzione, preceduta dalla percezione e dalla decisione, è il momento terminale dell'atto motorio e tecnico. Il gioco dell'hockey, con la sua natura di gioco sportivo di squadra, privilegia l'aspetto decisionale; la percezione è necessaria per decidere, l'esecuzione è l'attualizzazione di ciò che si è deciso.

E la decisione è determinante per essere positivamente integrati nel gioco.

La tecnica dunque ha il compito di far eseguire movimenti adattati alle situazioni in forma **razionale, funzionale ed economica**. Più il livello tecnico è ricco di varianti esecutive e di combinazioni più elevato risulterà il grado di efficacia.

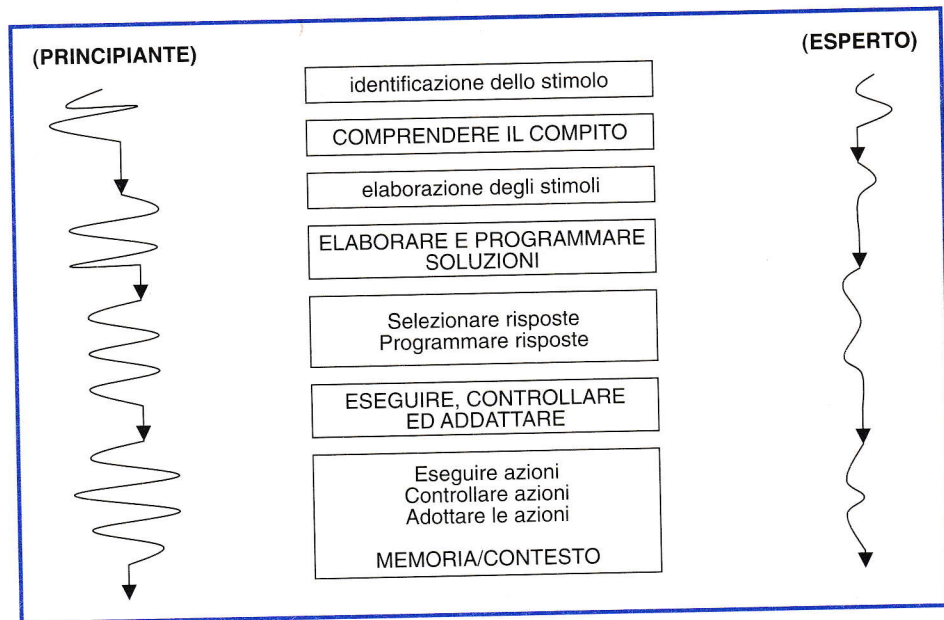
### 3) PLURIFUNZIONALITÀ COGNITIVA (GIOCO)

Il termine cognitività indica la capacità della persona di attivare processi biopsicofisiologici, necessari nelle forme di ragionamento per strutturare conoscenze intese funzionalmente come guida del comportamento. Ciò che determina la guida del comportamento è fondamentale nella dinamica del gioco. Il fenomeno che unisce i processi cognitivi con la dinamica del gioco è la **reazione di adattamento**, caratterizzata dalla relazione IO-AMBIENTE. Colui che riesce più degli altri, ad esaltare le sue potenzialità nel gioco, è colui il quale è inserito nel contesto di gioco come parte integrata e funzionale, capace cioè di partecipare direttamente ed indirettamente a tutti i momenti della dinamica ludica. Il giocatore-campione sa sempre dove si trova, cosa deve fare e come. Il presupposto di questa sua esaltante capacità è dato dai processi cognitivi. Se i processi sono evoluti (elaborazione complessa degli stimoli) ed esperti (la memoria in generale è ricca e particolareggiata) i comportamenti saranno complessi. Il pensiero e le forme di ragionamento in senso generale sono sempre protagonisti. Nel caso contrario, i comportamenti risulteranno semplici, prevedibili e quindi anticipabili e quindi incapaci di esaltarsi nella dinamica ludica. Il rapporto giocatore-dinamica ludica viene dunque sempre significato dal pensiero e dai suoi processi necessari per il "trattamento delle informazioni" per cui il giocatore acquista continuamente consapevolezza del proprio sé e della dinamica ludica esterna sé stesso. La necessità di trattare informazioni è data dall'**urgenza** di adottare **soluzioni intelligenti**, cioè idonee e funzionali alle continue nuove situazioni che la dinamica ludica determina. I processi biopsicofisiologici della cognitività attualizzano il paradigma seguente:



La differenza tra un principiante ed uno esperto è data infine dalla velocità di trattamento delle informazioni; il tempo necessario per il principiante di **comprendere il compito, elaborare soluzioni e programmarle e di eseguire, controllare ed adottare** le proprie azioni è allungato dalla continua verifica di tutti gli elementi in tutti i passaggi del paradigma-sistema, mentre nell'esperto alcuni elementi e passaggi sono trascurati, per l'intervento selettivo della memoria come mostra lo schema.

Il termine **plurifunzionalità cognitiva** vuole indicare e significare questa complessità operativa. Nella preparazione al gioco dell'hockey, dove questa complessità operativa è esaltata, occorre evitare organizzazioni didattiche che fanno dell'esercizio (ripetizione standard nel tempo, nello spazio e nell'ampiezza) il centro della formazione.



Quest'ultimo sarà incentrato sul gioco, sul sistema dei giochi semplificati e l'esercizio sarà il rinforzo necessario per l'apprendimento di abilità nel quadro dei comportamenti intelligenti.

#### 4) **COMPORAMENTI TATTICI DI BASE**

Il giocatore si caratterizza, rispetto al resto della popolazione sportiva per alcuni aspetti attitudinali. Sono competenze concettuali, coordinative, tecniche e psicologiche per realizzare i comportamenti **dell'1 contro 1, 2 contro 1, della finta, dell'anticipazione, del contrasto e altri ancora.**

Queste attitudini comportamentali sono determinanti per ottenere successo.

#### 5) **CONTROLLO DELLO SFORZO DI GARA**

Il controllo dello sforzo di gara può essere definito come lo sforzo che permette la realizzazione della seguente successione:

- 1) controllare il proprio corpo e gli attrezzi di gioco.
- 2) applicare le abilità motorie e le tecniche nel corso del gioco.
- 3) effettuare le azioni di attacco e di difesa e di costruzione del gioco individuali e collettive.
- 4) garantire l'energia per le funzioni psicologiche necessarie (concentrazione, funzione percettiva, ecc.)

Tutti e quattro i punti devono essere attivi e garantiti. In questo senso non solo la capacità fisiologica di esplicitare energia deve essere allenata ma anche la capacità di controllare ed utilizzare l'energia deve essere pronta. Durante il gioco, lo sforzo serve a garantire le azioni ed i comportamenti che il giocatore ha deciso e/o concordato di attuare. Lo sforzo ludico quindi presenta diversi aspetti e pertanto non può che essere misto. Lo sforzo ludico utilizzerà la dote

genetica, quella di allenamento specifico e la capacità di controllo dello sforzo. La forza, la rapidità e la resistenza dovranno essere integrate e fuse dopo un periodo di separata e specifica preparazione. Il gioco sarà la verifica della acquisita capacità di applicare e controllare lo sforzo di gara. È necessario quindi che la preparazione alla gara venga ricercata in modo specifico, dopo un generale periodo di formazione di base.

Tanti giochi diversi, di diverso impegno per intensità, durata, ripetizione e recuperi, sono un metodo efficace, dopo un adeguato periodo di preparazione di base, per affrontare lo sforzo ludico.

Questo tipo di preparazione alla gara tenta di rispondere in ultima analisi, alla imprevedibilità delle dinamiche di gioco che richiedono intensità, durata ed alternanza dello sforzo non anticipabile perché è in funzione del livello proprio degli avversari. Inoltre tutti i movimenti non avvengono sempre con la stessa intensità, durata e modalità di esecuzione; ciò determina impegni neuromuscolari differenti.

## 6) PSICOLOGIA DEL GIOCO SPORTIVO DI SQUADRA

I caratteri del giocatore individuati non sono differenziabili da quelli di un non giocatore, ma rappresentano elementi di riferimento per l'insegnante. Questi parametri rappresentano solamente dei punti di orientamento su dove indirizzare la propria attenzione e valutazione. La sfera psicologica del giovane giocatore dovrà essere orientata e superare i sentimenti di inferiorità e superiorità per far sì che l'impegno sia sempre costante nella competizione a reagire positivamente alla paura dell'insuccesso (ansia pre-gara) per godere e vivere pienamente le emozioni della competizione; ad apprezzare sempre l'aspetto ludico-gioioso-creativo nella dinamica competitiva del gioco. La preparazione psicologica in questo periodo non sarà caratterizzata dalla ricerca di veri e propri obiettivi ma piuttosto indirizzata ed orientata.

### *ORIENTAMENTO DELLA SFERA PSICOLOGIA GIOVANILE NELL'AVVIAMENTO AL GIOCO DELL'HOCKEY*

STIMOLARE LA VOLONTÀ  
PROMUOVERE AL CORAGGIO  
INNALZARE LA FIDUCIA IN SÉ  
FAVORIRE LA SOCIALITÀ  
PROMUOVERE ALLA COLLABORAZIONE  
ACCETTAZIONE DELLA COMPETIZIONE  
CONTROLLARE L'AGGRESSIVITÀ  
DETERMINARE RISPETTO REGOLE  
MIGLIORARE L'ATTENZIONE

SUPERARE SENTIMENTI DI  
INFERIORITÀ/SUPERIORITÀ  
REAGIRE ALL'ANSIA  
APPREZZARE L'ASPETTO  
LUDICO-GIOIOSO-CREATIVO

## 7) LE CONOSCENZE SUL GIOCO

Rappresentano i contenuti di conoscenza del gioco dell'hockey e non i processi cognitivi implicati nell'apprendimento di questi contenuti e nel controllo del-

la loro applicazione. Le conoscenze del gioco sportivo di squadra sono legate al dinamismo generale che si manifesta nel gioco. Le conoscenze che determinano una generale e personale cultura del gioco sono alla base del comportamento dei ragazzi. L'integrazione dello spazio di gioco, gli spostamenti individuali di coppia e collettivi, lo spostamento della palla (o pallina o altro), la ricerca di soluzioni nelle situazioni di difesa o attacco sono la manifestazione della cultura della squadra e naturalmente dei giocatori che la compongono e del tipo quindi di conoscenze possedute.

### **Sapere cosa-sapere come-meta cognizione**

Nell'ambito teorico-concettuale le aree della conoscenza sono distinguibili in dichiarativa (sapere che), procedurale (sapere come) e metaconoscenza (o metacognizione). La prima è delineata dai concetti delle relazioni ipotetico-deduttive degli eventi e caratterizza i contenuti della conoscenza. È la conoscenza che permette di "imparare a pensare" nel corso del gioco la risoluzione dei continui e nuovi problemi che la dinamica del gioco impone. I processi sono alla base di questo tipo di conoscenza. Quando le informazioni sono da decodificare perché non riconosciute, si utilizzano informazioni preesistenti. La terza realizza il controllo di ciò che si sta attuando ed il nesso con gli scopi del compito che si sta eseguendo. L'esperienza in questo ambito è decisamente importante perché permette di arricchire le informazioni possedute nella memoria e quindi di elaborare con maggiore sicurezza. La conoscenza procedurale è più evidente nella pratica del gioco sportivo di squadra manifestandosi come "capacità a fare, ad eseguire" quindi abilità complessive; ma la conoscenza dichiarativa non è separabile dalle altre.

### **Esempio di conoscenze sul gioco dell'hockey**

- 1) Concetti generali sul gioco sportivo di squadra
  - a) legati allo spazio: ampiezza, profondità, diagonale, giocare sul triangolo fascia esterna del campo, ad esempio.
  - b) legati alla dinamica: attacco, difesa, contrattacco, soprannumero, costruzione, rischio, 2 contro 1, 3 contro 2, 1 contro 1, ad esempio.
- 2) Conoscenza critica del regolamento tecnico
  - a) riguardo i principi: fuorigioco, rimessa, gioco vivo e gioco morto, zona di rispetto, zona vietata, ad esempio.
  - b) riguardo la conoscenza critica: aspetti della casistica capacità di valutare le singole situazioni, ad esempio.
- 3) Conoscenza sull'organizzazione di squadra
  - a) riguardo i principi: giocare su 2 o 3 o 4 linee (sistemi di gioco)
  - b) gioco a palla ferma: rimessa dal fondo, capacità di valutare altre singole situazioni.

## SAPER VALUTARE I GIOVANI

### PROTOCOLLO PER LA VALUTAZIONE DEI GIOVANI "Il sistema dei 1000 punti"

È importante valutare il processo di crescita "globale" degli allievi e non solo la crescita "tecnica", per questo è determinante un positivo atteggiamento del tecnico giovanile nei confronti della valutazione.

#### SCOPI DELLA VALUTAZIONE DEI GIOVANI

1	Capire i punti forti e deboli di ogni allievo
2	Orientare gli interventi formativi
3	Costituire gli allievi in gruppi omogenei
4	Controllare l'efficacia degli interventi
5	Controllare oggettivamente la crescita degli allievi
6	Dare una particolare motivazione agli allievi
7	Predire le prestazioni di oggi e di domani

#### TABELLA DEI FATTORI E DEI VALORI

Il sistema che si propone è molto semplice. Ogni tecnico giovanile individua le prove e le modalità di osservazione dei diversi fattori della formazione globale e stabilisce una scala di assegnazione dei punti sulla base della tabella seguente che riporta le quote di interesse per ogni fattore in relazione alla fascia d'età.

*Il totale massimo dei punti è 1000.*

	6-8 ANNI	9-11 ANNI	12-14 ANNI	PUNTI 15-16
FATTORI	PUNTI MAX	PUNTI MAX	PUNTI MAX	PUNTI MAX
Coordinazione	450	250	100	50
Tecnica	200	250	250	250
Tattica	50	50	100	150
Aletico Fisiologico	100	200	250	250
Psico Attitudinale	100	100	100	100
Morfologico	50	100	150	150
Conoscenze regole	50	50	50	50
	1000	1000	1000	1000

Ogni Tecnico giovanile potrà adottare gli esercizi, i giochi, le attività che riterrà opportuno per assegnare un valore ai propri allievi. L'assegnazione dei valori *non deve servire* per fare una graduatoria tra gli allievi ma *per capire quale*

*attività è da sviluppare per favorire lo sviluppo dei fattori degli allievi. Il sistema è utile per stabilire sottogruppi omogenei tra gli allievi, per stabilire specifici obiettivi formativi e specifiche attività in modo da prevedere un percorso formativo che tendenzialmente porti ogni allievo vicino ai 1000 punti.*

### **CONTENUTI DELLA VALUTAZIONE**

<b>FATTORI</b>	
<b>Coordinazione</b>	Verificare le capacità di equilibrio, orientamento, combinazione motoria, differenziazione ed altre capacità attraverso percorsi e circuiti.
<b>Tecnica</b>	Verificare il livello della tecnica dei fondamentali e di base attraverso giochi ed esercizi centrati su tre gradi: 1° precisione, 2° precisione- rapidità, 3° precisione-rapidità-variabilità
<b>Tattica</b>	Verificare il livello della tattica della capacità di gioco (anticipazione, contrasto, marcamento, marcamento, finta) attraverso l'osservazione durante il gioco e le partite.
<b>AtleticoFisiologico</b>	Verificare il livello di preparazione fisiologica ed atletica con prove di forza, velocità e resistenza generali.
<b>PsicoAttitudinale</b>	Verificare l'orientamento psicologico al gioco di squadra ed il modo di giocare con i compagni attraverso l'osservazione dei 3 comportamenti: – cooperazione con i compagni – competizione con avversari – creatività
<b>Morfologico</b>	Misurare la Statura e calcolare il rapporto Statura-Peso rispetto ai valori del gruppo
<b>Conoscenze regole</b>	Conosce le regole di gioco della sua età? Minihockey, Ha5, Ha7. Come?