

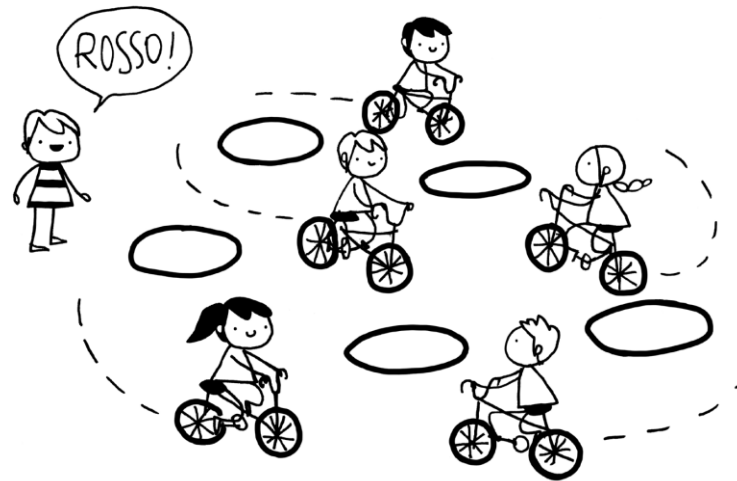
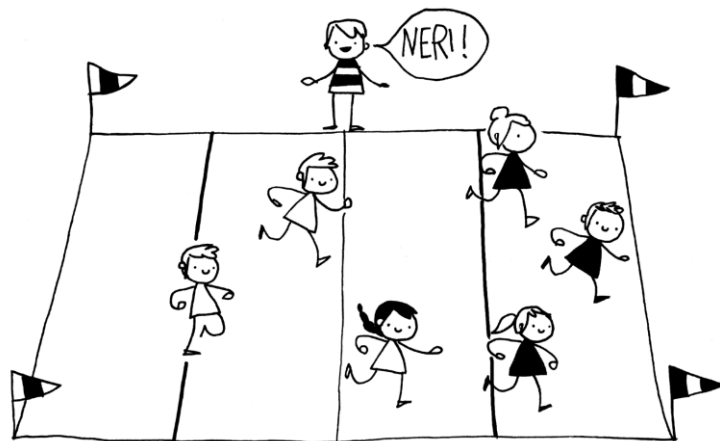
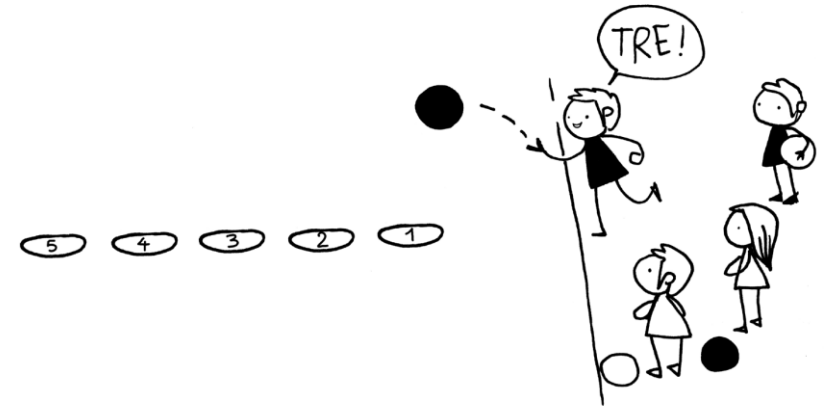
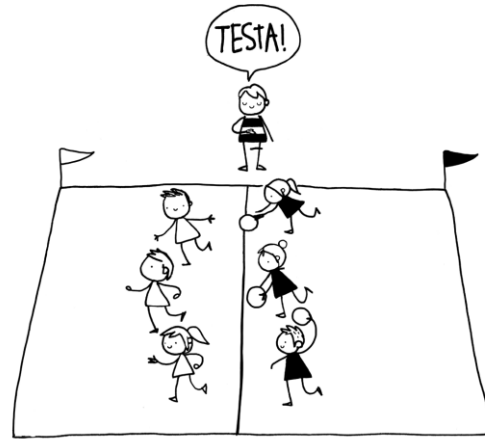
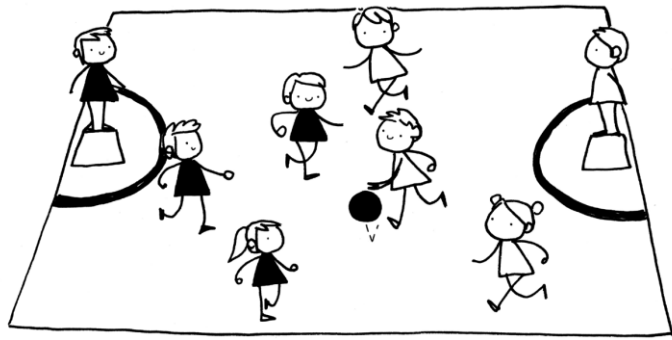


Comitato Olimpico Nazionale Italiano

**ATTIVITA' SPORTIVA GIOVANILE CONI
Educamp 2020 - INCONTRO DI FORMAZIONE**

XXXXXXXXXXXXX
XXX Giugno 2020

IL GIOCO COME LINEA GUIDA PER FAVORIRE LA MOTIVAZIONE E SVILUPPARE LE ABILITÀ



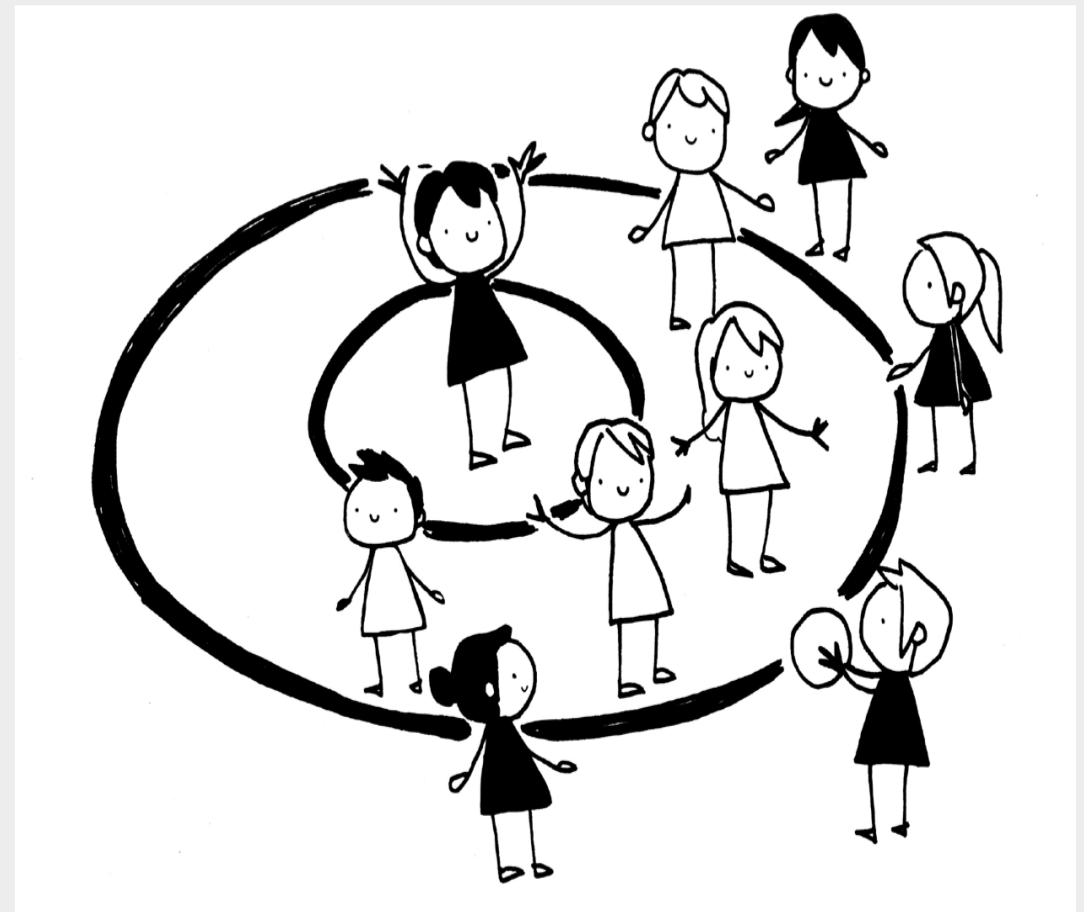
IL GIOCO È UNA MOTIVAZIONE PRIMARIA



La formazione basata esclusivamente sui saperi e sulle conoscenze risulta insoddisfacente se non accompagnata da un “fare” comunicabile, sperimentabile e validabile.

E' stato dimostrato che attraverso l'attività ludica si può implementare in chi impara non solo la crescita motivazionale, ma anche un suo ruolo attivo e non da ascoltatore passivo, la possibilità di affrontare l'insuccesso in un ambito sicuro (l'insuccesso ludico ha una valenza diversa rispetto all'insuccesso del risultato), il **learning by doing** e il **problem solving**.

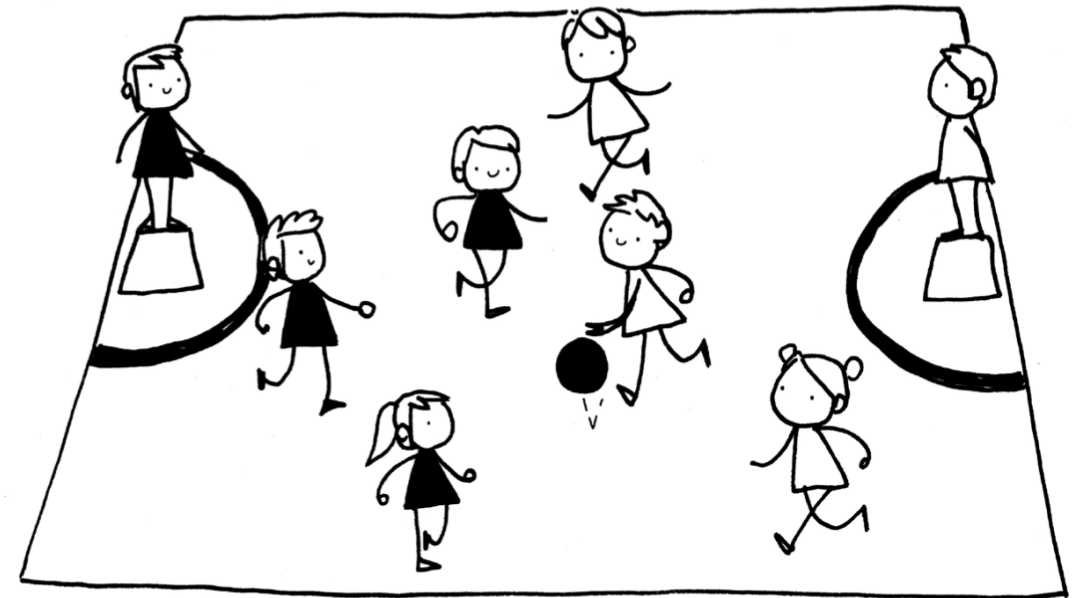
Lo sviluppo di abilità trasversali (fondamentali nel processo di apprendimento), la cooperazione e la negoziazione, la comunicazione e la condivisione di regole, l'organizzazione in gruppi e processi decisionali singoli e collettivi, il rispetto dei punti di vista altrui e le pari opportunità, l'integrazione e la gestione dei conflitti, la **cooperative learning** e la **peer education**.



“L’efficacia” di un tecnico di qualsiasi disciplina sportiva è fortemente condizionata dalla propria capacità di insegnare. Il tecnico deve essere consapevole che non bastano le conoscenze, anche le più avanzate, su “cosa deve insegnare”, se queste non sono accompagnate da indispensabili abilità applicativo-pratiche e da competenze di tipo didattico che quindi risolvano il “come insegnare”.

Ludopedagogia

- La ludopedagogia fa parte dei metodi di apprendimento ‘esperienziali’ in cui l’assimilazione di nuove conoscenze avviene tramite la **sperimentazione (imparare facendo)**.
- Questo metodo utilizza **attività ludiche** (gioco), ma con un **obiettivo serio di tipo formativo o gestionale**.



È impossibile trattare i processi di apprendimento, scollegandoli da altri aspetti che denotano la persona quali: le emozioni, l'affettività, l'ansia, lo stress, l'autostima...

Pregiudizi

- ...pare che imparare divertendosi sia un apprendimento di serie B...
- ...pare che per imparare davvero bisogna per forza annoiarsi...
- ...pare che il tempo del gioco sia tempo di svago, mentre il tempo dedicato all'apprendimento debba essere qualcosa di serio o tecnico...
- ...ma è davvero così?

Didattica

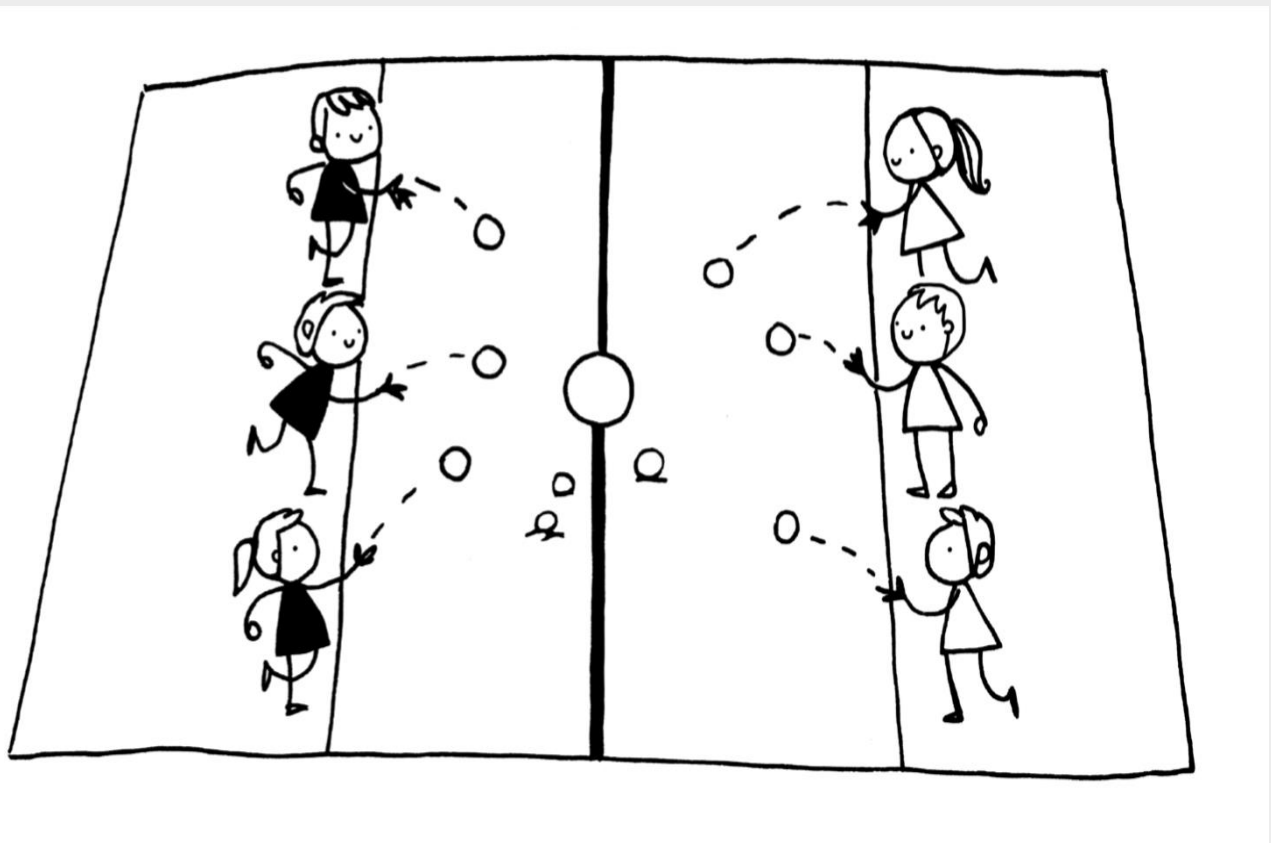
- Si tratta di una strategia di tipo laboratoriale, che privilegia l'aspetto euristico e la scoperta attraverso la pratica del "fare" in cui chi apprende è protagonista della costruzione delle proprie conoscenze ed impara attraverso l'esperienza diretta e la sperimentazione in un contesto creativo, socializzante e fortemente comunicativo, che permette lo sviluppo dell'autostima, dell'autonomia e della riflessione meta-cognitiva
- La motivazione che nasce dal piacere è quella che porta all'apprendimento più profondo e duraturo, perché suscita emozioni e attribuisce significati personali. Non si tratta solo di proporre giochi ma soprattutto di creare un contesto d'apprendimento ludico, interessante e stimolante
- I vari metodi non sono alternativi l'uno all'altro, ma possono completarsi a vicenda. Sta al tecnico valutare in che momenti e in che misura e per quali obiettivi proporre i vari tipi di attività.

INSEGNAMENTO /APPRENDIMENTO



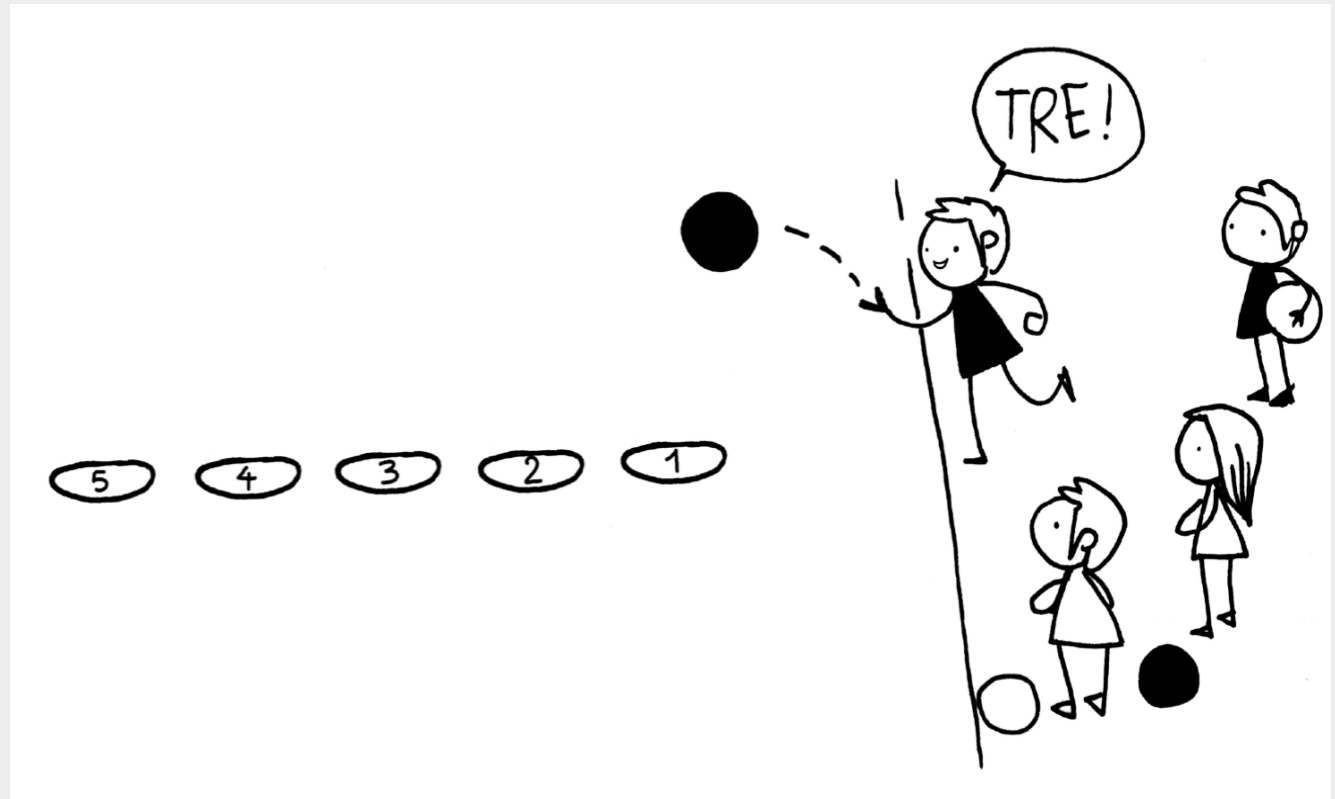
Imparare giocando, è pertanto una proposta formativa, che si concentra sulla necessità per la persona di acquisire un ampio bagaglio di abilità motorie e sportive prima generali e poi speciali e specifiche tali che i giovani possano arrivare a possedere quelle competenze spendibili sia nella vita sociale e di relazione, sia in un possibile futuro sportivo; il processo è continuo, dura tutta la vita, e denota e qualifica il patrimonio motorio sportivo individuale.

- Ruolo centrale assumono anche la relazione tra pari e tra chi insegna e chi apprende, la considerazione dei tempi e degli stili di apprendimento, come pure le metodologie, che si spostano dall'insegnamento all'apprendimento e, quindi, dal risultato alla PERSONA che impara, dalla verifica all'autoverifica e dagli strumenti di valutazione a quelli di autovalutazione.



La persona che impara è al centro di ogni processo formativo e le conoscenze e le competenze di colui che opera e insegna sono condizione necessaria ma non sufficiente affinché si raggiunga l'apprendimento che, essendo un processo individuale, deve in ogni momento essere riferito alle risposte di chi sta imparando.

- Il gioco è conoscenza del reale e raffinata strategia di esplorazione
- Giocando si mettono alla prova le potenzialità individuali, si sperimentano le numerose abilità e i rapporti relazionali, si sviluppano strategie di approccio e conoscenza del mondo, si operano concretamente percorsi metacognitivi
- Giocando si sperimenta, si fa, si raggiunge uno scopo, si trovano soluzioni a problemi posti dalle situazioni e dai vincoli ambientali e se ne verifica l'efficacia, si fanno scelte e si prendono decisioni
- Giocando ci si rende conto dei quesiti che l'ambiente ci pone, delle azioni motorie e delle strategie più efficienti ed efficaci per risolverli.



IL GIOCO COME STRUMENTO DIDATTICO



Le proposte di gioco possono essere strutturate per gruppi di sport e per sport, in base al tema motorio da sviluppare, e possono a loro volta essere suddivise in giochi di:

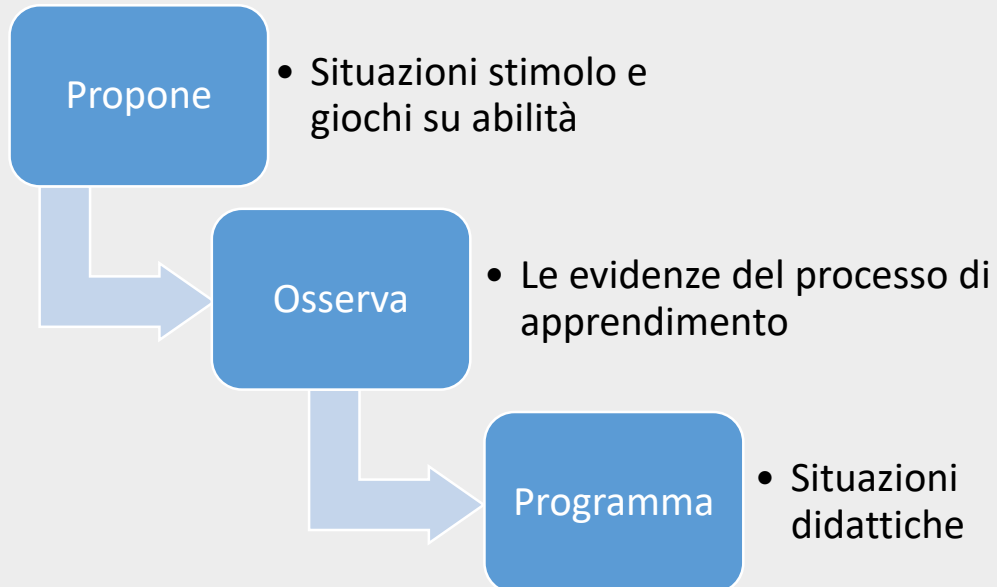
Riscaldamento

Strategici

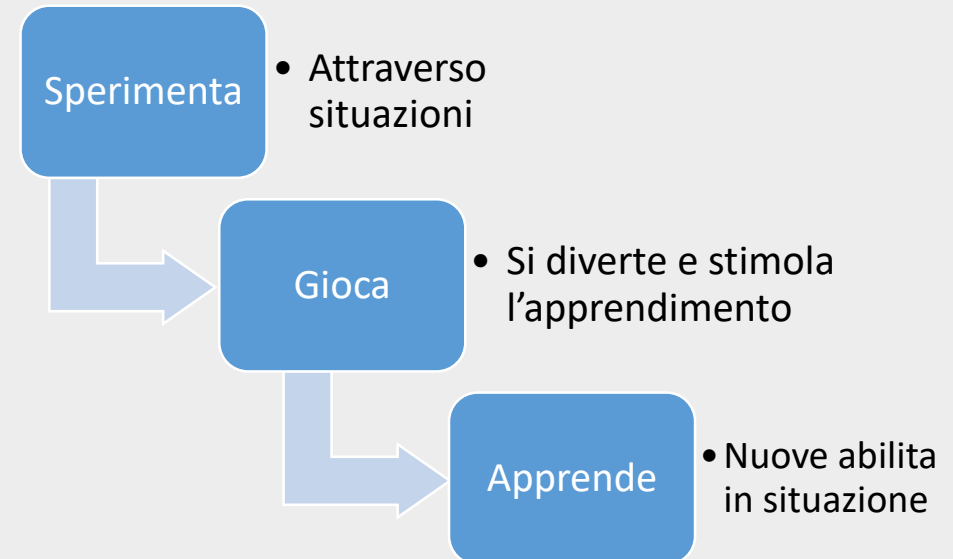
Tecnici

Cambiando le regole e le variabili, cambia la situazione e perciò cambia il gioco e l'obiettivo di apprendimento.

Chi insegna



Chi apprende



Grazie per l'attenzione

