

OSSERVARE NEL PERCORSO U.6-U.12

CORSO DI AGGIORNAMENTO LIVELLO BAMBINI



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

CHE COSA E' PER VOI L'OSSERVAZIONE?

Prova a rispondere con una parola



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

OSSERVARE

osservare v. tr. [dal lat. *observare*, comp. di *ob-* e *servare* «serbare, custodire, considerare»] (*io osservo*, ecc.).

- **1. a.** Guardare, esaminare, considerare con attenzione, anche con l'aiuto di strumenti adatti, al fine di conoscere meglio, di rendersi conto di qualche cosa, di rilevare i particolari, o per formulare giudizi e considerazioni di varia natura..... **b.** Più genericam., posare attentamente lo sguardo su qualche cosa o su persone, sia per semplice curiosità, sia con intenzione critica, per notare difetti, per cogliere altri in fallo e sim.:
- **2. a.** Notare, rilevare.....**b.** Rilevare con l'intento di muovere una critica o di fare un'obiezione.....**c.** Con uso intr. (non com.), rivolgere l'attenzione a qualche cosa.



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

OBIETTIVI DI QUESTO CONFRONTO

- RIFLETTERE SULL'IMPORTANZA ED IL RUOLO DELL'OSSERVAZIONE NEL CONTESTO DI APPRENDIMENTO (Insegnare ad osservare – ad osservarsi creando consapevolezza – creare empatia nell'osservare);
- RIMARCARE IL «FOCUS» SU COSA E' IMPORTANTE OSSERVARE IN RIFERIMENTO ALLA CATEGORIE DALLA U.6 ALLA U.12;
- DISCUTERE I METODI DI OSSERVAZIONE E FORNIRE UNO SPUNTO PER LA CREAZIONE E L'UTILIZZO DI STRUMENTI FINALIZZATI A QUESTO SCOPO.

PREMESSA

Ogni sport di **situazione**, **lotta** e disomogeneità – tra cui il Rugby - è legato strettamente ad aspetti cognitivi e motori, ed ha il vantaggio che il **gioco stesso** ci permette di supportare, attraverso un metodo condiviso, lo sviluppo delle abilità **motorie e cognitive** dei bambini nelle **fasi sensibili** (particolare periodo di crescita dai 5 anni ai 12 anni di età).

L'approccio **ludico** alla scoperta del gioco stesso ed la sua insita **fantasia** motoria permette di rafforzare lo sviluppo di tali abilità.

OGNI GIOCO

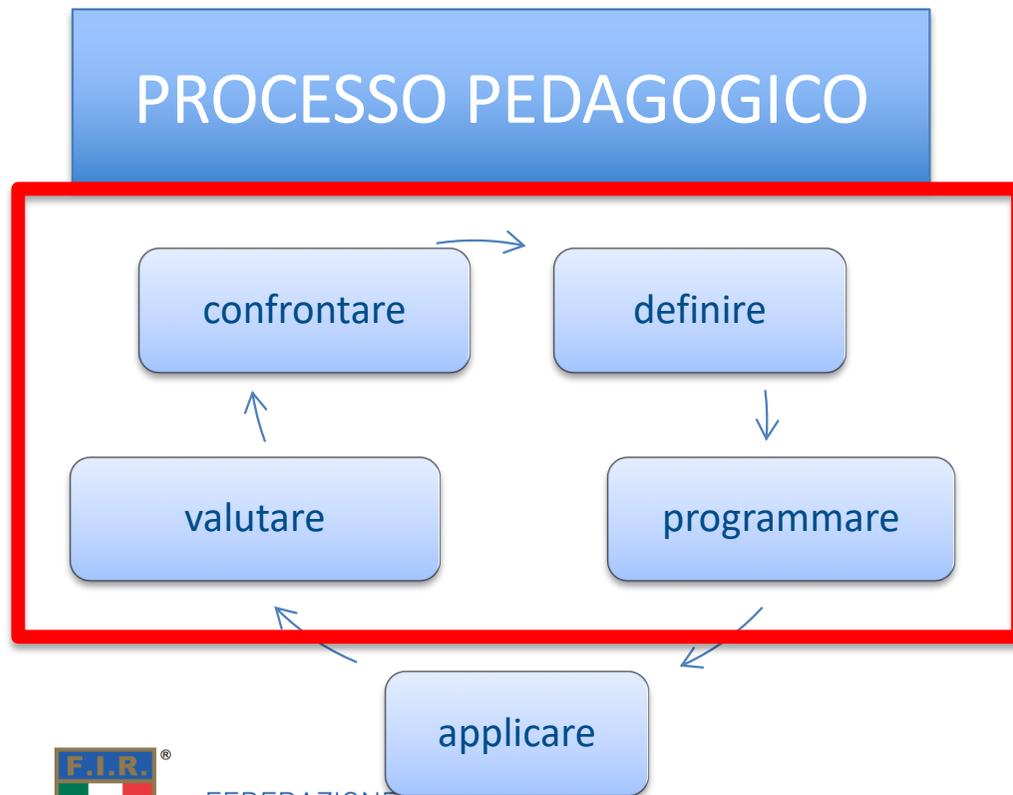
IN UN RAPPORTO CAUSA-EFFETTO

INNESCA COMPORTAMENTI **MOTORI-CONGNITIVI** E STIMOLA **RELAZIONI SOCIALI**



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

PROCESSO FORMATIVO



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

OSSERVARE



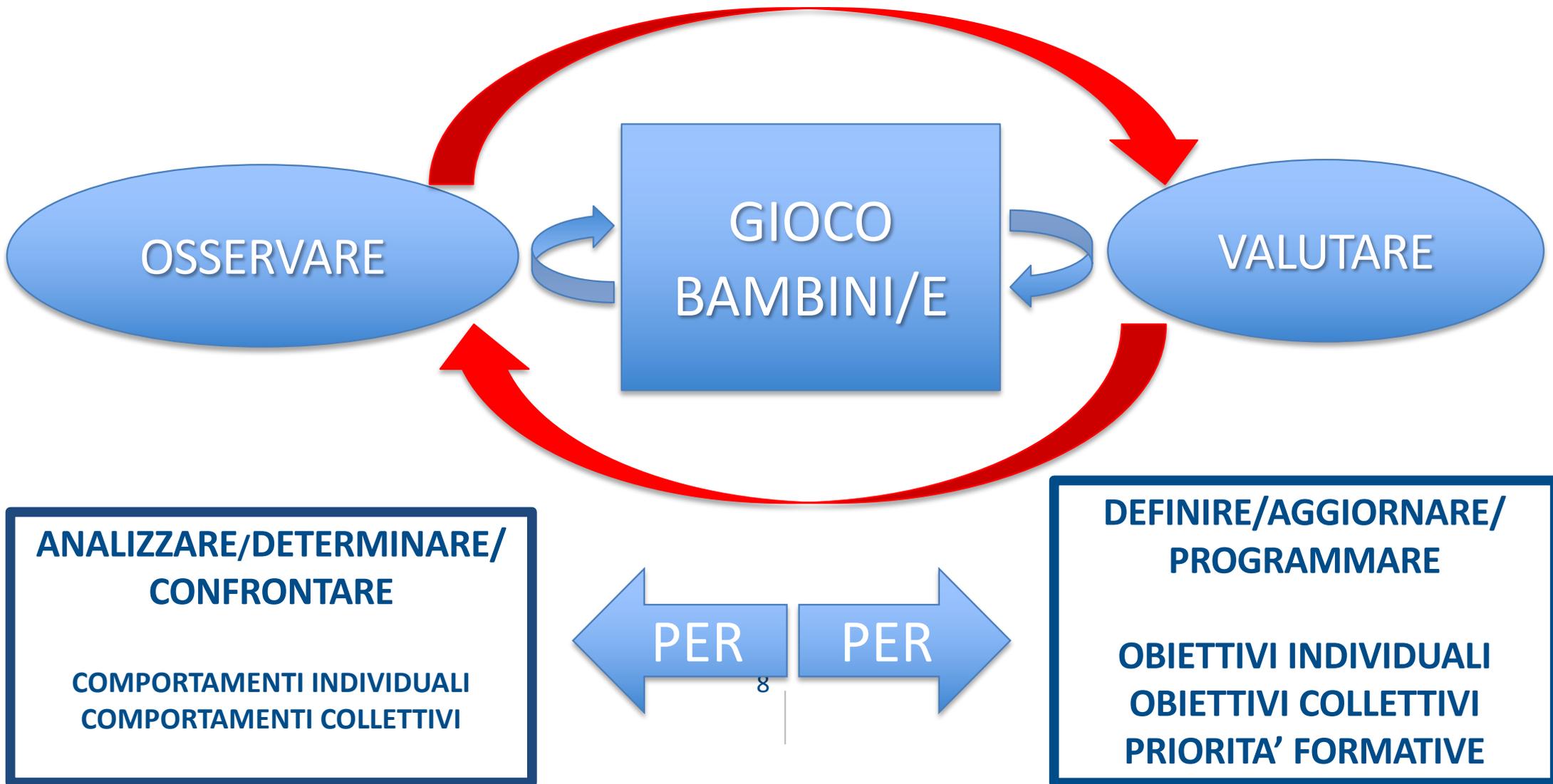
PERCHE?

- ✓ *Momento conoscitivo preliminare*
- ✓ *Azione che valida il nostro lavoro educativo*



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

CICLO DELLE EVIDENZE



OSSERVARE



CHI?

COSA?

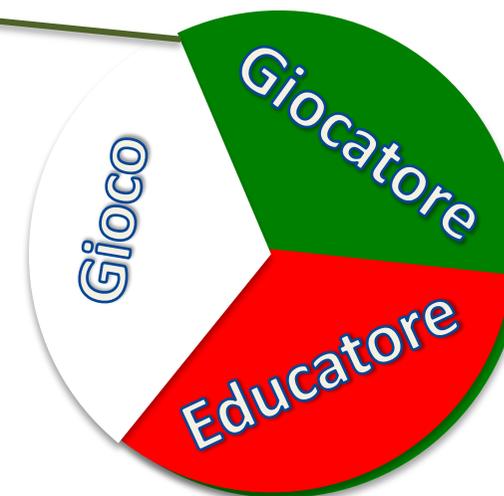


FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY



Caratteristiche dei Bambini

6 - 10 anni	Egocentrico - Attenzione breve - Attività motorie brevi e intense - Ricerca del divertimento - timore del contatto
10 -12 anni	Consapevolezza delle relazioni - Inizio cooperazione - desideroso di apprendere - rapido - coordinato.



ESIGENZE DEI BAMBINI



- **ESIGENZE MOTORIE**
- Sviluppo delle abilità motorie e delle capacità coordinative; sviluppo delle abilità Tecnico motorie in regime di cooperazione/opposizione/sfida

- **ESIGENZE SOCIALI**
- Relazione, fiducia, Affiliazione nel gruppo, **Sviluppo della personalità**

- **ESIGENZE COGNITIVE**
- Conoscenza del gioco e del regolamento; **Sviluppare la capacità di prendere decisioni**



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

OSSERVARE NELLA REALTA'

ALL' INTERNO DI UN AMPIO SCENARIO:

PARCO GIOCHI + **GIOCO LIBERO/DELIBERATO (%)** + MULTISPORT E**GIOCO DI**

Focus	U6	U8-10	U12
Giochi lotta	15%	20%	30%
Percorsi	15%	20%	
Giochi ludico/motori (situazione)	70%	40%	30%
Rapidità (presa decisione)		20%	40%

RUGBY



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

QUANTO EVIDENZIATO FORNISCE GIA' UNA BASE DEGLI SCENARI DI OSSERVAZIONE (conoscenza profonda del bambino) E VALUTAZIONE CHE non arriva solo alla fine di un percorso ma PRECEDE, ACCOMPAGNA, SEGUE ogni processo di apprendimento .

CONDIVIDERE UN

MODELLO DI SVILUPPO



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

MODELLO DI SVILUPPO RISPONDE PERPETUAMENTE A



EVIDENZE
SCIENTIFICHE

ESIGENZE DEL
GIOCO
ESIGENZE DEI
BAMBINI

CARATTERISTICHE DEL
CONTESTO DI
APPRENDIMENTO E DEI
BAMBINI

COMPETENZE
CONOSCENZE

NECESSARIE
ED ESPRIMIBILI

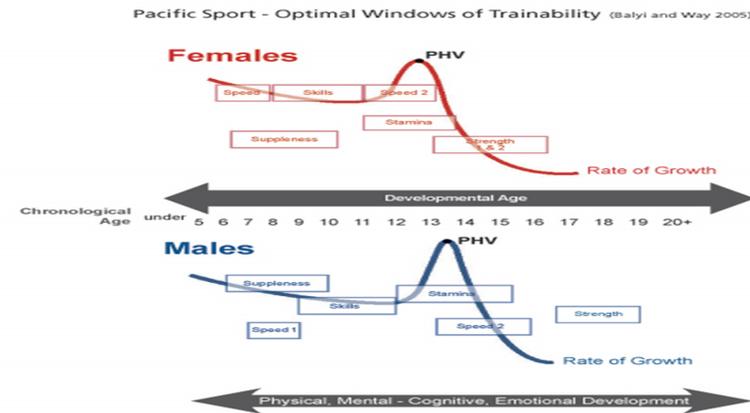
NEL «GIOCO» E
NELLA VITA



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

IL MODELLO DI SVILUPPO DETERMINA

L'INSIEME DEGLI OBIETTIVI RAGGIUNGIBILI DAI MIEI PRATICANTI



L'INSIEME DEI COMPORTAMENTI ESPRIMIBILI DAI BAMBINI

Competenze – Fiducia – Relazioni - Carattere

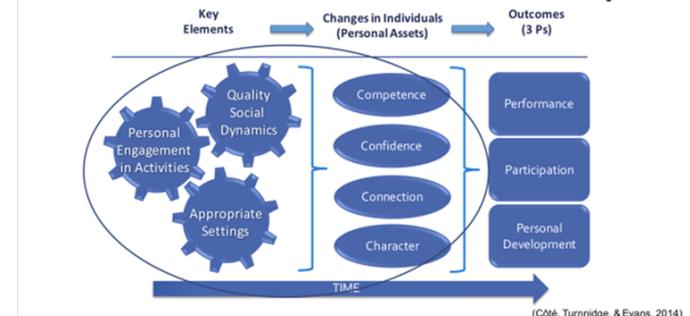


3P (Prestazione- Partecipazione - Sviluppo della Persona)



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

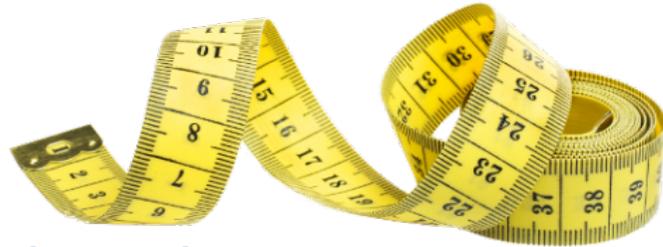
The Personal Assets Framework for Sport



(Côté, Turnidge, & Evans, 2014)

IL MODELLO DI SVILUPPO

I TRAGUARDI DA RAGGIUNGERE



I COMPORAMENTI DA OSSERVARE

Età	PRESTAZIONE PARTECIPAZIONE PERSONA (sviluppo)	PRESTAZIONE PARTECIPAZIONE ↓ PIACERE ↓
18	ANNI DI SVAGO	SPECIALIZZAZIONE PRECOCE ED ALTO INVESTIMENTO
17	Maggior gioco libero e spontaneo	Elevata percentuale allenamenti finalizzati
16	Minor numero di allenamenti consapevoli e finalizzati	Basso livello di gioco libero e spontaneo
15	ANNI D'INVESTIMENTO Aumento allenamenti consapevoli e finalizzati Minor gioco libero e spontaneo	Un solo sport praticato
14	ANNI DELLA SPECIALIZZAZIONE Allenamenti e gioco equilibrati	D R O P
13	Minor coinvolgimento in molti sport	
12	ANNI DELLA SCELTA	O U T
11	Maggior gioco libero e spontaneo	
10	Minor numero di allenamenti consapevoli e finalizzati	
9	Molti sport praticati	
8		
7		
6		
5	Ingresso nello sport	



INDIVIDUARE DELLE PRIORITA'



FEDEF
ITALIANA
RUGBY

Modello delle tre "P" - Cotè & Fraser Thomas 2007

DEFINIRE OBIETTIVI E COMPORTAMENTI

- MISURABILI
- ESPRIMIBILI
- VALUTABILI
- AGGIORNABILI
- CONFRONTABILI NEL TEMPO



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

FORMAZIONE

4 – 6 ANNI	6 – 8 ANNI	8 – 10 ANNI	10 – 12 ANNI
------------	------------	-------------	--------------

IN QUESTE FASCE DI ETA' LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (**ESIGENZE**)
MOTORIE E COGNITIVE

INCIDE

SULLE ABILITA' *TECNICHE IN OGNI SPORT (MOTORIE)* E SULLE SITUAZIONI
DI GIOCO LEGATE A SITUAZIONI DI *CONTATTO* (con *ATTREZZO-TERRENO-*
AVVERSARIO)



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

FORMAZIONE

4 – 6 ANNI	6 – 8 ANNI	8 – 10 ANNI	10 – 12 ANNI
------------	------------	-------------	--------------



**DETERMINARE LE COMPETENZE DA
INSERIRE NEL
PERCORSO FORMATIVO**

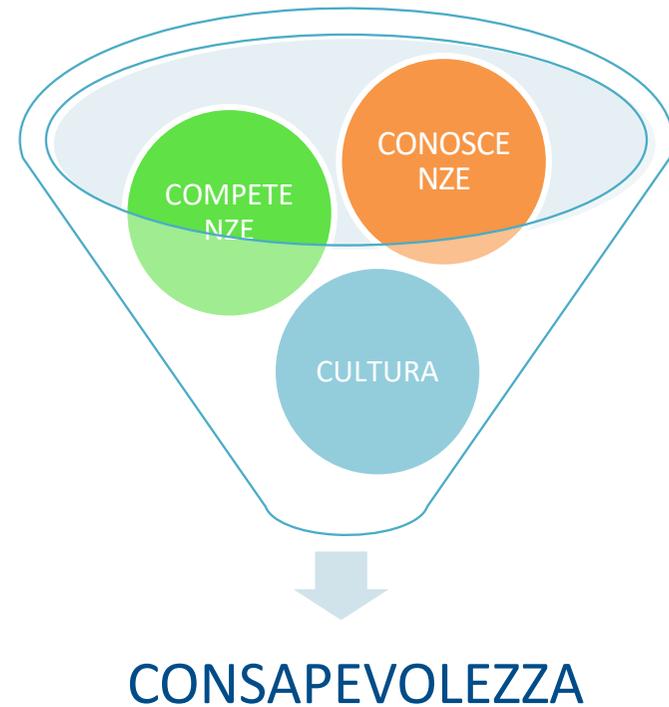
**DETERMINARE LE CONOSCENZE
NECESSARIE
PER CICLO FORMATIVO**

**DETERMINARE LE PRIORITA' DI
INSEGNAMENTO**



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

19



MODELLO DI SVILUPPO

COMPETENZE

CONOSCENZE

- ETA' BIOLOGICA
- ETA' ANAGRAFICA
- VISSUTO SPORT SPECIFICO
- BAGAGLIO MOTORIO
- CICLO FORMATIVO



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

MODELLO DI SVILUPPO

COMPETENZE

CONOSCENZE

SOCIALI

**COGNITIVE
(TATTICHE)**

**MOTORIE
(TECNICHE)**

**TECNICHE
TATTICHE**

**TEORICHE
CULTURALI**

ETA' BIOLOGICA

ETA' ANAGRAFICA

**VISSUTO SPORT
SPECIFICO**

BAGAGLIO MOTORIO

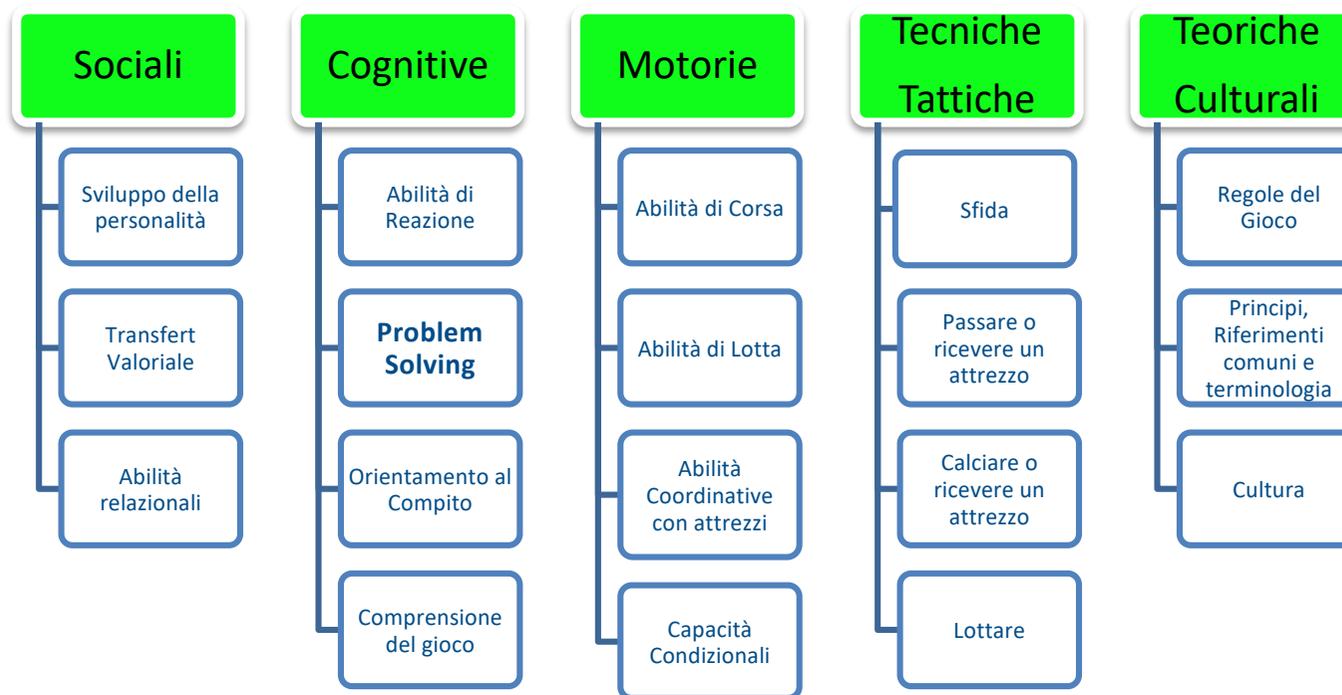
CICLO FORMATIVO



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

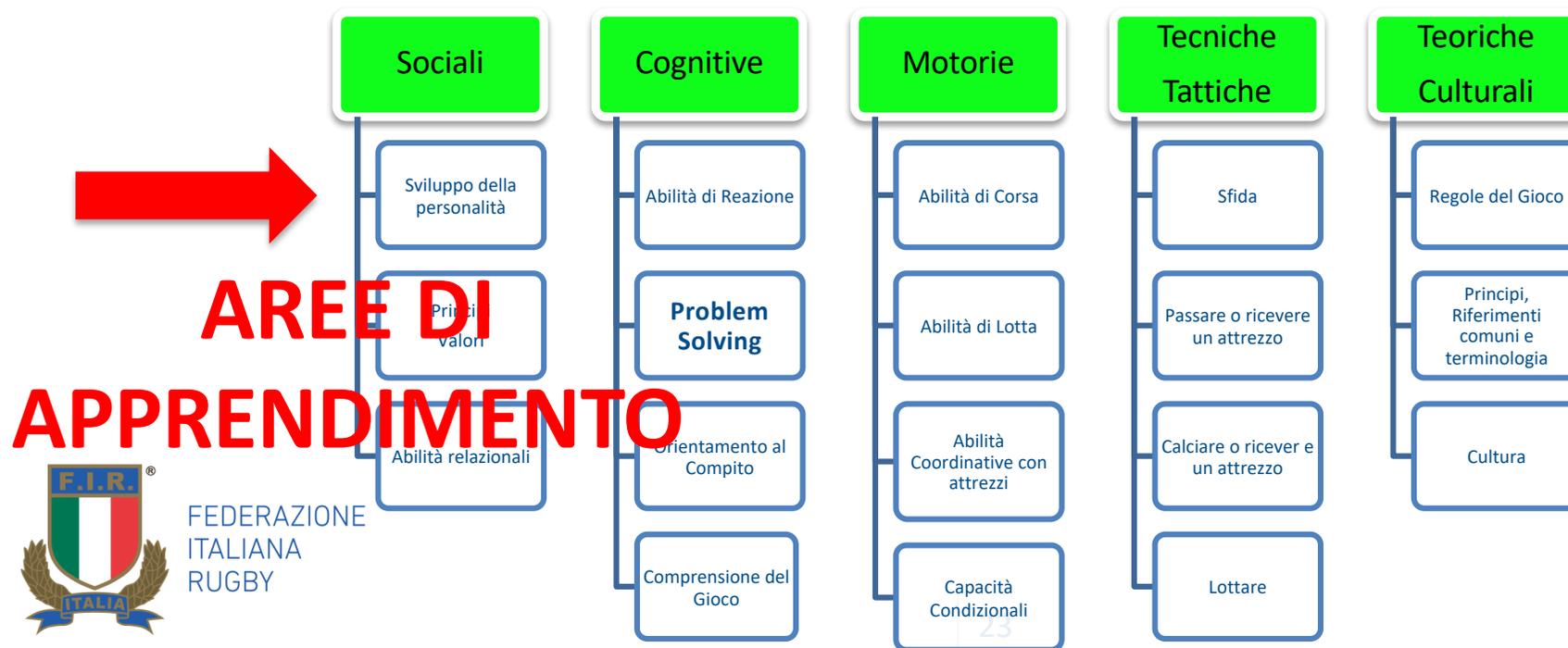
FORMAZIONE

ESEMPIO MODELLO DI SVILUPPO

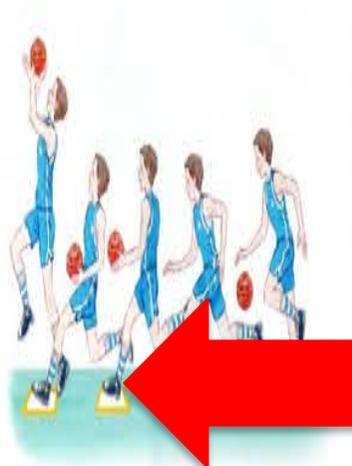


FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

FORMAZIONE



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



SCHEMI
MOTORI
DI BASE

ABILITA'
MOTORIE

ABILITA'
TECNICHE

POLIVALENTI
DI RUOLO

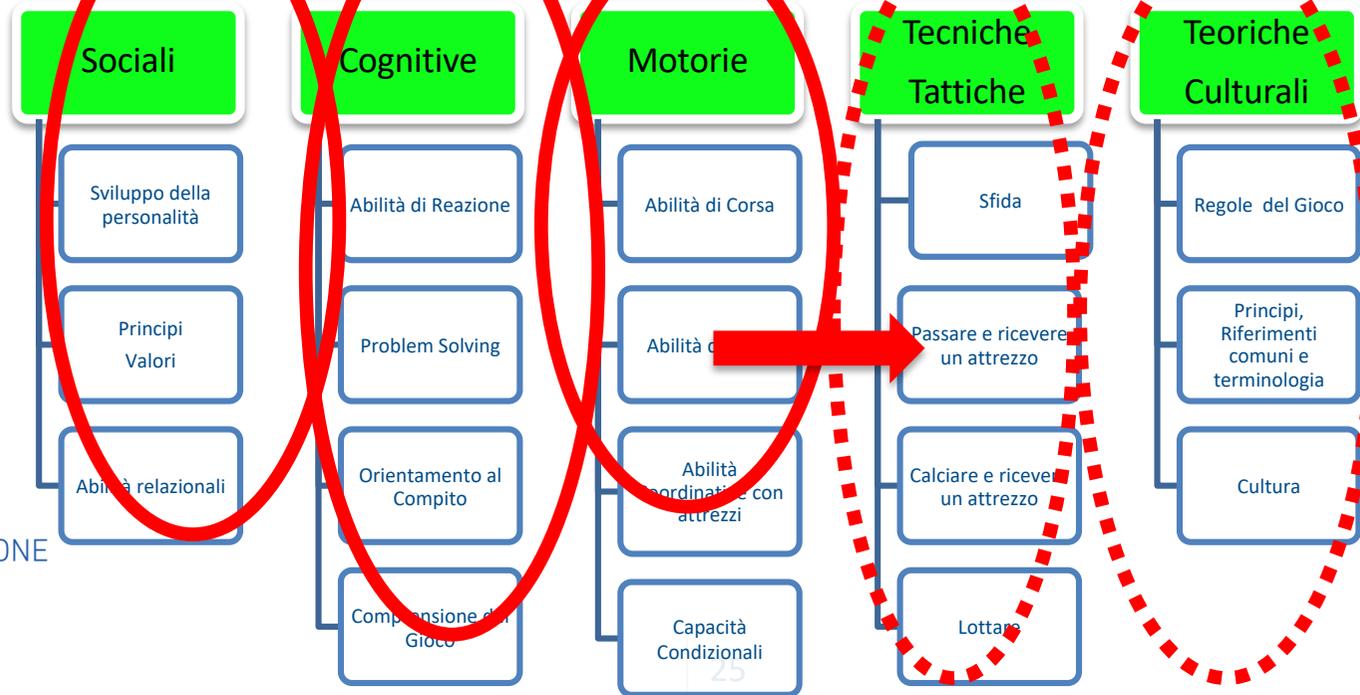
POLIVALENTI ORIENTATE

BASI DEL MOVIMENTO



FEDERAZIONE

FORMAZIONE

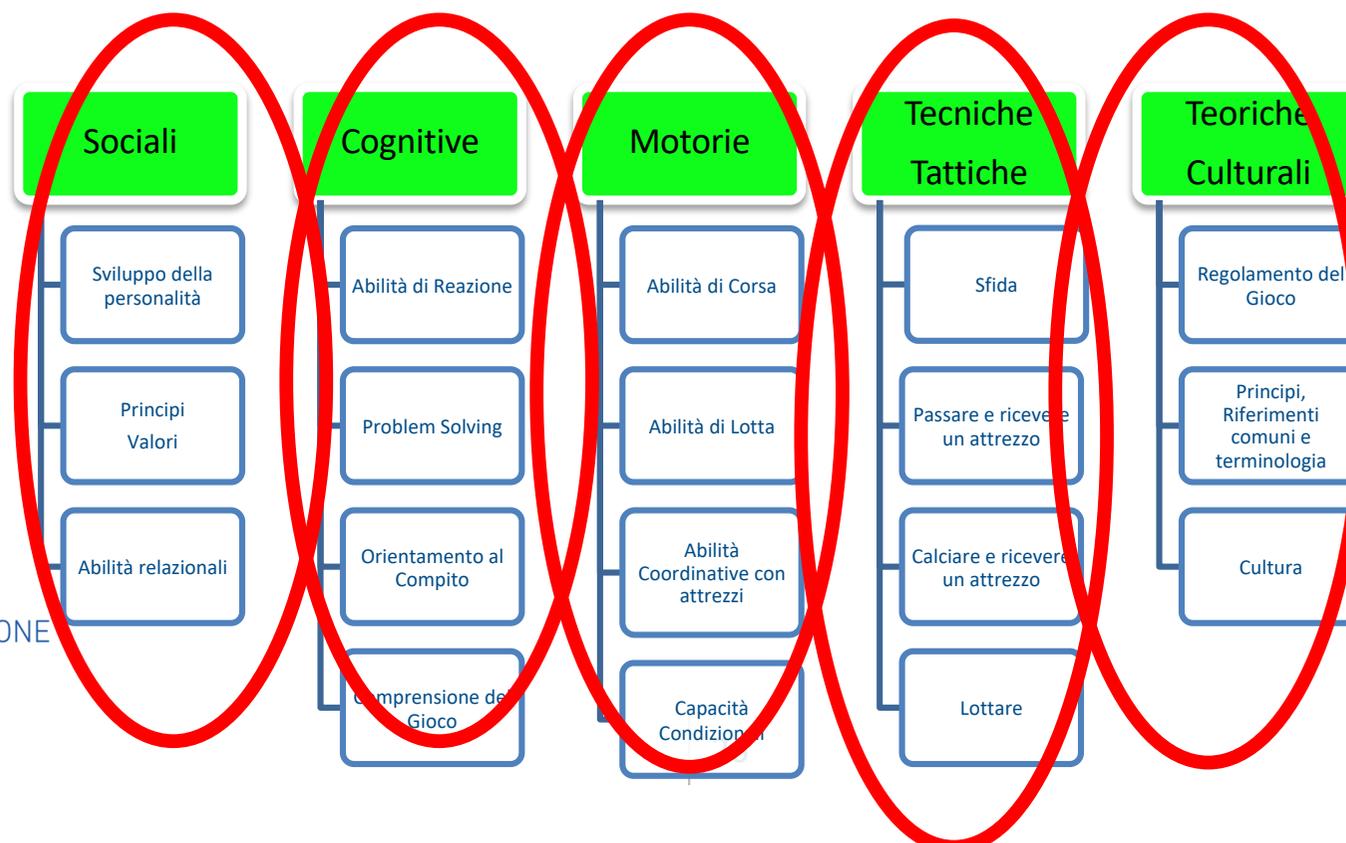


PRIORITA'



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

FORMAZIONE



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

OSSERVARE & VALUTARE



COME?



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

OSSERVARE



PIANO DELLE OSSERVAZIONI
INFLUENZATO DALLA CONOSCENZA
FACILITATO DAGLI STRUMENTI



L'OSSERVAZIONE



NATURALE

SISTEMATICA

OCCASIONALE
SOGGETTIVA
MNEMONICA – AD OCCHIO NUDO

FOCALIZZATA
MODELLO DI COMPARAZIONE
STRUMENTALE

PIANO DELLE OSSERVAZIONI



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY



OSSERVARE

STRUMENTI PER....

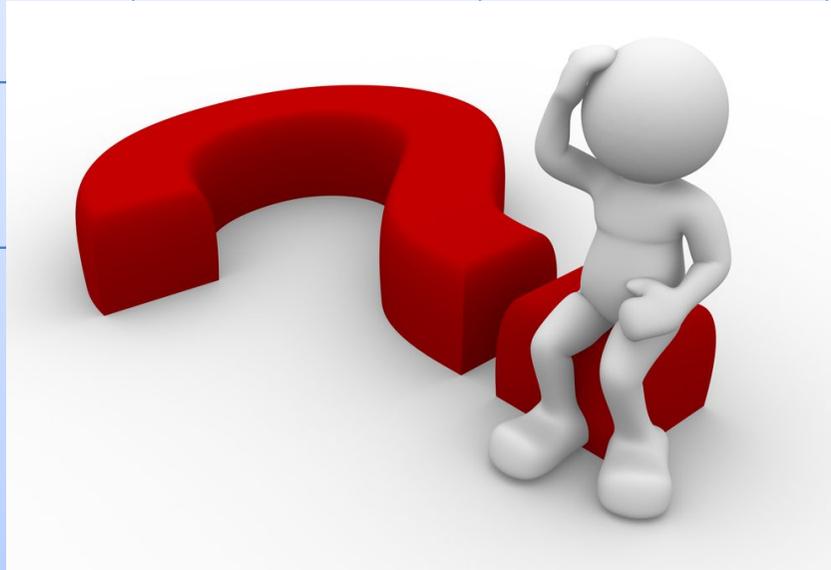
OSSERVARE	CONFRONTARE	STRUMENTO
OCCHIO VIDEO	MAPPA DELLE COMPETENZE	CHECKLIST SCHEDA AUTOVALUTATIVA TEST



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY



MAPPA DELLE COMPETENZE – OBIETTIVI - DA ...A ANNI



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

MAPPA DELLE COMPETENZE - OBIETTIVI - DA 4 A 6 ANNI

SOCIALI	COGNITIVE	REGOLE DEL GIOCO	TEORIA E TERMINOLOGIA
<p>Quali?</p> <p>ESEMPIO:</p> <p>Sfidare individualmente</p> <p>Vincere la paura delle intemperie</p> <p>«realizzazione» del divertimento collettivo/partecipazione e al raggiungimento degli obiettivi individuali legati alla scoperta del gioco</p>	<p>Quali?</p> <p>ESEMPIO</p> <p>Che sappia riconoscere gli spazi</p>	<p>Quali?</p> <p>ESEMPIO:</p> <p>Tenuto per il rugby</p>	<p>Quali?</p> <p>ESEMPIO:</p> <p>Sapere cosa vuol dire “rete”</p>



MAPPA DELLE COMPETENZE – OBIETTIVI - DA 4 A 6 ANNI

MOTORIE GENERALI	DUELLO SFIDA	PASSARE E RICEVERE UN ATTREZZO	CALCIARE E RICEVERE UN ATTREZZO	AREA DEL CONTATTO
<p>Quali?</p> <p>Che sappia curvare in corsa</p>	<p>Quali?</p> <p>Che provi a «scappare» aggirando il difensore</p>	<p>Quali?</p> <p>Saper lanciare e riprende un pallone/pallina al volo</p>	<p>Quali?</p> <p>Calciare al volo</p>	<p>Quali?</p> <p>Che sappia usare le braccia per cinturare/per lottare</p>

**COMPORAMENTI
 ESPRIMIBILI IN SICUREZZA
 COMPETENZE TARGET
 «SAPER FARE»**

MAPPA DELLE COMPETENZE – OBIETTIVI - DA 6 A 8 ANNI

MOTORIE GENERALI	DUELLO SFIDA	PASSAGGIO RICEZIONE	CALCIO RICEZIONE	AREA DEL CONTATTO	COGNITIVE
<p>Esempio.....</p> <p>Che sappia eseguire ingressi dissociati su scaletta/ladders con piede dentro-l'altro piede fuori</p> <p>Saper saltare la funicella a piedi uniti e successivi</p>	<p>Esempio.....</p> <p>Che provi ad evitare utilizzando cambi di direzione</p>	<p>Esempio....</p> <p>Saper lanciare e riprende un pallone al volo</p> <p>Passare un pallone da terra, da Dx e Sx</p>	<p>Esempio.....</p> <p>Usare piede dom e non dom per calciare pallone a terra,</p> <p>Usare piede dominante per calciare al volo</p> <p>Battere un TAP KICK</p>	<p>Esempio.....</p> <p>Idea di corpo ostacolo in piedi: palla disponibile, corpo come scudo e posizione per avanzare (POSTURA, ANGOLI, DRIVE DEI PIEDI)</p> <p>Saper placcare lateralmente un avversario vicino in movimento, prima che prenda velocità'</p>	<p>Esempio.....</p> <p>Sappia comprendere e utilizzare gli spazi</p>

**EVOLUZIONE
IMPLEMENTAZIONE
=
NUOVE COMPETENZE**

MAPPA DELLE COMPETENZE - OBIETTIVI - DA 10 A 12 ANNI

		REGOLE DI RUGBY	TEORIA E TERMINOLOGIA
	<p data-bbox="80 517 1055 1077">REGOLE PAROLE «SIGNIFICATIVE»</p>	<p data-bbox="1137 379 1301 411">Esempio....</p> <p data-bbox="1137 469 1227 501">META</p> <p data-bbox="1137 558 1335 590">PLACCAGGIO</p> <p data-bbox="1137 647 1397 679">TENUTO A TERRA</p> <p data-bbox="1137 737 1339 769">FUORI GIOCO</p>	<p data-bbox="1675 379 1816 411">Esempio....</p> <p data-bbox="1675 453 2145 517">Sapere cosa vuol dire "giocare dove è più facile"</p> <p data-bbox="1675 603 2114 635">Sapere cosa vuol dire «essere utili»</p>

ES. CHECKLIST

NOME COGNOME
 ANNI:

OSSERVAZIONI

TEMA	Da OSSERVARE	-	0	+
				
				



FEDERAZIONE
 ITALIANA
 RUGBY

SCHEDA DI OSSERVAZIONE

		Mai	Quasi mai	Qualche volta	Quasi sempre	Sempre
1	Si diverte.					
2	Presta attenzione in campo e fuori dal campo.					
3	Si relaziona bene con gli altri bambini.					
4	Prova a fare del suo meglio fino in fondo.					
5	Ascolta attentamente.					
6	Partecipa attivamente alle attività.					
7	Non rispetta le regole di convivenza e deve essere ripreso.					
8	Parla troppo con i compagni.					
9	Tende a stare sulle sue e parla poco.					
10	Non prende iniziativa, deve essere aiutato.					

Legenda

Comportamenti funzionali (divertimento, attenzione, collaborazione, impegno, ascolto, partecipazione): item 1-6;

Comportamenti disfunzionali (mancato rispetto delle regole, parla troppo, chiusura, mancata iniziativa): item 7-10.

Fonti: Mazer et al. (2013); Morano et al. (2019)



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

SPUNTI DA PORTARE A CASA

- NEL MINIRUGBY OSSERVARE PREVALENTEMENTE I COMPORTAMENTI INDIVIDUALI
 - CREARE IL PROPRIO MODELLO DI VALUTAZIONE (CLUB)
- VALUTAZIONE E OSSERVAZIONE: «PERCHE'», «CHI» E «COSA» COME CONFRONTO PERENNE TRA EDUCATORI
- NON CADERE NEL TRANELLO DELLE CREDENZE (MODELLO SCIENTIFICO)
- ADATTARE GLI STRUMENTI ALLA PROPRIA ORGANIZZAZIONE (FRUIBILI, UTILIZZABILI)
 - COMPETENZE «ANTICIPATE» NON SONO MOTIVO PER UN'ORGANIZZAZIONE/SPECIALIZZAZIONE PRECOCE



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY