

CORSO ISTRUTTORI

FASE A

On-line

15 novembre 2025 - Ore 17,00-1900

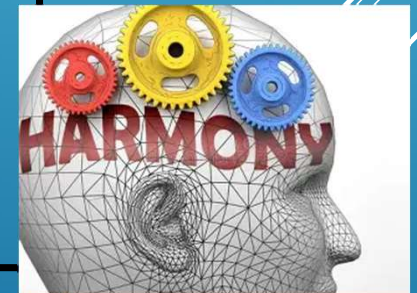
Piero Natale

FINALITA' DELL'EDUCAZIONE MOTORIA

**FAVORIRE IL MASSIMO SVILUPPO MOTORIO DELL'
INDIVIDUO**

**SVILUPPARE TUTTE LE FUNZIONI DELLE AREE DELLA
PERSONALITA'**

► Da f Pellegrini - modificato





FIDAL
Abruzzo

CONI -FIDAL
Campo di gara
dirigenti
discipline
giudici

TECNICO

E-ducare

verificare
conoscere
osservare

falsificare

didattica

applicare
programmare
valutare

skills
multilateralità
polivalenza

Principi
Allenamento

Carico di lavoro
setting

metodologia

crescita
maturazione

ATLETA

turgor

proceritas

Auxologia

comunicare
Sviluppo mentale
sviluppo
Clima educativo
Zona di sviluppo prossimale
motivazione
ambiente
leader
Adattamento
scelta
ascoltare
apprendimento

psicologia

Caratteristiche psicologiche dei giovani ed azioni didattiche



Caratteristiche psicologiche dei giovani

ed azioni didattiche

Motivazioni e personalità

Ruolo del gioco

Abbandono precoce

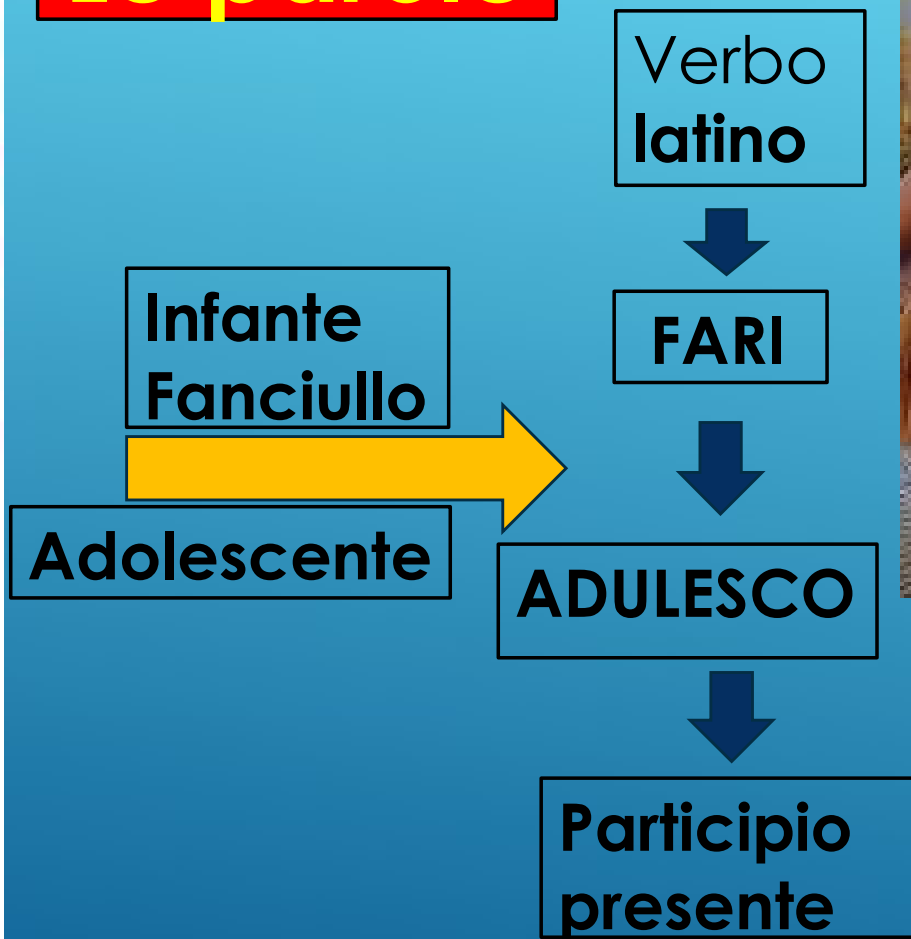
Relazione istruttore allievo





Infanti fanciulli adolescenti
NON SONO
Adulti in miniatura

Le parole



infans-infantis
(in)-fante
adulescens-adulescentis



Le parole



Termini	Etimologia	Significato	Età
Infante	infans	che non parla	0/2
Fanciullo	in-fante (aferesi)	che parla	2/11
Adolescente	adulescens	che cresce	12/19

Tempo di riferimento

Azione

Fanciullo ➡ presente

Presente agito

Adolescente ➡ Futuro

Progetto di vita

**Sono in fieri
Sono plastici
Sono fragili
Sono indifesi
Sono egocentrici
Sono oppositivi
Sono introversi**

**Meravigliosamente
contraddittori**

**Sono forti
Sono manichei
Sono rivoluzionari
Sono entusiasti
Sono curiosi
Sono il futuro
Sono le azioni**



Come si
avvicinano al
mondo?



Come
scoprono il
mondo?

Come apprendono?
(Ad-prehendo)



Prendere/portare presso



APPRENDERE

PORTARE «QUALCOSA» VICINO A NOI

RISTRUTTURAZIONE DEL CAMPO COGNITIVO

Tutte le capacità mentali necessarie per conoscere ed
interagire con il mondo

(Kurt Lewin)

Percezione ,attenzione, memoria, linguaggio, logos, cap
apprendimento, pianificazione, risoluzione dei problemi



Un fanciullo preadolescente apprende attraverso esperienze concrete, relazioni significative e stimoli emotivi, con un cervello ancora in fase di sviluppo e altamente sensibile all'ambiente.

APPRENDERE



Durante la preadolescenza, che generalmente si colloca tra i 9 e i 13 anni, il bambino attraversa una fase di transizione cruciale tra l'infanzia e l'adolescenza.

I CAMBIAMENTI, che avvengono in modo rapido e riguardano l'ambito

FISICO, COGNITIVO, EMOTIVO, SOCIALE

e influenzano profondamente il modo in cui l'adolescente apprende e interagisce con il mondo



CAMBIAMENTI

FISICI

APPRENDERE



Crescita corporea

- aumento rapido in altezza e peso
- *turgor 8-11 anni
- *proceritas 12-15 anni

• Modifica della composizione corporea:
Problematiche connesse : **identità**

- **Nei maschi:** aumento della massa muscolare.
- **Nelle femmine:** aumento della massa grassa, soprattutto su fianchi e cosce.

influenzati da **fattori genetici, ormonali e ambientali**, e possono variare molto da individuo a individuo.

Variazioni ormonali

Attivazione dell'asse ipotalamo-ipofisi-gonadi:
inizia la produzione di ormoni sessuali (testosterone nei maschi, estrogeni nelle femmine).

Aumento dell'ormone della crescita (GH):
stimola lo sviluppo osseo e muscolare.
Fattori ambientali: alimentazione, luogo,



CAMBIAMENTI

FISICI

APPRENDERE



Caratteristiche sessuali secondarie

MASCHI:

- Ingrandimento dei testicoli e del pene.
- Comparsa dei peli pubici, ascellari e facciali.
- Abbassamento della voce.



FEMMINE:

- Sviluppo del seno 8 anni ca (telarca).
- Comparsa dei peli pubici e ascellari.
- Inizio del ciclo mestruale (menarca), generalmente tra i 10 e i 14 anni.





CAMBIAMENTI

FISICI

Cambiamenti nelle ossa

- Sviluppo della colonna vertebrale: Cambia la postura, si accentuano le curve fisiologiche (lordosi e cifosi), e può comparire la scoliosi in alcuni casi.
- Aumento della densità ossea: Stimolata dagli ormoni sessuali e dall'attività fisica,

Le ossa si allungano rapidamente, soprattutto gli arti. Questo può causare **goffaggine** temporanea e dolori di crescita.

APPRENDERE



CAMBIAMENTI

FISICI

Crescita asincrona:

Mani e piedi crescono prima di **braccia** e **gambe**.

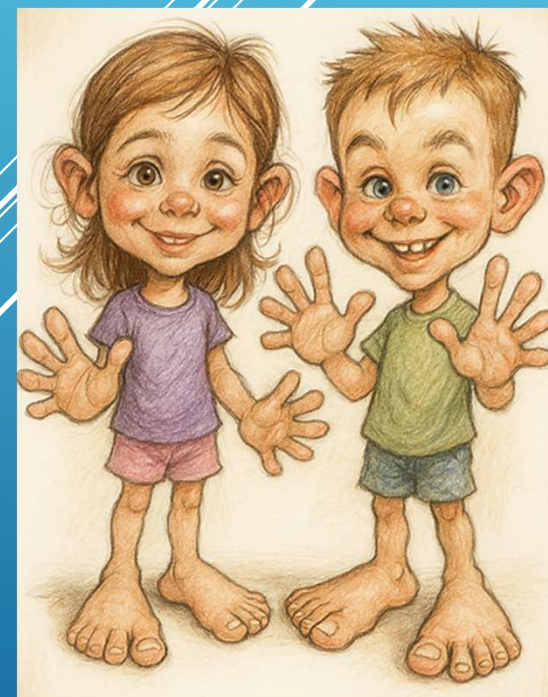
Ossificazione: Le cartilagini di accrescimento (epifisi) iniziano a ossificarsi, processo che si completerà solo alla fine dell'adolescenza.

Cambiamenti epidermici

Aumento della produzione di sebo: può causare acne, pelle più grassa.

Sudorazione più intensa: legata all'attivazione delle ghiandole sudoripare apocrine (odore forte).

APPRENDERE





CAMBIAMENTI

EMOTIVI

APPRENDERE



Atteggiamenti comuni dell'età

Oscillazioni emotive:

Rabbia, insubordinazione e chiusura sono segnali di un bisogno di autonomia e/o di mancanza d'affetto.

Ricerca di accettazione/approvazione:

dissimulata dalla rabbia, ricerca di approvazione nel gruppo dei pari e atteggiamenti spericolati di esplorazione

Conflitti con l'autorità:

Il desiderio di autonomia provoca conflitti generazionali e verso l'autorità. Produce atteggiamenti manichei ed intolleranti



CAMBIAMENTI

COGNITIVI

Caratteristiche cognitive dell'apprendimento preadolescente

- **Cervello in sviluppo:** Il cervello è ancora immaturo, soprattutto nelle aree prefrontali legate al pensiero critico, alla pianificazione e al controllo degli impulsi.
- **Malleabilità neuronale:** È estremamente sensibile agli stimoli ambientali e relazionali, il che rende l'apprendimento esperienziale molto efficace.
- **Pensiero concreto e in evoluzione:** I preadolescenti iniziano a passare dal pensiero concreto a quello più astratto, ma hanno ancora bisogno di esempi pratici e visivi per comprendere concetti complessi.

APPRENDERE



SVILUPPO MENTALE DEL PREADOLESCENTE



Capacità riflessiva

Si interroga su caratteristiche, valori e progetti



Capacità metalinguistica

Riflette sulle parole e sul linguaggio



Pensiero ipotetico-deduttivo

Dalla constatazione deduce possibilità

A→B

Ragionamento proposizionale

Manipola mentalmente concetti e relazioni

STADIO	ETA'	DESCRIZIONE
SENSOMOTORIO	0/2	Il bambino comprende il mondo in base a ciò che può fare con gli oggetti e con le informazioni sensoriali Determina lo spazio attraverso il movimento Costruisce una immagine del mondo prossimo
PREOPERATORIO	2/6	Si rappresenta mentalmente gli oggetti e può usare i simboli (le parole e le immagini mentali) <u>Egocentrismo</u> confusione realtà/fantasia Pensiero concreto irrev morale eteronoma Attenzione focalizzata difficoltà inferenze
OPERATORIO CONCRETO	6/12	Compare il pensiero logico e la capacità di compiere operazioni mentali (classificazione , seriazione etc) Apertura altro divaricazione realtà fantasia Attenzione distribuita focus presente Inferenze semplici pensiero concreto rev
LOGICO FORMALE	12 E Seg.	E' capace di organizzare le conoscenze in modo sistematico e penda in termini ipotetico deduttivi Ragionamento ipotetico Proiezione sul futuro Realtà e probabilità



CAMBIAMENTI

SOCIALI

APPRENDERE



Influenza delle relazioni e dell'ambiente

- **Autonomia crescente:** I bambini cercano di differenziarsi dai genitori, sviluppando un senso più marcato di sé e della propria identità.
- **Importanza del gruppo dei pari:** Le amicizie diventano fondamentali e influenzano interessi, comportamenti e motivazioni.
- **Ruolo degli adulti:** Genitori ed educatori devono offrire supporto empatico e comunicazione aperta, evitando atteggiamenti autoritari e favorendo il dialogo.



**Il gruppo primario:
LA FAMIGLIA**



Il gruppo dei pari



**FANCIULLO NEL GRUPPO
E NELLA RELAZIONE**



**Influenze esterne
e gruppi di riferimento**



Aspetti educativi





CAMBIAMENTI

Strategie educative

APPRENDERE



Apprendimento attivo: Attività pratiche, laboratori, giochi di ruolo e progetti collaborativi stimolano la **curiosità e la partecipazione**.

Rinforzo positivo: Lodare gli sforzi e non solo i risultati aiuta a costruire l'autostima, spesso fragile in questa fase.

Gestione delle emozioni: Aiutare il bambino a riconoscere ed **esternare le proprie emozioni** favorisce l'equilibrio emotivo, il senso appartenenza e la capacità di apprendere.



MOTIVAZIONE & PERSONALITA'

APPRENDERE



PERSONALITÀ

APPRENDERE

Mix di fattori genetici, bio, ambientali,
socio-psico, che influenzano la qualità
dell'adattamento ed il nostro stile di vita e
di relazioni
Stabile nel tempo con adattamenti

PERSONALITÀ

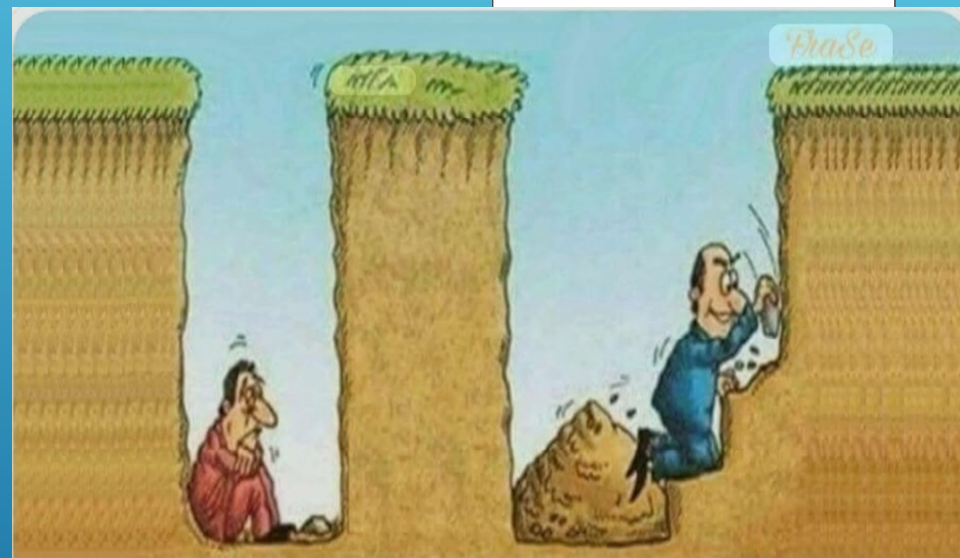
APPRENDERE

La Personalità incide sui processi di apprendimento.
L'apprendimento contribuisce alla crescita ed alla
ristrutturazione della personalità

PERSONALITÀ

La percezione di sé e delle proprie potenzialità può favorire o frenare l'apprendimento e motivare (emozioni) o attivare meccanismi di fuga

APPRENDERE





PERSONALITÀ

APPRENDERE

Cognitivismo –

Personalità : la studia analizzando i processi mentali privilegia aspetti interni :cognizioni, emozioni, pensiero, memoria, apprendimento. Bandura (teoria sociale cognitiva) interazione dinamica tra cognizione, comportamento e ambiente. Uomo elaboratore attivo di informazioni con autoregolazione e previsione

Comportamentismo-

Personalità : insieme di abitudini e comportamenti osservabili apprendimenti conseguenti a **rinforzi** ambientali e non in interazione con una struttura fissa interna.

PERSONALITA'

BIG FIVE

Tratti:
dai 4000 di Allport

O.C. E. A. N.

APERTURA

COSCIENZIOSITA'

ESTROVERSIONE

GRADEVOLEZZA

NEVROTICISMO

INGLESE

O
PENNESS

C
ONSCIENTIOUSNESS

E
XTRAVERSION

A
GREEABLENESS

N
EUROTICISM



MOTIVAZIONE

APPRENDERE



INTRINSECA

MOTIVAZIONE

ESTRINSECA

APPRENDERE



La Motivazione

Definizione

Gli aspetti emotivo-motivazionali sono importanti componenti in grado di stimolare e sostenere gli sforzi necessari per affrontare i compiti scolastici.

Motivazioni

Intrinseche



Si riferiscono ad aspetti interni all'individuo: curiosità, desiderio di conoscere, sentirsi competenti e accettati, autodeterminazione.

Estrinseche



Riguardano motivazioni esterne a sé e allo svolgimento delle attività: ottenere buoni voti, essere lodati, raggiungere una posizione sociale.

APPRENDERE



ACHIEVEMENT MOTIVATION

BASATO SU UNA MOTIVAZIONE INTERNA

- NON NECESSARIO RINFORZO (ricompense)
- BISOGNO DI REALIZZAZIONE- OBIETTIVO SFIDANTE-
- RESPONSABILITA' PERSONALE-
- FEED BACK INTERNO (imparo dai fallimenti)

APPRENDERE



TEORIA DEI BISOGNI Mc Clelland

TRE BISOGNI MOTIVAZIONALI

BISOGNO DI SUCCESSO E REALIZZAZIONE

BISOGNO DI POTENZA (CONTROLLO ALTRI)

**BISOGNO DI APPROVAZIONE E DI
RELAZIONE**

APPRENDERE



McClelland 1987
I bisogni
sono insiti nella natura stessa dell'uomo,
che è un **animale sociale**,
che attraverso la **socializzazione** sviluppa le proprie abilità.





A.G. T.

TEORIA DELLA MOTIVAZIONE AL COMPITO

Nicholls

APPRENDERE



MOTIVAZIONE

INTERAZIONE

1. ORIENTAMENTO PERSONALE ALL' OBIETTIVO (GOAL)

al compito: superare se stessi (competizione interna)

all'ego: dimostrare la propria superiorità (ansia, stress)

2. CLIMA MOTIVAZIONALE AMBIENTE

obiettivi S.M.A.R. T. (Specifici, Raggiungibili, Rilevanti, Temporizzati) risonanza su I.P. di Skinner

CONDIZIONAMENTO OPERANTE E RINFORZO

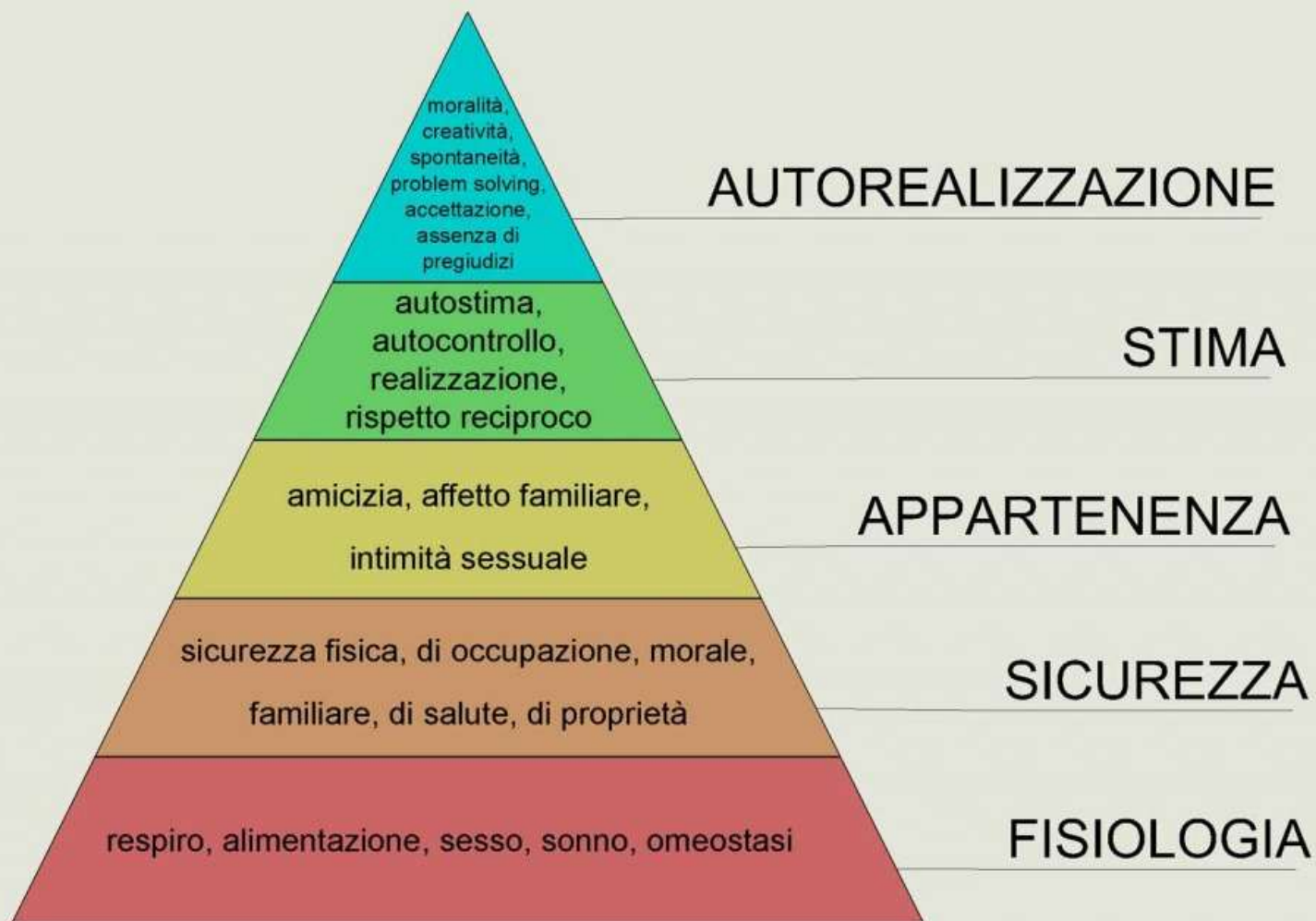
IMMEDIATO



PIRAMIDE DEI BISOGNI

MASLOW

APPRENDERE





PIRAMIDE DEI BISOGNI Maslow

La motivazione dipende

dalle competenze (cosa so fare)
dai valori (cosa mi interessa)



La motivazione è conseguenza

di uno squilibrio (dal bisogno, all'interesse, all'azione)

Funzionalismo - Claparede

Es. bisogno di stima genera interesse verso il successo
ed il miglioramento

APPRENDERE



MOTIVAZIONI ALLO SPORT

- ▶ **LE MOTIVAZIONI SONO ATTIVATORI DI CONOSCENZA**
- ▶ **CONOSCERLE CI AIUTA NELLA DIDATTICA**
- ▶ **SONO DIVISE IN**
 - a) **Primarie**
 - b) **secondarie**

MOTIVAZIONE & PERSONALITA'



MOTIVAZIONI ALLO SPORT

PRIMARIE

GIOCO

AGONISMO

**MOTIVAZIONE &
PERSONALITA'**



**Ruolo del gioco
NELL'APPRENDIMENTO IN
CAMPO MOTORIO**

APPRENDERE





Caratteristiche del gioco

APPRENDERE



Giocare appartiene un po' alla dimensione magica di un mondo ludico.

Il mondo del gioco comprende: giocatori, regole, ruoli, oggetti da utilizzare.

Il tempo del gioco è un non tempo ed il luogo è una dimensione virtuale e ricreata.

Lo scopo è il divertimento: star bene con sé e con gli altri

Caratteristiche del gioco NELLO SPORT

APPRENDERE



Il gioco nello sport deve essere

Organizzato

setting

Finalizzato

obiettivo didattico

Fisiologicamente orientato

meccanismi energetici

Controllato

verifica

**Caratteristiche del gioco
INFERENZE**

**SIMBOLICO
EMOTIVA**



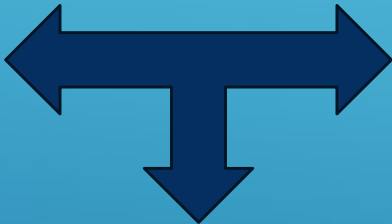
Attenuazione stress



Gruppo dei pari



**TRIPLICE
valenza**



SOCIALE



inclusione

APPRENDERE



**PRAGMATICO
OPERATIVA**



Miglioramento
funzioni organiche

MOTIVAZIONI ALLO SPORT

PRIMARIE

GIOCO

AGONISMO

MOTIVAZIONE &
PERSONALITA'





MOTIVAZIONI ALLO SPORT

PRIMARIE

GIOCO

AGONISMO

Ritualizzazione dell'atto aggressivo in comportamenti (sportivi) socialmente accettati

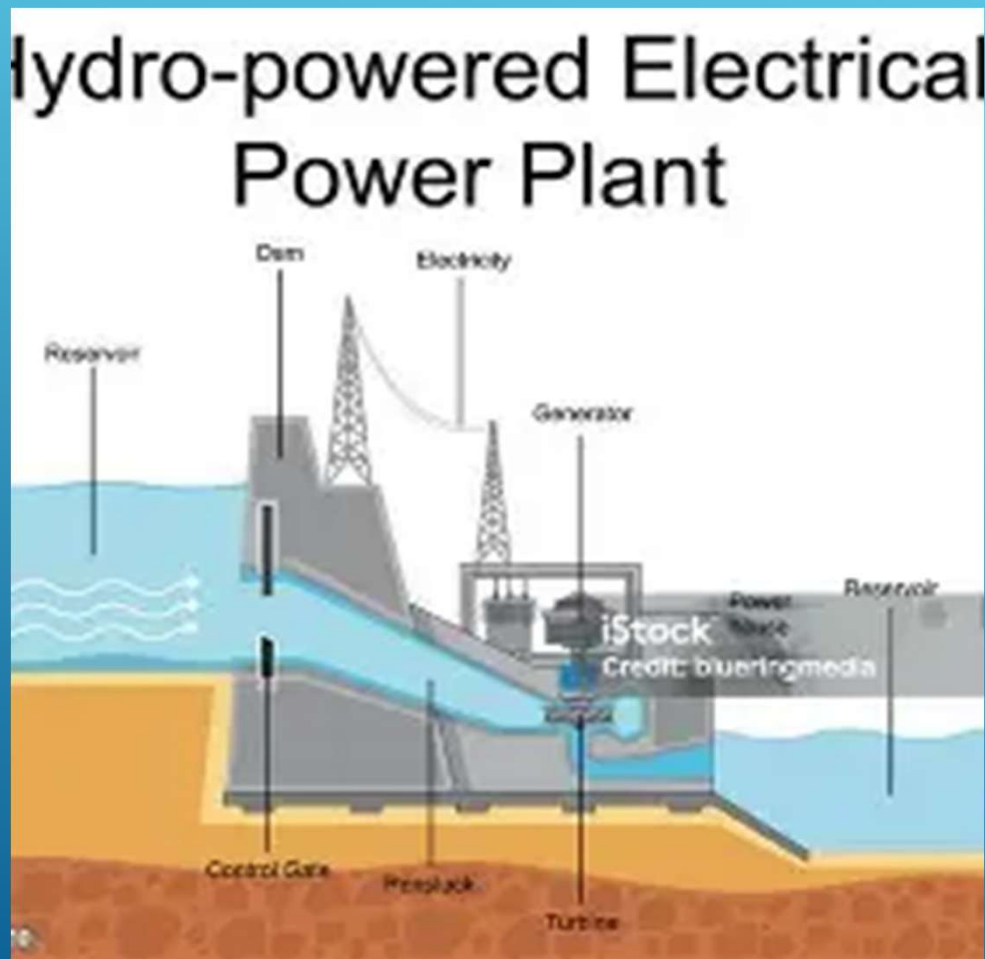
Violenza , aggressività ed agonismo NON sono sinonimi

VIOLENZA	=	TRASGRESSIONE
AGGRESSIVITA'	=	CONTROLLO del territorio
AGONISMO	=	REGOLE

MOTIVAZIONE & PERSONALITA'



MOTIVAZIONI ALLO SPORT



MOTIVAZIONE &
PERSONALITA'



PRIMARIE

GIOCO

AGONISMO

MOTIVAZIONI ALLO SPORT

SECONDARIE

AFFILIATIVA

accettazione

ESTETICA

SUCCESSO

COMPENSATIVA

FATTORI INIBENTI

**MOTIVAZIONE &
PERSONALITA'**



MOTIVAZIONI ALLO SPORT

SECONDARIE

AFFILIATIVA

ESTETICA star bene con se stessi

COMPENSATIVA

SUCCESSO

FATTORI INIBENTI

**MOTIVAZIONE &
PERSONALITA'**



MOTIVAZIONI ALLO SPORT

SECONDARIE

AFFILIATIVA

ESTETICA

COMPENSATIVA sport come strumento di crescita individuale

SUCCESSO

FATTORI INIBENTI

MOTIVAZIONE & PERSONALITA'



MOTIVAZIONI ALLO SPORT

SECONDARIE

AFFILIATIVA

ESTETICA

COMPENSATIVA

SUCCESSO sentirsi in grado di....

FATTORI INIBENTI

**MOTIVAZIONE &
PERSONALITA'**



MOTIVAZIONI ALLO SPORT

SECONDARIE

AFFILIATIVA

ESTETICA

SOCIALI

SUCCESSO

FATTORI INIBENTI elementi di freno all'apprendimento

**MOTIVAZIONE &
PERSONALITA'**



MOTIVAZIONI ALLO SPORT

SECONDARIE

FATTORI INIBENTI

ESCLUSIONE

INFERIORITA'

FRUSTRAZIONE

-RABBIA AGITA

-RABBIA VISSUTA

-AGGRESSIVITA'

-ABBANDONO



RAZIONALIZZAZIONE



**NONDUM EST
MATURA**

**MOTIVAZIONE &
PERSONALITA'**



MOTIVAZIONI ALLO SPORT

SECONDARIE

FATTORI INIBENTI

ESCLUSIONE

INFERIORITA'

FRUSTRAZIONE

-RABBIA AGITA

-RABBIA VISSUTA

-AGGRESSIVITA'

-ABBANDONO



MOTIVAZIONE & PERSONALITA'



MOTIVAZIONI ALLO SPORT

SECONDARIE

FATTORI INIBENTI

ESCLUSIONE
INFERIORITA'

FRUSTRAZIONE

- RABBIA AGITA
- RABBIA VISSUTA
- AGGRESSIVITA'**
- ABBANDONO



MOTIVAZIONE & PERSONALITA'



MOTIVAZIONI ALLO SPORT

SECONDARIE

FATTORI INIBENTI

ESCLUSIONE

INFERIORITA'

FRUSTRAZIONE

-RABBIA AGITA

-RABBIA VISSUTA

-AGGRESSIVITA'

-**ABBANDONO**



MOTIVAZIONE & PERSONALITA'





Abbandono precoce

APPRENDERE



DIPENDE DALLA MANCATA CONSIDERAZIONE DELLE MOTIVAZIONI

Impegno pressante, aspettative esagerate, no divertimento, noia, senso di esclusione, mancanza di achievement

Rapporto con l'allenatore, con i compagni, no autostima

IL TECNICO

- NON SEMPRE IL TECNICO SI OCCUPA DI STRATEGIE



ISTRUTTORE DI BASE

POTREBBE FARE , MA È
SVOGLIATO !!



ISTRUTTORE DI BASE

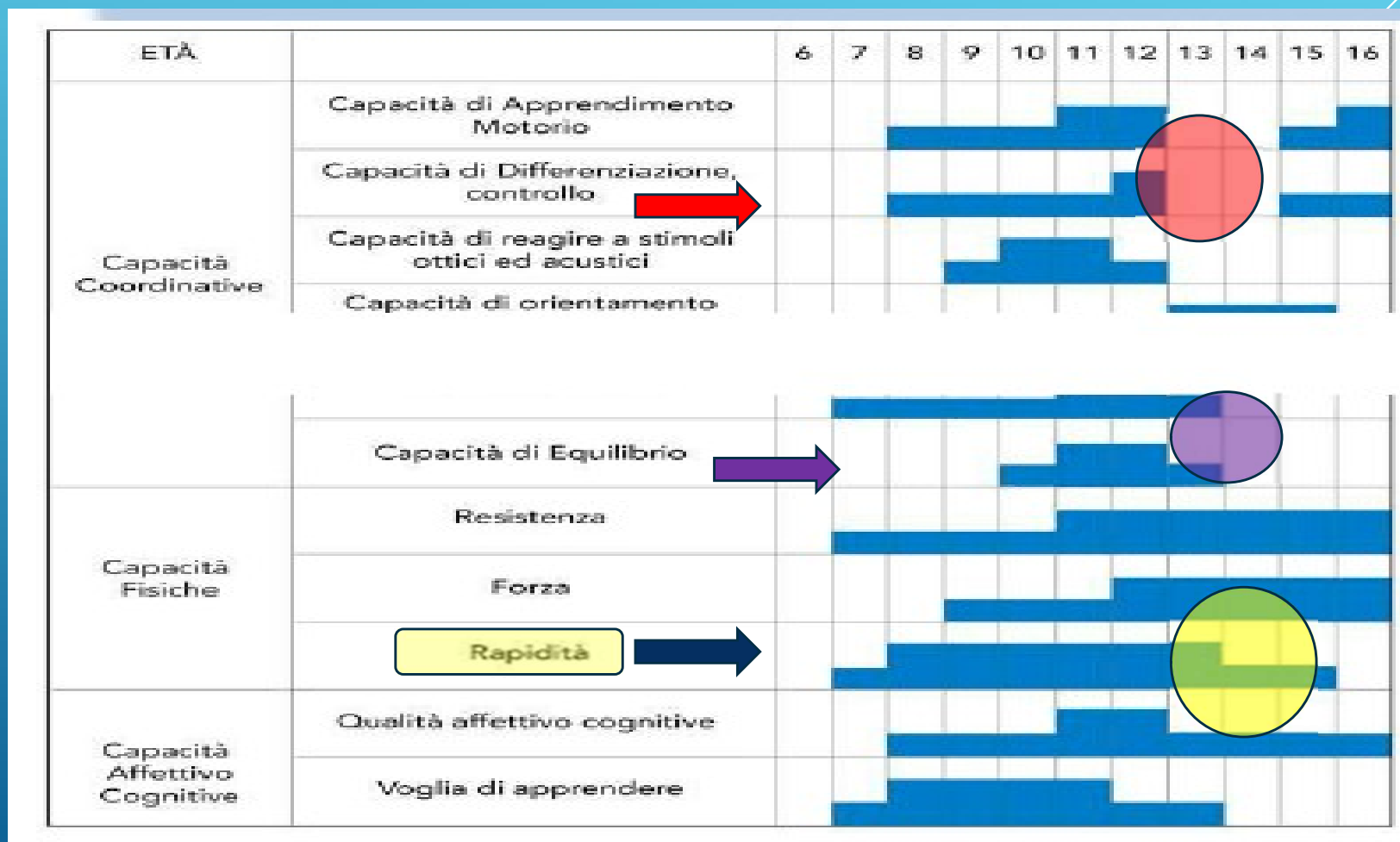


ISTRUTTORE DI BASE

**LA CONOSCENZA È CURIOSITÀ, ANDARE OLTRE
.....SCEGLIERE !!**



FASI SENSIBILI



Le domande dell'istruttore

- ▶ A CHI E' DIRETTO IL MIO INTERVENTO?
- ▶ QUALE COMPITO DEVO SVOLGERE?
- ▶ QUALI METODI DEVO UTILIZZARE?
- ▶ QUALI MEZZI E STRUMENTI DEVO SELEZIONARE?
- ▶ COSA E COME VALUTARE?

ISTRUTTORE E ALLIEVO



EDUCATORE & ISTRUTTORE

EDUCARE =
ex ducere



maieutica



ISTRUIRE =
instruo



costruire,
insegnare,
formare



ISTRUTTORE E ALLIEVO



COSA FA COME ?

E - DUCARE



TIRAR FUORI



COMUNICARE

(comunicazione efficace e positiva)



ASCOLTARE

(ascolto attivo)

ISTRUTTORE E ALLIEVO



COSA FA COME?

ISTRUTTORE

**COSTRUIRE
UN SAPERE MOTORIO**

DISCIPLINA
(Epistemologia disciplinare)

PROGETTO
(organizzazione)

ISTRUTTORE E ALLIEVO





LE COMPETENZE

**REALIZZARE
IL COMPITO**



**LEADERSHIP
FUNZIONALE**



**CONOSCERE
'UTENZA**



DIDATTICA E RELAZIONE

LE PAROLE-CHIAVE

ISTRUTTORE E
ALLIEVO



SAPERE: CONOSCENZE DISCIPLINARI

SAPER FARE: APPLICARE/AGIRE/CONTROLLARE

SAPER ESSERE: RELAZIONE/METTERSI IN GIOCO

FIDAL
Abruzzo



DIDATTICA E RELAZIONE

LE PAROLE-CHIAVE

ISTRUTTORE E
ALLIEVO



FIDAL

DISCIPLINE DELL'ATLETICA

18/1

1/20

05



DIDATTICA E RELAZIONE

LE PAROLE-CHIAVE

SAPERE: CONOSCENZE DISCIPLINARI

SAPER FARE: APPLICARE/AGIRE/CONTROLLARE

SAPER ESSERE: RELAZIONE/METTERSI IN GIOCO

ISTRUTTORE E
ALLIEVO



IL SAPER FARE

- ▶ COMUNICARE
- ▶ CONTROLLARE
- ▶ ORGANIZZARE
- ▶ ANALIZZARE
- ▶ RIADDEGUARE
- ▶ MOTIVARE
- ▶ APPLICARE METODOLOGIE
- ▶ CREARE CLIMA





CONTENUTI IN RAPPORTO ALL'ETA'



- ▶ I **contenuti non sono equivalenti** ed acriticamente esportabili
- ▶ Il **contenuto selezionato** determina il successo o l'insuccesso dell'azione educativo-motoria
- ▶ Il **contenuto è l'oggetto culturale** di una attività che include valenze didattiche e fisiopsicologiche

METODI D'INSEGNAMENTO

Globale



Per parti progressivo



Analitico



Hermann Ebbinghaus
(1850 – 1909)

studi sperimentali
sulla memoria

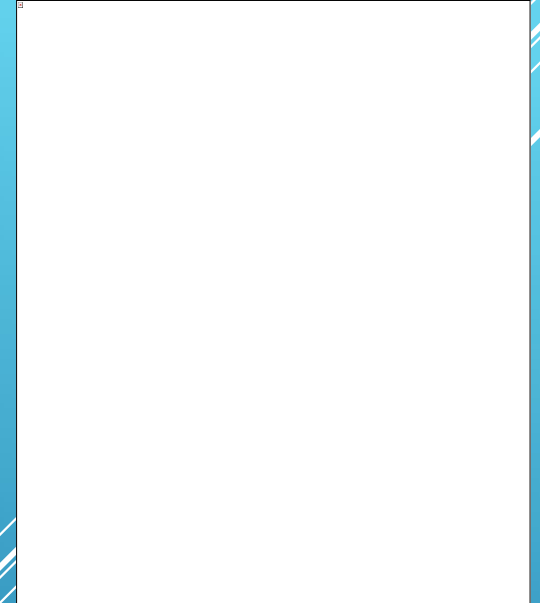
ASSOCIAZIONISMO

Curva dell'oblio

Un fatto viene dimenticato velocemente nelle prime ore e dopo tende a scemare più lentamente.

Effetto spaziatura

Considerando il tempo di decadenza della memoria si possono programmare intervalli crescenti di ripetizione



Riflettendo sui processi di memorizzazione Ebbinghaus stabilisce che:

1. Aumentando il numero di ripetizioni la memorizzazione cresce **fino ad una certa soglia**

**effetto del
superapprendimento**

2. La memoria dei dati appresi in una determinata sessione diminuisce con il passare delle ore e dei giorni. L'oblio è più marcato nelle prime ore e meno dopo un certo numero di ore. Le tracce, passato il primo indebolimento, diventano più tenaci

la curva dell'oblio



EBBINGHAUS

l'apprendimento massivo e distributivo:

distribuire il carico di apprendimento su **più sessioni** rende la memorizzazione più facile che tentare di apprendere tutto in una sola volta. ;



Per ricordare meglio,
bisogna suddividere
l'apprendimento in più
sedute distanziate

l'effetto seriale:

la posizione delle sillabe è importante ai fini della memorizzazione. **Le prime e le ultime sillabe di una lista, si ricordano più facilmente di quelle di mezzo.**

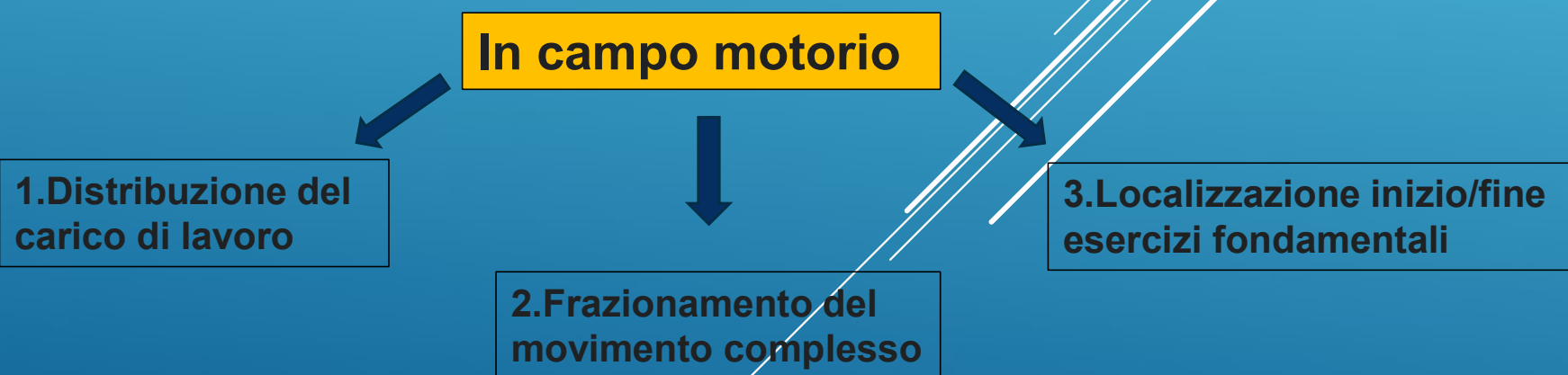


La posizione delle cose
da apprendere può influire
sull'apprendimento



EBBINGHAUS

l'apprendimento massivo e distributivo
distribuire il carico di apprendimento su più sessioni rende la memorizzazione più facile che tentare di apprendere tutto in una sola volta. Per ricordare meglio, bisogna suddividere l'apprendimento in più sedute distanziate;





DIDATTICA E RELAZIONE

LE PAROLE-CHIAVE

SAPERE: CONOSCENZE DISCIPLINARI

SAPER FARE: APPLICARE/AGIRE/CONTROLLARE

SAPER ESSERE: RELAZIONE/METTERSI IN GIOCO

ISTRUTTORE E
ALLIEVO





IL SAPER ESSERE

- ▶ ASCOLTARE
- ▶ ESSERE NEL E CON IL GRUPPO
- ▶ COMUNICARE
- ▶ CREARE CLIMA POSITIVO
- ▶ METTERSI IN GIOCO



TEORIE DELLO SVILUPPO

Thorndike
1874-1949



LEGGE DELL'EFFETTO

Risposta con ricompensa rinforza l'azione

LEGGE DELLA PRONTEZZA

Collegamento tra risposte per raggiungere l'obiettivo

LEGGE DELL'ESERCIZIO

La risposta viene rafforzata dall'esercizio, ma si indebolisce se...

AMBIENTE E APPRENDIMENTO

- ▶ SE LE ESPERIENZE SONO POSITIVE, VENGONO RIPETUTE
- ▶ IL RINFORZO PUO' FAVORIRE IL CONSOLIDARSI DI UN APPRENDIMENTO

ISTRUTTORE E ALLIEVO





L'istruttore rappresenta un **modello**
di riferimento per gli allievi



Può favorire il processo di apprendimento, **accelerando la loro disponibilità**

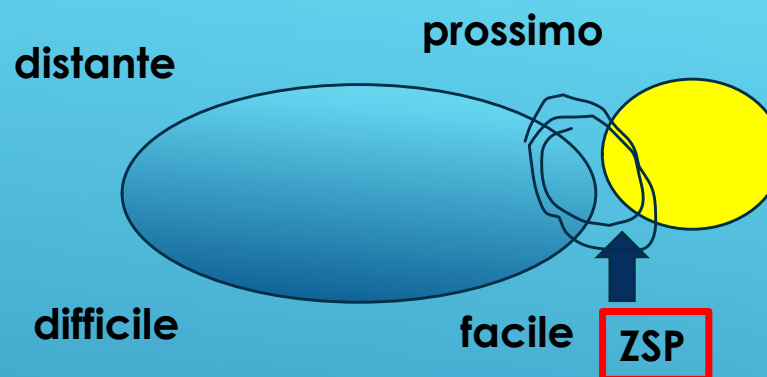


Può bloccare il processo di apprendimento dei ragazzi, **inibendo la loro percezione di autoefficacia**



La scelta delle attività

è fondamentale per il costituirsi del senso di efficacia o al contrario di scarsa capacità nei ragazzi, da cui consegue o la disponibilità ad apprendere in ragione di scelte oppure atteggiamenti di rinuncia e fuga



Lev Vygotskij

La zona di sviluppo prossimale (ZSP)
l'apprendimento del bambino si svolge
con l'aiuto degli altri.

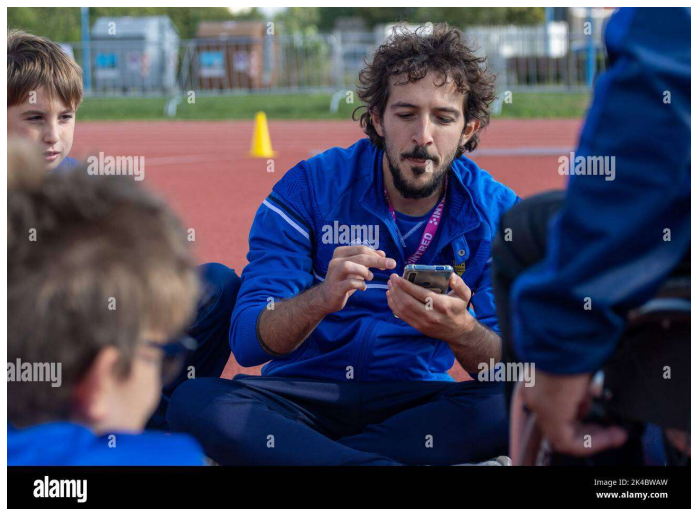
La ZSP è definita **come la distanza tra il livello di sviluppo attuale e il livello di sviluppo potenziale**, che può essere raggiunto con l'aiuto di altre persone, che siano adulti o dei pari con un livello di competenza maggiore.



l'educatore dovrebbe proporre al bambino problemi di livello un po' superiore alle sue attuali competenze, **ma abbastanza semplici da risultargli comprensibili**



all'interno di quell'area in cui il bambino può estendere le sue competenze e risolvere problemi grazie all'aiuto degli altri (la ZSP).



LA COMUNICAZIONE

ISTRUTTORE e ALLIEVO



LA COMUNICAZIONE EFFICACE

Adattare il messaggio al contesto e all'interlocutore.

Comunicazione

- verbale (parole)
- non verbale (gesti, postura, espressioni)
- paraverbale (tono, ritmo, volume della voce).

Comunicare dinamicamente ed in modo interattivo
contenuto (adattato)

Canale (immagini, suoni, percezione)

Codice (condiviso)

Contesto (funzionale, setting)

feedback e possibili interferenze.



LA COMUNICAZIONE EFFICACE

Attenzione al compito

1. Chiarezza – esprimere il messaggio in modo semplice e comprensibile, evitando ambiguità.

2. Adattamento al contesto – modulare linguaggio e tono in base alla situazione e al pubblico.

Attenzione alla relazione

1. Empatia – mettersi nei panni dell'altro, comprendendo emozioni e bisogni.

2. Ascolto attivo – prestare attenzione senza interrompere, mostrando interesse reale.

3. Assertività – esprimere opinioni e bisogni con rispetto, senza aggressività.



COMUNICAZIONE



**ATTEGGIAMENTO
DOCENTE**

**REAZIONE
DISCENTE**



ASCOLTO ATTIVO



DISCONFERMA



Disponibilità attentiva

Senso di appartenenza

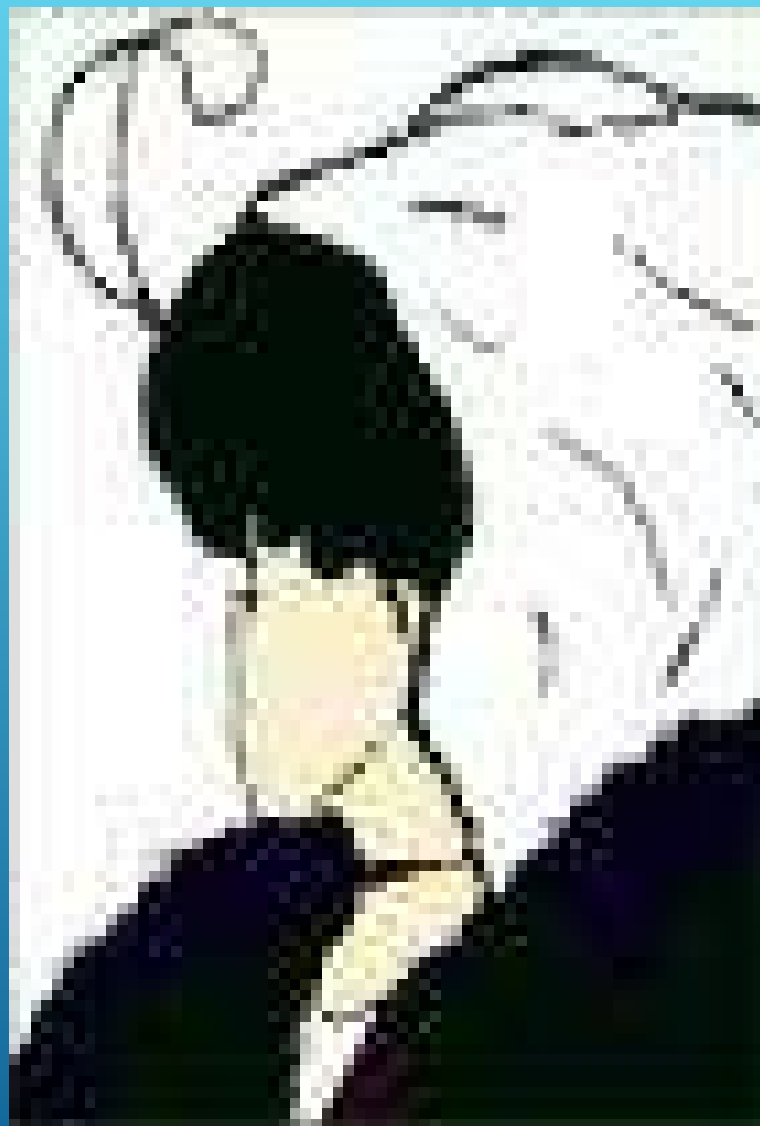
Stima/autostima



PERCEZIONE E REALTÀ'

LA REALTÀ

che percepiamo
è frutto dei nostri filtri
soggettivi e delle
esperienze pregresse



LA COMUNICAZIONE AUTOCENTRATA

- ▶ IL MIO SENTIRE E' IL SENTIRE DELL'ALTRO
- ▶ CIO' CHE VEDO E' CIO'
- ▶ CHE L' ALTRO VEDE
- ▶ CIO' CHE DICO E' DECODIFICATO PERFETTAMENTE DALL'ALTRO
- ▶ CIO' CHE SO FARE DEVE ESSERE FATTO DAGLI ALTRI
- ▶ PARLO PER AUTOGRATIFICARMI



BANDURA

APPRENDIMENTO SOCIALE



Le esperienze comportamentali dirette di gestione efficace, che hanno la funzione di indicatori di capacità.

Le esperienze vicarie e di modellamento (cardine della teoria dell'apprendimento sociale), che alterano le convinzioni di efficacia attraverso la trasmissione di competenze e il confronto con le prestazioni ottenute dalle altre persone.

**4 Fonti
di informazioni principali per la
costruzione dell'efficacia**

La persuasione verbale ed altri tipi di influenza sociale, che infondono e costituiscono la possibilità di possedere competenze da sperimentare.

Gli stati fisiologici ed affettivi, in base ai quali le persone giudicano la loro forza, vulnerabilità, reattività al disfunzionamento.



APPRENDIMENTO SOCIALE

contesto

Se mancano esperienze comportamentali dirette, è **difficile costruire il SdEff.** Solo le esperienze positive confermano il possesso delle capacità

Conseguenze
In assenza delle 4
fonti

docente

In assenza di parole di conferma e persuasione e conferma sociale **si riduce la spinta a sperimentare il potenziale di capacità**

SENSO DI
EFFICACIA

modello

Se le esperienze vicarie e il modellamento rimandano convinzioni di efficacia e prestazioni distorte il soggetto rischia di essere ai margini del contesto

autopercezione

Se si mettono in atto rifiuto non accoglienza il ragazzo si sente inadeguato, si percepisce fragile, è in fuga, rinuncia, cerca aspirazioni di garanzia





APPRENDIMENTO SOCIALE

Conseguenze nello sport in assenza delle 4 fonti

contesto

Le esperienze motorie devono essere adeguate al livello dell'allievo, **se troppo complesse danno indicazione all'allievo di scarsa capacità**

modello

Se il **modello di sport agito dall'adulto è distorto** (vittoria ad ogni costo) l'atleta rischia di **collocarsi ai margini** del contesto o di uscirne

docente

Ascolto attivo e comunicazione efficace (proattiva) **in assenza si ha disconferma e si impedisce all'allievo di mettersi in gioco per sperimentare**

SENSO DI EFFICACIA

autopercezione

Nike fobia , paura del confronto, tetanismo muscolare ,confusione esecutiva





SENSO DI EFFICACIA ed APPRENDIMENTO

CONSEGUENZE nello sport in assenza delle 4 fonti di informazione

Se nelle nostre esperienze il **modeling** e l'influenzamento **non sono adeguati**

Seligman

Si può determinare una **IMPOTENZA APPRESA**
Reazione di rinuncia, fuga

autopercezione

Ciò che faccio non è importante

Non riesco a fare nulla/ rinuncia

Non mi piace/ fuga

Apprendimento motorio assente o non stabile

