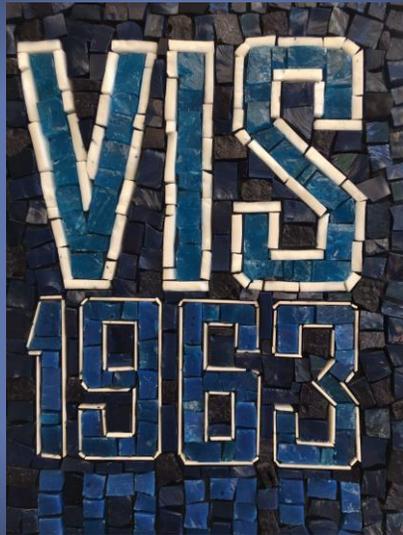


ASD PALLACANESTRO VIS SPILIMBERGO



MINIBASKET VIS

La forza di un giocosport intelligente



Lucio Bortolussi

*Responsabile Minibasket VIS Spilimbergo
Componente Staff Tecnico Nazionale Minibasket Scuola
Coordinatore Tecnico Minibasket FVG*

FEDERAZIONE
ITALIANA
PALLACANESTRO



MINIBASKET
FOR LIFE

ISTRUTTORI MINIBASKET
DELLA ASD VIS SPILIMBERGO



Lucio Bortolussi



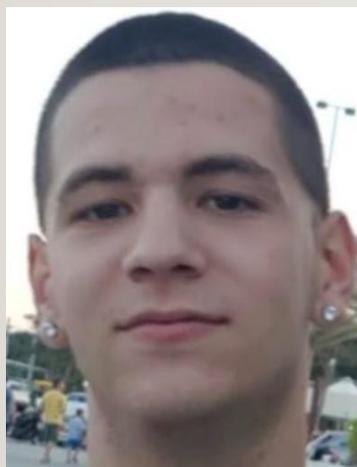
Walter Marcuzzi



Marco Campanotto



Marina Serena



Jacopo Peresson



Maurizio Fanello

Compito di questa presentazione è spiegare che cos'è il Minibasket, che non è riducibile soltanto nell'azione di lanciare la palla dentro un canestro, ma è molto di più.

Gli istruttori della

ASD PALLACANESTRO
VIS SPILIMBERGO

si dedicano con passione e competenza all'insegnamento, attenti agli apprendimenti dei bambini, disponibili a studiare per diventare ogni giorno più efficaci e più competenti nell'intenzione di favorire l'apprendimento dei bambini.

Il Minibasket è la prima tappa per entrare nella grande famiglia VIS come giocatori autonomi, responsabili e collaboratori e come persone migliori.



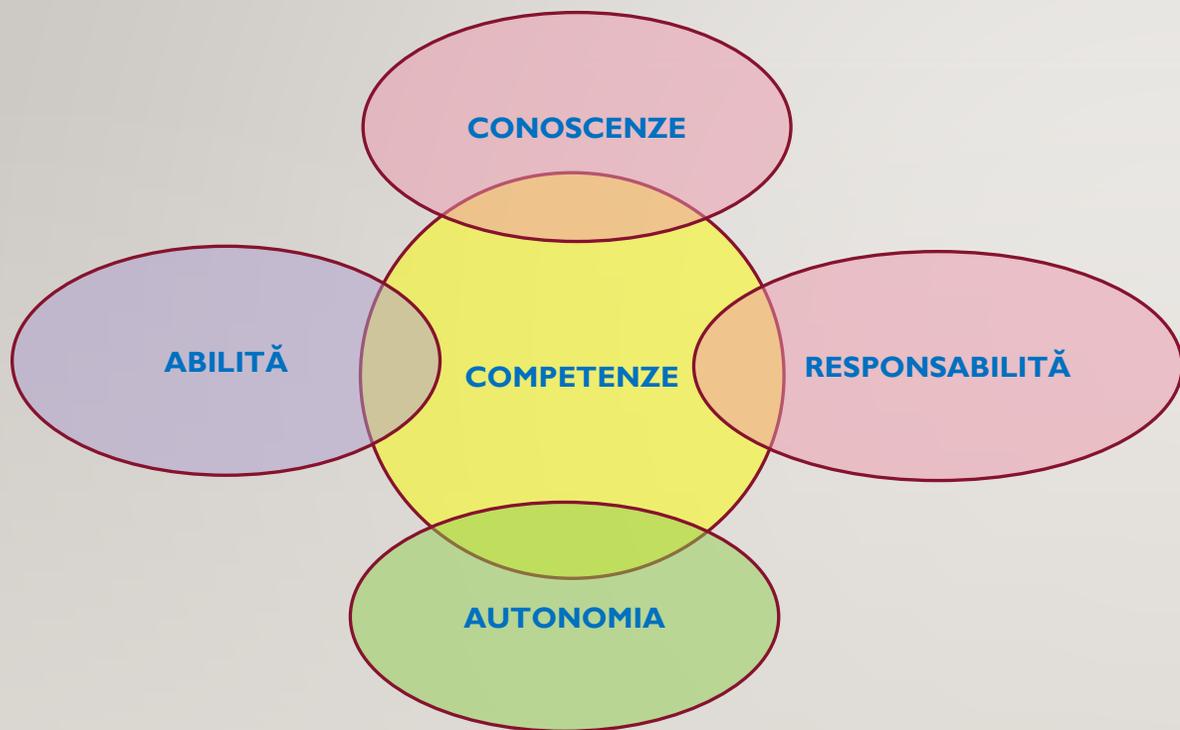
Il giosport Minibasket ha una grande valenza educativa, migliora le capacità motorie del bambino e le sue funzioni cognitive ed esecutive, perché richiede attenzione, memoria, capacità di scelta e decisione. Per sviluppare queste capacità gli istruttori VIS utilizzano una metodologia coerente, perché è impensabile insegnare a giocare attraverso esercizi che non hanno sempre un rapporto con la capacità di gioco e che il bambino replichi in partita in modo identico le condotte apprese attraverso gli esercizi, trattandosi il nostro di un gioco di situazione, non prevedibili in astratto. Non si può insegnare puntando solo sulle abilità (la tecnica) senza tener conto dalle carenti capacità motorie dei bambini di oggi e l'apprendimento della tecnica poggia proprio su un adeguato sviluppo delle capacità motorie.



Ecco una sintesi dei principi sui quali si basa il lavoro degli istruttori VIS in palestra, le finalità e gli obiettivi perseguiti nelle diverse fasce di età e la metodologia che utilizzano per far acquisire competenze di gioco e non solo ai nostri bambini.

Quel 'non solo' significa che attraverso il Minibasket gli istruttori insegnano ai bambini anche competenze per la vita, come ad es. gestire le emozioni, saper 'leggere le situazioni' e trovare 'soluzioni' collaborando ed esercitando autonomia e responsabilità e rispettando le regole e gli altri.

Minibasket: la descrizione del modello culturale



Il modello culturale del Minibasket è ispirato a modalità applicative nelle quali le Conoscenze e le Abilità diventano Competenze ed **il piano di sviluppo funzionale - motorio, si integra con il livello emotivo - cognitivo**, per bambini che imparano a giocare, comprendendo il significato di ciò che apprendono (consapevolezza) e crescono come **persone più libere, più autonome, più competenti, più responsabili**.

Il modello si ispira alla ricerca neuroscientifica e alle sue applicazioni nella didattica.

Minibasket: i punti forti del modello culturale

Principi

Gli aspetti educativi e formativi vengono portati prepotentemente in primo piano attraverso una didattica coerente che promuove in maniera integrata tutte le aree della personalità, non solo o prevalentemente quella motoria funzionale.

*Una didattica che tiene conto dei diversi punti di partenza dei bambini e che personalizza i percorsi (**equità**) per dare ai tutti la possibilità di apprendere, senza produrre scarti (**inclusione**).*

Cambiamento

***Insegnare ai bambini di oggi**, ricchi di potenzialità ma anche con tanti limiti (ad es. motori ed attentivi), **richiede il superamento di una didattica imperniata su stimolo-risposta**, su un istruttore che comanda e un bambino che esegue, puntando sull'apprendimento di conoscenze e abilità, **per conseguire competenze**: in definitiva si superano gli stereotipi di un istruttore che “programma” il bambino attraverso esercizi, per puntare su un istruttore regista della progressiva autonomia di decisione da parte del bambino stesso attraverso situazioni-problema.*

Minibasket: i punti forti del modello culturale

Concetto di Competenza

Un bambino che possiede conoscenze e abilità (i fondamentali), ma non le sa esprimere e utilizzare in un contesto per rispondere in maniera efficace ai problemi che la situazione gli pone davanti, non sa giocare: non è competente. La lettura della situazione (gli stimoli provenienti dal campo), la scelta più efficace per risolvere il problema, utilizzando rapidamente le conoscenze e abilità in un contesto (ad es. palleggiare o passare o tirare?), caratterizzano un bambino competente che ha sviluppato la capacità di gioco.

Autonomia e responsabilità

Autonomia e responsabilità sono altri due concetti molto importanti: non si può parlare, infatti, di competenza se non descrivendola con questi due termini.

Autonomia: è la capacità di fare delle scelte consapevoli e responsabili, per aiutarne lo sviluppo occorre una didattica attiva.

Responsabilità: può essere definita come la “possibilità di prevedere le conseguenze del proprio comportamento e correggere lo stesso sulla base di tale previsione”.

Consapevolezza: è una condizione in cui la cognizione di qualcosa si fa interiore, profonda, perfettamente armonizzata con il resto della persona, in un tutt’uno coerente. È quel tipo di sapere che dà forma all’etica, alla condotta di vita, alla disciplina, rendendole autentiche.

Minibasket: i punti forti del modello culturale

Funzioni
cognitive ed
esecutive

il nostro Minibasket coinvolge realmente l'intera personalità del bambino (non solo l'aspetto funzionale, quindi) e stimola l'attenzione, la memoria, la percezione, il pensiero, l'orientamento spazio-temporale, il linguaggio e il ragionamento (funzioni cognitive); le proposte significative di apprendimento (condizioni didattiche per lo sviluppo di competenze) stimolano la pianificazione, la decisione, l'inibizione, la regolazione, la correzione e l'azione (funzioni esecutive).

Dal punto di vista scientifico, l'Organizzazione Mondiale della Sanità, afferma che, variamente combinate tra loro, le funzioni cognitive ed esecutive contribuiscono a determinare l'intelligenza di ogni singolo individuo.

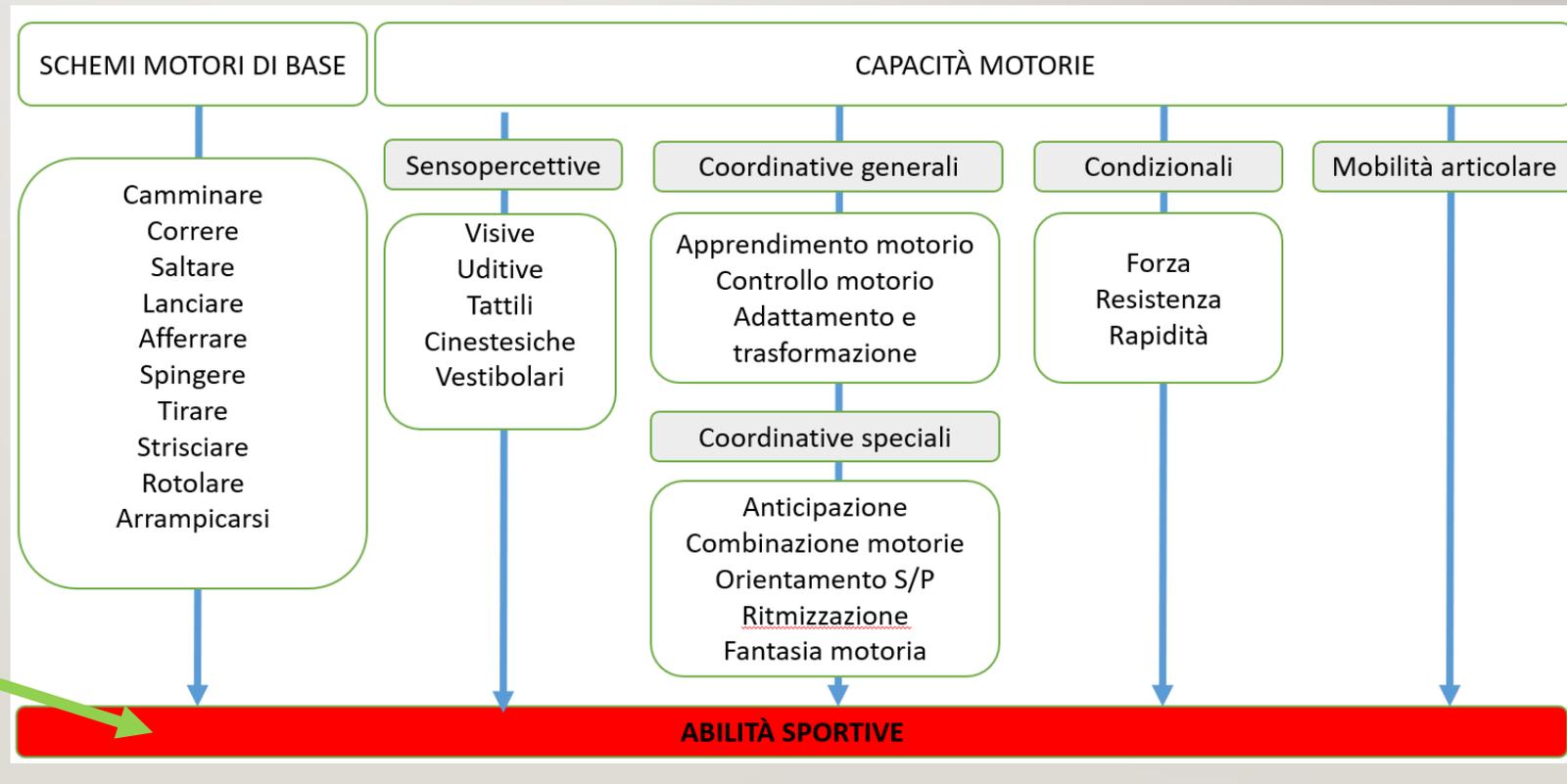
Obiettivo finale del Minibasket

L'obiettivo finale che gli istruttori cercano di perseguire con sapienza è rendere il bambino autonomo, responsabile e collaborativo sul campo perché possa esserlo anche nella vita.

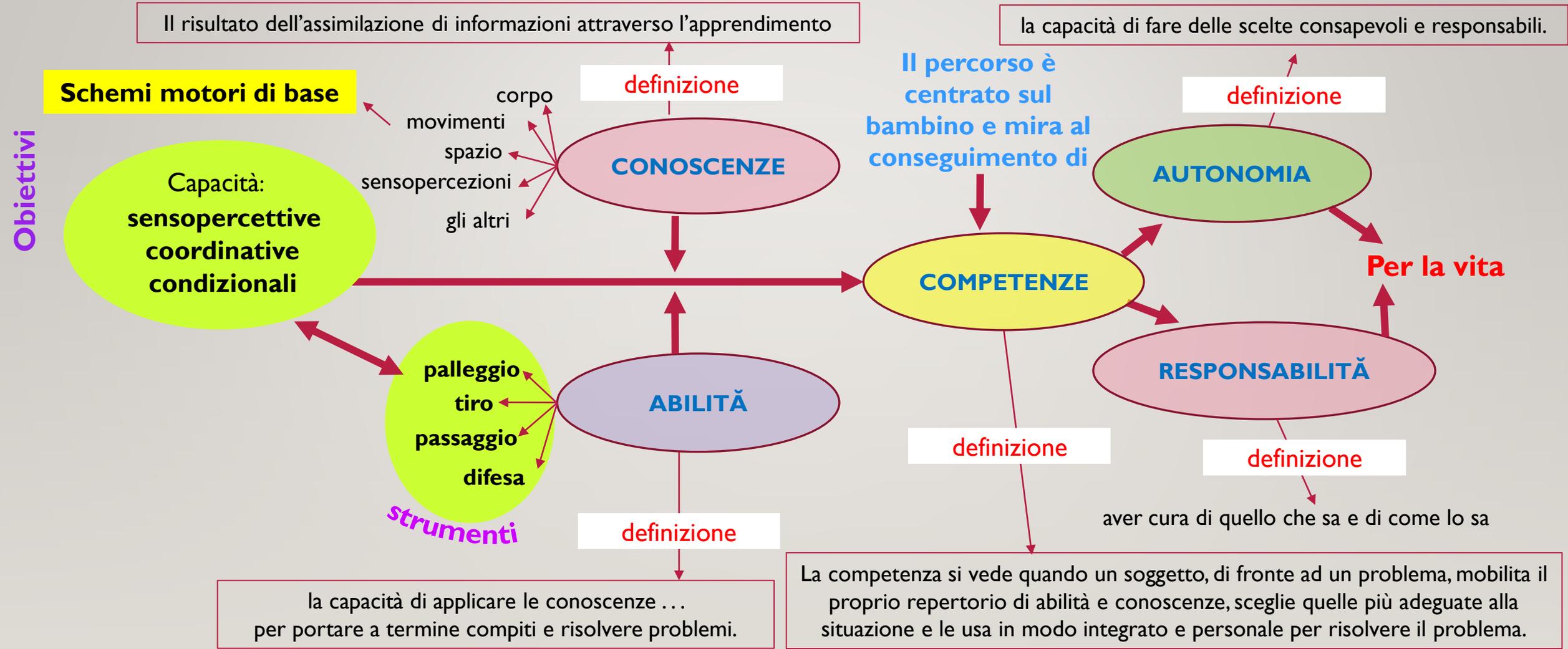
Obiettivo delle lezioni

Educare gli schemi motori di base e sviluppare le capacità motorie, utilizzando come strumento i fondamentali di gioco:

PALLEGGIO
 TIRO
 PASSAGGIO
 DIFESA



Minibasket: il quadro d'insieme



Minibasket: ma allora, quando la tecnica viene insegnata con esercizi analitici?

Al bar ci si può chiedere: «Ma, allora, la tecnica quando la si insegna?», un istruttore di bambini dai 5 ai 11 anni, se vuol essere efficace, sa che le indicazioni scientifiche, gli studi sull'apprendimento e la metodologia dell'insegnamento sportivo sostengono quanto segue:

IL RUOLO DELLA TECNICA NELLA CARRIERA DI UN GIOCATORE

1. Nell'avviamento va subordinata al gioco. Deve essere concepita in maniera semplificata per adattarla alle forme iniziali di gioco. Occorre strutturare i prerequisiti.
2. Successivamente gli obiettivi sono l'apprendimento, il perfezionamento e la predisposizione alla variazione.
3. Utilizzazione del giocatore in funzione dell'abilità che padroneggia.

Il Minibasket si situa in una **fase** della vita dei bambini considerata dalla scienza come '**fase sensibile**' per lo **sviluppo della capacità coordinative**, le quali, assieme alla educazione degli schemi motori di base, costituiscono le fondamenta per l'acquisizione e l'affinamento della tecnica (**i prerequisiti**).

Gli istruttori, quindi, fanno conoscere i fondamentali, insegnano ad utilizzarli in situazioni sempre più complesse e insegnano la tecnica in forma grezza.

Compito dell'affinamento del gesto (o della sua 'pulizia') è riservato al Settore giovanile.

METODOLOGIA

La formazione di un bambino autonomo e responsabile nel campo *(quindi pronto ad affrontare la pallacanestro perché ha capito il gioco)* e *nella vita (perché ha sviluppato adeguate competenze trasversali)* richiede un istruttore in grado di effettuare scelte metodologiche corrette per sviluppare al massimo le potenzialità di ciascun bambino, con pazienza, professionalità e capacità di coinvolgimento.



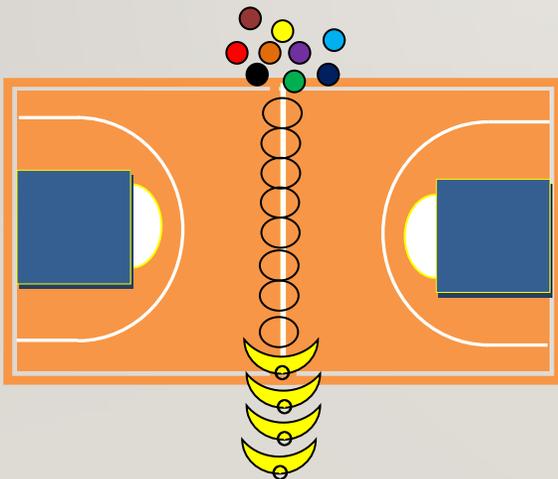
L'acquisizione della competenza si raggiunge con pazienza, studio e dedizione e permette all'istruttore di utilizzare un **ampio repertorio di strumenti di differenziazione in chiave metodologica** (*affabulazione, situazione aperte, l'uso degli attivatori emozionali e cognitivi, i giochi di potere e le situazioni-problema significative per i bambini - vedi box accanto*), facendo fronte sia ai bisogni dei bambini più bravi che di quelli in temporanea difficoltà (perché ancora non hanno sviluppato adeguate capacità motorie e tecniche), **dando a tutti l'opportunità ed il tempo per sperimentare 'il successo'**.

Affabulazione

Con i bambini più piccoli (5-6 anni) **proporre una storia, costituita da una sequenza logica di situazioni, significa utilizzare una strategia che coniuga il motorio e l'emozionale e proprio per questo riesce a mantenere alti il coinvolgimento, la motivazione e il carico motorio e cognitivo nei bambini.** Nella storia vengono utilizzati degli attivatori emozionale (ad es. i bambini sono i pesciolini che si muovono ma all'improvviso, arriva lo squalo e i pesciolini devono scappare lontano. Il suo arrivo modifica il piano di azione dei bambini, accende l'emozionale e accresce l'attenzione e il carico motorio).

Situazioni aperte

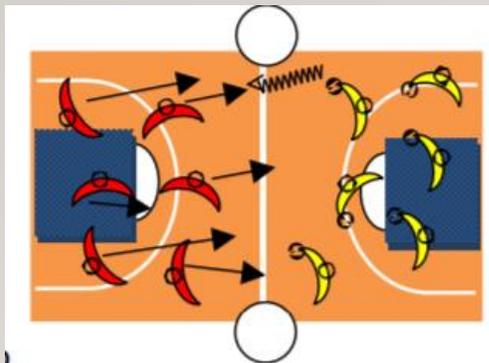
Il compito prevede una indicazione minima da parte dell'istruttore che dà il tempo e l'opportunità a tutti i bambini di ricercare gli aggiustamenti e di sperimentare il successo (ad es. nella storia delle volpi che rubano le uova – palloni – alle galline, i bambini sperimentano liberamente e con palle diverse varie forme di lancio e di presa).



Ecco un altro esempio, cioè un pezzettino di un'altra storia che cattura l'emozionale e il cognitivo dei bambini: attraversando saltando l'ultimo fossato di cerchi posizionati sulla linea di metà campo, i bambini vanno a recuperare la sfera magica che li rende invisibili e corrono a tirare a canestro, chi sbaglia rischia di perdere l'invisibilità e deve riattraversare il fossato per andare a cambiare la sfera.

Attivatore emozionale e cognitivo

Approfondiamo la sua conoscenza e l'utilizzo. Oltre che sollecitare l'emozionale e la gestione delle emozioni, **introduce il bambino in una situazione ottimale per l'apprendimento, in quanto gli studi delle neuroscienza hanno accertato il ruolo delle emozioni nell'apprendimento, in quanto ne costituisce la molla e lo stimolo e supporta l'azione cognitiva del soggetto.** L'attivatore ha la funzione di accendere l'attenzione e 'il guardare' del bambino, è un formidabile allenatore dell'attenzione. I 'giochi di potere', nei quali c'è un bambino decide quando iniziare il gioco, sono supportati dagli attivatori. I giochi di potere consolidano su un piano "verticale" l'acquisizione della capacità di riconoscere e discriminare la senso-percezione visiva e ciò è possibile educando contestualmente anche l'attenzione. Goleman D., *Intelligenza emotiva*, Milano, Rizzoli 1997 e Damasio A.R., *L'errore di Cartesio – Emozione, ragione e cervello umano*, Adelphi Edizioni, 1995



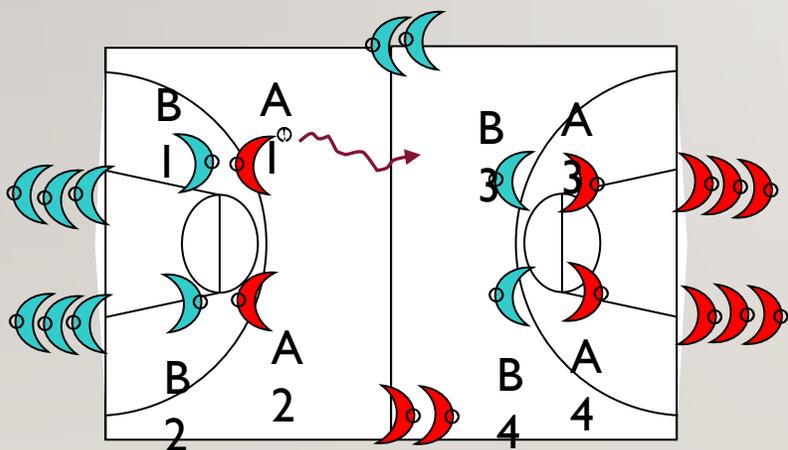
Ecco un esempio di attivatore emozionale, adeguato per il quadro 'conoscenze', categoria scoiattoli. L'obiettivo è il controllo motorio (la difesa).

MIO NEMICO! I bambini con palla si muovono in una metà campo, i bambini senza palla si muovono nell'altra metà; ogni bambino deve essere in coppia con un bambino del gruppo opposto (MIO NEMICO), quando il capo-dentro lo decide, parte per attraversare il muro dei nemici, il suo nemico si ferma per impedirglielo, nello stesso momento tutti i bambini senza palla vanno nella metà campo opposta a cercare di toccare i palloni dei nemici; chi tocca la palla entra in un cerchio (1pt), chi tocca l'avversario entra nel cerchio opposto (- 1pt); l'Istruttore dà il segnale di stop non appena l'attaccante segna (2pt) o subisce fallo (1pt) o il difensore recupera la palla; allo stop, se il difensore ha recuperato la palla i punti sui palloni toccati vengono raddoppiati.

N.B. Cambiare il capo-dentro ad ogni ripetizione.

Compiti significativi

Compiti significativi (situazioni di gioco): quanto sopra espresso sui giochi di potere e gli esempi indicati, proprio per la significatività e la rilevanza che hanno agli occhi dei bambini, si configurano come compiti significativi di apprendimento. C'è una situazione che i bambini ritrovano nella partitina (e questo ha senso per loro, non è un gioco staccato dal contesto di apprendimento), che è legato ad un obiettivo preciso e c'è qualcuno (attivatore) che decide – dopo aver valutato la situazione – quando partire: è uno stimolo formidabile per accendere l'attenzione, la capacità di scelta e decisione per gli altri (compagni e avversari) che si devono muovere per realizzare al meglio il compito, legato all'obiettivo della lezione (es. la lezione ha come obiettivo l'orientamento spazio/temporale? Ebbene il compito significativo sopra rappresentato permette all'istruttore di verificare che tutte le attività messe in campo prima hanno promosso una migliore capacità di orientamento dei bambini).



Ecco un esempio di attivatore cognitivo ed emozionale per il quadro delle abilità (aquilotti), che costituisce un compito significativo per i bambini, ricco di senso e di motivazione:

4C2+i 2 che arrivano

A1, quando decide, parte in palleggio e inizia non l'esercizio ma la situazione di apprendimento significativo e tutti si muovono. Viene fortemente stimolata l'attenzione (quando parte A1?, dove si spostano A3 e A4 per ricevere? Quale spazio libero A2 riuscirà a trovare? I due difensori B1 e B2 rappresentano il tempo che i rossi hanno per concludere in una situazione di vantaggio 4c2, poi arrivano B1 e B2 e si gioca 4c4. i fondamentali vengono utilizzati per risolvere i problemi che la situazione di gioco pone.

La situazione di gioco proposta ha senso per i bambini perché la ritrovano nella partita. Non è, quindi, un esercizio a sé stante avulso dal gioco.

Tempo e opportunità

Ogni attività proposta prevede il soddisfacimento di due criteri: TEMPO e OPPORTUNITÀ, cioè ciascun bambino deve avere il tempo per esercitarsi nel compito e trovare gli aggiustamenti e l'opportunità di esercitarsi con successo. Quindi, TEMPO di attività e TEMPO sull'obiettivo della lezione.

Tempo e opportunità sono variabile importanti per diverse ragioni:

- tempo: per esercitarsi sul compito
- tempo: tanto tempo/poco tempo è una variabile importante per passare dalle abilità alle competenze (assieme allo spazio)
- **Opportunità:** dare la possibilità ai bambini di esercitarsi con successo

Se ai bambini viene dato poco tempo per esercitarsi sul compito e non hanno l'opportunità di sperimentare il 'successo'¹ la lezione è inadeguata sia sul piano metodologico che su quello dei contenuti.

1. 'successo' inteso come 'riuscire a realizzare il compito assegnato'

Le strategie didattiche sinteticamente descritte, stimolano le funzioni cognitive ed esecutive dei bambini.

FUNZIONI COGNITIVE

Le funzioni cognitive consentono all'individuo di percepire, trattenere, integrare ed utilizzare i segnali in te
 programmazione del proprio comportamento.

memoria

attenzione

percezione

pensiero

Orientamento spazio/temporale

linguaggio

ragionamento

FUNZIONI ESECUTIVE

Le funzioni esecutive sono moduli mentali che coordinano l'intero sistema cognitivo e gestiscono
 ambientali nuove o mutate

pianificazione

decisione

inibizione

regolazione

correzione

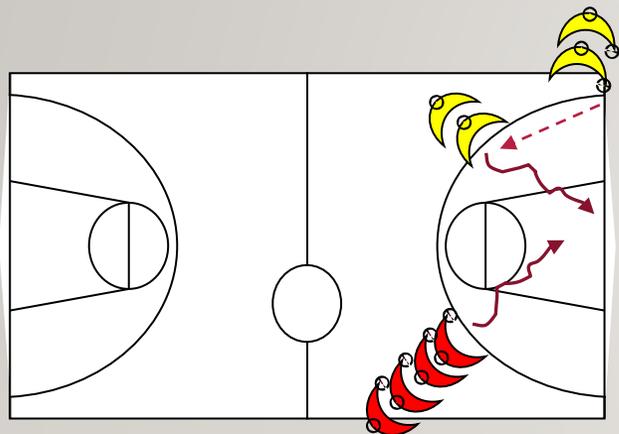
azione

**VARIAMENTE
 COMBinate TRA
 LORO, LE FUNZIONI
 COGNITIVE ED
 ESECUTIVE
 CONTRIBUISCONO A
 DETERMINARE
 L'INTELLIGENZA
 DI OGNI SINGOLO
 INDIVIDUO
 (Organizzazione
 Mondiale della Sanità)**

I GIOCHI DI POTERE

offrono continui stimoli all'attenzione

I GIOCHI DI POTERE



Ecco un esempio di gioco di potere

Obiettivo didattico della proposta: Anticipazione e Scelta:

Quadro di attività coinvolto: Abilità

Strumenti utilizzati: Fondamentali con palla (palleggio, passaggio e tiro).

Gioco a squadre e punti: bambini disposti a squadre come da figura. Squadra dei giullari con un giocatore con palla in angolo e il suo compagno sulla dei tre punti, squadra dei RE con palla sulla linea dei tre punti. Attiva il gioco il giullare in angolo, che tenendo il palleggio aperto, quando vuole passa la palla al suo compagno per andare a tirare a canestro; come passa la palla, il "RE" parte per andare anche lui a canestro. Punto alla squadra che segna prima.

Variante: l'attivatore è il giullare senza palla - Invertire i ruoli e il lato.

Il gioco non si attiva al via! dell'istruttore, ma è il giocatore con palla che decide quando dal palleggio aperto effettuare il passaggio: l'attenzione e la motivazione dei bambini è indotta dalla situazione di gioco e non esternamente dalle continue sollecitazioni e urla dell'istruttore.

La lezione di Minibasket

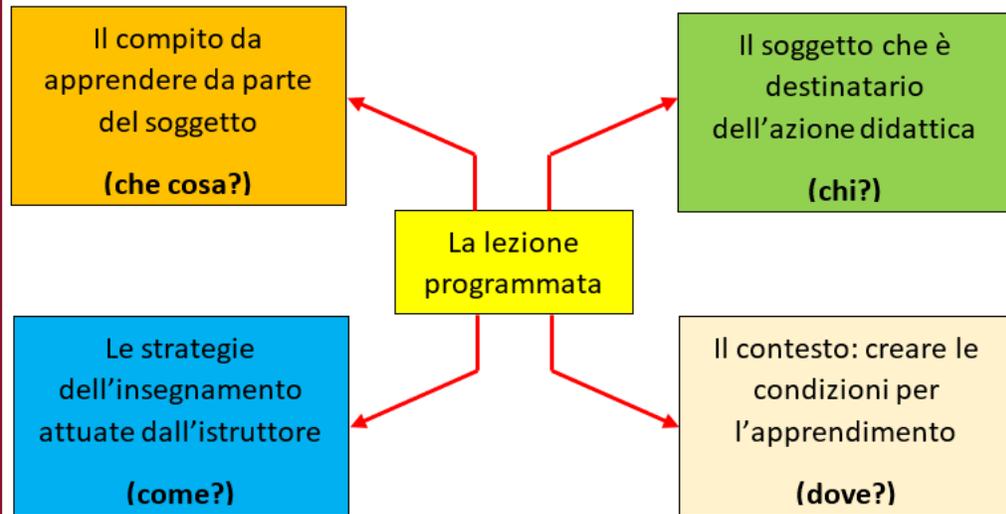
Una buona lezione di Minibasket deve determinare dei riscontri positivi sui processi di apprendimenti di tutti i bambini. La sua efficacia si fonda sul *rispetto dei due principi fondamentali di TEMPO e di OPPORTUNITA'*. Se ai bambini viene dato poco tempo per esercitarsi sul compito e non hanno l'opportunità di sperimentare il 'successo' (inteso come 'riuscire a realizzare il compito assegnato') la lezione è inadeguata sia sul piano metodologico che se quello dei contenuti.

La lezione è una proposta ludico-motoria realizzata in funzione di una formazione presportiva che partendo dall'educazione degli schemi motori di base, attraverso l'educazione e lo sviluppo delle capacità motorie con la partecipazione attiva e diretta dei bambini (attivando con gradazioni diverse a seconda delle età tutti gli ambiti di riferimento: motorio-funzionale, socio-relazionale, neuro-cognitivo, tecnico), si inserisce in una didattica progressiva (prime conoscenze-conoscenze-abilità-competenze) che deve **rispettare i diversi ritmi di apprendimento dei bambini per condurli ad acquisire i traguardi di competenza previsti.**

La lezione di Minibasket

Ciascuna lezione deve essere progettata su un obiettivo scelto dall'istruttore (uno o due schemi motori di base o una capacità coordinativa) da conseguire attraverso l'utilizzo dei fondamentali.

1. La lezione deve essere **PROGRAMMATA**



2. La lezione deve essere **MODULATA**

L'istruttore deve trovare il giusto equilibrio tra obiettivi, contenuti, carico motorio e cognitivo

FASE INIZIALE: catturare l'attenzione e l'empatia, tutti i bambini sono coinvolti, niente file, buon carico motorio

FASE CENTRALE: I contenuti della fase centrale riguardano giochi di potere, di soprannumero e sottonumero per scoprire i fondamentali e utilizzarli nelle situazioni di gioco.

FASE FINALE: La conclusione è un momento fondamentale per i processi di consolidamento di ciò che è stato appreso e di mantenimento dell'interesse. Riguarda la capacità di gioco e la partita inizia con una situazione che richiama il lavoro fatto prima e costituisce per l'istruttore la verifica o meno della sua bontà.

3. La lezione deve essere **ADEGUATA**

Per essere 'adeguata' deve risultare **coinvolgente e attuata in forma ludica (affabulazione per i piccoli – giochi di potere/situazioni di apprendimento /partite per i grandi che iniziano sempre con un momento di lettura da parte dei bambini)**

Le attività proposte dagli istruttori in palestra mirano a sviluppare non solo l'ambito motorio ma tutti gli ambiti della personalità del bambino, compreso quello tecnico.

**GLI AMBITI DI
RIFERIMENTO**

MOTORIO FUNZIONALE
SOCIO RELAZIONALE
COGNITIVO
TECNICO

L'attività di Minibasket è organizzata per quadri e per ciascun quadro sono previsti obiettivi e contenuti specifici:

QUADRI

PRIME CONOSCENZE – 5/6 anni – categoria pulcini e paperine

CONOSCENZE – 7/8 anni – categoria scoiattoli e libellule

ABILITÀ – 9/10 anni – categoria aquilotti e gazzelle

COMPETENZE – 11 anni – categoria esordienti maschile e femminile

PRIME CONOSCENZE

I punti forti per preparare una lezione adeguata:

- 1) *Affabulazione - emozione*
- 2) *Schemi motori di base*
- 3) *Capacità senso-percettive*
- 4) *La palla*
- 5) *Carico motorio*

Criteri seguiti dall'istruttore per programmare la lezione:

- 1) Definizione degli obiettivi
- 2) Programmazione del contesto
- 3) Utilizzo di giochi aperti
- 4) Stimoli cognitivi
- 5) Coinvolgimento di tutti (*istruttore compreso*)
- 6) La relazione con l'istruttore e con le situazioni ludiche
- 7) L'emozione (*concetto di attivatore dell'emozione*)

PRIME CONOSCENZE: come viene strutturata la lezione

OBIETTIVI

CONTESTO

30/35' **CONTESTO UNICO**

Attività e proposte con tutti i bambini coinvolti
Giochi e proposte aperte e semi-strutturate

10/15' **GIOCO PONTE**

Giochi con regole Easy a piccoli gruppi di attività

5/10' **PARTITA EASY**

Situazioni di 2c2 con regole Easy (vedi regole dia seguente).
Bambini in attesa fuori dal campo coinvolti in un compito sull'obiettivo della lezione.

ATTIVITÀ NON ORIENTATA

Altezza canestro	Canestro ad altezza 2,60 m	
Dimensioni campo	Campo di lunghezza inferiore ai 20m per la versione 3 contro 3	
Durata partita	Partita di 6 tempi da 4' ciascuno (ma dipende dal tempo totale a disposizione e dal numero dei bambini!). Il cronometro non viene mai fermato.	
Composizione squadre	Squadre miste composte da un minimo di ... giocatori/trici ad un massimo di ...	
Partecipazione al gioco	Partecipazione dei bambini al gioco: 1 tempo di gioco garantito a tutti 2 tempi di gioco massimo consentito 3 tempi di gioco non consentiti a nessuno	
Il valore dei punti	1 punto ogni volta che il tiro tocca il ferro 3 punti per ogni canestro realizzato 1 punto e possesso della palla al giocatore della squadra che subisce un fallo	
Norme che vengono applicate	PALLEGGIO	
	SI con 2 mani insieme	SI con 2 passi anche

CONOSCENZE

I punti forti per preparare una lezione adeguata:

- 1) *Le capacità coordinative generali*
- 2) *Schemi motori di base - senso percezioni
(Principio della verticalità del loro sviluppo)*
- 3) *Stimoli cognitivi e stimoli esecutivi*
- 4) *La scoperta dei 4 fondamentali*
- 5) *Il carico motorio*
- 6) *l'emozione della scoperta*

Criteri seguiti dall'istruttore per programmare la lezione:

- 1) Definizione degli obiettivi
- 2) La scoperta dei fondamentali come strumento
- 3) Giochi semi-strutturati
- 4) Gli stimoli cognitivi e gli stimoli esecutivi
(i giochi di potere - strategia e decisione – il loro valore)
- 5) **COINVOLGIMENTO ADEGUATO** (coppie-piccoli gruppi)
- 6) La relazione con gli altri e con le regole

CONOSCENZE: come viene strutturata la lezione

OBIETTIVI

**FONDAMENTALI COME
STRUMENTO**

20/30' Attivazione

Attività e proposte con tutti i bambini coinvolti

Utilizzo varianti che sviluppino le capacità motorie e stimolino le funzioni cognitive, con adeguati livelli di complessità

15/20' Fase centrale

Giochi di potere a piccoli gruppi

Proposte per lo sviluppo delle capacità motorie e di stimolo delle funzioni cognitive ed esecutive con livelli di complessità inferiori

10/15' Fase finale - verifica

Situazioni di gioco a squadre 2c2 3c3

Verifica degli obiettivi della lezione in situazione di gioco,
Capacità motorie – funzioni cognitive ed esecutive

**ATTIVITA' ORIENTATE AI PRIMI
RIFERIMENTI DEL GIOCO**

ABILITÀ

I punti forti per preparare una lezione adeguata:

- 1) *Le capacità coordinative generali e speciali*
- 2) *Schemi motori di base e senso-percezioni
(Principio della verticalità del loro sviluppo)*
- 3) *Il carico motorio*
- 4) *Stimoli cognitivi e stimoli esecutivi*
- 5) *Giocare per risolvere problemi e situazioni*
- 6) *Giocare per capire*
- 7) *L'emozione del gioco e del crescere giocando*

Criteri seguiti dall'istruttore per programmare la lezione:

- 1) *Definizione degli obiettivi*
- 2) *I fondamentali come strumento*
- 3) *I fondamentali in relazione alle azioni di gioco*
- 4) *Giochi strutturati e giochi di situazione*
- 5) *Carico motorio e carico cognitivo*
- 6) *Utilizzo significativo dei giochi di potere*
- 7) *Responsabilità e collaborazione*

ABILITÀ: come viene strutturata la lezione

OBIETTIVI

**FONDAMENTALI COME
STRUMENTO**

20/30' Attivazione

Attività e proposte con tutti i ragazzi coinvolti
Con varianti che sviluppino le capacità motorie e stimolino
le funzioni cognitive, con livelli di complessità inferiori

15/20' Fase centrale

Giochi di potere a piccoli gruppi
Proposte per lo sviluppo delle capacità motorie
e di stimolo delle funzioni cognitive ed esecutive
con livelli di complessità inferiori

15/20' Fase finale - verifica

Situazioni di gioco a squadre 3c3,4c4,
Verifica degli obiettivi della lezione in situazione di gioco
Capacità motorie – funzioni cognitive ed esecutive

**ATTIVITÀ REALIZZATE IN
RELAZIONE DELLE AZIONI DI
GIOCO**

COMPETENZE

I punti forti per preparare una lezione adeguata:

- 1) Le capacità coordinative generali e speciali
- 2) Schemi motori di base e senso-percezioni
(Principio della verticalità del loro sviluppo)
- 3) Il carico motorio e il carico cognitivo
- 4) Giocare per risolvere problemi e situazioni
- 5) **GIOCARE e PENSARE IN FUNZIONE DELLE AZIONI DI GIOCO**
- 6) L'emozione del capire il gioco

Criteri seguiti dall'istruttore per programmare la lezione:

- 1) *Definizione degli obiettivi*
- 2) *I fondamentali come strumento*
- 3) *I fondamentali in funzione delle azioni di gioco*
- 4) **GIOCHI DI SITUAZIONE "REALE"** (variabile spazio-tempo)
- 5) *Carico motorio e carico cognitivo*
- 6) *La relazione con le situazioni di partita*
- 7) *Utilizzo dei giochi di situazione*
- 8) *Autonomia responsabilità e collaborazione*

COMPETENZE: come viene strutturata la lezione

OBIETTIVI

**FONDAMENTALI COME
STRUMENTO**

20/30' Attivazione

Attività e proposte con tutti i ragazzi coinvolti

Utilizzo di varianti che sviluppino le capacità motorie e stimolino le funzioni cognitive

20/25' Fase centrale

Giochi di potere a piccoli gruppi

Proposte per lo sviluppo delle capacità motorie e di stimolo delle funzioni cognitive ed esecutive

20/30' Fase finale - verifica

Situazioni di gioco a squadre 3c3,4c4,5c5

Verifica degli obiettivi della lezione in situazione di gioco

Capacità motorie – funzioni cognitive ed esecutive

**ATTIVITA' REALIZZATE IN
FUNZIONE DELLE AZIONI DI
GIOCO**

QUALE FIGURA DI ISTRUTTORE EMERGE DA QUESTO QUADRO?

1. Non è quella tradizionale di chi trasmette informazioni e fa fare esercizi, ma di colui che **predispone l'ambiente per apprendere**, creando situazioni che mettano gli allievi in condizione di imparare, diventando così un mediatore tra il sapere e gli allievi stessi, con un'attività di stimolo che accompagna il loro sviluppo.

2. **Un ambiente di apprendimento** è adeguato se privilegia **situazioni-problema** (problem solving) piuttosto che esercizi rigidi, al fine di sollecitare le funzioni cognitive ed esecutive del movimento (attenzione, lettura, scelta, decisione). **Le situazioni-problema devono configurarsi come 'compiti significativi di apprendimento'**, devono cioè essere reali, avere senso per il bambino, proprio perché legate alle situazioni che egli ritrova nella fase di gioco che chiamiamo partita. Catturano la motivazione del bambino proprio perché hanno a che fare con le sue esperienze e si configurano come sfide cognitive ed emozionali.

3. **In questo quadro l'istruttore è un regista, che mette in campo contesti o ambienti di apprendimento**, "intenzionalmente" predisposti, nei quali organizza l'insegnamento affinché il processo di apprendimento che intende promuovere avvenga secondo le modalità attese. Il contesto è uno "spazio d'azione" creato per stimolare e sostenere la costruzione di conoscenze, abilità, motivazioni, atteggiamenti; in tale "spazio d'azione" si verifica interazione e scambio tra allievi, oggetti del sapere e istruttori, sulla base di scopi e interessi comuni, e gli allievi hanno modo di fare esperienze significative sul piano cognitivo, affettivo/emotivo, interpersonale/sociale.

**Insegnare oggi non è semplice e richiede
tanta passione, studio e impegno.
Agli istruttori della VIS queste qualità non
mancano.**

**Il modello di Minibasket delineato aiuta i bambini
ad acquisire competenze nel gioco, per la vita**



Lucio Bortolussi

*Responsabile Minibasket VIS Spilimbergo
Componente Staff Tecnico Nazionale Minibasket Scuola
Coordinatore Tecnico Minibasket FVG*