

Università degli Studi di Enna «KORE»

Laboratorio di Calcio
A.A. 2018/19

UNITA' DIDATTICA

Docente Prof. Stefano Valenti

Unità Didattica

(Piano di lavoro giornaliero)

TEMPO: da 60 a 80 minuti

ORGANIZZAZIONE: è divisa in tre “momenti didattici”:

- **PARTE INIZIALE** (10' – 15')
- **PARTE CENTRALE** (30' – 35')
- **PARTE FINALE** (20' – 25')

PARTE INIZIALE

10' – 15'

MESSA IN AZIONE

E' necessario che tutti i bambini possano muoversi contemporaneamente, anche in forma libera, con più palloni (ciascuno con un pallone).

PARTE CENTRALE

30' – 35'

ESERCIZI E SITUAZIONI

- **ESERCIZI**

E' un mezzo di apprendimento senza la presenza di un avversario che disturba.
Si effettua in forma individuale, a coppie, a gruppi, ecc.

- **SITUAZIONI**

E' un mezzo di apprendimento con la presenza di un avversario che disturba.
Riproduce una situazione di gioco presente in gara. Costringe il calciatore a prendere iniziative e scelte personali per raggiungere l'obiettivo fissato.

PARTE FINALE

20' – 25'

GIOCO A TEMA E GIOCO LIBERO

- **GIOCO A TEMA**

E' un mezzo di apprendimento in forma di gioco tra due squadre contrapposte con un "tema tecnico dominante"

- **GIOCO LIBERO**

In ogni lezione è necessario che sia presente il gioco in forma libera.

E' importante

sia per l'istruttore (osserva e valuta)

sia per il giovane calciatore (esprime la sua creatività, la sua fantasia).

METODOLOGIE UTILIZZATE

Metodo induttivo - Metodo deduttivo

Che cos'è il metodo ?

E' l'insieme delle procedure che permettono di sviluppare il processo di apprendimento.

Metodo induttivo

L'allievo è il protagonista dell'azione didattica.

Si propone una situazione in cui non vengono definiti i gesti motori, i compiti e le regole, ma si lascia all'allievo la possibilità di esprimere le proprie potenzialità per raggiungere l'obiettivo prefissato.

Si va dal particolare all'universale, dal piccolo al grande, dal semplice al complesso, si cerca quindi di conoscere tutto per poi arrivare alle parti, tramite confronti e parallelismi.

Metodo deduttivo

Si evidenziano le competenze dell'insegnante, esso determina i compiti, le regole, i ruoli ed i gesti motori finalizzati all'obiettivo specifico tecnico/motorio.

Si va dall'universale al particolare, dalla totalità di una cosa agli elementi che la compongono e la definiscono, ricomponendola successivamente in una totalità.

Gioco di territorio

“Guida nel traffico” (induttivo)

Si stabilisce lo spazio e si mettono a disposizione i mezzi (palla).

Si lasciano liberi gli allievi di decidere come e dove muoversi nello spazio. Si stimola l'attenzione chiedendo nuove modalità di conduzione.

Una volta raggiunto l'obiettivo si riduce via via lo spazio affinché l'allievo venga stimolato a realizzare il gesto nel confronto con l'altro e nell'attenzione dell'altro.

Gioco di territorio

“Guida nel traffico” (deduttivo)

L' insegnante stabilisce lo spazio e le regole del gioco mettendo a disposizione i mezzi (una palla per ciascun bambino).

Chiede a tutti di condurre la palla (ad es. con l'esterno del piede destro).

Fa vedere come si esegue il movimento.

Verifica la riuscita e corregge gli eventuali errori.

**“IL PROTAGONISTA
DELL’APPRENDIMENTO
E’ IL BAMBINO,
MA E’ L’ISTRUTTORE CHE
DETERMINA
INTERESSE E PARTECIPAZIONE,
PIACERE E RENDIMENTO”**