PEDAGOGIA

Per gli sport equestri

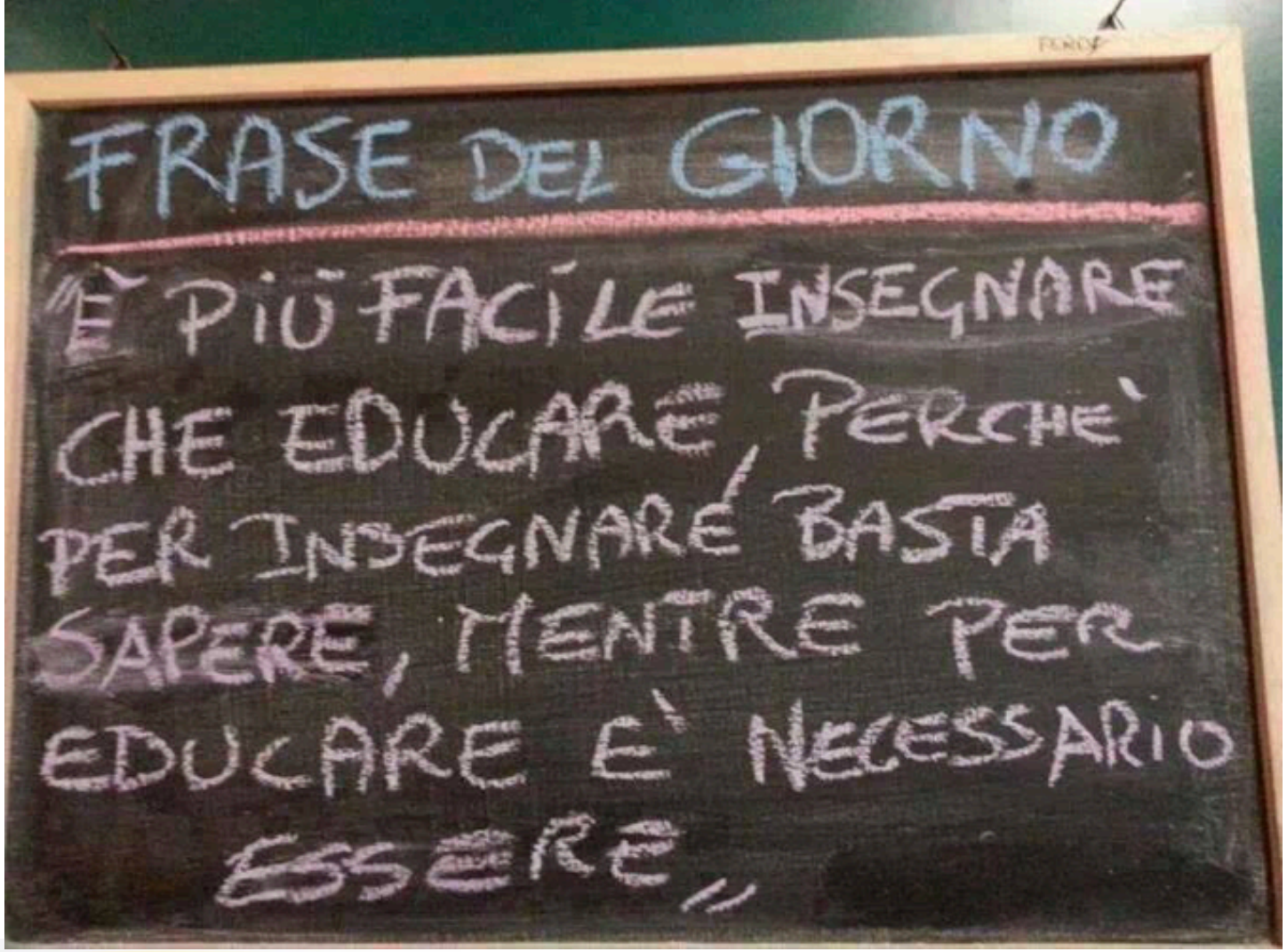
Corso formazione istruttori FISE

Unità didattica 26

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

Questa presentazione/ testo fa parte del materiale didattico realizzato dalla FISE la quale possiede i diritti patrimoniali dell'opera. Pertanto tutte le informazioni, i dati, i contenuti editoriali, le immagini, i grafici, i disegni e, in generale, il materiale ivi contenuto e pubblicato (di seguito " i Contenuti") sono protetti dalle leggi in materia di proprietà intellettuale.

L'Utente si obbliga a non copiare, modificare, creare lavori derivati da o, comunque, disporre in qualsiasi altro modo dei Contenuti.



Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

Qualità allenatore eccezionale
(pedagogia sportiva)

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

Qualità allenatore eccezionale

“È più facile insegnare che educare, perché per insegnare basta sapere, mentre per educare è necessario essere”.

Alberto Hurtado

Parole Chiave:

Insegnamento, studio, motorio, sociale, cognitivo, affettivo

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

Educare, Insegnare, Istruire

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

“Ecco il ruolo dell’allenatore! Uno non è un grande allenatore quando fa muovere i giocatori secondo le proprie intenzioni, ma quando insegna ai giocatori a muoversi per conto loro. L’ideale assoluto avviene nel momento in cui l’allenatore non ha più niente da dire perché i giocatori sanno tutto quello che c’è da sapere.”

Julio Velasco

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

CHI SONO GLI ALLIEVI
Fasi della crescita psicofisica

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

“Gli alberi che sono lenti a crescere portano i frutti migliori.”

Molière

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

3/5 anni

- ✓ Non parliamo di sport ma di “avviamento allo sport” o di “propedeutica”
- ✓ **Obiettivo**: esercizi a migliorare lo sviluppo motorio, in modo da creare le basi per la vera attività sportiva a 6 anni

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

3/5 anni

Sviluppo Motorio

- ✓ Equilibrio statico raggiunto
- ✓ In grado di allacciarsi le scarpe se insegnato
- ✓ La corsa diviene ciclica
- ✓ Può fare una capovolta in avanti senza aiuto
- ✓ Riesce a saltare piccoli ostacoli senza aiuto
- ✓ Le mani riescono a tenere fra anulare e mignolo redini adatte

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

3/5 anni

Immagine corporea

- ✓ Inizia a strutturarsi
- ✓ Ogni apprendimento è legato all'esperienza
- ✓ In generale il bambino non ha ancora acquisito quei punti fondamentali del corpo che da adulti si danno per scontati
- ✓ A 4 anni il bambino ha consapevolezza solo di: *testa, occhi, naso, bocca, schiena, braccia e gambe.*

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

3/5 anni

Spazio

✓ Ricerca continua di situazioni per sperimentare l'equilibrio

Utili i primi esercizi di equilibrio in groppa al pony e a terra che gli consentiranno una maggiore stabilità al prossimo stadio di crescita

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

3/5 anni

Tempo

✓ Perfeziona il concetto dell'ora grazie all'attività che fa

Non ancora consapevole di quanto sta in sella. In sella possono stare da 10 a 30 minuti, se aggiungiamo anc he il lavoro a terra (scuderia e campo) anche 50 minuti con pause nel mezzo.

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

3/5 anni

Sviluppo affettivo e sociale

- ✓ Il gioco da soli o insieme agli altri deve sempre essere divertente
- ✓ I compagni di gioco così come le interazioni coi compagni e con l'adulto sono fondamentali

Attività di rapporto con il cavallo e con i compagni attraverso il gioco

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

3/5 anni

Sviluppo cognitivo

- ✓ Utilizzano le prime strategie di comportamento
- ✓ I giochi richiedono regole chiare e molto semplici

A quest'età i bambini sanno con chi possono o no avere alcuni comportamenti. Regole di gioco e di comportamento devono essere chiare.

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

6/8 anni

Sviluppo motorio

- ✓ Inizia la prima coordinazione oculo-motoria
- ✓ Percezione della direzione e spazio (“centro del salto”)
- ✓ Migliore percezione del suo corpo e iniziano le prime capacità coordinative

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

6/8 anni

Immagine corporea

- ✓ Inizia a riconoscere la destra dalla sinistra
- ✓ I disegni mostrano più elementi rispetto a prima
- ✓ Lo sport per loro comincia ad avere una funzione di scoperta del proprio corpo

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

6/8 anni

Spazio

✓ Sa orientarsi negli spazi che conosce

I bambini hanno i loro punti di riferimento in scuderia e sono autonomi. Spesso vale anche per il campo, se associano i movimenti di maneggio a punti di riferimento sono più facilitati ad eseguirli correttamente (disegni al posto delle lettere).

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

6/8 anni

Tempo

✓ Migliore è il concetto di ora e inizia a sapere leggere l'orologio

A quest'età possono stare in sella dai 30 ai 50 minuti. Fondamentali le pause.

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

6/8 anni

Sviluppo affettivo sociale

- ✓ Si definiscono le prime amicizie specifiche
- ✓ Si struttura l'autostima attraverso scuola e sport
- ✓ Il gioco comincia ad avere una connotazione legata al vinco/perdo

Fondamentali giochi di gruppo in cui interagire.

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

6/8 anni

Sviluppo cognitivo

- ✓ Si sviluppano le capacità di classificazione
- ✓ La motricità è di tipo impulsivo (riesce a mettere a fuoco uno schema motorio osservato)
- ✓ Ha un pensiero razionale: *se A=B e A=C allora B=C*

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

8/10 anni

- ✓ Subentra il concetto di **agonismo**
- ✓ Primi rapporti con l'**errore** (importante supporto genitoriale e dell'istruttore: sbagliare è normale, non si deve mai sgridare un allievo quando sbaglia!)

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

8/10 anni

Sviluppo motorio

- ✓ Capacità coordinative in pieno sviluppo
- ✓ Migliora il movimento, il bambino inventa movimenti originali e personali

Immagine corporea

- ✓ Si struttura, maggiore consapevolezza delle parti del suo corpo e con il disegno mostra come si sente a livello emotivo

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

8/10 anni

Spazio

- ✓ si sa dislocare mentalmente al posto di altre persone o oggetti perché comincia a sapersi mettere nei panni degli altri

Tempo

- ✓ In via di definizione

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

8/10 anni

Sviluppo affettivo e sociale

- ✓ Progressiva perdita dell'egocentrismo: riesce a differenziare il proprio pensiero da quello altrui, primi passi verso l'empatia
- ✓ Sperimenta alleanze e disaccordi con i coetanei cambiando modo di fare amicizia

Importante è incentivare lo spirito collaborativo e lealtà fra i bambini spingendoli a mettersi nei panni dell'altro, senza metterli a confronto.

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

8/10 anni

Sviluppo cognitivo

- ✓ Gioco sociale con marcate connotazioni pre-sportive: nei giochi esistono già i concetti del “io vinco, tu perdi”
- ✓ Approccio alla realtà più strutturato: si accorgono più dei dettagli e di correggersi
- ✓ Migliore capacità di concentrazione
- ✓ Il bambino riesce a compiere ragionamenti flessibili sviluppando anche le proprie opinioni (Piaget, 1975)

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

11/13 anni

- ✓ Inizio della **pubertà**: cambiamenti psicofisici
- ✓ Rispettare i tempi di crescita dell'allievo: lo sport come luogo in cui conoscere il proprio corpo e non combatterlo

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

11/13 anni

Sviluppo motorio

- ✓ È in grado di assolvere funzioni motorie complesse e orientate all'obiettivo
- ✓ L'acquisizione dello schema corporeo entra in una crisi transitoria dovuta alla difficoltà di mentalizzare il nuovo fisico

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

11/13 anni

Immagine corporea

- ✓ Lo specchio rimanda una nuova immagine legata al genere
- ✓ Il corpo diventa oggetto e soggetto di relazione

Spazio

- ✓ è nella fase della ristrutturazione delle capacità coordinative come orientamento e ritmo

Tempo

- ✓ Definito

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

11/13 anni

Sviluppo affettivo e sociale

- ✓ Primo distacco dalla famiglia verso gli amici che sono nuovi portatori di valori
- ✓ Il gruppo di amicizie è misto maschi e femmine
- ✓ Ricerca di un riferimento adulto che non sia il genitore

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

11/13 anni

Sviluppo cognitivo

- ✓ Pensiero astratto
- ✓ Competenze di problem solving
- ✓ Interazione su un piano logico e funzionale con la mente adulta

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

14/19 anni

- ✓ **Adolescenza**
- ✓ Rischio concreto di abbandono dello sport

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

14/19 anni

Sviluppo motorio

- ✓ Verso l'acquisizione degli schemi motori
- ✓ Assolvono schemi motori complessi
- ✓ Movimento finalizzato ad attività motorie complesse

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

14/19 anni

Immagine corporea

- ✓ Il corpo è sessuato
- ✓ Il corpo è oggetto di cambiamento e mutazioni.

Spazio

- ✓ Acquisito

Tempo

- ✓ Definito

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

14/19 anni

Sviluppo affettivo e sociale

Affrontare i cosiddetti **compiti evolutivi**

- ✓ separazione e individuazione
- ✓ mentalizzazione del sé corporeo
- ✓ definizione e formazione dei valori
- ✓ nascita sociale

(Pietropolli Charmet, 2000)

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

14/19 anni

Sviluppo cognitivo

- ✓ Pensiero astratto
- ✓ Competenze problem solving
- ✓ Hanno le stesse capacità di una mente adulta, ma non la stessa esperienza

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

20/30 anni

- ✓ **Giovani Adulti:** non più adolescenti, ma nemmeno adulti
- ✓ Importante sapere se iniziano a montare o se ci sono esperienze pregresse

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

20/30 anni

Sviluppo motorio

- ✓ Schemi motori acquisiti
- ✓ Rigidità nel movimento se neofiti

Immagine corporea

- ✓ Definita anche se spesso non accettata
- ✓ Erotizzazione nel mostrare il corpo

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

20/30 anni

Spazio

✓ Acquisito

Tempo

✓ Definito

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

20/30 anni

Sviluppo affettivo e sociale

Ulteriori **compiti evolutivi**

- ✓ Soggettivazione
- ✓ Generatività sociale
- ✓ Separazione dai genitori
- ✓ Mentalizzazione della generatività

Sviluppo cognitivo

- ✓ acquisito

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

30/70 anni

Sviluppo motorio

✓ Come giovane adulto

Immagine corporea

✓ Come giovane adulto

Spazio

✓ Acquisito

Tempo

✓ definito

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

30/70 anni

Sviluppo affettivo e sociale

✓ Responsabilità elevate se sono genitori, fondamentale la pazienza

Sviluppo cognitivo

✓ acquisito

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

Metodi didattici *innovativi* per bambini

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

“Impari più su una persona in un’ora di gioco che in un anno di conversazione.”

Platone

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

Gioco

I bambini conoscono il mondo, si mettono in relazione con gli oggetti e con le persone attraverso il **gioco**

Per essere un gioco un'attività deve essere:

- ✓ Ricreativa
- ✓ Educativa
- ✓ Biologica
- ✓ Sociale

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

Esempi di giochi da fare in sella

- ✓ **1-2-3 stella!**: utile per imparare l'alt e l'avanzare con il pony
- ✓ **Strega comanda color…**: utile per imparare a salire e scendere dalla sella e per muoversi in libertà
- ✓ **Il semaforo**: rosso=alt, giallo=camminare, verde=trotto. Utile per le transizioni o variazioni di andatura

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

Fiaba

Mettere in pratica una fiaba in modo che il bambino si immedesimi nel protagonista

Ognuno ha un ruolo (bambini, istruttore e pony)

- ✓ guado del fossato = corridoio di barriere
- ✓ foresta incantata = slalom con le tazze
- ✓ drago sputa fuoco = linea di saltini o piccolo larghetto

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

In sintesi…

Utilizzare il gioco e la fiaba vi permetterà di motivare e far crescere gli allievi in modo dinamico e fresco all'interno di capacità motorie, cognitive e sociali proprie dell'arte equestre e all'interno di una sfera ludica.

Se all'insegnamento unite la fantasia non avrete difficoltà!

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

Gradualità del percorso di formazione

Organizzazione della scuola di base

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

“La scuola è il nostro passaporto per il futuro, poiché il domani appartiene a coloro che oggi si preparano ad affrontarlo.”

Malcolm X

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

Come organizzarsi?

Tenere SEMPRE conto del **percorso** e **obiettivi**!

Una buona scuola di equitazione si concentra sulla **crescita dei propri allievi**

- ✓ **Motoria**
- ✓ **Sociale**
- ✓ **Cognitiva**
- ✓ **Affettiva**

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

Dividere gli allievi

Per fare crescere correttamente degli allievi bisogna dividerli prima per età e poi per livello tecnico.

- ✓ **Principianti**
- ✓ **Debuttanti**
- ✓ **Esperti**

Hogwarts nella scuola d'equitazione!

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

Le quattro fasi dell’istruzione

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

Le quattro fasi dell'istruzione 1/5

"La cosa importante non è tanto che ad ogni bambino debba essere insegnato, quanto che ad ogni bambino debba essere dato il desiderio di imparare."

John Lubbock

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

1. Comandare

✓ Dire **cosa** fare e **come** farla!

Ricorda che gli allievi imparano una cosa alla volta

Se sbagliano, rispiega

Per cambiare il diagonale del trotto bisogna fare queste azioni…

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

2. Addestrare

✓ Spiegare **perché** bisogna farla così!

Dopo i fondamenti tecnici bisogna spiegare a cosa servono e quando utilizzarli.

Ragionare con l'allievo sul perché di un errore.

Adesso che hai capito come funziona ti spiego perché si deve cambiare diagonale di trotto ogni volta che cambiamo mano…

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

3. Facilitare

✓ Fate **riflettere**!

Chiedere all’allievo cosa ha fatto bene e cosa male. Fare riflettere su sensazioni, cose giuste, errori, cose da migliorare.

Su che diagonale di trotto sei? Perché pensi di essere sul diagonale giusto/sbagliato?

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati

4. Delegare

✓ Creare degli **automatismi**!

Autonomia dell’allievo su quella specifica abilità

L’allievo trotterà sul diagonale corretto attraverso la sensazione e non lo sbaglierà perché è diventato un automatismo corretto

Dipartimento Formazione – tutti i diritti sono riservati