



LE PUNTATE DEL 2020 DI MB NEWS



(Progetto del Settore Minibasket FIP)

SOMMARIO

MB News, puntata 1

4 Aprile 2020

Uno strumento nuovo, che vuole arrivare a tutti gli Istruttori Minibasket, ma anche ai genitori e tutti coloro che vogliono approfondire la conoscenza sul meraviglioso mondo del "mini" e sulla sua metodologia didattica.

Curato dallo staff tecnico Minibasket FIP, è online la prima puntata di MB News, il contenitore che, attraverso video dimostrativi, analizza i tanti aspetti del modello didattico di riferimento del giocosport della pallacanestro. Nella prima puntata i tecnici federali **Maurizio Cremonini**, **Roberta Regis** e **Mario Greco** si focalizzano sull'EasyBasket, con particolare riferimento al suo ruolo di incontro e connessione fra le Prime Conoscenze e i primi passi nel Minibasket. Buona visione!

MB News, puntata 2

11 Aprile 2020

Attenzione e percezione, e come allenarle. Queste due funzioni cognitive sono il tema della seconda puntata di MB News, il Magazine per Istruttori (e non solo) curato dallo Staff Tecnico Minibasket e Scuola FIP. Buona visione!

MB News, puntata 3

18 Aprile 2020

Quando scegliamo un gioco da proporre ai nostri minicestisti dobbiamo sempre porci due domande: A cosa serve? E quando possiamo utilizzarlo? Nella terza puntata di MB News lo Staff tecnico Minibasket FIP risponde a questi due quesiti. Buona visione!

MB News, puntata 4

24 Aprile 2020

Nella loro valenza di strumento di apprendimento e di crescita, quanto sono importanti le regole nella formazione educativa di un bambino? Lo staff tecnico Minibasket FIP mette questa riflessione al centro della quarta puntata di MB News. Buona visione!

MB News, puntata 5

2 Maggio 2020

Nella quinta puntata di MB News lo staff tecnico Minibasket FIP approfondisce l'aspetto neurofisiologico dell'insegnamento del Minibasket e di come l'attività motoria sia importante per lo sviluppo corporeo, cerebrale, cognitivo e sociale del bambino. Buona visione!

MB News, puntata 6

11 Maggio 2020

In questa puntata di MB News **il presidente Marco Petrini** e il responsabile tecnico **Maurizio Cremonini** descrivono i programmi, le scelte e le azioni per far fronte all'emergenza Covid-19 realizzati dal Settore Minibasket FIP. Buona Visione!

MB News, puntata 7

19 Maggio 2020

Focus sui progetti Scuola per la settima puntata di MB News. Ospiti "on web", oltre al tecnico-conduttore **Maurizio Cremonini**, il responsabile Scuola FIP **Giacomo Galanda** e il responsabile per le operazioni in Europa della Jr. NBA Henry Hutku. Buona visione!

MB News, puntata 8

25 Maggio 2020

Sviluppo delle complessità: Il cammino del minicestista dalle conoscenze alle competenze. Questo il focus dell'ottava puntata di MB News, con gli interventi dei tecnici federali **Maurizio Cremonini, Mario Greco, Giovanni Verde e Fabio Bagni**. Buona visione!

MB News, puntata 9

28 Maggio 2020

Responsabilità ed efficienza organizzativa sono le parole d'ordine per la ripartenza. Tanto per la pallacanestro, ancor più per il minibasket. MB News si sofferma in questa puntata sulle linee guida del Protocollo redatto dalla FIP insieme alla FIPIC in collaborazione al Politecnico di Torino. Buona e buon ritorno in palestra!

MB News, puntata 10

9 Giugno 2020

Ritorniamo in palestra, adattando attività e proposte per i nostri minicestisti e garantendo l'adeguata azione didattica. Questo il focus del nostro MB News, con gli interventi dei tecnici **Maurizio Cremonini e Roberta Regis**.

MB News, puntata 11

16 Giugno 2020

Tante novità regolamentari per la stagione Minibasket 2020/21. Per Aquilotti e Gazzelle e per gli Esordienti maschili e femminili si potranno organizzare Trofei provinciali Competitivi e Non Competitivi e Open, con la possibilità di effettuare CAMBI LIBERI tra giocatori e giocatrici e disposizioni. Ce ne parla il Responsabile Tecnico Minibasket FIP **Maurizio Cremonini** nella nuova puntata di MB News.

MB News, puntata 12

22 Giugno 2020

Da oggi MinibasketforLife potrà essere mostrato in tutte le palestre delle società che lavorano nel mondo del "mini". Attraverso il layout della targa inviato dal Settore Minibasket FIP, le case del nostro giocosport avranno un veicolo in più per attestare la propria condivisione a una visione del Minibasket che si fonda su tre parole chiave: Giocare, imparare, crescere. Nella puntata di MB News il presidente del Settore Minibasket FIP **Marco Petrini** e il Responsabile tecnico Minibasket FIP **Maurizio Cremonini** presentano il progetto pensato per gli oltre 150.000 minicestisti di tutta Italia. Buona visione

MB News, puntata 13

6 Luglio 2020

Questa puntata di MB News è un vero e proprio clinic! Dal giocosport al Settore giovanile, l'importanza del Minibasket nella visione di una pallacanestro integrata. Special guest, **Andrea Capobianco**. Buona visione!

MB News, puntata 14

13 Luglio 2020

Vicinanza, Condivisione, Appartenenza sono sempre stati alla base del progetto "Camminare Insieme". Dal 2017, primo anno di attività, fino ad oggi, quando lo staff Minibasket ha dovuto modificare, per l'emergenza sanitaria, il modo di raggiungere le case del minibasket italiano. Che sia in palestra, od online, l'obiettivo però rimane sempre lo stesso: essere vicini ai nostri piccoli cestisti e a chi ne cura la crescita.

MB News, puntata 15

20 Luglio 2020

Ricominciamo! Dal nord al sud del Paese, torniamo in campo per risentire quel rumore della palla che rimbalza e che si infila a canestro che tanto ci mancava. MB News è andata a trovare la Verolese Basket, nel basso bresciano, dove la voglia di tornare a giocare a basket era davvero tanta! Buona visione e buon rientro in campo!!!

MB News, puntata 16

30 Luglio 2020

MB News incentrato questa settimana su un approfondimento tecnico, con particolare attenzione alla difesa come strumento per lo sviluppo e l'allenamento delle capacità motorie. Tre interventi dei tecnici federali **Fabio Bagni**, **Mario Greco** e **Giovanni Verde**, che potete ritrovare anche come dispensa al link <https://bit.ly/3109uku>. Buona visione!

MB news, puntata 17

10 Agosto 2020

Partito nel marzo 2019 da Matera, in due anni di sviluppo il progetto Erasmus+ Easybasket in Europe ha portato "l'Eeasy" nel Vecchio Continente. Spagna, Lituania, Germania, Danimarca e Repubblica Ceca hanno sposato l'iniziativa, vedendo nella proposta italiana del giocosport per la scuola un efficace strumento di avvicinamento alla pallacanestro. Tutti i protagonisti del progetto ne parlano nella nuova puntata di MB News. Buona visione!

MB News, puntata 18

24 Agosto 2020

MB News dedicato alla metodologia didattica. E lo fa giocando. Quali capacità vengono sviluppate nei giochi proposti? E con quali strumenti? per scoprirlo...guarda il video!!!

MB News, puntata 19

3 Settembre 2020

Nel rapporto fra Istruttore e bambino è fondamentale un dialogo efficace, che garantisca il coinvolgimento emotivo e la partecipazione alle attività proposte. Lo staff tecnico Minibasket ne parla nella nuova puntata di MB News. Buona visione!

MB News, puntata 20

11 Settembre 2020

Durante il lockdown il Minibasket ha sempre cercato di rimanere vicino ai piccoli cestisti. Ora, che le attività cestistiche sono ripartite, il Settore Minibasket FIP ha voluto dare un ulteriore segnale di vicinanza, realizzando il Quaderno Basketari per tutti gli iscritti delle società "mini" . Stampato in 140.000 copie e in distribuzione in questi giorni nelle oltre 2.500 case del Minibasket italiano, il Quaderno dei Basketari vuole essere quest'anno non solo un gadget, ma anche un mezzo attraverso il quale sensibilizzare i bambini all'attenzione e al rispetto per il mondo che li circonda. Nelle prossime settimane andremo a visitare i Centri Minibasket che hanno ricevuto il Quaderno dei Basketari, e passeremo con i nostri giovanissimi qualche ora in palestra. In questa puntata di MB News invece, il presidente del Settore Minibasket FIP **Marco Petrini** e il responsabile tecnico del Minibasket FIP **Maurizio Cremonini** ci raccontano come è

nata l'idea di realizzare un Quaderno che non parlasse solo di basket, ma anche e soprattutto di responsabilità. Buona visione!

MB News, puntata 21

28 Settembre 2020

Siamo ripartiti. Con entusiasmo, con passione, e tanta attenzione. Dalla Serie A, fino ai piccoli del minibasket, che più di tutti avevano voglia di tornare a giocare con i propri compagni. Come a Nembro, dove le attività del Seriana Basket sono riprese a pieno ritmo, nel pieno rispetto dei Protocolli, e nel pieno amore del nostro sport. Siamo andati a incontrare i piccoli cestisti del bergamasco, quello che abbiamo trovato è nella nuova puntata di MB News. Buona visione!

MB News, puntata 22

6 Ottobre 2020

Il Minibasket è ripartito, con l'attenzione massima alle disposizioni del Protocollo Sanitario e supportato dalle tante iniziative assunte dalla Federazione Italiana Pallacanestro, fra cui il tesseramento gratuito dei miniatleti per la stagione 2020/21. Ne parlano nella nuova puntata di MB News il presidente del Settore Minibasket FIP **Marco Petrini** e il responsabile tecnico **Maurizio Cremonini**. Buona visione!

MB News, puntata 23

19 Ottobre 2020

Chiusura e ripartenza dei progetti "mini" nel Sud Italia. In Basilicata è terminato l'EasyBasket in Europe, programma sposato dall'Erasmus+ e che in due anni ha coinvolto tanti partner internazionali, tutti uniti per la promozione del modello didattico "easy". In Calabria sono invece ripartiti il Come with Us, progetto della FIP insieme a FIBA per lo sviluppo del basket femminile, e l'ABC - Tutti a Scuola di pallacanestro, che sta coinvolgendo le scuole Primarie di tutte le province calabresi. Tutto nella nuova puntata di MB News. Buona visione!

MB News, puntata 24

17 Novembre 2020

Giocare a Minibasket – Il racconto dei bambini □ Speravamo di poter tornare nell'autunno a vedere i nostri basketteri in campo. La situazione epidemiologica italiana non lo ha permesso. Nasce così l'idea di raccontare il Minibasket attraverso un libro. Che si potrà riempire all'infinito di nuove pagine. Online dal Dicembre sul sito www.fip.it/minibasket, Giocare a Minibasket – Il racconto dei bambini, sarà uno sfogliabile realizzato interamente dalle squadre di tutta Italia. Il compito è semplice quanto affascinante: ritrovarsi in una stanza virtuale tutti insieme, Istruttore compreso, e realizzare un elaborato che descriva un momento di intensa condivisione, e che abbia reso ancor più forte l'amore per il basket. La presentazione del progetto nella nuova puntata di MB News. Buona visione!

MB News, puntata 25

14 Dicembre 2020

Il saluto di **Margaret Gonnella**, Responsabile Minibasket FIP 2021/24. Prima donna a ricoprire l'incarico, Margaret Gonnella sarà Responsabile del Settore Minibasket FIP per il quadriennio 2021/24. Attraverso MB News, l'ex presidente del Comitato Regionale FIP Puglia, Istruttrice e Responsabile provinciale Minibasket, ha voluto salutare tutto il mondo del "mini". "Insieme usciremo fuori da questo anno difficile. Riporteremo l'entusiasmo e la passione che sono propri del Minibasket. Ci saranno nuove sfide, ma non mi lascio scoraggiare. A tutti noi un enorme in bocca al lupo, sperando di incontrarci presto. E MinibasketForLife!!!"

MB News, puntata 26

23 Dicembre 2020

Ultimo MB News dell'anno, con un nuovo progetto da comunicare e un regalo per tutto il mondo "mini". L'Officina delle Idee nasce per aumentare ancora di più la condivisione e il confronto fra lo Staff Tecnico Nazionale e gli Istruttori Minibasket, che potranno formare dei team di lavoro e richiedere un incontro online (inviando una mail a minibasket@fip.it) con **Maurizio Cremonini** e tutti gli altri tecnici federali. Il regalo è "Giocare a Minibasket - il racconto dei bambini", l'e-book che ha le firme di tantissimi "mini-autori" di tutta Italia. Sfogliabile da oggi nella home di www.fip.it/minibasket. Buona visione, e Buone Feste!

★ ★ ★ ★ ★ ★

Le puntate riportate nelle pagine seguenti con descrizione tecnica dettagliata sono quelle riguardanti i temi tecnici, metodologici, scientifici e regolamentari.

Stesura a cura di Guido De Alexandris

EASYBASKET NELLA SOCIETA' DI MINIBASKET

4 Aprile 2020 - 1^ puntata MB News.

Minibasket News è uno strumento nuovo, che vuole arrivare a tutti gli Istruttori Minibasket, ma anche ai genitori e tutti coloro che vogliono approfondire la conoscenza sul meraviglioso mondo del "mini" e sulla sua metodologia didattica.



Maurizio Cremonini

Abbiamo ritenuto importante ed opportuno attivare una comunicazione con tutti gli Istruttori, ma anche con i genitori. Abbiamo concepito di progettare una modalità nuova e diversa per realizzare questa comunicazione. In pochi minuti ci concentreremo su un dettaglio utile alla riflessione riferita alla nostra metodologia d'insegnamento e di allenamento. Proviamo ad entrare in relazione ed iniziare ad approfondire un argomento.



Il primo approfondimento è dedicato all'Easy Basket ma in questo caso non specificatamente riferito alla scuola. Easy Basket deve essere il momento che accompagna, all'inizio, i nostri bambini. Magari potremmo collocarlo tra il tempo delle Prime Conoscenze, quando attraverso il coinvolgimento emotivo e la narrazione cerchiamo di creare contesti utili al loro innamoramento, poi c'è l'incontro progressivo e graduale con il Minibasket, ed ecco, l'Easy Basket può aiutarci in quella fase.

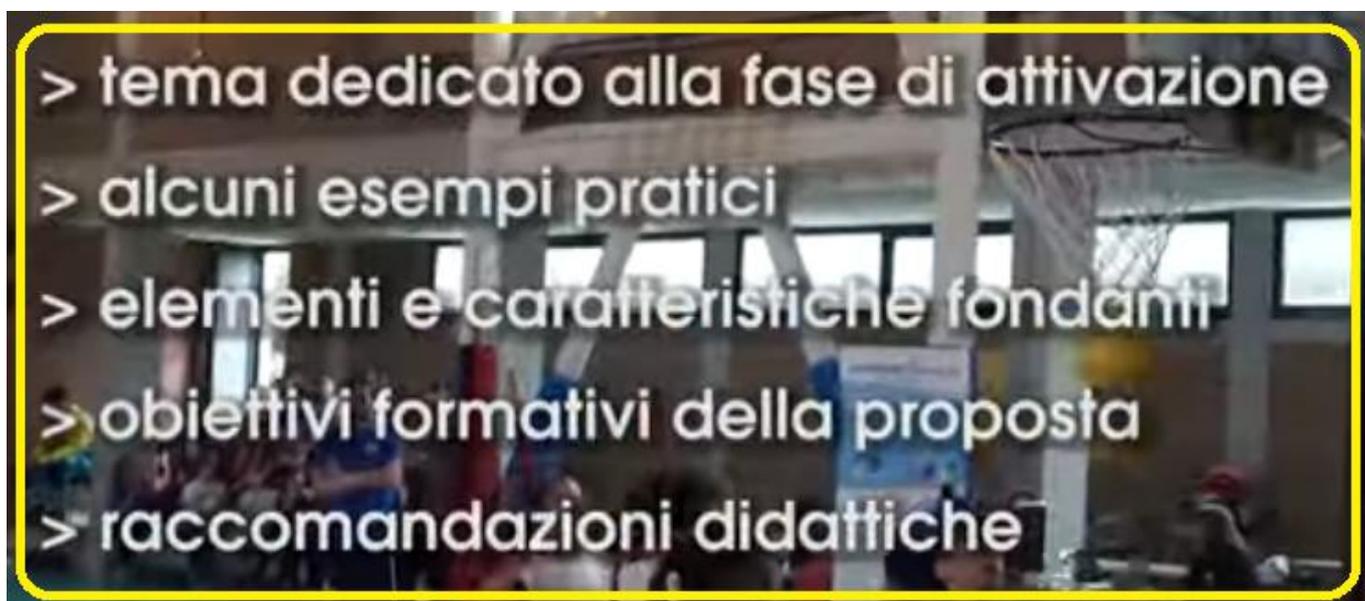




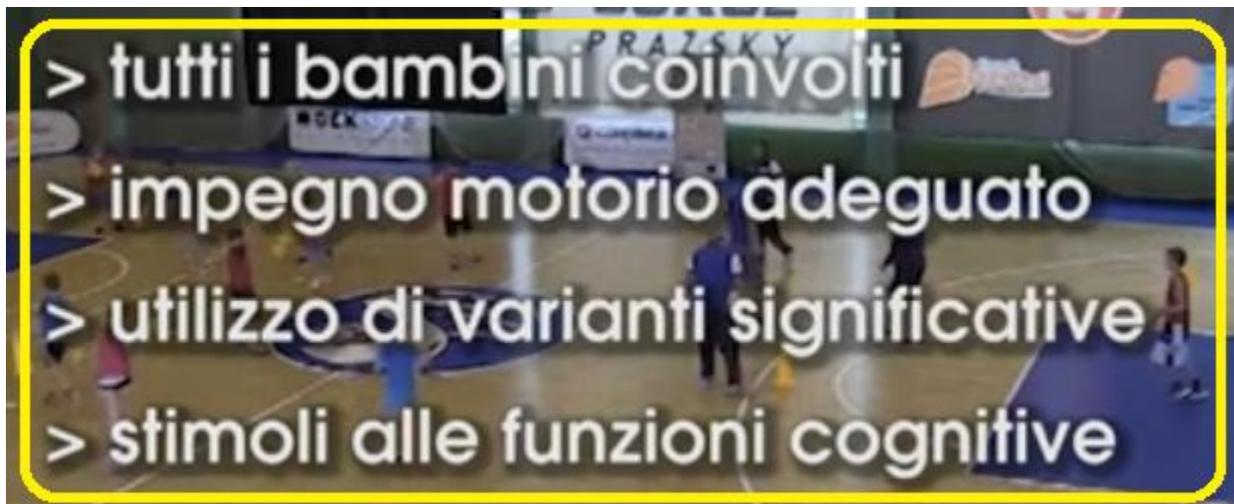
Diagramma 1

- Nel primo esempio (diagramma 1), dal quale intendiamo partire per formulare la nostra riflessione, tutti i bambini hanno il pallone e si muovono liberamente per il campo. Essi probabilmente, nei primi momenti di attività, hanno la tendenza, per sentirsi più sicuri, di utilizzare entrambe le mani per palleggiare per cui un utile accorgimento è di far tener occupata la mano non impegnata nel palleggio. Metà di loro ha un cono, palleggia con una mano e con l'altra mano tiene il cono ma quando uno vuole deposita il cono a terra e si muove liberamente, chi non ha il cono quando passa per il campo e vede un cono libero può raccoglierlo, impugnarlo con una mano e con l'altra palleggiare.
- Variante a questo gioco. Obiettivo: stimolare le funzioni cognitive (a questa età le senso percezioni, in questo caso la capacità uditiva). Chi impugna il cono, quando decide di appoggiarlo a terra, può chiamare ad alta voce qualsiasi altro bambino, anche uno lontano, depone il cono a terra e chiama un compagno a sua scelta. Chi si sente chiamare deve immediatamente raggiungere il cono che è stato lasciato appositamente per lui; a sua volta poi si muoverà cercando di chiamare un altro compagno.

Roberta Regis



L'attivazione è un momento fondamentale per il processo di apprendimento dei nostri bambini. E' la fase ideale in cui riusciamo a garantire a tutti un adeguato coinvolgimento sul compito motorio.



Dobbiamo tener presente che una buona attivazione deve essere sostenuta da 3 punti fondamentali:

- Il primo: **tutti devono essere coinvolti** contemporaneamente nell'attività;
- Il secondo: riguarda l'**impegno motorio** dei bambini. Ovviamente nell'attivazione dovremo garantire a tutti un adeguato carico motorio;
- Il terzo aspetto riguarda le **varianti** perché nei nostri giochi è pacifico che dobbiamo inserire varianti, che generano poi delle variabili che sono significative sulla capacità motoria ma che soprattutto vanno a stimolare quelle che sono **le funzioni cognitive e le funzioni esecutive**.

Mario Greco



L'obiettivo della proposta di attivazione descritta è riferito alla capacità coordinativa generale dell'**adattamento e trasformazione**, ovvero alla capacità di riconoscere nuove situazioni che si verificano sul campo, adeguare il proprio movimento e trasformarlo in un movimento successivo.



Diagramma 2

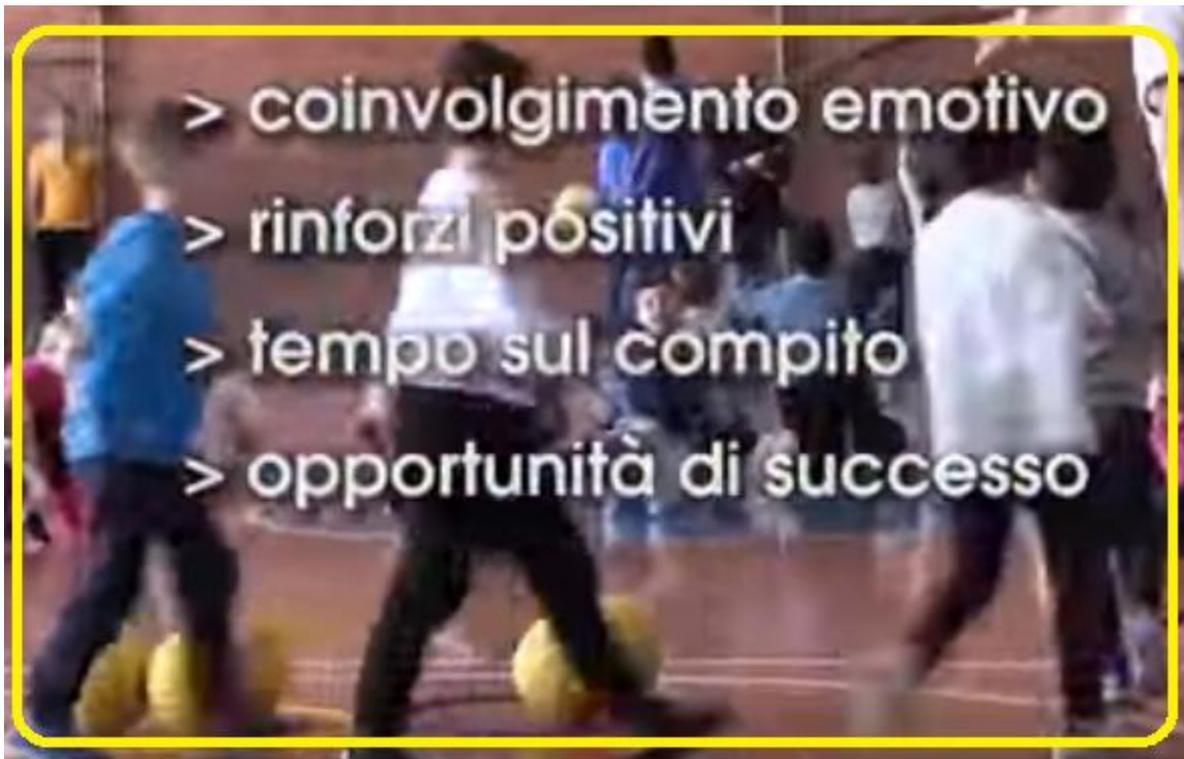
Nel gioco illustrato dal diagramma 2 i bambini si muovono liberamente per il campo e, quando decidono, possono cercarsi un compagno e giocare a farsi seguire.



Diagramma 3

Oppure, sempre quando vogliono, devono disporsi l'uno di fronte all'altro con un cono in mezzo e giocare a muoversi a specchio (diagramma 3) per pochi secondi, dopodiché salutarsi e cercarsi un nuovo compagno. Tutta l'attività è sostenuta da stimoli significativi alle **funzioni cognitive dell'attenzione e della percezione visiva**.

Roberta Regis



L'attivazione della lezione sarà tanto più efficace quanto l'Istruttore riuscirà tener conto di alcuni aspetti metodologici e didattici. Il primo aspetto riguarda il suo **coinvolgimento emotivo**. In riferimento ad una lezione tra le Prime Conoscenze e le Conoscenze, quindi una lezione Easy, non possiamo esimerci dal pensare un Istruttore che coinvolge emotivamente i propri bambini. Un Istruttore che è anche in grado di fornire dei rinforzi positivi è un Istruttore che porta sempre con sé due valori importanti: **tempo e opportunità**. Tempo per far esercitare i propri bambini sul compito e opportunità per far sì che loro si esercitino con successo sul compito motorio.

Maurizio Cremonini

L'obiettivo di questa riflessione era approfondire un dettaglio, riprendere una relazione, condividere un impegno, una responsabilità che è quella di essere pronti nel momento in cui torneremo in palestra ad allenare i nostri bambini.

Attenzione e percezione: come allenarle. Queste due funzioni cognitive sono il tema della seconda puntata di MB News (11 Aprile 2020), il magazine per Istruttori (e non solo) curato dallo Staff Tecnico Minibasket e Scuola FIP. Buona visione!



Maurizio Cremonini.

Le **funzioni cognitive**, in particolare l'**attenzione** e la **percezione**, costituiscono un pilastro molto importante della metodologia di insegnamento e di allenamento del Minibasket. Ricaviamo lo spunto da un breve tour di clinic che abbiamo realizzato in **Sardegna** con il contributo del comitato regionale sardo. In occasione di questi clinic sardi abbiamo lanciato un messaggio: "**Minibasket for life**", che mai come adesso deve restare con noi. "Minibasket for life" dovrà soprattutto restare con noi quando potremo ritrovare la nostra quotidianità, ovvero offrire ai bambini strumenti per poter entrare in relazione e in comunicazione con il mondo che li circonda.

Roberta Regis.



Proponiamo ora un gioco (vedi Diagramma 1), riferito al quadro delle **Competenze**, che contempla come obiettivo l'**adattamento e la trasformazione** e come **strumento il palleggio, il passaggio e il tiro**. Si può osservare che in questo gioco, per riuscire a risolvere il problema in maniera efficace, sicuramente occorrono soprattutto **attenzione e percezione**, che sono due importanti funzioni cognitive.





Diagramma 1

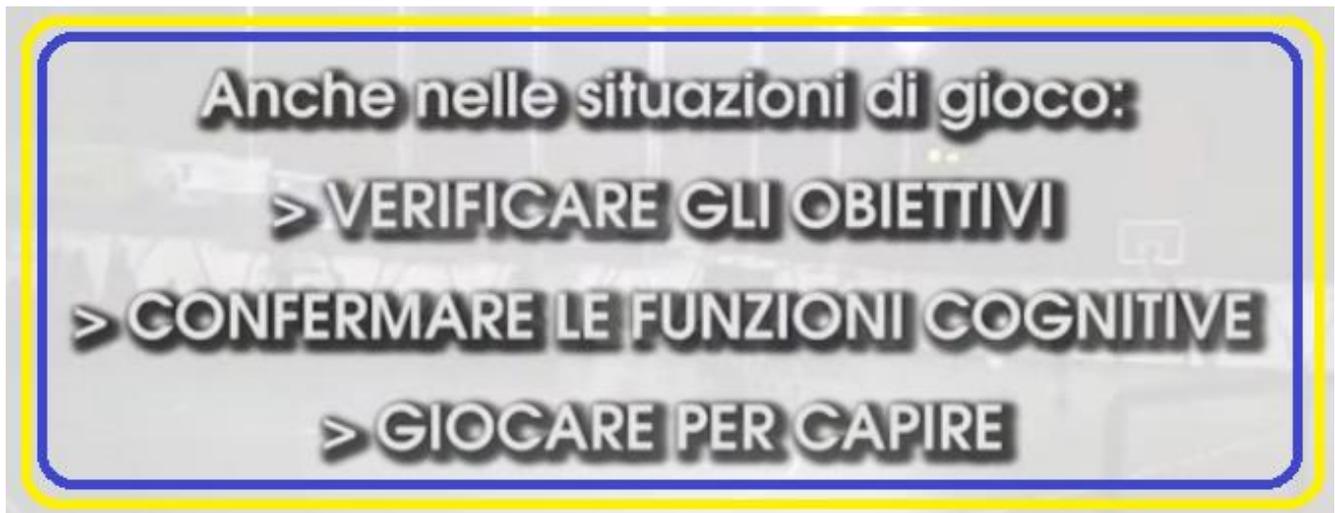
I quattro giocatori in angolo sono impegnati nel gioco di “rubapassi”. In particolare osserviamo il giocatore che si trova spalle a canestro che mentre gioca a “rubapassi”, ovvero quando mette in campo una visione di tipo frontale, deve anche vedere quando un suo compagno taglia per ricevere la palla e passargliela, ovviamente in modo efficace. In questa situazione è deducibile che il bambino mette in campo, oltre a una visione frontale, una visione di tipo periferico. Possiamo affermare, in sintesi, che per quel giocatore il riconoscere un movimento o un gesto efficace da eseguire, da realizzare, nasce sicuramente dal **vedere**.

Lucio Bortolussi.



Affinché l'obiettivo della lezione sia realizzato è importante che l'Istruttore metta in campo le strategie giuste e attivi le **funzioni cognitive** come **l'attenzione e la memoria** nei bambini e la monopercezione. Che sia un gioco di potere o l'avvio di una partita è importante che il bambino abbia sempre la consapevolezza di quello che sta accadendo, che sappia riconoscere la situazione, che sappia dove orientare la propria attenzione. In virtù di tutto questo, oltre che spiegare con chiarezza quello che è il compito, è importante che l'Istruttore accenda le funzioni cognitive nei bambini con domande giuste: *"Chi ha il potere?"*, *"Chi è che dobbiamo guardare?"*, *"Il difensore sta più vicino o più lontano rispetto a prima?"*. Porre domande e proporre situazioni-problemi è indubbiamente la via giusta.

Roberta Regis.



Anche le situazioni di gioco devono aiutarci a confermare l'obiettivo della lezione, in modo particolare dobbiamo guardare il momento in cui si attiva la partita. E' sicuramente quello l'istante in cui emergono le capacità coordinative ma anche le funzioni cognitive ed esecutive.

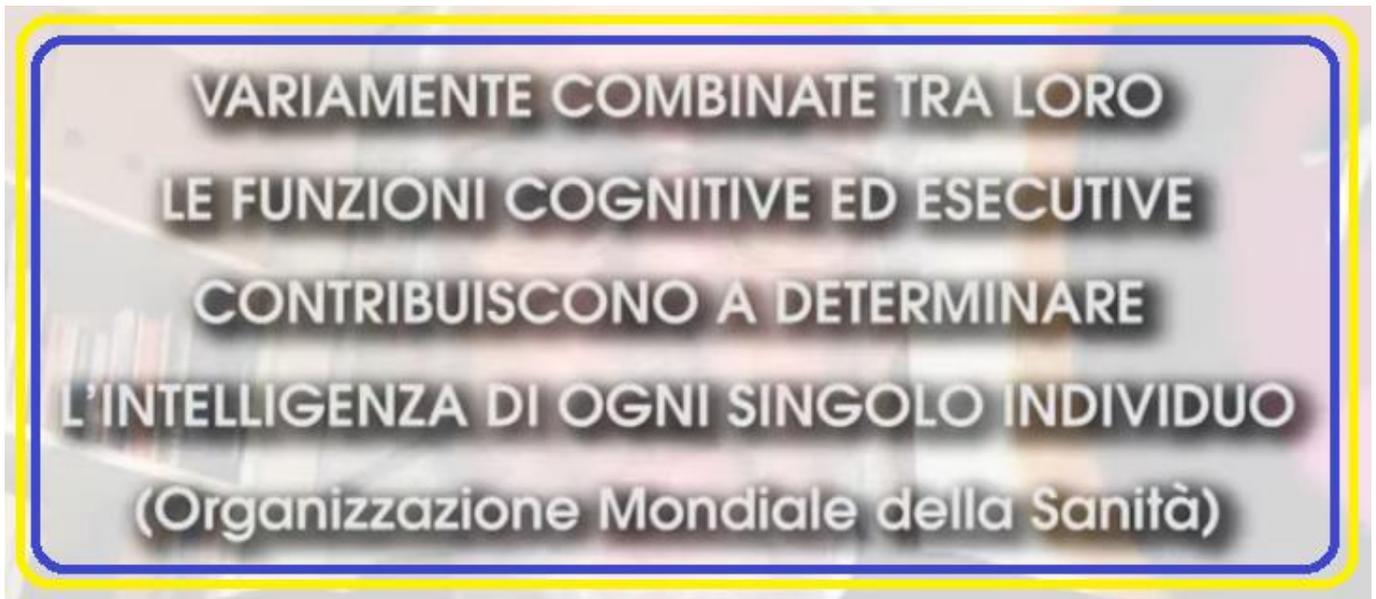


Diagramma 2

Nel 4>4 proposto dal Diagramma 2 i ragazzi passano la palla alla fila di fronte e ruotano verso destra ma devono fare attenzione che i due palloni che si stanno passando non si scontrino tra di loro. Devono anche controllare le mani dell'Istruttore perché nel momento in cui l'Istruttore chiama la palla, mostrando appunto le dieci dita, inizia la partita di 4>4. E' una proposta che richiede pertanto **attenzione** e **percezione** mentre la capacità messa in campo è **l'adattamento e trasformazione**.

Maurizio Cremonini.

Vi abbiamo offerto una semplice riflessione su un dettaglio rilevante: **l'importanza delle funzioni cognitive**, in questo caso **attenzione e percezione**, a supporto della possibilità dei bambini di risolvere i compiti che erano stati loro assegnati. Abbiamo formulato molto spesso le classificazioni, abbiamo molto spesso sottolineato, attraverso le classificazioni, il valore delle funzioni cognitive e delle funzioni esecutive.



Siamo convinti che sempre di più Istruttori abbiano consapevolezza di quanto queste funzioni forniscano un senso al nostro insegnare Minibasket, un Minibasket concepito non solo per la pallacanestro ma anche per far crescere persone. Il clinic svolto in **Sardegna** è a disposizione non soltanto su questa sintesi che abbiamo appena presentato (vedi qui di seguito da pag. 22 a pag. 28) ma è integralmente disponibile sul sito Federazione Italiana Pallacanestro, nella finestra dedicata specificatamente al Minibasket.

Dispensa del Clinic in Sardegna pubblicato dal sito FIP-Minibasket:**Staff Tecnico Nazionale Minibasket e Scuola****Clinic "MinibasketForLife"***il racconto di un viaggio nel confronto e nella condivisione**(Terralba – Carbonia – Nuoro – Olbia 17/20 dicembre 2019)***Relatori: Roberta Regis e Maurizio Cremonini**

Su invito del Comitato Regionale FIP Sardegna, nella disponibilità del Presidente Bruno Perra, è stato realizzato a dicembre un piccolo tour in Sardegna per presentare un nuovo progetto del Settore Minibasket FIP, "MinibasketForLife".

La nuova iniziativa del Settore intende valorizzare il senso di appartenenza delle società sportive e degli Istruttori alla Federazione Italiana Pallacanestro, con una comunicazione specifica e con una serie di azioni che verranno progressivamente proposte, tra le quali spicca la possibilità di affiggere fuori dalle proprie palestre una targa che dichiari l'adesione della Società Sportiva alla FIP, in una visione educativa e formativa condivisa. Il tour in Sardegna è stata un'occasione per presentare l'iniziativa e per sperimentare l'incontro con le realtà meno coinvolte nelle normali azioni di aggiornamento, un modo per fare veramente un passo verso gli Istruttori, con una modalità di comunicazione diversa dal solito che proveremo a riproporre nella relazione di seguito presentata.

In campo Roberta Regis dello Staff Nazionale Minibasket e Scuola presentava le proposte pratiche ai ragazzi coinvolti, mentre il Tecnico Federale Maurizio Cremonini interagiva con gli Istruttori presenti; nella relazione che di seguito vedrete, in blu vengono descritte le parti pratiche fatte da Roberta e in rosso i contenuti delle riflessioni fatte da Maurizio.

Obiettivi didattici dell'intervento:

- lo sviluppo della capacità di adattamento e trasformazione;
- l'utilizzo di giochi e di relative varianti per stimolare in modo significativo le funzioni cognitive ed esecutive;
- proposte dedicate alle 3 fasi della lezione.

Quadro di attività coinvolto:

- gruppi Esordienti (quadro di competenze).

Strumenti utilizzati:

- movimento senza palla;
- palleggio, passaggio e tiro.

Le proposte pratiche.

Fase di attivazione.

- **"Rompi lo specchio"**

Ragazzi senza palla liberi in movimento per il campo, quando vogliono possono chiamare il nome di un compagno ed invitarlo a giocare a specchio per alcuni secondi; quando vuole il giocatore che aveva chiamato il compagno può liberare la coppia, per farlo deve "rompere lo specchio" attraversandolo, ovvero, quando si trova vicino all'avversario può cambiare direzione ed andare dall'altra parte cercando di passare il più vicino possibile alla spalla interna rispetto al movimento. Una volta liberi i 2 giocatori sono nuovamente in movimento per il campo pronti a chiamare o ad essere chiamati.

- **Arrivano i palloni**

La metà dei ragazzi prende la palla, tutti si muovono in libertà con o senza palla, i giocatori con palla possono, quando vogliono, chiamare come nel gioco precedente un compagno senza palla, giocare nuovamente allo specchio, quando il giocatore con palla decide di "rompere lo specchio" deve anche lasciare la palla sul posto, palla che verrà immediatamente recuperata e palleggiata immediatamente dal compagno lasciato

- Variante del gioco:

- il giocatore che recupera la palla corre velocemente a fare un tiro a canestro per poi muoversi per il campo alla ricerca di un giocatore senza palla da chiamare.

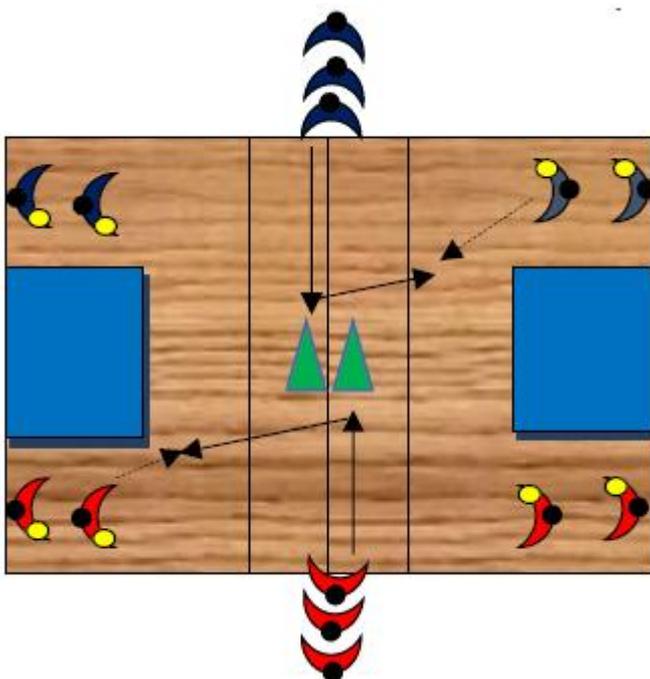


Diagramma 1

- **Rompere lo specchio, ricevere e tirare.**

Giocatori senza palla divisi su 2 file opposte a metà campo, con 2 coni posizionati esattamente al centro del campo; 8 giocatori con palla divisi in 4 coppie negli angoli di fondo campo (vedi Diagramma 1), con il primo della coppia che, palleggiando, si muove avanti e indietro seguito dal giocatore dietro che deve cercare di mantenere i 2/3 passi iniziali di distanza e la stessa mano di palleggio utilizzata dal giocatore davanti. Una delle due file a metà campo ha il comando della partenza, quando parte il

primo giocatore senza palla, raggiunge lo specchio (i 2 coni di centro campo) e si muove davanti ad un compagno che lo ha raggiunto di fronte dopo averlo visto partire, quando lo decide "rompe lo specchio" per andare a ricevere la palla e tirare dal primo giocatore con palla in fila nell'angolo dello stesso lato di partenza, mentre il giocatore di fronte dovrà partire verso il canestro opposto. Chi tira va in coda alla fila dalla quale ha ricevuto la palla mentre chi ha passato corre velocemente in coda a metà campo.

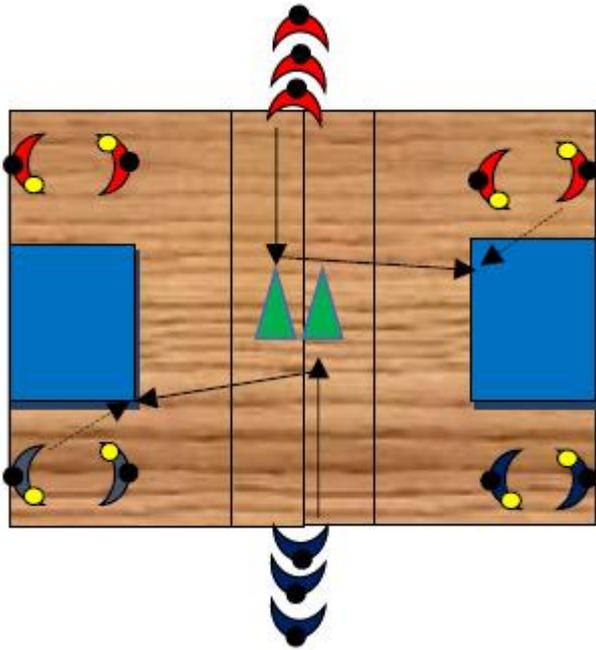


Diagramma 2

- **Restare attenti.**

Giocatori senza palla disposti come nel gioco precedente, giocatori con palla posizionati con il primo della coppia che resta in angolo e il compagno che si posiziona davanti a lui a 2/3 passi di distanza e che giocherà a "rubapassi" cercando di distrarlo (vedi diagramma 2); il giocatore in angolo, mentre reagisce ai movimenti del rubapassi di fronte deve vedere, per passargli la palla, l'eventuale giocatore che taglia sul suo lato per ricevere e tirare. Chi ha passato, come nel gioco precedente, corre velocemente a metà campo, chi faceva il rubapassi si sposta in angolo, chi ha tirato si mette di fronte al giocatore in angolo a rubare i passi.

Variante del gioco:

- far tenere ai ragazzi il conteggio dei punti individuali del gioco, tenendo conto che il canestro realizzato vale 1pt e ogni tiro sbagliato vale - 1pt;

Riflessioni dedicate alla fase di attivazione:

- esempio di attivazione iniziale proposto senza palla;
- l'importanza del ruolo dell'Istruttore e la sua capacità di alzare l'efficacia degli stimoli e la qualità dell'allenamento offrendo un ritmo continuo di varianti;
- il ruolo centrale delle funzioni cognitive (attenzione e percezione) ai fini della risoluzione dei compiti assegnati;
- funzionalità all'obiettivo anche nella dinamica organizzativa delle attività proposte (riempire velocemente le file - interpretare le rotazioni in modo rapido ed efficace - ecc.ecc.);
- tenere coinvolti tutti i giocatori in campo limitando al massimo i tempi di inattività.

Fase centrale.

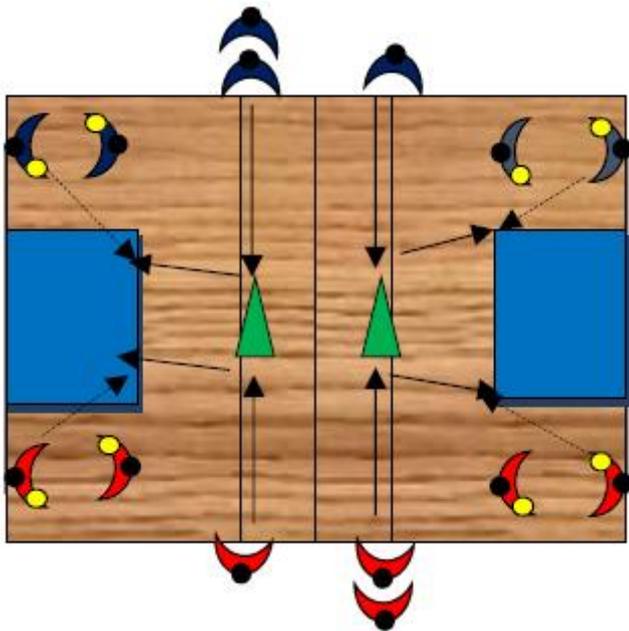


Diagramma 3

• *Restare attenti a squadre*

Giocatori divisi in 2 squadre per ciascun canestro di cui una con il potere, 2 giocatori con palla per ogni squadra posizionati in angolo come nel gioco precedente (vedi diagramma 2), compagni senza palla pronti sulla linea del pensatoio (linea dei 3mt della pallavolo) con un cono a metà strada. Quando lo decide il primo giocatore senza palla della squadra con il potere parte verso il centro del campo a giocare allo specchio con l'avversario di fronte e quando vuole "rompe lo specchio" per andare a ricevere la palla dal compagno in angolo che nel frattempo giocava a rubapassi con un compagno di fronte; nel momento in cui il giocatore con il potere parte, anche l'avversario può partire per ricevere a sua volta la palla; il primo che realizza il canestro prende il potere per la propria squadra.

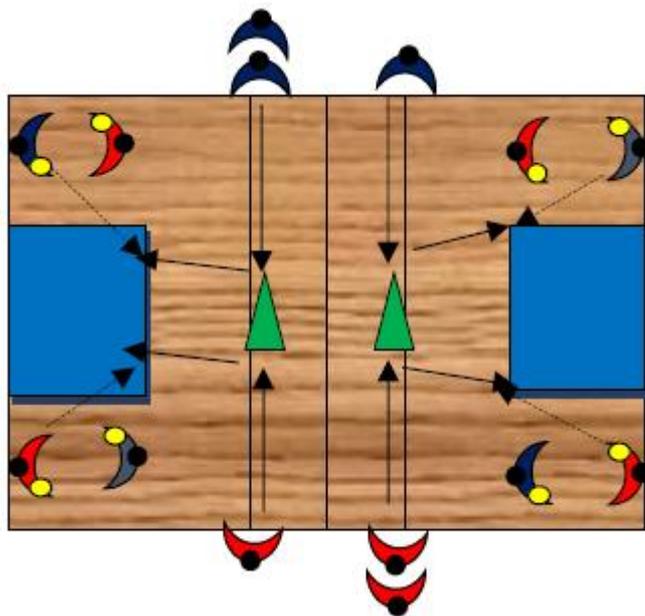


Diagramma 4

Variante del gioco:

- il giocatore che deve rubare i passi al passatore diventa il tiratore avversario dell'azione precedente (vedi Diagramma 3);
- al segnale CAMBIO dell'Istruttore tutti i giocatori in campo cambiano il lato di partenza del gioco.

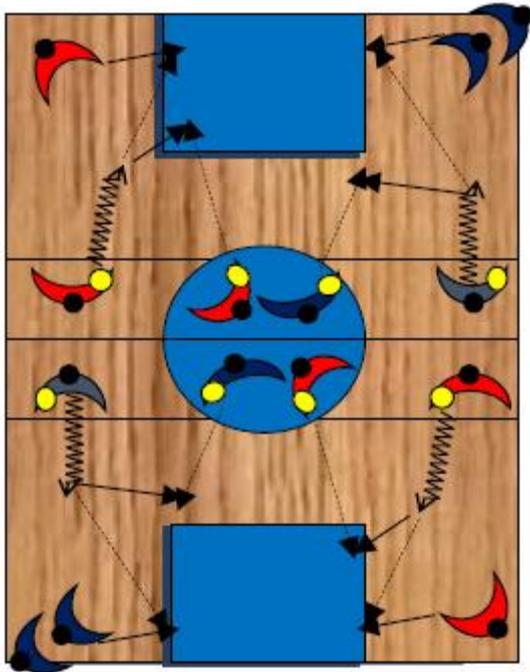


Diagramma 5

- ***Tiriamo insieme***

Giocatori divisi in due squadre per ciascun canestro di cui una con il potere, due giocatori con palla per ogni squadra, uno nel semicerchio di centro campo in movimento e uno nell'angolo del pensatoio (vedi Diagramma 5), i giocatori senza palla in fila in angolo. Il giocatore con il potere di attivazione del gioco è quello con palla nell'angolo del pensatoio, quando lo decide parte per passare la palla al compagno in angolo e ricevere a sua volta la palla dal compagno posizionato nel semicerchio di centro campo, che nel frattempo si sarà a sua volta avvicinato. Entrambi i giocatori con palla devono tirare a canestro, conquista il potere la coppia che realizza prima. Al termine del gioco cambio delle posizioni con il giocatore che era nel semicerchio che va in angolo senza palla, il giocatore partito dall'angolo che va nell'angolo del pensatoio e il giocatore attivatore che dall'angolo del pensatoio va nel semicerchio di centro campo.

Variante del gioco:

- cambi di lato.

Riflessioni dedicate alla fase centrale:

- esempio di attività in continuità organizzativa con la fase precedente;
- il ruolo ancor più significativo delle funzioni cognitive (attenzione e percezione) e delle funzioni esecutive (progettazione - scelta - decisione) ai fini della risoluzione dei compiti assegnati;
- conferma della funzionalità all'obiettivo anche nella dinamica organizzativa delle attività proposte (riempire velocemente le file - interpretare le rotazioni in modo rapido ed efficace - ecc.ecc.);
- concetto di gradualità e progressività nell'utilizzo delle varianti ai fini dello sviluppo di complessità superiori;
- azioni e compiti realizzati in funzione del gioco.

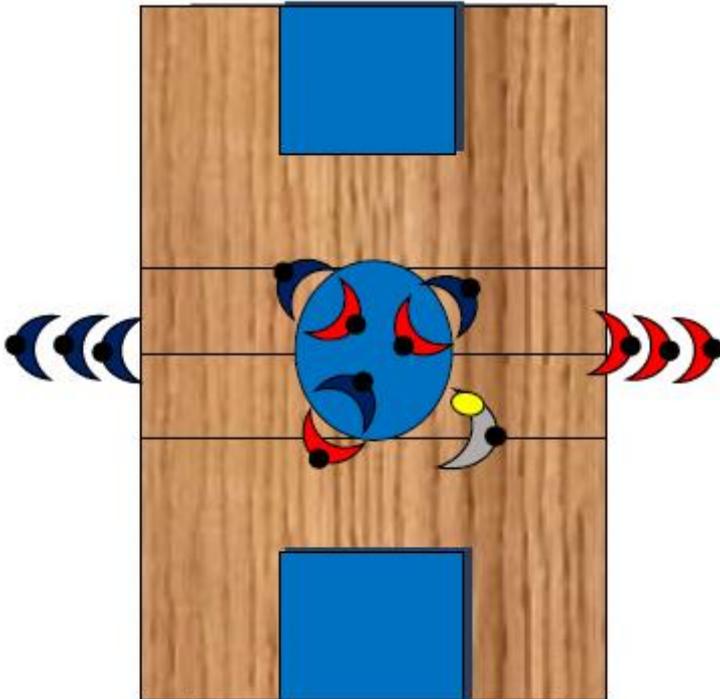
Fase finale.

Diagramma 6

- **3 contro 3 sullo specchio incrociato**

Giocatori disposti come nel diagramma 6, una delle due squadre comanda lo specchio, l'Istruttore può chiamare il CAMBIO ed è il segnale che i giocatori interni escono e viceversa, quando l'Istruttore lascia cadere la palla il primo giocatore che la recupera fa attaccare la propria squadra verso il canestro più lontano.

Varianti del gioco:

- attaccare verso il canestro più vicino;
- stesso gioco 4 contro 4.

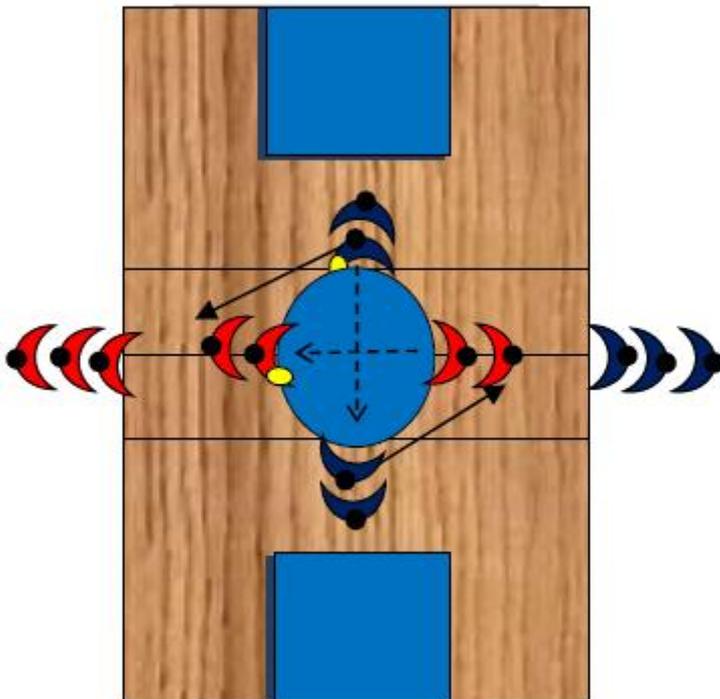


Diagramma 7

- **4 contro 4 passa e vai in coda**

Giocatori disposti come nel Diagramma 7, un pallone per squadra, il primo giocatore con palla, passa alla fila di fronte e va in coda alla fila alla sua destra e così via di seguito fino a quando l'Istruttore non toglie uno dei 2 palloni, nel momento in cui lo fa, la squadra che si ritrova con la palla in mano attacca verso il canestro più lontano o a scelta se l'Istruttore lascia a disposizione la palla che viene passata sulla linea di metà campo.

Varianti del gioco:

- al segnale di CAMBIO dato dall'Istruttore i ragazzi in campo invertono la rotazione per andare in coda.

Riflessioni dedicate alla fase finale:

- il ruolo delle funzioni cognitive (attenzione e percezione) e delle funzioni esecutive (progettazione - scelta - decisione) verificate in situazioni di gioco;
- la didattica dell'Istruttore funzionale all'esecuzione dei compiti (dove e quando lasciare o prendere la palla, quando chiamare un cambio di ruolo);
- l'utilizzo dei feedback per accompagnare i ragazzi alla comprensione e alla condivisione dei processi di apprendimento.

Una breve conclusione.

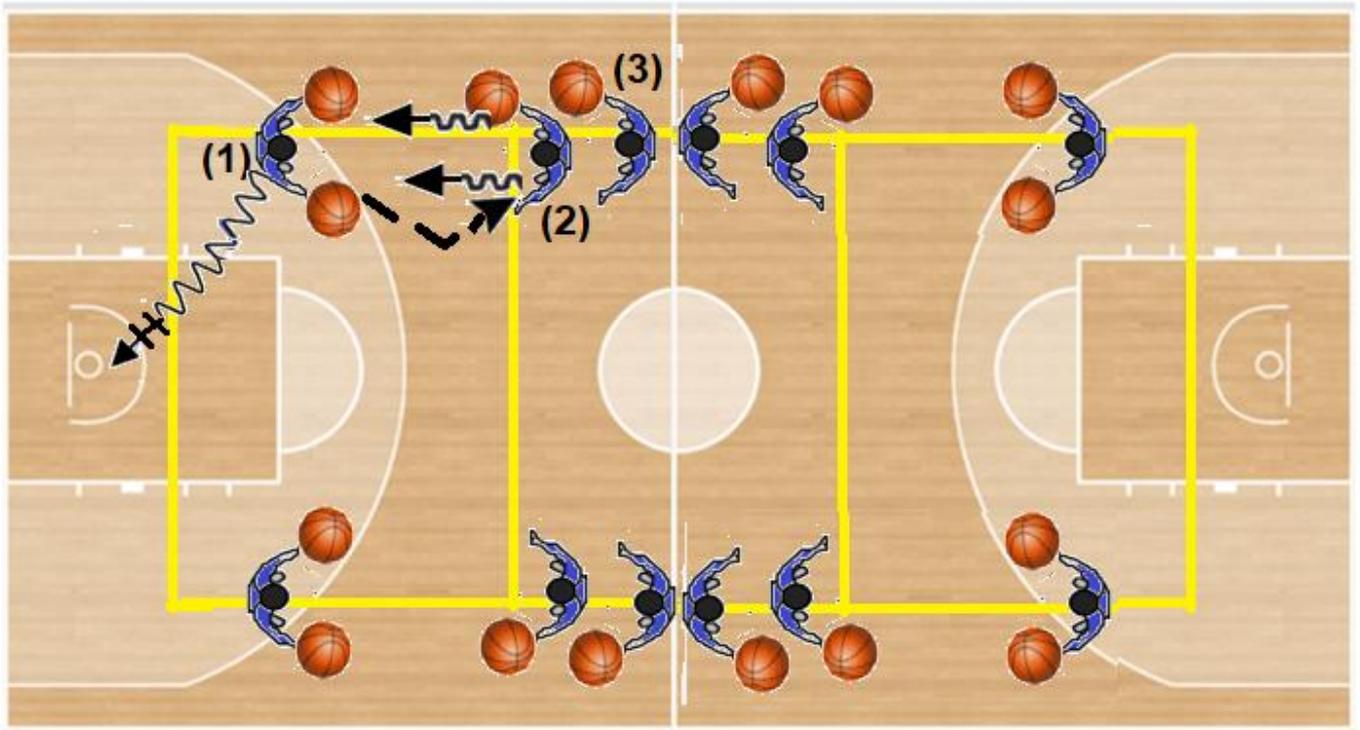
Le attività realizzate hanno confermato alcuni elementi di criticità che riteniamo opportuno evidenziare:

- dopo pochi minuti di attività i ragazzi dimostravano difficoltà fisiche a tenere l'intensità richiesta;
- i ragazzi confermavano il peso di un carico cognitivo importante da sostenere nelle attività proposte;
- l'utilizzo delle varianti è stato modulato tenendo in considerazione le capacità dei ragazzi, perché non sempre a età corrisponde quadro di riferimento, per questo è importante avere varianti a disposizione che generino variabili significative, per permetterci di alzare o abbassare il livello di complessità delle proposte da fare.

MinibasketForLife è l'augurio che facciamo agli Istruttori Minibasket, ovvero l'auspicio che, tutti insieme, anche e soprattutto in questo momento di difficoltà, si possa riconoscere il **valore educativo e formativo** che il Minibasket deve avere per il futuro nella vita dei nostri bambini, prima che il pensarli solo e soltanto atleti impegnati a dover dimostrare qualcosa nella pallacanestro.

Roberta Regis e Maurizio Cremonini

Staff Tecnico Nazionale Minibasket e Scuola



Dal video. Un esempio di gioco mirato alla capacità della **combinazione motoria** con strumenti palleggio, passaggio e tiro e utilizzabile nella fase di attivazione. Suddivisione in quattro gruppi, disposti ciascuno in ogni quarto di campo. Per ogni gruppo (1) palleggia sul posto con due palloni mentre (2) e (3) palleggiano con un pallone. Quando (1) decide, passa uno dei due palloni a (2) e va a canestro. (2), palleggiando con due palloni, va a rimpiazzare (1) il quale, dopo aver tirato, va in coda a (3).

MB News puntata 3 – CRITERI PER LA SCELTA DI OGNI GIOCO

Quando scegliamo un gioco da proporre ai nostri minicestisti dobbiamo sempre porci due domande: A cosa serve? E quando possiamo utilizzarlo? Nella terza puntata di MB News lo Staff tecnico Minibasket FIP risponde a questi due quesiti. Buona visione!

18 Aprile 2020



Maurizio Cremonini

Minibasket News è uno strumento per rimanere vicini a tutti gli Istruttori in questo momento in cui, distanti ma pur sempre uniti, è sempre viva l'attenzione per un impegno che comunque presto tornerà. Anche in questa occasione desideriamo offrire una riflessione che si auspica possa tornare utile a tutti gli Istruttori. Iniziamo subito da delle immagini da osservare attentamente.

PASSA, GIRATI E VAI A TIRARE

> Bambine divise in piccoli gruppi

> Gara ai 5 canestri realizzati

In questo gioco le bambine, suddivise in piccoli gruppi, sono impegnate in una gara a 5 canestri realizzati gestendo, con una certa complessità, qualche pallone in più. Ogni volta che scegliamo un gioco dovrebbe essere sempre chiaro a noi Istruttori a cosa serve e in quale fase possiamo utilizzarlo.

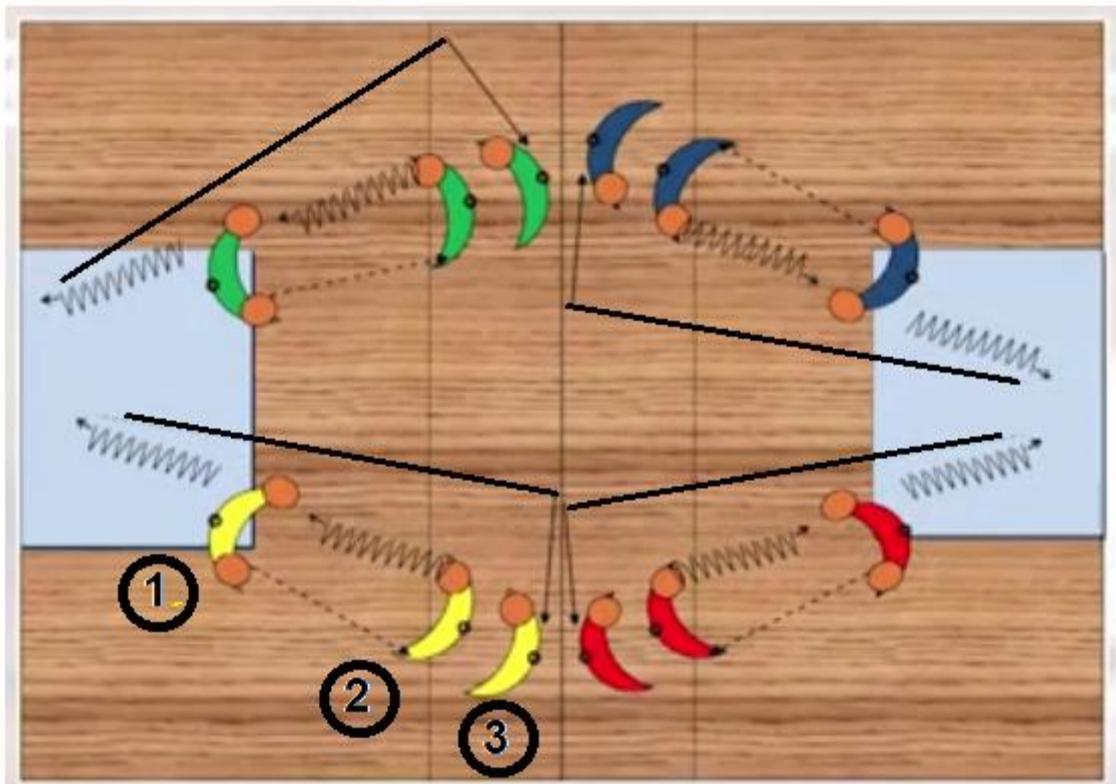


Diagramma 1

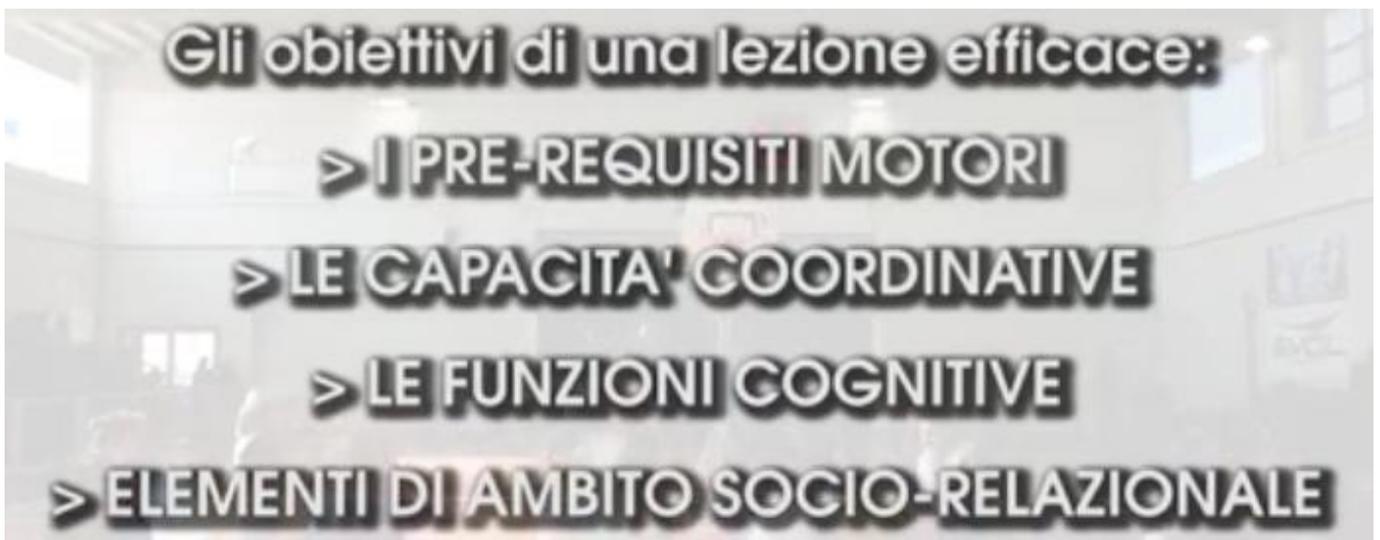
Le bambine sono suddivise in quattro gruppetti, ogni gruppetto occupa un quarto di campo. Disposizione come da diagramma 1. La numero (1) si trova sullo spigolo di lunetta nella posizione spalle a canestro e palleggia contemporaneamente con due palloni (combinazione motoria), le altre palleggiano con un pallone. La (1), quando decide, passa uno dei due palloni a (2) – vedi anche foto 1 - e va a canestro, dopodiché va a disporsi in coda alla numero (3). Dal canto suo, una volta che ha ricevuto la palla da (1), la numero (2) va a rimpiazzarla e il gioco prosegue. Può essere utilizzato come gioco di potere sotto forma di gara. Obiettivo di ogni squadra: arrivare prima a totalizzare 5 canestri. Capacità motoria stimolata: combinazione motoria; strumenti: palleggio, passaggio e tiro.



Foto 1. La (1) palleggia contemporaneamente con due palloni e, quando decide, passa uno dei due palloni a (2) per andare poi al tiro. Capacità motoria stimolata: combinazione motoria; strumenti: palleggio, passaggio e tiro, ovvero i fondamentali individuali con palla.

OBIETTIVO: COMBINAZIONE MOTORIA
STRUMENTI: PALLEGGIO - PASSAGGIO E TIRO
QUADRO DI ATTIVITA': ABILITA'

Giovanni Verde



L'obiettivo di una lezione è il focus della progettazione didattica quotidiana e quando è accompagnato da un'adeguata comunicazione didattica ci aiuta ad orientare l'attenzione dei bambini sul focus stesso. A seconda dell'età dei bambini, nel rispetto delle fasi sensibili, il focus di una lezione può essere lo sviluppo degli schemi motori di base, delle senso percezioni, delle capacità coordinative e dei prerequisiti delle stesse, elementi di tipo cognitivo, aspetti di ambito socio-relazionale. Quando scegliamo come obiettivo di lezione lo sviluppo di una capacità

coordinativa, la capacità scelta diventa la capacità prevalente nella risoluzione di tutte le situazioni-problema proposte, sia nella fase di attivazione che nella fase centrale, che nella fase finale. E' ovvio che nel gioco sono coinvolte tutte le capacità ma la capacità da noi scelta rimane come la capacità prevalente, una sorta di *passepertout* di accesso a tutti i giochi.

Fabio Bagni



I quadri di attività:
PRIME CONOSGENZE
CONOSGENZE
ABILITA'
COMPETENZE

**MA QUADRO ED ETA' BIOLOGICA
NON E' DETTO CHE COINCIDANO!**

Prime Conoscenze, Conoscenze, Abilità e Competenze sono la descrizione del viaggio dei nostri bambini nel mondo del Minibasket. Attraverso un approccio graduale, con il rispetto dei tempi di apprendimento di ogni bambino, l'Istruttore accompagnerà i bambini all'acquisizione delle competenze sia tecniche che motorie ma anche cognitive e sociali, utili sia nel Minibasket che nella vita. Compito dell'Istruttore è saper osservare e valutare a che punto del proprio percorso e del relativo quadro ci si trova in quel periodo al fine di individuare dei contenuti adeguati per le proposte delle proprie attività.

Maurizio Cremonini

Mi auguro che la riflessione sia stata chiara, utile per quanto riguarda l'interesse di ogni Istruttore, in simbiosi con il desiderio di condividere i nostri momenti di riflessione.

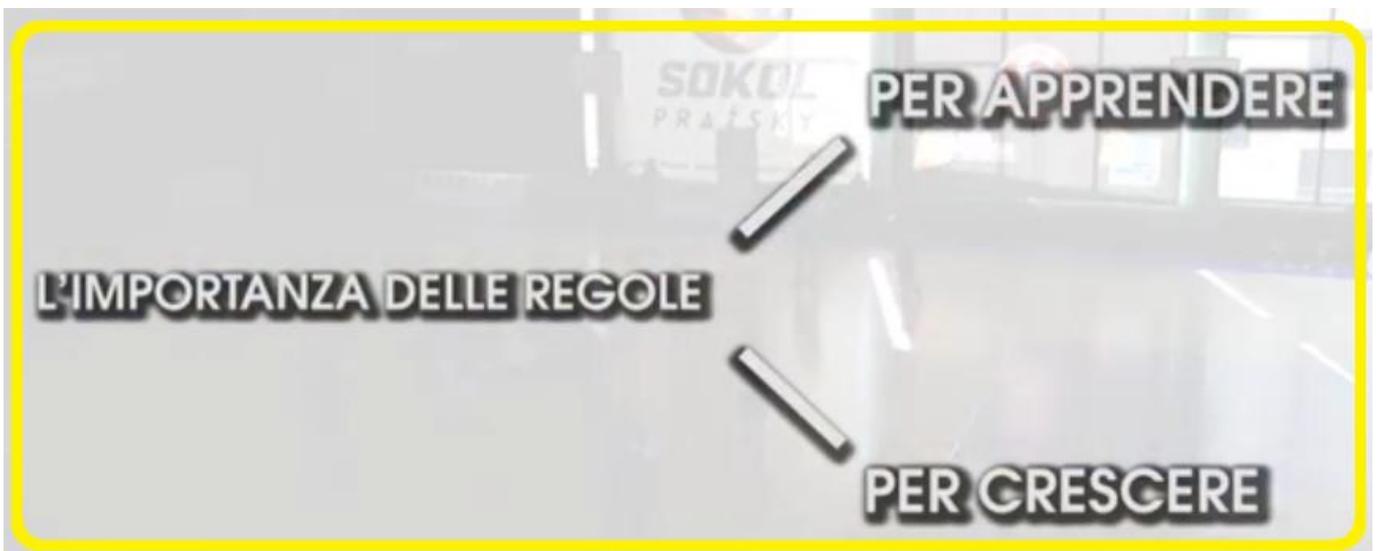
MB News, puntata 4 – L'IMPORTANZA DELLE REGOLE

Nella loro valenza di strumento di apprendimento e di crescita, quanto sono importanti le regole nella formazione educativa di un bambino? Lo staff tecnico Minibasket FIP mette questa riflessione al centro della quarta puntata di MB News. Buona visione!

24 Aprile 2020.



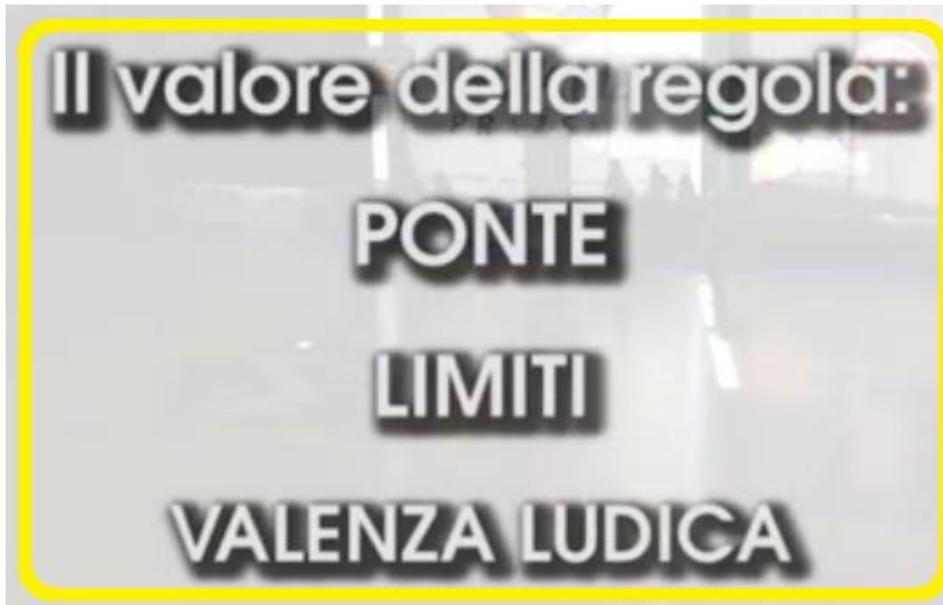
Maurizio Cremonini.



Anche quest'occasione vuole essere un piccolo momento di crescita, di condivisione di alcuni dettagli, di alcuni aspetti che cerchiamo di approfondire con questa comunicazione. Questa puntata è dedicata ad una riflessione che si riflette su una sfera specifica: l'ambito socio-relazionale. La riflessione che vogliamo offrire è "**l'importanza delle regole**", nello specifico quanto possono risultare importanti le regole per la formazione educativa di un bambino nell'ottica della sua **crescita** soprattutto come persona, oltre che come giocatore. Per dare rilievo a questo tipo di riflessione, per offrire questa opportunità e questo approfondimento la spiegazione è affidata a degli esperti.

Tonino De Giorgio, pedagogista Staff Tecnico Nazionale Minibasket e Scuola.

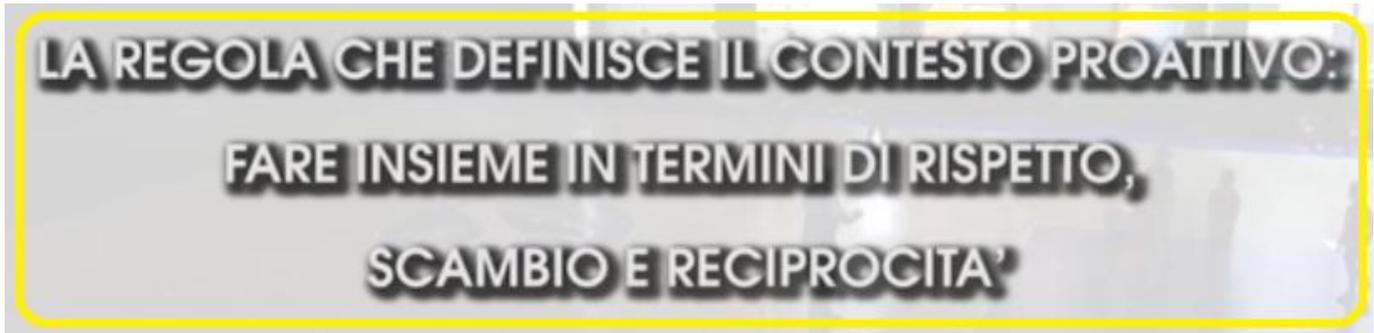




Le regole sono un **ponte** fra il bambino e il gioco. Le regole quindi saranno parte integrante dei processi di apprendimento del nostro gioco-sport. Le regole tengono conto dell'età dei minicestisti, delle loro capacità e dei loro ritmi di apprendimento. Ogni regola, per risultare valida, deve possedere una sua **valenza ludica** e deve definire i **confini** entro i quali si può giocare. Chi gioca deve conoscere le motivazioni che s'attengono ad ogni regola, educare alla regola aiuta i bambini e le bambine a crescere nella comprensione e nel rispetto di se stessi e degli altri.

Barbara Bononi, psicologa Staff Tecnico Nazionale Minibasket e Scuola.





Credo che mai come in questo momento possiamo rimodulare, ridefinire in termini relazionali il concetto di regola dandone, probabilmente, un significato di strumento, quello strumento che permette lo sviluppo cognitivo, emotivo e sociale dei nostri bambini.

La regola ha un aspetto fondamentale: pone tutti i bimbi sullo stesso piano e pertanto è un vantaggio per tutti alla pari e permette di creare quelle condizioni che determinano un **contesto proattivo**, cioè un contesto **orientato al fare, orientato all'agire insieme** nel tempo. Aumentando la complessità e le variabili porterà poi a un contesto fatto di **cooperazione** e di **collaborazione**. Nella dimensione relazionale è pertanto la regola alla base del vivere sociale. Il bambino comprende, interiorizza le regole che gli consentono un buon adattamento al contesto ma che nel contempo gli permette anche di saper riconoscere, conoscere, interpretare e controllare il proprio mondo interiore, fatto di emozioni, di desideri, di frustrazioni, quello che noi definiamo l'autoregolazione emotiva. Il bambino pertanto sarà capace di creare una giusta mediazione tra il dentro e il fuori di sé, accoglierà i suoi bisogni, sarà capace di integrare, mediarli con quello degli altri. Questo nel tempo lo porterà ad avere una maggiore consapevolezza e competenza socio-emotiva, che alla fine del suo percorso evolutivo permetterà al bambino di avere un'idea e di conferire un valore relazionale alla regola in termini di rispetto, scambio, reciprocità e condivisione.

Maurizio Cremonini.

Ogni volta che chiudiamo questa breve riflessione l'auspicio è di esser stati chiari, seppur nella brevità del tempo, nello specificare e nell'approfondire un dettaglio. Siamo tutti in attesa di poter ripartire al più presto ma dobbiamo farci trovare pronti, ecco perché non manchiamo di offrire questi piccoli momenti di riflessione.

MB News - puntata 5. ASPETTO NEUROFISIOLOGICO DELL'INSEGNAMENTO DEL MINIBASKET

Nella quinta puntata di MB News lo staff tecnico Minibasket FIP approfondisce l'aspetto neurofisiologico dell'insegnamento del Minibasket e di come l'attività motoria sia importante per lo sviluppo corporeo, cerebrale, cognitivo e sociale del bambino. Buona visione!

2 Maggio 2020.

Maurizio Cremonini.



Ancora un momento di approfondimento e di riflessione che cerchiamo di offrire a tutti gli Istruttori e comunque a tutti coloro che sono interessati a conoscere nel dettaglio il mondo del Minibasket. Questa volta la riflessione cerca di dare forza e valore scientifico alle attività che noi realizziamo. Non emerge un atteggiamento di presunzione nei nostri confronti quando argomentiamo di scientificità ma c'è rigore perché ci affidiamo a chi di scienza ne è competente, a chi di scienza ne fa il proprio lavoro quotidiano. Ci rivolgiamo pertanto ai nostri medici, ovvero quelli del nostro settore per cercare di dare ancoraggi ai contenuti delle nostre attività.

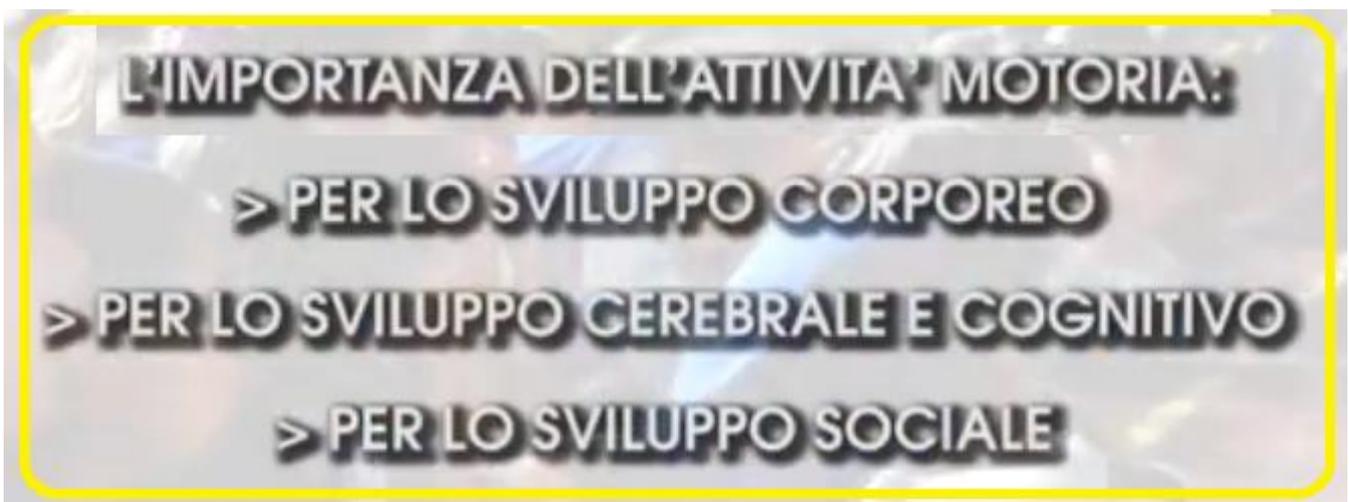
Dottor Guido Marcangeli – Staff Tecnico Nazionale Minibasket e Scuola - Medico



**L'AREA BIOLOGICA E' SUPPORTO SCIENTIFICO
DELLA METODOLOGIA DI INSEGNAMENTO
E DI ALLENAMENTO**

L'area biologica, quindi l'area neurofisiologica e le neuroscienze sono un bagaglio assolutamente fondamentale di **supporto** per tutta quella che è la metodologia dell'Istruttore. Egli non deve attingere solamente da fonti metodologiche, non deve attingere solamente dalla metodologia dell'allenamento e dalla metodologia dell'insegnamento, dalla psicologia e dalla pedagogia ma anche dalla biologia, soprattutto da tutto quello che è attinente al nostro modello, il modello cognitivo, il modello che consente al bambino di apprendere e all'Istruttore di insegnare su basi assolutamente scientifiche, sostenute dal modello **cognitivo**.

Dottorssa Carla Ciuti – Staff Tecnico Nazionale Minibasket e Scuola - Medico



L'attività motoria è importante per tutte le età ma per i bambini e in particolare quelli delle prime fasce di età direi che è assolutamente necessaria ed è indispensabile per almeno tre fattori fondamentali:

- Il primo è che l'attività motoria accompagna e promuove il **fisiologico sviluppo corporeo** attraverso continui adattamenti dell'apparato cardio-vascolare, respiratorio, muscolo-scheletrico e immunitario.
- Il secondo è che ormai è scientificamente provato che **sviluppo cerebrale e sviluppo cognitivo** siano strettamente collegati tra loro e dipendano dalle esperienze che il bambino vive soprattutto nei primi anni della sua vita.
- Infine, sappiamo come, in particolare nella fascia di età tra i 5 e gli 8 anni, vengano consigliati, per lo sviluppo dei processi di **socializzazione**, i giochi di gruppo ed è così che il Minibasket diventa un vero e proprio esercizio **socio-cognitivo**.

Maurizio Cremonini

Un ringraziamento a tutti coloro (Istruttori, dirigenti ed altri) per l'interesse che stanno manifestando nei nostri confronti e nei confronti della comunicazione che stiamo cercando di offrire a tutti. Un grazie anche per quanto sta accadendo rispetto al desiderio di farci trovare pronti alla ripartenza. L'estate potrebbe essere un tempo propizio da dedicare ai nostri bambini per riavvicinarli nuovamente e la nostra certezza è che dobbiamo assolutamente prepararci a quel momento, a quel tempo.



Focus sui progetti Scuola per la settima puntata di MB News. Ospiti "on web", oltre al tecnico-conduttore Maurizio Cremonini, il responsabile Scuola FIP Giacomo Galanda e Henry Hutku, responsabile per le operazioni in Europa della Jr. NBA. Buona visione!

19 Maggio 2020.

Maurizio Cremonini



Appuntamento-incontro in questa occasione dedicato al mondo della scuola, all'impegno che abbiamo sempre profuso in questa direzione. Altri relatori illustreranno progetti importanti ai quali abbiamo rivolto dedizione, impegno ed attenzione. Per quanto invece mi riguarda, richiamo all'attenzione ciò che abbiamo ritenuto molto importante realizzare in questi ultimi anni. Per noi l'aggiornamento e la formazione degli insegnanti sono sempre stati punti centrali della nostra visione nel rapporto con la scuola. L'Easybasket è il canale di comunicazione didattico che abbiamo attivato da tempo per cercare di essere ancor più adeguati al mondo scolastico. In questa fase sottolineo che il nostro impegno è per la formazione.



Foto 1. Copertina del testo “*Insegnare la pallacanestro a scuola*”.

Lo scorso anno abbiamo infatti editato un testo (vedi foto 1) dedicato all’insegnamento della pallacanestro nella scuola secondaria, a Settembre usciremo con un libro, un manuale didattico riservato all’insegnamento dell’Easybasket nella scuola primaria. E’ un testo che vuole offrirsi agli insegnanti come strumento per la loro didattica quotidiana.

Qui di seguito l’esempio di un gioco da proporre a scuola.

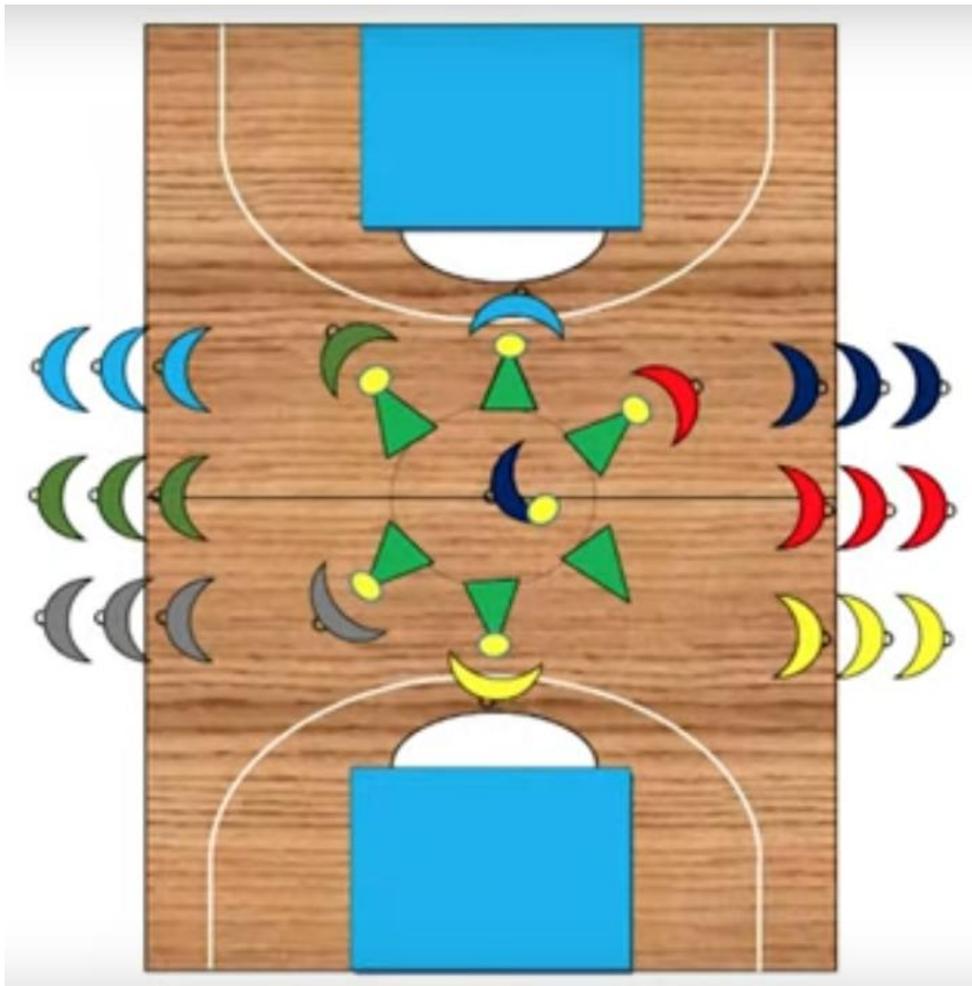


Diagramma 1

6 squadre di cui una con il potere
 palla sopra ai coni tranne il giocatore con il potere
 il bambino con il potere muove la sfera magica (palla)
 tiene lontani gli avversari mostrando loro la sfera magica
 quando vuole parte per andare a canestro
 quando parte partono anche gli avversari
 il primo che realizza 3pt e torna a centrocampo
 prende il potere per la propria squadra.

Punteggio realizzato con le regole Easy
3 punti per il canestro realizzato e 1 punto per il tocco del ferro

L'esempio che ricaviamo da questo testo è un gioco denominato "la sfera magica" (vedi diagramma 1). Un bambino all'interno del cerchio che muove questa sfera magica (la palla è immaginata come una sfera magica), tiene lontani i propri avversari dai loro palloni ma all'improvviso parte per andare a canestro, nel momento in cui parte tutti i bambini possono andare a canestro. Applicazione delle regole-Easybasket, dovranno realizzare 3 punti che potranno essere acquisiti o realizzando canestro oppure colpendo tre volte il ferro. Il primo bambino che torna nel cerchio di centrocampo conquista il potere per la propria squadra. E' un esempio di giochi-Easy, uno dei tanti giochi-Easy che verranno presentati nel nuovo testo.

Nelle foto che seguono: varie fasi di lezione di Easybasket nella scuola primaria.



Foto 2.



Foto 3.



Foto 4.

Giacomo Galanda, responsabile settore scuola FIP.



In quest'occasione vorrei presentare i nostri progetti che la Federazione realizza nel settore delle scuole. Per Easybasket in classe avevamo proposto di preparare un elaborato come ad esempio un video su come giocare a Easybasket. Purtroppo questo non è stato possibile nelle scuole, qualcuno è riuscito realizzare un video nell'ambiente di casa. Il contest è proseguito e a breve, l'11 Maggio, la commissione deciderà a chi assegnare le dieci lezioni gratuite che arriveranno appunto a scuola per insegnare l'Easybasket alla nostra presenza. Devo formulare vivi complimenti a tutti per la bravura nello sviluppare gli elaborati che sono stati bellissimi anche in un momento difficile come questo in cui, nonostante tutto, ci siamo divertiti.



L'altro grande progetto è quello in collaborazione con l'NBA junior. E' stato anche quello un grande successo per la partecipazione di 12 grandi città, quindi 12 leghe, che hanno voluto partecipare. Purtroppo non abbiamo potuto far disputare il torneo ovviamente per l'emergenza sanitaria, avevamo previsto l'assegnazione dell'anello per la quinta edizione alle finali di

Montecatini, che auspichiamo di rinviare magari al prossimo anno. Complimenti per averci creduto, per essere stati con noi e vedrete che torneremo più forti.

Henry Hutku, componente dello staff della Junior NBA.



Vorrei lasciare un messaggio per dirvi quanto siamo entusiasti della crescita del progetto Jr NBA in Italia.

Ad oggi abbiamo 12 leghe in 12 città,

un grande grazie alla Federazione Italiana Pallacanestro per tutto il lavoro e l'organizzazione.

Siamo entusiasti di vedere ancora il torneo il prossimo anno. State bene, ci vediamo presto. Grazie!

**LO SVILUPPO DELLE COMPLESSITÀ DIDATTICHE
PER MODIFICARE I QUADRI DI ATTIVITÀ DEI BAMBINI,
UN CAMMINO ADEGUATO DALLE CONOSCENZE ALLE COMPETENZE**

Sviluppo delle complessità: il cammino del minicestista dalle conoscenze alle competenze. Questo il focus dell'ottava puntata di MB News, con gli interventi dei tecnici federali Maurizio Cremonini, Mario Greco, Giovanni Verde e Fabio Bagni.

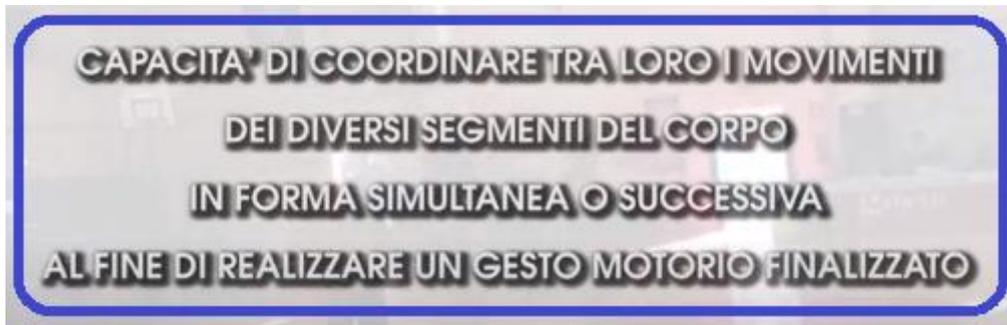
25 Maggio 2020.



Maurizio Cremonini.

Per quest'occasione trattiamo un approfondimento pratico, in particolare delle considerazioni che possiamo ricondurre all'ambito metodologico-didattico. Nello specifico proponiamo una riflessione sul concetto di sviluppo delle complessità, ovvero come accompagnare il bambino nel viaggio della sua crescita dalle conoscenze alle competenze. Questa crescita non risiede soltanto nell'aumento dell'intensità che deve essere richiesta ma si riconosce in una serie di attenzioni didattiche che l'Istruttore deve saper proporre. Questa crescita e questo sviluppo di complessità sono riferite ad un esempio di capacità: la **Combinazione Motoria**, ovvero la capacità di combinare tra loro i movimenti dei diversi segmenti del corpo in forma simultanea e successiva al fine di realizzare un gesto motorio finalizzato.

Definizione della Capacità di Combinazione Motoria:



La parola ora ai colleghi tecnici federali attraverso l'esposizione di alcuni esempi mirati alla crescita.

Mario Greco.

Quadro di attività' delle CONOSCENZE

bambini divisi in 2 squadre per ogni quarto di campo,
una delle 2 squadre con il potere,
scambio semplice di palla sul posto, quando vuole,
chi ha il potere, parte per andare a canestro,
chi realizza per primo fa 1pt e
prende il potere per la propria squadra

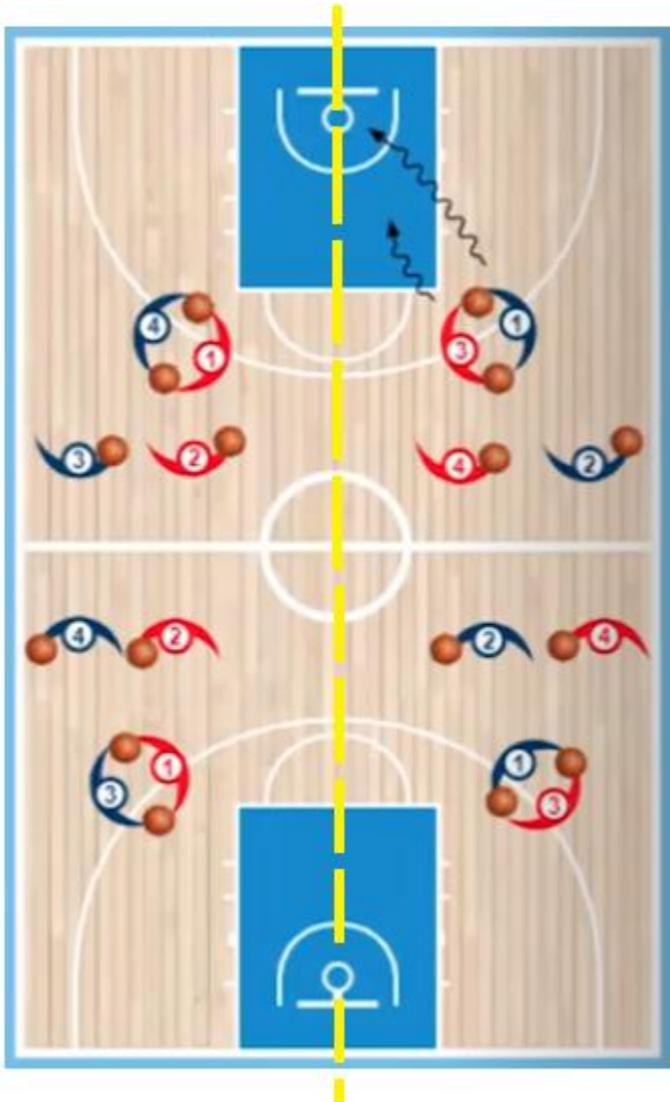


Diagramma 1

Il gioco di seguito esposto (diagramma 1) é applicabile al quadro delle Conoscenze. Nel diagramma qui accanto i bambini sono suddivisi in due squadre, disposte per ogni quarto di campo con potere iniziale attribuito ad una delle due squadre. I primi due bambini delle relative squadre, quando sono pronti, si dispongono sulla linea dei 3 punti ed iniziano a scambiarsi velocemente la palla sul posto. Chi detiene il potere, quando decide, parte per attaccare il canestro e simultaneamente può partire anche il suo avversario. Chi segna per primo conquista un punto e potere per la propria squadra.

Riflessioni. E' un gioco attraverso il quale i bambini eseguono una combinazione di movimenti e di gesti di tipo semplice nel quale è opportuno che l'Istruttore, dopo alcune esecuzioni, disponga di cambiare spesso il quarto di gioco alle squadre. Questo metodo consente di concedere l'opportunità ai bambini di sfidare avversari diversi e di stimolare l'attenzione di contare e di riportare i propri punti conquistati nel quadrante successivo.

Giovanni Verde.

**Quadro di attività' delle
ABILITA'**

bambini divisi in 2 squadre per ciascun canestro, una squadra con il potere su ogni metà campo, il primo di ogni squadra palleggia davanti ai coni con 2 palloni, quando lo decide passa uno dei 2 palloni al compagno dietro e va a canestro, solo quando parte chi ha il potere può partire l'avversario sul lato opposto

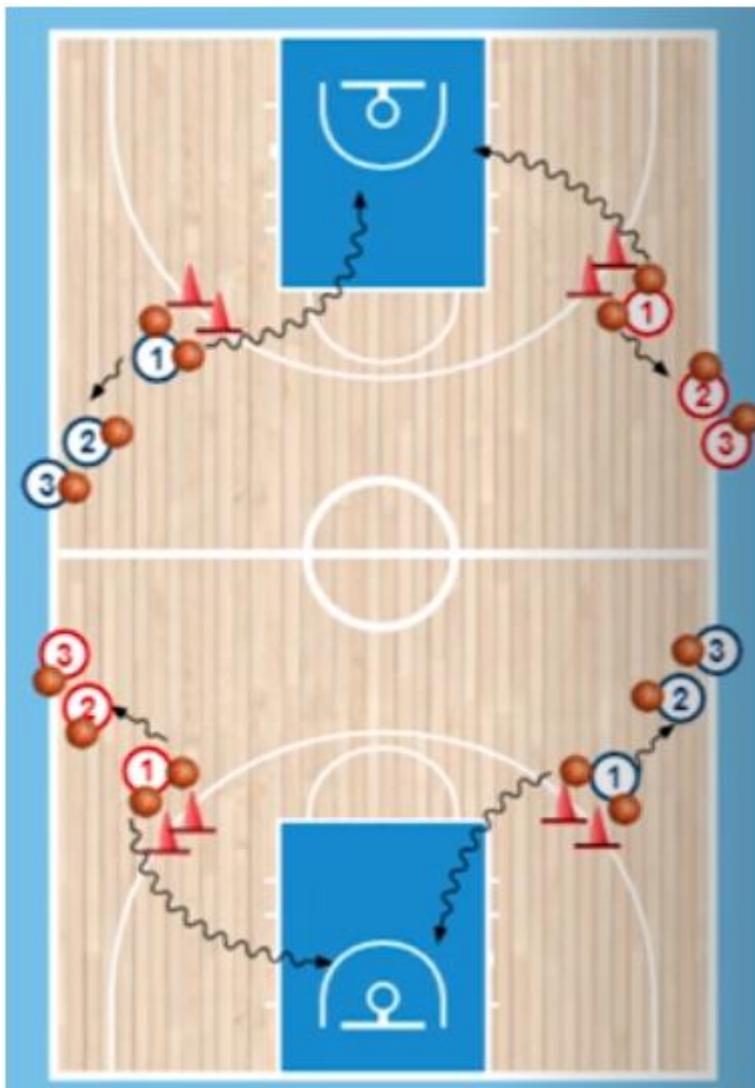


Diagramma 2

Il gioco studiato per il quadro delle Abilità (diagramma 2) prevede due squadre per ogni metà campo e all'interno di ogni metà campo una delle due squadre detiene il potere. Il primo giocatore di ogni squadra palleggia con due palloni all'altezza dei due coni. Quando il giocatore della squadra con il potere lo decide, passa uno dei due palloni al compagno che lo segue in fila e con la sua palla si dirige a canestro sfidando in tal modo il giocatore posizionato sul lato di campo opposto.

Riflessioni. Questo gioco contempla una combinazione di movimenti maggiormente complessa e nello specifico:

- un'attività di dissociazione, di combinazione e di utilizzo delle mani sulla palla;
- La combinazione di un'attività di passaggio con un'attività di partenza in palleggio.
- Si sviluppa infine un ulteriore elemento di carico sulla capacità stessa configurabile nella conclusione a canestro.

Ovviamente poi, nel corso del gioco, i giocatori cambiano posizione e lato del campo.

Fabio Bagni.

Quadro di attività' delle **COMPETENZE**

ragazzi divisi in 2 squadre per ciascun canestro,
una con il potere per ogni lato,
linea dei 3mt della pallavolo come linea di gioco,
i primi della squadra con 2 palloni
uno di fronte all'altro a 3mt di distanza,
chi ha il potere gioca a rubare lo spazio (rubapassi)
all'avversario di fronte; quando vuole
passa una palla dietro e corre veloce a canestro,
chi segna per primo prende punto e potere

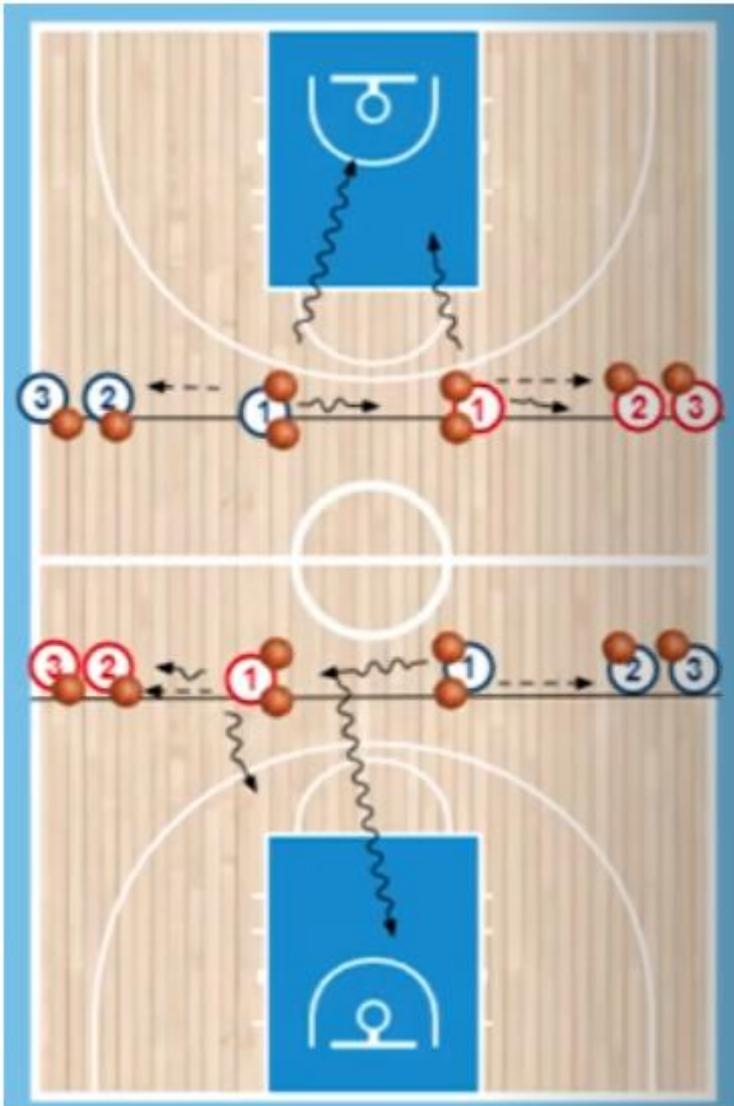


Diagramma 3

Ragazzi divisi in due squadre per ogni canestro pronti a sfidarsi sulla linea del pensatoio, ovvero la linea dei 3 metri della pallavolo, come da diagramma 3. Ogni lato avrà una squadra con il potere. I primi giocatori di ogni fila avranno due palloni e si posizioneranno a tre metri di distanza. Il giocatore con il potere, quando decide, sfida il proprio avversario giocando a "rubapassi", quando si sente pronto passa la palla al compagno dietro per sfidare l'avversario per un tiro rapido a canestro. Il primo dei due che segna conquista il punto e il potere per la propria squadra.

Riflessioni. La complessità, rispetto al quadro di riferimento precedente, si riconosce nel fatto che i bambini non giocano più in forma statica ma in forma dinamica e nella variabilità della posizione delle mani sulla palla ed infine nella spinta laterale di partenza. Per le varianti del gioco ricordarsi di cambiare lato e di modificare la distanza della sfida.

RICHIAMO ALLA METODOLOGIA D'INSEGNAMENTO DEL MINIBASKET

Ritorniamo in palestra, adattando attività e proposte per i nostri minicestisti e garantendo l'adeguata azione didattica. Questo il focus della 10^ puntata del nostro MB News, con gli interventi dei tecnici Maurizio Cremonini e Roberta Regis.

9 Giugno 2020.



Maurizio Cremonini.

Questo appuntamento è dedicato ad un richiamo alla **metodologia d'insegnamento** e, come premessa, ad una riflessione su un pensiero. Insegnare Minibasket è indubbiamente un'assunzione di responsabilità importante. Ci spaventa e ci dovrebbe preoccupare chi ne banalizza il valore. Insegnare Minibasket in modo adeguato significa, ad esempio, adattare costantemente le attività e le proposte ai propri bambini, sapersi muovere in modo efficace nei relativi quadri di attività (Prime Conoscenze, Conoscenze, Abilità e Competenze) sviluppando complessità o semplificazioni, adottando modifiche che garantiscono un'adeguata azione didattica.

Roberta Regis



VIENI CON ME

Obiettivo: adattamento e trasformazione del movimento

Strumento: palleggio

Quadro di attività: abilità

Bambini coinvolti: 8

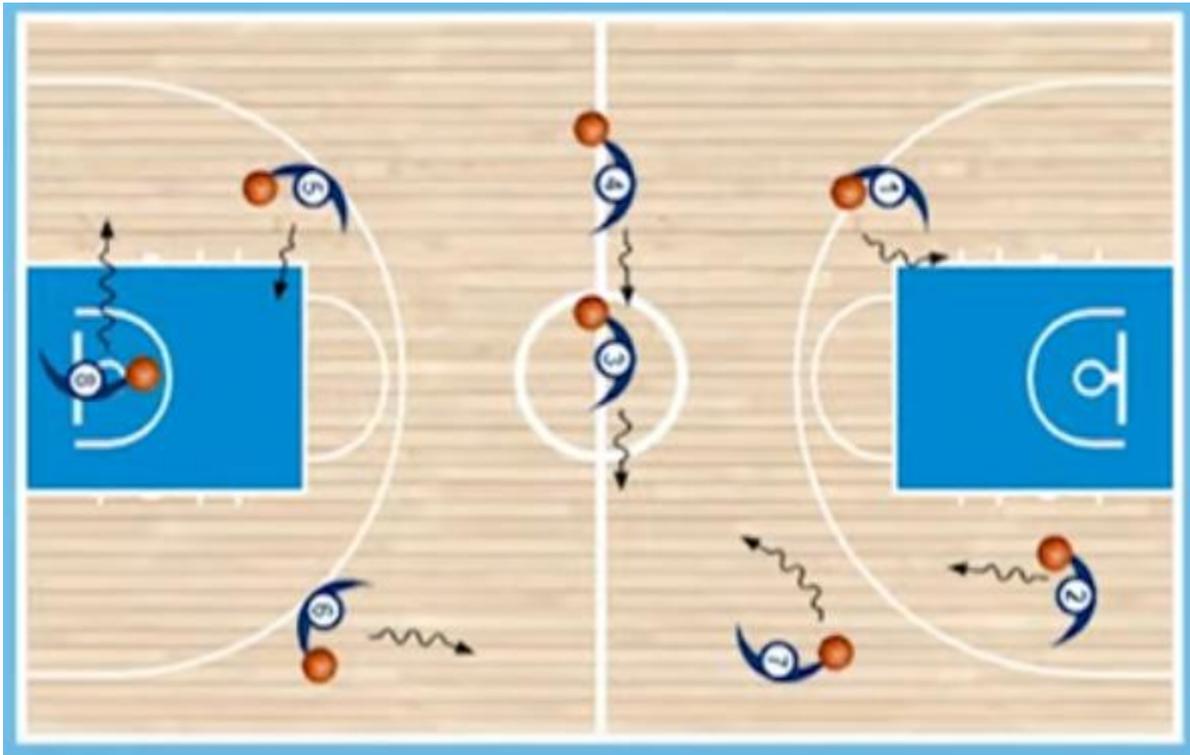


Diagramma 1 – “Vieni con me”

- bambini in palleggio liberi per il campo
- chi vuole chiama un compagno invitandolo a posizionarsi di fianco a 5 passi
- chi ha chiamato comanda i movimenti
- palleggio laterale rubando lo spazio al compagno che deve mantenere la distanza
- il bambino che aveva chiamato un compagno può rompere la coppia salutandolo
 - cercare un nuovo compagno
 - o essere chiamato da un compagno

Ricavando un gioco dal protocollo, il “*Vieni con me*” (diagramma 1) è una proposta che sviluppa la capacità di **adattamento e trasformazione**, ha come **strumento il palleggio** ed è **proponibile in un quadro di Abilità**. Il gioco è molto semplice perché gli otto bambini sono liberi sul campo di muoversi palleggiando, adeguatamente distanziati. Quando uno di loro decide chiama il nome di un compagno, chi si sente chiamato si posiziona di fianco, deve cercare di mantenersi a cinque passi di distanza e il bambino che ha chiamato ha il potere di spostare lateralmente l’altro bambino, quindi gioca in una sorta di “rubapassi” laterale. Quando si stanca di muoverlo lo saluta e va a cercare qualcun altro da chiamare, oppure deve prestare attenzione perché se qualcuno lo chiama è lui che si deve affiancare per essere spostato.

Varianti del gioco:

chi chiama un compagno gioca a muoverlo lateralmente,
ma quando vuole può girarsi dal lato opposto

inserire movimenti in avanzamento e in arretramento

A questo gioco appena descritto si possono inserire delle varianti. Rimanendo sempre nell'ambito della capacità di Adattamento e trasformazione si devono sommare gli stimoli, quindi si comincia ad inserire nuovi stimoli. All'inizio questi stimoli saranno semplici, quindi, ad esempio, chi provoca i movimenti dell'altro può decidere improvvisamente di ritirarsi e di giocare nell'altro senso. Questa prima situazione da riconoscere è molto semplice.

La seconda situazione che si può inserire, ad esempio, è quella che, invece di spostarsi soltanto lateralmente, può spostarsi anche in avanzamento e in arretramento, quindi si presentano più movimenti da riconoscere (diagramma 2).

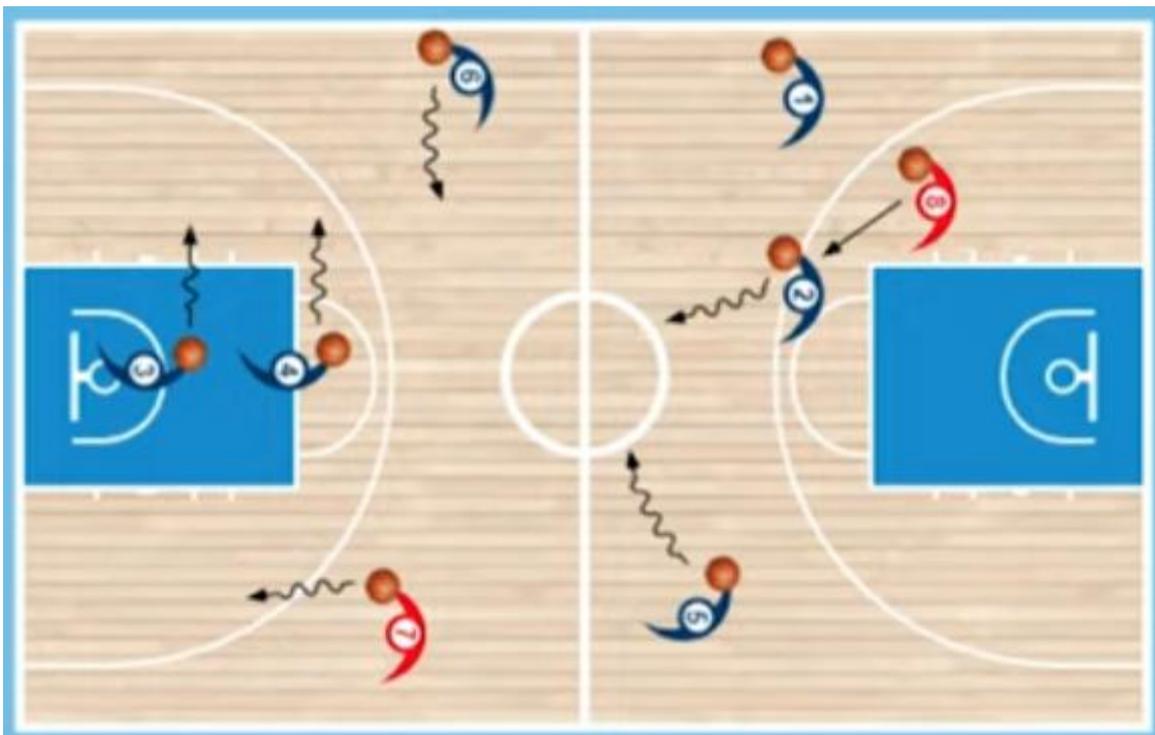


Diagramma 2

**- tre coppie di bambini in movimento
come prima, 2 giocatori liberi**

**i giocatori liberi possono, quando vogliono, rompere una coppia a loro scelta
chiamare per nome uno dei 2 giocatori della coppia
chi viene chiamato diventa il giocatore libero
il giocatore che entra nella nuova coppia comanda i movimenti**

Siamo in un quadro di Abilità per cui le varianti possono essere numerose, così come altrettanti sono gli stimoli. Quando l'Istruttore nomina due capitani tutti gli altri si dispongono a coppie, quindi si formano tre coppie oltre a due capitani che sono "sganciati". Le tre coppie svolgono il lavoro come precedentemente, quindi giocano in un "rubapassi" laterale in avanzamento e in arretramento con uno dei due bambini che comanda. I due "sganciati" si muovono liberamente, quando decidono si dirigono verso una coppia, chiamano il nome di uno dei due compagni, lo sostituiscono assumendone il comando. Chi viene chiamato si sgancia dalla coppia a va a cercare qualcun altro da chiamare. Situazione ovviamente ancora più complessa perché sono stati sommati più stimoli insieme.

Varianti del gioco:

- 8 spazi operativi di gioco visibili**
- al VIA dell'Istruttore i giocatori devono correre ad occupare uno degli 8 spazi di gioco a disposizione per fare show di palleggio all'interno dello spazio trovato**

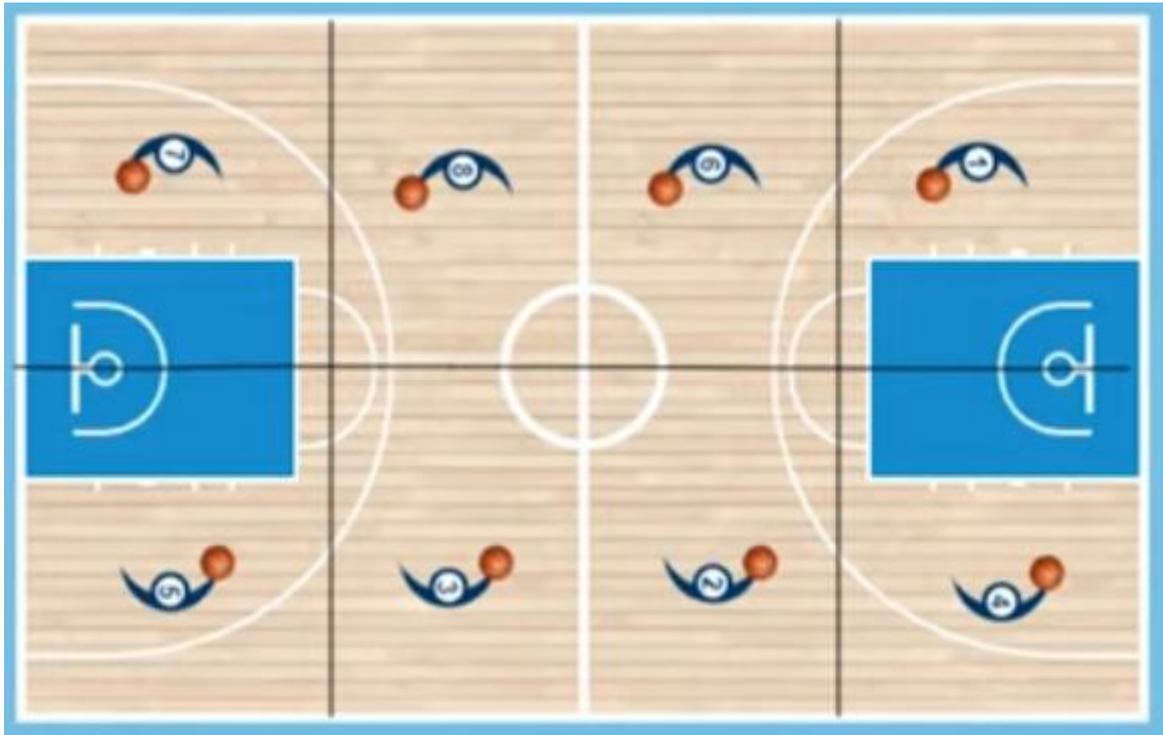


Diagramma 3 – Il campo suddiviso in otto spazi.

Ancora altri stimoli da inserire: a questo punto può arrivare anche l'interferenza da parte dell'Istruttore, che potrebbe, ad esempio, decidere di dire "Via!". Quando l'Istruttore pronuncia il "Via!" tutti i bambini si sganciano tra loro e vanno, ciascuno di loro, ad occupare uno degli otto spazi del campo (vedi Diagramma 3). In quello spazio devono eseguire uno "show" di palleggio, ma attenzione perché nel momento in cui l'Istruttore pronuncia di nuovo i nomi dei due "sganciati!" si riformano le coppie e possono riprendere a giocare.

**al LIBERI dell'Istruttore di nuovo tutti liberi in palleggio
alternanza segnali VIA e LIBERI
mentre sono nello spazio di gioco trovato sul segnale VIA,
se l'Istruttore chiama GIRO i bambini devono
ruotare di una stazione alla propria destra**

Possiamo inserirne altre di varianti? Certamente! Ad esempio: nel momento in cui l'Istruttore dice "Via!", in cui tutti i bambini si trovano nel loro spazio di gioco e sono impegnati nello show di palleggio, si può inserire un altro comando. Se l'Istruttore chiama "Giro!" tutti i bambini vanno ad occupare un nuovo spazio (vedi sempre diagramma 3) magari all'inizio ruotando lateralmente alla loro destra. Successivamente potrebbe essere che nel momento in cui hanno acquisito una buona conoscenza degli spazi e riescono a scontrarsi senza, tra virgolette, creare il pericolo di avvicinarsi troppo potrebbero andare invece a ricercare quello che è uno spazio libero.

Quante ne possiamo proporre di queste varianti? Tante! Più varianti proponiamo e più ovviamente possiamo sommarle, più i bambini dovranno riconoscere situazioni diverse e quindi stiamo veramente allenando l'adattamento e trasformazione anche in situazioni particolari.

Maurizio Cremonini

A corredo dell'intervento che abbiamo voluto sviluppare con questo appuntamento è a disposizione anche una dispensa (*) riportante un intervento di Roberta ed è pubblicato nell'area tecnica Minibasket nel sito federale. Questo sussidio è mirato a completare il ragionamento che abbiamo voluto proporre in questa occasione.

(*) = *vedi di seguito, da pagina 65 a pagina 68.*

Dal sito FIP-Minibasket:

9 Giugno 2020

“Ri-partiamo da un gioco” (del tecnico federale **Roberta Regis**)

Lo staff tecnico del Settore Minibasket FIP pubblica la dispensa "Ri-partiamo da un gioco - Modificare i giochi, renderli più semplici o più complessi accompagnare in modo adeguato l'apprendimento dei bambini, anche in un momento di difficoltà", a cura del tecnico federale **Roberta Regis**

**Roberta Regis*****Staff Tecnico Nazionale Minibasket e Scuola*****RI-PARTIAMO DA UN GIOCO**

*Modificare i giochi, renderli più semplici o più complessi
accompagnare in modo adeguato l'apprendimento dei bambini,
anche in un momento di difficoltà.*

Relatore: Roberta Regis.

Prendendo spunto dagli esempi utilizzati nella guida tecnica dedicata alla ripartenza delle attività di Minibasket, tenendo fermi i principi ed i riferimenti didattici e metodologici in coerenza con quanto previsto dalle normative per la sicurezza di coloro che a diverso titolo e con

specifiche responsabilità vengono coinvolte nelle azioni previste, ho pensato di offrire ai colleghi Istruttori alcune riflessioni che spero possano essere utili.

In questa riflessione desidero porre alla vostra attenzione la capacità dell'Istruttore di adeguare i giochi ai bambini, ovvero semplificarli o renderli più complessi per garantire a tutti TEMPI adeguati di attività sul compito ed OPPORTUNITA' di esercitarsi con successo sul compito assegnato. Saper definire opportuni adeguamenti didattici e adattare le attività alle capacità dei bambini è la chiave determinante per sostenere le loro motivazioni e garantire un apprendimento efficace.

Gioco proposto.

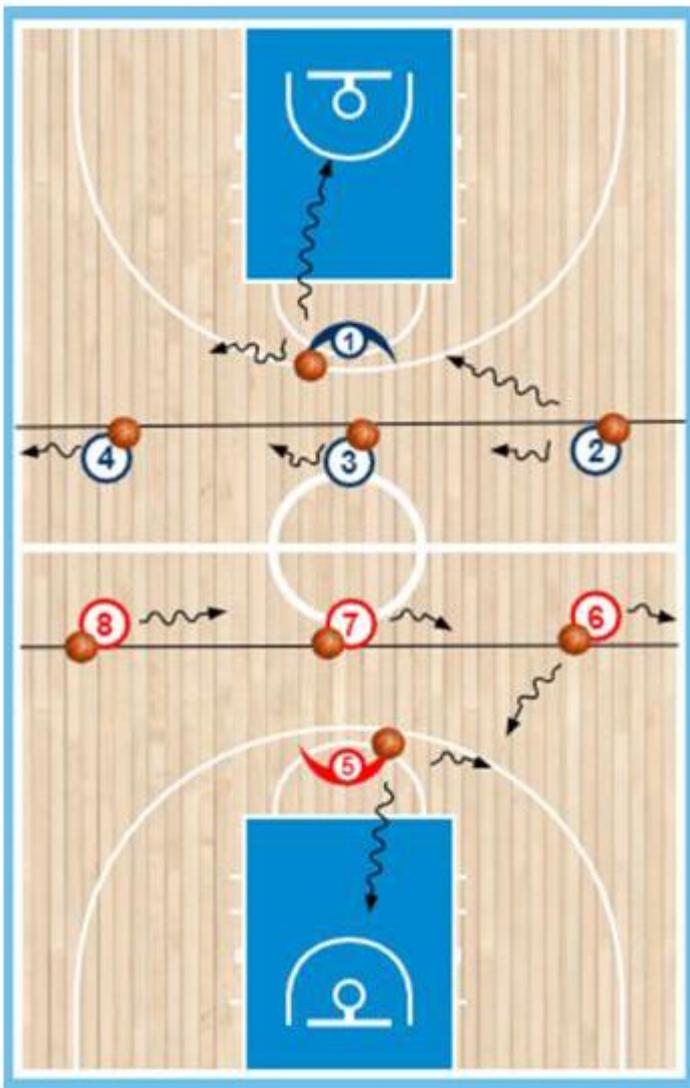


Diagramma 1

- **“Quartetti pronti”.**

Ragazzi divisi in quartetti posizionati come nel diagramma 1, una squadra con il potere, il giocatore della squadra con il potere muove lateralmente i propri compagni sulla linea dei 3metre della pallavolo, ma, quando vuole si gira per andare a canestro; l'avversario sul lato opposto mentre muove a sua volta i compagni, deve vedere la partenza sul lato opposto dell'avversario ed andare a sua volta a canestro; il primo che realizza prende il potere per la propria squadra.

Quadro di attività: ABILITA'

Strumenti utilizzati: PALLEGGIO e TIRO

Obiettivo coordinativo: ANTICIPAZIONE E SCELTA

Stimoli cognitivi: ATTENZIONE E PERCEZIONE

Stimoli esecutivi: PROGETTAZIONE, DECISIONE e SCELTA

Modifica del gioco - Semplificazione.

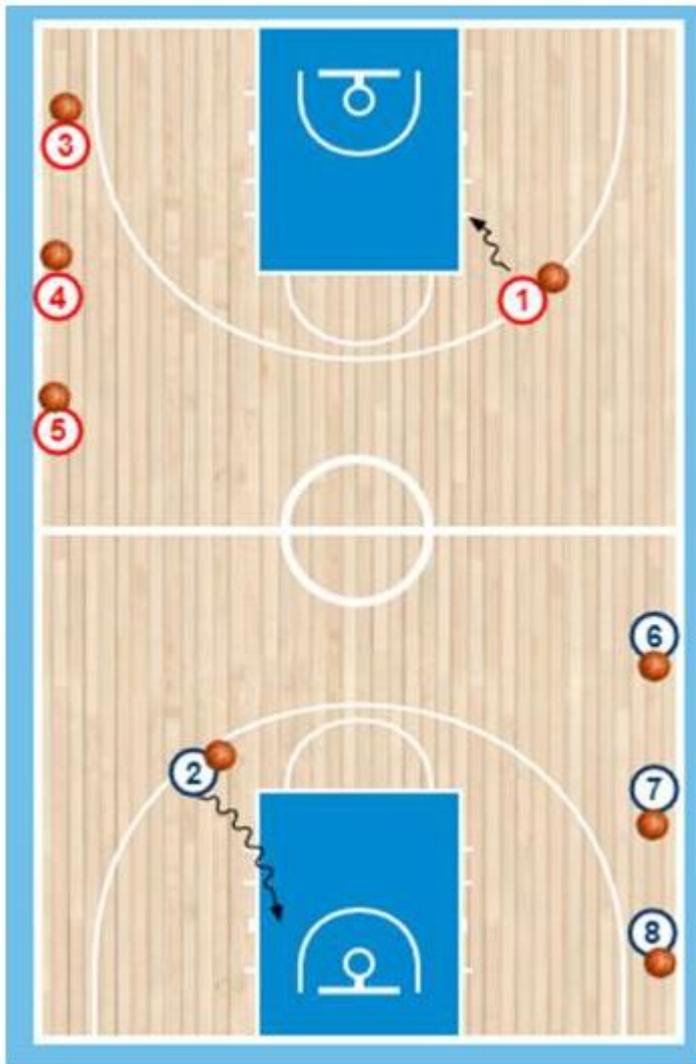


Diagramma 2

- **“Mi basta guardare”.**

Ragazzi suddivisi in due squadre, posizionate come da diagramma 2, una squadra con il potere. Tutti i giocatori (anche quelli che si trovano sulla linea laterale) hanno il palleggio aperto; quando il giocatore con il potere che si trova sulla linea dei tre punti lo decide parte per andare a canestro facendo muovere anche l'avversario sull'altra metà campo, chi dei due giocatori realizza per primo ottiene il potere per la propria squadra.

Quadro di attività: CONOSCENZE (fine attività)

Strumenti utilizzati: PALLEGGIO e TIRO

Obiettivo coordinativo: ANTICIPAZIONE E SCELTA

Stimoli cognitivi: ATTENZIONE E PERCEZIONE

Stimoli esecutivi: PROGETTAZIONE e DECISIONE.

La modifica proposta è riferita al rendere più semplice il vedere dei bambini, ovvero il riuscire stando fermi sul posto in palleggio a percepire la partenza dell'avversario posizionato sul lato opposto nell'altra metà campo (visione periferica).

Nel compito assegnato i bambini devono comunque possedere strumenti adeguati, per quanto relativamente complessi, di ambito motorio – cognitivo e tecnico; per tale motivo considero il tempo di fine conoscenze il momento ideale all'interno del quadro citato.

Modifica del gioco – Sviluppo di complessità.

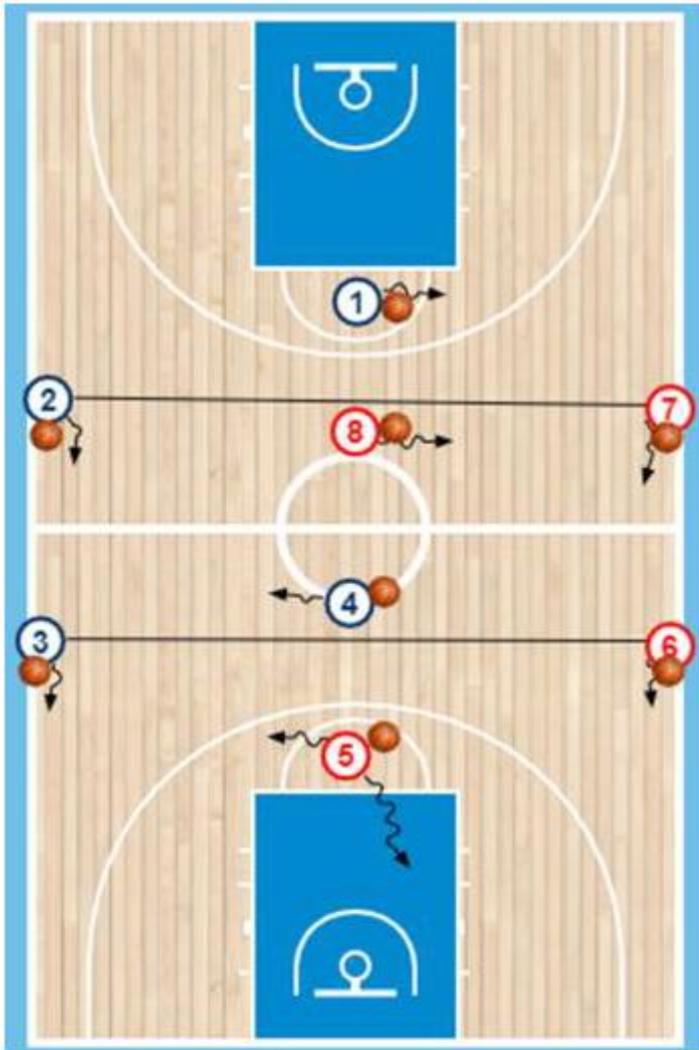


Diagramma 3

- **“Mi muove l'avversario”.**

Ragazzi suddivisi in due squadre posizionate come dal diagramma 3, una squadra con potere, i due giocatori sulla linea del tiro libero vengono tenuti in movimento dagli avversari davanti a loro sulla linea del pensatoio; il giocatore con il potere sulla linea di tiro libero con le spalle al canestro, quando lo decide parte per andare a canestro, la stessa cosa potrà a quel punto farla l'avversario nell'altra metà campo. Cambi di ruolo tra i compagni nella stessa metà campo, quando l'istruttore dà il segnale di cambio le squadre della stessa metà campo si invertono le posizioni.

Quadro di attività: COMPETENZE

Strumenti utilizzati: PALLEGGIO e TIRO

Obiettivo coordinativo: ANTICIPAZIONE E SCELTA

Stimoli cognitivi: ATTENZIONE E PERCEZIONE

Stimoli esecutivi: PROGETTAZIONE, DECISIONE e SCELTA

I giocatori di fronte sulla linea del pensatoio giocano a spostare l'avversario di fronte, comanda i movimenti il giocatore della squadra con il potere.

La modifica proposta è in questo caso riferita al rendere più complesso il vedere dei ragazzi (vedere frontalmente e vedere oltre), associato ad un movimento provocato da un avversario che determina difficoltà di attenzione e percezione.

Nel compito assegnato i ragazzi devono possedere strumenti adeguati di ambito motorio – cognitivo e tecnico; per tale motivo considero il quadro delle competenze il momento ideale per la realizzazione del compito proposto.

Pur trovandoci in situazioni di difficoltà non possiamo perdere i nostri consolidati riferimenti didattici e metodologici, avremo costantemente cura di stimolare nei bambini l'importanza della responsabilità al fine di poter realizzare le attività previste nel rispetto delle indicazioni e dei protocolli sfruttando tali elementi in chiave educativa.

Roberta Regis

Staff Tecnico Nazionale Minibasket e Scuola

MB News puntata 11 - Novità regolamentari per la stagione Minibasket 2020 21.

Tante novità regolamentari per la stagione Minibasket 2020/21. Per Aquilotti e Gazzelle e per gli Esordienti maschili e femminili si potranno organizzare Trofei provinciali Competitivi e Non Competitivi e Open, con la possibilità di effettuare CAMBI LIBERI tra giocatori e giocatrici e disposizioni. Ce ne parla il Responsabile Tecnico Minibasket FIP Maurizio Cremonini nella nuova puntata di MB News.

16 Giugno 2020

**Maurizio Cremonini.**

Un nuovo appuntamento con MB News, questa volta è dedicato ad un aspetto regolamentare. Nel mese di Luglio escono le nuove normative, escono i regolamenti di gioco e le indicazioni che vengono riferite alla ripresa ed alla gestione delle nostre attività. Anticipiamo con questa puntata alcune novità riguardanti il regolamento che ritengo possano rivelarsi molto importanti e molto interessanti. Sono ovviamente in parte condizionate anche dalla situazione emergenziale che abbiamo dovuto affrontare e quindi è un tentativo di venire incontro o di prevenire eventuali problematiche dei centri e delle società sportive rispetto alla ripresa delle attività il poter offrire comunque ai bambini un'attività adeguata. E' un atto di sensibilità che avevamo formulato per venire incontro alle società che hanno talvolta pochi numeri sia di bambine che di bambini per poter partecipare all'attività programmata sul territorio.

attività prevista
GAZZELLE e AQUILOTTI
ESORDIENTI MASCHILI E FEMMINILI.

Le novità riguardano le categorie dei più grandicelli del mondo Minibasket, ovvero Aquilotti, Gazzelle, Esordienti maschili e femminili.

NOVITA':
Per queste categorie è prevista l'organizzazione
del Trofeo Provinciale Competitivo e Non Competitivo e OPEN
(vedi regolamento specifico).
ATTIVITA' DA REALIZZARE A CONCENTRAMENTI.

Erano già presenti per la componente femminile le novità che abbiamo definito di attività "Open". Adesso inseriamo l'attività "Open" anche per il maschile.

MODALITA' DI GIOCO

Attività OPEN Aquilotti e Gazzelle.

(nate/i nel 2010 - 2011 - 2012 - 2013)
Le squadre possono essere composte
da un minimo di 6 giocatori.

Questo il riepilogo dei punti fondamentali di questa proposta: le attività Open per Aquilotti e Gazzelle potranno veder coinvolte 6 bambini o 6 bambine su 4 annate, ovvero 2010, 2011, 2012 e 2013.

**La partita 4 contro 4
OPEN AQUILOTTI - GAZZELLE**

- 4 tempi
- 4' la durata di ciascun tempo.
- **CAMBI LIBERI** tra giocatori e giocatrici a disposizione.

Potranno disputare partitelle 4>4 di 4 tempi di 4 minuti ciascuno, l'importante novità è la possibilità di effettuare i cambi liberi tra le bambine e i bambini coinvolti.

MODALITA' DI GIOCO

Attività OPEN ESORDIENTI M e F

(nate/i nel 2009 - 2010 - 2011 - 2012)

**Le squadre possono essere composte
da un minimo di 8 giocatori.**

Per l'attività Esordienti, 8 ragazzini o 8 ragazzine potranno essere coinvolti nella partitella da disputare su 4 annate ed ovvero 2009, 2010, 2011 e 2012.

**La partita 4 contro 4
OPEN ESORDIENTI**

- 4 tempi
- 6' la durata di ciascun tempo.
- **CAMBI LIBERI** tra giocatori e giocatrici a disposizione.

Le partitelle saranno strutturate in 4 tempi di gioco di 6 minuti ciascuno. Anche qui l'importante novità riguarda i cambi liberi a disposizione dell'Istruttore che con grande cura, con grande attenzione e con grande premura alternerà le proprie giocatrici e i propri giocatori in campo nel rispetto anche dell'etica sportiva che deve caratterizzare la nostra attività.

I tornei saranno articolate a concentramenti, riteniamo che questa impostazione possa risultare un modo efficace per aiutare le società, aiutare i centri Minibasket a proporre un'attività adeguata per i propri bambini.

Conclusioni.

Sappiamo che per molti le attività sono riprese, siamo tornati con grande cautela e con grande prudenza, stiamo tornando a ripresentare le attività sul campo ai nostri ragazzi, ai nostri bambini. Io auguro a tutti, a coloro che riescono a svolgere una qualsiasi forma di attività, a coloro che riusciranno a realizzarla a breve, un buon lavoro e buon Minibasket!

*Dal Gocosport al Settore giovanile, l'importanza del Minibasket nella visione di una pallacanestro integrata. Special guest, Andrea Capobianco.
(Fonte: FIP – Minibasket News)*

6 Luglio 2020.

**Riconoscere e condividere
l'importanza del minibasket
in un modello integrato di pallacanestro,
per la crescita del giocatore
e della persona**



Maurizio Cremonini.

Per questa occasione abbiamo il contributo speciale di **Andrea Capobianco**, quindi il tema è la relazione, il rapporto, l'importanza del Minibasket rispetto alla pallacanestro in una visione di **pallacanestro integrata** che così instancabilmente Andrea, come responsabile del CNA e del Settore Squadre Nazionali Giovanili, sta promuovendo e stimolando in questi anni. Osservando un'azione di una partita di pallacanestro con gli occhi del Minibasket, provando a cogliere alcuni dettagli di questa visione, questi "spaccati di gioco" si possono riportare o ricondurre a quello che poi è il nostro compito quotidiano di Istruttori di Minibasket. Quanti aspetti del gioco della pallacanestro affondano le radici nel Minibasket! Quante azioni di gioco di una partita di pallacanestro sono riconducibili alla nostra programmazione, alla nostra attività!

Andrea Capobianco.



La formazione del giocatore, la formazione della persona in buona sostanza è un cammino e inevitabilmente contempla alcuni step, alcuni passi. Per tracciare questi passi nel modo migliore bisogna coltivare un'idea che il passo precedente diventa fondamentale e si evolve nel passo successivo e questo concetto lo chiamiamo "**integrazione verticale**".

Lanciare è passare la palla
Afferrare è ricezione e presa
Correre è la corsa cestistica
Saltare (e ricadere).... 3° tempo - tiro in corsa

Guardando le immagini con gli occhi degli allenatori ed in particolare con l'occhio dell'allenatore del settore giovanile possiamo prender atto che il **lanciare** si evolve nel gesto tecnico del **passaggio**, quindi osserviamo il movimento di distensione delle braccia, il movimento dei polsi e delle dita nella fase di rilascio della palla. Allo stesso tempo il ricevente esegue ciò che noi chiamiamo la **presa**, che esige la giusta posizione delle mani per poter ricevere correttamente. In pratica sarà consequenziale evolvere lo schema motorio dell'**afferrare nel fondamentale tecnico della ricezione e della presa**.

L'evoluzione del **correre** (schema motorio che movimentata ogni partita di pallacanestro) sarà la **corsa cestistica**. La corsa cestistica è un fondamentale tecnico che ci permette di eseguire cambi di direzione rapidi, che ci permette di sostenere anche certi contatti e quindi assolutamente questo schema motorio del correre diventa la corsa cestistica. Dopo aver corso, dopo aver ricevuto la palla, il giocatore, per poter andare a canestro, esegue un "**terzo tempo**". Per completare il terzo tempo si

deve **saltare** e quindi lo schema motorio del saltare diventa un gesto tecnico del salto con il ginocchio orientato verso l'alto, in direzione del canestro. Risulta così indiscutibile il concetto che tutti questi schemi motori possono evolversi in gesti tecnici.

CAPACITA' SENSO - PERCETTIVE	I FONDAMENTALI TECNICI - TATTICI
<i>Analizzatore cinestetico</i>	Per il fondamentale tecnico del cambio di direzione con e senza palla in base allo spazio disponibile.
<i>Analizzatore visivo</i>	Per guardare (fondamentale tattico) la distanza dall'avversario
<i>Percezioni tattili</i>	Nel fondamentale tecnico della presa della palla

Osservando una partita di pallacanestro con l'occhio tecnico si possono osservare numerosi **cambi di direzione sia con la palla che senza la palla**. Il giocatore, per eseguire efficacemente un cambio di direzione, dovrà senz'altro spingere ma capire anche lo spazio che ha a disposizione, dove appoggiare i piedi, in pratica, e se il giocatore avrà sviluppato l'**analizzatore cinestetico**, il fondamentale del cambio di direzione diventa facile da insegnare.

Ancor prima che il giocatore riceva la palla già deve leggere la situazione e qual è il fondamentale tattico che il giocatore utilizza per leggere la situazione? E' evidente: è la capacità di **guardare** e quindi, osservando queste situazioni con attenzione, ci si rende conto dell'importanza della capacità di guardare. Quando un giocatore esegue una finta di tiro è altrettanto evidente quanto sia importante il fondamentale della **presa** ma della presa proprio con le mani nel senso che, se si osserva attentamente, un giocatore formato ed esperto già sta guardando il canestro, riceve e sente la palla appunto con le capacità **tattili**, quindi sente la palla con le mani

• Controllo motorio/Equilibrio tiro - arresto e tiro
• Adattamento e trasformazione cambi di direzione e velocità
• Combinazione motoria finte - passaggi mano destra e mano sinistra
• Orientamento spazio-temporale spaziatore e angoli di passaggio
• Differenziazione spazio-temporale passaggi nello spazio e nel tempo
• Anticipazione e scelta

Per arrivare ad eseguire efficacemente un cambio di direzione e un cambio di velocità quali sono i presupposti fondanti? Certamente saranno imprescindibili le capacità motorie, nello specifico le capacità coordinative come l'**adattamento e trasformazione**. Sulle fondamenta della capacità di adattamento e trasformazione si può impiantare il gesto tecnico di **un cambio di direzione**

accompagnato da un **cambio di velocità** in una situazione di gioco. Gli strumenti dei cambi di direzione e di velocità possono risultare decisivi quando il giocatore riesce a leggere una situazione e vuole attaccare uno spazio vantaggioso prima del suo avversario, quando il palleggiatore cerca uno spazio per creare una buona linea di passaggio, un buon angolo di passaggio e tutti i compagni che, dopo i blocchi, cercano di spaziarsi nel modo migliore per rendere efficace, per rendere funzionale il blocco stesso. Queste **spaziature**, questa capacità di dirigersi nello spazio giusto per creare l'angolo di passaggio efficace, certamente questi concetti sono facili da insegnare se sulla base sono ancorate quelle capacità motorie come la **capacità di orientamento spazio-temporale**. Il passaggio in uscita da un blocco nel tempo giusto e nello spazio giusto. Se osserva in un'azione in cui viene costruito un blocco, il giocatore riceve non appena sfrutta il blocco ma un passo dopo, due passi dopo, ovvero quando è dichiarata la situazione di 2>1. Questo ha come prerequisito la **differenziazione spazio-temporale**, altra capacità coordinativa. In tutte le situazioni i giocatori più forti sono quelli che riescono a leggere in anticipo. Nella ricezione da uscita da un blocco, quando si può osservare che il giocatore vicino che attacca il canestro, risulta evidente che il giocatore, appena riceve, ha già le idee chiare di penetrare per andare a tirare, quindi significa che ha letto prima del suo avversario. In buona sostanza ha avuto una capacità fondamentale per un giocatore di pallacanestro che è la **capacità di anticipazione**, che è un'altra capacità motoria che poi si sviluppa appunto con le letture mentre si riceve la palla, il famoso "mentre" dei giocatori, il famoso "mentre" di noi allenatori che cerchiamo di insegnarlo ogni giorno ai giocatori. Quante volte esclamiamo <<Leggete prima!>>.

Questo cammino della formazione del giocatore e della persona come si sviluppa e quali sono i traguardi? Dalle capacità motorie si passerà ai fondamentali, alla conoscenza dei fondamentali nel giocatore di pallacanestro. Dalla conoscenza lo step successivo sarà la cura del dettaglio del fondamentale, poi si passerà alla possibilità di lavorare sull'intensità del fondamentale del passaggio ed infine si lavorerà sul fondamentale di alto livello, ovvero la riduzione dei tempi, la riduzione delle letture, la riduzione del gesto tecnico, cioè dal passaggio con distensione delle braccia al passaggio di tocco. Certamente in questo percorso l'allenatore ha un ruolo fondamentale perché deve saper insegnare cercando, nella fase di apprendimento, di essere esigente in certi momenti ed essere tollerante in altri frangenti. Si deve però sempre ricordare che dalle capacità motorie si passa alla conoscenza del fondamentale, a che cosa è il fondamentale. In buona sostanza dallo studio del fondamentale si passa al dettaglio del fondamentale per procedere sull'intensità, ovvero che nella fase finale l'intensità del fondamentale deve sfociare nel fondamentale di alto livello.

Maurizio Cremonini:

L'Istruttore/Allenatore "Insegnante"
è colui che cura con passione ogni dettaglio,
egli non solo insegna meglio il gesto tecnico
necessario alla pallacanestro,
ma offre strumenti alla persona per apprendere

Insegnare Minibasket ed allenare pallacanestro è certamente un compito impegnativo, di grande responsabilità. La differenza è segnata, in termini di qualità, dalla capacità di aver **cura dei dettagli** ed è proprio nell'aver cura dei dettagli che l'allenatore e l'Istruttore testimoniano la propria attenzione alla metodologia di insegnamento e non solo: testimoniare la cura dei dettagli significa educare i giovani ad aver cura, a loro volta, dei dettagli, che saranno importanti per la loro crescita.

Nei numerosi clinic che abbiamo realizzato per descrivere il **modello integrato di pallacanestro** non abbiamo mai voluto passare come coloro che volessero imporre una metodologia unica di insegnamento. Abbiamo semplicemente offerto agli Istruttori una visione integrata del Minibasket per la pallacanestro. Un Minibasket per la pallacanestro che abbia però un elemento di condivisione fondante che è quello di concepire, pensare entrambi i momenti di crescita prima attraverso il gioco poi attraverso l'esercizio e il lavoro anche più impegnativo per diventare migliori, ma tutti con la stessa visione: offrirsi come strumenti alla persona per crescere. Con questo orizzonte, per noi, Minibasket e basket sono "for life"

LA DIFESA COME STRUMENTO PER LO SVILUPPO E L'ALLENAMENTO DELLE CAPACITÀ MOTORIE

30 Luglio 2020.



Maurizio Cremonini, responsabile tecnico nazionale Minibasket.

Maurizio Cremonini.

La 16^a puntata di **MB News** è incentrata su un approfondimento tecnico, con particolare attenzione alla **difesa come strumento per lo sviluppo e l'allenamento delle capacità motorie**. Si tratta di un approfondimento metodologico e tecnico-pratico. Tre componenti dello staff tecnico nazionale e precisamente Mario Greco, Giovanni Verde e Fabio Bagni tratteranno il tema della difesa come strumento per lo sviluppo e l'allenamento delle capacità motorie. Riteniamo questo tema molto importante, un focus delicato da affrontare per un'insufficiente attenzione, in generale, rispetto alla difesa. Noi siamo dell'idea che sia assolutamente importante considerare la difesa uno strumento della stessa importanza degli altri fondamentali.

**I fondamentali sono gli strumenti
che ci permettono di sviluppare
e allenare le capacità motorie**

In questo caso teniamo un unico quadro di riferimento, ovvero il quadro delle Abilità, teoricamente vale a dire la fascia di età dei bambini di 9 – 10 – 11 anni. 9 e 10 anni corrisponde alla categoria degli Aquilotti e delle Gazzelle e quindi potrebbe essere quello il quadro delle attività, ma poi dipende anche dall'esperienza e dalle capacità dei bambini. Teniamo il quadro e i tre relatori vi anticiperanno nel video quello che poi sarà una dispensa tecnica che sarà messa a disposizione attraverso il sito FIP.

Un esempio mirato allo sviluppo della capacità di anticipazione e scelta:

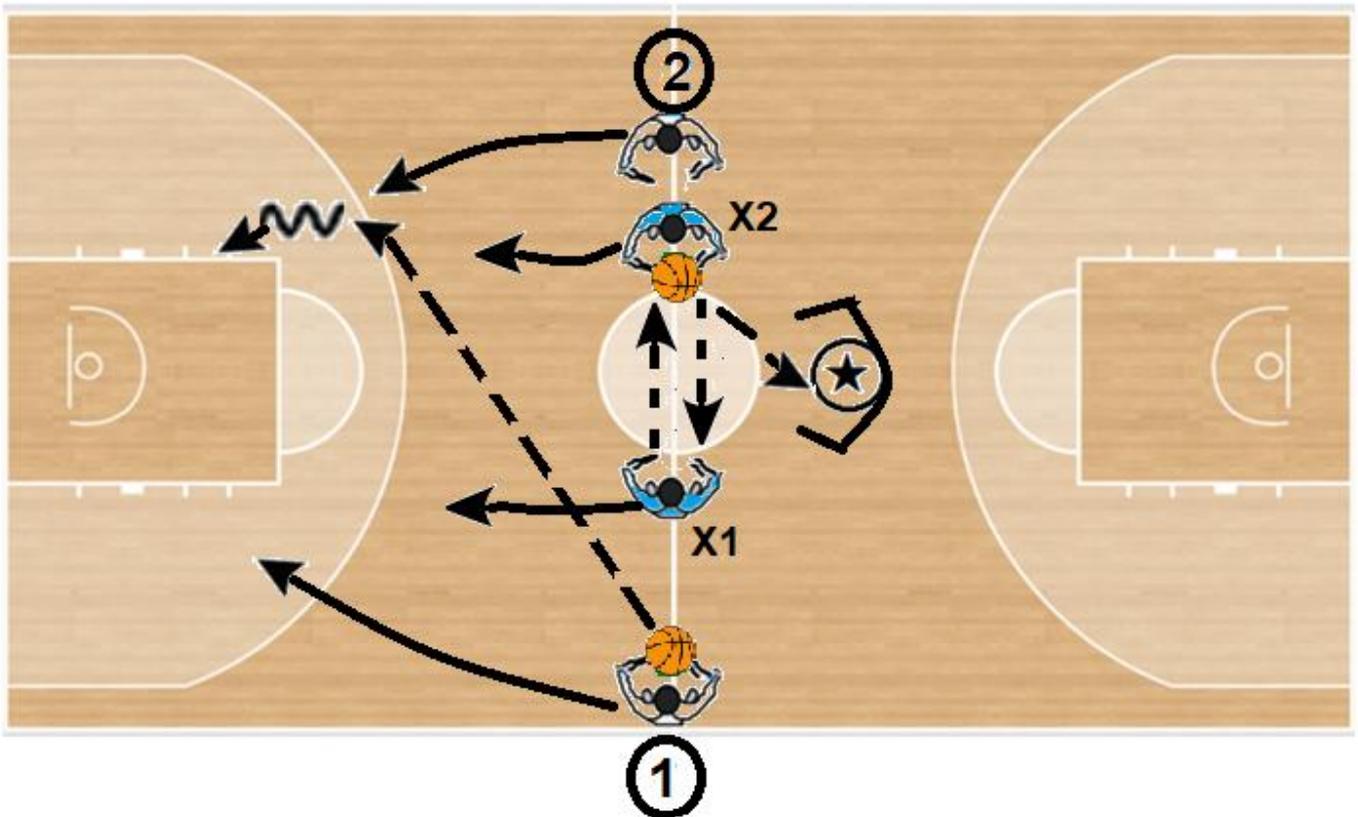


Diagramma 1

Disposizione dei bambini come da Diagramma 1. I bambini X1 e X2 si passano la palla, quando l'Istruttore (★) mostra le dieci dita o a X1 o a X2 per farsi passare la palla l'attaccante (2) sprinta verso il canestro (che può essere "dichiarato" o a sua scelta). (1) passa la palla a (2), X1 e X2, appena passata la palla all'Istruttore, recuperano in difesa. 2>2 a tutto campo per alcune discese.

Mario Greco

**Il CONTROLLO MOTORIO è la capacità
di controllare il corpo in movimento,
gestendo le situazioni di equilibrio dinamico,
al fine di realizzare una efficace azione**

Un primo esempio di ipotesi di lezione riferita al quadro di attività e avente come strumento didattico di riferimento principale la difesa si pone come obiettivo specifico lo sviluppo della capacità coordinativa generale di **controllo motorio**, ovvero la capacità di controllare e direzionare il proprio movimento in relazione a un campo d'azione prestabilito. Nel caso specifico tale obiettivo è perseguito attraverso i giochi a contatto con l'avversario, dove fondamentale sarà la capacità dei bambini di sentire il proprio corpo, di gestire e di ripristinare l'equilibrio del proprio corpo ed assumere un'adeguata posizione difensiva nello spazio e nel tempo in relazione alla palla, all'avversario e al canestro.

Giovanni Verde

**ORIENTAMENTO E DIFFERENZIAZIONE SPAZIO-TEMPORALE
è la capacità di determinare la propria posizione in campo
e di adeguarla in modo funzionale ai riferimenti del contesto**

Cosa vuol dire orientarsi in difesa a livello di Abilità? Significa individuare gli spazi difensivamente utili in relazione al gioco. Significa posizionarsi in un determinato punto a livello del contesto e modificare la propria posizione in relazione agli elementi non modificabili e agli elementi modificabili del contesto. Ne è logica conseguenza l'importanza dello strumento difensivo nello sviluppo della capacità di **orientamento e differenziazione spazio-temporale** e di conseguenza nella comprensione del gioco da parte del nostro bambino.

Fabio Bagni

ANTICIPAZIONE e SCELTA

è la capacità di pre-vedere l'andamento e l'esito di un'azione,
modificando in modo funzionale il proprio programma esecutivo

La difesa, utilizzata come strumento per allenare la capacità coordinativa speciale di **anticipazione e scelta**, può essere una valida opportunità per far risolvere i problemi in maniera autonoma e responsabile dei nostri bambini anche quando giocano senza palla. Nel quadro delle Abilità risulta fondamentale che tutto il nostro lavoro sia mirato al pre-requisito, ovvero il vedere, che servirà poi a sostenere anche il prevedere. Leggere un tempo e metterlo in relazione allo spazio, alla palla, agli avversari, leggere un tempo e vedere un movimento stimola costantemente sia **le funzioni cognitive** che **le funzioni esecutive**. Insegnare attraverso la difesa valori quali responsabilità individuale, collaborazione, fiducia in se stessi e nei compagni non può che rinforzare i nostri bambini sia nel Minibasket che nella vita.

Altro esempio di proposta mirata allo sviluppo della capacità di anticipazione e scelta

Strumento: fondamentale della difesa

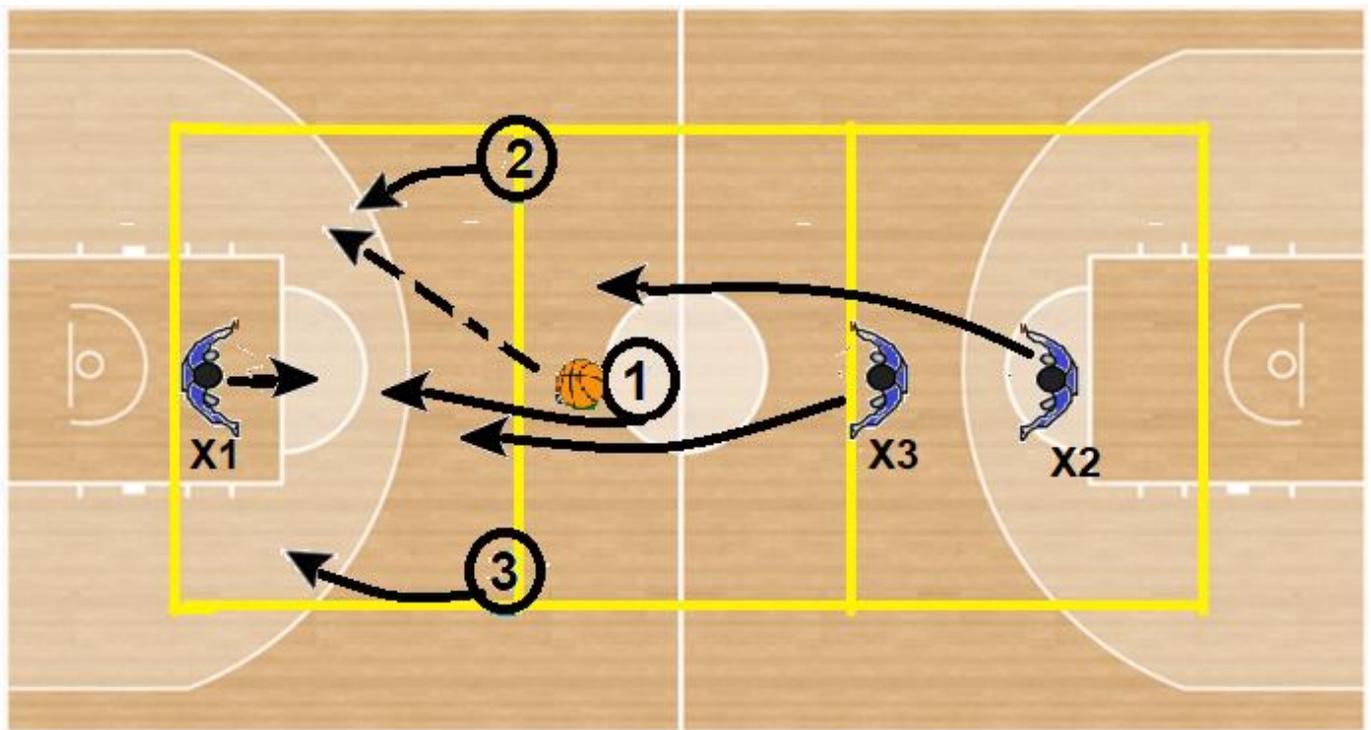


Diagramma 2

Bambini disposti come da Diagramma 2. Attivatore del gioco è il difensore X2. Quando parte X2 per recuperare in difesa assieme al compagno X3 l'attaccante (2) sprinta verso il canestro ricevendo da (1). Il gioco si sviluppa attraverso un 3>3 a tutto campo per alcune discese.

Esempi di proposte mirate allo sviluppo della capacità di adattamento e trasformazione

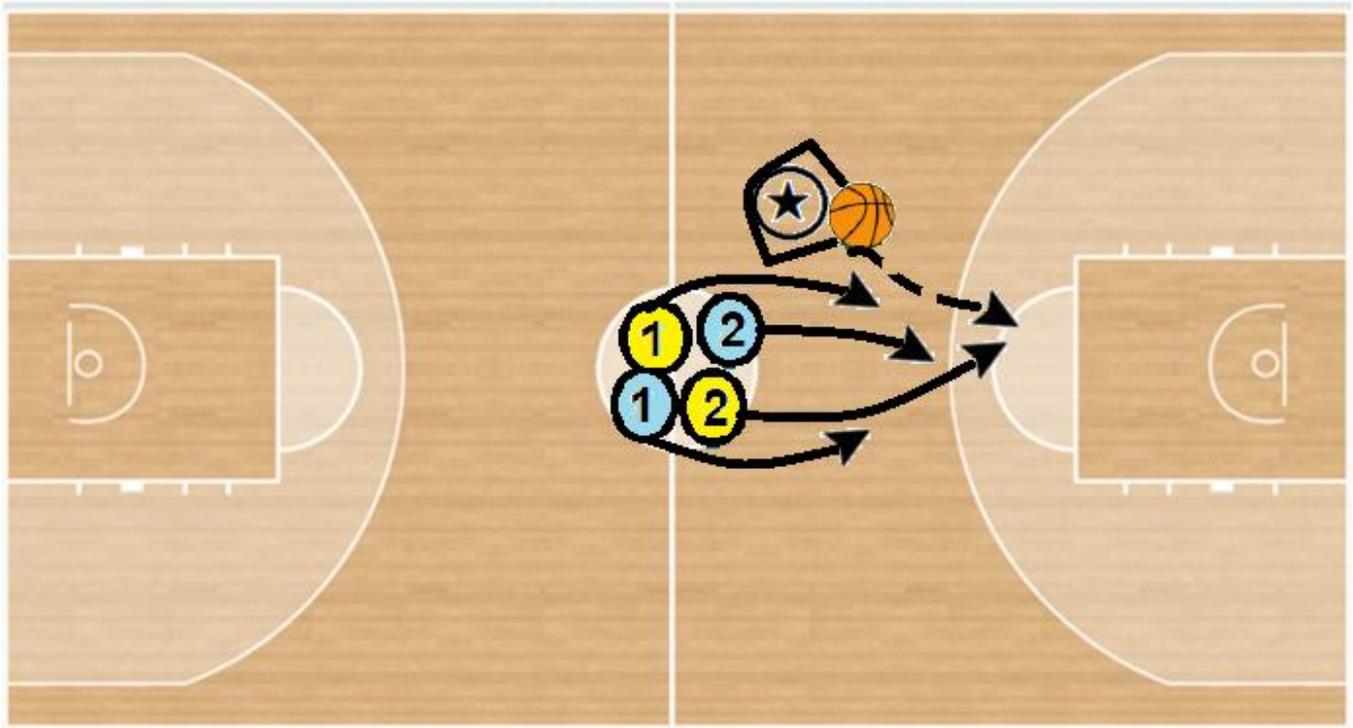


Diagramma 3

Quattro bambini (due azzurri e due gialli) che corrono all'interno del cerchio di centro campo evitando di toccarsi. Quando l'istruttore (★) lancia la palla chi la conquista attacca, assieme al compagno, contro gli altri due. Il gioco si sviluppa attraverso un 2>2 a tutto campo per alcune discese.

Variante: con le stesse modalità, 3>3. Sei bambini (tre azzurri e tre gialli) all'interno del cerchio di centro campo.

In entrambi i casi nella fase di avvio non è dato a sapere chi attaccherà e chi difenderà, quindi la capacità interessata è l'adattamento e trasformazione.



24 Agosto 2020.

MB News dedicato alla metodologia didattica. E lo fa giocando. Quali capacità vengono sviluppate nei giochi proposti? E con quali strumenti? per scoprirlo...guarda il video!!!

Quadro delle Conoscenze



Maurizio Cremonini

Questa puntata può essere rappresentata come una finestra sulla parte metodologica-didattica e sulla parte pratica. Vogliamo proporre in modo diverso, in modo inusuale l'approfondimento di alcuni temi. Presentiamo in questo video, attraverso il gioco e per il quadro delle Conoscenze, alcune proposte pratiche, nelle quali individuare la capacità che viene sviluppata in ogni singolo gioco e lo strumento che s'utilizza.

- **A TRE CON UN PALLONE IN MEZZO.**

A TRE CON UN PALLONE IN MEZZO

QUADRO DI ATTIVITA': LE CONOSCENZE

FASE DELLA LEZIONE: ATTIVAZIONE

CAPACITA' MOTORIA ALLENATA: ADATTAMENTO E TRASFORMAZIONE

STRUMENTI UTILIZZATI: PALLEGGIO E PASSAGGIO

Bambini in movimento per il campo, 1/3 con palla;

**al VIA dell'istruttore formano terzetti
giocatore con palla in mezzo al terzetto;**

**al segnale di LIBERI di nuovo
tutti i bambini liberi per il campo**

alternanza segnali VIA e LIBERI



Terzetti che si muovono liberamente per il campo. Il giocatore in mezzo al terzetto con palla si muove in palleggio.

Varianti del gioco:

il giocatore in mezzo al terzetto può chiamare **CAMBIO**,
ed è il segnale per far cambiare al terzetto il senso di marcia;

il giocatore al centro può gridare **STOP**
ed è un segnale di arresto per i compagni e
per formare con loro un triangolo per giocare
a passarsi la palla.

alternanza dei segnali **VIA - LIBERI - STOP - CAMBIO**



I bambini (1), (2) e (3) disposti a triangolo, si passano la palla.

- **4 SQUADRE E SFIDA DI TIRO**

4 SQUADRE E SFIDA DI TIRO

QUADRO DI ATTIVITA': **LE CONOSCENZE**

FASE DELLA LEZIONE: **CENTRALE**

CAPACITA' MOTORIA ALLENATA: **ORIENTAMENTO SPAZIO-TEMPORALE**

STRUMENTI UTILIZZATI: **PALLEGGIO E TIRO**



Bambini che girano in palleggio attorno al cerchio di centro campo.

bambini divisi in 4 gruppi, ogni squadra con 2 coni dello stesso colore, uno vicino alla stazione di partenza, l'altro sul cerchio di centro campo;

la squadra con il potere entra e gira attorno al cerchio di centro campo, con il giocatore davanti che ha il potere di decidere quando partire, toccando un cono e scegliendo il canestro dove andare a tirare;



Bambini che vanno a canestro.

la squadra del colore del cono toccato
dovrà correre verso il canestro opposto;
la prima squadra che realizza il numero di punti stabiliti
prende il potere
la squadra che perde resta ferma un turno,
in attesa gioca con la palla sul posto

- VICINO ... LONTANO ... DAVANTI ...

VICINO...LONTANO...DAVANTI....

QUADRO DI ATTIVITA': LE CONOSCENZE

FASE DELLA LEZIONE: ATTIVAZIONE

CAPACITA' MOTORIA ALLENATA: ORIENTAMENTO E DIFFERENZIAZIONE
SPAZIO-TEMPORALE

STRUMENTO UTILIZZATO: DIFESA

bambini liberi in campo metà con palla e metà senza
i bambini con palla si muovono palleggiando
quelli senza correndo,
al segnale dato dall'Istruttore i bambini senza palla
devono avvicinarsi a un amico con palla
e stargli il più vicino possibile
al segnale di "cambio" dato dall'Istruttore si invertono i ruoli.



Bambini liberi, metà con palla che si muovono in palleggio e metà senza palla che si muovono correndo.



Al segnale dell'Istruttore, accoppiarsi. Chi è senza palla si dispone davanti al compagno con palla ("in front").

Varianti del gioco:
 chi è senza palla si nasconde
 dietro al compagno con palla seguendolo
 chi è senza palla si mette davanti a chi ha il pallone
 quando l'istruttore chiama DIFESA
 chi è senza palla prova a rubarla



L'istruttore ha chiamato DIFESA ("Defense") e chi è senza palla cerca di rubarla.

- **TRE CONTRO TRE DENTRO E FUORI**

3 CONTRO 3 DENTRO E FUORI

QUADRO DI ATTIVITA': LE CONOSCENZE

FASE DELLA LEZIONE: FINALE

CAPACITA' MOTORIA ALLENATA: ADATTAMENTO E TRASFORMAZIONE

STRUMENTO UTILIZZATO: SITUAZIONE DI GIOCO

**3 giocatori per squadra in campo;
tre di una squadra dentro l'area,
tre dell'altra squadra fuori area,
in movimento nello spazio assegnato.**



Tre di una squadra dentro l'area del 3" e tre di un'altra squadra fuori dell'area dei 3". Tutti si muovono nello spazio assegnato. Quando l'Istruttore chiama "CAMBIO!" i giocatori si scambiano lo spazio di movimento; quando lancia la palla coloro che corrono all'interno dell'area l'afferrano ed attaccano verso il canestro più lontano contro quelli che correvano all'esterno dell'area.

**quando l'Istruttore chiama CAMBIO,
i giocatori si scambiano lo spazio di movimento,
quando l'Istruttore vuole, passa la palla
a un giocatore dentro l'area,
nel momento in cui la palla entra
i giocatori che si trovano nell'area prendono la palla
per attaccare verso il canestro più lontano.**

- GIOCHIAMO INSIEME

GIOCHIAMO INSIEME

QUADRO DI ATTIVITA': **LE CONOSCENZE**

FASE DELLA LEZIONE: **ATTIVAZIONE**

CAPACITA' MOTORIA ALLENATA: **CONTROLLO MOTORIO**

STRUMENTO UTILIZZATO: **PALLEGGIO E PASSAGGIO**

bambini in movimento a coppie per il campo,
davanti il bambino con palla,
dietro il bambino senza palla che corre muovendo le mani;
quando il bambino dietro lo decide,
chiama il compagno davanti per farlo girare e
cominciare così a giocare insieme passandosi la palla;



A coppie, il bambino dietro ha chiamato il compagno che lo precede affinché si giri per cominciare a passarsi la palla.

quando il giocatore che era dietro lo decide,
riparte con la palla mettendosi a sua volta davanti,
la coppia riparte invertendo le posizioni;

- **NON PIU' DI 2**

NON PIU' DI 2

QUADRO DI ATTIVITA': **LE CONOSCENZE**

FASE DELLA LEZIONE: **CENTRALE**

CAPACITA' MOTORIA ALLENATA: **ORIENTAMENTO SPAZIO-TEMPORALE**

STRUMENTO UTILIZZATO: **PALLEGGIO E TIRO**

bambini tutti con palla divisi in 4 squadre
i primi giocatori di ogni squadra entrano
nel cerchio di centro campo
il giocatore della squadra con potere quando
vuole parte per andare a canestro, solo in quel momento
anche gli altri giocatori possono partire



Quattro bambini (uno per ciascuna delle quattro squadre) che palleggiano dentro il cerchio, il bambino che detiene il potere decide di andare a canestro e anche gli altri tre possono partire.

**non possono andare
più di 2 giocatori per ogni canestro
prende il potere per la propria squadra
il giocatore che, dopo aver realizzato,
torna per primo nel cerchio di centro campo**



2 bambini per canestro.



Il bambino con potere ha deciso di partire.



Non più di due bambini che vanno a tirare nello stesso canestro.

Immagini e testo tratti dal manuale “Easybasket in Europe” realizzato per il Progetto Erasmus-Sport Easybasket in Europe con i bambini dell’Istituto Comprensivo G. Pascoli di Matera.

Conclusioni.

Maurizio Cremonini

Ci auguriamo che per alcuni Istruttori il realizzare questa lettura di MB News sia stata una conferma delle certezze che stanno acquisendo. Per altri potrebbe esser stato uno stimolo, un sentirsi motivati a continuare nella ricerca degli approfondimenti che sono necessari per alzare e migliorare sempre la qualità del nostro insegnamento.

MB News, puntata 19

3 Settembre 2020.

Nel rapporto fra Istruttore e bambino è fondamentale un dialogo efficace, che garantisca il coinvolgimento emotivo e la partecipazione alle attività proposte.

INSEGNARE MINIBASKET: contenuto e relazione didattica.



Maurizio Cremonini

Vogliamo aprire una parentesi dedicata alla **metodologia d'insegnamento**. L'obiettivo è stimolare, far riflettere, aprire delle occasioni e delle opportunità di riflessione. Questo spazio è riservato all'importanza della relazione e non solo del contenuto di ciò che insegniamo ma anche a quanto è importante la relazione didattica nella nostra metodologia di insegnamento.

Roberta Regis:

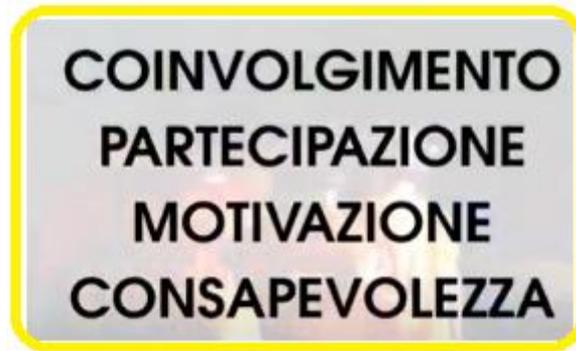


Il ruolo dell'Istruttore è fondamentale per sostenere i processi di apprendimento. Il saper gestire in modo efficace la sua posizione durante la spiegazione e la dimostrazione aumenta l'efficacia della didattica anche se occorre tener presente l'età dei bambini. Ad esempio, i più piccoli andrebbero avvicinati più spesso mentre i più grandi potrebbero rimanere nelle posizioni ad essi assegnate per il gioco che viene proposto.

Per una didattica efficace
POSIZIONE – SPIEGAZIONE – DIMOSTRAZIONE
VERIFICA DELLA COMPrensIONE DEL COMPITO

Un dettaglio fondamentale che può aiutare l'Istruttore è la verifica che i bambini abbiano compreso il compito. Ovviamente anche questo cambia con l'età e con l'esperienza dei bambini e può risultare utile la verbalizzazione della comprensione del compito. Perché? Questo aspetto aiuta a verificare che i bambini abbiano compreso il compito ad essi assegnato ma soprattutto aumenta la consapevolezza dei bambini rispetto al compito.

Una didattica efficace deve garantire il coinvolgimento emotivo di tutti i bambini e la loro partecipazione emotiva a tutta l'attività che viene messa in campo.



Essere coinvolti e partecipi in alcuni casi nei momenti della lezione che l'Istruttore ritiene meno significativi. Un esempio lampante è costituito dal momento in cui l'Istruttore è intento ad allestire il campo, a preparare ed organizzare i giochi. Anche in quei momenti i bambini possono essere coinvolti perché in tal caso si sentono più partecipi e più protagonisti e sicuramente s'innalza la loro motivazione alla partecipazione all'attività.

Maurizio Cremonini:

Nei nostri incontri di formazione e di aggiornamento cerchiamo scrupolosamente la cura del dettaglio, di quel particolare che rende l'Istruttore più efficace nella propria metodologia di insegnamento, nella propria azione quotidiana didattica. Queste riflessioni possono, alla luce delle molteplici proposte che solitamente si mettono in campo, sottolineare quei dettagli proprio assemblando i particolari che esaltano la nostra grande capacità di risultare insegnanti adeguati.