

IO2. FORMATORI IN AZIONE

Condivisione di valori positivi grazie alla
valorizzazione del ruolo dell'arbitro



Partner:



RIEPILOGO

1. Determinazione dei valori	3
1.1. Riepilogo e scale	3
1.1.1. LEALTÀ	4
1.1.2. GENTILEZZA	6
1.1.3. IMPEGNO	8
1.1.4. CONSAPEVOLEZZA DELL'ESISTENZA DI REGOLE	10
1.1.5. COMPrensione	12
1.1.6. RISPETTO PER IL RUOLO DI ARBITRO	14
1.1.7. TOLLERANZA	16
1.2. Progettazione del modello video	18
1.2.1. CARATTERISTICHE	18
2. Attività e risorse trasversali generali	20
2.1. Struttura della sessione	24
3. Valutazione del programma	26
3.1. Valutazione dei risultati	26
3.2. Valutazione del processo.	27
4. Bibliografia	29

1. Determinazione dei valori

Conoscere ogni valore in profondità è la chiave per comprendere come guidare atleti e arbitri.

1.1. Riepilogo e scale

I valori e i loro opposti, gli anti-valori, non sono statici, ma mutevoli. Per questo motivo, si propone una scala che permette di identificare, attraverso comportamenti e formulazioni, il grado di sviluppo di ogni valore. Tale scala permetterà di valutare il comportamento dei professionisti, ma anche di analizzare se gli interventi in atto sono in grado di migliorare la loro condotta morale o meno.

1.1.1. LEALTÀ

La lealtà non è una regola scritta, ma rappresenta un comportamento eticamente corretto da adottare nella pratica delle varie discipline sportive. Lealtà significa rispettare se stessi, l'avversario e, soprattutto, la figura dell'arbitro. L'accettazione e il riconoscimento dei propri errori sono alla base del concetto di lealtà.

Cosa si ottiene quando gli atleti perseguono i valori di lealtà? E in caso contrario?

			
LEALTÀ	Trattano come partner tutti coloro che partecipano alla competizione (compagni di squadra, avversari...). Prendono decisioni perseguendo vantaggi comuni, antepo- nendo il benessere altrui e lo sviluppo del gioco al proprio beneficio.	Riservano un trattamento diverso ai compagni di squadra rispetto agli avversari e alle altre persone coinvolte nella competizione. Prendono decisioni che danno la priorità ai propri vantaggi rispetto al beneficio comune o al benessere altrui.	SLEALTÀ

In che modo è possibile sapere se un atleta ha interiorizzato questo valore o meno e se lo dimostra nel contesto sportivo?

	AZIONI	FORMULAZIONI
LEALTÀ	<ul style="list-style-type: none"> - Si attengono alle norme/regole sociali o di convivenza. - Di fronte a situazioni complesse, prendono decisioni perseguendo il massimo beneficio per tutte le persone coinvolte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ringraziano e chiedono scusa. - Esprimono i pro e i contro delle diverse opzioni in una situazione complessa, nonché le implicazioni per tutte le parti.
TRA LEALTÀ E SLEALTÀ	<ul style="list-style-type: none"> - Hanno difficoltà a seguire le norme/regole quando non le ritengono utili o non ne hanno voglia. - Di fronte a situazioni 	<ul style="list-style-type: none"> - Ringraziano e si scusano con gli altri. Insultano, disprezzano e/o affibbiano epiteti agli altri. - Indicano i pro e i contro delle diverse opzioni, dando in ogni

	<p>complesse, prendono decisioni perseguendo il massimo beneficio per se stessi, ma senza il desiderio di danneggiare gli altri.</p>	<p>caso priorità al proprio beneficio.</p>
<p>SLEALTÀ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Non si attengono alle norme/regole sociali o di convivenza. - Di fronte a situazioni complesse, prendono decisioni dando la priorità al proprio beneficio, indipendentemente dalle implicazioni di tale comportamento per gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> - Insultano, sminuiscono, affibbiano epiteti e simili. - Di fronte a situazioni complesse, indicano ciò che è più vantaggioso per se stessi/la propria squadra e sminuiscono coloro che esprimono le esigenze o i diritti altrui.

SCORTESIA	<ul style="list-style-type: none">- Non ascoltano gli altri.- Non accettano punti di vista differenti.	<ul style="list-style-type: none">- Non esprimono le proprie idee e i propri bisogni.- Comunicano in modo passivo/aggressivo.- Non forniscono feedback.
------------------	---	---

<p>DISIMPEGNO</p>	<p>o chiedono ad altri di fissare obiettivi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fanno autocritica di tanto in tanto, quando viene detto loro di farlo. - Si godono l'auto-sviluppo e la vittoria allo stesso modo. - Si confrontano occasionalmente con gli altri. 	<p>raggiungimento degli obiettivi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se si ricordano o vi sono costretti, dopo ogni sessione/allenamento, riflettono sulla relazione tra i progressi effettuati e gli obiettivi fissati.
<p>DISIMPEGNO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Non fissano obiettivi personali. - Godono esclusivamente della vittoria. - Si confrontano continuamente con gli altri per stabilire chi è il migliore. 	<ul style="list-style-type: none"> - Non hanno fiducia in se stessi. - Affermano che non vi è alcun aspetto da migliorare. - Ritengono di essere i peggiori e che non potranno mai vincere.

	<p>all'inizio della finale, terzo tempo...).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Biasimano il mancato rispetto delle regole o delle norme sociali dello sport. 	<p>sport.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si congratulano o ringraziano gli altri per il rispetto delle regole o delle norme sociali.
<p>TRA CONSAPEVOLEZZA E INCONSAPEVOLEZZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rispettano le regole sportive per la categoria di appartenenza, ma solo quando è conveniente o si sentono osservati. - Rispettano e agevolano il rispetto delle regole sportive di natura sociale solo quando la situazione è favorevole. 	<ul style="list-style-type: none"> - Invitano a disobbedire alle regole quando è conveniente. - Danno la colpa alla mancata supervisione quando non rispettano le regole.
<p>INCONSAPEVOLEZZA DELL'ESISTENZA DI REGOLE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Non rispettano le regole sportive per la categoria di appartenenza. - Non rispettano e/o compromettono il rispetto delle regole sportive di natura sociale (stringere la mano all'inizio della finale, terzo tempo...). 	<ul style="list-style-type: none"> - Invitano a infrangere le regole. - Insultano o sminuiscono coloro che rispettano le regole o le norme sociali.

1.1.5. COMPrensIONE

La figura dell'arbitro viene spesso criticata senza cognizione di causa e valide ragioni. Per far conoscere più a fondo la figura dell'arbitro e mostrare la sua parte più umana, l'impegno e la dedizione che portano alla sua crescita professionale, la comprensione potrebbe essere il primo passo verso l'eliminazione di molti pregiudizi, da sempre legati a questo ruolo.

Cosa si ottiene quando gli atleti perseguono i valori di comprensione? E in caso contrario?

COMPrensIONE	<p>Sono in grado di identificare diversi fattori (personali e contestuali) che influenzano il processo decisionale dell'arbitro: stanchezza, distanza dalla situazione di gioco e simili. Mostrano interesse ed empatia con lui/lei.</p>	<p>Non conoscono e/o ignorano deliberatamente i fattori che influenzano le decisioni arbitrali. Svestono l'arbitro della sua componente umana, ignorando tutto ciò che non riguarda il gioco.</p>	INCOMPrensIONE

In che modo è possibile sapere se un atleta ha interiorizzato questo valore o meno e se lo dimostra nel contesto sportivo?

	AZIONI	FORMULAZIONI
COMPrensIONE	<ul style="list-style-type: none"> - Danno all'arbitro il tempo e lo spazio per svolgere il suo lavoro. - Includono l'arbitro nel programma/negli scambi sociali durante la partita. 	<ul style="list-style-type: none"> - Salutano l'arbitro. Ringraziano l'arbitro per il suo lavoro. - Incoraggiano l'arbitro durante partite/situazioni complesse. - Spiegano le ragioni/situazioni che

		potrebbero influenzare le prestazioni dell'arbitro.
TRA COMPRENSIONE E INCOMPRESIONE	<ul style="list-style-type: none"> - Includono l'arbitro nel programma/negli scambi sociali durante la partita solo in alcune occasioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Salutano l'arbitro solo in determinate circostanze o quando si rivolge esplicitamente a loro.
INCOMPRESIONE	<ul style="list-style-type: none"> - Danno le spalle all'arbitro all'inizio/alla fine della partita. - Escludono l'arbitro dal programma/dagli scambi sociali durante la partita. 	<ul style="list-style-type: none"> - Non salutano l'arbitro. - Danno la colpa alle competenze dell'arbitro in merito al loro scarso rendimento

	<p>non sono definitive.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mostrano segni di disappunto in relazione alle decisioni arbitrali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Accusano l'arbitro di prendere decisioni di parte in situazioni ambigue. - Fanno pressione verbalmente sull'arbitro in una situazione ritenuta decisiva.
<p>DISPREZZO PER IL RUOLO DI ARBITRO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Si esprimono con disprezzo di fronte alle decisioni arbitrali. - Ostacolano il lavoro dell'arbitro (impedendone il movimento, l'avvicinamento e simili). - Aggrediscono fisicamente l'arbitro. - Fanno pressione sull'arbitro in partite/situazioni complesse (invadendo lo spazio interpersonale, sollecitandolo...). 	<ul style="list-style-type: none"> - Criticano le decisioni dell'arbitro. - Di fronte a scontri, colpi, disaccordi e simili, biasimano l'arbitro. - Insultano l'arbitro. - Accusano l'arbitro di influenzare negativamente lo sviluppo del gioco. - Fanno pressione verbalmente sull'arbitro in partite/situazioni complesse (esortandolo a decidere, alzando la voce...).

1.1.7. TOLLERANZA

Imparare a comprendere e accettare i propri errori nello sport è il primo passo per accettare anche gli errori commessi dalla figura dell'arbitro. Un giocatore può sbagliare nell'esecuzione di un gesto tecnico, così come un arbitro può sbagliare nel prendere una decisione durante una partita.

Cosa si ottiene quando gli atleti perseguono i valori di tolleranza? E in caso contrario?

			
TOLLERANZA	Identificano i propri e gli altrui errori. Lavorano sugli errori come parte del processo di apprendimento. Se sbagliano, ritentano e cercano aiuto per correggersi.	Negano i propri errori e/o biasimano gli errori altrui. Criticano gli errori, credendo che decretino un calo di prestazioni. Evitano di ritentare e rifiutano eventuali aiuti per risolvere il problema.	INTOLLERANZA

In che modo è possibile sapere se un atleta ha interiorizzato questo valore o meno e se lo dimostra nel contesto sportivo?

	AZIONI	FORMULAZIONI
TOLLERANZA	<ul style="list-style-type: none"> - Identificano gli errori (propri e altrui) e ritentano/aiutano gli altri a ritentare. - Analizzano la causa degli errori. - Cercano/implementano strategie per una corretta esecuzione futura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiegano gli errori (propri e altrui) e propongono/richiedono strategie risolutive. - Forniscono un feedback ai compagni per aiutarli a migliorare. - Lodano i successi (propri e altrui) e incoraggiano gli errori. - Spiegano i miglioramenti rispetto alle prestazioni precedenti (indipendentemente dal loro

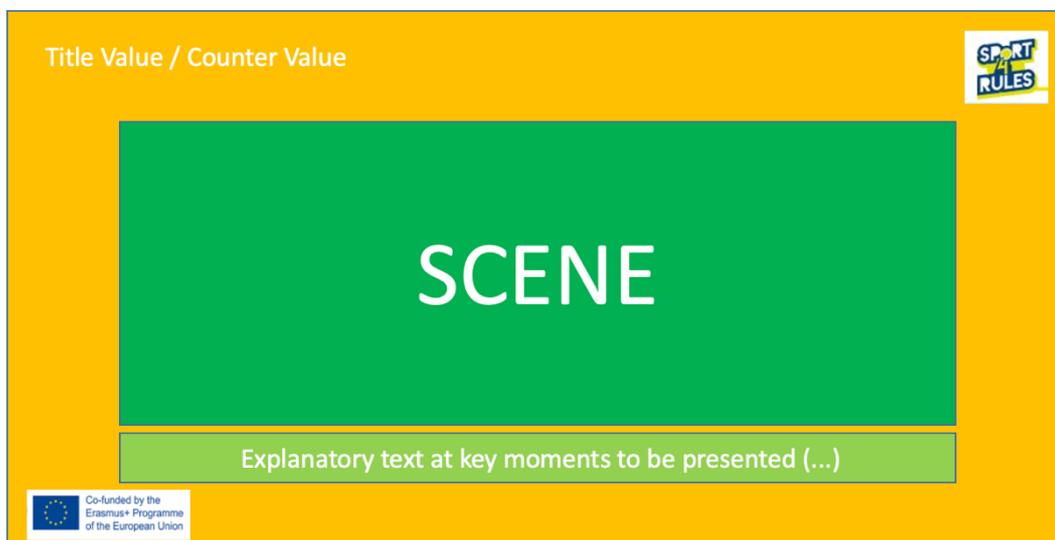
		grado).
TRA TOLLERANZA E INTOLLERANZA	<ul style="list-style-type: none"> - Non si accorgono di commettere errori. - Cercano di risolvere un errore con un'esecuzione perfetta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiegano gli errori (propri e altrui) ma non propongono/richiedono strategie risolutive.
INTOLLERANZA	<ul style="list-style-type: none"> - Si esprimono con rabbia/arroganza/sconforto di fronte agli errori. - Dopo un errore, non tentano nuovamente, né permettono ad altri di farlo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Indicano gli altri come responsabili dei propri errori. - Biasimano gli errori altrui. - Spiegano le conseguenze negative degli errori e i motivi per cui non è possibile risolverli.

1.2. Progettazione del modello video

Per sviluppare il lavoro sui valori e anti-valori di cui sopra, si richiede la collaborazione degli utenti per la creazione di materiale audiovisivo. Si propone un video per partecipante per esemplificare ciascuno dei valori.

Vengono illustrate le caratteristiche tecniche e i requisiti di registrazione che assicurano l'omogeneità del risultato finale del progetto.

Il modello dovrebbe corrispondere a quanto mostrato nella seguente figura:



È disponibile presso:

https://uses0-my.sharepoint.com/:p:/g/personal/rociobohorquez_us_es/ERku1rn68X5HlrvJnHuShAsBhsSHrCLdwbUWnVMP1PL_Jw?e=ZOdf3M

1.2.1. CARATTERISTICHE

2. La registrazione si svolge in posizione orizzontale.
3. Caratteristiche univoche dei modelli.
4. Durata massima: 40" (20 secondi per il valore e 20 secondi per l'anti-valore).
5. Risoluzione: Full HD 1080P.
6. Colore.
7. Suono stereo.

8. Lingua: Audio e sottotitoli in inglese.
9. Il testo esplicativo della scena può essere fisso o messo in pausa (sequenza - spiegazione - [pausa] - sequenza).

2. Attività e risorse trasversali generali

Per ogni valore, si propone di seguito un'attività esemplificativa a dimostrazione delle possibili modalità di lavoro.

LEALTÀ ED EMPATIA

LA SCIALUPPA

Si creano gruppi di 10 studenti, che non devono dividersi. Accanto a loro, si disegna una barca su carta continua, con 9 luoghi da percorrere. Si spiega loro che sono alla deriva in mare e che devono salvarsi salendo sulla scialuppa.

I bambini dovranno decidere chi si salverà e chi sarà lasciato fuori entro il tempo stabilito. Devono fornire ragioni e motivazioni spiegando su quali basi vogliono salvarsi. Se alla fine del tempo non hanno raggiunto un accordo, affonderanno tutti.

In seguito, parlando con loro, si riflette sulle decisioni prese.

- A cura di: <https://www.parabebes.com/actividades-para-trabajar-valores-en-primaria-4833.html>

TOLLERANZA ED EMPATIA

VIDEOFORUM. LA CORDA

In questo caso, si lavora con il video "La corda". Dopo la visione del video, si condividono opinioni, sentimenti ed emozioni di tutti i partecipanti sotto la supervisione dell'adulto.

- https://www.youtube.com/watch?v=4INwx_tmTKw&t=66s

SLOGAN

L'insegnante assegnerà a un giocatore sportivo un comportamento tipico di una persona tollerante e a un compagno di squadra/avversario un altro comportamento, in questo caso intollerante. A questo punto, il gruppo più grande inventerà uno SLOGAN, che verrà reso noto a tutti. Iniziano a giocare allo sport su cui intendono lavorare in scala ridotta. Quando un giocatore riconosce una condotta di tolleranza, recita ad alta voce lo slogan.

EDUCAZIONE (BUONE MANIERE)

LA STORIA FANTASTICA.

Si creano bambole di stoffa in rappresentanza di due squadre che si affrontano, nonché un campo da gioco. Apparirà anche l'arbitro stesso, realizzato per l'occasione. L'idea è quella di creare un folle gioco in cui la buona educazione è portata all'eccesso. Per esempio:

- "Mi scusi, Sig. Portiere, le dispiacerebbe farsi da parte? Vorrei segnare un gol".
- "Ops, l'arbitro ha fischiato; sediamoci e ascoltiamo".

Ogni partecipante assume il ruolo di uno o più partecipanti.

IL CONTAGIO

L'insegnante leggerà un paragrafo incentrato sui comportamenti relativi al valore dell'educazione in una modalità sportiva, fornendo esempi di giocatori noti e di alte prestazioni in tale categoria. Alla fine del paragrafo, gli studenti devono esprimere questa situazione attraverso il movimento, come se fossero stati "contagiati" dalla lettura dell'insegnante.

IMPEGNO

L'ALBERO MADRE

Si presenta un finto albero, dicendo agli studenti che il loro contributo è necessario per la sopravvivenza dello stesso. Se qualcuno non contribuisce, l'albero muore; ogni studente deve pensare a qualcosa che può essere utile al gruppo (ad esempio, impegnarsi ad essere più allegri, a passare di più la palla e simili). Le promesse saranno attaccate a un albero di gommapiuma, alla cui base è stato incollato un cartone, tramite adesivi che fungeranno da frutti. L'albero verrà collocato in un luogo rappresentativo della sede, dove la squadra si incontra. Le promesse saranno riviste quando sarà necessario, al termine di ogni sessione o settimana e così via.

LA CATENA

L'insegnante spiega una situazione relativa all'impegno di un giocatore nei confronti della sua squadra, dello sport, dell'istituzione sportiva... Il gioco consiste nel formare una catena. L'insegnante tocca uno studente e lo studente inizia la catena, esprimendo solo con il suo corpo (senza parlare) un comportamento che riflette il valore in questione. Lo studente toccherà un compagno, che aumenterà d'intensità il movimento, e così via.

ACCETTAZIONE DEGLI ERRORI

IL VINCITORE È IL PERDENTE

Selezionare un argomento su cui lavorare e svolgere un test sotto forma di brevi domande. Selezionare due giocatori.

- Spiegare la dinamica del gioco: "Questa è una competizione a cui partecipano due giocatori che, a poco a poco, formeranno delle squadre. Farò una domanda a ciascuno dei giocatori. Chi risponde correttamente passa alla domanda successiva; chi sbaglia, ha il diritto di scegliere un nuovo membro per la sua squadra, che aiuterà ad arrivare alla risposta corretta".
- Questa dinamica funziona esattamente all'opposto rispetto a quanto si è abituati. È più probabile che chi compie errori ne commetta di meno in futuro, poiché costruisce un gruppo in grado di fornire supporto.
- È una dinamica che aiuta a comprendere che, per imparare, spesso dobbiamo commettere degli errori prima di uscirne "vincitori".
- Si consiglia una successiva sessione di riflessione dinamica sull'attività.
 - o Quale squadra era composta da più membri?
 - o Chi ha vinto?
 - o Perché?

RISPETTO PER L'AUTORITÀ

SCAMBIO DI RUOLI

Secondo questo gioco di ruolo, si svolgono diversi compiti, portati all'estremo, durante una partita a squadre di tre giocatori. Due giocatori fanno parte di squadre avversarie, mentre il terzo è un arbitro. La situazione è la seguente: le squadre giocano una partita di promozione, sono in parità e negli ultimi due minuti una commette un fallo. Ogni minuto, dopo il fischio, gli allievi cambiano ruolo. Allo scadere dei tre minuti, i partecipanti riflettono sull'atteggiamento di ogni giocatore e sull'importanza dell'arbitro.

2.1. Struttura della sessione

La struttura della sessione permette, durante lo svolgimento della stessa, di organizzare e stabilire sia un punto di partenza sia uno di arrivo per i partecipanti. Stimola inoltre la riflessione personale e di gruppo e la valutazione di partecipanti e insegnanti.

La struttura della sessione proposta è basata sul programma Teaching Personal and Social Responsibility (Hellison, 2011), e consiste in: 1. Tempo relazionale; 2. Discorso di sensibilizzazione; 3. Piano di attività; 4. Riunione di gruppo; 5. Tempo di riflessione.

TEMPO RELAZIONALE

Il tempo relazionale si riferisce al momento di accoglienza dei partecipanti da parte dell'insegnante. In questa parte della sessione, gli insegnanti interagiscono con i loro studenti per sapere come stanno o come è andata la loro giornata, al fine di rafforzare le relazioni interpersonali tra loro. Gli insegnanti interagiscono con gli studenti semplicemente parlando con loro o con qualsiasi altra attività utile a rompere il ghiaccio. Questa parte della sessione corrisponde al 3-5% dell'intera durata.

DISCORSO DI SENSIBILIZZAZIONE

In questa parte, l'insegnante spiega brevemente quali sono gli obiettivi della sessione, come si svolgerà quest'ultima e cosa è lecito aspettarsi dagli studenti, ponendo domande per assicurarsi che gli allievi abbiano compreso. Questa parte della sessione corrisponde al 4-5% dell'intera durata.

PIANO DI ATTIVITÀ

È la parte principale della sessione, durante la quale si mettono in pratica le attività sportive. È essenziale, quando si progetta la sessione, integrare l'insegnamento dei

valori nelle attività sportive. Questa parte della sessione corrisponde all'80% circa dell'intera durata.

RIUNIONE DI GRUPPO

La riunione di gruppo permette ai partecipanti di riflettere su quanto appreso dalle esperienze vissute durante la sessione. Al termine del piano di attività, tutti i partecipanti si riuniscono e discutono di ciò che è successo durante la sessione, come si sono comportati, come hanno risolto i problemi che sono sorti durante i compiti a loro assegnati e quali sentimenti hanno provato, esprimendo la loro opinione sulla sessione stessa. Questa parte della sessione corrisponde al 5-10% dell'intera durata.

TEMPO DI RIFLESSIONE

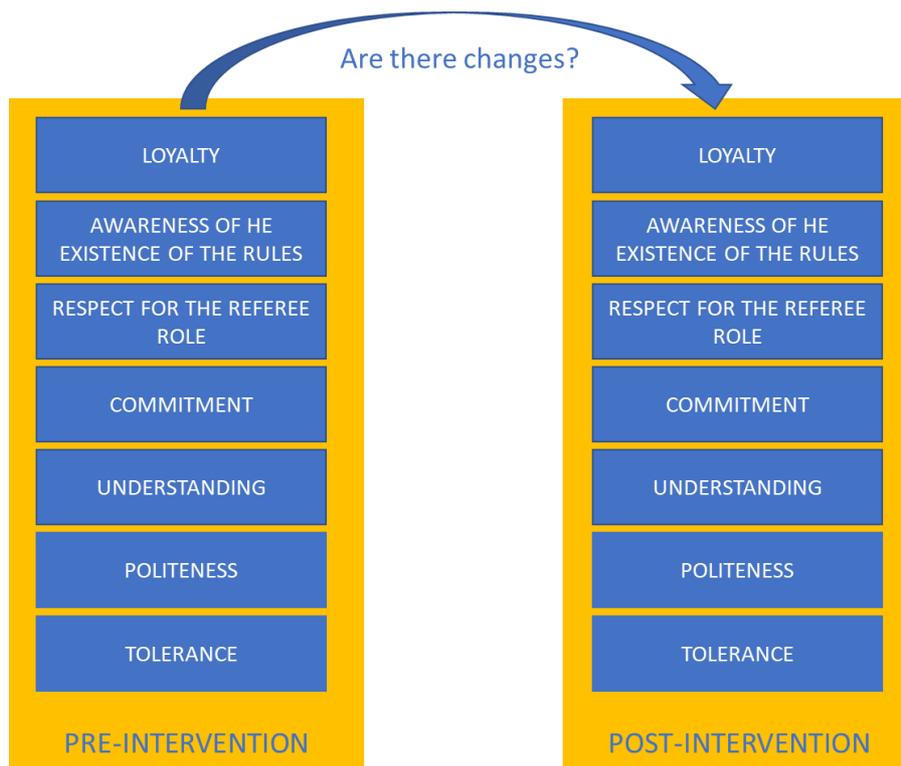
L'ultima parte della sessione riguarda la riflessione a seguito della riunione di gruppo. Consiste in un'autovalutazione degli studenti, incentrata su come pensano di essersi comportati durante la sessione, sulla loro partecipazione e sui loro sforzi durante lo svolgimento delle attività, su come hanno aiutato i loro compagni... L'auto-riflessione può nascere da semplici domande con risposta affermativa/negativa o quesiti più complessi che richiedono agli allievi di argomentare e spiegare il loro comportamento e rendimento. Questa parte della sessione corrisponde al 3-5% dell'intera durata.

3. Valutazione del programma

Si propongono due tipi di valutazione per il programma, rispettivamente relativi ai risultati e al processo.

3.1. Valutazione dei risultati

Questa valutazione permette di comprendere se le attività svolte hanno innescato un cambiamento nei valori delle persone coinvolte o meno. Si utilizzano le scale di comportamento e formulazione stilate per ogni valore nei tre rispettivi livelli (valore, processo di raggiungimento del valore, anti-valore) in due momenti: prima e dopo l'intervento. Si consiglia di effettuare le osservazioni durante un'attività competitiva ordinaria, senza alcun intervento esterno, per poter valutare il comportamento naturale degli allievi.



3.2. Valutazione del processo.

Questa valutazione permette di ottenere informazioni sullo sviluppo dell'intervento; in questo modo, sarà possibile migliorarlo costantemente. Sono stati stilati due elenchi di controllo per aiutare l'insegnante a monitorare l'intero processo e proporre miglioramenti, laddove necessario. Il primo è incentrato sulla progettazione e sull'implementazione del programma. Il secondo serve ad analizzare ogni sessione.

Per l'intero programma:

	Sì	In una certa misura	No	Osservazioni
Per ogni valore sono state progettate sessioni specifiche.				
Le definizioni di valore/antivalore di Sport4rules sono state utilizzate in fase di progettazione				
Le attività sono state adattate alle dimensioni del gruppo.				
Le attività sono state adattate all'età dei partecipanti.				
È garantita la collaborazione di tutte le persone coinvolte.				
Si sono resi necessari significativi adattamenti al programma durante la fase di sviluppo.				

Per ogni sessione:

	Sì	In una certa misura	No	Osservazioni
Sono stati illustrati gli obiettivi della sessione.				
Le attività sono state completamente sviluppate.				
Le attività si sono svolte come previsto.				
È stato rispettato l'orario previsto.				
Tutti i partecipanti sono stati inclusi nelle				

dinamiche di lavoro.				
Sono state compiute riflessioni finali su ciò che è successo e sulle relative implicazioni				
Si sono resi necessari significativi adattamenti alla sessione durante la fase di sviluppo.				

4. Bibliografia

Hellison, D. (2011). Teaching responsibility through physical activity (terza ed.).
Champaign, IL: Human Kinetics.