Zeitschrift: Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport

Herausgeber: Scuola federale dello sport di Macolin

Band: 40 (1983)

Heft: 11

Artikel: I mezzi audiovisivi nello sport

Autor: [s.n.]

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-1000363

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 09.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

I mezzi audiovisivi nello sport

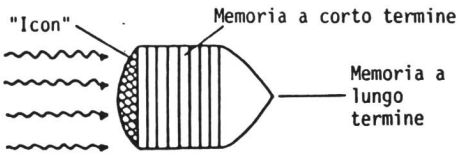
Cosa si intende quando si parla di mezzi audiovisivi?

Quest'espressione deriva dai nomi latini audire (udire) e videre (vedere).
I mezzi audiovisivi servono a trasmettere le informazioni sottolineando il senso con il suono e con la rappresentazione grafica. Il loro obiettivo è quello d'aumentare l'efficacia del processo d'apprendimento e di raggiungere così in modo ottimale gli scopi prefissi.

In che modo l'essere umano impara?

Consideriamo il modello stabilito da Lindsay e Norman (1972), dove vengono distinte 3 fasi:
- La memorizzazione sensoriale («Icon») ultracorta 1-2 secondi
- La memorizzazione a corto termine (ripetizione interiore: fino a circa 18 secondi)
- La memorizzazione a lungo termine (permanente)

Dobbiamo quindi immaginare la memoria come un tipo di strumento a triplo filtro. I messaggi che arrivano dall'esterno al sistema nervoso centrale, grazie all'intermediario dei sensi, sono immediatamente paragonati ad altri dati già memorizzati. Le informazioni senza importanza vengono immediatamente dimenticate. Mentre quelle che presentano un certo interesse o una certa utilità superano il primo filtro per conoscere una memorizzazione ultracorta («Icon»).

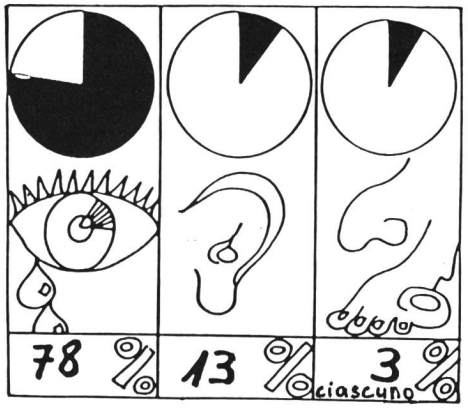


A partire da questo momento, il messaggio entra nella memoria a corto termine, a condizione che possa attaccarsi a ciò che già vi si trova. È quindi molto importante sapere, adesso, se il tema trattato comprende un numero sufficente di legami a livello del sistema nervoso centrale.
In quest'anticamera delle memorie a lungo termine, infatti, può essere associato ad un contenuto già esistente. Le informazioni possono venir fissate saldamente solo dalla memoria a lungo termine (ciò non significa che sia sempre possibile farle risalire alla superficie). È comunque certo che solo ciò che suscita associazioni positive, un sentimento di ciò che è ben compreso viene registrato.

> L'istruttore deve perciò cercare di fare in modo che le informazioni trasmesse ai suoi allievi arrivino fino al livello della memoria a lungo termine. Per riuscirvi deve costantemente risvegliare il loro interesse, riferirsi a cose già conosciute e inoltre deve spiegare in modo che i partecipanti lo possano capire.

Quando l'essere umano vuole acquisire una conoscenza deve dapprima percepire la materia trasmessa.
Un'inchiesta scientifica svolta su questo soggetto dalla «American audiovisual society» rivela che l'essere umano memorizza:
- al 78% attraverso la vista (memoria visiva)

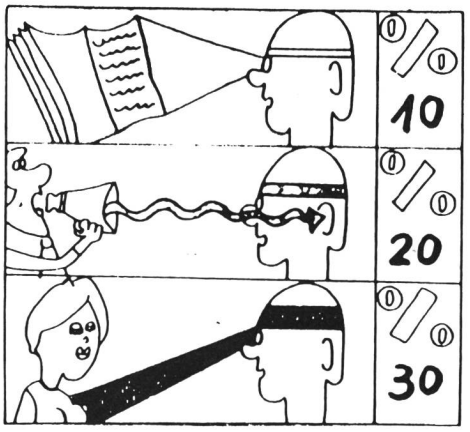
PERCEZIONE



- al 13% attraverso l'udito (uditiva)
- al 3% attraverso l'odorato, il gusto e il tatto (memoria sensitiva)

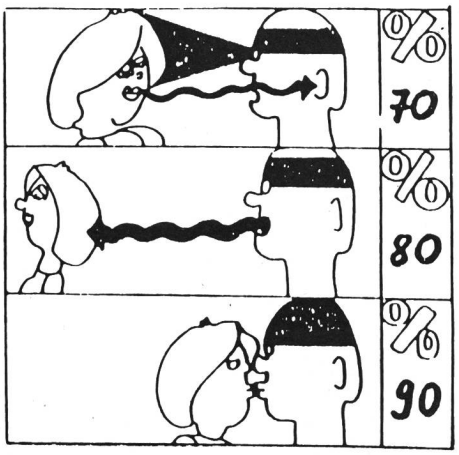
L'importanza di ciò che l'individuo potrà assimilare è strettamente legata alla concentrazione che suscita sul soggetto. È quindi indispensabile risvegliare costantemente l'attenzione dei partecipanti. Ma la capacità d'assimilazione non indica in nessun caso quale sarà il volume della materia ritenuta. Anche se l'uomo è caratterizzato essenzialmente dalle sue qualità visive, solo un legame tra l'immagine e la parola permette una profonda memorizzazione.
Si conserva, in media, pressapoco:
- 10% di ciò che si legge
- 20% di ciò che si sente
- 30% di ciò che si vede

TASSO DI MEMORIZZAZIONE



ma
— 70% di ciò che si vede e si sente
— 80% di ciò che si dice personalmente
— 90% di ciò che si fa personalmente

TASSO DI MEMORIZZAZIONE



Gli antichi cinesi erano già perfettamente coscienti che l'associazione dell'immagine e della parola ne rafforzava l'effetto, dicevano:
«Un'immagine ne dice più alla lunga di 1000 parole».

Dove possiamo utilizzare i mezzi audiovisivi?

Nell'insegnamento teorico

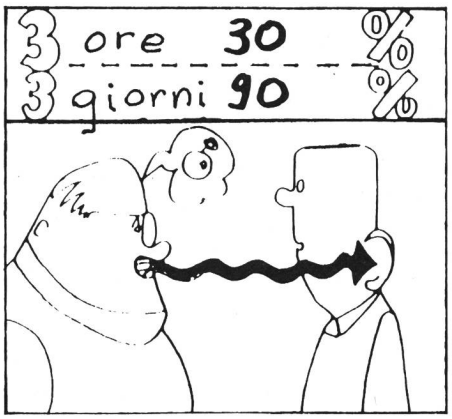
Come abbiamo visto precedentemente, la maggior parte dei partecipanti capisce meglio ciò che gli si dice se lo si accompagna con il testo ricco di illustrazioni. Il tasso di memorizzazione è, a questo punto, molto più elevato.
La lavagna, la tavoletta magnetica, la carta da pacco ecc. offrono numerose possibilità. Permettono d'illustrare chiaramente, con pochi segni, ciò che le frasi lunghe spiegherebbero solo imperfettamente. Ed è per questo che prima della seduta di teoria ci si può annotare in stile telegrafico, ciò che ci si aspetta dai partecipanti.
Vantaggi di questo metodo:
— l'istruttore può seguire un piano preciso e non ingarbugliarsi
— evita di perdersi in parole inutili
— non rischia di perdere il filo se qualcuno gli pone delle domande tra una parola e l'altra
— i partecipanti possono ricopiare il testo se lo giudicano utile
— il testo e le illustrazioni che appaiono sulla lavagna permettono in qualsiasi momento di stabilire delle relazioni.

L'uso dei trasparenti può allargare ancor più quest'informazione illustrata.
Le cifre che risultano dall'inchiesta svolta da Zöchbauer sulla «dimenticanza», ci permette di capire meglio l'importanza da accordare all'uso dei mezzi audiovisivi nelle sedute di teoria.

Eccone i risultati:

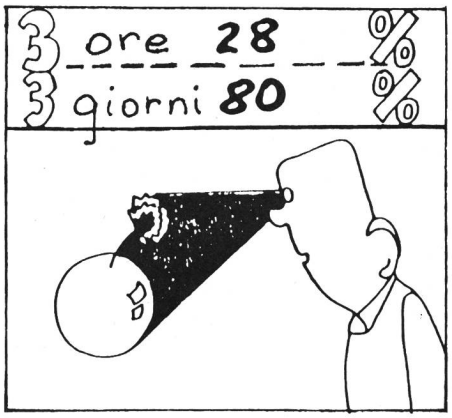
Cose sentite
Dimenticanza:
— 30% dopo 3 ore
— 90% dopo 3 giorni

TASSO DI DIMENTICANZA



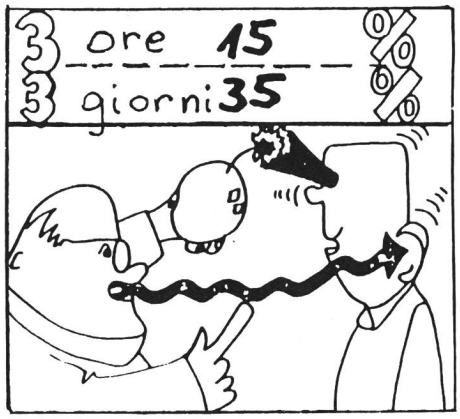
Cose viste
Dimenticanza:
— 28% dopo 3 ore
— 80% dopo 3 giorni

TASSO DI DIMENTICANZA



Cose viste e sentite
Dimenticanza:
— 15% dopo 3 ore
— 35% dopo 3 giorni

TASSO DI DIMENTICANZA



Nell'insegnamento pratico

Tattica

Vi presentiamo le fasi dell'atto tattico:

Percezione e analisi della situazione di competizione

Per la percezione e l'analisi della situazione di competizione, il giocatore riconosce qual è il compito tattico da risolvere. La memoria occupa qui un ruolo preponderante. In una seconda fase, cerca la

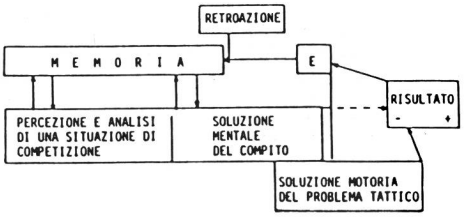
Soluzione mentale del compito tattico

scegliendo tra i numerosi sistemi possibili, quello che gli pare più appropriato. È evidente che questi due passi si svolgono in una frazione di secondo.

Soluzione motoria

Passerà poi, in una terza fase, all'azione applicando il sistema adottato.
Gli elementi seguenti vi occupano un ruolo importante:
— informazione personale/retroazione
— informazione esteriore.

Il modello sotto (secondo Mahlo) illustra chiaramente il principio dell'informazione e della realizzazione, oltre all'indipendenza che esiste fra le tre fasi dell'atto tattico. Il risultato della soluzione motoria è rinviata alla memoria dall'intermediario di un efferente (E).



Per aiutare la memoria e sapendo che ciò che si sente e si vede si dimentica più lentamente, gli trasmetteremo le informazioni attraverso il canale dei mezzi audiovisivi. Questo procedimento può venir applicato in relazione all'allenamento, ma anche prima o dopo una partita.
Appena il monitore ha preso coscienza del risultato, nascono in lui dei ricordi d'esperienze pratiche. Se ha trovato una soluzione positiva al problema, sceglierà in futuro, in una situazione identica o analoga, lo stesso sistema. Se si è avverata negativa, converrà analizzare l'azione.
Cause possibili:
— percezione e analisi insufficienti della situazione di competizione

— processo di riflessione incompleto durante la soluzione mentale
— mancanza di padronanza tecnica e capacità fisiche insufficienti nella soluzione motoria
— caratteristiche psichiche negative: viltà, sufficienza ecc.

La regolare ripetizione delle azioni che si sono concluse con un risultato positivo, permette d'ottenere lo sviluppo d'attitudini tattiche partendo dall'informazione personale.

Tecnica

Il processo d'apprendimento motorio passa attraverso tre fasi:
— introduzione
— perfezionamento
— allenamento.

L'allenatore interviene in questo processo d'apprendimento paragonando le azioni del giocatore con le sue proprie conoscenze scientifiche e con le sue proprie rappresentazioni, per poi trasmettergli il risultato.

Ne derivano due possibilità:
— da una parte, può far procedere ad una nuova dimostrazione legata eventualmente ad alcuni compiti d'osservazione
— oppure può fornire delle indicazioni, delle spiegazioni o procedere a delle correzioni.

I progressi registrati durante il processo d'apprendimento dipendono dai seguenti fattori:
— qualità della dimostrazione
— ricettività visiva
— capacità di prestazione

L'apprendimento della tecnica è reso più difficile dalla rapidità dei movimenti dimostrati.
La qualità dell'informazione visiva è di capitale importanza.
I mezzi audiovisivi (video, film didattici) possono rappresentare un aiuto per la dimostrazione dei gesti tecnici, se:

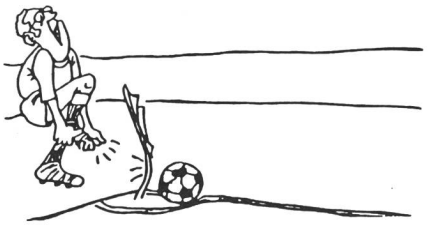
— lo svolgimento del movimento è dimostrato in modo completo
— ci si serve del rallentatore
— si sa porre l'accento sulle fasi più importanti
— si ripete alcune volte l'in sieme del movimento

Quando si ricorre ad un film didattico, è indispensabile fornire alcune spiegazioni preliminari ai giocatori e attirare la loro attenzione sui punti più importanti, che devono osservare con molta attenzione. Infatti, durante la proiezione, il suono impedisce all'allenatore d'avere un contatto con i suoi giocatori.
Un atleta dovrebbe esser in grado di rappresentarsi esattamente un movimento e il suo svolgimento e d'essere in grado di eseguirlo. Dovrebbe anche saperlo spiegare.
La retroazione è un fattore essenziale dell'apprendimento di un movimento. L'atleta dispone di un sistema di controllo delle conoscenze acquisite e delle sue possibilità di prestazione.

Effetti della retroazione:

La conoscenza del risultato di ciò che si ha imparato riveste un ruolo importante sul piano dell'informazione e/o della motivazione

Distinguiamo tra:
— *La retroazione interna:* risposta che proviene dall'interno per via cinestetica
— *la retroazione esterna:* controllo dell'apprendimento e della prestazione proveniente dall'esterno (allenatori, compagni di squadra, video, altri accessori che permettono di valutare personalmente i risultati).



Consigli relativi all'impiego dei mezzi audiovisivi

Trasparenti

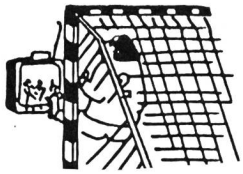
— Per la trasmissione dell'informazione è molto importante che vi sia unità tra la parola e l'immagine, vale a dire che solo il contenuto delle immagini presentate venga analizzato
— Deve essere trattato un solo soggetto per trasparente
— Inquadrare i trasparenti che si utilizzano spesso
— L'utilizzazione di trasparenti ad effetto progressivo è un efficace mezzo d'apprendimento: si aggiunge un trasparente sopra l'altro portando così ogni volta un nuovo elemento
— Se bisogna lasciare a lungo il trasparente, è meglio che vi sia un sottofondo colorato (fatica visiva)
— Il conferenziere deve intrattenere uno stretto contatto con i suoi auditori. Vantaggio del retroproiettore: il conferenziere non ha bisogno di voltar loro la schiena
— Bisogna prevedere spazio sufficiente attorno al retroproiettore per potervi posare il materiale
— Regolare anticipatamente la chiarezza dell'immagine
— È opportuno prevedere del materiale di ricambio: lampadine, pennarelli, ecc.
— Ci si ricorderà di spegnere l'apparecchio quando non vi è passato un trasparente

Film didattico

Il film didattico (sonoro) presenta lo svantaggio di tagliare il contatto tra il conferenziere e gli allievi. Di conseguenza bisogna tener conto di quanto segue:
— l'allenatore deve conoscere il contenuto del film
— prima della proiezione fornirà tutte le indicazioni utili
— se non attira l'attenzione degli allievi su alcuni punti del film, rischia che ognuno li interpreti a modo suo, compromettendo l'obiettivo ricercato
— dopo la proiezione, l'allenatore ritornerà ancora una volta sui punti più importanti
— il film non è particolarmente adatto al controllo dell'esecuzione dei movimenti tecnici, perché occorrono alcuni giorni per sviluppare la pellicola e durante questo tempo l'effetto dell'apprendimento diminuisce
— nel 1978, la casa Polaroid ha messo sul mercato una nuova cinepresa. Cassette speciali permettono la proiezione del film solo 90 secondi dopo la ripresa. Questa novità potrebbe essere interessante per lo sport, ma il prezzo della cinepresa e del proiettore raggiunge circa i 1000 franchi
— i film di lavoro possono esser montati sul posto. Devono essere molto corti (2-3 min.) e muti, in modo che l'allenatore possa commentarli durante la proiezione.

Video

Il video è, senza dubbio, il mezzo più appropriato d'autocontrollo. Si tratta di tener conto dei punti seguenti:
— le registrazioni possono servire ad animare una serata ricreativa o ad analizzare alcune fasi positive e negative. Ed è quest'ultimo punto il più utile
— l'allenatore deve dapprima vedere e rivedere da solo parecchie volte le sequenze. Prenderà degli appunti e preparerà gli esempi interessanti da presentare
— le sequenze da analizzare non devono essere discusse con gli atleti direttamente interessati, ma a piccoli gruppi.



Diapositive/diaporama

- nel quadro della formazione degli allenatori, le diapositive si prestano molto bene per presentare dei riassunti, delle statistiche o dei grafici
- le diapositive sonorizzate sono utili per trattare soggetti che formano un tutto, ad esempio: «struttura di G + S».

Documenti di lavoro

- i documenti di lavoro servono a completare gli altri mezzi utilizzati e a guidare il processo d'apprendimento
- è preferibile presentarli sotto forma di documenti stampati preparati secondo un piano in modo che favoriscano un'azione diretta verso l'obiettivo didattico
- i documenti di lavoro che si riferiscono a trasparenti completi possono essere disposti in modo identico a quest'ultimi oppure differenziarli completamente. In tutti i casi, deve risultare evidente quale sarà il compito che l'allievo deve svolgere
- quali iscrizioni supplementari può o dovrebbe apportarvi?
- quale deve essere la forma finale del documento e quale funzione deve soddisfare per la ripetizione, per l'esercizio o qualsiasi altra utilizzazione esterna?
  La loro disposizione di base deve essere la stessa dei trasparenti. È evidente che i documenti da completare possono essere impiegati in combinazione con trasparenti completi
- i documenti di lavoro possono essere utilizzati per risolvere problemi o per completare altri mezzi d'informazione. □

Bibliografia

Kock K.: Visuelle Medien in der Praxis des Sportunterrichts, Schorndorf.

Nauck H.: «Video» ist ein neues Zauberwort im Fussball, in: Leistungsfussball, Tauberettersheim.

Kirsch A.: Zum Stand der Fach- und mediendidaktischen Diskussion, in: Audio-visuelle Medien im Sportunterricht, Stuttgart.

Milan W.: Tageslicht-Overhead-Proiektion, Wien.

Adolph H.: Begriffsbetimmungen in Technik und Taktik, in: Sport in der Gymnasialen Oberstufe, Band III, Kassel 1976.

Henri Garnier et Jacques Personne: Image et mouvement (audio-visuel et sport). L'audio-visuel, auxiliaire pédagogique (INSEP, 11, Av. du Tramblay, Paris).

Robert Tocquet: Votre mémoire: comment l'acquérir, la développer et la conserver. Editions Dangles, collection «psycho-soma», 18, rue Lavoisier, F - 45800 St-Jean-de-Braye, France.

L'elettronica al servizio dello sport

Vantaggi e svantaggi dei mezzi audiovisivi

	Vantaggi	Svantaggi
Lavagna / gesso	— contatto con gli allievi — parecchi colori — possibilità di rapide modificazioni	— controllo non buono dell'esecuzione — mancanza di chiarezza in caso di variazioni — assenza di movimento — mantenimento impossibile
Lavagna magnetica	— pedine mobili — possibilità supplementare di disegnare — contatto con gli allievi	— controllo non buono dell'esecuzione — difficile paragone tra due o più varianti
Serie d'immagini	— svolgimento esatto del movimento — informazioni immaginate — contatto con gli allievi	— controllo non buono dell'esecuzione — nessuna informazione «spazio-durata» — assenza di movimento
Trasparenti	— vista d'assieme — spiegazioni progressive — concentrazione	— apparecchio indispensabile — tempo necessario all'elaborazione dei trasparenti
Film didattici	— rallentatore — possibilità di falsificazione — controllo dell'esecuzione — svolgimento esatto del movimento — ingrandimento — film in prestito — motivazione	— contatto non ottimale con gli allievi (suono) — controllo tardivo dell'esecuzione — apparecchio indispensabile
Video	— riproduzione immediata — possibile utilizzazione di altre cassette video da paragonare — contatto con gli allievi — controllo dell'esecuzione — situazione reale	— prezzo elevato — mancanza di sintomi standardizzati