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

Herausgeber: Scuola federale dello sport di Macolin

Band: 45 (1988)

Heft: 1

Artikel: Situazione pedagogica e correzione degli errori nella pallavolo

Autor: Boucherin, Jean-Pierre

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-999958

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

Situazione pedagogica e correzione degli errori nella pallavolo

di Jean-Pierre Boucherin, Macolin

Jean-Pierre Boucherin è capo della disciplina sportiva G + S Pallavolo presso la Scuola federale di ginnastica e sport (SFGS). È noto che, per ognuno dei 30 sport inclusi nel programma di quest'istituzione, un «manuale» specifico è messo a disposizione dei monitori. L'articolo che segue s'inserisce, per il suo contenuto, nel capitolo 3 consacrato, nella pallavolo, all'«Apprendimento psicomotorio». Vi si possono riferire coloro i quali desiderano approfondire l'argomento. Con il suo testo, Jean-Pierre Boucherin si rivolge innanzitutto ai monitori G + S e agli allenatori di pallavolo di tutti i livelli.

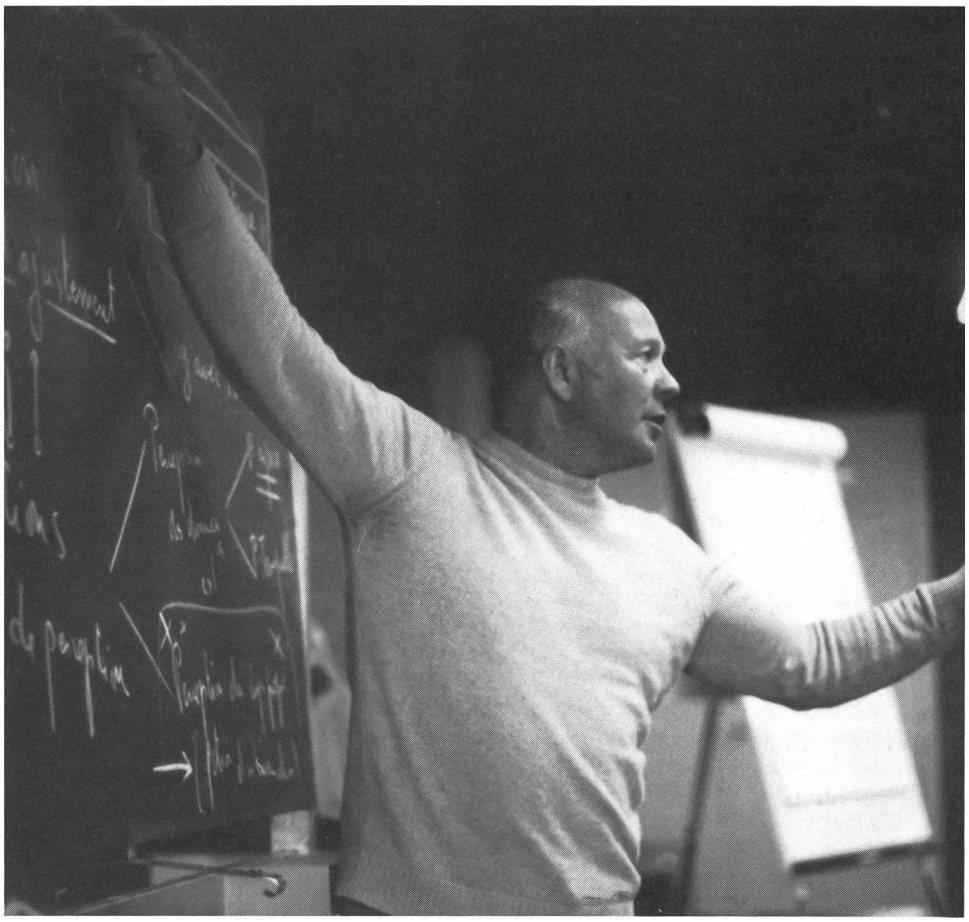
La correzione nel contesto dell'apprendimento psicomotorio

Ogni giocatore ha il diritto di sbagliare. Non esiste apprendimento cosciente tramite «prove», tramite «brancolamento» senza fornire, almeno all'inizio, risposte manchevoli o inesatte.

Prova → Errore → Prova modificata

«Noi siamo esseri dotati di una grande facoltà d'adattamento» scriveva Lorenz (1969). Cosicché, durante e dopo l'esecuzione di un compito motorio, il giocatore valuta sotto forma di una specie di risposta (retroazione) il suo grado di riuscita o d'insuccesso e, in questo caso, modifica di conseguenza il suo impegno motorio iniziale La retroazone, nell'ottica della correzione degli errori, costituisce un mezzo di controllo capitale. Essa porta tutte le informazioni caratteristiche fornite dalla «risposta» e dalla «conoscenza» del risultato acquisito.

La correzione o, se si vuole, il controllo della risposta in rapporto all'immagine di riferimento e in rapporto all'ambiente, è un procedimento didattico suscettibile di assicurare l'acquisizione, la progressione e la stabilizzazione di un'azione motoria. Più questa è complessa — in generale il caso della pallavolo — più la riflessione è chiamata ad assumere un ruolo importante. Il giocatore dev'essere dunque perfettamente cosciente di ciò che è la sua immagine di riferimento, poiché essa è la pietra angolare dell'apprendimento. Ora, questa immagine, che prende forma a partire dalla sensazione del movimento, è propria a ogni giocatore. La sua capacità di riflessione, di comprensione e di valutazione gli permette di correggere rapidamente, in modo ottimale e duraturo, l'esecuzione di un movimento. In breve: essa dipende dalle tre seguenti domande, alle quali bisogna rispondere:



- che cosa ho fatto? (analisi propriocettiva; paragone tra la proiezione ideale e la realizzaione)
- quale risultato ho ottenuto? (analisi del risultato)
- che cosa devo fare di conseguenza e come? (presa di decisione e organizzazione dell'azione migliorata).

La correzione in rapporto con la competenza dell'allenatore

L'allenatore, agli occhi del giocatore, ha il valore di un'«autorità tecnica» che conosce perfettamente tutte le basi specifiche della pallavolo, possiede a tutti i livelli una ricca esperienza ed è aperto a ogni forma di evoluzione. Colui che «impara» attende da lui che sviluppi un pensiero capace di proporre e controllare delle situazioni di correzione. L'allenatore è pure un «educatore» la cui missione è d'insegnare assicurando sempre un dialogo costante e un rafforzamento positivo.

saper	poter	vivere
scegliere	dimostrare	comunicare
scoprire	aiutare	ricompensare
valutare	rafforzare	motivare

Tutte queste qualità definiranno, nell'allenatore, un comportamento favorevole alla correzione.

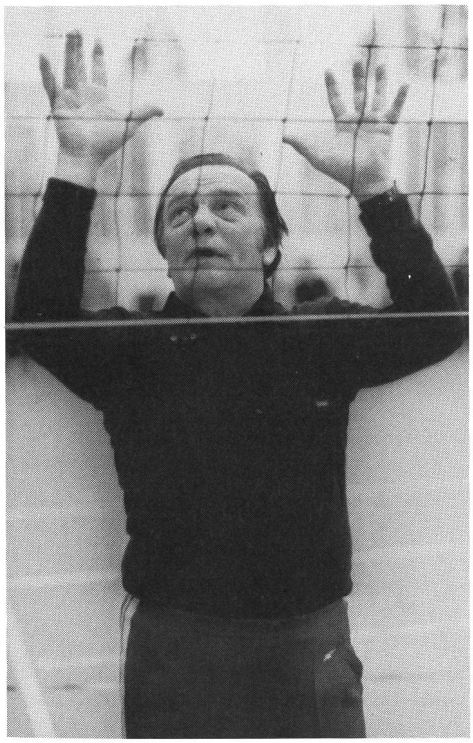
L'esecuzione del movimento in situazione di gioco

Molti giocatori fanno molta fatica a capire le situazioni tattiche. Si dice che non hanno il «senso del gioco». Ma ci sono pure ragioni a ciò. Per esempio, anche se un'abilità fondamentale, come il blocco, è stata imparata, essa non può esser stata esercitata in funzione delle esigenze poste da determinate situazioni di gioco. Il movimento, dunque, non corrisponde spesso a una risposta precisa, efficace e adattata a una situazione particolare e talvolta anche unica.

Comportamento dell'allenatore

La sua immagine di riferimento

Contrariamente all'immagine di riferimento del giocatore, unica e adattata alle sue specificità, quella dell'allenatore può essere interpretata in funzione delle caratteristiche del suo protetto (ma è pure dipendente dalle sue conoscenze, dalla sua esperienza e dagli scopi legati all'apprendimento che si propone). Essa è un'immagine mentale ideale, una specie di modelllo motorio al quale «incollare» il movimento del giocatore. La difficoltà sta nel sapere fin dove una deviazione è accettabile o dev'essere corretta. È così possibile interpretare l'analisi teorica dell'allenatore (dimostrazione al rallentatore, spesso senza pallone e senza ricerca di prestazione ma con spiegazione verbale) come l'espressione motoria della rappresentazione mentale della sua immagine di riferimento.



Il suo posto d'osservazione

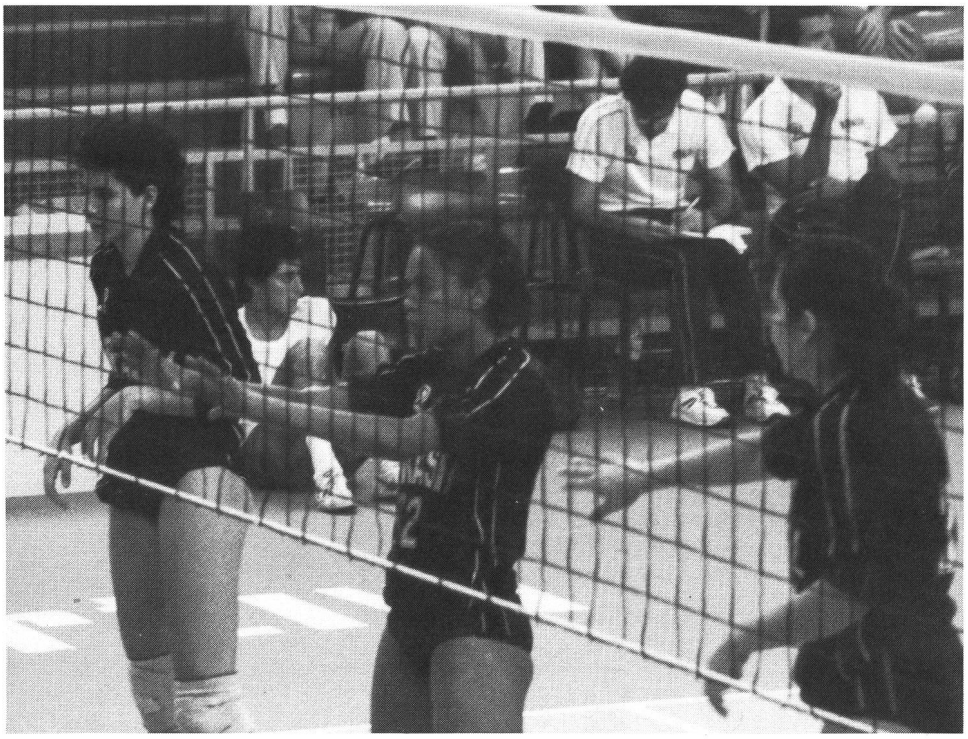
L'allenatore si apposterà in modo da poter seguire in modo ottimale l'evoluzione del giocatore, senz'esser disturbato, dunque, dai suoi spostamenti o dalla traiettoria del pallone. A volte partecipa all'esercizio passando i palloni e verrà così a trovarsi di fronte ai giocatori osservati.

Controllo del compito

L'allenatore verifica il compito che ha proposto al giocatore (svolgimento corretto). Interviene non appena constata che non ha capito bene quel che doveva fare oppure quando l'organizzazione del lavoro presenta lacune. Rivolge in particolare la sua attenzione:
- sulla superficie a disposizione, sul materiale scelto e sull'organizzazione dell'attività in generale
- sulla posizione di partenza e sugli spostamenti del o dei giocatori
- sulla traiettoria del pallone, in rapporto all'evoluzione dei giocatori.

Osservazione, attenzione, concentrazione

Per l'allenatore, l'osservazione consiste nell'impegnare a lungo la sua attenzione sul comportamento motorio del giocatore e ciò prima della sua partenza e fino al collegamento con il movimento successivo; a percepire anche in maniera analitica, l'esecuzione gestuale e il suo adattamento al tema centrale e agli accenti dell'esercizio. È molto importante, per l'allenatore, scoprire rapidamente se questi elementi sono ben capiti e se il comportamento psichico del giocatore è positivo. Per facilitare questa osservazione, ci si può riferire a due dimensioni:
- la localizzazione nello spazio: posizione del pallone nello spazio in rap-



porto alla rete, ai ritti, a certe linee tracciate sul campo, al(ai) giocatore(i) coivolti;
- la localizzazione nel tempo: tempo necessario al giocatore per:
  - percepire la traiettoria del pallone, l'evoluzione del compagno di squadra, quella degli avversari
  - trattare le informazioni ricevute e prendere una decisione
  - eseguire il movimento che s'impone, il suo collegamento o la sua ripetizione.

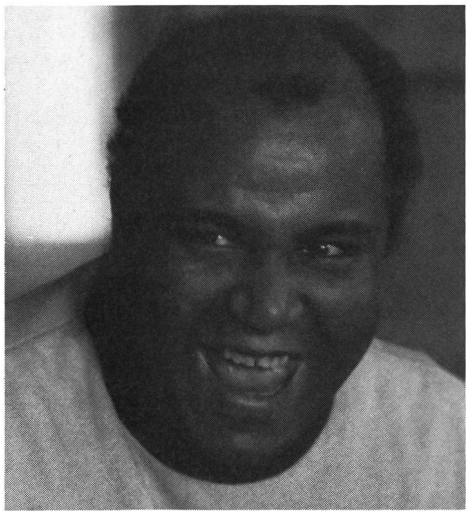
Ottimizzazione dell'osservazione

Per ottimizzare la sua osservazione, l'allenatore cercherà:
- di mettersi nella pelle del giocatore
- d'osservare dal basso in alto, staccandosi dal pallone
- di concentrare la sua attenzione sul luogo degli appoggi.

Scoperta, valutazione, diagnosi

Dimensione affettiva

Per elevare la qualità, la rapidità e la precisione dell'apprendimento, la scoperta dell'errore dev'essere seguita da una reazione positiva e in nessun caso «punitiva». Senza dubbio, al limite, la punizione può essere talvolta efficace, soprattutto quando obbliga il giocatore a cercare un'alternativa. Ma le sue ripercussioni sono spesso imprevedibili a lungo termine e possono essere all'origine di risentimento rispetto l'allenatore, o di un sentimento di frustrazione e d'ingiustizia. La «ricompensa» e la «punizione» hanno sempre avuto un ruolo importante in pedagogia ma, attualmente, ha nettamente tendenza a favorire la prima di queste due nozioni. «Non paralizzare l'allievo interiormente con le correzioni, ma relativizzare l'errore e, con incoraggiamenti e rafforzamenti positivi, aumentare la sua fiducia» (Stettler, 1981).



Identificazione dell'errore

Sia il giocatore sia l'allenatore, ognuno per conto suo ma anche insieme, devono cercare d'identificare gli errori e l'origine delle realizzazioni motorie scorrette. Ciò presuppone, da parte del «maestro» parecchie ipotesi. Prendiamo, ad esempio, il caso dell'azione motoria scorretta del giocatore che attacca fuori dal terreno. Si tratta di scoprire:
- se commette un errore gestuale nell'esecuzione del movimento (imperfetta piega del polso, distensione insufficiente, pallone colpito all'altezza della testa, ecc.)
- se non c'è sincronismo (o soltanto imperfetto) tra la mano che batte e il pallone, oppure tra il luogo di presa di stacco dai due piedi e il pallone, manchevolezza che potrebbe essere all'origine di parecchie nuove ipotesi relative ad altri processi:
- presa di posizione troppo tardiva, da un'esecuzione del movimento pure ritardata.

Riassumendo: per strutturare l'identificazione degli errori e ricercare la causa dell'insuccesso, è necessario riferirsi all'analisi dell'atto motorio. Inoltre, come afferma Hotz (1984): «L'allenatore deve porsi la domanda a sapere se l'errore constatato è tipico, cioè se può ripertersi oppure se, al contrario, è dovuto al caso».

Tipi di errori

L'errore d'apprendimento

È considerato normale; nella forma d'apprendimento chiamata «tramite l'errore» o per «brancolamento» (prova-errore-prova modificata) essa permette infatti di costruire un'immagine di riferimento come pure di un serbatoio di schemi motori. Un esempio: al momento di eseguire un bagher, il principiante constata che la flessione dei suoi avambracci proietta il pallone sopra la sua testa invece che in direzione del passatore; ne deduce, dopo alcune prove, che deve modificare questo punto per ottenere il risultato desiderato. Per accelerare questo apprendimento, l'allenatore può intervenire rafforzando soprattutto la risposta motoria esatta.

L'errore automatizzato

Consiste nell'eseguire regolarmente in modo scorretto un'azione motoria. Tocca all'allenatore giudicare se questo errore è grave nel senso che può intralciare la prestazione, l'armonia e l'economia del movimento, oppure opporsi a un ulteriore progresso.

Se l'errore è banale, l'allenatore valuterà se il tempo, la concentrazione, l'energia investiti nella correzione siano redditizi e se non val forse la pena lavorare altri punti forti per compensarlo.

L'errore parassita

Consiste, mentre che l'azione motoria è corretta, nell'aggiungere un gesto supplementare inutile e ciò prima, durante o dopo il movimento principale. Un esempio: prima d'eseguire un passaggio, il giocatore scuote le mani sopra la testa.

Momento dell'errore

Durante la realizzazione di una situazione motoria, è possibile definire un certo ordine cronologico che faciliterà la ricerca delle cause dell'errore. Come punto di riferimento bisogna tener conto, fra l'altro, del comportamento del giocatore prima, durante e dopo il movimento.

La percezione (cosa succede?)

Nella fase iniziale (attività cognitiva), il giocatore determina un luogo ideale di partenza in rapporto a differenti parametri e dà prova di un comportamento psichico estremamente attivo. Questa posizione, specifica d'ogni abilità fondamentale, riveste un'importanza capitale per la riuscita dell'azione motoria.

L'esecuzione (come fare?)

L'esecuzione della risposta motoria si presenta nel seguente modo:
- innesco del gesto
- controllo del gesto (aggiustamento e regolazione)
- transizione verso il gesto seguente.

Altri fattori

Diversi altri fattori possono ancora influenzare la riuscita del compito. Devono dunque essere presi in considerazione da parte dell'allenatore. Eccone alcuni:

La memorizzazione del movimento

La memoria è un fenomeno complesso. La sua funzione è capitale nell'apprendimento e, di conseguenza, nella riproduzione di una situazione motoria. Essa è propria a ogni giocatore. La sua qualità (soprattutto quella del richiamo di certe informazioni) può influenzare la riuscita dell'azione motoria.

Il serbatoio d'esperienze

La capacità del serbatoio d'esperienze motorie acquisite nelle diverse situazioni di gioco caratterizzerà molto il comportamento del giocatore.

Altri aspetti

Diversi altri elementi possono contribuire a spiegare certi successi e insuccessi. Per esempio:
- certe emozioni (stress, gioia, collera, ecc.)
- lo spirito di squadra e la coesione di quest'ultima
- la motivazione, che determina la fiducia in sè e l'impegno
- diversi stati conseguenti il materiale e l'ambiente: abbagliamento per la luce, suolo scivoloso, materiale difettoso ecc.

La capacità d'attenzione

È la facoltà che permette al giocatore di concentrarsi su tutto ciò che considera utile e pertinente, prima di procedere a una scelta.

Le capacità d'esecuzione

Lo sviluppo delle capacità di condizione fisica (forza, resistenza aerobica, velocità) e delle qualità piuttosto coordinative (i 5 settori della capacità di coordinazione) prepara la riuscita dell'azione motoria.

Gli interventi dell'allenatore

In studi dedicati al comportamento dell'allenatore, si constata che colui che interviene spesso e con cognizione di causa, e ciò in modo neutro, positivo o negativo, registra migliori risultati da parte della sua squadra.
Ma, anche se il controllo del comportamento del giocatore sul terreno è uno dei compiti primordiali dell'allenatore, quest'ultimo deve pure misurare la forma dei suoi interventi e cercare soprattutto di provocare il dialogo. Si possono distinguere due tipi d'intervento:

Il rafforzamento

L'allenatore si considera come un osservatore, come un testimone:
- dello svolgimento del movimento
- della qualità del risultato.

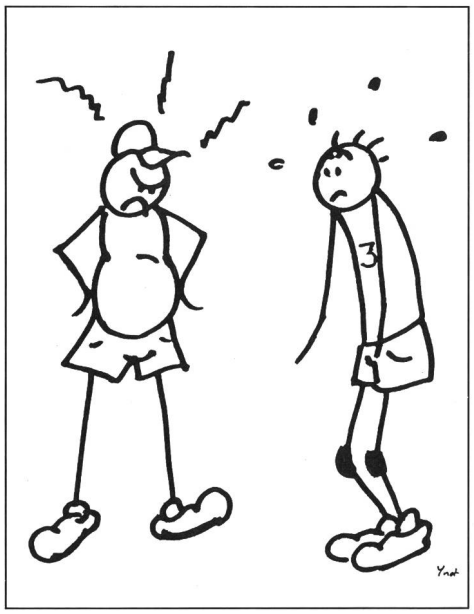
Dopo la retroazione da parte del giocatore, lui stesso fornisce una risposta supplementare «vista dall'esterno».

L'analisi

L'allenatore si considera come un partner pronto al dialogo, alla concentrazione:
- se il movimento è riuscito, incoraggerà il giocatore a ripeterlo
- se l'obiettivo ricercato non è stato raggiunto, ambedue ne discuteranno assieme per scoprire *le cause* e, al limite:
  - modificare il compito iniziale (eseguire piuttosto un passaggio che un bagher)
  - semplificare il numero delle alternative (diminuire la superficie di gioco)
  - ridurre il numero delle alternative (negli attacchi, la traiettoria del pallone rimane sempre la stessa)
  - semplificare la sequenza del movimento (eseguire i passaggi da fermi e non più in movimento).

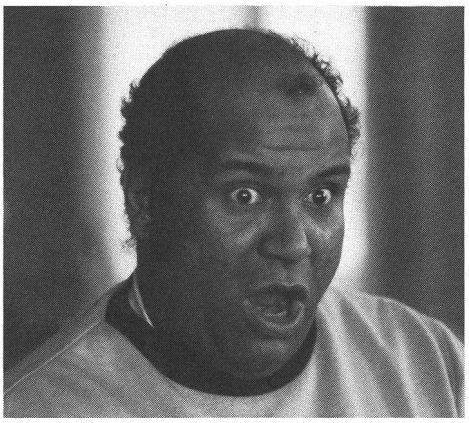
Le espressioni dell'allenatore

Il grado di ricettività, di sensibilità e d'attenzione del giocatore dipende in gran parte dal comportamento dell'allenatore. Quest'ultimo deve quindi essere cosciente del ruolo che può assumere il volume della sua voce, il valore di una parola pronunciata, lo choc di un'espressione che si lascia scappare.

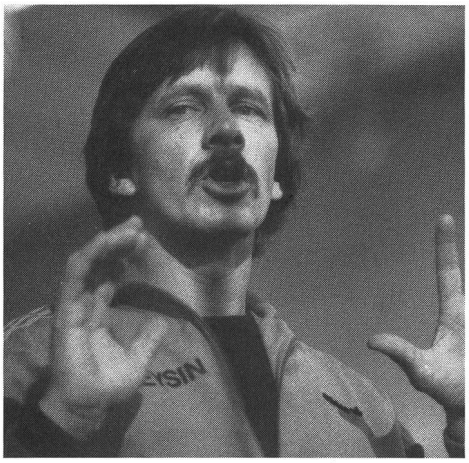


Il comportamento non verbale dell'allenatore veicola più messaggi.

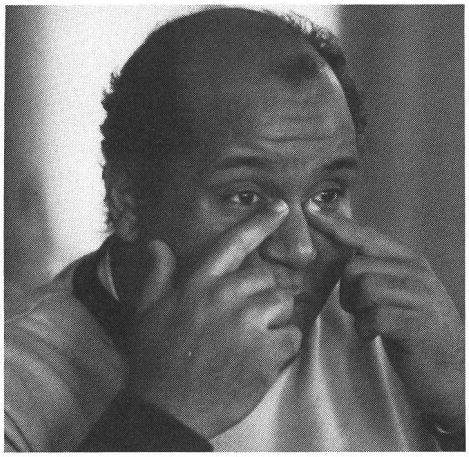
La parola, legata al linguaggio del corpo, comporta molteplici variazioni secondo l'atto previsto. Per esempio:
- per cercare di stabilire un contatto: «He! m'avete capito? OK?»



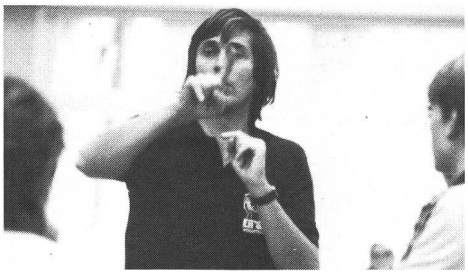
- che conduce a una correzione: «Che fai con le tue mani?»



- che incoraggia: «Super! È la tua migliore schacciata della serata!»



- che tratta con rigore: «Ma non è possibile! Guarda! Tutto sta nell'osservazione!»
- che vuole aiutare: «Indietro, presto, ta-ta-ta-ta!»



- che richiama: «Al servizio, hai 5 secondi, allora...»

Metodi e modelli di correzione

L'allenatore attingerà dalla sua panoplia di mezzi didattici per correzioni e sceglierà il modello più appropriato per indurre il giocatore a sviluppare delle risposte conformi agli obiettivi ricercati.

L'allenamento mentale

Il processo di rappresentazione mentale senza esercizio pratico simultaneo esige un grosso sforzo di concentrazione. Permette al giocatore di «afferrare» interiormente lo svolgimento del gesto, o l'azione motoria che comporta una lacuna. Focalizza così la sua attenzione sulla parte interessata della sua immagine di riferimento. Per esempio: chiude gli occhi e pensa, quando prepara le sue mani sopra la testa per eseguire un passaggio, al triangolo formato dalle sue quattro dita: «vede» e «sente» la sequenza mentalmente.

L'allenamento ideomotorio

Consiste in una rappresentazione interiorizzata dello svolgimento gestuale, che prosegue in un movimento più o meno completo, come una specie di mimo, senza l'intervento del pallone o di un compagno di squadra. In questo caso l'esempio precedente è pure valido ma, in più, il giocatore, molto concentrato, mima il gesto mantenendo le due mani, preparate per il passaggio, sopra la sua testa.

L'allenamento mentale per osservazione

Si riferisce all'osservazione ripetuta e metodica del movimento incriminato, o di una parte di questo, eseguito con un altro giocatore o con l'allenatore. Il giocatore cerca di paragonare la parte lacunosa della sua immagine mentale con l'esecuzione-modello. Ma bisogna stare attenti che non imiti macchinalmente il gesto, ma che cerchi di adattarlo alla sua rappresentazione personale.
«La percezione visiva e la capacità di accoppiamento imitativo immediatamente associata, portano con sé miglioramenti specifici nello svolgimento gestuale» (Klemmer, 1973).

L'allenamento mentale tramite verbalizzazione

Consiste nel descrivere ad alta voce, sotto forma di monologo o di dialogo con l'allenatore, lo svolgimento del movimento (o una sequenza di questo) precisando i punti essenziali; è così possibile meglio scoprire le differenze. Il giocatore impara pure a esprimere le sue percezioni.

L'allenamento tramite ordine

Si tratta di un processo mentale e verbale che permette al giocatore di concentrare la sua attenzione sulla parte lacunosa della sua azione motoria. Durante l'esecuzione del suo movimento secondo il compito prescritto, parla continuamente a sé stesso, prima, durante e dopo il movimento, esprimendo ad alta voce le parole che gli ricordano l'oggetto del suo errore. Per esempio: nell'esecuzine di un passaggio, ripete: le mie dita.. le mie dita...
Questo processo di correzione può essere rafforzato con il cumulo di diversi allenamenti mentali.

Forme d'allenamento tramite rafforzamento della capacità psichica

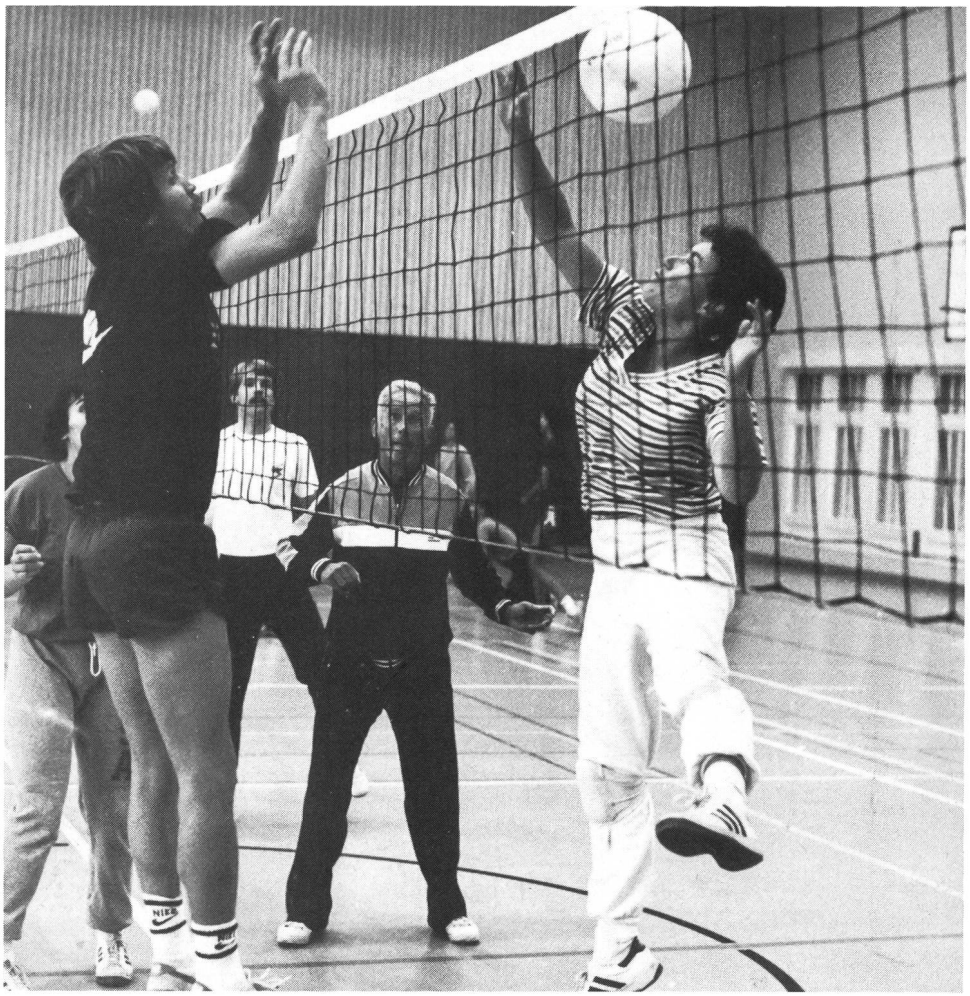
Esse sono legate a compiti che comportano obbligatoriamente delle dimensioni affettive ed emotive e che sono definite in modo tale da poter motivare il giocatore a riuscire una prestazione di qualità in cambio di una ricompensa o sotto la minaccia.

L'allenamento tramite psico-tensione

È basato sulla ripetizione di un compito più o meno definito in funzione delle lacune constatate. Il controllo dell'esecuzione è in funzione del risultato. Un esempio: eseguire una serie di dieci servizi riusciti; in caso d'insuccesso, ricominciare da capo.

L'allenamento modellato

Esso cerca di controllare e di rafforzare l'esecuzione di schemi motori orientando l'allenamento secondo compiti non definiti. Questi, molto simili a situazioni di gioco e anche più complesse talvolta, pongono l'accento sulle abilità dette «aperte» aumentando e diversificando i carichi agli stadi della percezione, della decisione e dell'esecuzione, pur mantenendo a un alto livello la qualità dell'impegno psichico.
È pure possibile prevedere l'introduzione di elementi di disturbo: stato di stress, di fatica, produzione di rumori (musica, rumore di folla, ecc.), sorgenti di luce mal dirette, modificazione della traiettoria a causa del vento ecc.

Conclusione

Orientato verso la correzione, il comportamento dell'allenatore richiede una considerevole energia e suscita un confronto costante tra l'insegnante e l'allievo. Nonostante tutti i suoi sforzi, dubita talvolta che i giocatori lo capiscano sempre bene! □