

ALL TOGETHER
WE CAN SPIKE!

VOLLEY



MODULO 1 – LA FIGURA DELLO SMART COACH



1. Presentazione del progetto **Volley S3**
2. La figura dell'allenatore del VolleyS3 e dello Spikeball:
 - Il ruolo dell'allenatore: “**animatore**” e generatore di passione e aggregazione
 - Relazione e gestione del gruppo
3. Come comunica lo **Smart Coach**

VOLLEY



MODULO 1 – PRESENTAZIONE VOLLEY S3

- *Presentazione del progetto Volley S3*

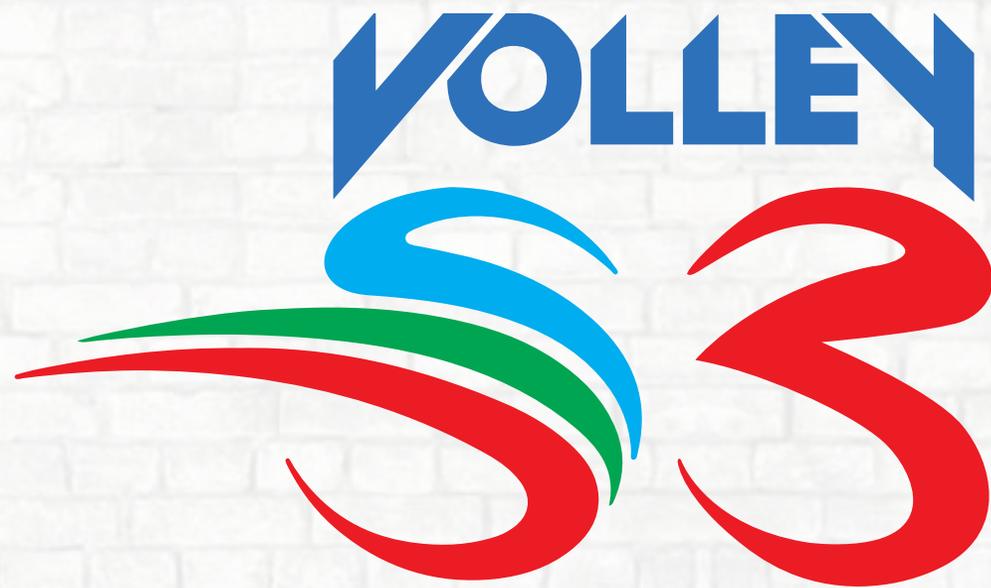


ALL TOGETHER
WE CAN SPIKE!

VOLLEY



LE CARATTERISTICHE DI



I PRINCIPI ISPIRATORI

*Il gioco Volley S3 segue un **percorso didattico** che rispetta le regole dell'apprendimento “dal facile al difficile” e “dal semplice al complesso”.*

Applicando il concetto di **FLESSIBILITÀ** il progetto si può curvare su tutte le diverse situazioni di numero di bambini o ragazzi e di spazi a disposizione.



LE CARATTERISTICHE DI VOLLEY S3

IL LOGO

«S» dall'inglese «spike», che vuol dire «schiacciata»: è il gesto tecnico che il giocatore fa per colpire la palla e fare punto nel campo avversario.

3 sono i giocatori in campo, con una rete idealmente infinita per unire razze, religioni e culture e per far divertire tutti a giocare a pallavolo. Ma non solo! 3 sono i tocchi della pallavolo, 3 sono le parole chiave del progetto:

SPORT
SQUADRA
SALUTE

«VOLLEY» è il nostro sport. La scritta è inserita sopra il logo S3, a ricordare idealmente il simbolo di una rete da pallavolo



IL LOGO

«S» dall'inglese «spike», che vuol dire «schiacciata»: è il gesto tecnico che il giocatore fa per colpire la palla e fare punto nel campo avversario.

3 sono i giocatori in campo, con una rete idealmente infinita per unire razze, religioni e culture e per far divertire tutti a giocare a pallavolo. Ma non solo! 3 sono i tocchi della pallavolo, 3 sono le parole chiave del progetto:

SPORT
SQUADRA
SALUTE

«VOLLEY» è il nostro sport. La scritta è inserita sopra il logo S3, a ricordare idealmente il simbolo di una rete da pallavolo



IL GIOCO

- Come cuore del progetto
- Come motore del percorso
- Come generatore di motivazioni
- Come divertimento

IL PERCORSO

- Di crescita, graduale ed educativo
- Per far diventare la pallavolo compagna di viaggio dello studente nella sua crescita
- Per promuovere, fidelizzare e attrarre nelle nostre società sportive

LA FLESSIBILITA'

- Un metodo e un percorso adatto per giocare 2x2/3x3/4x4/6x6
- Dal gioco alla competizione e dalla competizione ai tornei
- Per far giocare insieme la classe e gli studenti di diversi livelli

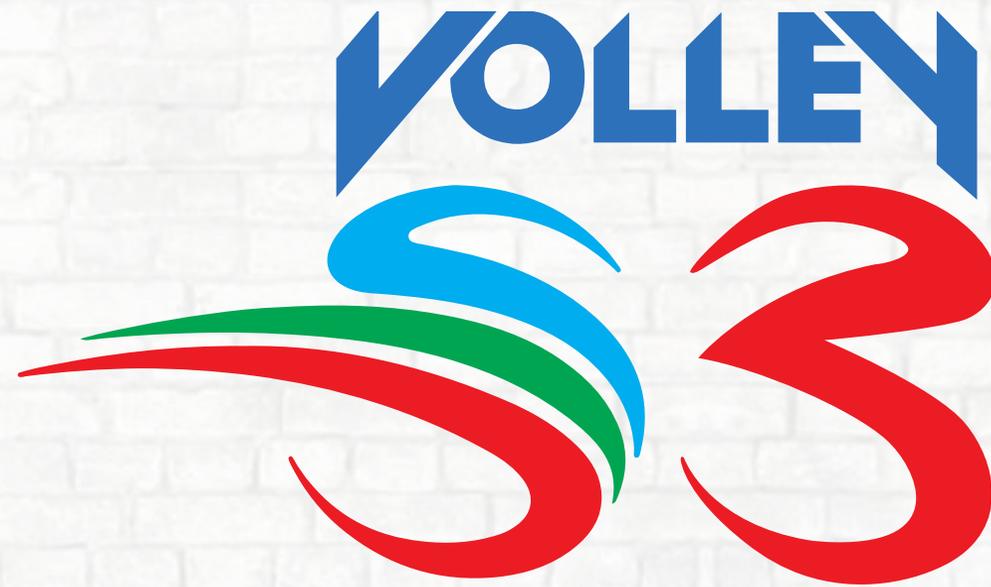


Consulente di FIPAV per l'ideazione
e la realizzazione del progetto è
ANDREA LUCCHETTA



Indiscusso «personaggio», riconosciuto da tutti come campione di pallavolo ed eccezionale comunicatore, in particolare verso il mondo dei giovani e giovanissimi, insieme a **LUCKY** e allo **SPIKE TEAM**

I CONTENUTI DI



IL PROGETTO NEL SUO CONTENUTO TECNICO

dalla classe
se sono a scuola...

da casa
il pomeriggio...

...in PALESTRA

PER GIOCARE
SUBITO...



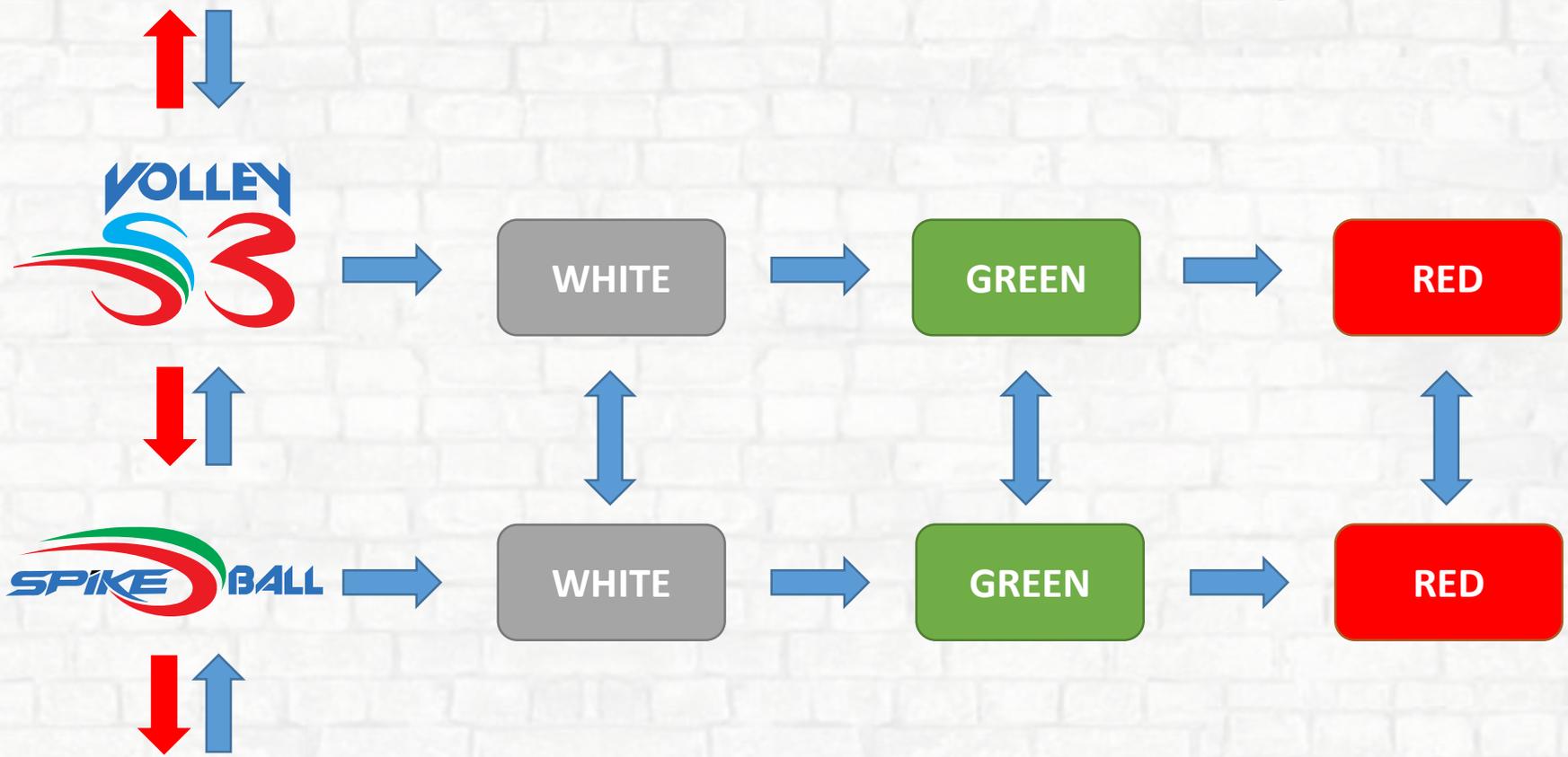
➡ Percorso didattico (azzurro)
➡ Percorso formativo (rosso)



GIOCHI PER
L'ALLENAMENTO
DEI FONDAMENTALI

GIOCHI PER L'ALLENAMENTO DEI FONDAMENTALI

ETÀ DELL'ATLETA

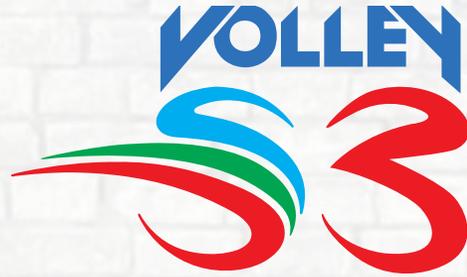


GIOCHI DI AVVIAMENTO
ALLA PALLAVOLO

GIOCHI DI AVVIAMENTO ALLA PALLAVOLO



VOLLEY S3 – IL CONCETTO DI FLESSIBILITÀ



INNOVAZIONE: FLESSIBILITÀ

- ➔ Ogni forma di gioco entra a far parte della grande famiglia di VOLLEY S3.
- ➔ La proposta metodologica ben definita che può essere adattabile ad ogni formula di gioco (1vs1, 2vs2, 3vs3, 4vs4, ecc.)
- ➔ ...e ad ogni età.

VOLLEY S3 – LA PROGRESSIONE DIDATTICA

La progressione didattica prevede la suddivisione in **3 livelli di abilità:**

- ➔ *il livello base “WHITE” , per i più piccoli e per meno esperti.*
- ➔ *il livello intermedio “GREEN” per apprendere le dinamiche del gioco VOLLEY S3.*
- ➔ *il livello avanzato “RED” che utilizza le stesse dinamiche della pallavolo dei grandi.*

«attraverso 3 punti chiave»

Il Primo punto: «GIOCARRE SUBITO»

- ✓ Utilizzo didattico di giochi e non di esercizi
- ✓ Iniziare la lezione giocando
- ✓ Sviluppare le capacità motorie giocando
- ✓ Imparare le tecniche dei fondamentali della pallavolo giocando

«attraverso 3 punti chiave»

Il Secondo punto: «LA FACILITAZIONE»

- ✓ Utilizzo didattico della struttura della pallavolo e non dei fondamentali
- ✓ La palla può rimbalzare a terra
- ✓ La palla può essere bloccata
- ✓ La palla può essere lanciata

«attraverso 3 punti chiave»

Il Terzo punto: «LA FLESSIBILITA'»

- ✓ Dimensioni del campo variabili in base allo spazio
- ✓ Altezza della rete in base alla classe
- ✓ Numero di giocatori per squadra in base al numero dei partecipanti alla lezione
- ✓ Scelta dei giochi in base all'obiettivo della programmazione curricolare

«attraverso 2 tappe metodologiche»

La prima tappa:

«lo BALL ... il gioco della schiacciata»

- ✓ GIOCO propedeutico al 
- ✓ GIOCO che scompone la pallavolo enfatizzando il fondamentale emblema, la «SCHIACCIATA»
- ✓ L'azione di gioco parte da un attacco e non dalla battuta
- ✓ La rete è posta ad altezza «alunno»
- ✓ Le regole rispettano il punto chiave della facilitazione

IL PERCORSO DIDATTICO

«attraverso 2 tappe metodologiche»

La seconda tappa:

«il  ... il gioco della pallavolo»

- ✓ Il GIOCO della pallavolo a scuola
- ✓ L'azione di gioco parte dalla battuta
- ✓ Le regole nel percorso metodologico rispettano il punto chiave della **FACILITAZIONE** e della **FLESSIBILITA'**

REGOLE DI GIOCO

L'esempio partendo dai più piccoli:

- ✓ Battuta dal basso
- ✓ Non c'è fallo di doppia o trattenuta
- ✓ Il fallo di invasione a rete solo sul tocco di attacco verso il campo avversario
- ✓ Non c'è obbligo di 3 passaggi

PERCORSI DI FORMAZIONE PER LE SOCIETÀ

SMART COACH



Il programma e i contenuti del corso:

- GIOCO
- ANIMAZIONE
- COINVOLGIMENTO/RECLUTAMENTO
- ALLENAMENTO

Struttura del corso

2 MODULI TEORICI

3 MODULI PRATICI

1 MODULO INFORMATIVO

QUESTIONARIO DI VALUTAZIONE FINALE

30 domande a risposta multipla



SMART COACH: GLI STRUMENTI



**UNA GUIDA per i
partecipanti, completa
dei protocolli di lavoro
e dei giochi da
svolgere con i ragazzi
con SPIKEBALL e
VOLLEY S3**

**UNICO TESTO DI RIFERIMENTO
PER LA FORMAZIONE DELLO SMART
COACH**



LA FIGURA DELLO SMART COACH

La figura dell'allenatore del VolleyS3 e dello Spikeball:

- ✓ *Il ruolo dell'allenatore: “animatore” e generatore di passione e aggregazione*
- ✓ *Relazione e gestione del gruppo*
- ✓ *Come comunica lo Smart Coach*



CHI" è lo Smart Coach?

FIGURA TECNICA DI RIFERIMENTO
PER L'ATTIVITÀ PROMOZIONALE VOLLEY S3



Lo Smart Coach deve essere

un **MOTIVATORE** e un **ANIMATORE** che coinvolge, fa divertire e appassionare i bambini/ragazzi, stimolando il loro senso di appartenenza al gruppo squadra e la voglia di apprendere.



Lo Smart Coach deve essere

un **EDUCATORE** che accompagna il bambino/ragazzo nel suo percorso di crescita emotiva, fisica e socio-relazionale.



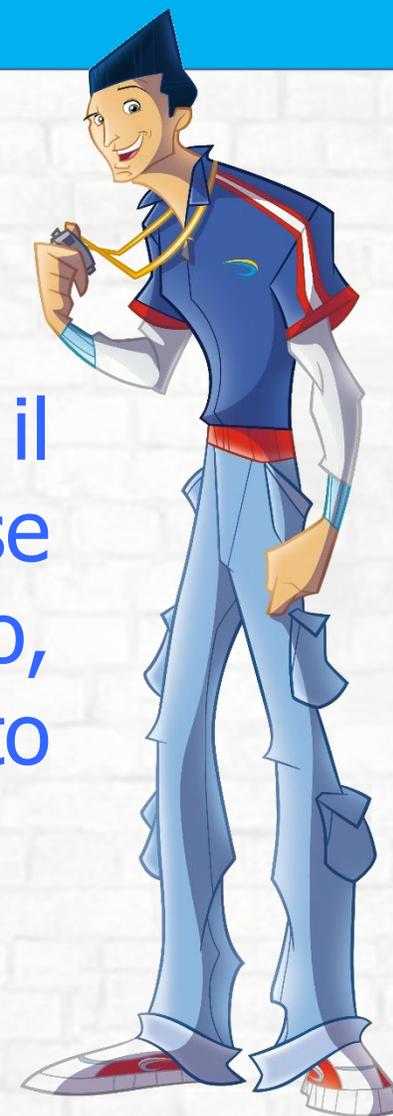
Lo Smart Coach deve essere

un **FACILITATORE** creando le condizioni perché il bambino/ragazzo siano protagonisti, in autonomia del gioco.



Lo Smart Coach

ha il compito di **stimolare e arricchire** il patrimonio degli schemi motori di base avvalendosi, qualora ne fosse in possesso, delle sue competenze specifiche in ambito sportivo-motorio-pallavolistico.



Come comunica lo Smart Coach: gli atteggiamenti

deve **PORSI** con un **ATTEGGIAMENTO**:

- Positivo
- Sereno
- Paziente
- Coinvolto
- Autorevole
- Sicuro
- Giocoso
- Empatico



Come comunica lo Smart Coach: gli atteggiamenti

Deve dare maggiore rilievo **“a ciò che si può fare”** evitando di porre l'accento su **“ciò che non si deve fare”**



Come comunica lo Smart Coach: gli strumenti

- ✓ voce: ferma e squillante
- ✓ utilizzo di esempi e immagini
- ✓ sintesi espositiva e spiegazioni:
 - brevi
 - chiare
 - immediate
 - semplici da comprendere



Come comunica lo Smart Coach: gli strumenti

- ✓ Il sorriso
- ✓ Le Regole devono essere:
 - poche e chiare

