

CORSO DI FORMAZIONE 1° GRADO

«Utilizzo delle statistiche e del video come supporto al lavoro in palestra»



UN PO' DI STORIA...

- Motivazioni della nascita della rilevazione statistica nella pallavolo
- Utilizzo come strumento di pianificazione del lavoro
- Utilizzo come strumento motivazionale e di feedback
- Utilizzo come strumento per la comprensione del «peso» delle azioni (e magari delle scelte) anche in casi non evidenti



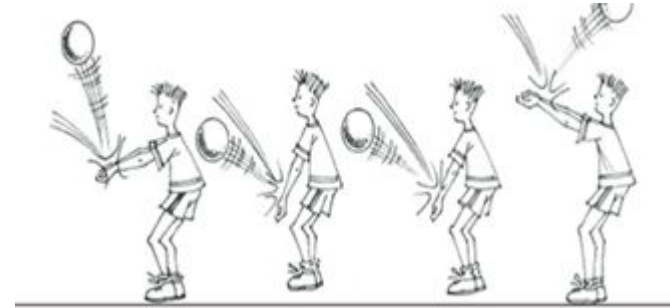
PER COSA LO POTREI USARE???

- In Serie A...
- In Serie B...
- In Serie C...

Stagione 2015/2016 - Play Off Superlega UnipolSai - 1ª Giornata Finale - Gara n°8031																					
										DHL MODENA	3										
										SIR SAFETY CONAD PERUGIA	0										
Data	Ora	Spettatori		Ingresso		Set	Durata	Parziali		Punteggio											
1/5/2016	18:15					1	28'	5-8	16-13	21-17	25-19										
IMPIANTO	PalaSport G.Panini																				
CITTA'	Modena																				
ARBITRI	Sandro La Micela - Omero Satanassi																				
ADDETTO VIDEO CHECK	Paolo Libardi																				
NOMINATION MVP	MOSSA DE REZENZE BRUNO BRUNENHO																				
DHL MODENA																					
LORENZETTI ANGELO	Voto	SET					PUNTI			BATTUTA		RICEZIONE			ATTACCO			MURO			
		1	2	3	4	5	Tot	BP	VP	Err	Pr	Err	Pos%	Per%	Err	Mur	Pr	Pr%	Pr		
1	MOSSA DE REZENZE BRUNO BRUNENHO	6,6	2	1	2		5	4	-2	14	2	4	.	.	.	1	.	1	100%	.	
2	DONADIO FABIO (L)	
4	PETRIC NEJANJIA	5,8	6	5	6		9	3	3	14	3	2	9	67%	33%	14	.	3	7	50%	
5	SOLI PIETRO	
6	CASADEI ALBERTO	
7	ROSSINI SALVATORE (L)	.	*	*	*		.	.	-1	.	.	.	18	1	83%	33%	
8	SARTORETTI LUCA	.	*	*	*		1	1	.	9	1	1	
9	NGAPETH EARVIN	5,9	3	2	3		14	5	3	12	3	2	23	3	52%	30%	19	1	1	11	58%
10	NIKIC MILOS	
12	BOSSI ELIA	6,3	1	6	1		6	1	2	9	2	.	4	44%	
15	SINI THIAGO HENRIQUE	.	*	*	*		.	.	-1	1	1	.	.	.	
16	SIATKAMP LUCAS	6,8	4	3	4		11	5	7	16	1	4	.	.	.	11	.	.	7	64%	
17	VETTORI LUCA	6,0	5	4	5		10	4	5	10	1	1	.	.	.	16	1	2	7	44%	
18	SISHINGUFI NICHOLAS	
TOTALI SQUADRA							56	23	16	75	11	14	50	4	66%	32%	71	5	6	37	52%

PER COSA LO POTREI USARE???

- Nelle giovanili...



- *Porre degli obiettivi*
- *Verificare i progressi verso gli obiettivi ed aggiustare il tiro*
- *Motivare gli atleti*
- *Fornire strumenti di valutazione del buono / sbagliato / grave*

I CAPIRALDI

- Creare un sistema di valutazione (*per le giovanili*)
 - *Inequivocabile*
 - *Misurabile*
 - *Che ponga obiettivi raggiungibili*
 - *Rilevante (ossia concorde con l'obiettivo generale)*

**Si presta a
valutazioni tecniche**



**Non si presta a
valutazioni tecniche**



I CAPIRALDI

- Usare una codifica efficace
 - *Semplice da leggere e scrivere*
 - *Esaustiva*
 - *Condivisibile con altri*

Esito	Codifica
Perfetto	#
Positivo	+
Negativo	-
«Quasi Errore»	/
Errore	=

Fondam.	Codifica
Battuta	S
Ricezione	R
Attacco	A
Muro	B
Appoggio	F
Difesa	D
Alzata	E

UN PERCORSO METODOLOGICO

- Scegliere l'argomento
 - *Aspetto tecnico?*
 - *Aspetto tattico?*
- Individuare un modello prestazionale
- Impostare un criterio di valutazione
- Scegliere un metodo di rilevazione (in base alle esercitazioni)
- Impostare il sistema di feedback



UN PERCORSO METODOLOGICO

UN PERCORSO METODOLOGICO

- Scegliere l'argomento
 - *Aspetto tecnico?*
 - *Aspetto tattico?*
- Individuare un modello prestazionale
- Impostare un criterio di valutazione
- Scegliere un metodo di rilevazione (in base alle esercitazioni)
- Impostare il sistema di feedback

• In allenamento

- In partita
 - *Più piccoli*
 - *Più grandi*



ARGOMENTO 1: TECNICA DI APPOGGIO IN BAGHER

- Individuare un modello prestazionale

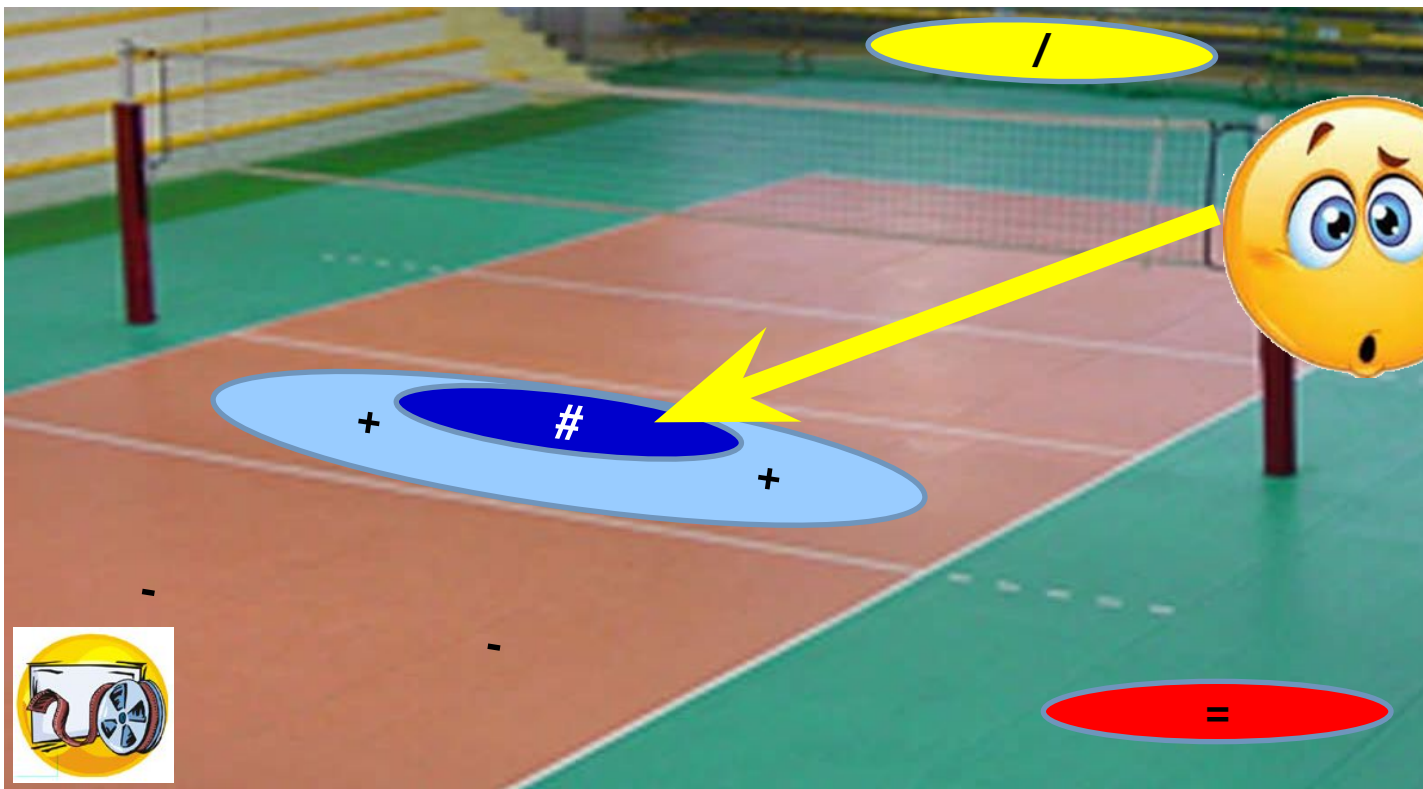
**Zona di arrivo
della palla
(e traiettorie)**



- Spostamenti
- Posizione di arrivo
 - Piedi
 - Anche
 - Braccia
- Punto di impatto
- Spinta

ARGOMENTO 1: TECNICA DI APPOGGIO IN BAGHER

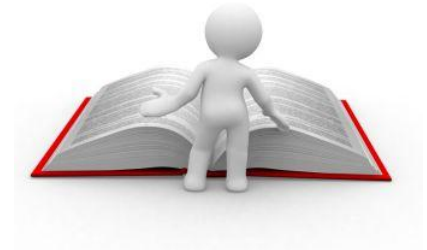
- Impostare un criterio di valutazione



ARGOMENTO 1: TECNICA DI APPOGGIO IN BAGHER

- Scegliere un metodo di rilevazione (in base alle esercitazioni)

- *Situazioni tecniche richieste:*
 - Spostamento specifico
 - Piano di appoggio
 - Spinta



**Si presta a
valutazioni tecniche**



ARGOMENTO 1: TECNICA DI APPOGGIO IN BAGHER

- Sistema di feedback

- *Introduzione della valutazione nelle esercitazioni per fornire feedback di cosa è buono, cosa è sbagliato e cosa è grave*



ARGOMENTO 2: LA RICEZIONE

- Individuare un modello prestazionale

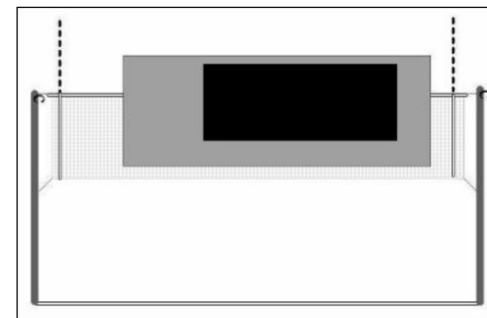
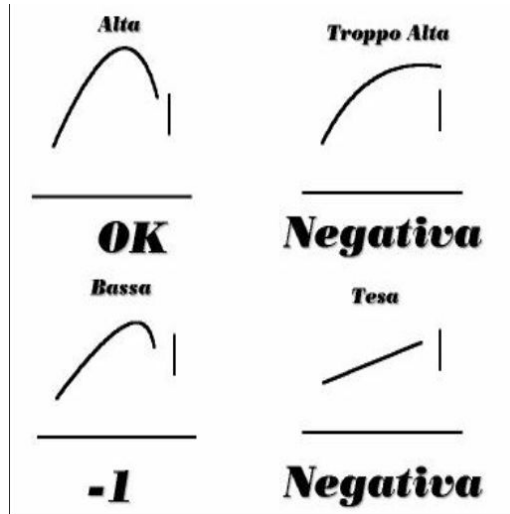
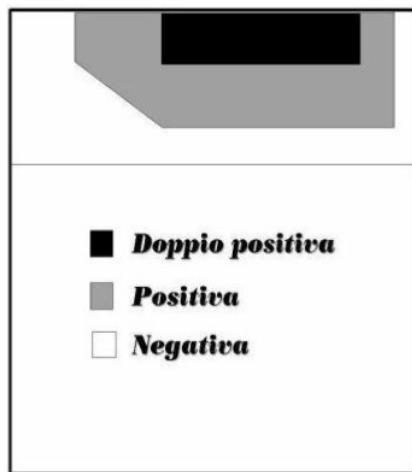
**Zona di arrivo
della palla
(e traiettorie)**



- Permettere di sviluppare giochi anche evoluti in funzione delle capacità del palleggiatore e degli attaccanti

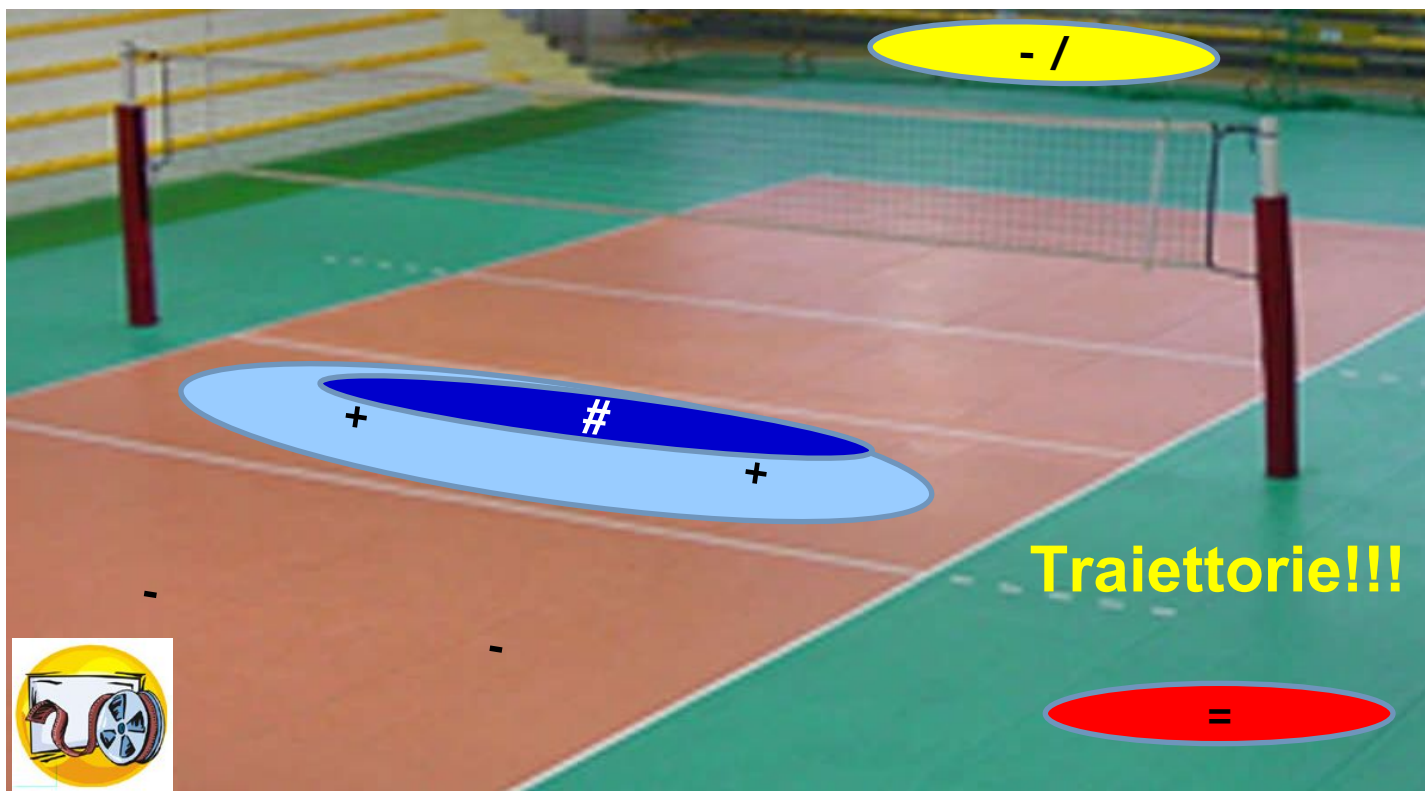
ARGOMENTO 2: LA RICEZIONE

- Impostare un criterio di valutazione (in base al livello)



ARGOMENTO 2: LA RICEZIONE

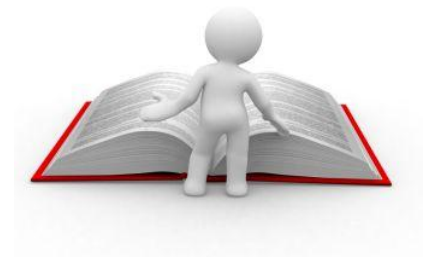
- Impostare un criterio di valutazione (in base al livello)



ARGOMENTO 2: LA RICEZIONE

- Scegliere un metodo di rilevazione (in base alle esercitazioni)

- *Ripasso: possibile progressione didattica*
- *Inserimento della statistica*
- *Valutazione del compagno*



**Non si presta a
valutazioni tecniche**



ARGOMENTO 2: LA RICEZIONE

• Sistema di feedback

- *A percentuale di squadra (X positive su 10)*
 - R# vale 1
 - R+ vale 1
 - R- vale 0
 - R/ vale 0
 - R= vale -1
- *Possibili varianti:*
 - Diverso peso della R/
 - Più «pressione» con sistemi a lavaggio



ARGOMENTO 3: LA BATTUTA

- Individuare un modello prestazionale

Battuta (S)	Ricezione (R)
#	=
+	-
/	/
!	!
-	+ #
=	

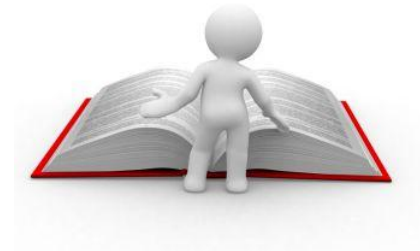
**Valutazione del
momento,
della mia battuta,
dell'obiettivo**

ARGOMENTO 3: LA BATTUTA

• Esercitazioni

- *Situazioni tattiche richieste:*

- No due errori a fila
- Valutazione dell'errore «buono» o dell'errore «grave»
- Gestione della propria battuta



**Non si presta a
valutazioni tecniche**



ARGOMENTO 3: LA BATTUTA

- Sistema di feedback

- *Introduzione della valutazione nelle esercitazioni per fornire feedback di cosa è buono, cosa è sbagliato e cosa è grave*



ARGOMENTO 4: L'ATTACCO

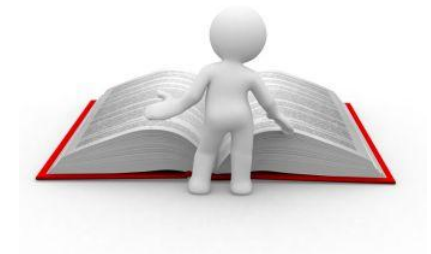
- Importanza della scelta del tipo di colpo in funzione della palla
- Standardizzare le rincorse
- Individuare un modello prestazionale



ARGOMENTO 4: L'ATTACCO

- Scegliere un metodo di rilevazione (in base alle esercitazioni)

- *Ripasso: possibile progressione didattica*
 - Passi di rincorsa



- *Autovalutazione*

**Si presta a
valutazioni tecniche**



ARGOMENTO 4: L'ATTACCO

- Sistema di feedback
 - *Creare «pesi» nelle azioni*
 - Es scelte su palla «buona» o su palla «difficile»



ARGOMENTO 4: L'ATTACCO

- Impostare un criterio di valutazione (in base al livello ed all'obiettivo)

ATTACCO	ESITO
Punto	#
Rigiocato da noi	+
Rigiocato da loro	-
Murato	/
Errore	=

ATTACCO	OTTIMALE	DIFFICILE
Punto	#	#
Rigiocato	+	+
Murato	/	/
Fuori lungo	/	=
Fuori rete o lat.	=	=

ARGOMENTO 5: IL MURO

- Definire criteri di valutazione

Muro punto: B#

Invasione a muro: B/

***Si presta a
valutazioni tecniche***



APPLICAZIONE AL GIOCO (GIOVANILI 1)

- Scegliere l'argomento
 - *Aspetto tecnico?*
 - *Aspetto tattico?*



Come scegliere?

- Individuare un modello prestazionale
- Impostare un criterio di valutazione
- Scegliere un metodo di rilevazione
- Impostare il sistema di feedback

SCEGLIERE GLI ARGOMENTI (GIOVANILI 1)

- Parlando di giovanili, prediligerò l'aspetto tecnico
- Criterio del «poco ma buono»
- Alternanza nei macrocicli di lavoro
- Esempi:
 - [TEC] Esito **dell'appoggio**
 - [TEC] Esito **dell'attacco** (con enfasi sulle scelte)
 - [TAT] Scelte in **battuta**

RITORNIAMO AL PERCORSO...

- Scegliere l'argomento
 - *Aspetto tecnico?*
 - *Aspetto tattico?*

• Individuare un modello prestazionale



Esempi...

- Impostare un criterio di valutazione
- Scegliere un metodo di rilevazione
- Impostare il sistema di feedback

INDIVIDUARE UN MODELLO PRESTAZIONALE

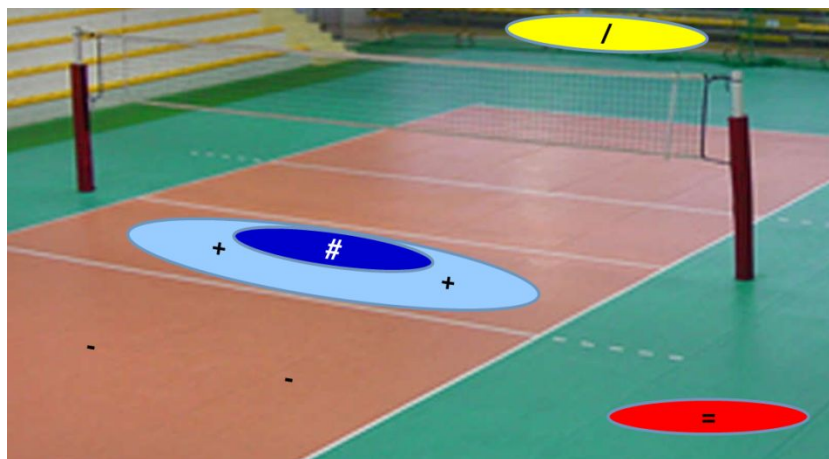
- Appoggio:
 - *Ricerca della precisione*
 - *Palla centrale alla rete*
 - *Non a filo per evitare rischi*
- Attacco:
 - *Su situazione ottimale («palla buona»), licenza di uccidere*
 - *Su situazione complessa («palla brutta » (?)), vietato sbagliare*
- Battuta Float:
 - *Scelte tattiche*

RITORNIAMO AL PERCORSO...

- Scegliere l'argomento
 - *Aspetto tecnico?*
 - *Aspetto tattico?*
- Individuare un modello prestazionale
- **Impostare un criterio di valutazione**
- Scegliere un metodo di rilevazione
- Impostare il sistema di feedback

Esempi
alto livello

CRITERIO DI VALUTAZIONE



ATTACCO	OTTIMALE	DIFFICILE
Punto	#	#
Rigiocato	+	+
Murato	/	/
Fuori lungo	/	=
Fuori rete o lat.	=	=

BATTUTA	P da 2	P da 4
Battuta in 1-2	-	+
Battuta su S in 4	+	-
Punto	#	#
Errore	=	=

RITORNIAMO AL PERCORSO...

- Scegliere l'argomento
 - *Aspetto tecnico?*
 - *Aspetto tattico?*
- Individuare un modello prestazionale
- Impostare un criterio di valutazione
- Scegliere un metodo di rilevazione
- Impostare il sistema di feedback

→ Esempi



METODO DI RILEVAZIONE

- Modulo prestampato?
- Foglio bianco?
- File excel?
- ... ?



RITORNIAMO AL PERCORSO...

- Scegliere l'argomento
 - *Aspetto tecnico?*
 - *Aspetto tattico?*
- Individuare un modello prestazionale
- Impostare un criterio di valutazione
- Scegliere un metodo di rilevazione
- Impostare il sistema di feedback

Cosa fare
dei dati

