



Con la collaborazione organizzativa di
Società Ginnastica “Forza e Libertà” 1891 Rieti

RIETI, 4 novembre 2017
Sala dei Cordari, Via Arco dei ciechi n.22, Rieti

**13° CONVEGNO NAZIONALE
ANNUALE U.N.A.S.C.I.**

Dirigenti Sportivi, SEMPLICEMENTE.

Gioventù, fisco, spiritualità, medicina ed etica.

**“I giovani atleti e il problema
dell’abbandono precoce dello sport.”**

Relazione di:
dott. Roberto TASCOTTI

di Roma, Psicologo e Direttore Scientifico della Scuola Regionale dello Sport del CONI Lazio.

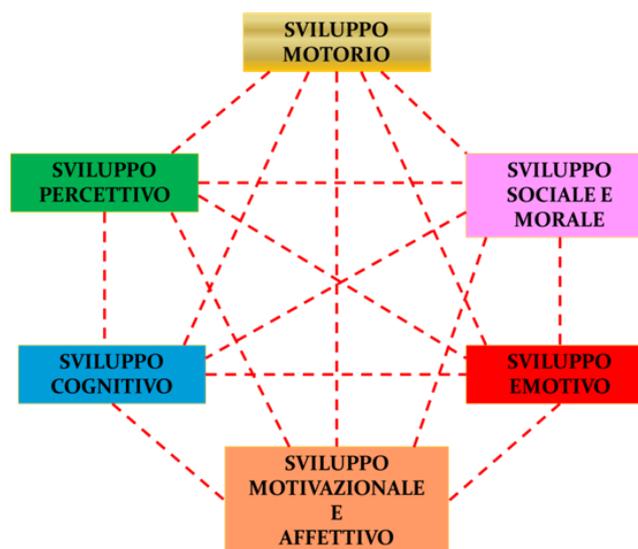
Definizione di "Sport"
 ai sensi dell'art. 2 c. 1 della Carta Europea dello Sport, approvata
 dalla 7° Conferenza dei Ministri europei dello Sport, a Rodi, 13-15 maggio 1992.

Si intende per "sport"

“Qualsiasi forma di attività fisica che, attraverso una partecipazione organizzata o non, abbia per obiettivo l'espressione o il miglioramento della condizione fisica e psichica, lo sviluppo delle relazioni sociali o l'ottenimento di risultati in competizioni di tutti i livelli.”

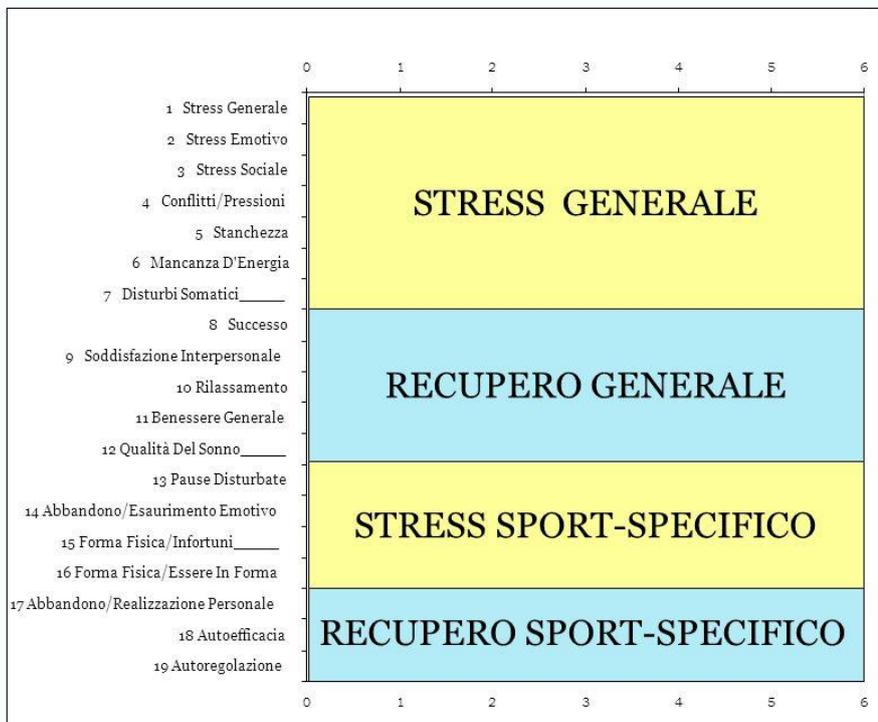
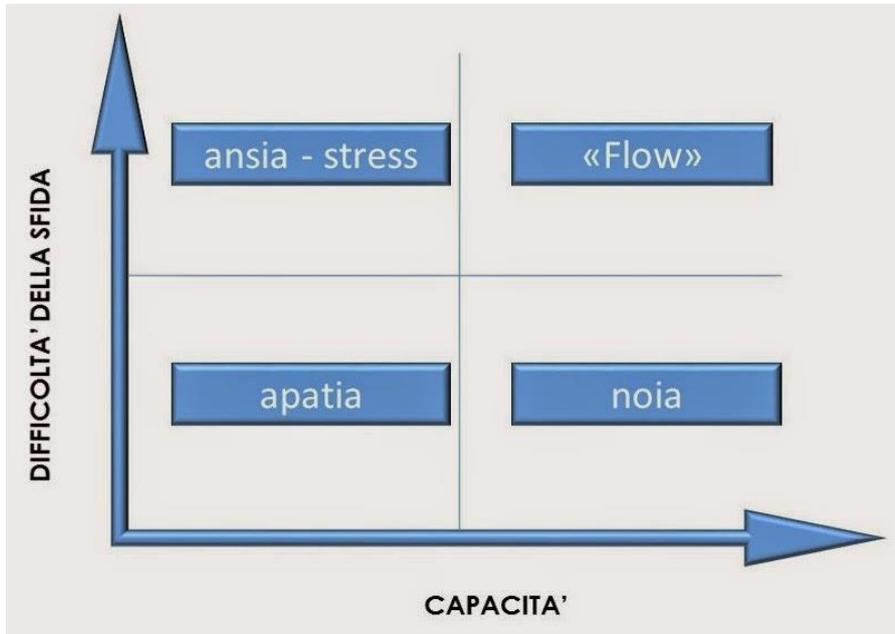


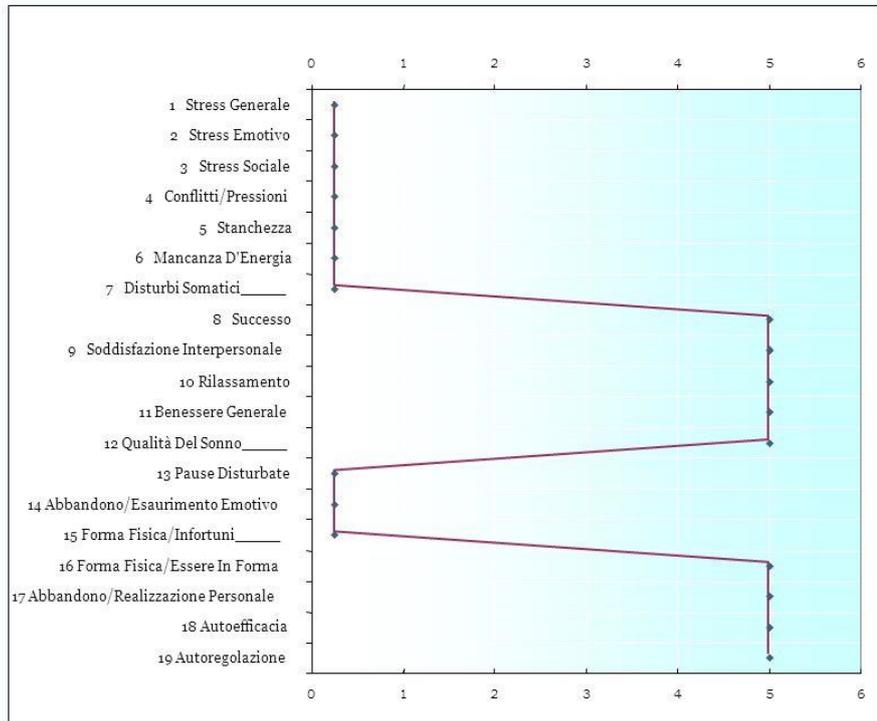
LA PERSONALITÀ DA CONSIDERARE PER UN FELICE SVILUPPO



IL DESIDERIO DI FARE QUALCOSA PERCHE' LO RITENIAMO PROFONDAMENTE GRATIFICANTE E STIMOLANTE ISPIRA I PIU' ALTI LIVELLI DI CREATIVITA'

I ragazzi devono essere avvicinati tramite proposte che, da un punto di vista cognitivo e di coinvolgimento emotivo, siano abbastanza sfidanti da non annoiare, ma non troppo complesse da generare troppa ansia. Le sfide devono essere bilanciate così da essere interessanti e non generare apatia, noia e abbastanza coinvolgenti da non generare un eccessivo rilassamento o noia.

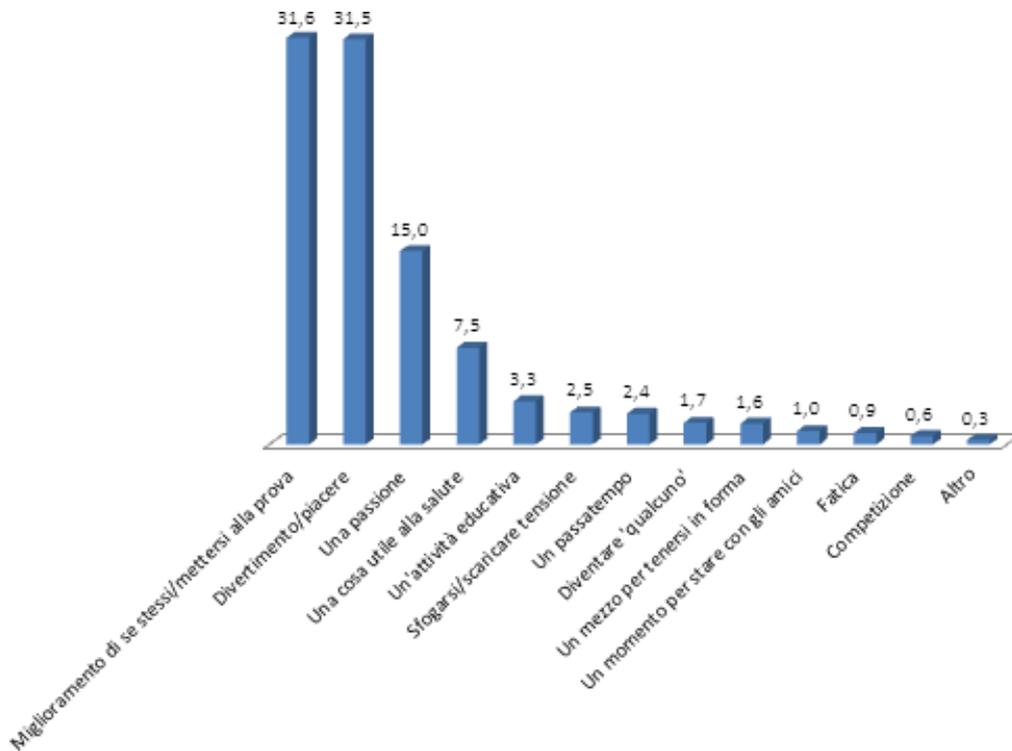




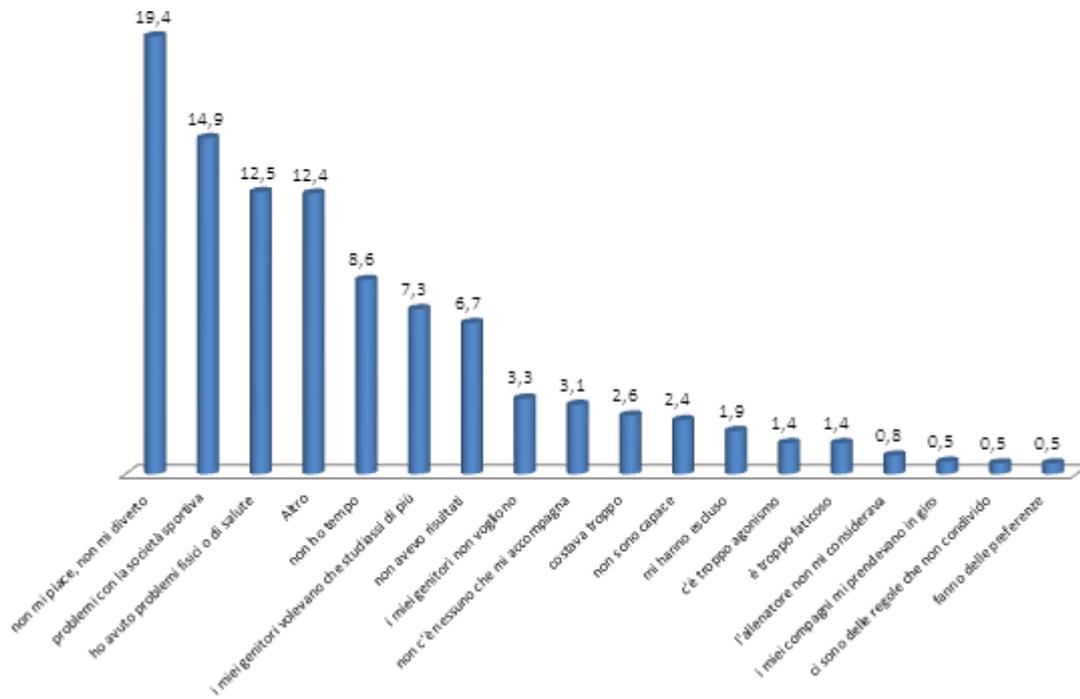

 IMSS Dip. Scienza dello Sport
 Settore Valutazione Psicologica

PERCHE' FARE SPORT.

LE RISPOSTE DEI GIOVANI ETA' 8- 16 ANNI.



PERCHE' SI ABBANDONA LO SPORT



DISPONIBILITA' A TORNARE A FARE SPORT

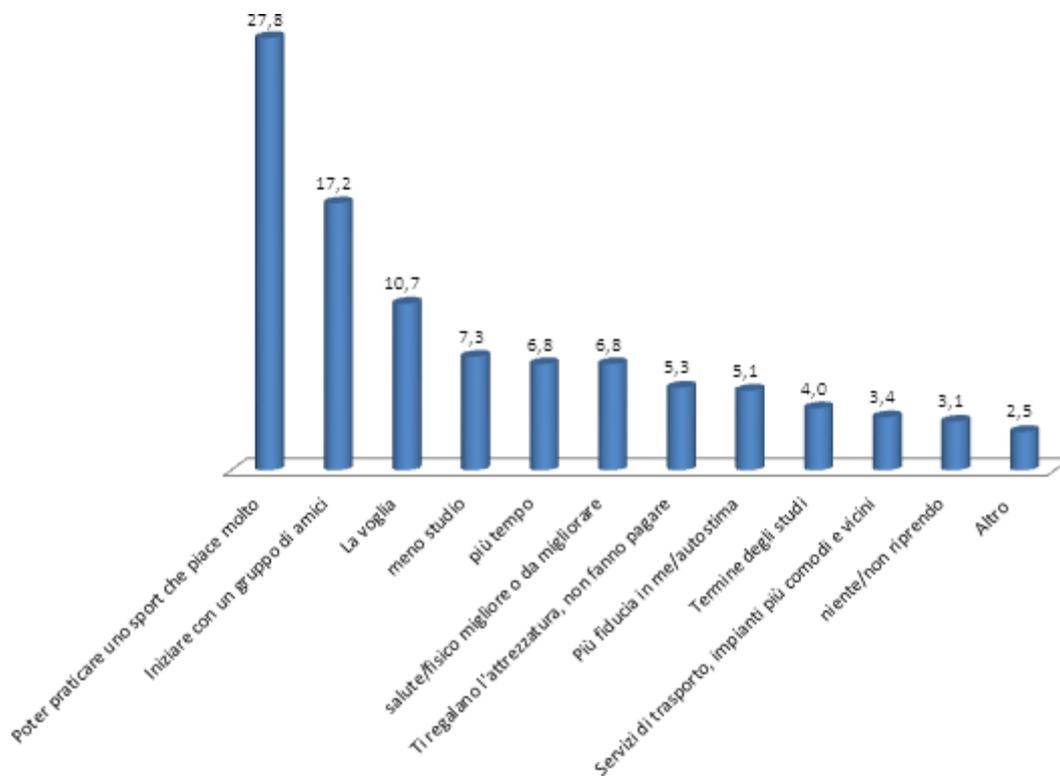
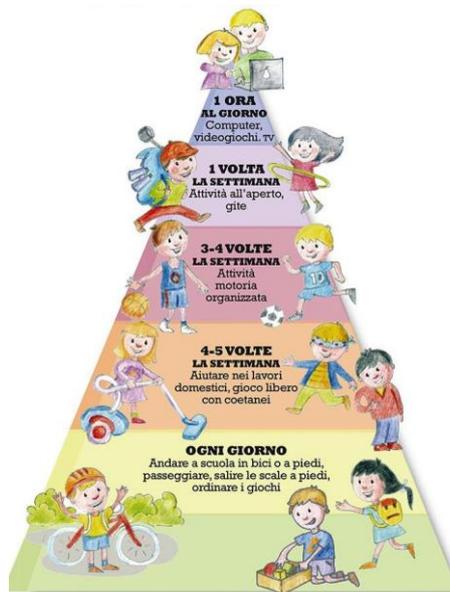


DIAGRAMMA DEI VELENI



L'ESCALATION DEL MOVIMENTO SECONDO L'OMS



COSA DEVE SAPERE IL BRAVO EDUCATORE TECNICO

1- Caratteristiche dell'età evolutiva

il gioco per i bambini non è un passatempo, è la loro attività principale il significato che assume il gioco per i bambini si districa tra il divertimento, l'esplorazione del mondo, l'avventura, la scoperta di sé. Rappresenta l'esercizio delle proprie capacità individuali E' occasione di apprendimento.

E' vissuta come attività liberatoria di tensioni nervose, scarica di emozioni forti come paura, rabbia, ansia, gioia

Rappresenta l'abbandono momentaneo della realtà con le sue regole per entrare in un mondo di fantasia nel quale ogni desiderio si può realizzare

2- Consapevolezza del proprio ruolo educativo

3- Come relazionarsi con l'allievo

4- Metodologia dell'insegnamento efficace

5- Saper osservare ed individuare eventuali disagi

RIFLESSIONI PER UNA MEDITAZIONE ATTENTA

LE VERE CAUSE DELL'ABBANDONO DELLO SPORT

Il "drop out", ovvero l'abbandono della disciplina praticata, è sempre più diffuso. L'agonismo esasperato, i genitori e l'ambiente estremamente pressanti inducono gli adolescenti a dire basta

L'80% dei bambini italiani in età pre-puberale pratica almeno uno sport, ma verso i 14 anni, proprio durante la fase di sviluppo più delicata e in cui l'attività fisica sarebbe un vero toccasana per la crescita del ragazzo a livello fisico, psicologico e sociale, questo esercito di mini atleti si riduce drasticamente. Divenuti adolescenti, la metà di loro abbandonano.

Cosa succede?

Quali i motivi di questa improvvisa disaffezione?

Il fenomeno, denominato "drop out" è sempre più diffuso

LA VITTORIA SOLO LA VITTORIA — Molte volte nell'attività motoria proposta dagli adulti non c'è gioco, gioia e allegria. Al loro posto pressioni eccessive, agonismo esasperato, allenamenti noiosi.

PRESTAZIONE O RISULTATO?

L'AGONISMO è fondamentale per la sopravvivenza della nostra specie. L'agonismo equivale a lottare per uno scopo. E' un processo intenzionale che permette di darci quella carica per raggiungere o tentare di raggiungere un obiettivo.

Per lottare ad armi pari con i problemi che ci troviamo di fronte nel corso della vita, o per creare situazioni nuove, abbiamo bisogno di acquisire prima i fondamentali.

Nel versante motorio le basi del movimento umano si apprendono in contesti giocosi, divertenti, con metodi che si caratterizzano con la multilateralità.

Arricchire il bagaglio dei movimenti del bambino con una ricca messe di esperienze motorie, correlata ad un insegnamento assertivo, aperto al nuovo, dedito alle sperimentazioni: questi ingredienti producono nella mente del bambino una relazione creativa con l'ambiente, ambiente che deve essere arricchito di problematiche, spazi che sollecitano la fantasia, la cooperazione, la fratellanza.

Una filosofia che crei un clima che predisponga all'accettazione delle diversità, perché la diversità è ricchezza. Un clima che insegni ad accettare la sconfitta e che gli errori siano vissuti come modalità per migliorare.

Insegnare a dare il meglio di sé. Liberare il bambino dagli orpelli del risultato.

Ti stimo perché sei unico non perché sei bravo.

La morte dell'avviamento allo sport è la specializzazione precoce, in quanto il bambino, specie oggi che gli abbiamo sottratto gli spazi del gioco libero, spontaneo, deve prima apprendere l'ABC della motricità poi col tempo gli si può calzare il vestito della disciplina sportiva.

Provate a far leggere la Divina Commedia ad un bambino di 6 anni e capirete.

Le ultime generazioni sono state, in qualche modo, educate al consumo, sconsiderato e inessenziale. Questo fenomeno è stato favorito in maniera massiccia dall'avvento della tecnologia e dei mezzi di comunicazione, mezzi che hanno indotto l'uomo ad instaurare un involontario ma irreprimibile legame di interdipendenza con essi, favorendo quel fenomeno che si può definire la fabbrica dell'opinione e del consenso.

Tale logica aliena l'individuo da se stesso, sopprimendo l'impeto creativo che mira alla liberazione del proprio estro. Il bambino rinuncia dunque all'utilizzo delle proprie facoltà immaginative annientando quell'impulso liberatorio insito nella propria natura ed accontentandosi di un'esistenza omologata, orizzontale.

Il bambino che vive completamente immerso in questa logica subisce conseguentemente una progressiva estraniamento dalla propria interiorità artistica e sensuale

Tale sistema consumistico ha puntato e mira a cancellare gli impulsi creativi ed i normali desideri dell'infanzia, sostituendoli con bisogni ingannevoli ed effimeri.

L'idea di recuperare la padronanza del proprio corpo in attività creative, ludiche, multilaterali dando libertà alla fantasia, rappresenta una rivoluzione che, in ultima istanza, consiste nella liberazione del bambino tramite la riscoperta e della completa rivalutazione della preziosa molteplicità dell'essere che caratterizza la dimensione umana.

Un edonismo, ciecamente dimentico di ogni valore umanistico e ciecamente estraneo alle scienze della formazione: tale asservimento al consumo ha reso la persona oggetto, merce.

Nessuno ha mai dovuto essere tanto normale e conformista come il consumatore.

I Valori estetici, individualistici, hanno oscurato i valori di una morale altruistica, solidale.

L'apparenza è diventata dominante.

I nuovi codici di scrittura e linguistici stanno sempre più impoverendo la dialettica del linguaggio.

Povertà lessicale, difficoltà di comprensione di un testo scritto e povertà motoria seguono lo stesso percorso.

In pochi decenni c'è stato un calo vertiginoso delle capacità motorie dei bambini.

L'ipocinesia è la quarta causa di morte nei paesi occidentali.

Il sovrappeso nei nostri ragazzi sta dilagando.

Aumentano in modo preoccupante i paradismorfismi in età scolare

Ed è estremamente imbarazzante che il 29 ottobre 2017 il CIO (Comitato Internazionale Olimpico) tramite un comunicato ha dichiarato i videogiochi, e in particolare gli e-Sport come vere e proprie attività agonistiche sportive.

Con un comunicato ufficiale è stato dichiarato quanto segue:

- Gli "e-Sports" stanno mostrando una **forte crescita**, specialmente nell'ambito demografico giovanile in diversi paesi, e possono offrire una piattaforma per l'impegno con il Movimento Olimpico;
- **L'e-Sport competitivo** potrebbe essere considerato un'attività sportiva e i giocatori coinvolti si preparano e si allenano con un'intensità che può essere paragonata a quella di un atleta di sport tradizionale;
- Per essere riconosciuto dal CIO come sport, **il contenuto di "eSports" non deve violare i valori olimpici**;
- Un ulteriore requisito per il riconoscimento da parte del CIO deve essere l'esistenza di un'organizzazione che garantisca il rispetto delle norme e delle regole del Movimento olimpico (anti-doping, scommesse, manipolazione, ecc.).

SCONVOLGENTE!

Il nostro impegno è quello di ridare alle nuove generazioni la proprietà del loro linguaggio del corpo.

C'è altro ancora!