

### PREMESSA

Per **Programmazione** s'intende partire da un'analisi della situazione, stabilire gli obiettivi della nostra attività, rapportarli alle capacità di tutti e di ciascuno, valutare che gli obiettivi siano effettivamente conseguiti e, in difetto, modificare la progettazione stessa in modo adeguato.

In termini molto semplici possiamo concepire la programmazione come il contrario dell'improvvisazione che, appare evidente, non può garantire quella precisione e progressività delle proposte, né tanto meno quel controllo tanto necessario per una buona azione didattico-formativa.

Nella programmazione indicheremo degli obiettivi che chiameremo **Operativi** o **Comportamentali** quali mete minime da raggiungere alla fine di un periodo stabilito e che chiameremo **UNITA' DIDATTICA**.

Tali obiettivi riguardano le **Abilità Tecniche** specifiche del gioco del calcio, nonché i primi movimenti dell'1c1 e dei Giochi a 2 e a 3 con particolare riferimento a situazioni di sovrannumero come 2c1 o 3c2.

Verranno descritti inoltre i vari Mezzi, i Metodi, i Contenuti e, dei vari obiettivi, la scansione annuale, in termini di proporzionalità, nelle varie categorie.

Verrà quindi consigliata una serie di test che permettano la verifica iniziale, intermedia e finale del lavoro proposto e i relativi apprendimenti da parte degli allievi.

### PROGRAMMARE

Programmare significa anche rispondere alle seguenti domande:

- come valutare gli allievi prima, durante e dopo il percorso formativo?
- quale obiettivo generale, sia pure proprio della disciplina, bisogna prefiggersi?
- quali capacità e abilità devono essere apprese per...?
- in quali proporzioni vanno proposte a seconda dell'età e del periodo dell'anno?
- con quali metodi?
- con quali contenuti e modalità esecutive?
- in quali proporzioni vanno utilizzate durante l'anno in base all'età?
- come rendere gli obiettivi didattici precisi, osservabili e misurabili?
- quali mezzi occorrono per...?
- quale la struttura della lezione e relative proporzioni dei contenuti?

Parte determinante della programmazione è la definizione degli Obiettivi.

### OBIETTIVI

Definizione:

"gli Obiettivi si possono definire come le condotte terminali che, si spera, l'allievo realizzi a seguito delle opportunità d'apprendimento offertegli o, in parole più semplici, come ciò che dovrebbe saper fare al termine di un ciclo di attività" (Sotgiu - Pellegrini).

Gli Obiettivi possono essere suddivisi in:

- ✓ Obiettivi Educativi (finalità educative)
- ✓ Obiettivi Propri della disciplina, che a loro volta possono essere suddivisi in: Generali, Specifici e Didattici.

Questi ultimi diventeranno Operativi o Comportamentali se precisi, realizzabili, osservabili, *valutabili*. *Ciò potrà aversi se vengono descritte la Performance, la Condizione, il Criterio.*

**Gli Obiettivi Educativi** "sono delle finalità educative non facilmente collegate con tempi di lavoro educativo brevi. Sono linee guida, orientamenti di fondo, principi d'azione. Sono l'orizzonte educativo entro il quale ci si muove o, se si vuole, il quadro di valori da interpretare e concretizzare nel contesto dei vari insegnamenti".

**Gli Obiettivi Generali** "sono obiettivi che investono un'area disciplinare specifica come ad esempio l'educazione motoria oppure una disciplina sportiva nel suo complesso (come nel nostro caso), ma che riguardano sempre affermazioni a carattere generale, concetti in parte astratti, sia pure circoscritti alla disciplina in questione".

**Gli Obiettivi Specifici** (propri della disciplina) "sono quegli obiettivi che, facendo riferimento all'obiettivo generale, lo specificano in modo più dettagliato, spesso descrivendo i parametri o fattori che tale obiettivo concorrono a determinare".

Occorre ora individuare precise conoscenze, capacità, abilità e atteggiamenti facendo sempre riferimento all'obiettivo specifico.

**Gli Obiettivi Didattici** "definiscono in maniera più precisa, ma non ancora osservabile e valutabile, le capacità e le abilità che costituiscono i singoli fattori o parametri degli Obiettivi Specifici. Essi definiscono le proposte da formulare nello sviluppo pratico della lezione-allenamento sia pure, come già affermato, non ancora in modo preciso, osservabile e quindi misurabile. Riguardano una progettazione didattica di breve respiro, uno o più mesi, una settimana, una unità didattica o addirittura una singola lezione-allenamento".

Ma attenzione: per poter avere obiettivi precisi, quindi poter osservare e valutare il grado di apprendimento raggiunto dagli allievi, è necessario trasformare gli obiettivi che abbiamo chiamato Didattici in Obiettivi Didattici Operativi o Comportamentali.

Un **Obiettivi Didattici Operativi o Comportamentali** può essere descritto come "un intento comunicato da una definizione che descrive un cambiamento che ci si prefigge di realizzare in un allievo: definizione di come un allievo dovrebbe comportarsi quando ha completato con successo una esperienza di apprendimento. E' la descrizione di un modello di comportamento che, a nostro avviso, l'allievo deve saper esibire" (Mager, 1978).

E' importante che venga sempre specificato per iscritto, in modo da poter essere in grado di controllare, verificare se gli obiettivi hanno raggiunto ciò che era stato programmato in precedenza.

Come si fa a rendere l'Obiettivo Didattico Operativo "preciso-osservabile-valutabile"?

Solo se nella nostra descrizione, meglio se scritta, indichiamo la **Performance**, la **Condizione** e il **Criterio**.

Facciamo un esempio: non è concepibile proporre o avere, per una o più lezioni (Unità Didattiche), obiettivi con indicazioni generiche quali "capacità coordinative", oppure "la forza", o una o più abilità tecniche. Come potremo mai osservare e quindi valutare se tale obiettivo è stato raggiunto? Tale verifica può essere influenzata ad esempio dalle differenti condizioni in cui va effettuato il gesto. Inoltre quale sarà il minimo risultato che mi farà dire che l'obiettivo è stato raggiunto?

Tutto ciò è possibile solo se, come affermato precedentemente, indico la performance, la condizione ed il criterio.

Una buona esposizione di un OBIETTIVO DIDATTICO potrebbe essere la seguente:

-PERFORMANCE: conduzione della palla...

-CONDIZIONE:...in slalom tra 6 paletti a 1m. di distanza tra loro, ad una velocità blanda con cambi di direzione alternativamente di Dx e di Sx...

-CRITERIO:...non perdere la palla che andrà condotta nei cambi di direzione senza che si allontani per più di 70 cm. dai piedi. Saoer effettuare almeno 4 tentativi su 6.

Solo ora l'**obiettivo didattico** è diventato **operativo o comportamentale**, tale cioè da ritenersi "preciso", "osservabile" e quindi "valutabile".

### MEZZI, METODI E CONTENUTI

Si definisce Metodo il modo di organizzare e attuare le complesse procedure d'insegnamento-apprendimento.

Porsi problemi di Metodo significa "domandarsi, ad esempio, quale sia il modo migliore per organizzare la propria attività pratica per sviluppare e perfezionare le abilità tecniche, tattiche e le motivazioni dell'allievo" (Madella).

In generale si usa fare riferimento a due gruppi di Metodi che normalmente si differenziano per l'azione che viene svolta dall'Istruttore nell'insegnare e dall'allievo nell'apprendere. Ciò che li differenzia non dipende dal fatto che il compito motorio da risolvere venga proposto dall'Istruttore, dall'allievo o dagli allievi ma, bensì, dal ruolo che ambedue svolgono nella ricerca della soluzione.

Nei casi in cui è l'Istruttore a "prescrivere" la soluzione (Metodo Prescrittivo) si parla di **Metodi Deduttivi**.

Nei casi in cui l'allievo viene lasciato libero o al massimo viene "guidato" nella soluzione del compito (Metodo della Scoperta Guidata) si parla di **Metodi Induttivi**.

Noi proponiamo l'utilizzazione di più Metodi d'insegnamento poiché ciascuno presenta vantaggi e svantaggi, limiti e potenzialità.

Siamo comunque propensi a dare, nelle fasce più piccole d'età, una prevalenza a metodologie di tipo induttivo, intervenendo con i più grandi in modo più analitico e prescrittivo.

Attività globali come i giochi, le partite o, eventualmente, gli esercizi di situazione, danno ampie possibilità di essere svolte con procedure induttive.

Le esercitazioni su gesti o parti di essi sviluppate in modo analitico sono più facilmente proponibili con modalità prescrittivo-direttive.

## PROGRAMMAZIONE SCUOLA CALCIO SCSD CASTELVERDE CALCIO

Per concludere, riaffermiamo il concetto che una giusta alternanza di tali procedure didattiche ci sembra faciliti il nostro compito di Istruttori rendendo molto più valido tutto il processo di insegnamento-apprendimento.

Per quanto concerne i Contenuti, cioè le attività concrete attraverso le quali vogliamo far conseguire gli obiettivi, facciamo due brevi considerazioni:

- la proposta deve essere "**polifunzionale**", deve cioè "contenere" quelle abilità e/o le capacità che riteniamo debbano essere apprese;
- le proposte devono prevedere varie modalità esecutive e propositive affinché si possano trarre, dalle stesse, i vantaggi che ciascuna presenta

Noi utilizzeremo, sia pure in proporzioni diverse, a seconda della categoria cui ci rivolgiamo e secondo il periodo dell'anno, le seguenti modalità esecutive:

- esercitazioni
- esercizi e/o giochi situazionali
- giochi a tema
- gioco-partita

### RAPPORTO ANNUALE DEGLI OBIETTIVI SPECIFICI

<b>CAPACITA'</b>	<b>Primi calci</b>	<b>Pulcini</b>	<b>Esordienti</b>
Tattico-decisionale	16%	25%	15%
Senso-coordinative	40%	10%	7%
Abilità tecniche	26%	35%	35%
Condizionali	10%	14%	18%
Tattica di gruppo	8%	16%	25%

### RAPPORTO ANNUALE DELLE PRINCIPALI MODALITA' ESECUTIVE

<b>MODALITA' ESECUTIVE</b>	<b>Primi calci</b>	<b>Pulcini</b>	<b>Esordienti</b>
Esercitazioni	15%	20%	25%
Esercizi e/o giochi situazionali	30%	25%	15%
Giochi a tema	35%	30%	25%
Gioco-partita	20%	25%	35%

Queste proporzioni, puramente indicative, vogliono mettere in evidenza quanto segue:

- ❖ il tempo dedicato alle "esercitazioni", proposte prevalentemente a carattere analitico, va via via aumentando col crescere dell'età;
- ❖ il tempo dedicato agli "esercizi e/o giochi situazionali", proposti prevalentemente a carattere globale, che sappiano dare un grosso contributo all'apprendimento della capacità tattico-decisionale, va diminuendo a favore del gioco-partita e dell'analisi dei gesti tecnici;
- ❖ il tempo dedicato ai "giochi a tema" va diminuendo a favore dell'apprendimento di nozioni riguardanti i principi base del gioco di squadra;
- ❖ il tempo dedicato al "gioco di squadra" va crescendo poiché ci si avvicina alla conclusione del ciclo della Scuola calcio e si comincia "l'avventura" del Settore giovanile con i "giovannissimi" e gli "allievi".

### LE VALUTAZIONI

L'azione didattica non può prescindere dall'analisi concreta delle condizioni e delle caratteristiche psico-motorie dell'allievo.

Le procedure utilizzate per indagare, quindi osservare e conoscere le capacità e abilità che vogliamo vengano apprese, prendono il nome di **Valutazioni**.

Nelle Valutazioni noi ricorremo a prove oggettive (Test) e non (Osservazioni descrittive).

Utilizzeremo una scansione che riguarda:

1. il livello di partenza (Ottobre);
2. il livello intermedio (fine Gennaio-Febbraio);
3. il livello finale (fine Maggio-Giugno).

Le Valutazioni verranno effettuate attraverso:

- un test (percorso) sulle abilità tecniche di base;
- tre test sulle capacità condizionali;
- una prova con osservazione descrittiva sulle abilità tecniche sia offensive che difensive in situazione.

### BATTERIE DEI TEST

#### TEST SULLA VELOCITA'

Primi calci:

- a)10m.
- b)10+10m. andata e ritorno

Pulcini ed Esordienti:

- a)20m.
- b)20+20m. andata e ritorno

#### TEST SULLA FORZA DEGLI ARTI INFERIORI

- Sargent Test (Primi calci, Pulcini, Esordienti)

### TEST SULLA FORZA DEGLI ARTI SUPERIORI

- Lancio della palla medica a due mani sopra la testa:
- Primi calci 2kg.
- Pulcini ed Esordienti 4kg.

### TEST SULLE ABILITA' TECNICHE DI BASE

- Percorso tecnico a tempo (due prove)

### SUDDIVISIONE ANNUALE DEGLI OBIETTIVI OPERATIVI PER UNITA' DIDATTICA

Da un punto di vista didattico ci sembra opportuno suddividere l'anno sportivo in Unità Didattiche bimensili, presentando ciascuna degli Obiettivi Minimi che alla fine del periodo indicato dovranno essere raggiunti.

Tali obiettivi devono, per poter essere osservati e valutati, descrivere la Performance, la o le Condizioni in cui essa si svolgerà e il Criterio che indichi con precisione ciò che vogliamo che l'allievo sappia esibire, e cioè che sia capace di realizzare e che prima non era in grado di effettuare con la stessa efficacia e frequenza.

Indichiamo qui di seguito, a titolo d'esempio, una scansione annuale di quattro Unità Didattiche con relative scadenze, per categoria, con l'indicazione degli Obiettivi Operativi o Comportamentali che ci prefiggiamo di raggiungere.

Tali scelte sono ovviamente dettate da una valutazione riferita all'anno precedente, pronte ad essere modificate in base alle valutazioni iniziali che andremo a fare.

Da tenere presente che tali obiettivi sono da ritenersi come Apprendimenti Minimi che ogni allievo deve poter conseguire.

## PROGRAMMAZIONE SCUOLA CALCIO SCSD CASTELVERDE CALCIO

### PRIMI CALCI

#### Abilità tecnica: guida della palla

Unità Didattiche e mesi di riferimento	Performance	Condizione	Criterio
1° U. D. Ott.-Nov.	Guida della palla...	...in avanti ad una velocità blanda fino al cono posto a 10m. di distanza...	...la palla, guidata con l'esterno-collo del piede dominante, non deve allontanarsi dall'allievo per più di 70cm. Saper effettuare almeno 4 tentativi validi su 6.
2° U. D. Dic.-Gen.	Guida della palla...	...in avanti ad una velocità media fino al cono posto a 10m. di distanza...	...la palla, guidata con l'esterno-collo del piede dominante, non si allontana dall'allievo per più di 90cm. Saper effettuare almeno 4 tentativi su 6.
3° U. D. Feb.-Mar.	Guida della palla...	...in slalom tra 6 paletti a 1m. di distanza tra loro, ad una velocità blanda...	...non perdere la palla che andrà guidata nei cambi di direzione alternativamente con l'interno del piede Dx e Sx, senza che si allontanano per più di 70cm. Saper effettuare almeno 4 tentativi su 6.
4° U. D. Apr.-Mag.	Guida della palla...	...in slalom tra 6 paletti posti a 6m. di distanza tra loro, ad una velocità media...	...non perdere la palla che andrà guidata nei cambi di direzione con il solo piede dominante, utilizzando alternativamente l'interno e l'esterno, senza che la palla si allontanano per più di 70cm. Saper effettuare almeno 4 tentativi su 6.

## PROGRAMMAZIONE SCUOLA CALCIO SCSD CASTELVERDE CALCIO

### Abilità tecnica: passaggio

Unità Didattiche e mesi di riferimento	Performance	Condizione	Criterio
1° U. D. Ott.-Nov.	Passaggio interno- piede rasoterra...	...ad un compagno posto frontalmente a 5m...	...con una rincorsa di almeno 3m., leggermente obliqua, effettuare almeno 5 passaggi validi su 6 tentativi.
2° U. D. Dic.-Gen.	Passaggio interno- piede rasoterra...	...dopo avere guidato la palla fino ad un cono posto a 10m. frontalmente...	...passare prima di avere superato un altro cono a 2m. oltre i 10m., ad un compagno posto a 6m. di distanza. Saper effettuare 5 passaggi validi su 6 tentativi.
3° U. D. Feb.-Mar.	Passaggio interno- piede rasoterra...	...con palla ferma ed una rincorsa di almeno 3m., ad un compagno in movimento orizzontale a 6m. di distanza...	...palla che deve arrivare davanti al compagno senza che sia costretto a interrompere la sua corsa. Saper effettuare almeno 4 passaggi validi su 6.
4° U. D. Apr.-Mag.	Passaggi continui in corsa con l'interno- piede...	...2 coni posti a 10m. di distanza. In coppia effettuare un'andata e un ritorno alternando l'uso del piede Dx e Sx...	...continui passaggi a una distanza di 4m. utilizzando all'andata un piede e al ritorno l'altro. Non effettuare più di 2 passaggi non validi.

**Abilità tecnica: ricezione**

<b>Unità Didattiche e mesi di riferimento</b>	<b>Performance</b>	<b>Condizione</b>	<b>Criterio</b>
1° U. D. Ott.-Nov.	Ricezione di interno-piede col piede dominante...	...palla che arriva frontalmente da 5m...	...fermarla in modo che non si allontani dal piede per più di 70cm. Saper effettuare almeno 5 tentativi validi su 6.
2° U. D. Dic.-Gen.	Ricezione di interno-piede col piede dominante...	...palla che arriva lateralmente dalla parte opposta al piede che la riceve...	... fermarla in modo che non si allontani dal piede per più di 70cm. Saper effettuare almeno 5 tentativi validi su 6.
3° U. D. Feb.-Mar.	Ricezione di collo-piede col piede dominante...	...palla che arriva frontalmente rimbalzante lanciata con le mani da un compagno posto a 6m...	...fermare la palla dopo uno dei rimbalzi in modo che non si allontani dal piede per più di 70cm. Saper effettuare almeno 5 tentativi validi su 6.
4° U. D. Apr.-Mag.	Ricezione di interno-piede col piede dominante...	... palla che arriva frontalmente rimbalzante lanciata con le mani da un compagno posto a 6m...	...da fermare in modo che si riesca successivamente a guidarla senza che la palla si sia allontanata per più di 80cm. Saper effettuare almeno 4 tentativi validi su 6.

## PROGRAMMAZIONE SCUOLA CALCIO SCSD CASTELVERDE CALCIO

### Abilità tecnica: tiro

Unità Didattiche e mesi di riferimento	Performance	Condizione	Criterio
1° U. D. Ott.-Nov.	Tiro di interno-piede...	...palla ferma frontalmente a 6m. dalla porta...	...con una rincorsa leggermente obliqua non inferiore a 3m., in corsa blanda, centrare la porta almeno 5 volte su 6.
2° U. D. Dic.-Gen.	Tiro di interno-piede...	...2 coni davanti alla porta, uno a 6m. e l'altro a 10m., delimitano uno spazio entro il quale effettuare il tiro...	...dopo avere guidato la palla per almeno 6m., in corsa blanda, centrare la porta da dentro lo spazio indicato, almeno 5 volte su 6.
3° U. D. Feb.-Mar.	Tiro di interno-collo...	...dentro uno spazio di 4m. delimitato da 2 coni a 10m. dalla porta, con palla che arriva frontalmente rasoterra...	...tirare dopo una rincorsa di almeno 5m., in corsa blanda, centrando la porta almeno 5 volte su 6, evitando che la palla arrivi in porta rasoterra.
4° U. D. Apr.-Mag.	Tiro al volo di collo pieno...	...da un cono posto a 10m. dalla porta. Il tiratore a 5m. dal cono...	...lancia con le mani la palla in modo che possa effettuare dei rimbalzi. Calciare al volo prima che la palla superi il cono, centrando la porta almeno 5 volte su 6.

## PROGRAMMAZIONE SCUOLA CALCIO SCSD CASTELVERDE CALCIO

### Abilità tecnica: 1c1 con e senza palla

Unità Didattiche e mesi di riferimento	Performance	Condizione	Criterio
1° U. D. Ott.-Nov.	1c1 senza palla (smarcamento)...	...in uno spazio rettangolare (8x2m.) il ricevente è marcato da un avversario. Compagno con la palla a 6m. di distanza...	...ricevere la palla passata con le mani dal compagno, almeno 4 volte in 30''.
2° U. D. Dic.-Gen.	1c1 senza palla (smarcamento)...	...2 giocatori marcati da un avversario in uno spazio di 3x3m. delimitato da 4 coni...	...passarsi la palla almeno 5 volte consecutive nel tempo di 1'. In caso di intercettazione si ricomincia a contare.
3° U. D. Feb.-Mar.	1c1 con palla senza avversario...	...2 coni a distanza di 15m...	...partendo dal primo cono, guidando palla in corsa blanda, effettuare ogni 2-3 tocchi in avanti una finta di andare a Dx scavalcando il pallone col piede Dx e portando il pallone a Sx con l'esterno-piede Sx. Ammessi 2 errori.
4° U. D. Apr.-Mag.	1c1 agonistico...	...difensore davanti alla porta col pallone in mano a una distanza di 6m. Attaccante a 4m. dal difensore...	...dopo il passaggio con le mani rasoterra del difensore, giocare 1c1 verso una porta indifesa. Centrare la porta almeno 4 volte su 6 tentativi (attaccante e difensore di uguale valore).

**PULCINI****Abilità tecnica: guida della palla**

<b>Unità Didattiche e mesi di riferimento</b>	<b>Performance</b>	<b>Condizione</b>	<b>Criterio</b>
1° U. D. Ott.-Nov.	Guida della palla di Dx e di Sx...	...2 coni a distanza di 20m...	...guidare la palla da un cono all'altro con l'esterno del piede alternando i piedi ogni tre tocchi, facendo in modo che la palla non si allontani dai piedi per più di 70cm. Ammessi 2 errori.
2° U. D. Dic.-Gen.	Guida della palla con il piede dominante...	...6 coni a una distanza di 1m...	...guidare la palla a slalom usando sempre lo stesso piede, alternando interno ed esterno, senza che il pallone si allontani per più di 70cm. Ammesso un solo errore.
3° U. D. Feb.-Mar.	Guida della palla al massimo della velocità possibile...	...2 coni a distanza di 15m. con in mezzo una porticina di larghezza 1m...	...guidare palla da un cono all'altro passando dentro la porticina, senza che la palla si allontani per più di 1m. Ammesso un solo errore.
4° U. D. Apr.-Mag.	Guida della palla con il piede non dominante...	...6 coni a una distanza di 1m...	... guidare la palla a slalom usando sempre lo stesso piede, alternando interno ed esterno, senza che il pallone si allontani per più di 70cm. Ammessi 2 errori.

**Abilità tecnica: ricezione**

<b>Unità Didattiche e mesi di riferimento</b>	<b>Performance</b>	<b>Condizione</b>	<b>Criterio</b>
1° U. D. Ott.-Nov.	Ricezione di interno-piede di Dx. e di Sx...	...giocatore fermo, palla che arriva frontalmente rasoterra da 5m, lanciata con le mani da un compagno...	...fermare la palla alternativamente di Dx e Sx in modo che non si discosti per più di 70cm. Saper effettuare almeno 2 ricezioni valide su 3 per ogni piede.
2° U. D. Dic.-Gen.	Ricezione con l'interno-piede...	...giocatore fermo, palla che arriva frontalmente a mezza altezza dopo 1 o 2 rimbalzi, lanciata con le mani da un compagno...	...fermare la palla alternativamente di Dx e Sx quando si trova a mezza altezza, in modo che non si discosti per più di 70cm. Saper effettuare almeno 2 ricezioni valide su 3 per ogni piede.
3° U. D. Feb.-Mar.	Ricezione con il collo-piede del piede dominante...	...giocatore fermo, palla che arriva frontalmente alta, lanciata da un compagno posto a 4m...	...fermare la palla in modo che non si discosti per più di 1m. Saper effettuare almeno 4 ricezioni valide su 6.
4° U. D. Apr.-Mag.	Stop a seguire...	...palla che arriva frontalmente alta lanciata da un compagno posto a 4m...	...fermare la palla con l'interno del piede dominante in modo tale che si possa controllare e subito guidare non discostandosi per più di 80cm. Saper effettuare 4 stop a seguire validi su 6.

**Abilità tecnica: passaggio**

<b>Unità Didattiche e mesi di riferimento</b>	<b>Performance</b>	<b>Condizione</b>	<b>Criterio</b>
1° U. D. Ott.-Nov.	Passaggio interno-collo col piede dominante...	...con palla ferma verso un compagno fermo posto frontalmente a 10m...	...con una rincorsa non inferiore a 4m., obliqua rispetto alla direzione del passaggio, colpire la palla in modo che non arrivi al compagno rasoterra. Saper effettuare almeno 4 passaggi validi su 6.
2° U. D. Dic.-Gen.	Passaggio interno-collo col piede dominante...	...idem ma col compagno che riceve in movimento orizzontale davanti al passatore...	... con una rincorsa non inferiore a 4m., obliqua rispetto alla direzione del passaggio, colpire la palla in modo che non arrivi al compagno rasoterra. Saper effettuare almeno 4 passaggi validi su 6.
3° U. D. Feb.-Mar.	Passaggio interno-collo col piede dominante...	...passatore in leggero movimento orizzontale rispetto al ricevente fermo a 8m...	...calciare la palla dopo una breve guida in modo tale che non arrivi al compagno rasoterra. Saper effettuare almeno 4 passaggi validi su 6.
4° U. D. Apr.-Mag.	Passaggio al volo di collo pieno...	...lanciare la palla con le mani davanti al proprio corpo dopo alcuni rimbalzi...	...calciare al volo verso un compagno posto a 10m., facendo in modo che la palla non tocchi terra prima della presa. Saper effettuare almeno 4 passaggi validi su 6.

**Abilità tecnica: tiro**

<b>Unità Didattiche e mesi di riferimento</b>	<b>Performance</b>	<b>Condizione</b>	<b>Criterio</b>
1° U. D. Ott.-Nov.	Tiro di interno-collo...	...palla ferma, porta a 10m. davanti al tiratore...	...con una rincorsa obliqua di non meno di 4m., centrare la porta con palla sollevata da terra. Saper effettuare almeno 4 tentativi validi su 6.
2° U. D. Dic.-Gen.	Tiro di interno-piede...	...2 coni posti davanti ai 2 pali della porta delimitano una linea immaginaria da non superare per il tiro. 2 compagni con 3 palloni ciascuno, posti a fianco della porta...	...dopo una corsa blanda colpire la palla, lanciata con le mani alternativamente dai 2 compagni, dopo aver superato il cono. Calciare una volta di Dx e una di Sx fino a 8 tiri. Saper centrare la porta almeno 3 volte su 4 sia a Dx che a Sx.
3° U. D. Feb.-Mar.	Tiro di testa...	...compagno con la palla in mano a 6m. dalla porta per 3 lanci davanti al palo Dx e 3 davanti al palo Sx...	...arrivare, dopo una rincorsa di 5m., a colpire centralmente in elevazione, sul lancio alto del compagno. Saper centrare la porta 6 volte su 6.
4° U. D. Apr.-Mag.	Tiro al volo di collo pieno...	...compagno con la palla in mano a 6m. dalla porta per 3 lanci davanti al palo Dx e 3 davanti al palo Sx...	... arrivare, dopo una rincorsa di 6m., a colpire di collo pieno sul lancio del compagno, dopo uno o due rimbalzi. Saper centrare la porta 6 volte su 6.

## PROGRAMMAZIONE SCUOLA CALCIO SCSD CASTELVERDE CALCIO

### Abilità tecnica: 1c1 con e senza palla

Unità Didattiche e mesi di riferimento	Performance	Condizione	Criterio
1° U. D. Ott.-Nov.	1c1 con palla...	...percorso con 4 coni posti a una distanza di 2m. ma larghi 4m., esclusi il 2° e il 3° che risulteranno frontali...	...guidare la palla effettuando un cambio di direzione interno nei primi 2 coni ed esterno negli altri 2. Non perdere la palla e tenerla sempre sotto controllo.
2° U. D. Dic.-Gen.	1c1 senza palla (smarcamento)...	...spazio rettangolare (6x2m.) segnato da 4 coni. All'interno il giocatore deve smarcarsi dal difensore. Compagno a 5m. con palla in mano...	...in 30'' effettuare movimenti smarcanti che permettano di ricevere almeno 5 passaggi con le mani da parte del compagno.
3° U. D. Feb.-Mar.	1c1 con palla (guida in slalom con finta ad ogni cambio di direzione)...	...percorso di 12m. con 5 coni posti a 2m. di distanza...	...fare, davanti ad ogni cono, una finta col piede che scavalca il pallone, per poi guidarlo dalla parte opposta con l'esterno dell'altro piede. Non si deve perdere il controllo della palla né allontanarla per più di 70cm. Saper effettuare almeno 4 finte valide su 5.
4° U. D. Apr.-Mag.	1c1 agonistico...	...spazio rettangolare (6x3m.). all'interno un avversario...	...superare il detto spazio cercando di non farsi intercettare la palla dal difensore. Effettuare 6 tentativi in andata e ritorno superando l'avversario almeno 4 volte su 6.

## PROGRAMMAZIONE SCUOLA CALCIO SCSD CASTELVERDE CALCIO

---

### Abilità tecnica: 2c1 e 3c2

Unità Didattiche e mesi di riferimento	Performance	Condizione	Criterio
1° U. D. Ott.-Nov.-Dic.-Gen.	2c1 agonistico...	...la coppia d'attacco parte da una distanza di 15m. dalla porta affrontando un avversario e un portiere...	...riuscire a concludere in porta almeno 4 volte su 6 senza che il difensore intercetti la palla e prescindendo dalla realizzazione in rete.
2° U. D. Feb.-Mar.-Apr.-Mag.	3c2 agonistico...	...i 3 d'attacco partono da una distanza di 15m. dalla porta affrontando 2 avversari e un portiere...	... riuscire a concludere in porta almeno 4 volte su 6 senza che un difensore intercetti la palla e prescindendo dalla realizzazione in rete.

**ESORDIENTI**

**Abilità tecnica: guida della palla**

<b>Unità Didattiche e mesi di riferimento</b>	<b>Performance</b>	<b>Condizione</b>	<b>Criterio</b>
1° U. D. Ott.-Nov.	Guida della palla...	...6 coni posti a distanza di 2m...	...effettuare, in corsa blanda, una andata e ritorno a slalom cambiando direzione ad ogni cono (all'andata con l'interno-piede alternando Dx e Sx, al ritorno sempre con l'esterno del piede dominante). Non fare discostare la palla per più di 70cm. Ammessi 2 errori.
2° U. D. Dic.-Gen.	Guida della palla...	...6 coni posti a distanza di 2m...	...idem come sopra ma alla massima velocità possibile (la palla può discostarsi al massimo 90cm.).
3° U. D. Feb.-Mar.	Guida della palla sotto l'assillo del tempo...	...4 coni in un percorso di 10m., posti alle seguenti distanze: 1°-2° 4m./2°-3° 1m./3°-4° 5m...	...guidare palla per 10m., con slalom nei coni centrali, 4 volte andata e ritorno (fissare i tempi minimi di percorrenza).
4° U. D. Apr.-Mag.	Guida della palla con cross...	...1 cono per parte lateralmente ai due vertici dell'area piccola. Di fronte a ciascun cono, un altro cono a 10m. Effettuare 8 cross (4 da Dx e 4 da Sx)...	...percorrere i 10m. di guida della palla in corsa veloce, per poi crossare appena superato il cono dell'area piccola. Non fare discostare il pallone per più di 80cm. Crossare facendo alzare la palla oltre la metà del palo.

## PROGRAMMAZIONE SCUOLA CALCIO SCSD CASTELVERDE CALCIO

### Abilità tecnica: passaggio

Unità Didattiche e mesi di riferimento	Performance	Condizione	Criterio
1° U. D. Ott.-Nov.	Passaggio di interno-piede in movimento in avanti...	...a coppie, su 2 coni distanti tra loro 6m. si dispongono 2 giocatori. Dieto ciascun cono si pone un altro cono a 2m. di distanza...	...continui passaggi dal cono dei 6m. dopo aver raggiunto con corsa all'indietro il cono posto alle proprie spalle. Saper effettuare almeno 8 passaggi validi su 10, sia col piede Dx che con il Sx.
2° U. D. Dic.-Gen.	Passaggio di interno-piede in movimento laterale...	...2 giocatori con la palla posti a una distanza tra loro di 6m., di fronte a un passatore che dista da loro 7m...	...passare di prima, alternativamente, col piede Dx al giocatore Dx e col piede Sx al giocatore Sx, in corsa moderatamente veloce. Saper effettuare 7 passaggi validi su 8 con il piede dominante e 6 su 8 con l'altro piede.
3° U. D. Feb.-Mar.	Passaggio di testa su palla alta...	...1 giocatore con la palla in mano dentro un cerchio di 10cm. di diametro. Di fronte, il passatore a 4m. di distanza...	...effettuare almeno 9 passaggi su 10 colpendo con la fronte e facendo in modo che il compagno non esca dal cerchio per riprendere la palla. I passaggi devono essere effettuati con i piedi staccati da terra.
4° U. D. Apr.-Mag.	Passaggio di interno-collo in movimento...	...2 giocatori sulle linee di fondo a 15m. da ciascun palo. Il passatore parte da un cono posto a 10m. frontalmente al compagno col pallone...	...il passatore, in corsa moderatamente veloce, parte incontro al compagno che gli passa la palla rasoterra con le mani. Effettuare un cross di prima in modo che la palla

## PROGRAMMAZIONE SCUOLA CALCIO SCSD CASTELVERDE CALCIO

			superi l'altezza della metà del palo. Saper effettuare 3 cross su 4 col piede dominante e 2 su 4 con l'altro.
--	--	--	---

### Abilità tecnica: ricezione

Unità Didattiche e mesi di riferimento	Performance	Condizione	Criterio
1° U. D. Ott.-Nov.	Ricezione da fermi di collo pieno...	...palla lanciata da un compagno posto alla distanza di 6m., con parabola alta in modo che arrivi davanti al ricevente...	...fermare 5 palloni su 6 non facendo allontanare la palla per più di 70cm.
2° U. D. Dic.-Gen.	Stop a seguire di interno-piede da fermi...	...compagno posto frontalmente a 6m. di distanza dal ricevente...	...effettuare 3 stop a seguire a Dx e 3 a Sx, controllando che la palla per più di 1m. prima di essere ripresa. E' ammesso 1 solo errore con il piede non dominante.
3° U. D. Feb.-Mar.	Stop a seguire di interno-piede da fermi...	... compagno posto frontalmente a 6m. di distanza dal ricevente...	...idem come sopra con stop a seguire di esterno-piede di Dx e di Sx.
4° U. D. Apr.-Mag.	Ricezione di interno-piede in movimento...	...2 coni alla distanza di 6m. Compagno con la palla a 5m. dalla linea tra i 2 coni...	...in corsa moderata da un cono all'altro, ricevere a mezza altezza la palla lanciata dal compagno con le mani. Saper effettuare 5 ricezioni valide su 6 (3 di Dx e 3 di Sx). E' ammesso 1 errore con il piede non dominante.

## PROGRAMMAZIONE SCUOLA CALCIO SCSD CASTELVERDE CALCIO

### Abilità tecnica: tiro

Unità Didattiche e mesi di riferimento	Performance	Condizione	Criterio
1° U. D. Ott.-Nov.	Tiro di interno-collo...	...giocatore sul disco del rigore, spalle alla porta. Tiratore con la palla di fronte a 6m...	...passare al compagno, che poi restituisce la palla, 3 volte lateralmente a Dx e 3 a Sx. Tirare di prima e centrare la porta a una altezza non superiore a 1,5m., almeno 5 volte. E' ammesso 1 solo errore a Sx.
2° U. D. Dic.-Gen.	Tiro di collo pieno con palla che arriva a mezza altezza..	...idem come sopra con passaggio che arriva a mezza altezza (passato con le mani)...	...dopo una ricorsa non superiore a 6m., a velocità moderata, tirare al volo 3 volte a Dx e 3 a Sx. E' ammesso 1 solo errore col piede non dominante.
3° U. D. Feb.-Mar.	Tiro di testa...	...2 coni posti di fronte ai 2 pali della porta a una distanza, dalla stessa, di 6m. Nella stessa linea dei primi 2 coni, altri 2 a 2,5m. dagli stessi...	... in corsa blanda tra i 2 coni centrali, andando incontro al compagno che passa la palla con le mani, colpire in elevazione di testa. Saper effettuare 3 tiri a Dx e 3 a Sx con la fronte, centrando la porta 6 volte su 6.
4° U. D. Apr.-Mag.	Tiro dopo ricezione (dopo stop a seguire)...	...tiratore spalle alla porta all'altezza del disco del rigore, compagno di fronte a una distanza di 4m. davanti a lui...	...effettuare 3 stop a seguire a Dx e 3 a Sx per poi tirare direttamente in porta, rispettivamente di Dx e di Sx. Saper centrare la porta 5 volte su 6. E' ammesso 1 solo errore con la gamba non dominante.

## PROGRAMMAZIONE SCUOLA CALCIO SCSD CASTELVERDE CALCIO

### Abilità tecniche: giochi a 2 e a 3

Unità Didattiche e mesi di riferimento	Performance	Condizione	Criterio
1° U. D. Ott.-Nov.-Dic.-Gen.	Passa e vai...	...2c1 con il possessore di palla marcato. Compagno di lato...	...saper effettuare 5 tentativi validi su 6 partendo da 20m. davanti alla porta (la conclusione a rete deve essere effettuata da chi è marcato)...
3° U. D. Feb.-Mar.	Passa e vai...	...idem come sopra ma col ricevente marcato...	...idem come sopra.
4° U. D. Apr.-Mag.	Passa e vai...	...idem come sopra ma con ambedue gli attaccanti marcati...	...idem come sopra (possono concludere entrambi i giocatori).

### Abilità tecnica: 1c1 con e senza palla

Unità Didattiche e mesi di riferimento	Performance	Condizione	Criterio
1° U. D. Ott.-Nov.	1c1 senza palla (smarcamento)...	...4 coni delimitano uno spazio rettangolare (6x2m.). All'interno l'attaccante è marcato da un difensore. Di fronte un compagno passatore alla distanza di 5m....	...saper ricevere 5 palloni nel tempo limite di 1', sempre all'interno dello spazio indicato.
2° U. D. Dic.-Gen.	1c1 offensivo...	...avversario in uno spazio di 6x3m...	...andare e tornare oltrepassando, 1c1, lo spazio delimitato senza che l'avversario riesca a intercettare la palla. Effettuare almeno 4 tentativi validi su 6.
3° U. D. Feb.-Mar.	1c1 difensivo...	...difensore con palla posto sul disco del	...passaggio all'attaccante e inizio

## PROGRAMMAZIONE SCUOLA CALCIO SCSD CASTELVERDE CALCIO

---

		rigore, spalle alla porta. Attaccante a 4m. di fronte a lui...	dell'1c1 agonistico. Saper non far effettuare all'attaccante più di 2 centri della porta su 6 tentativi.
4° U. D. Apr.-Mag.	1c1 agonistico...	...difensore che porta palla dall'area grande fino al disco del rigore dove ferma la palla, si gira e, lasciata la palla all'attaccante, inizia l'1c1...	...saper effettuare 5 tentativi su 6 centrando la porta, senza che il difensore intercetti la palla.