

# Psicopedagogia

Saporito Francesco

December 7, 2022

Queste note sono una rielaborazione e approfondimento personale di quanto affrontato durante il corso Uefa C sostenuto a Sondrio da Settembre 2022 a Dicembre 2022.

Esse non rappresentano in alcun modo opinioni o dichiarazioni dei docenti del corso, della Scuola Tecnica di Coverciano, della LND, della FIGC o dell'AIAC nè sono state visionate / validate da questi soggetti, enti o loro rappresentanti.

Queste note hanno come riferimento gli appunti presi da me durante le lezioni integrati con quelli di altri studenti del corso e con la bibliografia di approfondimento indicata dai vari docenti. Vengono proposte solo come mezzo per lo studio, senza pretesa di correttezza o di completezza.

# Contents

0.1	La psicologia dello Sport e SGS . . . . .	2
0.2	Il Coach . . . . .	2
0.2.1	Leader . . . . .	2
0.3	L'Ambiente . . . . .	3
0.4	Il Giocatore . . . . .	3
0.5	Il Gioco . . . . .	3

Durata Corso: 6h (Teoria in Aula)

Esame: Scritto (20 Crocette) + Orale (solo se scritto con voto ≥ 18)

**TODO**

## 0.1 La psicologia dello Sport e SGS

La psicologia è una giovane disciplina nata come specifica area teorico-applicativa della Psicologia, di cui usa i modelli teorici e gli strumenti, associati a diversi contributi dalla Scienza dell'Allenamento e della Sociologia adattandoli allo specifico campo applicativo.

## 0.2 Il Coach

L'Allenatore (Coach) ha in realtà molteplici ruoli che tutti assieme vanno a definirne le competenze:

- Facilitatore di Apprendimento
- Leader
- Educatore
- Formatore
- Tecnico
- Organizzatore

### **0.2.1 Leader**

Il Coach è il leader formale della propria squadra, ovvero viene scelto all'esterno del gruppo e non emerge autonomamente da esso. Deve dunque essere autoritario

Fare l'allenatore è anche essere educatore (ex-ducere: tirare fuori ciò che si ha dentro) ovvero valorizzare al massimo l'atleta accedendo il più possibile da quello che ha dentro, creando le condizioni per porlo in uno stato *positivo* di benessere (sia mentale che fisico) che lo stimoli a raggiungere il suo livello soggettivo di eccellenza.

## **0.3 L'Ambiente**

## **0.4 Il Giocatore**

## **0.5 Il Gioco**