



Federazione Italiana Sport Equestri

A tutti gli Interessati

Perugia, 06/08/2015

Oggetto: UNITA' DIDATTICA 2 A.L.

Si conferma l'inizio della seguente Unità Didattica

-UNITA' DIDATTICA N. 2 A.L. che si terrà nei giorni 07-08-09/09/2015 e 18-19-20/09/2015 della durata di 48 ore + esami; presso il C.i.Valvasone di Perugia - DOCENTE: FIONA HOLLIS

Per chi non lo avesse ancora fatto si prega di inviare le adesioni il prima possibile attraverso l'apposito modulo.

Le assenze, sempre per giustificato motivo, non potranno superare il 5% del monte ore.

Il saldo del corso dovrà avvenire prima dell'inizio del corso.

codice IBAN IT63N0100503001000000012003 su conto corrente intestato a F.I.S.E. Umbria

## QUOTE

Iscrizione U.D. n° 2 AL	€ 50,00
Quota partecipazione Corso	€ 350,00

Si allega PROGRAMMA

Cordiali Saluti

Il Presidente  
Mirella Bianconi



Federazione Italiana Sport Equestri C.R. UMBRIA

Via Martiri dei Lager, 65

T. 0755054935

F. 0755016946

W [fiseumbria@virgilio.it](mailto:fiseumbria@virgilio.it)

[www.fiseumbria.it](http://www.fiseumbria.it)

## UNITA' DIDATTICA N. 2/L

### OPERATORE TECNICO ATTIVITA' LUDICA (O.T.A.L.)

48 ORE SPECIALISTICHE - 6 GIORNATE

	<b>Il ruolo dell'Operatore Ludico</b>	<b>ore</b>	<b>2</b>
<b>obiettivi e contenuti</b>	Saper creare l'interesse per l'animale, la voglia di migliorare, la voglia di imparare - Creare le condizioni mentali per l'apprendimento: osservazione, ascolto, concentrazione, attenzione, disciplina, gestione e rapporto con l'animale - Saper creare le condizioni fisiche per l'apprendimento: correre, saltare, coordinare, respirare - Saper preparare ad affrontare le situazioni difficili o di paura (fuga dell'animale, caduta, perdita delle staffe/redini...) - Saper creare etica e spirito di club, sapere definire obiettivi con programmi idonei.		
	<b>Requisiti del professionista : uso delle 2 metodologie di insegnamento basate sulla gestione dell'animale</b>	<b>ore</b>	<b>3</b>
<b>obiettivi e contenuti</b>	Presentazione dell'insegnamento direttivo (organizzazione, funzionamento, presupposto, logica, obiettivi) - Presentazione dell'insegnamento induttivo (organizzazione, funzionamento, presupposto, logica, obiettivi)		
	<b>Concetti chiave del metodo</b>	<b>ore</b>	<b>4</b>
<b>obiettivi e contenuti</b>	Disciplina e rispetto del compito, Precisione e esigenza, Ripetizione, Riuscita/non riuscita, Riuscita/performance, Concreto/astratto, Autostima, Correzione dell'errore.		
	<b>La Trilogia Bambini/genitori/insegnante</b>	<b>ore</b>	<b>2</b>
<b>obiettivi e contenuti</b>	Problematiche dei bambini e dei genitori di oggi - Definizione dei limiti del potere di ciascuno - Come integrare i genitori nel progetto pedagogico La relazione affettiva con l'insegnante		
	<b>La gestione della prima lezione</b>	<b>ore</b>	<b>2</b>
<b>obiettivi e contenuti</b>	Briefing e Primo impatto - Procedura per le 5 prime lezioni - La Griglia di valutazione		
	<b>Tecnologie di apprendimento: Il concetto di campo sistema</b>	<b>ore</b>	<b>3</b>
<b>obiettivi e contenuti</b>	Gestione dello spazio - Gestione del materiale - Gestione del gruppo ( possibilità di lavorare in sezione, in squadra, a coppia, individuale) - Orientamenti del lavoro (lavoro sulle traiettorie, sulle transizioni, sull'ostacolo, sullo schema corporeo, sui giochi) Principi fondamentali - gestione dell'animale tramite l'impulso, la traiettoria, lo sguardo)		
	<b>Il lavoro sull'assetto</b>	<b>ore</b>	<b>4</b>
<b>obiettivi e contenuti</b>	Preparare le condizioni fisiche all'apprendimento tecnico tramite la coordinazione motoria di base - Definizione di parametri ed obiettivi - Il giocare : a cosa serve - Passaggio dal pony al cavallo - Identificazione delle difficoltà e delle qualità psicomotorie		
	<b>La squadra come organizzazione sociale</b>	<b>ore</b>	<b>2</b>
<b>obiettivi e contenuti</b>	Definizione di squadra, coppia, branco, individuale, organizzazioni e obiettivi - Il leader : identificarlo e gestirlo - Il lavoro interattivo : osservare, consigliare, correggere, dividere, giudicare.		

<b>obiettivi e contenuti</b>	<b>La gara : preparazione mentale e sociale</b>	<b>ore</b>	<b>2</b>
	La gara come strumento pedagogico : le 3 tappe - La griglia di valutazione		
<b>obiettivi e contenuti</b>	<b>La Pratica pedagogica: presentazione, costruzione e uso di 5 campi sistema</b>	<b>ore</b>	<b>12</b>
	Messa in situazioni pedagogiche : livello principianti (6-12 anni) 3 lezioni di 1 ora Messa in situazioni pedagogiche : livello medio (8-12 anni) 3 lezioni di 1 ora e mezza - Messa in situazioni pedagogiche : livello avanzato (10-16 anni) 3 lezioni di 1 ora e mezza		
<b>obiettivi e contenuti</b>	<b>La Pratica equestre: presentazione, costruzione e uso di 5 campi sistema</b>	<b>ore</b>	<b>12</b>
	Pony Games - Gimkane - Carosello - Presentazione. Gli aspiranti operatori Ludici dovranno montare per sperimentare e capire il concetto dei campi sistema. Non dovranno necessariamente avere al seguito un cavallo/pony, ma potranno usufruire di quelli messi a disposizione del centro ospitante.		
	<b>totale ore</b>		<b>48</b>



Federazione Italiana Sport Equestri

DOMANDA DI ISCRIZIONE UNITA' DIDATTICA N. \_\_\_\_\_

Da inviare alla FISE UMBRIA  
(solo per le Unità Didattiche organizzate dal Co.Re. Umbria)

Data.....

NOME			
COGNOME			
DATA DI NASCITA			
INDIRIZZO			
CITTA'			
TELEFONO/FAX/CELL			
INDIRIZZO E-MAIL			
TESSERATO PRESSO			
COMITATO REG.			
AUTORIZZ. A MONTARE	TIPO	NUM.	
	CONSEGUITA IL		
	RINNOVATA IL		

- Allego copia quale di iscrizione €50,00 a mezzo:
- Allego copia saldo iscrizione U.D. a mezzo:

- Assegno c/c non trasf. Intestato a FISE
- Bonifico Bancario presso BNL ag.l di Perugia - IBAN  
IT63N0100503001000000012003

FIRMA \_\_\_\_\_

DATA \_\_\_\_\_

Federazione Italiana Sport Equestri C.R. UMBRIA

Via Martiri dei Lager, 65

T. 0755054940

F. 0755016946

W [fiseumbria@virgilio.it](mailto:fiseumbria@virgilio.it)

[www.fiseumbria.it](http://www.fiseumbria.it)