

## UNITA' DIDATTICA N. 3/L

### TECNICO ATTIVITA' LUDICA

96 ORE SPECIALISTICHE - 12 GIORNATE

#### 1° PARTE le Applicazioni Pedagogiche

|                       |  | ore | 24 |
|-----------------------|--|-----|----|
| obiettivi e contenuti | <b>Il Pony Games, una nuova forma di messa in sella</b>  |     |    |
|                       | Storia, obiettivi e regolamento (2 ore in aula)  |     |    |
|                       | Metodologia del lavoro del cavaliere: principi fondamentali dell'Equitazione (impulso/direzione, traiettoria/controllo, girate/sguardo, correzione dell'errore/preparazione, uso corretto degli aiuti) (2 ore in aula) |     |    |
|                       | Metodologia del lavoro del pony/cavallo: addestrare un pony/cavallo a mano, al materiale, ai giochi, alle traiettorie (campo)  |     |    |
|                       | Le 4 grande famiglie di gioco : velocità, coppia, precisione e condizione fisica (campo)   |     |    |
|                       | Organizzazione e costruzioni di campi (campo)  |     |    |
|                       | Organizzazione di una gara e formazione integrata di Arbitro di Corsia (4 ore in aula)   |     |    |
|                       | Pratica con messa in situazione pedagogica e pratica equestre (16 ore campo)   |     |    |
| obiettivi e contenuti | <b>La Linea Jump, la scuola elementare del Salto Ostacoli</b>  | ore | 8  |
|                       | Presentazione grafica, obiettivi e regolamento della Gymkana 2, Gymkana 3, Jump 40, Jump 50, Jump 55, Piccolo Gran Premio (2 ore in aula)  |     |    |
|                       | Metodologia del lavoro del cavaliere: principi fondamentali dell'Equitazione (impulso/direzione, traiettoria/controllo, girate/sguardo, correzione dell'errore/preparazione, uso corretto degli aiuti) (2 ore in aula) |     |    |
|                       | Metodologia del lavoro del pony/cavallo: addestrare un pony/cavallo a mano, alle traiettorie ed alle diverse configurazioni di ostacoli (campo)  |     |    |
|                       | Organizzazione e costruzioni di campi (campo)  |     |    |
|                       | Pratica con messa in situazione pedagogica e pratica equestre (campo)  |     |    |
| obiettivi e contenuti | <b>La linea Campagna, avviamento all'Endurance e Linea Cross</b>   | ore | 8  |
|                       | Presentazione, obiettivi e regolamento della Gimakana Cross, Gimkana Cross 40, Gimkana Cross 50, avviamento all'Endurance (2 ore in aula)  |     |    |
|                       | Metodologia del lavoro del cavaliere: impulso/direzione, gestione dell'energia/tempo, consapevolezza della condizione atletica del pony/cavallo, atteggiamento in base al campo (2 ore in aula)                        |     |    |
|                       | Pratica con messa in situazione pedagogica e pratica equestre (campo)  |     |    |
| obiettivi e contenuti | <b>Il carosello e la presentazione</b>   | ore | 8  |
|                       | Presentazione, obiettivi e regolamento del Carosello e della Presentazione (2 ore in aula)   |     |    |
|                       | Grafici e metodologia di lavoro per lavorare sul carosello (2 ore in aula)   |     |    |
|                       | Preparare i bambini alla Presentazione (campo)   |     |    |

Pratica con messa in situazione pedagogica e pratica equestre (campo)

| <b>2° PARTE le Applicazioni Equestr.</b> |   | ore | 24 |
|--|---|-----|----|
| <b>obiettivi e contenuti</b>             | Il cavaliere adulto principiante: le sue paure, i suoi problemi fisici, la dinamica e la gestione del gruppo (2 ore in aula)  |     |    |
|  | Lavoro del pony/cavallo/cavallo a piedi (2 ore in campo)<br>Organizzazione secondo 3 gruppi (Gruppo 1: Cavalieri, Gruppo 2: Insegnanti, Gruppo 3: Osservatori) che scambiano il loro ruolo ogni 2 ore : Il Pony Games per adulti (6 ore in campo)<br>Principi dell'assetto del cavaliere grazie al lavoro sull'ostacolo (2 ore in aula)<br>Organizzazione secondo 3 gruppi (Gruppo 1: Cavalieri, Gruppo2: Insegnanti, Gruppo3: Osservatori) che scambiano il loro ruolo ogni 2 ore : Lavoro individuale di posizione, equilibrio, e coordinamento tecnico (indipendenza ed accordo degli aiuti) del cavaliere grazie all'ostacolo (6 ore in campo)<br>Principi dell'assetto del cavaliere grazie al lavoro in piano (2 ore in aula)<br>Organizzazione secondo 3 gruppi (Gruppo 1: Cavalieri, Gruppo 2: Insegnanti, Gruppo 3: Osservatori) che scambiano i loro ruolo ogni 2 ore: Lavoro individuale di posizione, equilibrio, e coordinamento tecnico (indipendenza ed accordo degli aiuti -6 ore in campo) |     |    |

**3° PARTE Programmi Scuola e psicologia**

| <b>Il progetto scuola (8 ore in aula)</b>   |   | ore | 8         |
|---|---|-----|-----------|
| <b>obiettivi e contenuti</b>  | Descrizione del sistema scolastico, le situazioni da evitare, il primo incontro, l'approccio; relazionarsi con gli insegnanti in modo costruttivo, gli argomenti da trattare e la strategia relazionale e commerciale, presentazione del programma, punti chiave sulla sicurezza.                 |     |           |
|   | Durante il progetto: definire gli obiettivi con gli insegnanti, instaurare col loro un rapporto di collaborazione, adattare il progetto alla classe (fascia d'età da 6 a 14 anni).<br>Il consuntivo:: la consegna del resoconto, delle foto (3 ore in aula).<br>Gli interventi in classe (2 ore). |     |           |
| <b>L'attività pony con i più piccoli : 12 ore (10 ore in aula e 2 ore in campo)</b> |   | ore | 12        |
| <b>obiettivi e contenuti</b>  | Principi di psicologia infantile (fascia d'età 3/6 anni) (2 ore)<br>Obiettivi per l'insegnante, per i genitori e per il bambino, la valutazione delle capacità psicomotorie del bambino, come creare un vivaio ben impostato, come ottimizzare relazioni fra insegnante e genitore (4 ore).       |     |           |
|   | Modalità del progetto (materiale, preparazione dei pony, griglia di valutazione) (2 ore)<br>Messa in situazione con bambini di circa 3/5 anni con i loro genitori (2 ore in campo).<br>Il Programma di coinvolgimento dei genitori: svolgimento e modalità (2 ore).                               |     |           |
| <b>La fase adolescenziale al Pony Club (4 ore)</b>                                  |   | ore | 4         |
| <b>obiettivi e contenuti</b>  | Principi di psicologia adolescenziale (come si definisce a livello fisico, motorio, psicologico, intellettuale, relazionale).   |     |           |
|   | Relazionarsi e gestire i Genitori dinanzi alle problematiche adolescenziali (l'adolescente fra l'insegnante e suoi genitori).<br>Gli adolescenti nell'ambito della scuola di equitazione o del pony club: soluzioni e strategie per integrarlo e tenerlo al meglio nella dinamica del Club.       |     |           |
| <b>totale ore</b>   |   |     | <b>96</b> |