

## UNITA' DIDATTICA N. 3/L

### TECNICO ATTIVITA' LUDICA

96 ORE SPECIALISTICHE - 12 GIORNATE

#### 1° PARTE le Applicazioni Pedagogiche

Il Pony Games, una nuova forma di messa in sella		ore	24
<b>obiettivi e contenuti</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)			
La Linea Jump, la scuola elementare del Salto Ostacoli		ore	8
<b>obiettivi e contenuti</b>	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)		
La linea Campagna, avviamento all'Endurance e Linea Cross		ore	8
<b>obiettivi e contenuti</b>	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)		
Il carosello e la presentazione		ore	8
<b>obiettivi e contenuti</b>	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>		<b>ore</b>	<b>24</b>
<b>obiettivi e contenuti</b>	<p>Il cavaliere adulto principiante: le sue paure, i suoi problemi fisici, la dinamica e la gestione del gruppo (2 ore in aula)</p> <p>Lavoro del pony/cavallo/cavallo a piedi (2 ore in campo)</p> <p>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)</p> <p>Principi dell'assetto del cavaliere grazie al lavoro sull'ostacolo (2 ore in aula)</p> <p>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)</p> <p>Principi dell'assetto del cavaliere grazie al lavoro in piano (2 ore in aula)</p> <p>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)</p>		

**3° PARTE Programmi Scuola e psicologia**

<b>Il progetto scuola (8 ore in aula)</b>		<b>ore</b>	<b>8</b>
<b>obiettivi e contenuti</b>	<p>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.</p> <p>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).</p> <p>Il consuntivo:: la consegna del resoconto, delle foto (3 ore in aula).</p> <p>Gli interventi in classe (2 ore).</p>		
<b>L'attività pony con i più piccoli : 12 ore (10 ore in aula e 2 ore in campo)</b>		<b>ore</b>	<b>12</b>
<b>obiettivi e contenuti</b>	<p>Principi di psicologia infantile (fascia d'età 3/6 anni) (2 ore)</p> <p>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).</p> <p>Modalità del progetto (materiale, preparazione dei pony, griglia di valutazione) (2 ore)</p> <p>Messa in situazione con bambini di circa 3/5 anni con i loro genitori (2 ore in campo).</p> <p>Il Programma di coinvolgimento dei genitori: svolgimento e modalità (2 ore).</p>		
<b>La fase adolescenziale al Pony Club (4 ore)</b>		<b>ore</b>	<b>4</b>
<b>obiettivi e contenuti</b>	<p>Principi di psicologia adolescenziale (come si definisce a livello fisico, motorio, psicologico, intellettuale, relazionale).</p> <p>Relazionarsi e gestire i Genitori dinanzi alle problematiche adolescenziali (l'adolescente fra l'insegnante e suoi genitori).</p> <p>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.</p>		
<b>totale ore</b>			<b>96</b>