

UNITA' DIDATTICA N. 2/L

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

48 ORE SPECIALISTICHE - 6 GIORNATE

| | | | |
|------------------------------|--|------------|----------|
| obiettivi e contenuti | Il ruolo dell'Operatore Ludico | ore | 2 |
| | 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. | | |
| obiettivi e contenuti | Requisiti del professionista : uso delle 2 metodologie di insegnamento basato sulla gestione dell'animale | ore | 3 |
| | Presentazione dell'insegnamento direttivo (organizzazione, funzionamento, presupposto, logica, obiettivi) - Presentazione dell'insegnamento induttivo (organizzazione, funzionamento, presupposto, logica, obiettivi) | | |
| obiettivi e contenuti | Concetti chiave del metodo | ore | 4 |
| | Disciplina e rispetto del compito, Precisione e esigenza, Ripetizione, Riuscita/non riuscita, Riuscita/performance, Concreto/astratto, Autostima, Correzione dell'errore. | | |
| obiettivi e contenuti | La Trilogia Bambini/genitori/insegnante | ore | 2 |
| | 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 | | |
| obiettivi e contenuti | La gestione della prima lezione | ore | 2 |
| | Briefing e Primo impatto - Procedura per le 5 prime lezioni - La Griglia di valutazione | | |
| obiettivi e contenuti | Tecnologie di apprendimento: Il concetto di campo sistema | ore | 3 |
| | 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) | | |
| obiettivi e contenuti | Il lavoro sull'assetto | ore | 4 |
| | 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 | | |
| obiettivi e contenuti | La squadra come organizzazione sociale | ore | 2 |
| | Definizione di squadra, coppia, branco, individuale, organizzazioni e obiettivi - Il leader : identificarlo e gestirlo - Il lavoro interattivo : osservare, consigliare, correggere, dividere, giudicare. | | |

| | | | |
|------------------------------|--|-------------------|-----------|
| obiettivi e contenuti | La gara : preparazione mentale e sociale | ore | 2 |
| | La gara come strumento pedagogico : le 3 tappe - La griglia di valutazione | | |
| obiettivi e contenuti | La Pratica pedagogica: presentazione, costruzione e uso di 5 campi sistema | ore | 12 |
| | 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 | | |
| obiettivi e contenuti | La Pratica equestre: presentazione, costruzione e uso di 5 campi sistema | ore | 12 |
| | 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. | | |
| | | totale ore | 48 |