

# Giochi



## SETTORI DI ATTIVITÀ

 ACQUAVIVA	 DISCIPLINE ORIENTALI	 MOTORISMO	 PATTINAGGIO
 ATLETICA LEGGERA	 EQUESTRI E CINOFILE	 NEVE	 SUBACQUEA
 CALCIO	 GINNASTICHE	 NUOTO	 TENNIS
 CICLISMO	 <b>GIOCHI</b>	 PALLACANESTRO	 VELA
 DANZA	 MONTAGNA	 PALLAVOLO	

# FORMAZIONE

## Definizione della formazione

Per ciascuna attività, approvata dal CN, afferente la Uisp SdA Giochi sono previsti percorsi formativi da svolgersi in conformità con quanto previsto dal Regolamento Nazionale Formazione Uisp.

La UISP nelle attività dei Giochi organizzate attraverso la specifica UISP SdA Giochi, riconosce quale obiettivo primario della formazione la trasmissione di principi e comportamenti atti a perseguire il mantenimento e, se necessario, la riconduzione delle attività, a esclusivo fenomeno sportivo, in un ambito anche di carattere competitivo leale e rispettoso delle capacità e delle possibilità dei praticanti.

A tale proposito l'attività formativa organizzata, deve fornire ai discenti, su tutto il territorio nazionale, oltre alle indispensabili conoscenze tecniche afferenti al proprio settore (attività, disciplinare, giudicante, etc.) anche quelle di base necessarie alla pratica ed alla diffusione dello sport per tutti.

Fermo restando le norme previste dal Regolamento Nazionale Formazione, i Settori di attività Giochi regionali e territoriali dovranno dare attuazione agli indirizzi della politica di formazione nazionale.

Ai fini del perseguimento di tali indirizzi la Uisp SdA Giochi Nazionale farà riferimento ai Coordinatori della Formazione di cui alle Norme specifiche sulla Formazione nazionale UISP.

I corsi possono essere organizzati dal SdA nazionale, dai Comitati Territoriali e Regionali UISP.

In particolare i Settori di Attività Giochi regionali e territoriali dovranno incentivare la partecipazione annuale ai corsi di formazione, compresi quelli arbitrali.

## PALLAPUGNO (HIT BALL)

### Qualifiche

1. Sono previste le seguenti qualifiche:
  - a) Operatore Sportivo
  - b) Allenatore di primo
  - c) Allenatore di secondo
  - d) Ufficiale di campo
  - e) Ufficiale di gara

### Aree tematiche, programmi, ore di formazione

TABELLA DELLA FORMAZIONE								
Qualifiche	Età Min.	Requisiti	Totale ore formazione	Unità Didattiche di Base	Unità Didattica Normativa Disciplina	Unità di Apprendimento della Disciplina	Tirocinio	Verifica
Operatore Sportivo	18		66	12 ore	8	26	20 ore	Scritta / orale / pratica
Allenatore 1°	18	Istruttore	65	12 ore*	7	26	20 ore	Scritta / orale / pratica
Allenatore 2°	18	Allenatore 1°	72	12 ore*	4	26	30 ore	Scritta / orale / pratica
Ufficiale di campo	16		57	12 ore	10	10	25 ore	Scritta / orale

Ufficiale di gara	16	Ufficiale di campo	34	12 ore*	6	6	10 ore	Scritta / orale / pratica
-------------------	----	--------------------	----	---------	---	---	--------	---------------------------

\*UDB solo se ancora non frequentate

### **CODICE ID CORSO: GIC01**

#### **QUALIFICA: OPERATORE SPORTIVO DI PALLAPUGNO**

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

<b>Cod.</b>	<b>NOME DELLA MATERIA TRATTATA</b>	<b>ORE</b>
UDB	Unità Didattiche di Base	12
A	La pallapugno leggera e la variante hit ball e le origini del gioco	1
C	Unità didattica normativa	8
D	I fondamentali: tiro, passaggio, muro, difesa	5
E	Tecnica e metodologie di allenamento	3
F	Programmazione del lavoro e della didattica	4
G	Dalla teoria alla pratica: l'applicazione del gioco nello spazio	4
H	Attività pratica e teorica nell'età dell'infanzia 6-10 scuole primarie	3
I	Propedeutica, giochi motori, approccio ludico dell'attività	4
L	Il campo di gioco: adattamento e realizzazione di un campo	2
<b>TOTALE</b>		<b>46</b>

VERIFICA: sì (pratica, scritta, orale)

TIROCINIO: 20 ore

I Corsi di formazione dovranno comprendere materie finalizzate alle seguenti competenze:

- essere in grado di operare in palestra con ragazzi nelle fasi formative a partire dall'età di 6 anni e con adulti;
- conoscere gli schemi motori di base, le capacità motorie di base, lo schema corporeo e saperli proporre utilizzando le diverse metodologie didattiche;
- essere in grado di relazionarsi in modo coerente con le caratteristiche psicologiche delle varie fasce d'età;
- prevedere competenze in uscita rispondenti al metodo dell'obliquità e più in generale ai principi tecnici e metodologici dello sport per tutti tesi a tutelare e ad avere come obiettivo principale e come finalità, il benessere psico-fisico di ogni individuo.

L' Operatore Sportivo può svolgere:

- attività di Allenatore nei Tornei "promozionali" e/o "competitivi"
- attività di Allenatore in Seconda nei Tornei "promozionali" e/o "competitivi"
- attività di gioco propedeutico, avviamento allo sport, perfezionamento alla pratica in tutte le età.

### **CODICE ID CORSO: GIC02**

#### **QUALIFICA: ALLENATORE DI PALLAPUGNO DI PRIMO LIVELLO**

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

<b>Cod.</b>	<b>NOME DELLA MATERIA TRATTATA</b>	<b>ORE</b>
UDB	Unità Didattiche di Base	12
A	Unità didattica normativa	1

B	Regolamento di Gioco (Unità didattica normativa)	2
C	Regolamento disciplinare (Unità didattica normativa)	2
D	Il campo da gioco e le idoneità degli impianti (Unità didattica normativa)	3
E	Il referto di gioco	3
F	La palla pugno leggera, la variante hit ball e la simmetria: cenni di fisiologia e anatomia	3
G	Metodologia di allenamento	3
H	Pianificazione di una stagione competitiva	3
I	Il ruolo dell'Allenatore: chi è, cosa deve sapere e cosa deve saper fare	3
L	Sportper tutti UISP: l'individuo al centro, obliquità, accoglienza, inclusione	1
M	Attività pratica e teorica nell'età dell'infanzia 6-10 scuola primaria	1
N	Attività pratica e teorica nell'età giovanile 11-13 scuola secondaria di 1°	4
O	Attività pratica e teorica nell'età adolescenziale 14-18 scuola secondaria 2°	4
	<b>TOTALE</b>	<b>45</b>

VERIFICA: sì (pratica, scritta, orale)

TIROCINIO: 20 ore

I corsi di formazione dovranno comprendere materie finalizzate alle seguenti competenze:

- a. essere in grado di svolgere attività promozione ed attività competitiva in tutte le età;
- b. conoscere gli schemi motori di base, le capacità motorie di base, lo schema corporeo e saperli proporre utilizzando le diverse metodologie didattiche;
- c. essere in grado di relazionarsi in modo coerente con le caratteristiche psicologiche delle varie fasce d'età;
- d. prevedere competenze in uscita rispondenti al metodo dell'obliquità e più in generale ai principi tecnici e metodologici dello sport per tutti tesi a tutelare e ad avere come obiettivo principale e come finalità, il benessere psico-fisico di ogni individuo.

L'Allenatore di primo livello è una figura che può:

- a. svolgere l'attività di Allenatore nei Campionati fino alla categoria B;
- b. svolgere l'attività di Allenatore in Seconda nei Campionati di categoria A;
- c. svolgere attività di tirocinio rivolto alla formazione di Istruttori ed Operatori di Base;
- d. concorrere a premi individuali come allenatore.

Tirocinio pratico

Nel tirocinio il formante dovrà affiancare per un complessivo di 20 ore uno o più Allenatori di primo e/o secondo livello, che siano regolarmente iscritti all'albo. I nominativi dovranno essere comunicati prima dell'inizio del tirocinio.

Le 20 ore dovranno essere svolte in ambito di attività didattica e in allenamenti tenuti da Associazioni affiliate (sempre in affiancamento dell'Allenatore iscritto all'Albo).

All'Allenatore il Settore competente fornirà due documenti: uno per segnalare le presenze del tirocinante, e uno per valutare il suo operato, entrambe da inviare al Settore competente al termine del tirocinio.

La scheda di valutazione è divisa in sei campi e ad ogni campo potrà essere attribuito un punteggio da 1 a 5.

Per poter considerare superato il tirocinio sarà necessario aver raggiunto almeno un numero di punti totali pari a 18/30 e un punteggio minimo di 3 in ogni campo.

### Prove finali

- a. Al termine del percorso formativo il corsista sarà sottoposto a test di valutazione per stabilirne il livello di conoscenze acquisite. Il superamento delle prove di valutazione daranno diritto all'ottenimento della relativa qualifica.
- b. I test valutativi saranno di diversa tipologia:
  - Scritto, diverso per ogni tipologia di qualifica, potrà esser composto da domande aperte, chiuse e/o a completamento.
  - Orale, consisterà in un colloquio fra il corsista e i/il formatore/i che valuteranno il livello di apprendimento dello stesso.
  - Pratico, ove previsto, sarà a tutti gli effetti una prova "sul campo". Il corsista, nelle varie forme stabilite, dovrà mettere in pratica quanto appreso.

### Rilascio attestato

Superati con successo il tirocinio e le prove finali, il candidato avrà portato a termine il percorso formativo per il conseguimento della qualifica.

In caso di mancato superamento di una o più prove il settore di competenza in accordo con il formatore darà precise indicazioni al corsista sulla procedura da seguire per poter ottenere la relativa qualifica.

### **CODICE ID CORSO: GIC03**

### **QUALIFICA: ALLENATORE DI PALLAPUGNO DI SECONDO LIVELLO**

#### MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

<b>Cod.</b>	<b>NOME DELLA MATERIA TRATTATA</b>	<b>ORE</b>
UDB	Unità Didattiche di Base	12
A	Unità didattica normativa	2
B	I Regolamenti (Unità didattica normativa)	2
C	Referto e omologazioni gare	1
D	L'arbitraggio e il ruolo degli Ufficiali	2
E	Anatomia e fisiologia del movimento	1
F	Prevenzione sportiva: lo stretching funzionale e il riscaldamento	1
G	Tecniche e tattiche di gioco, programmazione del lavoro e della didattica	3
H	Metodologia di allenamento e capacità condizionali	3
I	I carichi di lavoro: prestagione, mantenimento, scarico	3
L	Gestione del gruppo in relazione alle fasce d'età e la comunicazione	3
M	Elementi di psicologia e pedagogia dello sport	3
N	Sport per tutti UISP: l'individuo al centro, obliquità, accoglienza, inclusione	2
O	La conoscenza e la sua divulgazione: dall'essere allenatori, all'essere formatori	2
P	L'insegnamento pratico attraverso la passione e la condivisione	2
	<b>TOTALE</b>	<b>42</b>

VERIFICA: sì (pratica, scritta, orale)

TIROCINIO: 30 ore

I corsi di formazione dovranno comprendere materie finalizzate alle seguenti competenze:

- a. essere in grado di svolgere attività promozione ed attività competitiva in tutte le età.
- b. conoscere gli schemi motori di base, le capacità motorie di base, lo schema corporeo e saperli

- proporre utilizzando le diverse metodologie didattiche.
- c. essere in grado di relazionarsi in modo coerente con le caratteristiche psicologiche delle varie fasce d'età.
  - d. prevedere competenze in uscita rispondenti al metodo dell'obliquità e più in generale ai principi tecnici e metodologici dello sport per tutti tesi a tutelare e ad avere come obiettivo principale e come finalità, il benessere psico-fisico di ogni individuo.

L' Allenatore di secondo livello è una figura che può:

- a. svolgere l'attività di Allenatore e Allenatore in seconda nei Campionati fino alla categoria A.
- b. svolgere attività di tirocinio rivolto alla formazione di Istruttori e allenatori primo livello.
- c. concorrere a premi individuali come allenatore.

#### Tirocinio pratico

Nel tirocinio il formante dovrà affiancare per un complessivo di 30 ore uno o più Allenatori di Secondo livello, precedentemente autorizzati dal Settore di competenza, territoriale, regionale, nazionale, che siano regolarmente iscritti all'Albo. I nominativi dovranno essere comunicati prima dell'inizio del tirocinio.

Le 30 ore dovranno essere svolte secondo le seguenti modalità:

- 10 ore affiancando un allenatore di secondo livello in partite di campionato assoluto.
- 20 ore affiancando un allenatore di secondo livello durante allenamenti di squadre partecipanti a campionati assoluti.

All'Allenatore formatore il settore competente fornirà due documenti: uno per segnalare le presenze del tirocinante, e uno per valutare il suo operato, entrambe da inviare al settore competente al termine del tirocinio.

La scheda di valutazione è divisa in sei campi e ad ogni campo potrà essere attribuito un punteggio da 1 a 5. Per poter considerare superato il tirocinio sarà necessario aver raggiunto almeno un numero di punti totali pari a 18/30 e un punteggio minimo di 3 in ogni campo.

### **CODICE ID CORSO: GIC04**

#### **QUALIFICA: UFFICIALE DI CAMPO DI PALLAPUGNO**

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

<b>Cod.</b>	<b>NOME DELLA MATERIA TRATTATA</b>	<b>ORE</b>
UDB	Unità Didattiche di Base	12
A	La pallapugno leggera e la variante hit ball e le origini del gioco	2
B	Regolamento Nazionale UISP	2
C	Regolamento di gioco	3
D	Regolamento disciplinare	3
E	Regolamento	2
F	Idoneità campi di gioco	2
G	Referto, compilazione	4
H	Il prepartita e le operazioni basilari	1
I	Sicurezza negli impianti	1
	<b>TOTALE</b>	<b>32</b>

VERIFICA: sì (pratica, scritta, orale)

TIROCINIO: 25 ore

Al fianco della formazione tecnica relativamente all'area relativa all'attività giocata vengono indetti corsi per la

formazione del settore Ufficiali.

Il formante apprenderà conoscenze generiche e specifiche relative alle capacità necessarie per una corretta compilazione del referto, dell'utilizzo del cronometro e del segnapunti nelle partite di pallapugno (hit ball).

L'Ufficiale di campo può svolgere la mansione di refertista, segnapunti e cronometrista in tutte le manifestazioni riconosciute dal Settore.

#### Tirocinio pratico

Nel tirocinio il formante dovrà affiancare per un complessivo di 25 ore arbitri ed ufficiali di gara in partite di vario livello svolgendo le funzioni di refertista, segnapunti, cronometrista.

Le 25 ore dovranno essere svolte secondo le seguenti modalità:

- 5 ore in partite di campionato categoria C1;
- 5 ore in partite di campionato categoria B2;
- 5 ore in partite di campionato categoria B1;
- 5 ore in partite di campionato categoria A2;
- 5 ore in partite di campionato categoria A1.

### **CODICE ID CORSO: GIC05**

#### **QUALIFICA: UFFICIALE DI GARA DI PALLAPUGNO**

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

<b>Cod.</b>	<b>NOME DELLA MATERIA TRATTATA</b>	<b>ORE</b>
UDB	Unità Didattiche di Base	12
B	Unità didattica normativa	3
C	I regolamenti (Unità didattica normativa)	3
D	Dalla teoria alla pratica: saper condurre un incontro	2
E	Il ruolo del Primo Arbitro	2
F	Il ruolo dell'Assistente Arbitro	2
	<b>TOTALE</b>	<b>24</b>

VERIFICA: sì (pratica, scritta, orale)

TIROCINIO: 10 ore

Il formante apprenderà conoscenze generiche e specifiche relative alle capacità necessarie per dirigere le partite in qualità di Arbitro o di Assistente Ufficiale.

Nel corso del primo anno successivo all'ottenimento della qualifica, l'Ufficiale di gara potrà svolgere la mansione di Primo Arbitro in tutte le manifestazioni ad esclusione del Campionato- Categoria A.

#### Tirocinio pratico

Nel tirocinio il formante dovrà affiancare per un complessivo di 10 ore gli ufficiali di gara in partite di vario livello svolgendo le funzioni di refertista, segnapunti, cronometrista.

Le 10 ore dovranno essere svolte secondo le seguenti modalità:

- 6 partite da Assistente Ufficiale in partite di campionato (C1-B1)
- 2 partite da Primo Arbitro nei Tornei Promozionali Giovanili
- 2 partite da Arbitro in tutti gli altri Tornei Promozionali

Dopo il primo anno di attività successivo all'ottenimento della qualifica, il Giudice di gara potrà ottenere l'estensione quale Primo Arbitro nei Campionati di Categoria A. L'ottenimento dell'estensione è valutata dal Responsabile del Settore Arbitrale.

#### **Aggiornamenti**

Per le varie qualifiche è previsto con cadenza annuale uno specifico corso di aggiornamento.

L'ingiustificata assenza comporta la sospensione della qualifica. Quest'ultima potrà esser riattivata partecipando ad un nuovo aggiornamento dopo aver fatto richiesta al SdA competente.  
L'ingiustificata assenza per tre anni consecutivi ai Corsi di aggiornamento considerati obbligatori è motivo di cancellazione dall'Albo.

### Formatori/docenti – caratteristiche e competenze

Riguardo le aree tematiche e i programmi formativi sono previste le seguenti qualifiche di formatori/docenti:

- a. Formatore Settore Tecnico Allenatori
- b. Formatore Settore Arbitri

### Riconoscimento formativo

Nel caso in cui il/la candidato/a alla qualifica sia diplomato/a ISEF, laureato/a in Scienze Motorie (o titoli equipollenti), laureando in Scienze Motorie, diplomato/a presso una Scuola Secondaria di 2° grado ad indirizzo sportivo o abbia una qualifica FSN/DSA (in convenzione) l'unità di apprendimento della disciplina viene modificato.

## GOLF

### Qualifiche

E' prevista la qualifica di operatore sportivo

TABELLA DELLA FORMAZIONE								
QUALIFICHE	ETÀ	Requisiti	Tot. ore formazioni	Unità Didattica di Base	Unità Didattica Normativa Disciplina	Unità di Apprendimento della Disciplina	Tirocinio	Verifica
operatore sportivo	18	Scuola Secondaria II grado	88	12	4	52	20 ore	scritta orale pratica

I Piani formativi comprendono materie finalizzate alle seguenti competenze.

Obiettivo del corso e finalità

- formare operatori in grado di dare le prime nozioni tecniche di avvio al gioco del golf in modo da facilitare l'ingresso a questa disciplina abbassando il gradino d'ingresso al livello del terreno di gioco.
- Evitare il drop out per tutti coloro che si avvicinano al golf
- Fornire ai partecipanti una formazione teorico pratica relativa allo sviluppo dello sport nelle sue dimensioni amatoriali e di propaganda per le diverse fasce d'età.
- Il golf ha un grande potere di socializzazione, non conosciuto ai più, e questo può contribuire al benessere fisico e mentale per tutti coloro che si avvicinano ad esso; traendo benefici comprovati per la sicurezza ed il benessere fisico e il corso deve servire a preparare i futuri istruttori ad avere un focus su questi aspetti ed aspettative.

### CODICE ID CORSO: GIC06

### QUALIFICA: OPERATORE SPORTIVO DI GOLF

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	<b>UNITA' DIDATTICHE DI BASE</b>	12
	<b>UNITA NORMATIVE DELLA DISCIPLINA</b> Normativa e regolamenti delle diverse discipline	4
	<b>AREA PEDAGOGICA E PSICOLOGICA</b> • Come evitare il Drop out	8

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mental couch nel golf</li> </ul>	
A	<p><b>Area medico scientifica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traumatologia nello sport</li> <li>• Primo intervento, pronto soccorso</li> <li>• le capacità motorie condizionali coordinative</li> <li>• teoria allenamento sportivo</li> <li>• Apprendimento motorio</li> <li>• principi di biomeccanica</li> <li>• biomeccanica applicata al golf</li> <li>• Esempi pratici</li> <li>• elementi base di anatomia e fisiologia</li> <li>• Nozioni di medicina dello sport</li> </ul>	12
B	<p><b>Area organizzativa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• confrontare tecniche ed esperienze</li> <li>• Legislazione e diritto sportivo, operatore sportivo, figura e ruolo</li> <li>• Organizzazione sportiva nelle ASD/SSD affiliate UISP, gestione degli spazi e degli impianti sportivi</li> <li>• Statuto e regolamenti UISP</li> <li>• Comunicazione e marketing</li> </ul>	12
C	<p><b>Area metodologica e didattica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Metodologia dell'insegnamento in funzione dell'età</li> <li>• Didattica e correzione dell'errore</li> <li>• Sessione interattiva</li> <li>• Tecnica di base del golf</li> <li>• Le prime basi dell'approccio al golf per il neofita</li> <li>• Volo della palla</li> <li>• Principi dello swing</li> <li>• putting</li> <li>• gioco corto</li> <li>• gioco lungo</li> <li>• bunker</li> <li>• etichetta</li> <li>• regole di gioco</li> </ul>	20
	<b>TOTALE</b>	<b>68</b>

TIROCINIO: 20 ore

VERIFICA: sì (pratica, scritta, orale)

### Aggiornamenti

E' previsto con cadenza biennale uno specifico corso di aggiornamento.

L'ingiustificata assenza comporta la sospensione della qualifica. Quest'ultima potrà esser riattivata partecipando ad un nuovo aggiornamento dopo aver fatto richiesta al SdA competente.

## SCACCHI

Sono previste le seguenti qualifiche:

- Operatore Sportivo
- Tecnico Educatore di primo livello
- Tecnico Educatore di secondo livello
- Formatore (FOR)
- Arbitro (ARB)

**TABELLA DELLA FORMAZIONE GIOCHI - SCACCHI**

QUALIFICHE	ETÀ	Requisiti	Tot ore formazioni	Unità Didattica di Base	Unità Didattica Normativa Disciplina	Unità di Apprendimento della Disciplina	Tirocinio	Verifica
Operatore sportivo	16	Scuola Secondaria I grado	62	12	4	26	20	Scritta, orale, pratica
Tecnico/educatore di primo livello	18	Scuola Secondaria II grado	62	12*	4	26	20	Scritta, orale, pratica
Tecnico educatore di secondo livello	18	Scuola Secondaria II grado	62	12*	4	26	20	Scritta, orale, pratica
Formatore	25	Scuola Secondaria II grado	62	-	-	42	20	Orale
Arbitro	16	Scuola Secondaria I grado	28	12	4	4	8	Scritta, orale, pratica

\*UDB solo se ancora non frequentate

### **CODICE ID CORSO: GIC07**

#### **QUALIFICA: OPERATORE SPORTIVO DI SCACCHI**

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	Unità Didattiche di Base	12
UDN	Unità Didattica Normativa	4
A	Metodologie e tecniche di insegnamento degli scacchi	14
B	Storia degli scacchi e aspetti culturali del gioco	4
C	Tecnica scacchistica di base	8
<b>TOTALE</b>		<b>42</b>

VERIFICA: sì (pratica, scritta, orale)

TIROCINIO: 20 ore

#### Valutazione

La valutazione finale è basata su: curriculum, prova pratica, prova scritta e colloquio.

#### Profilo dell'attività

La qualifica di operatore sportivo è destinata primariamente ad un giovane di almeno 16 anni, ma è ottenibile da chiunque. Si tratta di una qualifica che si riferisce ad un'attività di assistenza e supporto tecnico. L'Operatore che ha conseguito tale qualifica non è autonomo e opera nella conduzione di attività di insegnamento, e di assistenza alle manifestazioni sotto la supervisione di un Tecnico Educatore qualificato.

### Abilità

Insegnamento - Limitatamente all'assistenza e al supporto degli allievi durante le lezioni svolte dal Tecnico Educatore a cui è affiancato.

Organizzazione manifestazione: allestimento di spazi per il gioco degli scacchi (postazioni di gioco, Scacchiera gigante, ecc.)

### Conoscenze e competenze

Insegnamento - Possiede le conoscenze relative a: regole di base e alcuni elementi di tecnica scacchistica; nozioni sulla storia degli scacchi.

Manifestazioni - Possiede le conoscenze relative alla gestione di spazi dedicati al gioco e all'utilizzo degli strumenti necessari, dal materiale per l'allestimento a quello scacchistico.

## **CODICE ID CORSO: GIC08**

### **QUALIFICA: TECNICO EDUCATORE DI SCACCHI DI PRIMO LIVELLO**

#### **MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA**

	<b>NOME DELLA MATERIA TRATTATA</b>	<b>ORE</b>
UDB	Unità Didattiche di Base	12
UDN	Unità Didattica Normativa	4
A	Metodologie e tecniche di insegnamento degli scacchi	12
B	Storia degli scacchi e aspetti culturali del gioco	4
C	Tecnica scacchistica di base	4
D	Storia degli scacchi dell'Uisp	3
E	L'insegnamento degli scacchi in situazioni di disagio	3
	<b>TOTALE ORE</b>	<b>42</b>

VERIFICA: sì (pratica, scritta, orale)

TIROCINIO: 20 ore

È un corso specifico per Insegnanti di Scacchi UISP. Ha una durata minima di 62 ore compreso il tirocinio (+ 6 ore per esami). L'accesso è consentito a tutti previa presentazione curriculum (abilità e competenze pregresse) e eventuale prova di verifica.

#### Requisiti minimi di ingresso al corso:

- Maggiore età
- Diploma di Scuola Secondaria di II Grado
- Possedere la qualifica di OS da almeno un anno, superare la verifica di ammissione.

Parifiche: al fine dell'ammissione la Commissione potrà valutare titoli formativi pregressi, rilasciati da altri soggetti qualificati.

#### Valutazione finale

La valutazione finale è basata su: prova pratica, prova scritta e colloquio.

#### Profilo dell'attività

È la prima qualifica che consente una piena autonomia operativa del tecnico.

Il Tecnico/Educatore di questo livello può progettare autonomamente attività, con allievi di ogni età. Lavora in condizioni di complessità medio-basse. Questo livello richiede un'ulteriore formazione specializzata per coloro che vogliono migliorare la loro qualifica operativa.

#### Abilità

##### *Generali*

Possiede capacità di base per utilizzare mezzi e metodi per la gestione dei gruppi, l'organizzazione dei corsi e la preparazione di cicli di interventi educativi. Deve essere capace di coordinare assistenti e di relazionarsi.

##### *Attività*

Deve essere in grado di costruire piani di Attività, in funzione delle caratteristiche dei soggetti a cui si rivolge e delle specificità delle Attività proposte. Deve possedere le abilità di base per valutare il livello dei partecipanti ai corsi e dei principali dati raccolti durante le lezioni e lo svolgimento di esercizi.

#### *Manifestazioni*

Allestimento di spazi per il gioco degli scacchi (postazioni di gioco, Scacchiera gigante, ecc...).

#### *Insegnamento*

Ha la capacità di svolgere attività didattica in corsi Base rivolti ad allievi di qualsiasi età.

### Conoscenze e competenze

#### *Generali*

Possiede le conoscenze generali necessarie per tenere dei corsi di prima alfabetizzazione scacchistica e gestire e valutare gruppi. È in grado di operare sintesi e di relazionare verbalmente ed in forma scritta.

#### *Manifestazioni*

Possiede le conoscenze relative alla gestione di spazi dedicati al gioco e all'utilizzo degli strumenti necessari, dal materiale per l'allestimento a quello scacchistico.

#### *Attività didattica*

Possiede le conoscenze relative a: regole base del gioco degli scacchi (movimento dei pezzi, ecc...); tecniche di scacco matto al Re solo (fino a Re + Torre contro Re e Re + 2 Alfieri contro Re); elementi di tattica base (attacco doppio, inchiodatura, scacco doppio, scacco di scoperta); alcuni quadri di matto classici (es. Matto di Boden, Matto Affogato, ecc...); nozioni base di strategia in apertura (es. conquista del centro e sviluppo dei pezzi); nozioni su alcuni finali elementari (Re e pedone contro Re; finali con più pedoni, finali vari di difficoltà medio-bassa).

#### *Insegnamento*

Possiede le conoscenze relative a: insegnamento delle regole di base e di alcuni elementi di tecnica scacchistica; nozioni sulla storia degli scacchi.

Formazione e ricerca - Possiede le conoscenze relative a: la valutazione dell'apprendimento degli Operatori principianti (OSV); le tecniche base di comunicazione didattica.

### **CODICE ID CORSO: GIC09**

### **QUALIFICA: TECNICO EDUCATORE DI SCACCHI DI SECONDO LIVELLO**

#### **MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA**

	<b>NOME DELLA MATERIA TRATTATA</b>	<b>ORE</b>
UDB	Unità Didattiche di Base	12
UDN	Unità Didattica Normativa	4
A	Metodologie e tecniche di insegnamento degli scacchi	12
B	Storia degli scacchi e aspetti culturali del gioco	4
C	Tecnica scacchistica	4
D	Storia degli scacchi dell'Uisp	3
E	L'insegnamento degli scacchi in situazioni di disagio	3
	<b>TOTALE ORE</b>	<b>42</b>

VERIFICA: sì (pratica, scritta, orale)

TIROCINIO: 20 ore

È un corso specifico per Insegnanti di Scacchi UISP. Ha una durata minima di 62 ore compreso il tirocinio (+ 6 ore per esami). L'accesso è consentito a tutti previa presentazione curriculum (abilità e competenze pregresse) e eventuale prova di verifica. La valutazione della prova finale è basata su: curriculum, prova pratica, prova scritta e colloquio.

#### Requisiti minimi di ingresso al corso:

- Maggiore età;
- Diploma di Scuola Secondaria di II Grado
- Possedere la qualifica di Tecnico Educatore Base da almeno due anni (per chi vuole effettuare il passaggio da TES1 a TES2)
- Superare la verifica di ammissione
- Avere il riconoscimento del curriculum formativo pregresso.

- Essere in possesso di una Categoria/punteggio Elo, riconosciuti dalla UISP e/o dalla FIS, dal livello minimo di II Nazionale.

#### Valutazione finale

Sono previsti test e prove scritte, pratiche e orali.

#### Profilo dell'attività

È una qualifica che consente una piena autonomia operativa ed è contraddistinta da una specializzazione nella tecnica scacchistica e da una conoscenza approfondita degli aspetti storici e culturali del gioco degli scacchi.

Il Tecnico/Educatore di questo livello può operare, e progettare autonomamente attività, con allievi di ogni età.

Lavora in condizioni di complessità medio-alte.

Può anche ricoprire compiti complessi di supervisione e coordinazione di Tecnici Educatori Base.

#### Abilità

##### *Generali*

Possiede capacità di base per utilizzare mezzi e metodi per l'organizzazione dei corsi e la preparazione di cicli di interventi educativi. Deve essere capace di coordinare assistenti e di relazionarsi con i superiori. Deve dimostrare capacità di interpretazione dei compiti a livello personale ed in funzione di strategie semplici e creative.

##### *Attività*

Deve essere in grado di costruire piani di Attività, in funzione delle caratteristiche dei soggetti a cui si rivolge e delle specificità delle Attività proposte. Deve possedere le abilità di base per valutare il livello dei partecipanti ai corsi e i principali dati raccolti durante le lezioni e lo svolgimento di esercizi.

*Manifestazioni - Allestimento* di spazi per il gioco degli scacchi (postazioni di gioco, Scacchiera gigante, ecc...).

##### *Insegnamento*

Ha la capacità di svolgere attività didattica in corsi Base e di Perfezionamento rivolti ad allievi di qualsiasi età. In base al proprio bagaglio tecnico, può svolgere corsi rivolti ad allievi in possesso di Categoria/punteggio Elo a lui inferiori di almeno due livelli (ad esempio Candidato Maestro – allievi di II Nazionale) svolgendo eventualmente compiti di allenatore.

#### Conoscenze e competenze

##### *Generali*

Possiede le conoscenze generali necessarie per tenere dei corsi di prima alfabetizzazione scacchistica e di perfezionamento e per gestire e valutare gruppi. È in grado di operare sintesi e di relazionare verbalmente ed in forma scritta.

##### *Manifestazioni*

Possiede le conoscenze relative alla gestione di spazi dedicati al gioco e all'utilizzo degli strumenti necessari, dal materiale per l'allestimento a quello scacchistico.

##### *Attività didattica*

Possiede le conoscenze relative a: regole e tecniche base (vedi livello TES1); elementi di tattica avanzata; quadri di matto classici (es. Matto di Boden, Matto Affogato, ecc...); nozioni di strategia delle varie fasi di gioco, dall'apertura al finale; conoscenza della tecnica nei finali principali.

##### *Insegnamento*

Possiede le conoscenze relative a: insegnamento delle regole di base e di alcuni elementi di tecnica scacchistica di livello medio-alto; nozioni sulla storia degli scacchi.

Formazione e ricerca - Possiede le conoscenze relative a: la valutazione dell'apprendimento degli OS e dei Tecnici Educatori Base; le tecniche base di comunicazione didattica.

### **CODICE ID CORSO: GIC10**

#### **QUALIFICA: FORMATORE DI SCACCHI**

#### **MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA**

	<b>NOME DELLA MATERIA TRATTATA</b>	<b>ORE</b>
A	Il gioco: aspetti storici e culturali	8
B	Storia degli scacchi	8
C	Metodologie di insegnamento	14
D	Organizzazione della formazione	12
<b>TOTALE ORE</b>		<b>42</b>

TIROCINIO: 20 ore

Requisiti minimi per accedere al Corso di Abilitazione a Formatore:

- Diploma di Scuola Secondaria di II Grado;
- Frequenza e superamento di corsi di formazione di tecnico educatore di secondo livello
- Esperienza triennale nei precedenti 5 anni come tecnico educatore di secondo livello nel SDA–Giochi disciplina Scacchi UISP con eventuali altre qualifiche valutabili.

Valutazione

Curriculum e colloquio

Profilo dell'attività

Il Formatore del SDA Giochi-Scacchi elabora, organizza e gestisce programmi di formazione per i vari livelli previsti dal Regolamento, in conformità-alle norme Uisp

Abilità

*Generali*

Deve possedere leadership, abilità comunicative e visioni strategiche adatte ai compiti assegnatigli.

Conoscenze e competenze

*Generali*

Il formatore ha lo scopo di sviluppare specifiche competenze su un singolo individuo o su un gruppo di essi, facendo leva sulle abilità già possedute. Ciò che lo distingue da un Tecnico Educatore è proprio l'oggetto di interesse, infatti mentre quest'ultimo agisce sullo sviluppo delle competenze teoriche, il formatore agisce sul Saper Fare e sul Saper Essere delle persone, piuttosto che sul Sapere. In sostanza, il formatore possiede conoscenze che lo rendono un facilitatore dello sviluppo delle competenze. Il formatore ha la capacità di saper individuare il fabbisogno di formazione ed in base ad esso stabilire gli obiettivi ed elaborare strategie e metodi per poterli raggiungere.

**CODICE ID CORSO: GIC11**

**QUALIFICA: ARBITRO DI SCACCHI**

**MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA**

	<b>NOME DELLA MATERIA TRATTATA</b>	<b>ORE</b>
UDB	Unità Didattiche di Base	12
A	Regolamenti	4
B	Gestione Tornei Uisp	4
	<b>TOTALE</b>	<b>20</b>

VERIFICA: sì (pratica, scritta, orale)

TIROCINIO: 8 ore

Ha una durata minima di 28 ore compreso il tirocinio (+ 6 ore per esami). L'accesso è consentito a tutti previa presentazione curriculum (abilità e competenze pregresse) e eventuale prova di verifica. La valutazione della prova finale è basata su: curriculum, prova pratica, prova scritta e colloquio.

Requisiti minimi di ingresso al corso:

- 16 anni;
- Diploma di Scuola Secondaria di I Grado
- Uso di programmi informatici per la gestione di tornei di varia durata

Valutazione finale

Sono previsti test e prove scritte, pratiche e orali.

Profilo dell'attività

L'Arbitro di scacchi è la figura che garantisce il rispetto dei Regolamenti di gioco e delle regole di comportamento nei tornei.

## TIRO CON L'ARCO

TABELLA DELLA FORMAZIONE GIOCHI – TIRO CON L'ARCO								
QUALIFICHE	ETÀ	Requisiti	Tot ore formazione	Unità Didattica di Base	Unità Didattica Normativa Disciplina	Unità di Apprendimento della Disciplina	Tirocini	Verifica
Operatore sportivo di base	16	Scuola Secondaria I grado	48	12	4	32	no	Scritta, orale, pratica
Giudice	16	Scuola Secondaria I grado	28	12	4	4	8	Scritta, orale, pratica
Tecnico educatore di primo livello	18	Scuola Secondaria II grado	78	12	4	38	24	Scritta, orale, pratica
Tecnico educatore di secondo livello	18	Scuola Secondaria II grado	72	12*	4	32	24	Scritta, orale, pratica

\*Udb solo se non frequentate

### CODICE ID CORSO: GIC12

#### QUALIFICA: OPERATORE SPORTIVO DI BASE DI TIRO CON L'ARCO

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	Unità Didattiche di Base	12
UAN	Unità di Apprendimento Normativo	4
B	Laboratorio Costruzione + Balistica dell'Arco e Freccia	12
C	Tecnica e Filosofia degli Arkàn	4
D	Didattica del tiro e Biomeccanica, Apprendimento motorio	8
E	Metodologie e Tecniche di Insegnamento <sup>1</sup>	6
F	Approccio alla Disabilità/Disagio	2
	<b>TOTALE</b>	<b>48</b>

TIROCINIO: no

VERIFICA: sì (pratica, scritta, orale)

Definisce la figura di Operatore Sportivo di Base (Aiuto-Istruttore), la sua abilitazione non è condizionata ad un esame, né costituisce propedeuticità per i livelli successivi.

#### Requisiti minimi di ingresso al corso

16 anni di età, diploma di scuola media inferiore

#### Valutazione

Test, colloqui, osservazione della pratica (es. corretta supervisione e impostazione di esercizi, conduzione della seduta)

#### Profilo dell'attività

Si tratta di una qualifica che si riferisce ad un'attività di assistenza e supporto tecnico ad altro Tecnico Educatore. L'Operatore che ha conseguito tale qualifica non è autonomo e opera nella conduzione di attività di allenamento, di formazione tecnica e di assistenza alle manifestazioni sotto la supervisione di un Tecnico Educatore di qualifica superiore.

## Abilità

### *Generali*

Utilizza le abilità generali di base (es. osservare, sintetizzare, comunicare, ecc.) necessarie per condurre semplici azioni governate da regole e strategie ben definite.

### *Allenamento*

Organizza e conduce le sedute di allenamento degli allievi utilizzando metodi, strumenti ed attrezzature sotto la guida di un tecnico esperto. Conduce, sempre sotto una supervisione, la valutazione dell'allenamento

### *Manifestazione/Competizioni*

Organizza e assiste i partecipanti per le gare sotto la guida di un tecnico di livello superiore, garantendo le condizioni di sicurezza necessarie. Valuta, sempre sotto supervisione, i risultati delle competizioni

## Conoscenze

### *Generali*

Possiede: le conoscenze generali necessarie per condurre sedute di allenamento, supportare l'insegnamento della tecnica e degli elementi che caratterizzano le attività di tiro con l'Arco UISP, possiede nozioni base sulla Storia e la Preistoria dell'Arco, possiede skill base sulla costruzione degli utensili (arco, corda, freccia) non sofisticati.

### *Attività*

Possiede le conoscenze relative a: i principi e competenza di somministrazione del carico e della loro organizzazione in una seduta di allenamento; le capacità motorie; le tecniche di base; la somministrazione dei test motori, l'organizzazione delle manifestazioni con il pubblico, la risoluzione dei problemi elementari logistici per la realizzazione dei percorsi di allenamento e la creazione/gestione dei Bersagli con materiali riciclati.

### *Insegnamento*

Possiede le conoscenze relative a: ruolo e responsabilità e gestione dell'Operatore di primo livello; la comunicazione Operatore-Arcere; la valutazione e l'osservazione di base del comportamento tecnico tattico; la gestione delle condizioni di sicurezza degli arcieri.

## **CODICE ID CORSO: GIC13**

### **QUALIFICA: GIUDICE DI TIRO CON L'ARCO**

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	<b>NOME DELLA MATERIA TRATTATA</b>	<b>ORE</b>
UDB	Unità Didattiche di Base	12
A	Principi della Sicurezza	4
B	Conoscenza regolamento (attività disciplinare, organico)	4
	<b>TOTALE</b>	<b>20</b>

VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)

TIROCINO: 8 ore

Ricopre l'incarico fondamentale di Addetto alla Sicurezza nell'ambito delle Manifestazioni e gare.

Il Giudice (di gara), ruolo ufficiale i cui attributi esplicitati nel Regolamento Nazionale della Formazione di UISP Giochi, è denominato "Giudice" ed è una figura di rilevante importanza nell'ambito della verifica e tutela della Sicurezza nelle manifestazioni.

Il Giudice (di gara) è delegato, al controllo della regolarità del tesseramento Uisp degli arcieri che intendono partecipare agli eventi UISP

## **CODICE ID CORSO: GIC14**

### **QUALIFICA: TECNICO EDUCATORE DI TIRO CON L'ARCO DI PRIMO LIVELLO (TES<sub>1</sub>)**

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	<b>NOME DELLA MATERIA TRATTATA</b>	<b>ORE</b>
UDB	Unità Didattiche di Base	12
UAN	Unità di Apprendimento Normativo	4
B	Laboratorio Costruzione + Balistica dell'Arco e Freccia	12
C	Tecnica e Filosofia degli Arkàn	8

D	Didattica del tiro e Biomeccanica, Apprendimento motorio	6
E	Metodologie e Tecniche di Insegnamento1	8
F	Approccio alla Disabilità/Disagio	4
<b>TOTALE</b>		<b>54</b>

VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)

TIROCINO: 24 ore

E' un corso specifico per Insegnanti di Tiro con l'Arco UISP. Ha una durata minima di 78 ore compreso il tirocinio. L'accesso è consentito a tutti previa prova di verifica e presentazione curriculum (abilità e competenze pregresse).

#### Requisiti minimi di ingresso al corso:

- Maggiore età
- Possedere la qualifica di Operatore Sportivo di base da almeno un anno/superare la verifica di ammissione/richiedere il riconoscimento del curriculum formativo pregresso.
- Possedere le competenze relative alle abilità, ottenute tramite attività svolte dopo il conseguimento della qualifica di primo livello oppure richiedere il riconoscimento totale o parziale di un eventuale qualifica ottenuta precedentemente, anche se non direttamente riconosciuta da UISP.

#### Valutazione finale

Sia sulla parte generale che su quella specifica delle conoscenze. Test, tirocini valutati, diari di attività, analisi di progetti di cicli di attività.

#### Profilo dell'attività

È la prima qualifica che consente una piena autonomia operativa del tecnico.

Il Tecnico/Educatore di questo livello può operare, e progettare autonomamente attività, con aspiranti Arceri di ogni età, assistendo studenti e fruitori. Lavora in condizione di complessità medio-basse, in società/Impianti sportivi di ridotte dimensioni o in staff articolati di società/impianti sportivi/scuole di maggiori dimensioni. Questo livello di qualificazione richiede un'ulteriore formazione specializzata per coloro che vogliono migliorare la loro condizione operativa (TES(2)). Possono anche essere previsti compiti non complessi di supervisione e coordinazione di Operatori apprendisti.

#### Obiettivi del percorso formativo TES<sub>(1)</sub>

##### Abilità

###### *Generali*

Possiede capacità di base per utilizzare mezzi e metodi per l'organizzazione dei corsi, degli addestramenti e la preparazione ed assistenza alle manifestazioni/cicli di interventi educativi. Deve essere capace di coordinare assistenti e di relazionare con i superiori. Deve dimostrare un minimo di interpretazione dei compiti a livello personale ed in funzione di strategie semplici e creative.

###### *Attività*

Deve essere in grado di costruire piani di Attività, soprattutto dal punto di vista tecnico-tattico, in funzione delle caratteristiche dei soggetti a cui si rivolge e delle specificità delle Attività proposte, tenendo conto delle conoscenze storiche/scientifiche/naturalistiche più accreditate. Collabora a piani di programmazione a lungo termine definiti da Formatori ed Educatori più esperti. Per ottenere questo deve poter condurre singoli soggetti o gruppi utilizzando attrezzature ed impianti in condizioni di sicurezza. Deve infine possedere le abilità di base per valutare il livello dei partecipanti ai corsi e i principali dati raccolti.

###### *Manifestazioni*

Organizza e assiste il pubblico per le Manifestazioni aperte o per eventuali tornei ludico sportivi tenendo conto delle caratteristiche dei propri soggetti e delle specificità e caratteristiche delle competizioni. Conduce la valutazione dei risultati delle competizioni, sapendo relazionare sugli stessi ai soggetti coinvolti, ai coordinatori dei progetti, ai superiori e dirigenti.

###### *Insegnamento*

È in grado di condurre e gestire piani di allenamento, gestione dell'Attività didattica nel corso Base ed Avanzato e di formazione dei soggetti a medio termine (es. mensile e annuale) sapendo integrare la pratica con le conoscenze scientifiche e gestendo il lavoro fatto precedentemente da altri Educatori

###### *Formazione e ricerca*

Deve essere in grado di comprendere, ai fini della loro applicazioni pratica, i lavori di ricerca svolti nel campo specifico dell'attività interdisciplinare propria delle tematiche riguardanti l'Arco affrontate dalla UISP. Deve essere pronto a compiere ricerca nei campi della sperimentazione laboratoriale, interloquendo con Anziani e cultori della materia del Territorio per trarne forme "modello" applicabili ai suoi contesti.

### Conoscenze

#### *Generali*

Possiede le conoscenze generali necessarie per condurre sessioni di sedute di addestramento al Tiro con l'Arco coerenti con piani a medio termine e gestire e valutare gruppi in fasi di allenamento e di competizione. È in grado di operare sintesi e di relazionare verbalmente ed in forma scritta.

#### *Attività*

Possiede le conoscenze relative a: i principi di programmazione del carico a breve e medio termine; le caratteristiche scientifiche (biologiche, fisiologiche, biomeccaniche, psicologiche, ecc.) del modello di prestazione dei Giochi proposti; l'applicazione delle tecniche nel contesto tattico ed in relazione alle caratteristiche dei propri soggetti; la costruzione e la gestione dei mezzi di valutazione dell'attività ludica individuale e della gara.

#### *Insegnamento*

Possiede le conoscenze relative a: i principi di e gestione somministrazione del carico fisico e di insegnamento/apprendimento in funzione della loro organizzazione in una programmazione a breve e medio termine; l'utilizzo appropriato degli stili di insegnamento; L'individuazione dei problemi motori negli allievi/soggetti e le metodologie per stimolarli ad una presa di coscienza degli stessi; le basi scientifiche dell'apprendimento psicomotorio (es. neuroscienze); la valutazione del comportamento tecnico-tattico; l'organizzazione e la gestione della sicurezza dei soggetti e dell'ambiente.

#### *Formazione e ricerca*

Possiede le conoscenze relative a: la valutazione dell'apprendimento degli Operatori principianti; le tecniche di comunicazione didattica; i principi base della metodologia della ricerca ai fini della comprensione di articoli o rapporti di ricerca.

## **CODICE ID CORSO: GIC15**

### **QUALIFICA: TECNICO EDUCATORE DI TIRO CON L'ARCO DI SECONDO LIVELLO (TES<sub>2</sub>)**

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	<b>NOME DELLA MATERIA TRATTATA</b>	<b>ORE</b>
A	Unità didattiche di base	12
B	Laboratorio di Realizzazione di archi e frecce nell'Europa medievale	8
C	Laboratorio dell'arco e delle frecce in epoca antica e realizzazione delle corde da arco	4
D	Tecnica del Tiro Alto e Basso Medievale in Europa	8
E	Tardo medioevo: Evoluzione dell'Arco Lungo Inglese (Warbow) e dell'arco ottomano nel tardo medioevo	8
F	Dall'antichità al Medioevo Tipologia delle armi e tattiche dell'arceria medievale - L'arco medievale nell'iconografia	4
G	L'utilizzo dell'arco nel mondo romano: analisi della strategia bellica dalle Fonti	4
	<b>TOTALE</b>	<b>48</b>

VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)

TIROCINO: 24 ore

Requisiti minimi di ingresso al corso

- Maggiore età
- Possedere la qualifica di TES(1) da almeno un anno.
- Possedere competenze ottenute tramite attività seminariali svolte dopo il conseguimento della qualifica di TES primo livello.
- Possedere il diploma di scuola secondaria di II grado

Valutazione finale

Sia sulla parte generale che su quella specifica delle conoscenze. Test, tirocini valutati, diari di attività, analisi di progetti di cicli di attività.

### Profilo dell'attività

È una qualifica che consente una piena autonomia operativa del tecnico ed è contraddistinta da una specializzazione in tematiche storiche o naturalistiche.

Il Tecnico/Educatore di questo livello può operare, e progettare autonomamente attività, con aspiranti Arceri di ogni età. Opera normalmente a livello medio di qualificazione, assistendo studenti e fruitori. Lavora in condizione di complessità medio-alte in società/Impianti sportivi di ridotte dimensioni o in staff articolati di società/impianti sportivi/scuole di maggiori dimensioni. Questo livello di qualificazione richiede un'ulteriore formazione specializzata per coloro che vogliono migliorare la loro condizione operativa (FORMATORE(1)). Possono anche essere previsti compiti complessi di supervisione e coordinazione di Tecnici Educatori.

### Obiettivi del percorso formativo TES<sub>(2)</sub>:

#### Abilità

##### *Generali*

Possiede capacità avanzate per utilizzare mezzi e metodi per l'organizzazione dei corsi, degli addestramenti e la preparazione ed assistenza alle manifestazioni/cicli di interventi educativi. Deve essere capace di coordinare assistenti e di relazionare con i superiori. Deve dimostrare una buona capacità di interpretazione dei compiti a livello personale ed in funzione di strategie di media complessità.

##### *Attività*

Deve essere in grado di costruire piani di Attività, soprattutto dal punto di vista tecnico-tattico, in funzione delle caratteristiche dei soggetti a cui si rivolge e delle specificità delle Attività proposte, tenendo conto delle conoscenze storiche/scientifiche/naturalistiche. Collabora a piani di programmazione a lungo termine definiti da Formatori ed Educatori più esperti.

##### *Manifestazioni*

Organizza Operatori e TES di primo livello e li assiste per le Manifestazioni aperte al pubblico o per eventuali tornei ludico sportivi a base storica o naturalistica tenendo conto delle caratteristiche dei propri soggetti e delle specificità e caratteristiche delle competizioni. Conduce la valutazione dei risultati delle competizioni, sapendo relazionare sugli stessi ai soggetti coinvolti, ai coordinatori dei progetti, ai superiori e dirigenti.

##### *Insegnamento*

È in grado di condurre e gestire piani di addestramento, gestione dell'Attività didattica nel corso Base ed Avanzato e di formazione dei soggetti a medio/lungo termine sapendo integrare la pratica con le conoscenze scientifiche e gestendo il lavoro fatto precedentemente da altri Educatori

##### *Formazione e ricerca*

Deve contribuire alla formazione degli Operatori e dei Tecnici Educatori principianti, anche in località diverse dal posto nel quale abitualmente opera, mediante insegnamenti e valutazione pratica sul campo. Deve essere in grado di comprendere, ai fini della loro applicazioni pratica, i lavori di ricerca svolti nel campo specifico dell'attività interdisciplinare storica e naturalistica propria delle tematiche affrontate da ArcoUISP. Deve essere pronto a compiere ricerca nei campi della sperimentazione laboratoriale, interloquendo con istituzioni accademiche e cultori della materia del Territorio per trarne forme "modello" applicabili ai suoi contesti.

### Conoscenze

#### *Generali*

Il Tecnico Educatore del Tiro con l'Arco di secondo livello specializzato, al termine del suo percorso integrato da un piano di Studio nelle discipline storiche o Naturalistiche (vedi Unità di Apprendimento Seminariale) deve risultare padrone della terminologia specialistica del suo indirizzo, degli elementi teorici del sistema A/F nelle varie tipologie, delle nozioni relative all'evoluzione del sistema A/F nel tempo. Possiede le conoscenze generali necessarie per condurre sessioni di sedute di addestramento al Tiro con l'Arco coerenti con piani a medio termine e gestire e valutare gruppi in fasi di allenamento e di competizione sulle basi del tiro Antico, basso medievale e alto medievale, tiro con armi da getto desunti dallo studio etnografico. È in grado di operare sintesi e di relazionare verbalmente ed in forma scritta.

#### *Attività*

Possiede le conoscenze relative a: i principi di programmazione del carico a breve e medio termine; le caratteristiche scientifiche (Storiche, biologiche, fisiologiche, biomeccaniche, psicologiche, ecc.) e le conoscenze legate alla fruizione e valorizzazione dei beni culturali e naturali; l'applicazione delle tecniche nel contesto tattico

ed in relazione alle caratteristiche dei propri soggetti; la costruzione e la gestione dei mezzi di valutazione dell'attività tecnica, sportiva e ludica, infine delle attività di ricostruzione e rievocazione storica.

#### *Insegnamento*

Possiede le conoscenze relative a: Tecniche didattiche avanzate, Teoria del sistema della Costruzione personale, Capacità di Comunicazione in forma più approfondita rispetto al TES<sub>(1)</sub>. Le tecniche di insegnamento/apprendimento in funzione della loro organizzazione in una programmazione a breve e medio termine; l'utilizzo appropriato degli stili di insegnamento; L'individuazione dei problemi motori negli allievi/soggetti e le metodologie per stimolarli ad una presa di coscienza degli stessi; le basi scientifiche dell'apprendimento psicomotorio (es. neuroscienze); la valutazione del comportamento tecnico-tattico; l'organizzazione e la gestione della sicurezza dei soggetti e dell'ambiente.

#### *Formazione e ricerca*

Possiede le conoscenze relative a: la valutazione dell'apprendimento degli Educatori e Operatori principianti; le tecniche di comunicazione e didattica; i principi base della metodologia della ricerca ai fini della comprensione di articoli o rapporti di ricerca, è in grado di elaborare testi didattici a vari livelli delle discipline caratteristiche della sua specializzazione.

### **Aggiornamento**

Per le varie qualifiche è previsto con cadenza annuale uno specifico corso di aggiornamento.

L'ingiustificata assenza per due anni consecutivi ai Corsi di aggiornamento considerati obbligatori e motivo di cancellazione dall'Albo.

### **Formatori/Docenti – caratteristiche e competenze**

Riguardo le aree tematiche e i programmi formativi sono previste le seguenti qualifiche di formatori/docenti:

*(indicare le qualifiche per ciascuna area tematica e programma)*

**IN VIA DI DEFINIZIONE**

### **Formazione Formatori/Docenti**

Per ciascuna figura di formatore/docente sono previste le seguenti aree tematiche, programmi, ore di formazione

*(indicare le aree tematiche, i programmi e il monte ore per ciascuna qualifica di formatore/docente)*

*(per ciascuna qualifica indicare anche l'ambito di intervento)*

**IN VIA DI DEFINIZIONE**

### **Riconoscimento Formativo**

Nel caso in cui il/la candidato/a alla qualifica sia diplomato/a ISEF, laureato/a in Scienze Motorie (o titoli equipollenti), diplomato/a presso una Scuola Secondaria di 2° grado ad indirizzo sportivo o una qualifica FSN/DSA (in convenzione) l'unità di apprendimento della disciplina viene modificato.

## **GIOCHI TRADIZIONALI**

### **Qualifiche**

E' prevista la qualifica di Tecnico/educatore

**TABELLA DELLA FORMAZIONE GIOCHI TRADIZIONALI**

QUALIFICHE	ETÀ	Requisiti	Tot ore formazione	Unità Didattica di Base	Unità Didattica Normativa Disciplina	Unità di Apprendimento della Disciplina	Tirocinio	Verifica
tecnico educatore	18	Scuola Secondaria II grado	62	12	4	26	20 ore	Scritta, orale, pratica

I Piani formativi comprendono materie finalizzate alle seguenti competenze:

- essere in grado di operare con bambini a partire dall'età prescolare, con adulti e con anziani.
- essere in grado di proporre attività ludiche.
- conoscere gli schemi motori di base, le capacità motorie di base, lo schema corporeo.
- essere in grado di relazionarsi in modo coerente con le caratteristiche psicologiche delle diverse fasce di età.
- conoscenze anatomiche e fisiologiche
- conoscenza del settore giochi tradizionali e delle diverse discipline e saperli proporre utilizzando le diverse metodologie didattiche,
  - i diversi aspetti metodologici
  - comunicazione,
  - gestione del gruppo
  - competenze rispondenti al metodo dell'obliquità e più in generale ai principi tecnici e metodologici dello sport per tutti tesi a tutelare e ad avere come obiettivo principale e come finalità, il benessere psico-fisico di ogni individuo.

### CODICE ID CORSO: GIC16

#### QUALIFICA: TECNICO EDUCATORE DI GIOCHI TRADIZIONALI

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	<b>UNITA' DIDATTICHE DI BASE</b>	12
	<b>Normativa e regolamenti delle diverse discipline</b>	4
	<b>Area psico pedagogica</b> Il ruolo e gli strumenti del tecnico/educatore Tecniche di animazione e conduzione di gruppi	2
	Pedagogia: le tappe dello sviluppo evolutivo da 6 a 14 anni	2
A	<b>Area medico scientifica</b>	
	le basi anatomiche e fisiologiche del movimento :cenni generali su organi e apparati	2
	lo sviluppo motorio nell'età evolutiva definizione di schemi motori di base -abilità motorie - capacità coordinative	2
B	<b>Area organizzativa</b>	
	Pianificare, progettare e programmare le attività al chiuso, all'aperto - Gestione degli spazi e degli impianti sportivi	2
	La responsabilità dell'istruttore e la sicurezza nelle attività	2
C	<b>Area metodologica e didattica</b>	
	- il gioco, i suoi significati e i campi di applicazione; - l'importanza del gioco in educazione; - homo ludens - uno sguardo antropologico sul gioco, la civiltà e la cultura dell'uomo; - il giocattolo - il gioco del giocare con i giochi; - il gioco di ruolo come strumento per la gestione del gruppo.	4
	Giochi motori,	
D	<b>Simulazione di gare e tornei delle singole discipline</b>	10
	<b>TOTALE</b>	<b>42</b>

VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)

TIROCINIO: 20 ore

#### Aggiornamento

Per le varie qualifiche è previsto con cadenza annuale uno specifico corso di aggiornamento.

L'ingiustificata assenza per due anni consecutivi ai Corsi di aggiornamento considerati obbligatori e motivo di cancellazione dall'Albo.

### Formatori/Docenti – caratteristiche e competenze

Riguardo le aree tematiche e i programmi formativi sono previste le seguenti qualifiche di formatori/docenti:  
(indicare le qualifiche per ciascuna area tematica e programma)

#### **IN VIA DI DEFINIZIONE**

### Formazione Formatori/Docenti

Per ciascuna figura di formatore/docente sono previste le seguenti aree tematiche, programmi, ore di formazione  
(indicare le aree tematiche, i programmi e il monte ore per ciascuna qualifica di formatore/docente)  
(per ciascuna qualifica indicare anche l'ambito di intervento)

#### **IN VIA DI DEFINIZIONE**

### Riconoscimento Formativo

Nel caso in cui il/la candidato/a alla qualifica sia diplomato/a ISEF, laureato/a in Scienze Motorie (o titoli equipollenti), diplomato/a presso una Scuola Secondaria di 2° grado ad indirizzo sportivo o una qualifica FSN/DSA (in convenzione) l'unità di apprendimento della disciplina viene modificato.

## FLYING DISC

### Qualifiche

Sono previste le seguenti qualifiche:

Tecnico/Educatore di I livello - Tecnico/Educatore di II livello

TABELLA DELLA FORMAZIONE								
QUALIFICHE	ETÀ	Requisiti	Tot ore formazione	Unità Didattica di Base	Unità Didattica Normativa Disciplina	Unità di Apprendimento della Disciplina	Tirocinio	Verifica
tecnico educatore di primo livello	18		62	12	4	26	20	Scritta, orale, pratica
Tecnico educatore di secondo livello	18	Tecnico educatore di primo livello	62	12*	4	26	20	Scritta, orale, pratica

\*UDB solo se non frequentate

### CODICE ID CORSO: GIC17

### QUALIFICA: TECNICO EDUCATORE DI FLYING DISC DI PRIMO LIVELLO

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
	Unità didattiche di base	12
A	<b>Tecnica e tattica</b>	
	Elementi fondamentali di tecnica e tattica	4
	Progetti scolastici e corsi di avviamento	4
B	<b>Allenamento</b>	
	Come preparare una lezione o un allenamento	3
	L'approccio didattico per età	3
	Il gioco	5
C	<b>SOTG e Regolamento</b>	

	Il SOTG e come insegnarlo	4
	Unità normativa della disciplina - Elementi base del regolamento	5
D	<b>Pratica</b>	
	La promozione della pratica della disciplina sportiva	2
	<b>TOTALE</b>	<b>42</b>

VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)

TIROCINIO: 20 ore

Obiettivo del corso di formazione è far acquisire all'aspirante tecnico/educatore Ultimate di primo livello le competenze necessarie per le attività di divulgazione, avviamento allo sport e gestione degli allenamenti.

Requisiti

La qualifica di Tecnico di I livello viene automaticamente riconosciuta ai giocatori con comprovata esperienza di gioco e promozione nelle scuole, centri estivi, etc (periodo minimo di attività due anni).

### **CODICE ID CORSO: GIC18**

#### **QUALIFICA: TECNICO EDUCATORE DI FLYING DISC DI SECONDO LIVELLO**

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	<b>NOME DELLA MATERIA TRATTATA</b>	<b>ORE</b>
	Unità didattiche di base	12
A	<b>Tecnica e tattica</b>	
	Attacco: strategie per segnare la meta Efficacia dell'attacco	5
	Difesa: strategie di difesa; limitare gioco avversari	5
B	<b>Allenamento</b>	
	Metodologia d'allenamento	4
	Pianificazione e organizzazione della stagione sportiva	4
C	<b>SOTG e Regolamento</b>	
	Aggiornamento regole e altri documenti	2
	Il SOTG ad alto livello	2
	Il SOTG all'interno di una ASD e le sue figure; procedure di votazione dello SOTG	2
D	<b>Pratica</b>	
	Esempi pratici di allenamento e gioco	6
	<b>TOTALE</b>	<b>42</b>

VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)

TIROCINIO: 20 ore

Obiettivo del corso di formazione è far acquisire all'aspirante tecnico/educatore di secondo livello le competenze necessarie per l'organizzazione e la conduzione di una squadra

Requisiti:

- Possesso della qualifica di Tecnico/Educatore UISP di primo livello
- Maggiore età

Non sono ammessi al corso i Tecnici/Educatori di primo livello che abbiano conseguito la qualifica nella stagione in corso o precedente fatta eccezione per coloro che si siano impegnati a svolgere attività sportive durante la stagione precedente.

La qualifica di Tecnico di secondo livello viene automaticamente riconosciuta ai giocatori con comprovata esperienza di gioco e gestione diretta dell'attività competitiva di almeno una squadra (periodo minimo di attività due anni).

# SCHERMA

## Qualifiche

1. Arbitro di Scherma Storica o Scherma Sportiva

TABELLA DELLA FORMAZIONE								
QUALIFICHE	ETÀ	Requisiti	Tot ore formazione	Unità Didattica di Base	Unità Didattica Normativa Disciplina	Unità di Apprendimento della Disciplina	Tirocinio	Verifica
Arbitro	16	Scuola secondaria di I grado	30	12	4	6	8	Scritta, orale, pratica

## CODICE ID CORSO: GIC19

### QUALIFICA: ARBITRO DI SCHERMA

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	Unità Didattiche di Base	12
UDN	Regolamento tecnico UISP/FIS	4
A	Principi generali dell'arbitraggio e della condotta di gara	3
B	Sicurezza	2
C	Esercitazioni pratiche di visione del punto, posizionamento e decisione arbitrale	1
	<b>TOTALE</b>	<b>22</b>

VERIFICA: sì (scritta, orale, pratica)

TIROCINIO: 8 ore

Ad un Arbitro è richiesta una approfondita conoscenza delle nozioni sia del Regolamento Tecnico del Settore Scherma UISP, nonché delle norme di sicurezza legate allo svolgimento di una gara.

L'Arbitro, grazie alla sua conoscenza del Regolamento Tecnico di Settore (sia Scherma Storica che Scherma sportiva), è in grado arbitrare le competizioni schermistiche, ricostruendo le azioni degli atleti e dando giudizi sulla validità delle stesse.

Tutela inoltre la sicurezza degli atleti, verificando conformità ed integrità dell'equipaggiamento in uso.

Valutazione finale orale sui temi che verranno esposti al corso.