

## UNITA' DIDATTICA N. 2/L

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

48 ORE SPECIALISTICHE - 6 GIORNATE

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