

TITOLO XIV OPERATORE LUDICO

PREMESSA

La qualifica di Operatore Ludico è comune ai processi formativi di tutti gli Istruttori e Tecnici della FISE, da conseguirsi preventivamente ed obbligatoriamente.

Art. 176 – Acquisizione della qualifica

La qualifica di Operatore Ludico si acquisisce attraverso la frequenza dell'Unità Didattica 1, al termine della quale si dovrà sostenere e superare una prova d'esame.

A coloro in possesso della qualifica di Operatore Tecnico Attività Ludica (OTAL) verrà riconosciuta su richiesta la qualifica di Operatore Ludico.

Art. 177 – Requisiti integrativi di ammissione all'iter formativo

Oltre a quanto disposto dagli artt. 104/106/Titolo II/Libro I, coloro che desiderano acquisire la qualifica di cui all'articolo precedente dovranno:

- a) essere in possesso del brevetto B di qualsiasi disciplina – non è prevista anzianità – debitamente rinnovato per l'anno in corso
- b) essere in possesso della licenza media e - se minorenni - autorizzazione scritta di chi esercita la patria potestà.

Art. 178 – Percorso formativo

L'Unità Didattica 1 consiste nel seguente Percorso formativo:

TIME TABLE	ORE	LEZIONI	LOGISTICA
1° giornata	4	VETERINARIA e MASCALCIA – PRIMO SOCCORSO VET.	<i>Teoria e pratica in scuderia</i>
2° giornata	8	CENNI DI ETOLOGIA MANEGGIARE IL CAVALLO DA TERRA	<i>Teoria in aula – pratica in scuderia</i>
3° giornata	4	FISIOLOGIA ED EQUILIBRIO IN SELLA	<i>Teoria in aula</i>
	4	MESSA IN SELLA	<i>Pratica in campo</i>
4° giornata	8	PRATICA DI SCUDERIA	<i>Pratica in scuderia</i>
5° giornata	8	MESSA IN SELLA	<i>Pratica in campo</i>
6° giornata	4	PSICOLOGIA E PEDAGOGIA ETA' EVOLUTIVA	<i>Teoria in aula</i>
	4	GIORNATA INFORMATIVA DISCIPLINE NON OLIMPICHE	<i>Teoria in aula</i>
7°/8°/9°/10° giornata	32	ATTIVITA' LUDICA	<i>MATTINA: teoria in aula; comunicazione e promozione POMERIGGIO: pratica con pony e bambini con materiali idonei</i>



Art. 179 – Aspetti organizzativi

179.1 Si consiglia di seguire la sequenza di giornate suggerita

179.2 TUTOR: Istruttore federale minimo 3° livello

179.3 DOCENTI: Come da elenchi F.I.S.E. – psicologia: abilitati Docenti delle Scuole dello Sport regionali

179.4 Coloro in possesso di autorizzazione a montare di 2° grado possono frequentare le sole 4 giornate del Ludico.

179.5 Ogni partecipante al corso dovrà annotare su un quaderno il diario dell'attività svolta giornalmente durante il corso; tale diario dovrà essere presentato alla prova d'esame.

179.6 Gli animatori pony possono essere ammessi direttamente all'esame.

Art. 180 – Esame

L'esame è suddiviso in:

180.1 Prova teorica: Test sugli argomenti trattati nel corso: 50 domande a risposta multipla – i primi 5 errori generano una detrazione di 8 punti ciascuno, partendo dalla valutazione 100, come da seguente tabella:

nessun errore	100 punti
1 errore	92 punti
2 errori	84 punti
3 errori	76 punti
4 errori	68 punti
5 errori	60 punti
6 errori o più	Punteggio < 60 - Il test non è considerato positivo

180.2 Prova pratica: gestione del cavallo e pratica di scuderia e attività ludica, quest'ultima prova, ai fini della valutazione ha coefficiente doppio.

La commissione d'esame sarà composta dal tutor del corso e un tecnico dell'attività ludica presenti in appositi elenchi e indicati dal Comitato Regionale; gli adempimenti economici in capo alla commissione saranno a carico dei Comitati Regionali organizzatori.

Art. 181 – Competenze

L'Operatore Ludico svolge la propria opera nelle strutture sportive degli Enti affiliati o aggregati di qualsiasi tipologia, alle dirette dipendenze tecniche dell'Istruttore Federale e/o Tecnico con idonea qualifica e presente nella "griglia" dell'ente affiliato o aggregato, con le seguenti mansioni:

181.1 - coadiuvare (non sostituire) l'Istruttore/tecnico all'interno dei centri ippici con particolare riferimento alla messa in sella, alla conduzione di riprese elementari di equitazione per principianti, controllo scuderie, assistenza mascalcia, primo soccorso veterinario, attività promozionale, ed utilizzo della metodologia ludica prevista nel programma di formazione;

181.2 - può affiancare l'Istruttore titolare al di fuori dell'Associazione di appartenenza solo ed esclusivamente per attività promozionali (che non comprendono i concorsi promozionali, ma giornate promozionali tipo Open day, progetti scuola, battesimi della sella), previa autorizzazione dell'istruttore/tecnico titolare.



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

182.3 – all' Operatore Ludico non è data possibilità, in nessun caso, di accesso ai campi di prova né ai campi gara, né di acquisire delega alcuna per operare al di fuori dell'ente presso il quale svolge la propria opera, fatta eccezione per il punto precedente.