

ACADEMY DANCE & FITNESS L. A.S.D.
Via F. Cavallotti 18 20851 Lissone (MB)
www.academydanza.it
Tel: 039-792899
P.Iva: 02899730960

Spett.le
Comune di Lissone
Ufficio Sport

Lissone 14 ottobre 2015

Oggetto: ***PROGETTO “DANZA PER LE SCUOLE”***

L' art. 31 della “Convenzione sui Diritti dell’ Infanzia e dell’ Adolescenza” dell’ Unicef prevede che: ***“deve essere garantito a bambini e bambine, ragazzi e ragazze, il diritto al riposo e al tempo libero, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della loro età e a partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica, rispettando ed incoraggiando il diritto al fanciullo a partecipare pienamente alla vita artistica e culturale, in condizioni di eguaglianza e di mezzi appropriati per il divertimento”.***

“DANCE for KIDS”

Il progetto nasce con la finalità di diffondere la conoscenza della danza nelle scuole primarie e secondarie italiane. Ciò affinché maturi la conoscenza di un’arte tra le più affascinanti e coinvolgenti, in grado di sviluppare nel bambino il senso del ritmo e dell’ armonia, e possa infondersi il desiderio di praticare una delle attività motorie tra le più equilibrate ed appassionanti, atta a potenziare lo sviluppo psico-fisico ed artistico del bambino stesso.

Sono numerose le eccellenze italiane e l’ arte, la musica, la danza e il balletto costituiscono un patrimonio storico-artistico imprescindibile e preziosissimo, che va tramandato alle future generazioni, e trasmesso già dall’ infanzia.

La scuola ha un ruolo strategico per diffondere la conoscenza di queste arti; deve trasmettere nozioni ma anche “aprire dei mondi”, spalancare l’ universo poliedrico dell’ arte ed il suo incanto davanti agli occhi dei bambini, stimolando la loro infinita sensibilità e curiosità.

Eppure ancora oggi molti bambini non entrano in contatto con il mondo della danza, perché nelle scuole non è una disciplina contemplata, ed a volte, in ambito privato, risulta inaccessibile per ragioni economiche. Il Progetto "Dance for Kids" mira a diffondere la conoscenza della danza in maniera più ravvicinata e mirata, in modo da permettere ai più piccoli di venirne in contatto in modo diretto, con un approccio giocoso.

Academy Dance nasce nel 1996, dalla passione dei suoi fondatori, con lo scopo di creare un Centro di danza altamente qualificato sul territorio.

Il Team Academy è costituito da insegnanti di assoluto rilievo, diplomati nelle migliori accademie italiane ed estere, con esperienze professionali ad ampio respiro, sia in campo didattico che artistico. Insegnanti in grado di trasmettere la disciplina nel modo più corretto, e di infondere l'entusiasmo di praticarla.

La direzione artistica dei Corsi di danza classica e moderna è affidata ad Azzurra Muscatello, diplomata alla Scuola del Teatro alla Scala di Milano. Dopo il diploma ha conseguito inoltre l'abilitazione all'insegnamento a seguito di Master biennale, e vanta numerose esperienze teatrali presso il Teatro alla Scala ed altri primari teatri d'Italia.

Il nostro insegnante di Break Dance è un ex atleta della nazionale russa di ginnastica ed ora uno dei migliori interpreti della Break a livello internazionale.

La sua formazione gli consente un approccio didattico che coniuga perfettamente competenza e spettacolarità. Nulla è lasciato al caso e gli allievi sono invogliati a sperimentare virtuosismi sotto stretto controllo, in assoluta sicurezza.

Academy propone, per ogni singola classe:

- 8 /12 incontri di h. 1,00 dove saranno presentati i diversi stili di danza:

Moderno, Hip Hop, Break Dance, Classico, Acro-danza.

In alcuni casi si potrà valutare la possibilità di creare due classi di studio, una maschile ed una femminile, eventualmente accorpendo due classi.

- Gli incontri possono avvenire con frequenza mono o bisettimanale, sulla base della disponibilità degli orari scolastici.

- Il presente progetto si dovrà concludere entro massimo metà maggio.
- Il costo orario è pari a € 28,00 + iva in vigore (22%)
- Modalità di pagamento e scadenza come da voi indicato.

In caso di aggiudicazione sarà mia cura presentare e concordare con il corpo docente le modalità migliori per la riuscita dello stesso.

Cordiali saluti

Il rappresentante Legale

Lucio Monguzzi



CORRI – SALTA – LANCIA: alla scoperta dell'atletica leggera

L'atletica leggera attrae sempre un gran numero di bambini grazie all'allenamento molto variato. Per i bambini i movimenti di base come correre, saltare, lanciare sono fonte di motivazione e divertimento e sono attività che eseguono spontaneamente durante i loro giochi. In età prescolare e scolare si dovrebbe dare la possibilità di accumulare numerose esperienze in queste condotte motorie di base, ampliando nel contempo l'ambito d'azione del bambino. I bambini, grazie ad attività di salto, di corsa e di lancio variate ed interessanti possono fare continuamente esperienze sul mondo che li circonda e su se stessi. Le diverse esperienze fisiche ed emotive danno al bambino l'impressione che è proprio lui al centro dell'azione, perché i bambini hanno il bisogno di modificare, di provocare e di fare qualcosa.

Movimento multiforme

Da un punto di vista pedagogico, queste discipline permettono di soddisfare al meglio la necessità di movimento multiforme durante l'infanzia e l'adolescenza. Nella corsa, nei salti e nei lanci si fanno numerose esperienze di segno diverso e in tal modo si pongono le basi per la pratica di diversi sport. Uno degli elementi di tale molteplicità è la bilateralità, sia con le mani sia con i piedi. Le esperienze fatte da ambedue i lati del corpo dovrebbero costituire la base per consentire in seguito un esercizio ed un'applicazione bilaterali. La capacità di usare con una certa abilità ambedue i piedi e le mani comporta grandi vantaggi per l'apprendimento di abilità sportive e nello svolgimento delle attività quotidiane.

Elementi di base

Ogni disciplina dell'atletica leggera può essere sintetizzata in pochi e determinanti movimenti: gli elementi di base. Anche se le discipline dell'atletica leggera sono molto diverse tra di loro, questi elementi di base hanno spesso molti punti in comune. Il progetto "CORRI – SALTA – LANCIA" vuole assolvere il compito di alfabetizzazione motoria attraverso una serie di attività motivanti e potenzianti gli schemi motori di base del correre, saltare e lanciare. Con le numerose forme di esercizio, che possono essere completate e variate come si vuole, si cerca di offrire spunti per un'attività piacevole e ricca. È molto importante che vengano interessati più sensi possibili. Sentire e vivere un movimento, con il passare del tempo, porta a quella coscienza del proprio corpo che ricerchiamo.

Correre

Per i bambini è bello poter correre in diversi modi. Facendo ciò riescono d'altra parte a fare parecchie esperienze di corsa divertendosi. Le forme ludiche devono servire a migliorare lo sviluppo della reazione (ad es. partire ad un segnale) e dell'azione veloce (correre velocemente).

Come corro? E come corrono gli animali? I bambini fanno esperienze con diverse forme di corsa. Ciò facendo sentono come i piedi poggiano in modo diverso sul terreno. Le forme di

gioco e di esercizio rappresentano le basi su cui può svilupparsi in seguito uno stile di corsa personale.

La partenza e la corsa: nei bambini la velocità può essere migliorata con ottimi effetti. Tramite diverse forme ludiche adatte al bambino, che insegnano ad agire e a reagire velocemente, si migliora la velocità di azione e di reazione.

Superare gli ostacoli: introducendo gli ostacoli, la corsa diventa ancora più variata. Si devono superare ostacoli di diversa natura in velocità, in lunghezza o in modo elegante. La battuta si fa una volta con il piede sinistro, una volta col destro.

Saltare

Sollevarsi dal suolo e atterrare: grazie a compiti motori variati i bambini imparano ad adeguare i salti su una sola gamba o su due agli ostacoli che si trovano dinanzi, sia da fermi sia con rincorsa e ad atterrare controllando l'impatto con il suolo.

Lanciare

Mirare – Lanciare – Colpire: giochi di lancio e di precisione, lanci, passaggi, tiri a bersaglio e lanci in lungo sono attività emozionanti e impegnative. In tutte le forme di lancio si deve tener conto sia dell'organizzazione sia degli aspetti relativi alla sicurezza. Un movimento di lancio naturale ed economico può essere raggiunto soltanto con un costante esercizio.

“Giochi Olimpici” in miniatura: non ci si dovrebbe limitare ad esercitare in modo isolato attività quali correre, saltare e lanciare, che potremmo collegare fra loro ad esempio in una nostra piccola “Olimpiade”. L'attenzione non va messa sui risultati, ma piuttosto sul piacere del movimento e la sperimentazione di nuove forme.

Sapevate?

C'è un "periodo critico" per lo sviluppo delle abilità motore nei giovani che, se mancato, limiterà il potenziale atletico di un bambino per il resto della sua vita. Per le ragazze questa opportunità si estende dagli 8 agli 11 anni di età e per i ragazzi dai 9 ai 12 anni.

Le abilità della corsa, del salto e del lancio formano la base di tutti gli sport e, in quanto tale, Corri Salta Lancia è un programma di base del quale tutti i giovani possono beneficiare.

Correre Saltare Lanciare è:

- Idoneo per tutti gli stadi di maturazione e di abilità
- Generalizzato e progressivo
- Equo per i sessi
- Adattabile per ogni fascia di età

Correre Saltare Lanciare mette l'accento su:

- Le abilità del Correre, Saltare e Lanciare con progressioni sequenziali appropriate all'età
- Il Piacere di muoversi con mezzi di apprendimento sicuri
- Il miglioramento del benessere fisico ed emozionale

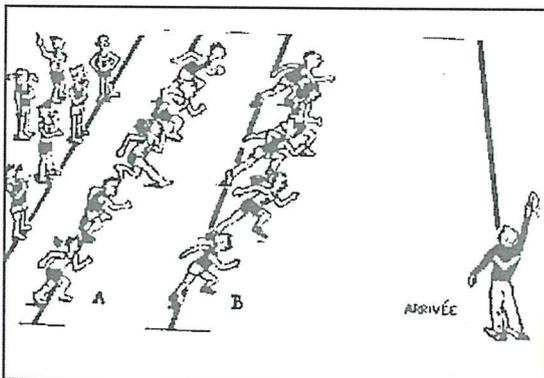
- Offrire possibilità uguali per le ragazze e i ragazzi

Correre Saltare Lanciare:

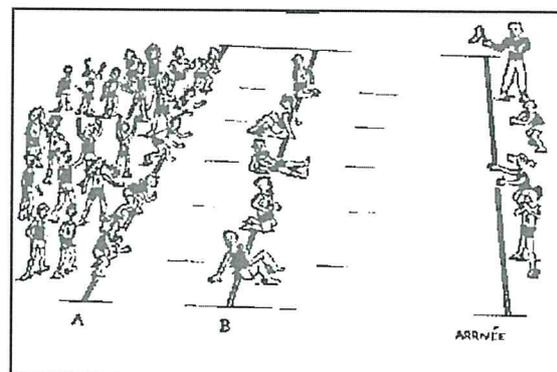
- è sicuro, divertente, piacevole;
- promuove il lavoro di squadra pur considerando la prestazione e lo sforzo individuale
- può fornire un mezzo piacevole e interattivo per la riabilitazione
- può essere di beneficio anche per le attività familiari e il tempo libero come lo sci, il ciclismo e il tennis
- promuove non solo lo sviluppo fisico, ma migliora in generale la stima di sé e, come negli sport di squadra, il rapporto con il gruppo
- può essere indirizzato come programma per l'atletica leggera con opportunità competitive oppure come corso in un programma di educazione fisica.

Di seguito una proposta diversificata di giochi... di Corsa, di Lancio, di Salto

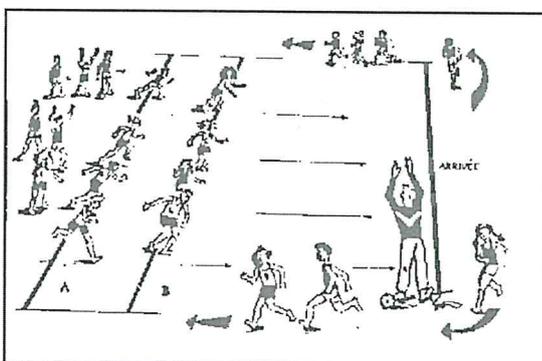
Esempi di "GIOCHI di CORSA"



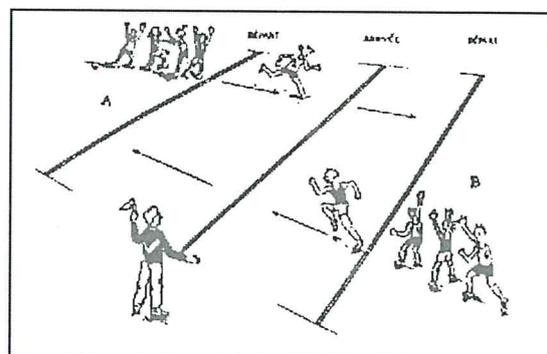
Leone e Gazzella



Partenze diversificate

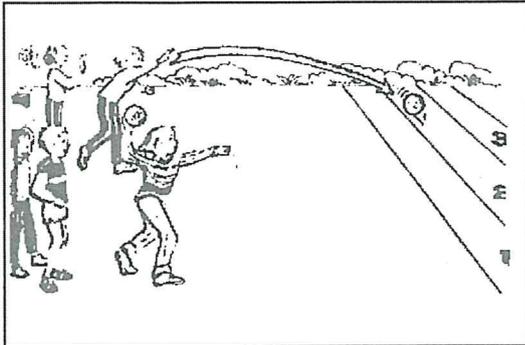


Reagire ad un segnale

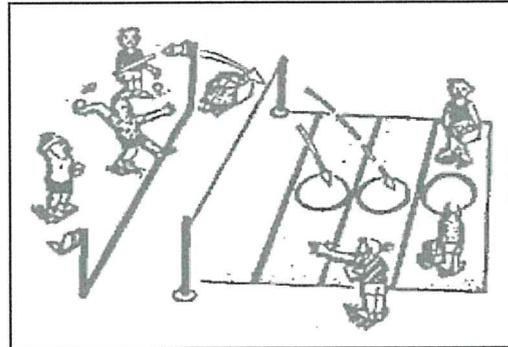


Gara a distanza

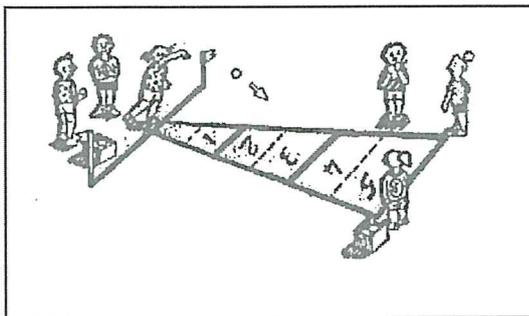
“GIOCHI di LANCIO”



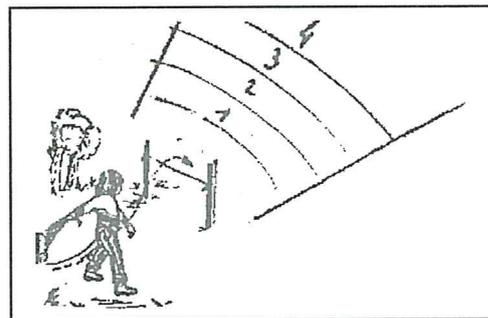
Lanciare il più lontano possibile



Lanciare con “difficoltà” ma preciso

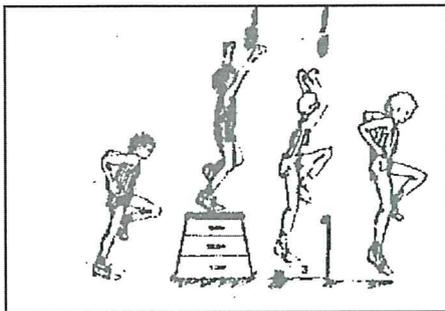


Lancio tipo “getto del peso”

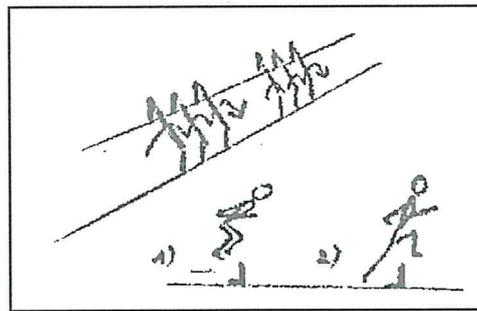


Lancio tipo “rotatorio”

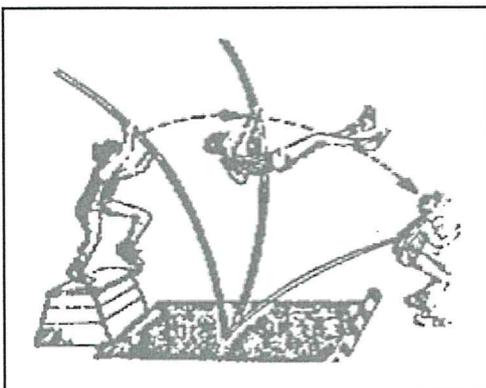
“GIOCHI di SALTO”



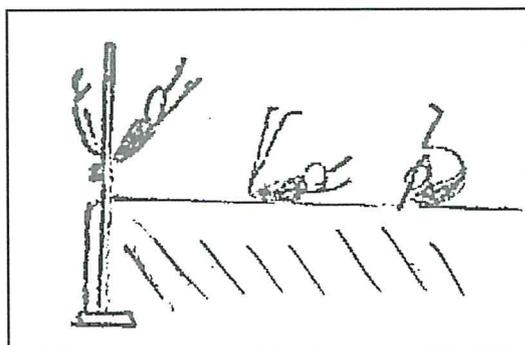
Apprendere a “saltare”



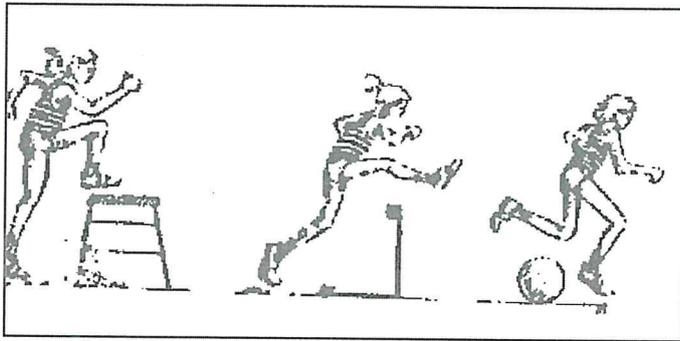
Saltare da fermo oppure con rincorsa



Saltare con “attrezzo”



Saltare sui Materassi



Concatenare percorsi di "corsa e di salto"

Perché "giochi di... corsa, salto, lancio"? Insistiamo sul concetto ludico di gioco perché attiva la naturale curiosità del bambino ed è un veicolo di apprendimento conosciuto e riconosciuto. Prima di apprendere occorre dare "voglia" di apprendere. Ogni situazione di apprendimento deve avere un senso per il bambino, e il gioco, la competizione praticata sanamente, deve essere un gioco e dare un significato all'attività.

Perché?

- perché praticare l'atletica non è ridursi ad una sola specialità
- per rendere meno monotono l'insegnamento dell'atletica. I percorsi, i circuiti, la conoscenza delle specialità, permetteranno di diversificare le forme di lavoro
- per proporre un approccio vario ed attraente per i nostri giovani alunni
- per permettere un'importante quantità di lavoro che favorirà lo sviluppo delle abilità e delle qualità fisiche

Obiettivi

- ✓ Mantenere e potenziare il piacere del fare
- ✓ Affinamento delle unità base di movimento
- ✓ Acquisizione di abilità motorie finalizzate a una pratica sportiva
- ✓ Muoversi con coordinazione ed equilibrio nei vari tipi di spazio
- ✓ Prendere coscienza dell'utilizzo delle varie parti del corpo nelle diverse situazioni

Obiettivi formativi

- ✓ Partecipare con piacere e interesse all'attività
- ✓ Rispettare e far rispettare le regole stabilite durante l'attività
- ✓ Collaborare con i compagni

Metodologia

- ✓ Il metodo di lavoro ha come punto di partenza gli interessi del bambino e deve stimolare la fantasia, la riflessione e la capacità del bambino di cercare soluzioni per risolvere i problemi che gli vengono sottoposti tenendo conto del suo livello.
- ✓ Il gioco costituisce la base del lavoro e viene privilegiato rispetto all'esercizio ed è attraverso di esso che il bambino si sviluppa e cresce indipendentemente dagli stimoli esterni trovando le proprie soluzioni di fronte al problema che incontra senza l'imposizione di queste da parte dell'adulto.

- ✓ Giocando il bambino sperimenta e scopre le sue possibilità svolgendo un'attività che genera in lui un gran piacere. L'insegnante dovrà rispettare questo, accettando l'incapacità dei propri allievi, ammettendo il diritto all'errore, ma comunque esigente rispetto alle loro possibilità.

Il nostro progetto si rivolge alle classi quarte e quinte elementari, proponendo 12 ore a classe a partire dal mese di febbraio 2016.

Possono essere coinvolte al massimo 10 classi.

Il costo orario è di 15 euro netti l'ora.



PROGETTO SCHERMA A SCUOLA PER LE SCUOLE PRIMARIE PROPOSTO DALL'ASD BRIANZASCHERMA

LA SCHERMA

La Scherma è uno sport di combattimento nel quale due avversari si fronteggiano utilizzando un'arma, che può essere: il Fioretto, la Spada o la Sciabola.

La Scherma ha origini antichissime e - con fioretto e sciabola - fu inclusa nei primi giochi delle Olimpiadi moderne (Atene 1986), mentre la spada fu aggiunta nel 1900.

A parte l'introduzione dei segnali elettrici, le regole e le tecniche alla base di questo sport discendono direttamente dalla storica arte di maneggiare la spada in combattimento e in duello.

Oggi la scherma è uno sport altamente educativo, fondato come allora su alti valori sportivi, in più la variabilità delle situazioni durante gli incontri richiede oltre che ottime capacità fisiche anche lo sviluppo di grandi capacità percettive.

SCOPO DEL PROGETTO

Lo scopo principale del progetto è avvicinare i bambini allo sport della scherma, vivendo l'esperienza attraverso il gioco.

Il progetto trova nello sviluppo degli obiettivi previsti la possibilità di rendere più vivo e più armonico lo sviluppo integrale della persona e, nello stesso tempo, attraverso il gioco sport scherma far acquisire abilità quali, manualità, scelta di tempo, discriminazione spaziale e temporale, e soprattutto le capacità decisionali del soggetto. Nel gioco insieme agli altri, scatta il meccanismo di confronto, d'osservazione e d'imitazione dei diversi comportamenti, e quindi attraverso l'esecuzione del gioco nella sua forma globale si arriva ad apprendere ed affinare i gesti per migliorare l'esecuzione stessa. Tutto questo deve essere proposto lasciando libero il bambino di esprimere tutte le proprie potenzialità creative.

OBIETTIVI

Area motoria:

Il progetto si propone di sviluppare negli alunni degli schemi motori maggiormente funzionali e tendenti all'affermazione ed al miglioramento della lateralità, allo sviluppo delle capacità percettivo-cinetiche, al miglioramento della coordinazione generale e in particolare quella oculo-manuale, all'organizzazione dello spazio e del tempo, e alla destrezza.

Area sociale:

All'interno dell'area sociale si punta allo sviluppo e al miglioramento della capacità di lavorare in gruppo, quindi alla collaborazione tra compagni, alla capacità di confronto e alla conoscenza e all'uso di un regolamento. **MEZZI**

- giochi aspecifici e specifici, individuali e a squadre
- esercizi sul ritmo
- esercizi sulla discriminazione della situazione
- esercizi di coordinazione motoria
- esercizi di rapidità di reazione
- esercizi di scelta di tempo
- esercizi propedeutici alla scherma
- esercizi di tecnica schermistica
- incontri

STRUTTURA DEL CORSO

I corsi si articoleranno in un numero di ore 10 (o spazi) per classe.

Nei corsi verranno adottati metodi di apprendimento conformi all'età dei bambini coinvolti.

Il corso si dividerà in tre fasi:

- 1) attività motoria pre-schermistica. Sono esercizi che riproducono in forma ludica i movimenti dell'attività schermistica:
- 2) attività tecnica. Sono esercitazioni didattiche di avviamento alla tecnica e alla tattica schermistica eseguiti in gruppo, a coppie, individualmente:
- 3) attività teoriche. Regolamento, Terminologia, Arbitraggio, Gara.

Agli alunni verrà fornito il materiale didattico necessario per lo svolgimento dell'attività.

COSTI PER CIASCUN CORSO DI 10 ORE (O SPAZI)

Il corso comprensivo di tutto il materiale per lo svolgimento della pratica della scherma a scuola è di 250,00 euro netti

Perché fare scherma

Perché è divertente ed ispira l'immaginazione, specie nei bambini.

Non è difficile infatti immaginare che il tuo avversario sia il cattivo Darth Vader e tu il prode Luke Skywalker, pronto a salvare la terra, o che stai combattendo come D'Artagnan contro le guardie del Cardinale per salvare la Regina!

Nell'immaginario collettivo la scherma è ricca di figure reali e fantasiose; è stata da sempre intesa e vissuta come coraggio, lealtà ed avventura.

Perché è uno sport per tutti

A differenza di molti altri sport non c'è un tipo di fisico particolare per uno schermidore. Per vincere nella scherma è necessaria una combinazione di molte variabili; la mente di un giocatore di scacchi (capire le mosse del tuo avversario), l'atteggiamento di un giocatore di poker (le finte in pedana come il bluff al tavolo), la flessibilità del ginnasta (il passo avanti e l'affondo), il coordinamento occhi-mano (senza di essa Zorro non sarebbe in grado di disegnare la Z con la spada) ed infine la resistenza del maratoneta (necessaria per poter vincere un torneo con oltre 100 partecipanti).

Perché accresce la formazione del proprio IO

L'apporto della scherma sul piano psicologico, infatti incrementa nello schermidore

Fiducia: indossare la maschera permette allo schermidore di esprimersi più liberamente. Deve fare affidamento su se stesso per superare le differenti situazioni imposte dall'assalto;

Lealtà: il cerimoniale dell'assalto rappresenta il tacito impegno del rispetto dell'avversario. Il saluto all'avversario, all'arbitro ed al pubblico all'inizio ed alla fine dell'assalto, così come la stretta di mano alla fine dell'incontro rappresentano un atto di cortesia e lealtà nei confronti dell'avversario, sia che si abbia vinto che perso.

Attenzione: E' la qualità che più si sviluppa: Il faccia a faccia con l'avversario in uno spazio delimitato e ristretto favoriscono la concentrazione, indispensabile per osservare le azioni e le reazioni dell'avversario.

Autocontrollo: La necessità di controllare continuamente le azioni da intraprendere e le reazioni dell'avversario costringe a controllare le proprie emozioni (impulsività, rabbia, sconforto o eccessivo entusiasmo).

Perché contribuisce allo sviluppo psicomotorio

Struttura dello schema corporeo

L'uso dell'arma modifica lo spazio di intervento del tiratore e lo porta a prendere migliore conoscenza del proprio corpo. Per la natura stessa del "gioco" flessioni ed estensioni del braccio (armato o equilibratore) e delle gambe (affondo e ritorno in guardia) sono ampiamente utilizzate.

Rafforzamento della lateralità

La posizione ad ambio (la gamba che corrisponde al braccio armato è in avanti) rafforza la lateralità, così come l'uso dell'arma con una mano.

Controllo dell'equilibrio

Costantemente controllato durante le varie fasi dell'incontro.

Organizzazione dello spazio

La gestione della distanza in rapporto all'avversario contribuisce ad una migliore gestione dello spazio.

Coordinamento specifico della scherma

Si traduce nell'anticipo della mano e del braccio sulle gambe.

Gestione delle informazioni

Ogni situazione pianificata o non pianificata provoca una risposta adeguata

Precisione

La coordinazione occhio/mano si sviluppa nella conduzione della punta sul bersaglio.

Perché è uno sport salutare ed elegante

La scherma concorre al raggiungimento degli obiettivi di sviluppo della salute, nel rispetto delle singole individualità, soddisfacendo richieste di educazione, eleganza e comportamento

Il corso sarà tenuto dalla Maestra Federale Roberta Giussani o dall'Istruttore Federale di secondo livello Diego Jan Raico

Roberta Giussani (Milano, 2 luglio 1972) è una schermitrice italiana, specializzata nella spada, vincitrice di una medaglia d'oro ai Campionati Europei del 1993 e una medaglia di bronzo a squadre ai Campionati Mondiali del 1992. Attualmente è Maestra presso la nostra società l' ASD BRIANZASCHERMA.

Biografia

Roberta Giussani inizia a fare scherma all'età di 9 anni presso il Club Scherma Monza, praticando la disciplina del fioretto, inizia vincendo le gare regionali e conquistando diverse finali in campo nazionale. Nel 1987, a 15 anni, passa alla spada, da quel momento inizia la carriera trionfale della schermitrice lombarda. Nello stesso anno a Roma partecipa al "I Criterium Nazionale di Spada", gara di livello assoluto, ottenendo il 18° posto, risultato che gli permette di farsi notare dal C.T. Fini. Nella stagione successiva inizia ad essere convocata per le gare di Coppa del Mondo, ripaga la fiducia del C.T. ottenendo più di una finale, e conclude la stagione disputando il Mondiale Giovani ad Atene ottenendo un ottimo 13° posto. Nell'ultimo anno Giovani, il 1992, Roberta vince la Prova di Coppa del Mondo a Frascati, battendo la sorella Elena nell'assalto per la semifinale, conquista la medaglia di

Bronzo ai Mondiali di Genova e vince la Coppa Del Mondo. Anche in campo assoluto l'atleta Azzurra dimostra di essere all'altezza della situazione e si guadagna subito la convocazione per il Mondiale del 1992 a L'Havana, dove conquista, con la Nazionale Italiana, una medaglia di Bronzo nella prova a squadre. Il 1993 è l'anno della consacrazione in Europa, infatti conquista l'oro all'Europeo nella prova individuale, battendo in finale la Svizzera Gianna Bürki per 15 a 11. Nel 1994 partecipa al suo ultimo Mondiale, ad Atene, chiudendo al 9° posto nella prova individuale e sfiorando il bronzo nella prova a squadre, bronzo che arriva per la nazionale Italiana l'anno dopo alle Universiadi di Fukuoka (Giappone), Roberta torna alla vittoria nel 1998 laureandosi Campionessa Italiana Seniores (over 20). **Negli anni successivi si dedica all'insegnamento della scherma e a marzo del 2000 si diploma Maestra di scherma federale**, ma la carriera da atleta non è ancora finita, così nello stesso anno prende parte ai Campionati Italiani Maestri a Caltagirone vincendo in tutte e tre le armi il titolo. Titolo che viene riconfermato nella sciabola nel 2002 anno in cui si disputano i Mondiali Maestri a Bad Wildungen (Germania) dove con una prova esemplare conquista il titolo di Campionessa del Mondo nella prova individuale e a squadre di Spada, conquistando anche la medaglia d'argento nella sciabola a squadre. Nel 2004 lascia il Club Scherma Monza per andare ad insegnare a Lugano in Svizzera dove rimane fino al 2008 e con cui vince il titolo nazionale Svizzero a squadre nel 2006. Dal 2005 è Maestra della nuova società BrianzaScherma dove esercita tuttora la sua professione. L'anno di fondazione della nuova società coincide con l'anno dell'ultimo titolo Italiano Maestri ancora nella Sciabola individuale, sfiora la vittoria anche nella spada conquistando l'argento e ottiene un ottimo bronzo nel fioretto, risultati che gli permettono di essere convocata ai Mondiali Maestri del 2006 a Jodoigne in Belgio dove porta a casa ancora tre medaglie, una d'oro nella spada a squadre e le altre d'argento nella sciabola individuale e a squadre. Nel Giugno 2012 e nel Giugno 2014 vince il campionato Italiano Master a squadre con la squadra dell' ASD Brianzascherma

- Nel 2006 a seguito del Congresso dell' A.A.I. (Accademia d'Armi Internazionale) è stata eletta nel prestigioso incarico di Vicepresidente, incarico che ha mantenuto fino al 2010.
- è stata premiata dal C.O.N.I. con 2 medaglie d'argento e 2 medaglie di bronzo al valore atletico.

Palmarès

Mondiali Assoluti

-  Bronzo a squadre, [L'Havana 1992](#)

Mondiali Giovani

-  Bronzo individuale, [Genova 1992](#)

Mondiali Maestri

-  Oro Spada individuale e a squadre, Bad Wildungen 2002
-  Oro Spada a squadre, Jodoigne 2006
-  Argento Sciabola a squadre, Bad Wildungen 2002
-  Argento Sciabola individuale e a squadre, Jodoigne 2006

Universiadi

-  Bronzo a squadre, Fukuoka 1995

Europei

-  Oro individuale, Linz 1993

Campionati italiani

- 9  Ori individuali e a squadre
- 1  Argento individuale
- 1  Bronzo individuale

Coppa del mondo Giovani under 20

- 1 Coppe del Mondo Giovani nel 1992

Raico Diego Jan: nato il 9 MARzo 1987, specializzato nel fioretto.

Insegnamento e pratica della disciplina della scherma. Dal settembre 2012 come responsabile tecnico all'interno delle palestre della società "Sala scherma Marcellini-CUS Bergamo" in collaborazione con il CUS dell'Università degli Studi di Bergamo. Gestione e coordinamento del lavoro magistrale; pianificazione e attuazione degli allenamenti per atleti di tutte le categorie compresa quella paralimpica; accompagnamento a competizioni agonistiche a livello nazionale ed internazionale. Progetti sportivi all'interno di istituti scolastici elementari e medie.

Laurea Triennale presso L'università Statale di Milano in Scienze Storiche.

Buona predisposizione all'attività di gruppo maturata all'interno dell'università con elaborazione di tesine per i laboratori di approfondimento, quali: laboratorio sull'inquisizione tra XIII e XIV secolo, laboratorio sulle guerre d'italia nel 1500.

Tesi in storia delle istituzioni militari medioevali incentrata sul primo manoscritto europeo descrivente tecniche di scherma all'arma bianca datato attorno al 1300, intitolata "*UNA FONTE PER LA STORIA DEL DUELLO NEL MEDIOEVO: THE LONDON TOWER FECHTBUCH, MANOSCRITTO i-33*", relatore il proff. Grillo Paolo.

Capacità arricchita durante le molteplici esperienze lavorative: all'interno dell'ambiente sportivo per la necessità di organizzare o creare differenziate tipologie di allenamenti in base al livello di abilità degli atleti.

Puntualità nel rispettare gli impegni e le scadenze accresciuta durante le diverse esperienze lavorative e soprattutto nella veste di responsabile tecnico nelle diverse sale.

Capacità di coordinamento e amministrazione acquisita durante gli anni di lavoro nell'ambito sportivo dove, in veste di allenatore, ho il compito di predisporre e coordinare il lavoro con i colleghi all'interno della sala di appartenenza e al di fuori di questa.

Esperienza nell'organizzazione e della gestione di competizioni, allenamenti e campus estivi di carattere sportivo



Associazione Sportiva Dilettantistica Brianzascherma

Tel/Fax 039.326507 • Cell. 334.3994785 - brianzascherma@fastwebnet.it

Sede Legale: Via Monti e Tognetti, 11 • 20900 Monza - C.F./P.IVA 04902410960

Palazzetto della Scherma: Via della Birona, 56 • 20900 Monza

PROGETTO SCHERMA PROPOSTO PER LE SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO DA A.S.D. BRIANZASCHERMA

LA SCHERMA

La Scherma è uno sport di combattimento nel quale due avversari si fronteggiano utilizzando un'arma, che può essere: il Fioretto, la Spada o la Sciabola.

La Scherma ha origini antichissime e - con fioretto e sciabola - fu inclusa nei primi giochi delle Olimpiadi moderne (Atene 1986), mentre la spada fu aggiunta nel 1900.

A parte l'introduzione dei segnali elettrici, le regole e le tecniche alla base di questo sport discendono direttamente dalla storica arte di maneggiare la spada in combattimento e in duello.

Oggi la scherma è uno sport altamente educativo, fondato come allora su alti valori sportivi, in più la variabilità delle situazioni durante gli incontri richiede oltre che ottime capacità fisiche anche lo sviluppo di grandi capacità percettive.

SCOPO DEL PROGETTO

Lo scopo principale del progetto è avvicinare i ragazzi allo sport della scherma, vivendo l'esperienza attraverso esercizi mirati ed incontri nei quali si potranno mettere alla prova.

Il progetto trova nello sviluppo degli obiettivi previsti la possibilità di rendere più vivo e più armonico lo sviluppo integrale della persona e, nello stesso tempo, attraverso il gioco sport scherma far acquisire abilità quali, manualità, scelta di tempo, discriminazione spaziale e temporale, e soprattutto le capacità decisionali del soggetto.

OBIETTIVI

Area motoria:

Il progetto si propone di sviluppare negli alunni degli schemi motori maggiormente funzionali e tendenti all'affermazione ed al miglioramento della lateralità, allo sviluppo delle capacità percettivo-cinetiche, al miglioramento della coordinazione generale e in particolare quella oculo-manuale, all'organizzazione dello spazio e del tempo, e alla destrezza.

Area sociale:

All'interno dell'area sociale si punta allo sviluppo e al miglioramento della capacità di lavorare in gruppo, quindi alla collaborazione tra compagni, alla capacità di confronto e alla conoscenza e all'uso di un regolamento.

MEZZI

- giochi aspecifici e specifici, individuali e a squadre
- esercizi sul ritmo
- esercizi sulla discriminazione della situazione
- esercizi di coordinazione motoria
- esercizi di rapidità di reazione
- esercizi di scelta di tempo
- esercizi propedeutici alla scherma
- esercizi di tecnica schermistica
- incontri

STRUTTURA DEL CORSO

I corsi si articoleranno in un numero di ore 10 (o spazi) per classe.

Nei corsi verranno adottati metodi di apprendimento conformi all'età dei ragazzi coinvolti.

Il corso si dividerà in tre fasi:

- 1) attività motoria preschermistica. Sono esercizi che riproducono in forma ludica i movimenti dell'attività schermistica:
- 2) attività tecnica. Sono esercitazioni didattiche di avviamento alla tecnica e alla tattica schermistica eseguiti in gruppo, a coppie, individualmente:
- 3) attività teoriche. Regolamento, Terminologia, Arbitraggio, Gara.

Agli alunni verrà fornito il materiale didattico necessario per lo svolgimento dell'attività.

COSTI PER CIASCUN CORSO DI 10 ORE (O SPAZI)

Il corso comprensivo di tutto il materiale per lo svolgimento della pratica della scherma a scuola è di 250,00 euro netti

Perché fare scherma

Perché è uno sport per tutti

A differenza di molti altri sport non c'è un tipo di fisico particolare per uno schermidore. Per vincere nella scherma è necessaria una combinazione di molte variabili; la mente di un giocatore di scacchi (capire le mosse del tuo avversario), l'atteggiamento di un giocatore di poker (le finte in pedana come il bluff al tavolo), la flessibilità del ginnasta (il passo avanti e l'affondo), il coordinamento occhi-mano (senza di essa Zorro non sarebbe in grado di disegnare la Z con la spada) ed infine la resistenza del maratoneta (necessaria per poter vincere un torneo con oltre 100 partecipanti).

Perché accresce la formazione del proprio IO

L'apporto della scherma sul piano psicologico, infatti incrementa nello schermidore

Fiducia: indossare la maschera permette allo schermidore di esprimersi più liberamente. Deve fare affidamento su se stesso per superare le differenti situazioni imposte dall'assalto;

Lealtà: il cerimoniale dell'assalto rappresenta il tacito impegno del rispetto dell'avversario. Il saluto all'avversario, all'arbitro ed al pubblico all'inizio ed alla fine dell'assalto, così come la stretta di mano alla fine dell'incontro rappresentano un atto di cortesia e lealtà nei confronti dell'avversario, sia che si abbia vinto che perso.

Attenzione: E' la qualità che più si sviluppa: Il faccia a faccia con l'avversario in uno spazio delimitato e ristretto favoriscono la concentrazione, indispensabile per osservare le azioni e le reazioni dell'avversario.

Autocontrollo: La necessità di controllare continuamente le azioni da intraprendere e le reazioni dell'avversario costringe a controllare le proprie emozioni (impulsività, rabbia, sconforto o eccessivo entusiasmo).

Perché contribuisce allo sviluppo psicomotorio

Struttura dello schema corporeo

L'uso dell'arma modifica lo spazio di intervento del tiratore e lo porta a prendere migliore conoscenza del proprio corpo. Per la natura stessa del "gioco" flessioni ed estensioni del braccio (armato o equilibratore) e delle gambe (affondo e ritorno in guardia) sono ampiamente utilizzate.

Rafforzamento della lateralità

La posizione ad ambio (la gamba che corrisponde al braccio armato è in avanti) rafforza la lateralità, così come l'uso dell'arma con una mano.

Controllo dell'equilibrio

Costantemente controllato durante le varie fasi dell'incontro.

Organizzazione dello spazio

La gestione della distanza in rapporto all'avversario contribuisce ad una migliore gestione dello spazio.

Coordinamento specifico della scherma

Si traduce nell'anticipo della mano e del braccio sulle gambe.

Gestione delle informazioni

Ogni situazione pianificata o non pianificata provoca una risposta adeguata

Precisione

La coordinazione occhio/mano si sviluppa nella conduzione della punta sul bersaglio.

Perché è uno sport salutare ed elegante

La scherma concorre al raggiungimento degli obiettivi di sviluppo della salute, nel rispetto delle singole individualità, soddisfacendo richieste di educazione, eleganza e comportamento

Il corso sarà tenuto dalla Maestra Federale Roberta Giussani o dall'Istruttore Diego Jan Raico

Roberta Giussani (Milano, 2 luglio 1972) è una schermitrice italiana, specializzata nella spada, vincitrice di una medaglia d'oro ai Campionati Europei del 1993 e una medaglia di bronzo a squadre ai Campionati Mondiali del 1992. Attualmente è Maestra presso la nostra società l' ASD BRIANZASCHERMA.

Biografia

Roberta Giussani inizia a fare scherma all'età di 9 anni presso il Club Scherma Monza, praticando la disciplina del fioretto, inizia vincendo le gare regionali e conquistando diverse finali in campo nazionale. Nel 1987, a 15 anni, passa alla spada, da quel momento inizia la carriera trionfale della schermitrice lombarda. Nello stesso anno a Roma partecipa al "I Criterium Nazionale di Spada", gara di livello assoluto, ottenendo il 18° posto, risultato che gli permette di farsi notare dal C.T. Fini. Nella stagione successiva inizia ad essere convocata per le gare di Coppa del Mondo, ripaga la fiducia del C.T. ottenendo più di una finale, e conclude la stagione disputando il Mondiale Giovani ad Atene ottenendo un ottimo 13° posto. Nell'ultimo anno Giovani, il 1992, Roberta vince la Prova di Coppa del Mondo a Frascati, battendo la sorella Elena nell'assalto per la semifinale, conquista la medaglia di Bronzo ai Mondiali di Genova e vince la Coppa Del Mondo. Anche in campo assoluto l'atleta Azzurra dimostra di essere all'altezza della situazione e si guadagna subito la convocazione per il Mondiale del 1992 a L'Havana, dove conquista, con la Nazionale Italiana,

una medaglia di Bronzo nella prova a squadre. Il 1993 è l'anno della consacrazione in Europa, infatti conquista l'oro all'Europeo nella prova individuale, battendo in finale la Svizzera Gianna Bürki per 15 a 11. Nel 1994 partecipa al suo ultimo Mondiale, ad Atene, chiudendo al 9° posto nella prova individuale e sfiorando il bronzo nella prova a squadre, bronzo che arriva per la nazionale Italiana l'anno dopo alle Universiadi di Fukuoka (Giappone), Roberta torna alla vittoria nel 1998 laureandosi Campionessa Italiana Seniores (over 20). **Negli anni successivi si dedica all'insegnamento della scherma e a marzo del 2000 si diploma Maestra di scherma federale**, ma la carriera da atleta non è ancora finita, così nello stesso anno prende parte ai Campionati Italiani Maestri a Caltagirone vincendo in tutte e tre le armi il titolo. Titolo che viene riconfermato nella sciabola nel 2002 anno in cui si disputano i Mondiali Maestri a Bad Wildungen (Germania) dove con una prova esemplare conquista il titolo di Campionessa del Mondo nella prova individuale e a squadre di Spada, conquistando anche la medaglia d'argento nella sciabola a squadre. Nel 2004 lascia il Club Scherma Monza per andare ad insegnare a Lugano in Svizzera dove rimane fino al 2008 e con cui vince il titolo nazionale Svizzero a squadre nel 2006. Dal 2005 è Maestra della nuova società BrianzaScherma dove esercita tuttora la sua professione. L'anno di fondazione della nuova società coincide con l'anno dell'ultimo titolo Italiano Maestri ancora nella Sciabola individuale, sfiora la vittoria anche nella spada conquistando l'argento e ottiene un ottimo bronzo nel fioretto, risultati che gli permettono di essere convocata ai Mondiali Maestri del 2006 a Jodoigne in Belgio dove porta a casa ancora tre medaglie, una d'oro nella spada a squadre e le altre d'argento nella sciabola individuale e a squadre. Nel Giugno 2012 e nel Giugno 2014 vince il campionato Italiano Master a squadre con la squadra dell' ASD Brianzascherma

- Nel 2006 a seguito del Congresso dell' A.A.I. (Accademia d'Armi Internazionale) è stata eletta nel prestigioso incarico di Vicepresidente, incarico che ha mantenuto fino al 2010.
- è stata premiata dal C.O.N.I. con 2 medaglie d'argento e 2 medaglie di bronzo al valore atletico.

Palmarès

Mondiali Assoluti

-  Bronzo a squadre, [L'Havana 1992](#)

Mondiali Giovani

-  Bronzo individuale, [Genova 1992](#)

Mondiali Maestri

-  Oro Spada individuale e a squadre, [Bad Wildungen 2002](#)
-  Oro Spada a squadre, [Jodoigne 2006](#)

-  Argento Sciabola a squadre, Bad Wildungen 2002
-  Argento Sciabola individuale e a squadre, Jodoigne 2006

Universiadi

-  Bronzo a squadre, Fukuoka 1995

Europei

-  Oro individuale, Linz 1993

Campionati Italiani

- 9  Ori individuali e a squadre
- 1  Argento individuale
- 1  Bronzo individuale

Coppa del mondo Giovani under 20

- 1 Coppe del Mondo Giovani nel 1992

Raico Diego Jan: nato il 9 MARzo 1987, specializzato nel fioretto.

Insegnamento e pratica della disciplina della scherma. Dal settembre 2012 come responsabile tecnico all'interno delle palestre della società "Sala scherma Marcellini-CUS Bergamo" in collaborazione con il CUS dell'Università degli Studi di Bergamo. Gestione e coordinamento del lavoro magistrale; pianificazione e attuazione degli allenamenti per atleti di tutte le categorie compresa quella paralimpica; accompagnamento a competizioni agonistiche a livello nazionale ed internazionale. Progetti sportivi all'interno di istituti scolastici elementari e medie.

Laurea Triennale presso L'università Statale di Milano in Scienze Storiche.

Buona predisposizione all'attività di gruppo maturata all'interno dell'università con elaborazione di tesine per i laboratori di approfondimento, quali: laboratorio sull'inquisizione tra XIII e XIV secolo, laboratorio sulle guerre d'Italia nel 1500.

Tesi in storia delle istituzioni militari medioevali incentrata sul primo manoscritto europeo descrivente tecniche di scherma all'arma bianca datato attorno al 1300, intitolata "UNA FONTE PER LA STORIA DEL DUELLO NEL MEDIOEVO: THE LONDON TOWER FECHTBUCH, MANOSCRITTO i-33", relatore il proff. Grillo Paolo.

Capacità arricchita durante le molteplici esperienze lavorative: all'interno dell'ambiente sportivo per la necessità di organizzare o creare differenziate tipologie di allenamenti in base al livello di abilità degli atleti.

Puntualità nel rispettare gli impegni e le scadenze accresciuta durante le diverse esperienze lavorative e soprattutto nella veste di responsabile tecnico nelle diverse sale.

Capacità di coordinamento e amministrazione acquisita durante gli anni di lavoro nell'ambito sportivo dove, in veste di allenatore, ho il compito di predisporre e coordinare il lavoro con i colleghi all'interno della sala di appartenenza e al di fuori di questa. Esperienza nell'organizzazione e della gestione di competizioni, allenamenti e campus estivi di carattere sportivo



scuolacap



Spett:

**UFFICIO CULTURA E SPORT
Comune di Lissone**

Alla c/a del Responsabile

Dott.ssa Mariagrazia Ronzoni

Lissone, li 13/10/2015

**Oggetto: Richiesta inserimento "PROGETTO EDUCATIVO MINIBASKET
Scuola CAP Lissone – Muggiò"
Proposta per le classi terze della Scuola Primaria - Anno scolastico 2015-16**

Premessa

Il presente documento intende definire gli ambiti della proposta formativa relativamente all'iniziativa di collaborazione tra la società CAP Lissone - Muggiò (Centro Addestramento Pallacanestro) e gli Istituti Comprensivi A. Moro e San Mauro di Lissone.

Centro Addestramento Pallacanestro (CAP) Lissone

La Nostra Società, Centro Addestramento alla Pallacanestro, attiva sul territorio di Lissone fin dal 1995, con l'ausilio di istruttori qualificati, Istruttori Isef e Istruttori tesserati dalla Federazione Italiana Pallacanestro, organizza corsi di minibasket - con una divisione prettamente per fasce di età - ai quali partecipano più di duecento bambini provenienti dalle scuole elementari di Lissone e dei paesi limitrofi (Monza, Biassono, Muggiò, Nova e alcuni da Lesmo, Macherio e Seregno).

Minibasket ed obiettivi del progetto

Il minibasket è un Gioco Sport che permette lo sviluppo psico-motorio dei bambini nella fascia di età compresa tra i 6 e i 10 anni. Si tratta infatti di un'attività che mette a frutto alcune abilità naturali, quali il correre, il saltare e il lanciare la palla e che richiede un'attiva partecipazione della mente e del corpo.

Il Minibasket, in questi anni, è stato accolto con favore ed entusiasmo dai docenti della Scuola Primaria e si è inserito adeguatamente nelle programmazioni educative e didattiche dei docenti. I giochi, le gare di palleggio, passaggio e tiro hanno incontrato il consenso di insegnanti e bambini.

Per sostenere e rinforzare la valenza educativa del Gioco Sport Minibasket, semplifichiamo alcuni aspetti e facilitiamo l'utilizzo delle modalità di gioco, in modo tale che i bambini siano in grado di giocarlo subito e i docenti di poterlo gestire senza perdersi in troppe regole e norme applicative (Easybasket).

L'organizzazione spazio-temporale, fondamento della logica e quindi in ultima analisi del pensiero, viene particolarmente sollecitata da tale attività. Non ultime poi in ordine di importanza le continue opportunità che il minibasket, in quanto attività di gruppo, offre ai bambini per imparare a crescere, confrontarsi e collaborare con gli altri.

Il presente progetto è stato rivolto ai bambini della Scuola Primaria per migliorare, arricchire e affinare, mediante adeguati stimoli, il patrimonio motorio del bambino ed aiutarlo a rapportarsi con gli altri attraverso un mezzo divertente.

Il minibasket, inteso come Gioco Sport, comprende attività motorie collettive importanti in questa fase specifica dell'età dello sviluppo.

AMBITO MOTORIO FUNZIONALE

- Organizzazione delle abilità motorie coordinando gli schemi di movimento in successione e anticipazione.
- Adattamento, controllo e trasformazione dei movimenti appresi in relazione allo spazio, al tempo e alle situazioni di gioco.

AMBITO SOCIO RELAZIONALE

- Capacità di comprensione e rispetto degli altri.
- Comunicare positivamente con gli altri.
- Motivazioni al gioco e all'affiliazione.

AMBITO TECNICO

- Gioco con palla: palleggio – tiro – passaggio in relazione alle azioni di gioco.

AMBITO COGNITIVO

- Consapevolezza del proprio corpo e dei movimenti in relazione allo spazio, al tempo, alle persone e alle regole.

Gli alunni sono guidati per gradi all'acquisizione degli schemi motori e posturali essenziali e sollecitati alla conquista di una libertà corporea in un clima ludico e sereno.

Il minibasket può essere considerato un'attività completa, in quanto, da una parte, stimola il linguaggio del corpo, dell'azione e del gesto e, dall'altra, favorisce la conoscenza ed il controllo del proprio corpo in situazioni differenti.

Partendo da situazioni individuali di approccio con la palla e arrivando gradualmente a circostanze di coinvolgimento collettivo, si auspica che il bambino arrivi a capire l'importanza della collaborazione all'interno del gruppo.

Attraverso il nostro progetto infatti si è cercato di favorire, oltre che uno sviluppo delle capacità motorie, soprattutto una crescita dal punto di vista sociale.

Con la presente, si sottopone alla Vs. attenzione la richiesta di svolgimento del seguente:

PROGETTO EDUCATIVO MINIBASKET SCUOLA CAP Lissone

Obiettivi e finalità

- *Sviluppare*
un programma di promozione del Gioco Sport per i bambini e le bambine delle scuole primarie di Primo grado.
- *Condividere*
le finalità educative del Gioco Sport come strumento coerente per la formazione di un'adeguata cultura sportiva giovanile.
- *Realizzare*
un'efficace azione di coinvolgimento e di avvicinamento dei bambini "non praticanti" al Gioco Sport.

Obiettivi di apprendimento e sviluppo delle conoscenze per le classi TERZE

AMBITO MOTORIO FUNZIONALE:

- Combinazione e utilizzo dei diversi schemi motori coordinandoli tra loro
"Combinare – variare – padroneggiare – utilizzare i vari schemi motori"
- Capacità di controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico e dinamico del proprio corpo
"Gestire il proprio equilibrio"
- Capacità di organizzare e gestire l'orientamento delle proprie azioni in base allo spazio e al tempo
- Consolidare la propria mobilità e flessibilità articolare

AMBITO SOCIO RELAZIONALE:

- Relazione con le situazioni di gioco e le regole
- Differenza tra i giochi collettivi e i giochi di squadra
- Gioco come scoperta dei primi rapporti di collaborazione

AMBITO TECNICO:

- Fondamentali con palla: Palleggio – Tiro – Passaggio scoprendone l'utilità con i primi riferimenti del gioco
 - Scoperta della palla e dell'attenzione al suo controllo

AMBITO COGNITIVO:

- Consapevolezza del proprio corpo e dei movimenti in relazione allo spazio, al tempo, agli altri, agli oggetti, all'ambiente e alle regole
- Capacità di utilizzare feedback

Istruttori

Gli istruttori CAP sono qualificati e tesserati dalla Federazione Italiana Pallacanestro. Periodicamente sono chiamati a frequentare corsi di aggiornamento obbligatori per l'insegnamento nel settore Minibasket e nelle fasce di età pre-scolari e della scuola primaria.

Periodo

Le lezioni saranno svolte durante l'orario scolastico o comunque definite sulla base delle indicazioni dei referenti della Scuola.

Il numero di lezioni offerto è di 15 interventi per classe, con inizio in linea di massima identificabile con la prima settimana di Novembre e fine nel mese di Marzo. Pertanto il numero di lezioni varierà a seconda del calendario scolastico.

Inizio: Novembre 2015

Fine: Marzo 2016

Restando in attesa di una Vs. risposta in merito e segnalando la nostra disponibilità per eventuali ulteriori chiarimenti e/o incontro con il nostro Referente Tecnico, cogliamo l'occasione per porgere cordiali saluti.

Lissone, li 08/10/2015

Centro Addestramento Pallacanestro
Andrea De Vitis
(Presidente)

Dati societari CAP Lissone - Muggiò

Ragione Sociale: Centro Addestramento Pallacanestro
Data Fondazione: 1° settembre 1995
Sede Sociale: via Don Minzoni, 55 – 20035 Lissone (MB)
P. IVA: 02524660962
Telefono e Fax: 039-480379
E-mail: minibasket@apl-cap.it
Colori Sociali: Blu (Royal)/bianco/rosso

Rappresentante Legale

Presidente CAP

Andrea De Vitis

Tel. 331 3921819

nato a Premosello Chiovenda (Vb) il 16 febbraio 1965

residente in Corso Milano 62 a Monza (Mb)

codice fiscale DVTNDR65B16H037N

Vice Presidente CAP

Federico Karrer

Email: federico.karrer@gmail.com

Tel. 393 1113489

Responsabile Tecnico CAP

Marta Castelli

Email: marty.castelli@hotmail.it

Tel. 348 8225487



PROGETTO DIDATTICO SCOLASTICO

Alla scoperta del mare e delle sue forme di vita

Il programma è rivolto a ragazzi in età scolare dagli 11 ai 14 anni ed ha come obiettivo la scoperta del mare e del suo ecosistema, a cui viene affiancato un percorso di conoscenza ed applicazione di tecniche corporali di respirazione e benessere ed elementi di primo intervento.

DIDATTICHE:

SSI Scuba School International
PADI Professional Association of Diver Instructors
DAN Dive Alert Network

Sessione 1

Conoscere il mare

- Il materiale delle spiagge e delle coste
- Tra cielo e mare: onde, correnti e maree
- Gli organismi marini: classificazione e osservazione morfologica: ognuno nel proprio ambiente
- L'energia e la catena alimentare
- L'importanza della tutela del mare: rifiuti, specie pericolose nei nostri mari

Sessione 2

Corpo & Psiche

- Elementi di psicologia subacquea
- Un'esperienza sensoriale – il bio-feedback:
 - o gusto: acqua salata
 - o tatto: temperatura e consistenza
 - o vista: i colori
 - o odorato: il respiro del mare

- udito: movimento dell'acqua
- Esercitazioni a secco finalizzate al miglioramento delle abilità acquatiche
- Raggiungimento di uno stato di benessere e rilassamento tramite specifiche tecniche respiratorie

Sessione 3

Il Buon Samaritano: tecniche di primo intervento

Sensibilizzazione e conoscenza delle tecniche e comportamenti basilari per un intervento di primo soccorso e allerta servizio medico

- Come riconoscere un incidente
- Allertare il servizio medico
- Cosa è il BLS e quali sono le tecniche
- Cosa è il DAE (defibrillatore automatico esterno)

Organizzazione e durata del corso

Il corso base si articola in circa 8/10 ore da articolare a seconda delle esigenze.



Club Subacqueo Atlantis



Oggetto: Progetto sensibilizzazione della popolazione alle pratiche: BLS (Basic Life Support), utilizzo DAE (defibrillatore automatico esterno), FIRST AID (primo soccorso).

Il Club Subacqueo Atlantis, oltre alla formazione di sommozzatori si occupa anche di istruire subacquei e non subacquei alla pratica del primo soccorso e all'utilizzo di strumentazione idonea alla defibrillazione e all'utilizzo di apparati per la somministrazione d'ossigeno.

Per quanto riguarda l'utilizzo del DAE e per la somministrazione dell'ossigeno ricordiamo che per poterli utilizzare bisogna essere in possesso di brevetto che attesti la frequenza di un corso e il superamento di esami appositi.

Il Club ha istruttori accreditati presso AREU e Regione Lombardia per l'utilizzo del DAE (defibrillatore automatico esterno).

L'idea di questo progetto è quello di effettuare una campagna informativa e dimostrativa sui benefici e sulle tecniche nelle tre aree: BLS, FIRST AID, DAE.

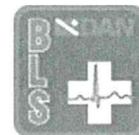
Le aree di intervento potrebbero essere scuole, enti pubblici, associazioni varie, con un impegno orario di circa 6 ore. Inoltre a richiesta si potrebbero organizzare veri e propri corsi di formazione tenendo le ore effettuate nei seminari informativi come credito formativo.

I corsi sono rivolti a tutta la popolazione con età superiore ai 14 anni.

Contenuti dei corsi

BLS

Un corso DAN Basic Life Support (BLS) non solo addestra a rianimare una vittima in arresto circolatorio, ma può anche prevenire l'insorgere di tale condizione. Emorragia esterna e shock, ad esempio, possono portare a gravi problemi circolatori e respiratori. Il corso DAN BLS ti preparerà a reagire correttamente, in caso di incidenti.



Questo corso DAN Basic Life Support rappresenta l'addestramento di livello iniziale ideato per educare le persone a fornire tecniche di supporto di base alla vita – "Basic Life Support" ad adulti vittime di infortuni pericolosi per la vita, mentre viene attivato il locale Servizio Medico della Emergenza (SME). Il programma del corso DAN Basic Life Support provider ("DAN BLS Provider") è studiato per insegnare le conoscenze e le abilità pratiche necessarie per fornire Basic Life Support (BLS) a vittime adulte. Il BLS consiste in diverse tecniche di primo soccorso – "First Aid", atte a mantenere (o che possono riportare) la vita. Alla fine del corso il DAN BLS provider sarà in grado di riconoscere un'emergenza, attivare il SME e fornire un BLS precoce, mentre attende l'arrivo di un AED o del Supporto Vitale Avanzato – "Advanced Life Support (ALS)" sulla scena dell'incidente. L'accesso precoce al SME e il BLS precoce sono due dei quattro anelli della catena di sopravvivenza.

Obiettivi di apprendimento

Alla fine di questo programma, DAN Basic Life Support, i partecipanti al corso saranno in grado di:

- Spiegare Anatomia e Fisiologia di base
- Elencare i 4 anelli della "catena di sopravvivenza"
- Spiegare perché è importante il supporto di base alla vita – "Basic Life Support – BLS"
- Dire quali sono gli scopi di BLS e rianimazione
- Riconoscere i pericoli ed eseguire una valutazione della sicurezza ambientale
- Proteggere se stessi dalla trasmissione d'infezioni
- Descrivere la funzione di compressioni cardiache e ventilazioni
- Spiegare come si evita la distensione gastrica
- Verificare lo stato di coscienza
- Rassicurare una persona infortunata
- Aprire le vie aeree
- Controllare se la respirazione è normale
- Attivare il SME
- Eseguire compressioni cardiache e ventilazione artificiale - CPR
- Elencare i vantaggi di uno schermo facciale e di una maschera per rianimazione
- Spiegare i vantaggi dell'ossigeno durante la rianimazione
- Spiegare l'importanza della defibrillazione

- Enunciare le più comuni cause di soffocamento
- Descrivere le differenze tra ostruzione grave e lieve delle vie aeree
- Prestare soccorso per il soffocamento
- Spiegare perché una vittima non cosciente e che respira deve essere posta nella posizione di sicurezza
- Porre una persona non cosciente e che respira nella posizione di sicurezza
- Descrivere la funzione del sangue
- Prestare soccorso per l'emorragia esterna (grave)
- Spiegare cos'è lo shock
- Elencare almeno 3 cause di shock
- Elencare almeno 7 segni indicatori di shock
- Prestare soccorso a persone infortunate in stato di shock

DAE



Il corso DAN Automated External Defibrillation (AED) rappresenta l'addestramento di livello iniziale per educare i subacquei (ed i non-subacquei qualificati) a meglio riconoscere i segni di un Improvviso Arresto Cardiaco ed amministrare il primo soccorso utilizzando le tecniche di "Basic Life Support" ed un Defibrillatore Automatico Esterno, mentre viene attivato il locale servizio medico di emergenza (SME) e/o organizzata l'evacuazione al più vicino presidio medico disponibile.

Obiettivo del corso

Questo corso è studiato per addestrare ed educare i subacquei (ed i non-subacquei qualificati) alle tecniche d'uso di un Defibrillatore Automatico Esterno (AED) per vittime di arresto cardiaco. Inoltre, questo corso rivede anche le procedure di primo soccorso con tecniche di Basic Life Support (BLS). Questo programma fornisce anche un'eccellente opportunità di educazione continua per subacquei esperti ed istruttori.

Obiettivi di apprendimento

Alla fine di questo programma i partecipanti saranno in grado di:

- Riconoscere i segni premonitori di arresto cardiaco improvviso.
- Eseguire il Basic Life Support (Supporto di Base alla Vita) mentre si prepara il Defibrillatore Automatico Esterno (AED).
- Utilizzare un AED.
- Fare manutenzione ad un AED.

La natura e lo scopo di questo corso sono limitati ad addestrare i subacquei (ed i non-subacquei come piloti di barche, e membri non subacquei della famiglia) a prestare cure con un Defibrillatore Automatico Esterno (AED) in caso di emergenza cardiaca. Questo corso non addestra alla rianimazione cardiopolmonare (RCP) o al salvamento subacqueo.

FIRST AID



Il corso DAN First Aid ha l'obiettivo di educare persone in possesso del brevetto RCP/BLS a fornire il primo soccorso ad adulti vittime di lesioni non direttamente pericolose per la vita.

Il corso, ideato per essere svolto insieme al DAN BLS, può essere proposto anche come modulo aggiuntivo a coloro che sono già in possesso di una certificazione DAN BLS o altri brevetti BLS, nel rispetto delle linee guida ERC. Di fronte ad un incidente grave, le abilità di primo soccorso costituiscono lo step successivo ad un efficace BLS.

Obiettivi del corso

Il programma DAN First Aid provider ha lo scopo di fornire le conoscenze e le abilità necessarie per prestare il primo soccorso ad Adulti in situazioni che non minacciano direttamente la vita (o in situazioni pericolose per la vita dopo l'esecuzione del BLS).

Il primo soccorso consiste in una serie di tecniche che alleviano il dolore, evitano il peggioramento della lesione e sono in grado di determinare il tipo di lesione o malattia.

Obiettivi di apprendimento

Al termine del programma DAN First Aid, i partecipanti saranno in grado di:

- Spiegare cosa sia il primo soccorso e perché si utilizzano tali tecniche
- Eseguire una valutazione della lesione
- Descrivere come reagire ad una possibile lesione spinale o cerebrale
- Eseguire una valutazione della malattia, distinguere i segni vitali e adottare la procedura "SAMPLE"
- Descrivere i segnali, i sintomi e le tecniche di primo soccorso per le principali emergenze mediche:
 - Difficoltà respiratorie
 - Iperventilazione
 - Asma
 - Problemi cardiaci
 - Forte dolore addominale
 - Livello di coscienza alterato
 - Reazione allergica
 - Emergenze diabetiche (iperglicemia e ipoglicemia)
 - Intossicazione (veleno ingerito, inalato e assorbito)
 - Ictus
 - Convulsioni
 - Intossicazione da alcool e droghe
- Proteggere e fasciare una ferita
- Fissare una stecca ad un arto slogato o fratturato
 - Spiegare quando è necessario immobilizzare l'arto ferito
- Sollevare e spostare una persona ferita, utilizzando una tecnica adeguata
 - Spiegare quando è necessario spostare/sollevarne una persona ferita
 - Elencare i potenziali rischi durante lo spostamento/sollevamento di una persona ferita
 - Spiegare almeno 2 tecniche per lo spostamento/sollevamento di una persona ferita (metodo di Rautek e Log roll)
- Descrivere i segnali, i sintomi e le tecniche di primo soccorso di fronte alle lesioni collegate alla temperatura:
 - Ipotermia lieve e grave
 - Congelamento
 - Collasso da calore
 - Colpo di calore
 - Ustioni



LISSONE VOLLEY TEAM

Via F. Cavallotti 13 - 20851 Lissone - MB

tel - fax 039-2782633 - segreteria 346-7259766

P.I. 02814720963 - C.F. 94571760159

cod.iscrizione CONI 58330 - FIPAV 041010030 - PGS 4899

www.lissonevolleyteam.it - lissonevolleyteam@gmail.com

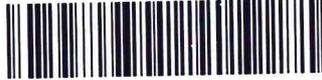
COMUNE DI LISSONE

Ente: c_8617

A00: A00

Pr: (A) 2015/0045259 del 14/10/15

P07 UFFICIO SPORT



Spett.le

UFFICIO SPORT

COMUNE DI LISSONE

Dirigente sett. Sport

Dott.ssa Mariagrazia Ronzoni

Lissone 14/10/2015

Oggetto: Progetto promozione sportiva anno scolastico 2015/2016
Prot.n. 42605

Come da Vs richiesta inviamo:

- . Classi a cui si rivolge il progetto /ore previste/classi coinvolte
Pallagiochiamo per le classi 1^a 2^a 3^a elementari per 14 ore per classe
Cresco e imparo con la pallavolo per le classi 4^a 5^a elementari per 12 ore per classe
Numero massimo di 25 classi coinvolte nel progetto
- .Periodo di svolgimento
Da gennaio 2016 sino al termine anno scolastico
- .Costo orario.
Previsto in € 16,00 all'ora
- .Eventuale fattura/importo dietro presentazione di fattura elettronica

Alleghiamo presentazione dettagliata del progetto

- * PALLAGIOCHIAMO
- * CRESCO E IMPARO CON LA PALLAVOLO

RingraziandoVi della Vs disponibilità a sostegno attività sportive nelle scuole, con la speranza d'essere scelti e collaborare con Voi come nel passato.

GIULIO FARINA



www.lissonevolleyteam.it - lissonevolleyteam@gmail.com

LISSONE VOLLEY TEAM

AVVIAMENTO ALLA PALLAVOLO

SCUOLA PRIMARIA

CLASSI 4[^] 5[^]

“CRESCO E IMPARO CON LA PALLAVOLO”

FINALITA'

- L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti
- Utilizza una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva
- Sperimenta in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa diverse gestualità tecniche
- Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico e extrascolastico
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.).

Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.

Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di *gioco-sport*

Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole

Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara collaborando con gli altri

Nella competizione saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria con rispetto dei perdenti, rispettando le regole, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità

Saper scegliere azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori, accogliendo suggerimenti e correzioni

CONTENUTI

Nucleo centrale delle attività è costituito dall'**AVVIAMENTO ALLA PALLAVOLO**

In sede di programmazione si valuterà con le insegnanti di classe l'opportunità di rinforzare quelle abilità quali il lanciare e il prendere, l'organizzazione nello spazio e la coordinazione dinamica generale fondamentali prerequisiti per la pratica sportiva .

La pallavolo viene considerata lo sport di squadra per eccellenza in quanto, non potendo fermare e giocare individualmente la palla, ogni giocatore è costretto a cercare sempre soluzioni di squadra alle situazioni di gioco che gli si presentano.

La caratteristica di questo sport è quello di non presentare il contatto fisico tra i giocatori permettendogli la possibilità di esprimere le proprie abilità fisiche e motorie.

Veicola l'aggressività nel concentrarsi sull'obiettivo comune, nell'incitare i compagni e scaricando le proprie energie nel gesto sportivo.

Nel dettaglio si possono proporre le seguenti **attività** (dalla classe 4^a alla classe 5^a)

Palla rilanciata: gioco propedeutico

Lanci a una e due mani

Esercizi facilitanti la valutazione delle traiettorie, degli intervalli e delle distanze

Lanci con attenzione agli spostamenti

Esercizi di tocco della palla con diverse parti del corpo

Colpire la palla dal gesto globale al gesto efficace

Apprendimento prima in forma globale e poi in forma analitica dei fondamentali individuali: **palleggio, bagher, battuta, attacco con una mano e/o in palleggio.**

Gioco-partita : dall'uno contro uno al tre contro tre

ELEMENTI DI PROGRAMMAZIONE

PREREQUISITI

AFFERRARE

Manipolare diversi tipi di palloni.

- Afferrare con varie parti del corpo: con le mani, le braccia, con la testa, con un attrezzo, con il corpo (prensione).
- Afferrare nei modi più svariati oggetti diversi: a-da terra, ai piedi e ai polsi, da sotto il braccio, al petto, sotto le gambe, in uno spazio stabilito o delimitato, sopra il capo, in volo.
- Afferrare in situazioni insolite e mutevoli: su stimolazione visiva, uditiva, tattile, a ogni incontro con il compagno, nel minor tempo possibile, mentre la palla scende o sale, nel punto più alto, dopo uno o più rimbalzi.
- Afferrare variando le posizioni del proprio corpo: in piedi-seduto-prono-supino-arti inferiori piegati, rullando

LANCIARE

Lanciare in forma libera.

- Manipolare fino a padroneggiare l'attrezzo
- Lanciare da fermo o in movimento: in alto, in basso, avanti, indietro, a destra, a sinistra.
- Lanciare per raggiungere (vicino, lontano, su, a destra, a sinistra), per superare (al di là), per colpire (dentro, fuori, sopra, sotto).
- Lanciare in diverse direzioni in riferimento ad un determinato bersaglio (attrezzo, compagno, spazio)

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO MOTORIO

classi

QUARTE

GIOCARE a PALLAVOLO

Toccare la palla con le diverse parti del corpo

Colpire la palla in modo efficace

- Valutare traiettorie, distanze, intervalli

- Imparare ad eseguire il palleggio

- Imparare ad effettuare il bagher

- Imparare ad eseguire la battuta

classi

QUINTE

GIOCARE a PALLAVOLO

- Colpire la palla in modo efficace

- Valutare traiettorie, distanze, intervalli

- Imparare ad eseguire il palleggio

- Imparare ad effettuare il bagher

- Imparare ad eseguire la battuta

- Imparare ad effettuare l'attacco (in palleggio o in schiacciata)

OBIETTIVI DI CARATTERE TRASVERSALE (classi 4[^] 5[^])

PARTECIPARE

- Con motivazione.

- Con consapevolezza

- Con spirito di squadra.

- Cooperando con i compagni.

GIOCARE

- Perseguendo l'obiettivo richiesto dal gioco

- Organizzandosi nello spazio in attacco
- Organizzandosi nello spazio in difesa
- Utilizzando le abilità acquisite
- Cercando soluzioni individuali alla situazione problematica
(in difesa ed in attacco)
- Cercando soluzioni di squadra alla situazione problematica
(in difesa ed in attacco)

CONOSCERE

- Lo spazio utilizzato per il gioco
- Il materiale occorrente
- Le regole del gioco

COMPORTARSI

- Con autocontrollo
- Riconoscendo i propri errori
- Nel rispetto delle regole
- Accettando la sconfitta
- Dando il giusto valore alla vittoria

“PALLAGIOCHIAMO”

PROGETTO DI PSICOMOTRICITA' per le classi 1^ 2^ e 3^ della SCUOLA PRIMARIA

Il Lissone Volley Team e ASDO Azzurri con questo progetto centrato sul movimento e sul gioco intendono costruire una “palestra di esperienze” che consenta di perseguire le seguenti **finalità** :

- promuovere un'azione educativa e culturale della pratica motoria e sportiva perché diventi abitudine di vita;
- fornire ai bambini momenti di confronto con coetanei per favorire lo sviluppo di un corretto concetto di competizione, definendone l'importanza in un ambito educativo e limitandone, nello stesso tempo, le degenerazioni che purtroppo caratterizzano molte manifestazioni sportive a livello giovanile;
- lavorare insieme ed interagire per risolvere problemi comuni, muoversi nello spazio con gli altri e adattarsi alle reciproche abilità, in definitiva a collaborare;
- abituare a risolvere i conflitti attraverso attività di conoscenza, condivisione, collaborazione.
- riscoprire il valore educativo del gioco e dello sport nei loro aspetti, motorio, socializzante e comportamentale;

Obiettivi di apprendimento

- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare).
- Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche
- Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri
- Saper scegliere azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori
- Partecipare attivamente ai giochi sportivi e non, organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

ORGANIZZAZIONE DELLA LEZIONE	
Attività ad impronta psicomotoria (prima parte della lezione)	Attività ad impronta giocomotoria (seconda parte della lezione)
<p>Esercizi e proposte che abbiamo come contenuto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • funzione di adattamento o di aggiustamento • conoscenza e percezione del corpo • lateralizzazione • organizzazione dello spazio 	<p>I contenuti della proposta saranno essenzialmente legati alle attività di gioco</p> <p>Nel proporre i giochi intendiamo rispettare la seguente sequenza legata all'evoluzione del bambino:</p> <p>a) giochi di organizzazione semplice b) giochi codificati c) giochi regolamentati</p>
Attività ad impronta psicomotoria	

LA FUNZIONE DI ADATTAMENTO ATTIVO

Le fasi operative che consentono il pieno sviluppo di questa funzione sono:

- i giochi e le attività libere ed espressive** (gioco immaginativo ed imitativo)
- gli esercizi di coordinazione dinamica generale**
- gli esercizi di equilibrio**

Si propone quindi un'attività libera ed espressiva che scaturisce dai bisogni e dai desideri dei bambini.

PERCEZIONE E CONOSCENZA DEL CORPO

Le proposte operative stimoleranno la funzione di interiorizzazione perché metodicamente verrà richiamata l'attenzione dei bambini sulle sensazioni propriocettive (provenienti dal corpo) ed esteroceettive (provenienti dall'esterno: suolo, attrezzi, compagni, ecc.).

Verranno proposti esercizi semplici e combinati, che possono essere così semplificati:

- esercizi sul posto**
- esercizi in spostamento**
- esercizi a coppie**
- esercizi con attrezzi**
- esercizi in gruppo**

Si proporranno esercizi per "sentire" le diverse posizioni che il corpo può assumere rispetto al suolo e alle pareti.

EVOLUZIONE DELLA LATERALITA'

La proposta operativa risulta essere :

- giochi di espressione libera ;**
- esercizi di coordinazione dinamica generale;**

□ **esercizi di coordinazione oculo-manuale e oculo-podalica.**

Durante lo sviluppo di queste capacità si fanno utilizzare vari attrezzi al fine di consentire loro delle risposte diverse (pallone, palla di gommapiuma, pallone da mare, pallina da tennis, bastoni, cerchi, funicelle e ostacolini).

ORGANIZZAZIONE DELLO SPAZIO

Sottolineando che tutta l'attività motoria del bambino comporta un orientamento spaziale, si classificano una serie di proposte operative:

- **attività per vicino-lontano**
- **attività per dentro-fuori**
- **attività per sopra-sotto**
- **attività per davanti-dietro**
- **attività per destra-sinistra**
- **attività multiple con cerchi, con palloni, altro materiale**

Il bambino passa dall'esperienza di un "vicino" e di un "lontano" in rapporto alla possibilità di toccare o meno un oggetto, alla valutazione intuitiva delle distanze e al loro confronto. Attraverso varie e graduate esperienze, sarà possibile far percepire al bambino il significato di vicino (oggetto che si può toccare senza muoversi) e lontano (oggetto che non si riesce a toccare senza muoversi).

Attività ad impronta giocomotoria
--

I contenuti della proposta saranno essenzialmente legati alle attività di gioco.

Nel proporre i giochi intendiamo rispettare la seguente sequenza legata all'evoluzione del bambino:

- d) giochi di organizzazione semplice
- e) giochi codificati
- f) giochi regolamentati

Giochi di organizzazione semplice: possiamo distinguere due sottogruppi così caratterizzati:

Sottogruppo A

1. Non vengono utilizzati palloni o altro materiale, per cui non vi è nessun elemento estraneo al gioco in sé.
2. Lo spazio non è definito e può essere cambiato con la massima facilità, non rappresentando quindi un problema per il bambino.
3. L'unica difficoltà offerta da tale spazio è quella di essere attraversato o di muoversi dentro.
4. I rapporti con i compagni si mantengono su di un livello di gioco gli uni con gli altri, cercando di smarcarsi da uno o vari giocatori, inseguirsi o anticiparsi.
5. Non vi è cooperazione in vista di una meta comune.

Sottogruppo B

1. Esiste una cooperazione in vista di un obiettivo per la squadra , ma i rapporti consistono in un insieme di azioni individuali, senza nessuna comunicazione interna fra i giocatori.
2. La difficoltà dei compiti motori aumenta poiché si inseriscono uno o più palloni.
3. L'utilizzazione dello spazio prosegue senza porre nessun problema di strategia; richiede solamente una percezione adeguata per quanto riguarda le traiettorie ed i lanci.

Giochi codificati: possiamo distinguere due sottogruppi così caratterizzati:

Sottogruppo A

1. Generalmente lo spazio non rappresenta una zona propria da difendere o in cui muoversi.
2. Iniziano a comparire rapporti di cooperazione tra i componenti della squadra; non esistono ancora azioni di opposizione.
3. Le strategie sono relativamente semplici. Vengono mantenuti i comportamenti di tipo individuale relativi generalmente a: fuggire da o anticipare.
4. Le regole sono semplici e facili da ricordare.

Sottogruppo B

1. Lo spazio rappresenta una zona propria da difendere o in cui muoversi.
2. Bisogna iniziare a cooperare fra compagni e ad opporsi agli avversari. Non esiste contatto fisico, facilitando quindi il rapporto fra i giocatori.
3. Si deve elaborare una strategia per agire; l'attacco e la difesa sono azioni chiaramente differenziate nel tempo.
4. Le regole iniziano a complicarsi.

Nell'ambito dei **Giochi regolamentati** possiamo distinguere due sottogruppi che sono così caratterizzati:

Sottogruppo A

1. Lo spazio rappresenta una zona propria da difendere, spostandosi al suo interno, o da conquistare mediante occupazione o col pallone.
2. La cooperazione fra i membri della stessa squadra è ormai indispensabile. In qualche caso è necessario l'uso di semplici forme di opposizione.
3. La strategia comincia ad essere un processo che richiede una certa capacità di astrazione e strutturazione, sebbene non presupponga ancora nessuna esigenza di concatenamento delle azioni di difesa e di attacco.
4. Il regolamento va acquisendo una certa complessità. Appaiono molte norme in relazione diretta con quelle che regolano gli sport istituzionalizzati.

Sottogruppo B

1. Lo spazio è suddiviso in due campi. In molte occasioni i giocatori possono spostarsi in entrambi i terreni. Appaiono chiaramente le zone proibite e le zone di massima efficacia per segnare punti.
2. La comunicazione costituisce un elemento indispensabile allo sviluppo del gioco. La formazione di squadre chiaramente definite fa sì che il giocatore debba prestare attenzione a qualsiasi azione del compagno per agire o per dare appoggio e alle reazioni dell'avversario.

3. Gli elementi strategici fondamentali, attacco e difesa, si succedono incessantemente, ciò significa che il giocatore sta agendo in base ad una situazione e sia contemporaneamente preparato a rispondere all'eventualità di un cambiamento della stessa.
4. Il regolamento è strettamente relazionato e vincolato con gli sport istituzionalizzati.



S.S.D. PRO LISSONE CALCIO

S.S.D. PRO LISSONE CALCIO – VIA DANTE 30 – 20851 LISSONE
TEL/FAX 039.463471 e-mail: ssdprolissone@gmail.com – www.prolissonecalcio.it
P.I. 00798550968 – C.F. 05012020151



PROGETTO **PRO LISSONE PER LA SCUOLA** **MASCHILE E FEMMINILE**

La Società Pro Lissone Calcio SSD, forte di 115 anni di esperienza, è lieta di presentare il progetto "Pro Lissone per la scuola".

Tale progetto è rivolto a tutti gli alunni e alunne delle classi delle scuole elementari e medie del comune di Lissone.

Il progetto GRATUITO prevede lo svolgimento di 3 lezioni pratiche di "educazione motoria e gioco del calcio" della durata di 2 ore cadauna, tenute da Dirigenti e Allenatori della Società Pro Lissone Calcio, presso il Centro Sportivo "Edoardo Mauri" in via Beltrame.

Le lezioni avranno cadenza settimanale e verranno effettuate dalle 14,30 alle 16,30 in date da concordare tra le scuole aderenti e la Società Pro Lissone.

Il progetto si basa sulla "Carta dei diritti del bambino nello sport":

- 1. Diritto di divertirsi e giocare come un bambino.**
- 2. Diritto di fare sport.**
- 3. Diritto di beneficiare di un ambiente sano.**
- 4. Diritto di essere trattato con dignità.**
- 5. Diritto di essere allenato e circondato da persone qualificate.**
- 6. Diritto di seguire allenamenti adeguati ai propri ritmi.**
- 7. Diritto di misurarsi con giovani che abbiano la stessa probabilità di successo.**
- 8. Diritto di partecipare a gare adeguate.**
- 9. Diritto di praticare il suo sport nella massima sicurezza.**
- 10. Diritto di avere tempi di riposo.**
- 11. Diritto di non essere un campione.**



S.S.D. PRO LISSONE CALCIO

S.S.D. PRO LISSONE CALCIO – VIA DANTE 30 – 20851 LISSONE
TEL/FAX 039.463471 e-mail: ssdprolissone@gmail.com – www.prolissonecalcio.it
P.I. 00798550968 – C.F. 05012020151



PARTI INTERESSATE:

PRO LISSONE CALCIO SSD

Responsabili: Silvano de Toni (Direttore Sportivo settore Giovanile)
Raffaele Tarantola (Responsabile Scuola calcio)

Telefono: 0395972227 (orari Segreteria 17,00-19,00 Lun-Ven)

Mail: ssdprolissone@gmail.com

Scuole elementari e medie Comune di Lissone.

OBIETTIVI GENERALI:

- Educare con lo sport.
- Offrire un approfondimento sul “gioco di squadra teorico e pratico”.

PERIODO E ORGANIZZAZIONE ATTIVITA':

- 3 lezioni di due ore cad.
- Interventi pomeridiani a cadenza settimanale.
- L'istruttore utilizzerà il materiale messo a disposizione dalla Pro Lissone Calcio o in causa di maltempo nelle palestre delle scuole aderenti.
 - Massimo 16 classi tra elementari e medie (Due per annata).
 - Due classi a settimana (stessa età), in settimane da definire una volta comprese le adesioni.

FINALITA' PROGETTO:

Per le classi I e II:

- Percezione, conoscenza e coscienza del corpo e basi del gioco del calcio.
- Sviluppo delle capacità coordinative cercando di favorire la regolarità, la precisione e la fluidità dei gesti motori.
- Conoscenza dell'attrezzo “palla” e del “gioco di squadra”



S.S.D. PRO LISSONE CALCIO

S.S.D. PRO LISSONE CALCIO – VIA DANTE 30 – 20851 LISSONE
TEL/FAX 039.463471 e-mail: ssdprolissone@gmail.com – www.prolissonecalcio.it
P.I. 00798550968 – C.F. 05012020151



Per le classi III, IV e V:

- Acquisizione di nuovi schemi motori di base e consolidamento di quelli già in possesso secondo le più diverse variabili, condizioni e modalità esecutive, in riferimento ai gesti tecnici del gioco del calcio.
- Sviluppo delle capacità coordinative cercando di favorire le associazioni motorie e la creatività motoria.
- Sviluppo del confronto “gioco” intesa come competizione leale, corretta e rispettosa (fair play) con se stessi e con l'avversario.
- Sviluppo della capacità decisionale.

Per le scuole Medie:

Il gioco del calcio in teoria e in pratica: approfondimenti

- Conoscenza dell'attrezzo “palla” e del “gioco di squadra”
- Acquisizione di nuovi schemi motori di base e consolidamento di quelli già in possesso secondo le più diverse variabili, condizioni e modalità esecutive, in riferimento ai gesti tecnici del gioco del calcio.
- Sviluppo del confronto “gioco” intesa come competizione leale, corretta e rispettosa (fair play) con se stessi e con l'avversario.
- Sviluppo della capacità decisionale.

FINAZIAMENTO PROGETTO:

Gratuito: le 3 lezioni sono offerte dalla PRO LISSONE CALCIO SSD

La Pro Lissone Calcio SSD comunica inoltre che nelle due settimane dal **13 al 25 Giugno 2016** verrà effettuato il **CAMPUS “Giovani Tigrotti biancoblù”** e per i partecipanti al progetto “Pro Lissone per la scuola” verrà offerto uno **sconto settimanale di 20 euro**.

Oggetto: Realizzazione del nostro corso di scacchi.

A chi è destinato

Il corso è destinato principalmente ai ragazzi dagli 8 anni fino ai 14 anni.

Missione

Divulgazione del gioco degli scacchi ai ragazzi poiché oltre all'aspetto ludico riteniamo abbia le seguenti utilità:

Rispetto alla mente:

- Sviluppare capacità logiche e di ragionamento in generale
- Rafforzare la memoria in generale e la visiva in particolare
- Sviluppare la creatività e lo spirito di iniziativa
- Stimolare il pensiero organizzato e la concentrazione

Rispetto al carattere

- Migliorare la capacità di riflessione prima di agire
- Controllo della impulsività e quindi sviluppo della pazienza

Impegno

L'intero programma è suddiviso in 4 moduli da 8 lezioni settimanali ciascuno per un totale di 32 settimane.

Il corso può essere pensato in varie estensioni in funzione della profondità dell'obiettivo.

Per es. si può progettare il corso con 2 moduli per un totale di 16 lezioni settimanali con un primo gruppo coprendo un quadrimestre e poi ripeterlo con un secondo gruppo coprendo così il quadrimestre successivo oppure, utilizzare tutti e 4 i moduli per un solo gruppo (32 lezioni) interessando tutto l'anno scolastico.

Riteniamo che il numero ottimale dei partecipanti non debba essere superiore a 14.

Nel caso di una partecipazione superiore è possibile distribuirli su 2 corsi.

Possiamo gestire fino a 4 gruppi.

Il costo di ogni modulo è di 120 euro IVA esente ai sensi art.4, comma 4, DPR 633/1972

Tutti gli argomenti trattati sono corredati di esercizi di esempio e esercizi di verifica.

Programma

modulo 1

Descrizione della scacchiera, disposizione e movimento dei pezzi.
Concetto di cattura e di attacco e valore dei pezzi
Obiettivo del gioco (scacco e scacco matto)
La patta
Regole speciali (0-0, en passant, promozione)
Annotazione algebrica
Come reagire ad un attacco semplice
Partite fra allievi

modulo 2

Tecnica per i matti fondamentali. (TT, D, T)
Matti in 1 e 2 mosse
Convenienza dei cambi
Bilancio di materiale e convenienza sui cambi.
Apertura (I)
Partite fra allievi

modulo 3

Matti tipici
Struttura della partita
Finali di pedone (con 1 pedone)
Promozione del pedone
Apertura (II)
Utilizzo orologi
Partite fra allievi

modulo 4

Ripresa sul concetto di attacco
Elementi di tattica. Attacco doppio (infilata, inchiodatura, attacco di scoperta ...)
Finali di pedoni (con 2 pedoni)
Il piano di gioco
Sacrificio di A in h7 (h2)
Esempi di partite commentate
Torneo finale

Antonio Digiovinazzo
circolo SCACCHI2000 asd -Lissone-

cell. 335 6600403



YOUNG VOLLEY LISSONE
Via Solferino 53 Lissone (MB)
tel 338_9954994
youngvolleylissone@libero.it

Al Dirigente del Settore Sport
della Città di Lissone (MB)

Oggetto: Proposta progetto "volley a scuola"

Il Progetto "Volley a Scuola" nell'anno scolastico 2015/2016 avrà come obiettivo la diffusione del gioco della pallavolo come **momento ludico** e di **aggregazione**, dove i ragazzi potranno imparare non solo qualche nozione tecnica, ma soprattutto potranno sviluppare quelle **capacità coordinative di base** che sono l'elemento essenziale di ogni pratica sportiva.

CARATTERISTICHE

Il progetto "Volley a scuola":

- È realizzato da operatori sportivi, rappresentanti lo YOUNG VOLLEY LISSONE;
- È riservato agli alunni di tutte le classi I II III IV V elementare (1 ora alla settimana per ciascuna classe che intende aderire) **I e II circolo scuole primarie**
- Svolge attività ludica-motoria in orario scolastico in strutture e spazi idonei, presenti presso gli edifici scolastici frequentati dagli alunni.

FINALITA'

Il progetto "Scuola di Pallavolo" basa la sua azione formativa sul gioco-sport e si propone di:

- Prevenire la devianza minorile, favorendo l'inserimento, la socializzazione e l'integrazione dei bambini;
- Favorire e potenziare le capacità ludiche, motorie ed espressive dei giovanissimi;
- Favorire l'aumento del livello di autostima nei giovanissimi;



IL NOSTRO PROGRAMMA SCOLASTICO:

L'obiettivo principale è quello di educare i ragazzi e le ragazze allo sport per arricchire il loro bagaglio motorio, per dare significato e concretezza alle loro capacità umane e tecniche considerando l'esperienza sportiva un coinvolgimento totale della persona.

Il progetto si propone la valorizzazione delle attività motorie nella scuola attraverso progetti di sviluppo mirati alla pratica di attività ludico-sportive finalizzate alla pallavolo come strumento di crescita personale e sociale dei bambini in età elementare.

La palestra non rappresenta solo il luogo dove i giovani possono sperimentare le proprie capacità coordinative e motorie ma diventa il luogo della socializzazione, del dialogo e del confronto tra i compagni nonché lo spazio dove favorire l'attenzione e il rispetto per le regole.

TEMPI

Durata del progetto

- ottobre/dicembre 2015 per un totale di 6 ore a classe
- Febbraio/Aprile 2016 per un totale di 6 ore a classe

Orario

- 1h alla settimana per ciascuna classe che intende aderire (fascia oraria libera)

Responsabile del progetto: Marilena Bonaventura allenatrice I° grado secondo livello giovanile tel 338/9954994

Istruttrici: Personale laureato in scienze motorie/allieve allenatrici e atlete prima squadra Young Volley Lissone

COSTI

25 € a lezione senza IVA in quanto **prestazione resa nell'ambito delle proprie attività istituzionali, conformemente all'art.2 dello statuto**

Distinti saluti.

Federica Gelosa
Presidente Young Volley Lissone