

Federazione Italiana Giuoco Handball



PALLAMANO
DISCIPLINA OLIMPICA

Segreteria Generale

Roma, 31 gennaio 2018

Circolare n. 10/2018

Alle Società Affiliate
Agli atleti e tecnici
Ai Signori Consiglieri Federali
Ai Signori Revisori dei Conti
Ai Comitati e Delegazioni Regionali
Alle Delegazioni Provinciali
Ai Settori Federali
LORO INDIRIZZI

Oggetto: *Corso Istruttore Scolastico e Corso di aggiornamento per insegnanti della scuola media di primo e secondo grado*

Il Consiglio Federale ha deliberato i programmi per il corso di "Istruttore Scolastico" e per il "Corso di aggiornamento per insegnanti della scuola media di primo e secondo grado" – di seguito riportati – predisposti dalla Commissione Nazionale Allenatori, che potranno essere organizzati a cura dei Comitati e Delegazioni Regionali a titolo gratuito per i partecipanti.

PROGRAMMA PER I CORSO DI ISTRUTTORE SCOLASTICO DI PALLAMANO

- Il corso (teorico e pratico) ha la durata di 16 ore
- Il corso è riservato ai docenti laureati in scienze motorie per il conseguimento della qualifica di Istruttore Scolastico ed il riconoscimento di 16 crediti formativi (1 credito = 1 ora) per la partecipazione ad un corso allenatori di 1° livello (da utilizzare entro il biennio successivo a quello di partecipazione al presente corso)
- Possono prendere parte al corso anche altre figure (che abbiano compiuto comunque almeno il 18° anno di età) non in possesso del predetto titolo di studio, alle quali verrà rilasciato un attestato di partecipazione e verranno riconosciuti 16 crediti formativi (1 credito = 1 ora) per la partecipazione ad un corso allenatori di 1° livello (da utilizzare entro il biennio successivo a quello di partecipazione al presente corso)



Presentazione in PowerPoint su:

- Cenni storici
- dati sulla diffusione della pallamano
- cenni sulle principali regole di gioco della pallamano.

Proposte operative

Avviamento: dal gioco propedeutico al gioco codificato

- Gioco semplice non orientato
 - Gioco dei passaggi
- Gioco orientato
 - Gioco della palla meta
- Gioco complesso orientato
 - Gioco della palla re
 - Gioco con area e porta senza portiere 5+0
- Giochi per l'acquisizione delle abilità specifiche
 - The wall
 - La battaglia navale
 - La girandola
 - Il bersaglio
 - I rigori
 - Esercitazioni per la presa
 - Esercitazioni per il palleggio
 - Esercitazioni per il tiro
 - Esercitazioni per il passaggio
- Dal gioco con 4 giocatori + 1 portiere al gioco con 5 giocatori + 1
 - Gioco 4+1
 - Gioco 5+1
- Dal gioco base al gioco codificato 6+1
 - Posizioni di gioco
 - Ruoli e caratteristiche dei ruoli (Video dimostrativi)
 - Cenni sulle principali organizzazioni difensive 3-2-1, 5-1, 6-0
 - Cenni sulle fondamentali organizzazioni di attacco: attacco 3-3, attacco 4-2
 - Cenni sulle fasi di gioco di attacco e di difesa
 - Cenni sulle collaborazioni fondamentali di attacco:
 - Collaborazione a due orizzontale: penetrazione e incrocio
 - Collaborazione a due verticale: blocchi.
 - Difensori su una linea
 - Difensori su due linee
- Proposte di gioco 6 contro 6

I partecipanti si devono presentare con il materiale sportivo per una partecipazione attiva per le proposte pratiche.

PROGRAMMA PER I CORSI DI AGGIORNAMENTO DI PALLAMANO PER INSEGNANTI MEDI

- Il corso ha la durata di 6-8 ore
- Il corso è aperto ai docenti laureati in scienze motorie e ad altre figure (che abbiano compiuto comunque almeno il 18° anno di età) e prevede il rilascio di un attestato di partecipazione con riconoscimento di 6-8 crediti formativi (1 credito = 1 ora) per la partecipazione ad un corso allenatori di 1° livello (da utilizzare entro il biennio successivo a quello di partecipazione al presente corso)

Presentazione in PowerPoint su:

- Cenni storici
- dati sulla diffusione della pallamano
- cenni sulle principali regole di gioco della pallamano.

Proposte operative

Avviamento: dal gioco propedeutico al gioco codificato

- Gioco semplice non orientato
 - Gioco dei passaggi
- Gioco orientato
 - Gioco della palla meta
- Gioco complesso orientato
 - Gioco della palla re
 - Gioco con area e porta senza portiere 5+0
- Giochi per l'acquisizione delle abilità specifiche
 - The wall
 - La battaglia navale
 - La girandola
 - Il bersaglio
 - I rigori
 - Esercitazioni per la presa
 - Esercitazioni per il palleggio
 - Esercitazioni per il tiro
 - Esercitazioni per il passaggio
- Dal gioco con 4 giocatori + 1 portiere al gioco con 5 giocatori +1
 - Gioco 4+1
 - Gioco 5+1

I partecipanti si devono presentare con il materiale sportivo per una partecipazione attiva per le proposte pratiche.

Distinti saluti.

Il Segretario Generale
Adriano Ruocco

