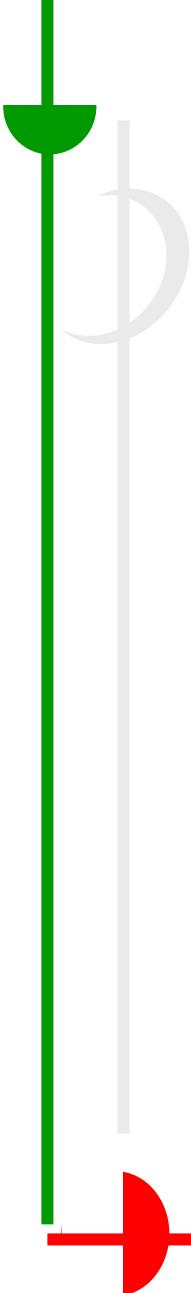


ARGOMENTI TRATTATI

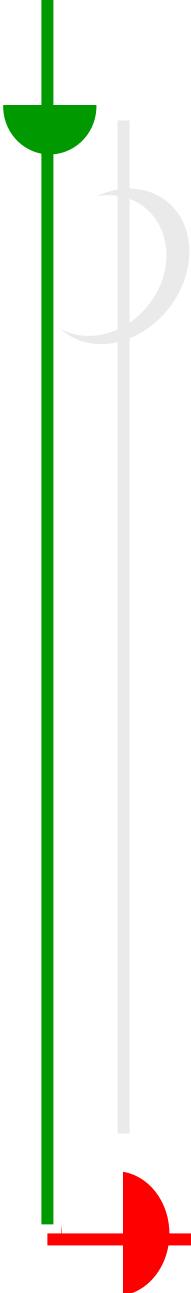
- Sistema Nazionale di Qualifica dei Tecnici;
- Qualifiche e Competenze;
- Crediti formativi;
- I Quattro Livelli di Qualifica dei Tecnici Sportivi;
- Formazione permanente.



Sistema nazionale di qualifica dei tecnici

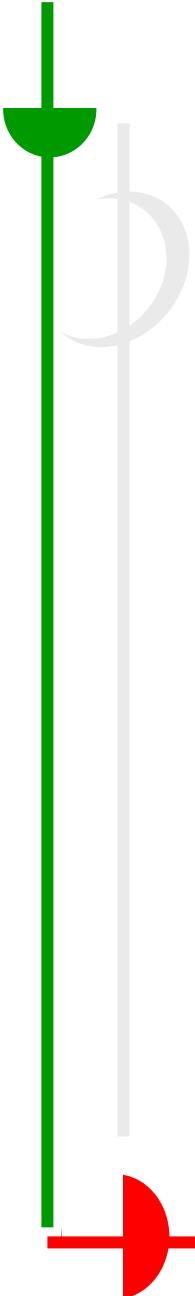
Il nuovo *Sistema Nazionale di Qualifiche* vuole essere una risposta efficace alla sfida del cambiamento del mondo dello sport, con l'obiettivo di offrire soluzioni idonee a potenziare le competenze dei tecnici e per:

- **Definire** modelli di qualifica e formazione su competenze riferibili all'attività condotta;
- **Facilitare** la realizzazione di un sistema compiuto di formazione;
- **Allinearsi** ad evoluzioni nel contesto europeo ed internazionale senza perdere flessibilità e capacità di rispondere alle specificità nazionali e federali.



Qualifiche e Competenze

- Una qualifica equivale ad una *certificazione formale di competenza*, rispetto a precisi standard di riferimento, da parte delle autorità preposte: la FIS per conto del CONI.
- Competenza è la capacità di utilizzare le conoscenze, le abilità e le attitudini personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni reali di lavoro e nello sviluppo professionale e/o personale.



Abilità e Conoscenze

Abilità:

- *Generali* conseguite in qualsiasi campo e applicabili allo specifico settore;
- *Specifiche* necessaria ad es. per operare come allenatore in un determinato sport.

Conoscenze:

- *Generali* legate alla discipline riguardanti le problematiche relative all'insegnamento;
- *Specifiche* legate alla pratica sportiva oggetto della professione.

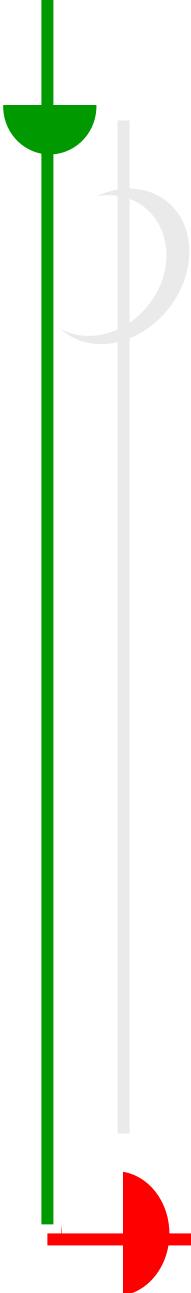
I Livelli Tecnici del CONI

I QUATTRO LIVELLI DELLO SNaQ PER TECNICI SPORTIVI



Livelli tecnici: corrispondenze CONI - FIS

CONI	Livello	Crediti richiesti	SCHERMA
Aiuto allenatore	1°	10	Ex Istruttore Regionale
Allenatore	2°	20	Ex Istruttore Nazionale (3 Armi)
Allenatore capo	3°	20	Maestro
Tecnico	4°	50	Livello Interfederale a cura della SdS



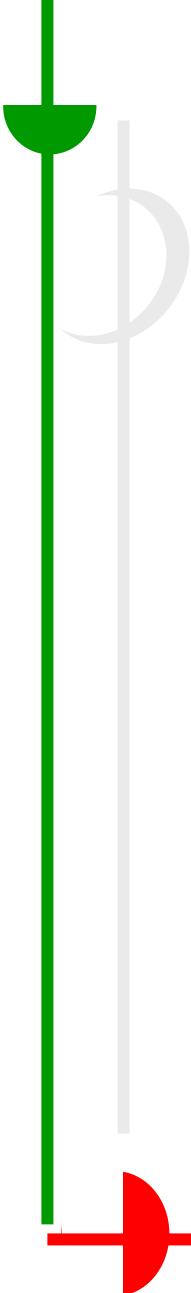
Crediti Formativi

Attraverso il sistema dei crediti è possibile scomporre una qualifica o gli obiettivi di un programma di formazione in unità.

Queste unità devono essere definite in termini di conoscenza e/o di abilità.

Alle unità vengono attribuiti punti (o meglio punti-credito) in rapporto al volume di lavoro previsto e, quindi, all'importanza relativa di quelle unità per concorrere alla qualifica finale.

Le competenze acquisite dovranno comunque essere oggetto di **valutazione**, indipendentemente dal percorso formativo che viene seguito.

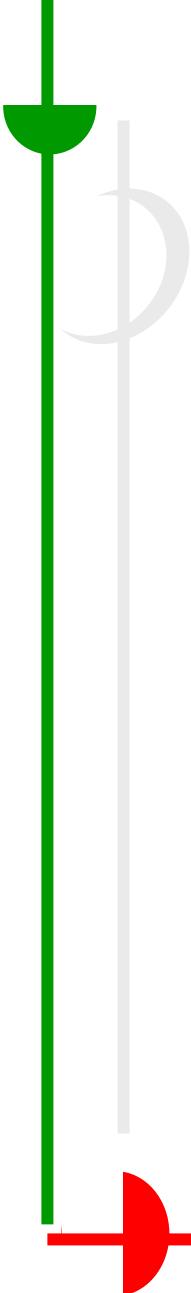


Calcolo dei Crediti

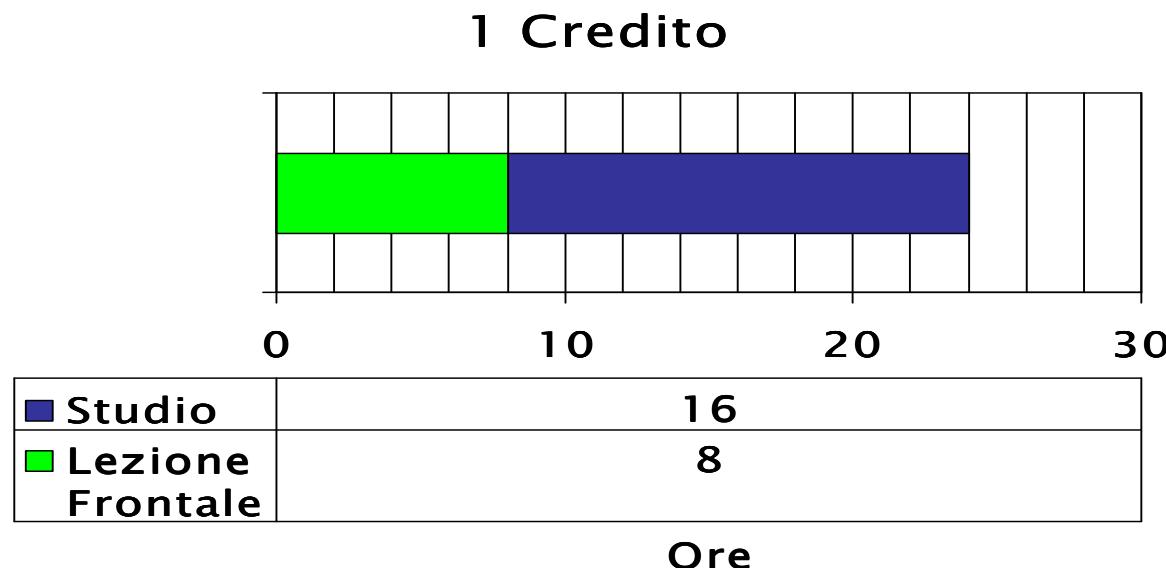
Il modello del sistema di qualifica dei tecnici Sportivi assegna un credito per ***24 ore medie di carico di lavoro***.

Come carico di lavoro si intende un ***rapporto variabile tra attività guidata da un docente*** (lezioni teoriche o lezioni pratiche), ***e studio personale a casa***

Si riconoscono crediti anche per l'attività agonistica, per l'attività professionale certificata, e per il lavoro in sala di scherma sotto la guida di un tecnico di livello superiore (tirocinio).



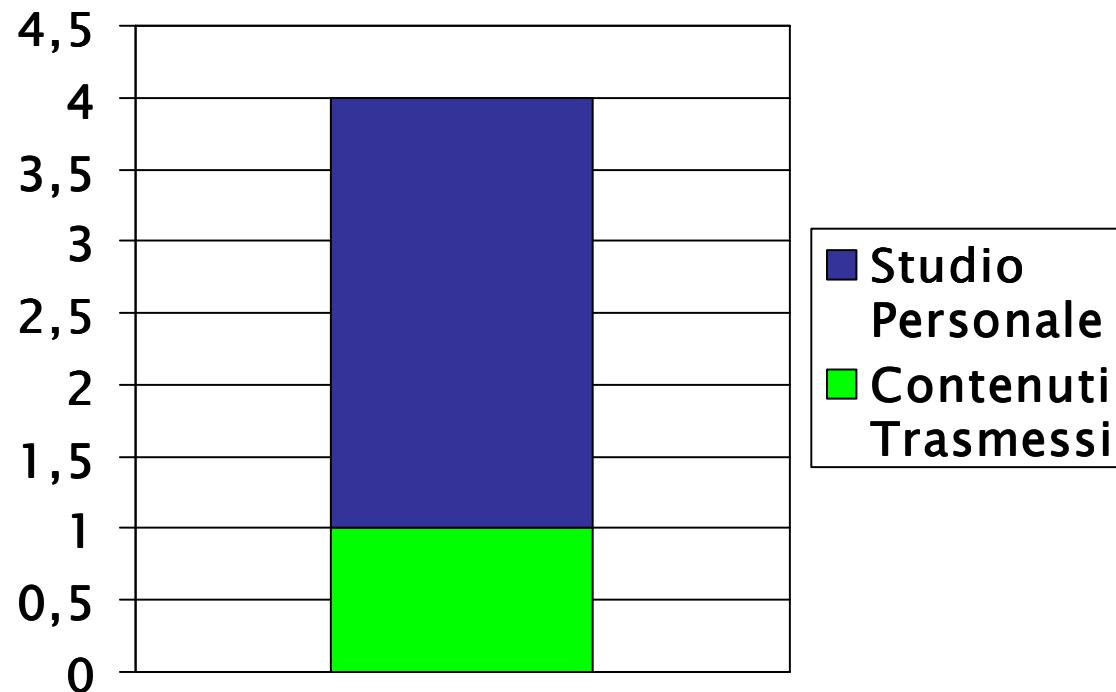
Un Credito: Rapporto Studio-Lezione Frontale



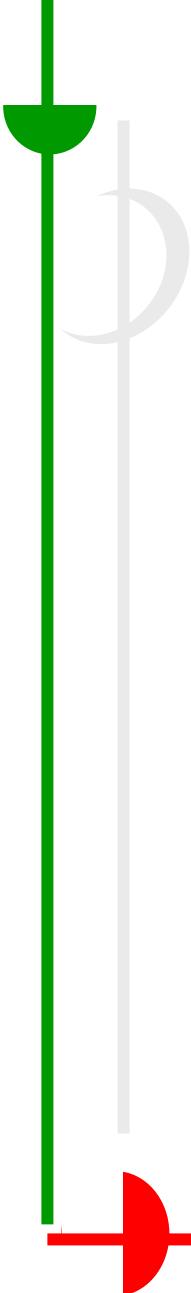
Il modello dello SNaQ assegna a ciascun punto credito 24 ore di carico di lavoro, di cui:

- 16 ore sono di studio personale
- restanti 8 ore sono di lezione frontale

Un Credito



Un'ora di lezione in aula equivale a circa 3 ore di studio personale



Chi rilascia i Crediti?

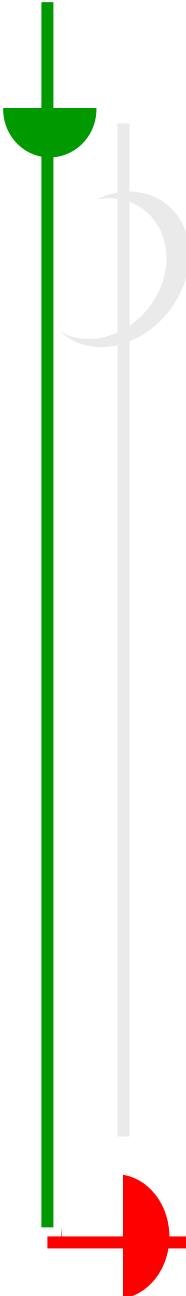
Il sistema previsto consente di integrare nel sistema formativo **CONI-FSN-DSA**(*), che rimane comunque l'asse centrale della formazione nazionale, anche percorsi di formazione compiuti in altre agenzie formative (Università, Regioni, ecc.), purché riconosciuti dalla FIS.

Il Comitato Operativo - Settore formazione formato da:

- Presidente FIS o suo delegato
- Rappresentante della Segreteria Generale FIS
- Presidente dell'AIMS o suo delegato
- Presidente dell'ANS o suo delegato
- Rappresentante della Scuola dello Sport

integrando diversi percorsi formativi ed esperienze eterogenee.

(*) Coni - Federazioni Sportive Nazionali - Discipline Sportive Associate



Animatore

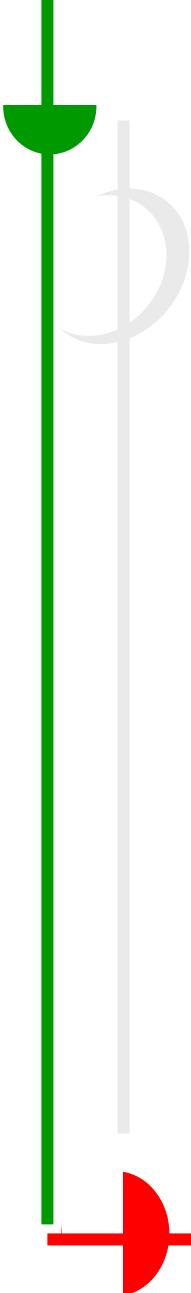
Chi non ha praticato l'attività schermistica, ma proviene da Scienze Motorie o è Istruttore qualificato di altri sport, potrà accedere ai corsi ed agli esami.

La formazione dell'animatore di scherma è affidata ai:

- Maestri federali, docenti di materie schermistiche presso le università, in convenzione con la FIS;
- Comitati Regionali.

Per l'Animatore sono previste 32 ore di lezione frontale, basate sull'acquisizione dei rudimenti della tecnica schermistica e dei giochi pre-schermistici, per applicazioni collettive e con attrezzi di plastica.

l'Animatore non è un titolo ma un pre-requisito necessario per accedere ai corsi di I Livello, al pari di 2 anni di attività agonistica.

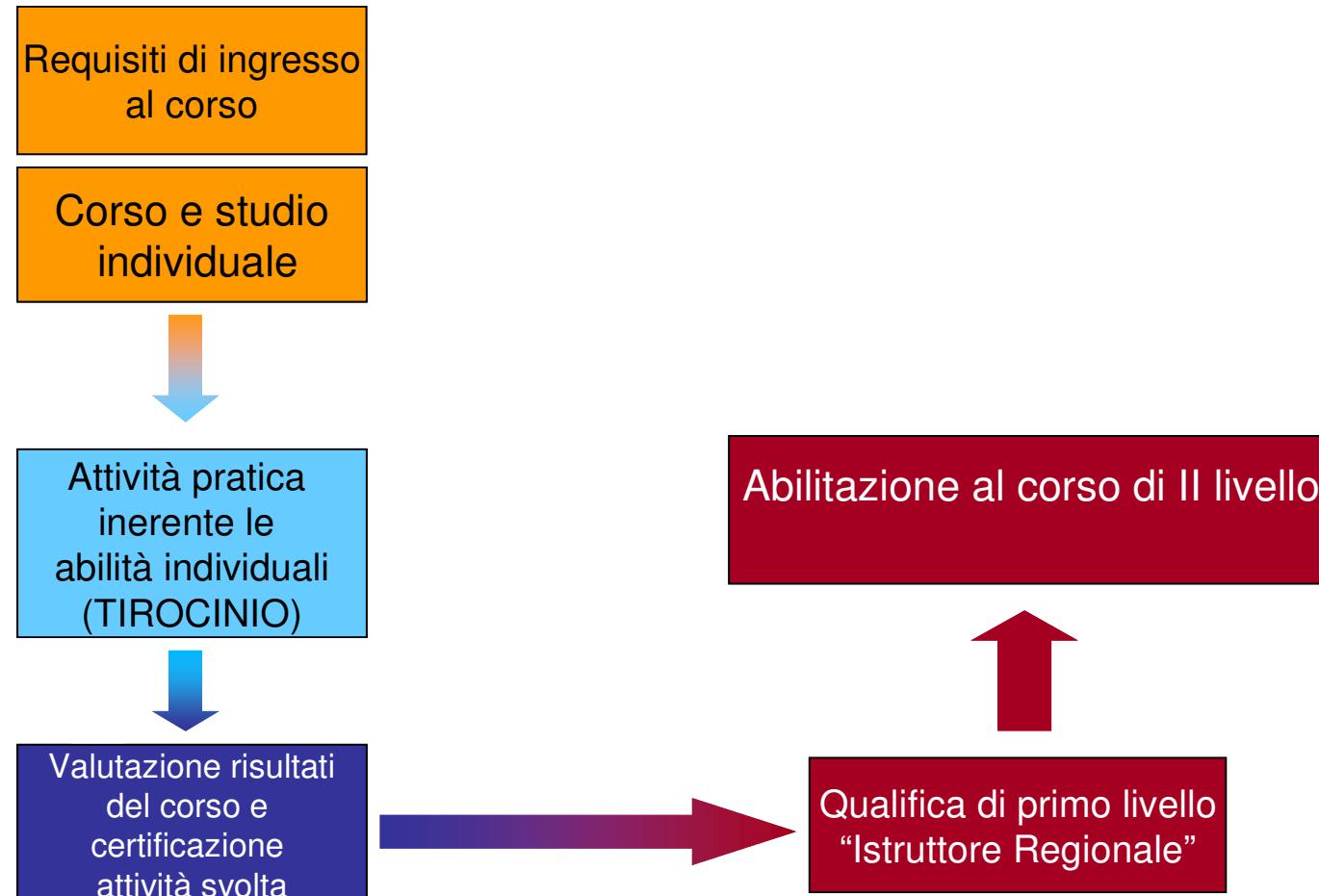


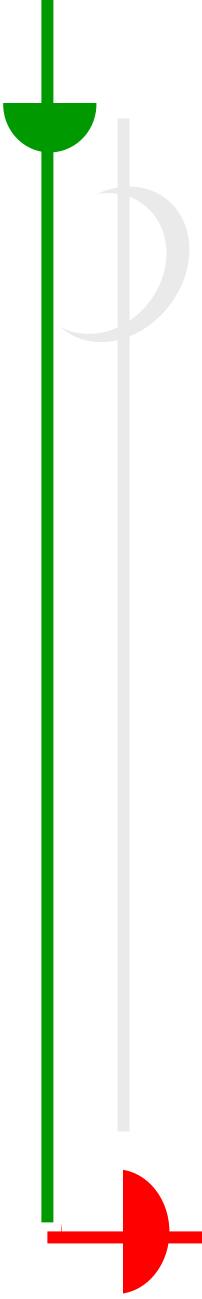
Animatore

Le competenze acquisite dal'animatore sono orientate principalmente all'insegnamento del gioco-scherma in ambito scolastico e in strutture turistiche.

L'attestato di animatore viene rilasciato dagli stessi docenti controfirmato dal presidente del comitato regionale .

Il Percorso Formativo di I Livello





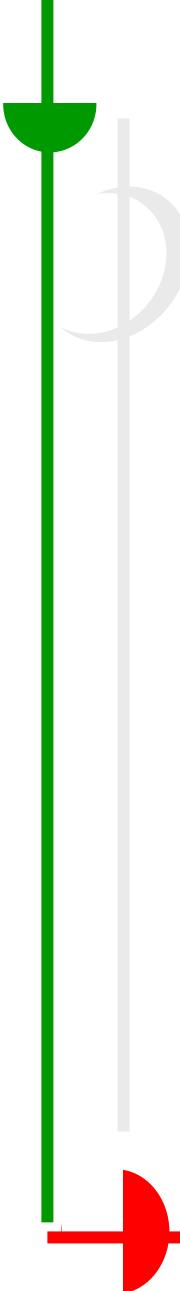
Tecnico di Primo Livello - Ex Istruttore Regionale

Profilo dell'attività:

Si tratta di una qualifica riferita ad un'attività di assistenza e supporto tecnico ad un altro allenatore. Il tecnico che ha conseguito tale qualifica *non* è autonomo e opera sotto la supervisione di un allenatore di qualifica superiore

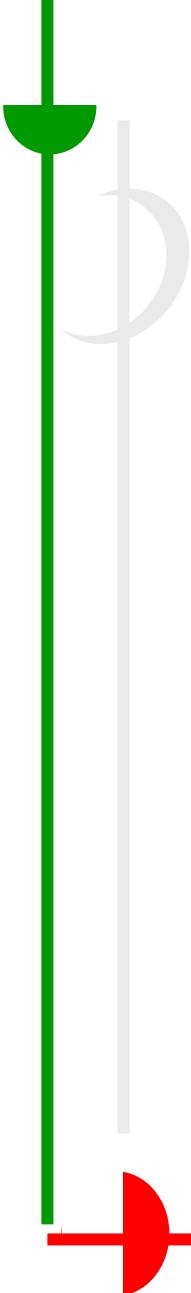
Abilità e Conoscenze

- *Utilizza le abilità di base* necessarie per condurre semplici azioni;
- *Organizza e conduce* sedute di allenamento utilizzando metodi, strumenti e attrezzature sotto la guida di un tecnico esperto;
- *Assiste gli sportivi* sotto la guida di un tecnico esperto;
- *Possiede le conoscenze* relative a: i principi di somministrazione del carico; le capacità motorie; le tecniche di base; la comunicazione allenatore-atleta



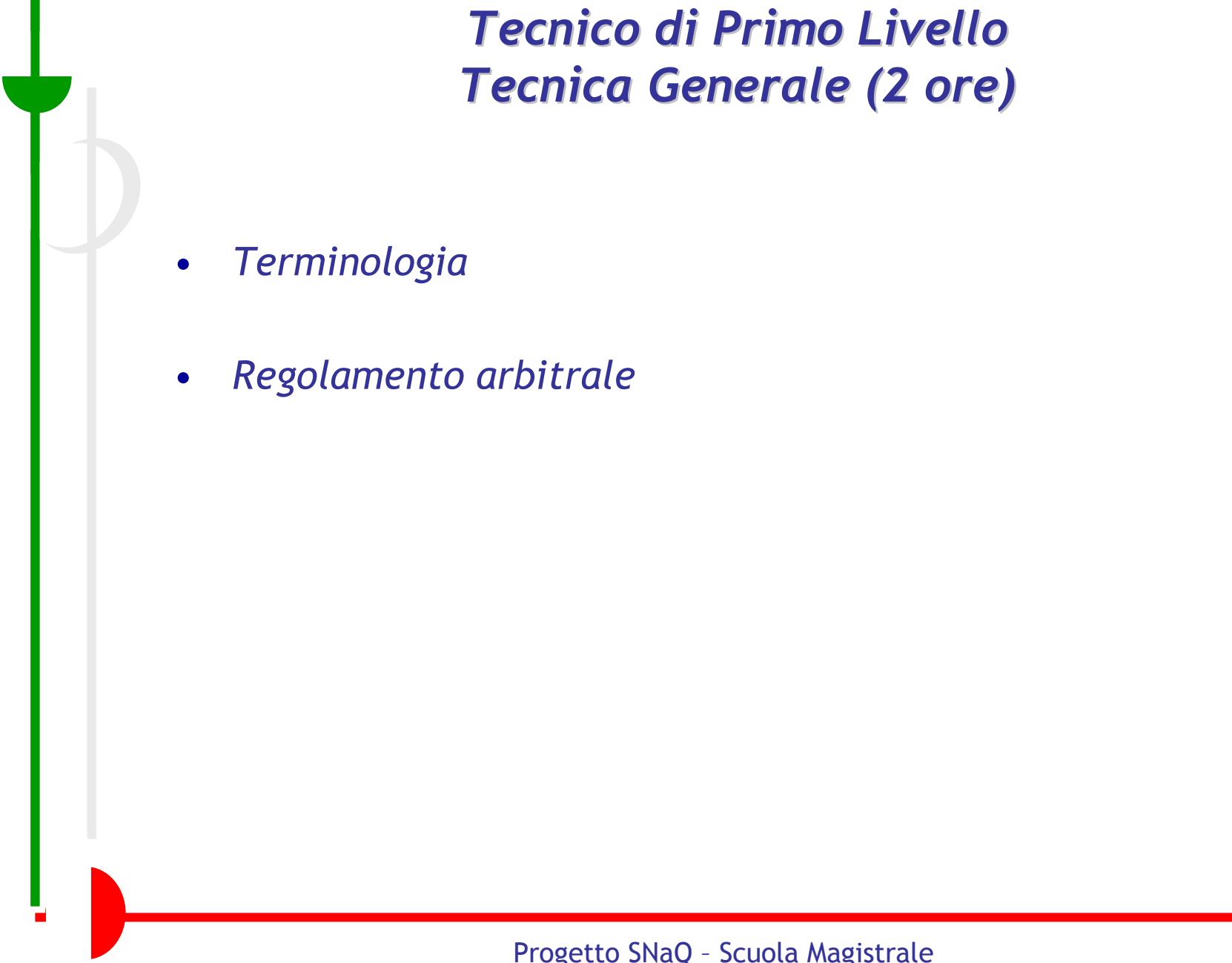
Tecnico di Primo Livello *10 Crediti*

- 4 crediti per le materie schermistiche (= 32 ore di lezioni frontali col Docente, 10 ore x arma, più due in comune, più 64 ore di studio a casa)
- 2 crediti per le materie generali (= 16 ore, più 32 di studio)
- 4 crediti per il tirocinio in Sala (96 ore)
- Il tirocinio del 1° livello dovrà permettere all'allievo di acquisire le previste abilità nel campo della lezione individuale e collettiva, e nella gestione dei gruppi, come supporto all'attività del tecnico di livello superiore.
- Le competenze del Tecnico di primo livello comprendono quelle previste per l'Animatore.



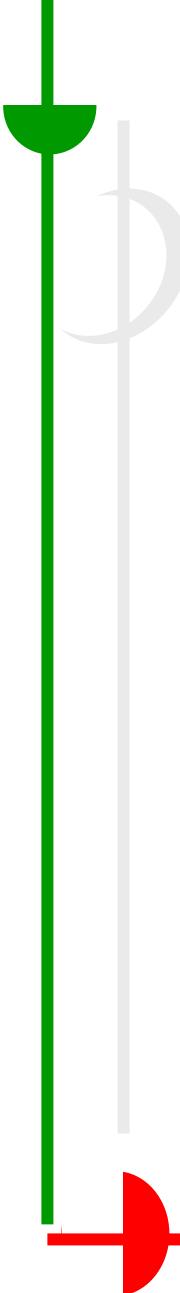
*Tecnico di primo livello
Tecnica Specifica 4 C.F.
(30 ore, 10 per arma)*

- Caratteristiche dell'arma
- Movimenti ed Azioni
- Atteggiamenti e Bersagli
- Azioni Semplici fondamentali di offesa
- Semplici Azioni di difesa
- Azioni Composte di offesa e difesa
- Nozioni sulle Azioni Ausiliarie
- Nozioni su uscita in tempo e seconda intenzione
- Lezione Collettiva
- Nozioni elementari sulla lezione individuale



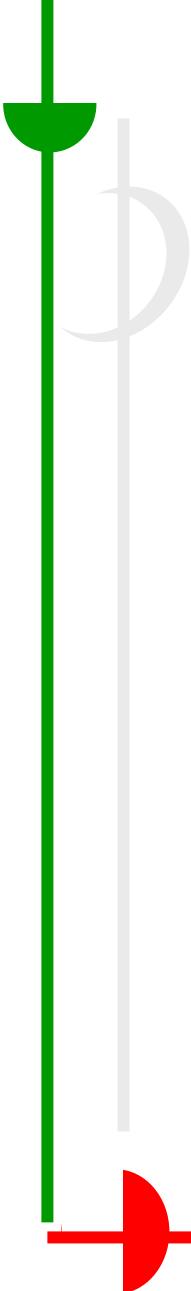
Tecnico di Primo Livello *Tecnica Generale (2 ore)*

- *Terminologia*
- *Regolamento arbitrale*



Tecnico di primo livello **Materie Generali 2 C.F. (16 ore)**

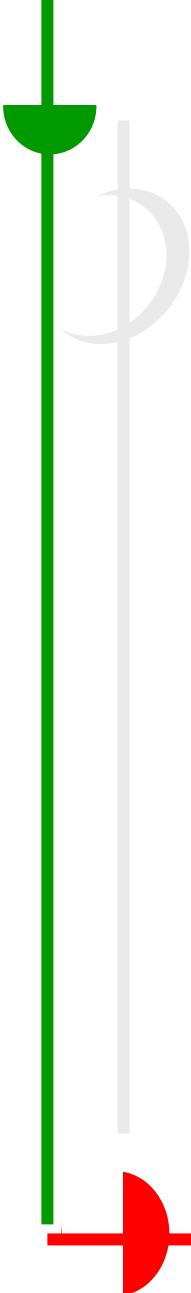
METODOLOGIA DELL'INSEGNAMENTO	ORE	ORE	METODOLOGIA DELL'ALLENAMENTO
Competenze pedagogiche	3	3	Le basi della prestazione
Osservare atleti e squadre	1	2	Sviluppo motorio
Motivare	1	1	Mobilità articolare
Insegnamento - apprendimento	2	2	Forza e velocità
		1	Resistenza



Tecnico di Primo Livello *Tirocinio 4 C.F. (96 ore)*

Il tirocinio, certificato, deve essere completato al momento della verifica e certificato da un tecnico almeno di secondo livello (Istruttore Nazionale alle 3 armi o Maestro di Scherma).

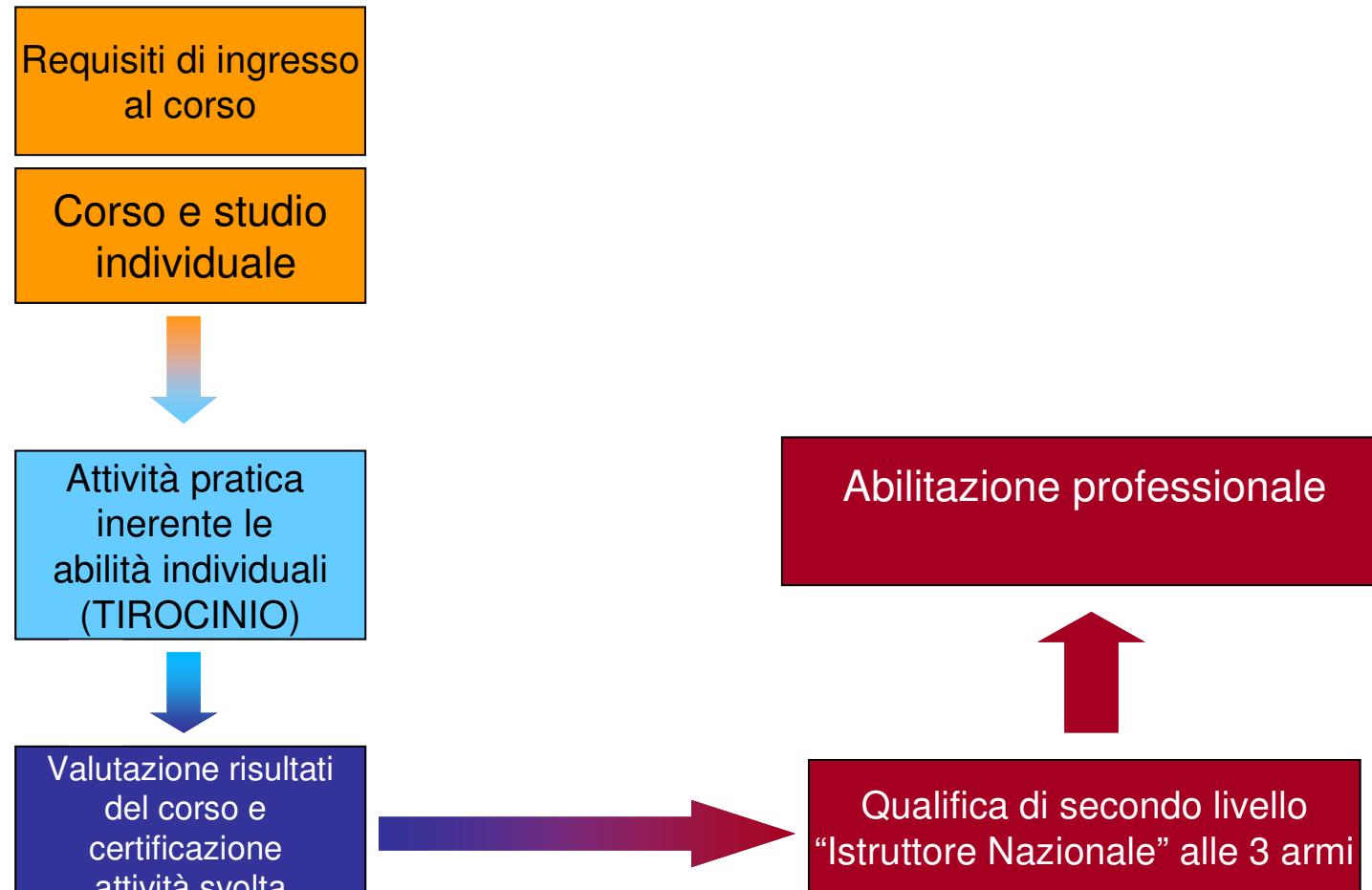
Farà parte di esso l'osservazione e la relazione su una gara regionale o interregionale da presentare in sede di esame.

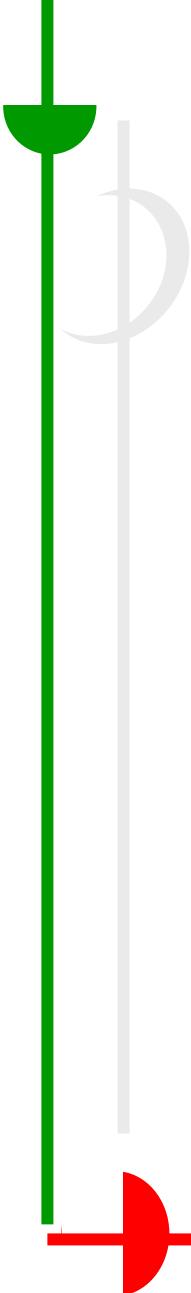


Riconoscimento Crediti Speciali

Gli atleti che hanno partecipato ad Olimpiadi, Campionati del Mondo, Campionati Europei, Giochi del Mediterraneo, Universiadi o convocati almeno due volte in gare internazionali di categoria A saranno riconosciuti i crediti formativi relativi alle abilità dell'arma praticata (tirocinio) dei primi due livelli e presentarsi direttamente ai corsi di Istruttore Nazionale, anche senza aver preventivamente sostenuto l'esame da Istruttore Regionale.

Il Percorso Formativo di II Livello



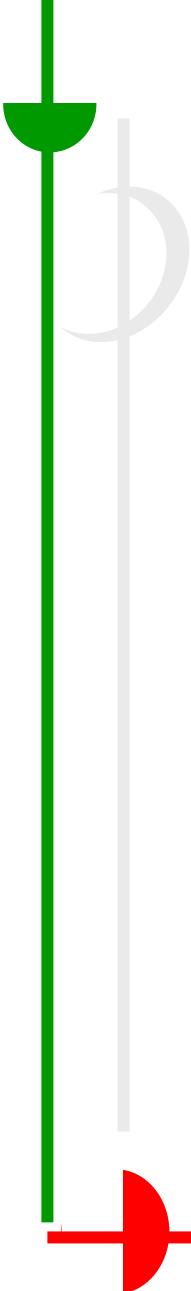


Tecnico di Secondo Livello - Ex Istruttore Nazionale

Profilo dell'attività:

E' la prima qualifica che consente una piena autonomia operativa al tecnico. L'allenatore di questo livello può operare, e progettare autonomamente attività, con atleti e partecipanti di ogni età, agonisti e non.

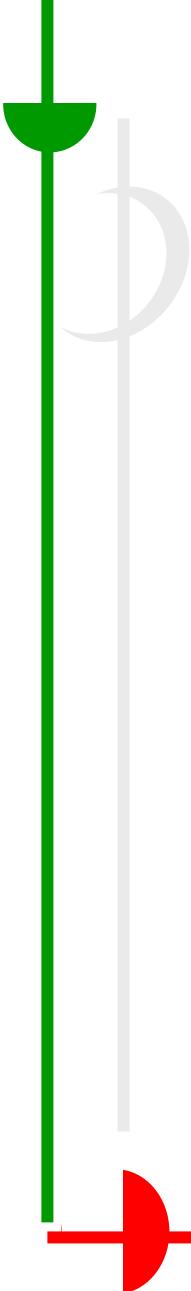
Può essere il tecnico responsabile ai fini dell'affiliazione della società alla FIS



Tecnico di Secondo Livello - Ex Istruttore Nazionale

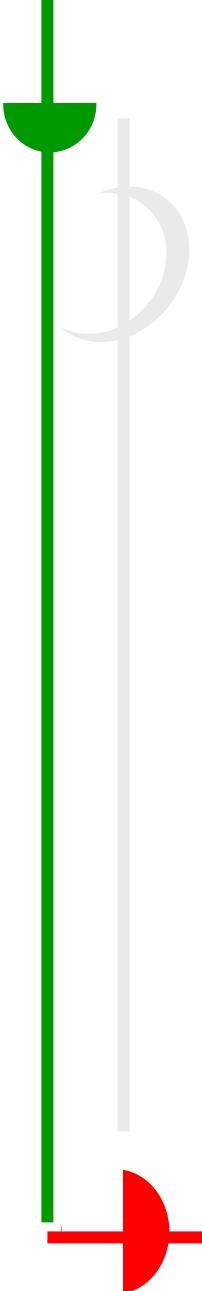
Abilità e Conoscenze

- *Costruisce piani di allenamento* tecnico-tattico, in funzione delle caratteristiche degli atleti e della specificità della disciplina sportiva;
- *Organizza e assiste gli sportivi* per le gare singole o per i tornei tenendo conto delle caratteristiche dei propri atleti, valutandone i risultati;
- *Contribuisce alla formazione* degli allenatori principianti mediante insegnamenti e valutazione pratica sul campo



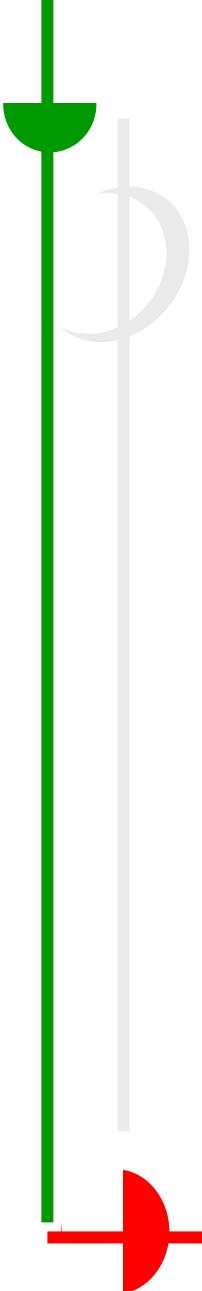
Tecnico di Secondo Livello Competenze

- La FIS consente oggi di affiliare una sala anche all’Istruttore Nazionale in una sola arma.
- L’Istruttore Nazionale in un’arma, dovrà necessariamente acquisire tutti i crediti relativi alle materie generali, oltre a quelli tecnici e al tirocinio nell’arma specifica.
- L’Istruttore Nazionale (Il livello di formazione) è da considerarsi tale solo dopo il superamento dell’esame alle tre armi.



Tecnico di secondo livello *20 Crediti*

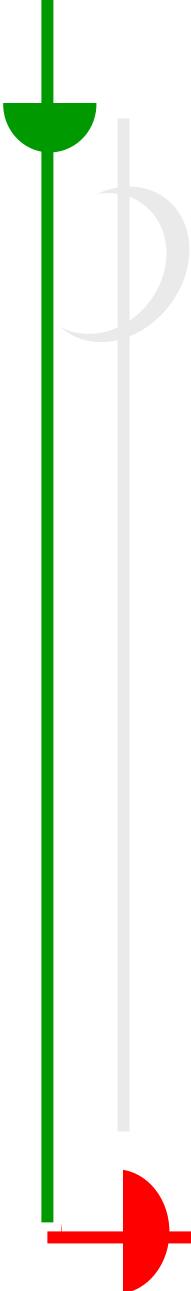
- 6 crediti per la parte *schermistica* (= 48 ore, di cui 39 di teoria e pratica col Docente, 13 ore per arma, più 9 generali)
- 2 crediti per le lezioni *generali* (= 16 ore di lezioni frontali)
- 12 crediti per il *tirocinio* (4 mesi per arma, pari a 24 h al mese, o 2 ore x 3 volte alla settimana)



Tecnico di Secondo Livello Materie Generali

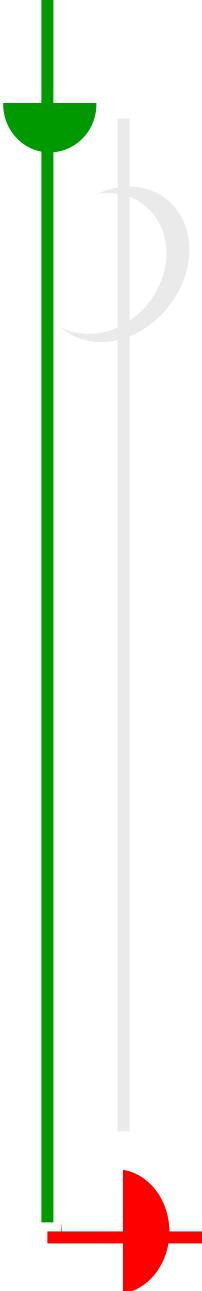
- Metodologia dell'insegnamento;
- Metodologia dell'allenamento;
- Area biomedica: anatomia, fisiologia, psicologia, dietologia, traumatologia, farmacologia e doping.

- 16 ore di lezioni frontali 2 C.F. (48 ore di studio a casa);
- Programmi e docenti concordati con la Sds del Coni.



Tecnico di Secondo Livello Materie Schermistiche

- 13 ore per arma di teoria e pratica schermistica 6 C.F. (13x3=39ore)
- 9 ore di lezioni frontali su
 - Gestione societaria
 - Leggi e regolamenti (Coni, FIS, ASD)
 - Regolamento arbitrale e di gara
- 1 anno di tirocinio 12 C.F. (4 mesi per arma) certificate da un tecnico di terzo livello (Maestro di Scherma)

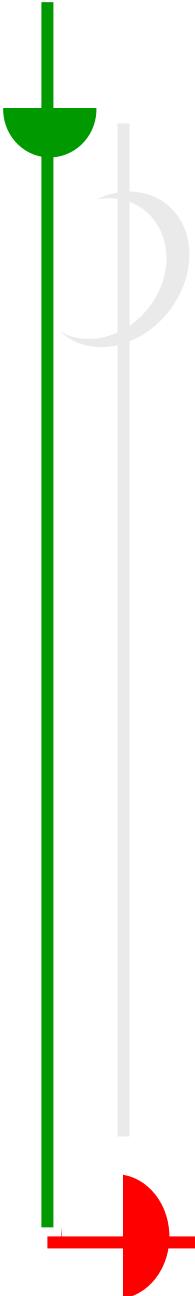


Tecnico di Secondo Livello *Tirocinio 12 C.F.*

Il tirocinio del Tecnico di secondo livello, da completarsi prima della verifica, dovrà far acquisire le necessarie competenze nel campo della lezione individuale, dell'allenamento dell'atleta di medio-alto livello, dell'osservare e relazionare sugli eventi di una gara del circuito nazionale dal punto di vista organizzativo, tecnico-agonistico e della comunicazione da presentare in sede di esame.

Il Percorso Formativo di III Livello





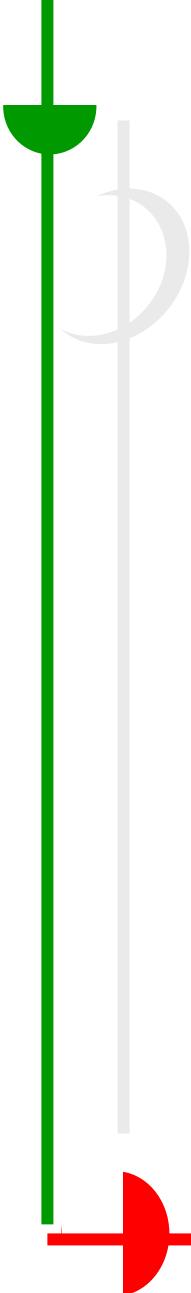
Maestro di Scherma

Profilo dell'attività:

E' la qualifica che permette all'allenatore di operare con atleti del massimo livello agonistico e/o con massima esperienza pratica;

Opera a livelli significativi di complessità, occupandosi della progettazione a lungo termine delle attività inerenti l'allenamento, l'insegnamento e la competizione per atleti e squadre di alta qualificazione che possono competere fino ai massimi livelli nazionali ed internazionali;

Coordina il lavoro di altri allenatori.



Maestro di Scherma

Abilità e Conoscenze

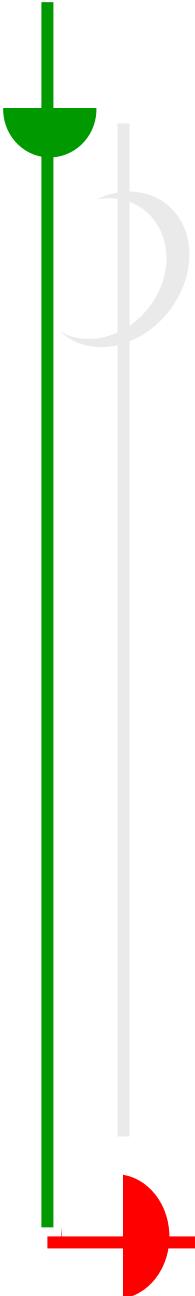
Sintetizza problemi e opportunità in funzione di uno sviluppo strategico efficace mediante la padronanza degli strumenti e dei mezzi più funzionali;

Trasferisce le conoscenze teoriche in proposte applicative per risolvere problemi;

Si relaziona con più persone, è in grado di sostenere argomentazioni per giustificare e promuovere il proprio lavoro;

Programma le attività finalizzate alla partecipazione e alla conduzione delle competizioni tenendo conto delle caratteristiche dei propri atleti e della specificità e caratteristiche delle gare

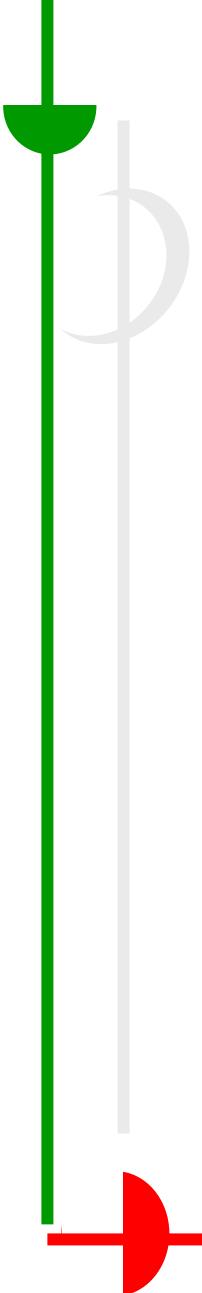
Pianifica, gestisce e valuta i piani di allenamento in considerazione di tutte le componenti possibili (tecniche, tattiche, fisiche, psicologiche, ecc) ,organizzando l'attività di altri allenatori e tecnici coinvolti



Maestro di Scherma

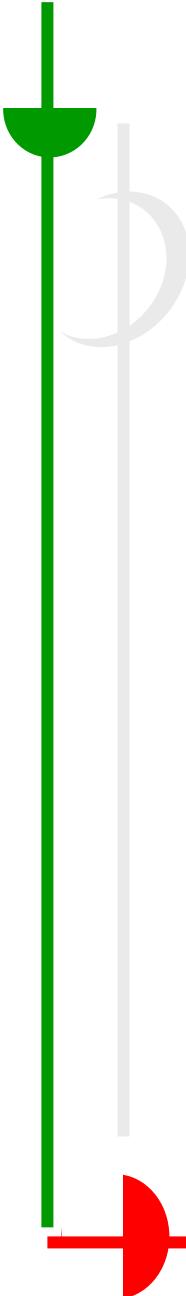
- **48 ore di materie schermistiche 6 C.F.**
- **16 ore di materie generali 2 C.F.**
- **288 ore di tirocinio 12 C.F.** o attività professionale certificata da un Presidente di società, pari ad un anno di attività, considerando 24 h al mese, ovvero 2 ore x 3 volte alla settimana.

Gli aspiranti Maestri, oltre ai crediti, dovranno ottenere l'approvazione della tesi, da completare prima di presentare la domanda d'esame. Alla tesi sarà assegnato dalla Commissione d'esami un voto, che concorrerà alla media finale.



Maestro di Scherma

- E' parte integrante del Tirocinio effettuare una relazione su un evento di alto livello svolto in Italia dal punto di vista organizzativo, tecnico-agonistico e della comunicazione.



Formazione Permanente

- Per tutti i livelli, ma soprattutto per quelli superiori (secondo e terzo livello) e per i “tutor”, è previsto un aggiornamento continuo, con crediti derivanti da varie attività:
 - convegni, conferenze e clinic specifici;
 - workshop;
 - attività tecniche o di altra natura durante raduni e stage;
 - produzione di materiali didattici o articoli;
 - elaborazione di dati e test;
 - attività di osservazione di competizioni (in forma strutturata);
 - attività di docenza su tematiche specifiche e pertinenti;
 - attività tecnica sul campo