



# SKATEBOARDING PROGRAMMI DIDATTICI

**SIRI** Scuola Italiana Roller International

Approvato dal Consiglio Federale



## Sommario

PROGRAMMI DIDATTICI .....	3
ITER FORMATIVO .....	3
PRIMO LIVELLO .....	3
SECONDO LIVELLO .....	6
TERZO LIVELLO .....	10
VALIDITA' DEL TESSERINO DA ALLENATORE E DEL TIROCINIO DIDATTICO .....	13

## PROGRAMMI DIDATTICI

---

- 1.1 1.1 Secondo quanto previsto all'articolo 2 lettera a) del Regolamento Generale SIRI, i programmi didattici e la programmazione dell'attività annuale ed i contenuti tecnici sono proposti da SIRI Skateboarding in collaborazione con il Settore Tecnico, tenuto conto delle linee guida descritte dallo SNaQ (Sistema Nazionale di qualifiche dei Tecnici Sportivi) del CONI. Il Direttore Tecnico è il responsabile della programmazione annuale. **Il programma formativo prevede l'argomento del SAFEGUARDING POLICY**

## ITER FORMATIVO

---

L'iter formativo per ottenere le diverse qualifiche di Tecnico di Skateboard si svolge su 3 Livelli di formazione:

1. Primo Livello CONI o **Allenatore di Base**
2. Secondo Livello CONI o **Allenatore Esperto di Disciplina Street e Transition o Discipline Veloci**
3. Terzo Livello CONI o **Allenatore Capo di Disciplina Street e Transition o Discipline Veloci**

## PRIMO LIVELLO

---

<b>LIVELLO 1</b>	
<b>ALLENATORE DI BASE</b>	
<b>Crediti</b>	
	3 crediti per le abilità
	7 crediti per le conoscenze
	Per un totale di 10 Crediti
<b>Requisiti Minimi</b>	
	18 anni di età.
<b>Panoramica del corso</b>	
	Prevede la formazione di una figura tecnica che lavori in forma autonoma per l'avviamento dei neofiti alle diverse discipline dello skateboard. In questo ambito verranno trattate le tecniche di base sia dello street e del transition che delle discipline veloci così da fornire al principiante ampia possibilità di scelta nella pratica: dello street; del transition; del downhill; dello slalom

<b>Abilità</b>	
Abilità Base:	Utilizza le sue abilità per tenere sedute di allenamento di base.
Allenamento:	Sa condurre un allenamento di principianti alle prime armi o condurre sessioni per approcciarsi all'agonismo.
Competizione:	per ciò che concerne la propria disciplina, assiste tecnicamente e accompagna atleti alle loro promozionali e/o atleti al primo impatto con l'agonismo.
<b>Conoscenze</b>	
Abilità Base:	Con le sue conoscenze e in grado di programmare e condurre delle lezioni con gruppi di qualsiasi età attraverso delle progressioni didattiche per l'apprendimento delle tecniche di base nelle diverse discipline dello skateboard.
Allenamento:	Sa anche preparare e programmare un allenamento nella propria disciplina in base al livello del principiante.
<b>Argomenti Trattati</b>	
Unità Didattica 1	Panoramica sulle diverse discipline dello skateboard e lo skateboard
	Le norme di sicurezza
	Nozioni base di fisica meccanica
	Skater, skateboard e direzioni di marcia: aspetti relazionali
	Trick base nelle diverse discipline dello skateboard
	Metodologia e propedeutica dello skateboard
	Il significato dell'allenamento e della sua programmazione
	L'impostazione del piano di lezione
Unità Didattica 2	Gli ausili didattici: cosa sono a cosa servono e come utilizzarli
	I piani di lezione dei trick base: posizione base spinta al suolo andature frenata con il piede posteriore al suolo curve in flat o cambi di direzione al suolo cambi di pendenza curve sui piani inclinati manual pumping in flat acid drop ollie pumping e curve in half pipe ramp e in bowl fakie tail stall drop-in e curve in half pipe ramp

<b>Valutazione</b>	
Prova tecnica:	Avere padronanza dello skateboard nelle tecniche base delle diverse discipline trattate nel corso.
Prova d'insegnamento:	pratica d'insegnamento durante il corso
Prova teorica:	Test scritto
<b>Indicazioni</b>	
Per poter conseguire il titolo di Allenatore di Base è necessario superare tutte le prove richieste (pratica; teorica; tirocinio o pratica d'insegnamento). Nel caso non venga superata una delle tre prove, l'esaminando verrà considerato NON IDONEO e non otterrà l'abilitazione all'insegnamento finché non supererà con successo la prova d'esame mancante.	

<b>Al Conseguimento</b>	
Abilitazione ad accompagnare sul campo gara atleti a livello regionale o inferiore	
Abilitazione all'insegnamento delle basi dello Skateboard	
<b>Indicazioni</b>	
Per poter sostenere l'esame è necessario aver svolto il tirocinio pratico presso uno dei centri abilitati e aver conseguito il patentino di Aspirante Allenatore oppure:	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) aver frequentato il Corso Base CONI;</li> <li>2) essere istruttore riconosciuto da altra FSN o EPS</li> <li>3) disporre di una laurea in scienze motorie</li> </ol>	
NON si potrà sostenere l'esame di Allenatore di Base se non si è in possesso dei sopracitati requisiti.	
Le date e il luogo del corso verranno pubblicate con largo anticipo sul sito della FIRS. L'iscrizione al corso verrà chiusa almeno un mese prima dell'inizio del corso così da dare la possibilità ai partecipanti di studiare gli argomenti d'esame	
<b>Materiale didattico</b>	
GUIDA AL CORSO DI FORMAZIONE PER ALLENATORE BASE DI SKATEBOARD FISR 2018 inviato al candidato dalla FIRS al momento del pagamento dell'iscrizione al corso.	
Slide da proiettare durante il corso	
<b>Ore di lezione /studio</b>	<b>Street e Transition</b>
	Ore
Lezioni Teoriche in aula con docente	12 ore
Lezioni teorico-pratiche in esterno con docente	16 ore
Studio personale	60 ore
Pratica personale	64 ore
Tirocinio didattico	24 ore

Calcolo dei crediti	Street e Transition	
	ore	crediti
Ore di lezioni teoriche in aule + ore di studio a casa	72	3
Ore di lezioni teorico-pratiche in esterno + pratica personale a casa	80	3
Tirocinio didattico	24	1
Realizzazione di un video sulla tecnica esecutiva dei trick relativi alla propria disciplina per l'ammissione all'esame		3

## SECONDO LIVELLO

<b>LIVELLO 2</b>	
<b>ALLENATORE ESPERTO DI DISCIPLINA (Street e Transition / Discipline Veloci)</b>	
<b>Crediti</b>	
	6 crediti per le abilità
	14 crediti per le conoscenze
	Per un totale di 20 crediti
<b>Requisiti Minimi</b>	
	Superamento dell'esame di primo livello
<b>Panoramica del corso</b>	
	La qualifica è specifica per la categoria STREET e TRANSITION o per quella delle DISCIPLINE VELOCI, ovvero Slalom e Downhill e permette di acquisire capacità necessarie all'insegnamento dei trick base specifici delle discipline di indirizzo. Attraverso l'insegnamento ed il consolidamento delle tecniche di base, l'istruttore apprende come avviare i propri allievi verso lo sviluppo autonomo di un bagaglio di manovre avanzate ed uno stile di pratica definito e personale. Insieme all'allenamento e la preparazione alle prime competizioni (partendo da quelle amatoriali fino al livello agonistico) l'istruttore apprenderà come trasferire in modo efficace la peculiarità storico, etico e culturali che definiscono lo skateboarding una attività a cavallo tra lo sport, l'arte e lo stile di vita.
<b>Abilità</b>	
Abilità Base:	Utilizza le sue abilità per svolgere lezioni nella specialità dello Street e Transition oppure in quella delle Discipline Veloci con skater di livello base ed intermedio.

Allenamento:	Sa condurre un allenamento di agonisti di livello base e intermedio e programmare il loro allenamento in funzione della stagione agonistica. Stimola il senso di gruppo (crew), il supporto reciproco ed il concetto di realizzazione personale attraverso la competizione rivolta al superamento dei propri limiti. Stimola lo sviluppo del pensiero critico e l'espressione personale al di là di schemi precostituiti attraverso lo sport a la sua pratica.
Competizione:	Assiste tecnicamente e accompagna atleti alle competizioni agonistiche anche a livello nazionale se necessario.
<b>Conoscenze</b>	
Abilità Base:	Con le sue conoscenze sa programmare e portare avanti una didattica di apprendimento sia per skater agonisti che non agonisti. Dispone di un bagaglio di competenze storico e culturali dello Skateboarding.
Allenamento:	Sa preparare e programmare un allenamento di atleti agonisti di livello base e intermedio
Competizione:	Tramite la sua formazione sa assistere, consigliare e preparare un atleta per una competizione agonistica accompagnandolo in un percorso tecnico e psicologico per la sua crescita come atleta.

<b>Argomenti Trattati</b>	Peculiarità storico, etico e culturali dello skateboarding Aspetti descrittivi dei trick
Street e Transition Unità Didattica 1	I piani di lezione e l'analisi degli errori dei trick in street: la posizione base la spinta al suolo le andature la frenata il pumping in flat il drop gli alleggerimenti del nose e del tail per salire sui piani rialzati i revert in andatura sul nose gli ollie ollie da un piano rialzato orizzontale ollie verso un piano rialzato orizzontale  i pop shove-it o backside pop shove-it  i powerslide gli ollie 180 i boardslide sopra un rail orizzontale i fifty-fifty grind sopra un piano rialzato orizzontale  i frontside pop shove-it i kickflip gli heelflip

	<p>i fifty-fifty grind sopra un rail orizzontale i noseslide sopra un piano rialzato orizzontale</p> <p>i tailslide sopra un piano rialzato orizzontale street "puro": cos'è e perché</p> <p>La costruzione di una run in street</p> <p>La gestione del contest in street</p>
Street e Transition Unità Didattica 2	<p>I piani di lezione e l'analisi degli errori dei trick in transition: pumping e curve in micro half pipe ramp e in bowl le curve in micro half pipe ramp eseguite sul coping</p> <p>fakie tail stall drop-in e curve in micro half pipe ramp rock to fakie nose stall to fakie fakie rock gli axle stall i fifty-fifty grind</p> <p>La costruzione di una run in transition</p> <p>La gestione del contest in transition</p>
Discipline Veloci Unità Didattica 1	<p>Peculiarità storico, etico e culturali dello skateboarding Aspetti descrittivi dei trick nel downhill</p> <p>L'analisi della curva</p> <p>La corda</p> <p>Peculiarità storico, etico e culturali dello skateboarding La gestione dell'ingresso in curva e le tecniche per rallentare: Heelside Stand-up slide Toeside stand-up slide Heelside powerslide Toeside powerslide Coleman slide</p> <p>L'analisi degli errori più comuni commessi nelle manovre del downhill</p> <p>La costruzione e la gestione della discesa nel downhill</p> <p>Il downhill boardercross</p>
Discipline Veloci Unità Didattica 2	<p>Aspetti descrittivi dei trick nello slalom I diversi tipi di slalom pumping</p> <p>La costruzione e la gestione della discesa in slalom</p> <p>Lo slalom boardercross</p>

<b>Valutazione</b>													
Prova Pratica:	Saper eseguire i trick specifici per la disciplina dello Street e del Transition o per le Discipline Veloci												
Prova d'insegnamento:	pratica d'insegnamento durante il corso												
Prova teorica:	Test scritto												
<b>Indicazioni</b>													
<p>1) Per poter sostenere l'esame è necessario aver conseguito il titolo di Allenatore di Base.</p> <p>2) Per poter conseguire il titolo di Allenatore di Disciplina è necessario superare tutte le prove richieste (pratica; teorica e d'insegnamento). Nel caso non venga superata una delle tre prove, l'esaminando verrà considerato NON IDONEO e non otterrà l'abilitazione all'insegnamento finché non supererà con successo la prova d'esame mancante.</p> <p>3) Le date e il luogo del corso verranno pubblicate con largo anticipo sul sito della FIRS. L'iscrizione al corso verrà chiusa almeno un mese prima dell'inizio del corso così da dare la possibilità ai partecipanti di studiare gli argomenti d'esame</p>													
<b>Al Consegimento</b>													
Abilitazione ad accompagnare sul campo gara atleti per Campionati Italiani o Trofei Nazionali.													
<b>Materiale didattico</b>													
E-book - Paolo Pica - Alessandro Gargiullo, <i>Street and Transition. Approccio alla didattica dello skateboard</i> , Full Time Edizioni Sportive, Roma 2017; (inviato al candidato dalla FIRS al momento del pagamento dell'iscrizione al corso o fatto acquistare dal singolo iscritto?).													
Slide da proiettare durante il corso													
<b>Ore di lezione /studio</b>	<b>Street e Transition</b>												
	<table> <tr> <td>Lezioni Teoriche in aula con docente</td> <td>14 ore</td> </tr> <tr> <td>Lezioni teorico-pratiche in esterno con docente</td> <td>42 ore</td> </tr> <tr> <td>Studio personale a casa</td> <td>60 ore</td> </tr> <tr> <td>Pratica personale a casa</td> <td>168 ore</td> </tr> <tr> <td>insegnamento a casa</td> <td>220 ore</td> </tr> </table>	Lezioni Teoriche in aula con docente	14 ore	Lezioni teorico-pratiche in esterno con docente	42 ore	Studio personale a casa	60 ore	Pratica personale a casa	168 ore	insegnamento a casa	220 ore		
Lezioni Teoriche in aula con docente	14 ore												
Lezioni teorico-pratiche in esterno con docente	42 ore												
Studio personale a casa	60 ore												
Pratica personale a casa	168 ore												
insegnamento a casa	220 ore												
<b>Calcolo dei crediti</b>	<b>Street e Transition</b>												
	<table> <thead> <tr> <th></th> <th>ore</th> <th>crediti</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ore di lezioni teoriche in aula + ore di studio a casa</td> <td>74</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Ore di lezioni teorico-pratiche in esterno + pratica personale a casa</td> <td>210</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>insegnamento a casa</td> <td>220</td> <td>9</td> </tr> </tbody> </table>		ore	crediti	ore di lezioni teoriche in aula + ore di studio a casa	74	3	Ore di lezioni teorico-pratiche in esterno + pratica personale a casa	210	8	insegnamento a casa	220	9
	ore	crediti											
ore di lezioni teoriche in aula + ore di studio a casa	74	3											
Ore di lezioni teorico-pratiche in esterno + pratica personale a casa	210	8											
insegnamento a casa	220	9											

Ore di lezione /studio	Discipline Veloci	
Lezioni Teoriche in aula con docente		14 ore
Lezioni teorico-pratiche in esterno con docente		42 ore
Studio personale a casa		60 ore
Pratica personale a casa		168 ore
Insegnamento a casa		220 ore
Calcolo dei crediti	Discipline Veloci	
	ore	crediti
ore di lezioni teoriche in aule + ore di studio a casa	74	3
Ore di lezioni teorico-pratiche in esterno + pratica personale a casa	210	8
Insegnamento a casa	220	9

## TERZO LIVELLO

<b>LIVELLO 3</b>	
<b>ALLENATORE CAPO DI DISCIPLINA (Street e Transition / Discipline Veloci)</b>	
<b>Crediti</b>	
	6 crediti per le abilità
	14 crediti per le conoscenze
	Per un totale di 20 crediti
<b>Requisiti Minimi</b>	Superamento dell'esame di secondo livello.
<b>Panoramica del corso</b>	La qualifica permette di acquisire capacità avanzate nella preparazione tecnica, atletica, nell'allenamento e nel perfezionamento tecnico di agonisti di alto livello nella specialità dello Street e Transition oppure in quella delle Discipline Veloci. Permette inoltre di partecipare come docente a corsi di formazione, seminari e corsi di aggiornamento per tecnici di skateboard
<b>Abilità</b>	
Abilità Base:	Utilizza le sue abilità per tenere sedute di preparazione fisica e/o tecnica nella specialità dello Street e Transition oppure in quella delle Discipline Veloci.
Allenamento:	Sa condurre la preparazione atletica e tecnica di un team agonistico di alto livello.

Competizione:	Assiste tecnicamente e accompagna atleti alle competizioni agonistiche anche a livello internazionale.
<b>Conoscenze</b>	
Abilità Base:	Con le sue conoscenze sa programmare e portare avanti una didattica di apprendimento per agonisti di alto livello e possiede le conoscenze di base per poter condurre delle lezioni teoriche-pratiche ai corsisti di 1° 2° e 3° livello
Allenamento:	Sa preparare e programmare un allenamento di un team agonistico di alto livello.
Competizione:	Tramite la sua formazione sa assistere, consigliare e preparare un atleta per competizioni internazionali, seguendo la preparazione tecnica psicologica e fisica.
<b>Argomenti Trattati</b>	
Parte Generale Unità Didattica 1	il processo di osservazione nello sport
	L'osservazione sistematica e le griglie di valutazione
	L'adattamento
	L'allenamento della forza
	L'allenamento della velocità
	L'allenamento della resistenza
Le basi del controllo e della valutazione dell'allenamento	
Street e Transition Unità Didattica 2	la personalizzazione della tecnica nei trick in fase aerea: dalla posizione dei piedi sulla tavola alla traiettorie degli arti in fase di volo, ecc
Street e Transition Unità Didattica 2	la personalizzazione della tecnica nei grind: dalla posizione dei piedi sulla tavola in fase di attacco e scorrimento alla traiettorie degli arti in fase di uscita o stacco.
	la personalizzazione della tecnica negli slide: dalla posizione dei piedi sulla tavola in fase di attacco e scorrimento alla traiettorie degli arti in fase di uscita o stacco.
	Le combo
Street e Transition Unità Didattica 3	La personalizzazione della tecnica negli stall in transition
	La personalizzazione della tecnica nei grind in transition
	La personalizzazione della tecnica negli slide in transition
	la personalizzazione della tecnica nei trick in fase aerea
	La scelta dei trick per la costruzione e la gestione delle run in street per un contest di livello internazionale
La scelta dei trick per la costruzione e la gestione delle run in transition per un contest di livello internazionale	
Discipline Veloci Unità Didattica 1	la personalizzazione della tecnica negli: heelside Stand-up slide toeside stand-up slide heelside powerslide toeside powerslide Coleman slide

	La costruzione e la gestione delle run in un contest internazionale di downhill e downhill boardercross
Discipline Veloci	la personalizzazione della tecnica nello slalom pumping
Unità Didattica 2	La costruzione e la gestione delle run in un contest internazionale di slalom e slalom boardercross

<b>Valutazione</b>	
Prova Pratica:	Saper eseguire i trick avanzati nella specialità dello Street e Transition oppure in quella delle Discipline Veloci
Prova Teorica	Esame Orale
<b>Indicazioni</b>	
	<p>1) Per poter conseguire è necessario la prova pratica e teorica. Nel caso non venga superata una delle tre prove, l'esaminando verrà considerato NON IDONEO e non otterrà l'abilitazione all'insegnamento finché non supererà con successo la prova d'esame mancante.</p> <p>2) Per poter sostenere l'esame è necessario aver conseguito il titolo di Allenatore Esperto di Disciplina</p> <p>3) Le date e il luogo del corso verranno pubblicate con largo anticipo sui sito della FIRS. L'iscrizione al corso verrà chiusa almeno un mese prima dell'inizio del corso così da dare la possibilità ai partecipanti di studiare gli argomenti d'esame</p>
<b>Al Conseguimento</b>	
	<p>Abilitazione ad accompagnare sul campo gara atleti per Campionati Italiani o Trofei Nazionali.</p> <p>Possibilità di accesso alla docenza nei corsi di formazione per tecnici di skateboard.</p>
<b>Materiale didattico</b>	
	A cura di Claudio Mantovani, <i>Insegnare per allenare. Metodologia dell'insegnamento, Edizioni SDS, Roma 2016</i>
	A cura di Antonio La Torre, <i>Allenare per vincere. Metodologia dell'allenamento sportivo, Edizioni SDS, Roma 2016</i>
	Slide da proiettare durante il corso

<b>Ore di lezione /studio</b>	<b>Street e Transition</b>		
	Lezioni teoriche in aula con docente		46 ore
	Lezioni teorico-pratiche in esterno con docente		10 ore
	Studio personale a casa		184 ore
	Pratica personale a casa		40 ore
	Insegnamento a casa		220 ore
<b>Calcolo dei crediti</b>	<b>Street e Transition</b>		
	Ore di lezioni teoriche in aula + ore di studio a casa	ore	crediti
	Ore di lezioni teorico-pratiche in esterno + pratica personale a casa	230	9
	insegnamento a casa	50	2
		220	9

Ore di lezione /studio	Discipline Veloc	
Lezioni teoriche in aula con docente		46 ore
Lezioni teorico-pratiche in esterno con docente		10 ore
Studio personale a casa		184 ore
Pratica personale a casa		40 ore
Insegnamento a casa		220 ore
Calcolo dei crediti	Discipline Veloci	
	ore	credit
ore di lezioni teoriche in aule + ore di studio a casa	230	9
Ore di lezioni teorico-pratiche in esterno + pratica personale a casa	50	2
Insegnamento a casa	220	9

## VALIDITA' DEL TESSERINO DA ALLENATORE E DEL TIROCINIO DIDATTICO

**Validità del tesserino di Allenatore** Nel corso di un quadriennio Olimpico un allenatore deve prendere parte almeno a 2 corsi di aggiornamento per lo Street e il Transition o per le Discipline Veloci, oppure a 2 attività Federali. Vengono considerate attività Federali che contribuiscono a mantenere valido il tesserino di allenatore tutte quelle attività nelle quali verrà indicato specificatamente che sono considerate aggiornamenti per gli allenatori. Dopo due anni senza aver frequentato alcun aggiornamento, o attività federale, l'allenatore manterrà sempre il suo livello ma perderà i diritti di allenatore come per esempio l'ingresso in capo gara.

**Tirocinio** Le ore di tirocinio didattico sono considerate valide se svolte presso una scuola di skateboard FISR, effettuando praticantato di allenatore supervisionato da un tecnico di skateboard che abbia seguito un corso valido all'abilitazione della formazione dei tirocinanti, oppure abbia già acquisito il titolo di ALLENATORE ESPERTO DI DISCIPLINA o ALLENATORE CAPO DI DISCIPLINA