



Settore Formazione

OGGETTO: Attività di Formazione Scolastica e promozionale

Nell'ambito delle attività Scolastiche e Promozionali di importanza strategica per la diffusione e pratica della nostra disciplina, è in programma per l'anno scolastico 2024/2025 l'organizzazione delle fasi nazionali dei Campionati Studenteschi rivolta alla scuola secondaria di primo grado se il riscontro, in termini di partecipazione, sarà soddisfacente.

L'auspicio della FIGH è quello di estenderlo anche alle scuole secondarie di secondo grado.

Ciò premesso, dall'incontro avvenuto in occasione del "Festival della Pallamano" u.s. con la delegazione della commissione dei Coordinatori di Educazione Fisica del Ministero dell'Istruzione e del Merito (MIM) e con la Dirigenza Federale, è emersa la necessità di aggiornare il corpo docente. L'ufficio Formazione FIGH ha proposto un accordo che prevede il rilascio del brevetto IAP – Istruttore attività Promozionale, ai docenti che partecipano all'aggiornamento con il seguente format, basato su 12 ore di formazione:

PROGRAMMA

- 4 ore da remoto in modalità a distanza (con registrazione delle lezioni):
 - **Modulo P1** (introduzione al corso di primo livello)
 - **Modulo P5a** Presentazione Attività Promozionali FIGH
 - **Modulo P6** (Metodologia dell'allenamento 1)
- 8 ore in presenza (in una sola giornata)
 - **Modulo P5b** Presentazione Attività Scolastiche (regolamento Campionati Studenteschi)
 - **Modulo P2** "Giochi Propedeutici 1" (Avviamento: dal gioco propedeutico al gioco codificato)
 - Gioco semplice non orientato
 - Gioco dei passaggi
 - Gioco orientato multidirezionale
 - Gioco dei bersagli
 - Gioco con più porte
 - Gioco orientato bidirezionale
 - Gioco della palla meta
 - Gioco complesso orientato
 - Gioco della palla re
 - Gioco base 3+1
 - **Modulo P3** "Giochi Propedeutici 2" (Presca, Palleggio, Passaggio e Ricezione)
 - Lo Svuota-casse

- Il lupo e le pecore
- I guardia-ponti e i furfanti
- La regina e i sudditi
- Passing tag
- **Modulo P4** “Giochi Propedeutici 3” (Tiro)
 - Giochi per l’acquisizione delle abilità specifiche
 - The wall
 - La battaglia navale
 - Tiro al bersaglio mobile
 - Tiro Tattico: 2v2 a porte larghe
 - Tiro Tattico: 3v3
 - Tiro Tattico: 3v3 con “talpa”
 - Gioco 3+1 junior
 - Gioco 3+1 senior
- **Modulo P7** “Tecnica 1”
 - Esercitazioni per la presa
 - Esercitazioni per il passaggio
 - Esercitazioni per passaggio e ricezione
- **Modulo P8** “Tecnica 2”
 - Esercitazioni sull’esecuzione dei vari tipi di tiro
 - Tiro in appoggio
 - Tiro in salto
 - Tiro in volo