


ALL TOGETHER
WE CAN SPIKE!

VOLLEY



Kinder.

+ SPORT



MIKASA

DI COSA PARLEREMO

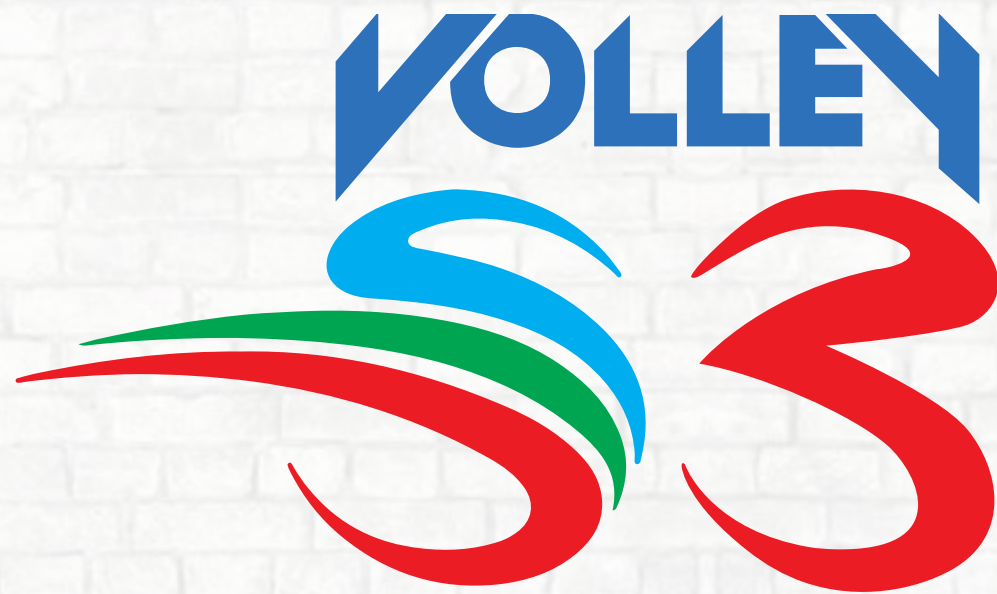
- *Presentazione del progetto Volley S3*
- *Lo SMART COACH*
- *I possibili rapporti con la scuola*



VOLLEY



LE CARATTERISTICHE DI



LE CARATTERISTICHE DI VOLLEY S3

IL LOGO

«S» dall'inglese «spike», che vuol dire «schiacciata»: è il gesto tecnico che il giocatore fa per colpire la palla e fare punto nel campo avversario.

3 sono i giocatori in campo, con una rete idealmente infinita per unire razze, religioni e culture e per far divertire tutti a giocare a pallavolo. Ma non solo! 3 sono i tocchi della pallavolo, 3 sono le parole chiave del progetto:

SPORT
SQUADRA
SALUTE

«VOLLEY» è il nostro sport. La scritta è inserita sopra il logo S3, a ricordare idealmente il simbolo di una rete da pallavolo



IL LOGO

«S» dall'inglese «spike», che vuol dire «schiacciata»: è il gesto tecnico che il giocatore fa per colpire la palla e fare punto nel campo avversario.

3 sono i giocatori in campo, con una rete idealmente infinita per unire razze, religioni e culture e per far divertire tutti a giocare a pallavolo. Ma non solo! 3 sono i tocchi della pallavolo, 3 sono le parole chiave del progetto:

SPORT
SQUADRA
SALUTE

«VOLLEY» è il nostro sport. La scritta è inserita sopra il logo S3, a ricordare idealmente il simbolo di una rete da pallavolo



IL GIOCO

- Come cuore del progetto
- Come motore del percorso
- Come generatore di motivazioni
- Come divertimento

IL PERCORSO

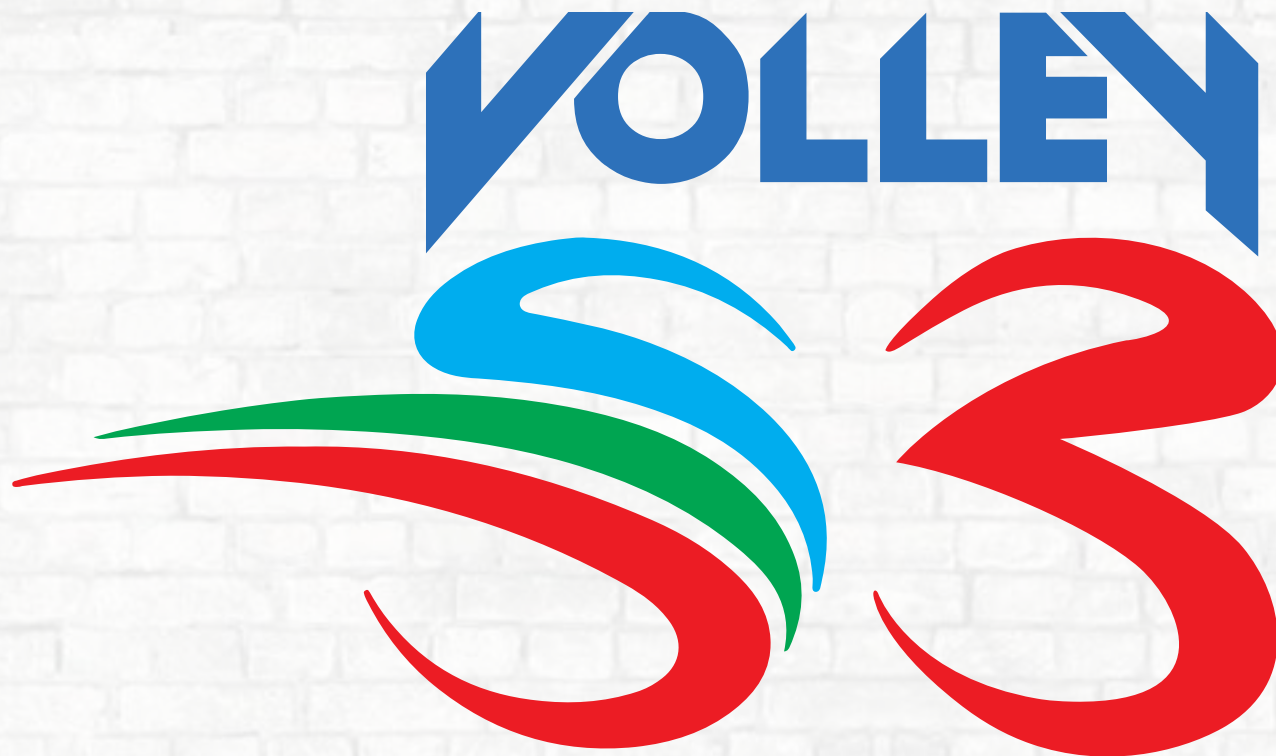
- Di crescita, graduale ed educativo
- Per far diventare la pallavolo compagna di viaggio dello studente nella sua crescita
- Per promuovere, fidelizzare e attrarre nelle nostre società sportive

LA FLESSIBILITA'

- Un metodo e un percorso adatto per giocare 1x1/2x2/3x3/4x4/6x6
- Dal gioco alla competizione e dalla competizione ai tornei
- Per far giocare insieme la classe e gli studenti di diversi livelli

ALL TOGETHER
WE CAN SPIKE!

I PRINCIPI ISPIRATORI



I PRINCIPI ISPIRATORI

*Il gioco Volley S3 segue un **percorso didattico** che rispetta le regole dell'apprendimento “dal facile al difficile” e “dal semplice al complesso”.*

Applicando il concetto di **FLESSIBILITÀ** il progetto si può curvare su tutte le diverse situazioni di numero di bambini o ragazzi e di spazi a disposizione.



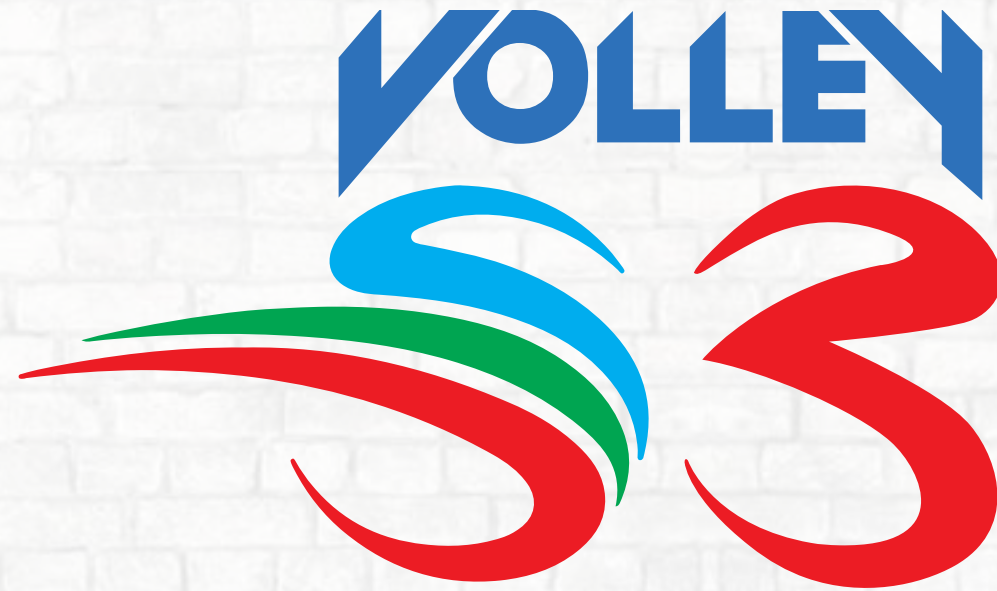


Consulente di FIPAV per l'ideazione
e la realizzazione del progetto è
ANDREA LUCCHETTA



Indiscusso «personaggio», riconosciuto da tutti come campione di pallavolo ed eccezionale comunicatore, in particolare verso il mondo dei giovani e giovanissimi, insieme a **LUCKY** e allo **SPIKE TEAM**

I CONTENUTI DI



IL PROGETTO NEL SUO CONTENUTO TECNICO

dalla classe
se sono a scuola...

da casa
il pomeriggio...

...in PALESTRA

PER GIOCARE
SUBITO...



➡ Percorso didattico (azzurro)
➡ Percorso formativo (rosso)

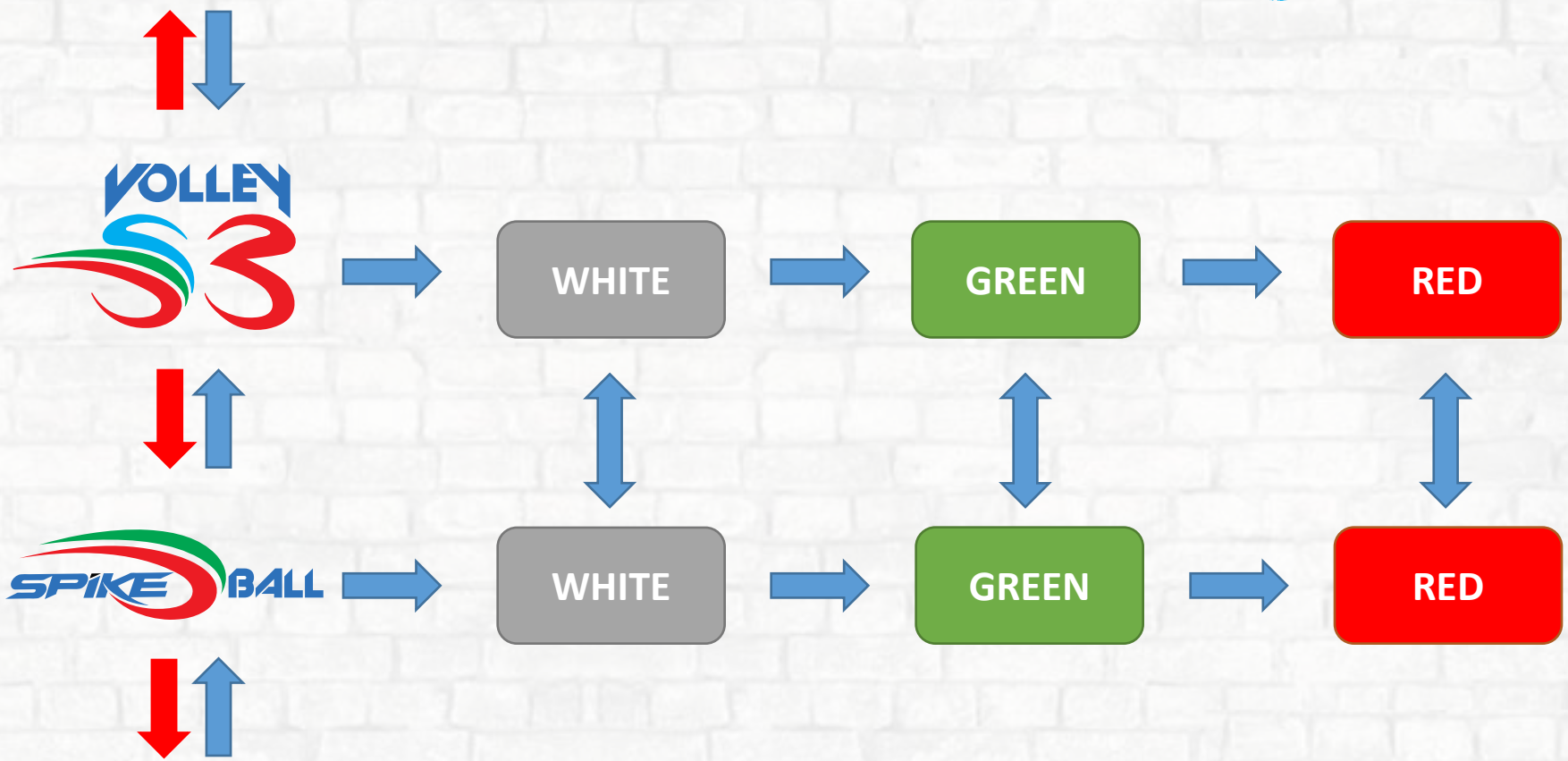


GIOCHI DI AVVIAMENTO ALLA PALLAVOLO

GIOCHI PER L'ALLENAMENTO DEI FONDAMENTALI

ETÀ DELL'ATLETA

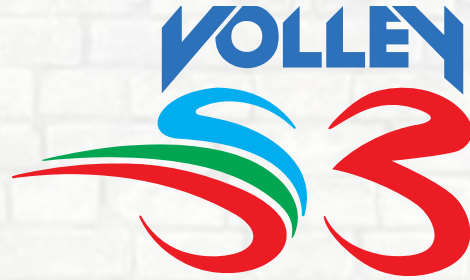
GIOCHI PER L'ALLENAMENTO DEI FONDAMENTALI



GIOCHI DI AVVIAMENTO ALLA PALLAVOLO



VOLLEY S3 – IL CONCETTO DI FLESSIBILITÀ



INNOVAZIONE: FLESSIBILITÀ

- ➔ Ogni forma di gioco entra a far parte della grande famiglia di VOLLEY S3.
- ➔ La proposta metodologica ben definita che può essere adattabile ad ogni formula di gioco (1vs1, 2vs2, 3vs3, 4vs4, ecc.)
- ➔ ...e ad ogni età.

VOLLEY S3 – LA PROGRESSIONE DIDATTICA

La progressione didattica prevede la suddivisione in **3 livelli di abilità:**

- ➔ *il livello base “WHITE” , per i più piccoli e per meno esperti.*
- ➔ *il livello intermedio “GREEN” per apprendere le dinamiche del gioco VOLLEY S3.*
- ➔ *il livello avanzato “RED” che utilizza le stesse dinamiche della pallavolo dei grandi.*

«attraverso 3 punti chiave»

Il Primo punto: «GIOCARRE SUBITO»

- ✓ Utilizzo didattico di giochi e non di esercizi
- ✓ Iniziare la lezione giocando
- ✓ Sviluppare le capacità motorie giocando
- ✓ Imparare le tecniche dei fondamentali della pallavolo giocando

«attraverso 3 punti chiave»

Il Secondo punto: «LA FACILITAZIONE»

- ✓ Utilizzo didattico della struttura della pallavolo e non dei fondamentali
- ✓ La palla può rimbalzare a terra
- ✓ La palla può essere bloccata
- ✓ La palla può essere lanciata

«attraverso 3 punti chiave»

Il Terzo punto: «LA FLESSIBILITA'»


- ✓ Dimensioni del campo variabili in base allo spazio
- ✓ Altezza della rete in base alla classe
- ✓ Numero di giocatori per squadra in base al numero dei partecipanti alla lezione
- ✓ Scelta dei giochi in base all'obiettivo della programmazione curriculare

IL PERCORSO DIDATTICO

«attraverso 2 tappe metodologiche»

La prima tappa:

«lo  BALL ... il gioco della schiacciata»

- ✓ GIOCO propedeutico al 
- ✓ GIOCO che scompone la pallavolo enfatizzando il fondamentale emblema, la «SCHIACCIATA»
- ✓ L'azione di gioco parte da un attacco e non dalla battuta
- ✓ La rete è posta ad altezza «alunno»
- ✓ Le regole rispettano il punto chiave della facilitazione

IL PERCORSO DIDATTICO

«attraverso 2 tappe metodologiche»

La seconda tappa:

«il  ... il gioco della pallavolo»

- ✓ Il GIOCO della pallavolo a scuola
- ✓ L'azione di gioco parte dalla battuta
- ✓ Le regole nel percorso metodologico rispettano il punto chiave della **FACILITAZIONE** e della **FLESSIBILITA'**

REGOLE DI GIOCO

L'esempio partendo dai più piccoli:

- ✓ Battuta dal basso
- ✓ Non c'è fallo di doppia o trattenuta
- ✓ Il fallo di invasione a rete solo sul tocco di attacco verso il campo avversario
- ✓ Non c'è obbligo di 3 passaggi

PERCORSI DI FORMAZIONE PER LE SOCIETÀ

SMART COACH



LA FIGURA DELLO SMART COACH

La figura dell'allenatore del VolleyS3 e dello Spikeball:

- ✓ *Il ruolo dell'allenatore: “animatore” e generatore di passione e aggregazione*
- ✓ *Relazione e gestione del gruppo*
- ✓ *Come comunica lo Smart Coach*



CHI" è lo Smart Coach?

FIGURA TECNICA DI RIFERIMENTO
PER L'ATTIVITÀ PROMOZIONALE VOLLEY S3



Lo Smart Coach deve essere

un **MOTIVATORE** e un **ANIMATORE** che coinvolge, fa divertire e appassionare i bambini/ragazzi, stimolando il loro senso di appartenenza al gruppo squadra e la voglia di apprendere.



Lo Smart Coach deve essere

un **EDUCATORE** che accompagna il bambino/ragazzo nel suo percorso di crescita emotiva, fisica e socio-relazionale.



Lo Smart Coach deve essere

un **FACILITATORE** creando le condizioni perché i bambini/ragazzi siano protagonisti, in autonomia del gioco.



Lo Smart Coach

ha il compito di **stimolare e arricchire** il patrimonio degli schemi motori di base avvalendosi, qualora ne fosse in possesso, delle sue competenze specifiche in ambito sportivo-motorio-pallavolistico.



Come comunica lo Smart Coach: gli atteggiamenti

deve **PORSI** con un **ATTEGGIAMENTO**:

- Positivo
- Sereno
- Paziente
- Coinvolto
- Autorevole
- Sicuro
- Giocoso
- Empatico



Come comunica lo Smart Coach: gli atteggiamenti

Deve dare maggiore rilievo **“a ciò che si può fare”** evitando di porre l'accento su **“ciò che non si deve fare”**



Come comunica lo Smart Coach: gli strumenti

- ✓ voce: ferma e squillante
- ✓ utilizzo di esempi e immagini
- ✓ sintesi espositiva e spiegazioni:
 - brevi
 - chiare
 - immediate
 - semplici da comprendere



Come comunica lo Smart Coach: gli strumenti

✓ Il sorriso

✓ Le Regole devono essere:

- poche e chiare



KIT DIDATTICO contenente:

- GUIDA TECNICO/DIDATTICA
- SCHEDE DI ALLENAMENTO
- ALBUM COLORA E GIOCA
- ADESIVI
- CARTOLINA
- POSTER
- DEPLIANT DI PRESENTAZIONE
- QUADERNONE
- PENNA
- ALTRO MATERIALE utile per la didattica e/o per la promozione del progetto



MATERIALI DIDATTICO SPORTIVI

KIT SPORTIVO contenente:

- **RETE DA PALLAVOLO** lunga 21 metri adattabile a varie lunghezze (3 moduli: 2 da 6 metri e 1 da 9 metri)
- **PALLONI MIKASA** (MIKASA SKV5 adatto per la fascia d'età 5-9 anni e MIKASA 123L S3 adatto per la fascia d'età 8 – 12 anni)



SKV5 S3

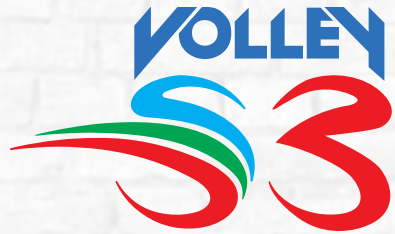
Scuola Primaria
160-180gr



MVA 123L S3

Scuola Secondaria 1°-2°
grado
230-250 gr

ALL TOGETHER
WE CAN SPIKE!



ALCUNI DATI

(GRADUATORIA N. 1)

SOCIETÀ IN COLLABORAZIONE CON ISTITUTO SCOLASTICO

C. R. CAMPANIA

1. GSA PALLAVOLO ARIANO
2. ASD ELISA VOLLEY POMIGLIANO
3. NOLA CITTA' DEI GIGLI
4. ASD INTERSERINESE VOLLEY
5. NUOVA POLISPORTIVA PONTICELLI
6. ASD PALLAVOLO BATTIPAGLIA
7. OTTAVIMA VOLLEY
8. HIDROS VOLLEY S. ARPINO
9. ARZANO VOLLEY
10. ASD CENTRO VOLLEY ORTA
11. ASD VESUVIO OPLONTI VOLLEY
12. ASD POLISPORTIVA MATESE
13. ASD CAVA DEI TIRRENI VOLLEY
14. ASD GIS PALLAVOLO OTTAVIANO
15. ASD WESSICA PALLAVOLO AVELLINO
16. VOLLEY SESSA
17. ASD PALLAVOLO TELESE
18. ASD INTRAMONTES
19. ASD POMPEI VOLLEY
20. ASD PALLAVOLO OLEVANO

(GRADUATORIA N. 2)

SOCIETÀ' NON IN COLLABORAZIONE CON ISTITUTO SCOLASTICO

COMITATO REGIONALE CAMPANIA

1. CS PALLAVOLO NETTUNO MONTELLA
2. ASD VOLLEY CELLOLE
3. LA FENICE CLUB

SOCIETÀ CAMPANE

306

SOCIETÀ CAMPANE COINVOLTE

23

<u>Prov.</u>	<u>Soc. Coinv.</u>	<u>Tot. Soc.</u>	<u>Soc. Voto</u>
<u>AV</u>	<u>4</u>	<u>29</u>	<u>38</u>
<u>BN</u>	<u>1</u>	<u>28</u>	
<u>CE</u>	<u>5</u>	<u>56</u>	<u>44</u>
<u>NA</u>	<u>9</u>	<u>124</u>	<u>94</u>
<u>SA</u>	<u>4</u>	<u>69</u>	<u>51</u>



Fonte FIPAV Assemblée nazionale



Kinder
+ SPORT



MIKASA



Avviso pubblico per il potenziamento del progetto nazionale

"Sport di Classe" per la scuola primaria

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020

Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2

classi 1^a, 2^a e 3^a delle scuole del primo ciclo

Il progetto consiste in un modulo/attività della durata di 60 ore

TUTOR SCUOLA + TUTOR SPORTIVO ESTERNO

RETRIBUZIONE € 30,00 ora

SCADENZA

ore 15.00 del giorno 27 marzo 2018



Kinder.
+ SPORT



