Modulo di perfezionamento per monitori G+S Sport per i giovani

«Innovare e curare l'ambiente»

Dossier per i responsabili del corso
2023/2024

Indice

Informazioni generali per gli esperti	4
Direttive sul modulo	6
Programma 2023/2024	7
Preparazione e compiti	8
Inizio del corso	9
Introduzione ai temi «Innovare» e «Curare l'ambiente»	10
Valori personali	11
Musica e tennis	13
Tennis femminile/giochi di squadra 1ª parte	17
Tennis femminile/giochi di squadra 2ª parte	19
Organizzazione di un evento	20
Novità Swiss Tennis, prospettive, etica	21
Conclusione	22

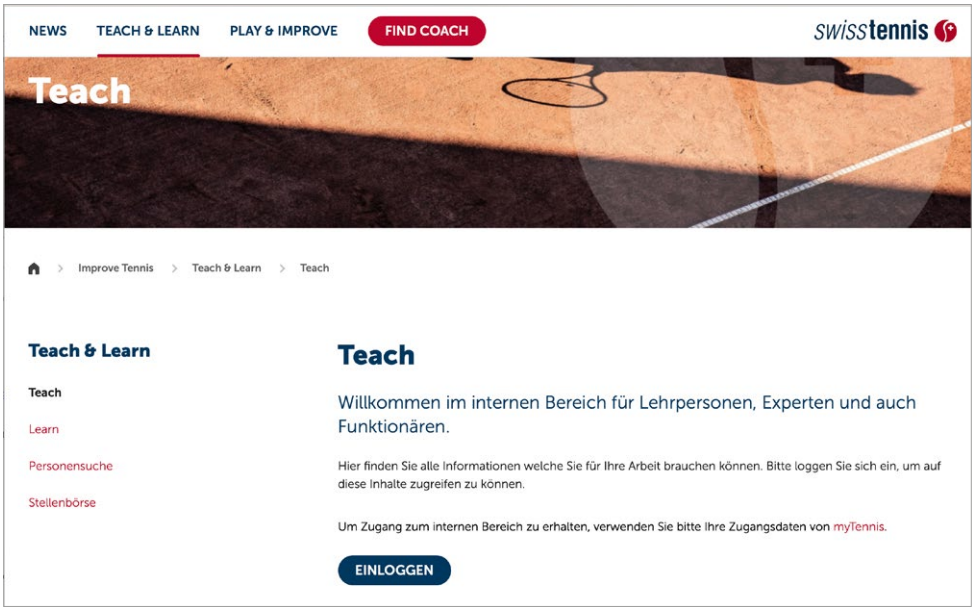
Informazioni generali per gli esperti

Obiettivi per i partecipanti
Il presente documento è destinato agli esperti e ai responsabili dei corsi G+S ed è volto alla preparazione del modulo di perfezionamento monitore G+S Sport per i giovani 2023/2024.

Contenuto
I requisiti sono definiti nelle direttive sul modulo e nel piano di studi quadro. Gli obiettivi del piano di studi sono stati ripresi nel dossier in maniera puntuale ed evidenziati in grigio. Laddove necessario, sono stati formulati in maniera più concreta e definiti come obiettivi delle lezioni.

Materiale didattico
I partecipanti ricevono un diario di apprendimento e il set di carte G+S attuale.

Materiale per il corso
Il presente dossier e i relativi documenti del corso sono disponibili online al seguente indirizzo.
www.swisstennis.ch
(https://www.swisstennis.ch/de/improve-tennis/teach-learn/teach)
> Improve Tennis > Teach & Learn > Teach > S'inscrire (nome utente e password)



Obiettivi per i partecipanti

I partecipanti:

- conoscono la concezione della formazione con i quattro diversi settori di attività;
- conoscono le raccomandazioni d'azione dei settori di attività «Innovare» e «Curare l'ambiente» e le applicano nella pratica;
- conoscono il set di carte e lo sanno usare in maniera mirata;
- conoscono la Carta etica;
- conoscono il Promemoria sicurezza.

Materiale per il corso (login > My Tennis)

Diario di apprendimento *
Programma A3 *
Penna *
Lista presenze/lista partecipanti *
Dossier per i responsabili del corso
Presentazione PPT «Tema G+S»
Moduli di apprendimento digitali
Carta etica
Promemoria sulla sicurezza nel tennis
PPT «Benvenuto e introduzione al tema G+S»
PPT «Marketing Mix»
PPT «Novità formazione, etica e studio di casi»

* Documenti messi a disposizione da Swiss Tennis e inviati al luogo in cui si tiene il corso o al responsabile del corso.

Compiti per i partecipanti

- Leggere lo statuto in materia di etica dello sport svizzero
- Leggere i nove principi della Carta etica nello sport
- Leggere il modulo di apprendimento digitale Insieme per uno sport pulito
- Studiare il modulo di apprendimento digitale Innovare
- Studiare il modulo di apprendimento digitale Curare l'ambiente

Leggere il promemoria sulla sicurezza nel tennis
www.mobilesport.ch/tennis-it/tennis-sicurezza-promemoria-sulla-prevenzione-degli-infortuni

> Gli organizzatori del corso inviano ai partecipanti i suddetti compiti insieme all'invito al corso.

Direttive sul modulo	
Introduzione	Questo modulo di perfezionamento per monitori viene impartito in presenza ed è rivolto a chi dispone già del riconoscimento di monitore G+S sport per i giovani (tennis) e desidera prolungare il riconoscimento di due ulteriori anni.
Condizioni generali di ammissione	Come sancito dall'art. 21 dell'ordinanza del DDPS su programmi e progetti per la promozione dello sport (OPPSpo)
Condizioni specifiche di ammissione	L'organizzatore (servizio cantonale G+S) decide in merito all'ammissione sulla base dei documenti di iscrizione e dell'ordine di ricezione delle iscrizioni. **Prerequisiti** • Riconoscimento di monitore G+S Sport per i giovani o Sport scolastico sport per i giovani (tennis) • Il riconoscimento deve essere «valido» o «scaduto».
Contenuto	• News formazioni G+S e Swiss Tennis • Musica e tennis • Riflettere sulle attività/coraggio/creatività • Organizzazione di eventi nel club/centro • Tennis femminile (giochi di squadra) • «Attività G+S di qualità Innovare e curare l'ambiente» (tema G+S 2023/2024) • Etica e sicurezza nel tennis
Durata	Corso di una giornata
Lingua	Italiano, francese o tedesco
Partecipanti	Su decisione del Cantone
Qualificazione	Il modulo viene considerato come superato se frequentato nella sua integralità.
Riconoscimenti	I riconoscimenti Monitore G+S Sport per i giovani e Monitore G+S Sport per bambini vengono prolungati di due anni. > Il riconoscimento Monitore G+S Sport per bambini viene prolungato solamente qualora si sia in possesso anche del riconoscimento G+S Sport per i giovani.
Costi	Variabili a seconda del Cantone

Programma 2023/2024

Modulo di perfezionamento per monitori G+S Sport per i giovani

Attività G+S di qualità – Innovare e curare l'ambiente		
		Compiti Conoscere la Carta etica Link Moduli di apprendimento digitali Innovare Link/Curare l'ambiente Link/ Sicurezza/Promemoria tennis
15 minuti Luogo		**Inizio del corso** Svolgimento *Relatore/Responsabile del corso*
45 minuti Aula/sala		**Introduzione ai temi MP G+S Sport per i giovani Innovare/Curare l'ambiente** Valori personali **Valori** *Relatore/Responsabile del corso*
90 minuti Aula/sala		**Musica e tennis** Passione per lo sport **Riflettere sulle attività/coraggio/creatività/curiosità/formazione** *Relatore/Responsabile del corso*
75 minuti Luogo		Pranzo
45 minuti Aula/sala		**Tennis femminile** Giochi di squadra **Fiducia in sé stesse, agire con coraggio/autostima/orgoglio/creatività** *Relatore/Responsabile del corso*
45 minuti Aula/sala		**Organizzazione di un evento** Svolgimento dell'evento **Ruolo di esempio nel club e nel centro/impegno** *Relatore/Responsabile del corso*
45 minuti Aula/sala		**News di Swiss Tennis/Sport per i giovani** **Sicurezza** **Carta etica** Esempi > Indicazioni sull'unità del corso *Relatore/Responsabile del corso*
15 minuti Aula/sala		**Conclusione** Valutazione del corso *Relatore/Responsabile del corso*

Preparazione e compiti

Obiettivo
I partecipanti conoscono la Carta etica e i valori di Swiss Olympic nonché le norme di sicurezza nel tennis. Hanno già studiato i moduli di apprendimento digitali Innovare e Curare l'ambiente.

Durata
Compito effettuato a casa in autonomia

Contenuto
Valori della specialità, Carta etica, norme di sicurezza nel tennis, moduli di apprendimento digitali Innovare e Curare l'ambiente

Approccio didattico
L'organizzatore del corso invia i compiti ai partecipanti (da svolgere a casa in autonomia) in allegato all'email di invito.

Materiale per il corso
- News relative alla formazione

Links
- Statuto in materia di etica dello sport svizzero
- Nove principi della Carta etica nello sport
- Modulo di apprendimento digitale Insieme per uno sport pulito
- Modulo di apprendimento digitale Innovare
- Modulo di apprendimento digitale Curare l'ambiente
- www.swisstennis.ch/fr/improve-tennis/teach-learn/teach

> Tutti questi documenti/link sono disponibili anche sul sito di Swiss Tennis («Improve Tennis», «Teach&Learn», «Teach», «S'inscrire»)

T Inizio del corso

Obiettivo
I responsabili del corso si presentano ai partecipanti e viceversa. Illustrano loro le finalità del modulo, il programma e il contenuto del corso, il materiale didattico e le direttive.

Durata
15 minuti ore 9.15—9.30

Contenuto
15 minuti Saluti/presentazione, organizzatore, scopo e programma del corso, organizzazione, dettagli amministrativi (consegna documenti, firma della lista presenze), aspettative dei partecipanti

Approccio didattico
1. I responsabili del corso danno il benvenuto ai partecipanti e illustrano lo svolgimento della giornata
2. Firma della lista presenze, controllo lista partecipanti (se possibile, distribuire etichette con i nomi)
3. Consegna set di carte e diario di apprendimento

Materiale per il corso
- PPT di introduzione al corso
- Programma del corso
- Lista dei partecipanti
- Lista presenze
- (Etichette nominative)
- Diario di apprendimento
- Penna
- Set di carte G+S

T Introduzione ai temi «Innovare» e «Curare l'ambiente»

Obiettivo
I partecipanti conoscono i due settori di attività Innovare e Curare l'ambiente.

Durata
15 minuti ore 9.30–9.45

Contenuto
PPT temi MP 2023/24 «Innovare» e «Curare l'ambiente»

Approccio didattico
La presentazione PPT viene discussa con i partecipanti e i contenuti delle diapositive vengono presentati con il supporto delle note.

Materiale per il corso
- PPT di introduzione e temi MP 2023/24 «Innovare» e «Curare l'ambiente»
- Diario di apprendimento
- Carte G+S

Note

T Valori personali

Obiettivo
I partecipanti prendono consapevolezza dei loro valori personali.

Durata
30 minuti ore 9.45–10.15

Contenuto
Esercizio di riflessione: i partecipanti prendono consapevolezza dei valori che trasmettono con il loro comportamento e le loro affermazioni.

Approccio didattico

Parte 1 ore 9.45–10.15
Al mattino i partecipanti si ritirano in luogo tranquillo (all'interno o all'esterno) e si prendono il tempo per rispondere alle domande 1 e 2 e scrivere le risposte nel diario di apprendimento.

Domanda 1
«Immagina lo scenario seguente: tra dieci anni, il presidente della tua associazione ti premia per la tua attività di monitore e in generale per il lavoro nel club con gli junior. Fa salire tre persone sul palco:

1. un allievo (che parla, per esempio, di quanto i tuoi allenamenti siano entusiasmanti);
2. una persona dell'associazione (per esempio un membro del comitato direttivo che parla, ad esempio, della tua attività nell'associazione e di come hai fatto evolvere il gruppo degli junior);
3. una persona dal tuo entourage (che parla, per esempio, di cosa hai raccontato a casa dei tuoi allievi e di come ti sei preparato per le attività G+S).

Cosa ti piacerebbe che queste tre persone raccontassero di te? Quali valori traspaiono da queste storie?»

Domanda 2
Come fare in modo che gli altri partecipanti, gli esperti, il personale di servizio e le altre persone presenti sul posto si rendano conto dei tuoi valori personali?

Prenditi cinque minuti per riflettere su come trasmettere i tuoi valori tramite atteggiamenti e affermazioni

Parte 2 Prima di pranzo
I partecipanti riflettono nuovamente sui loro valori fondamentali e si chiedono se i loro atteggiamenti e le loro affermazioni li hanno rispecchiati. In seguito scrivono la risposta alla domanda seguente nel diario di apprendimento.

«Rifletti di nuovo sui valori che ti stanno più a cuore. Qualcuno si è già reso conto di quali sono? In seguito a quale atteggiamento o affermazioni? Che differenza fa?»

Parte 3 Alla fine del corso
I partecipanti traggono un bilancio e annotano i loro valori più importanti nel diario di apprendimento o scrivono una frase che riassume che tipo di monitore vogliono essere.

«Rifletti di nuovo sui valori che hai annotato la mattina. È cambiato qualcosa? Prova a scegliere uno o al massimo due valori fondamentali e annotali riassumendoli in due parole chiavi o una frase.»

Materiale per il corso

- Presentazione PPT
- Diario di apprendimento
- Esempi di modelli

Bemerkungen

Se i partecipanti sono a corto di idee, gli esperti possono dare degli aiuti.

1. Quali sono i tuoi modelli nel tennis, sia tra i giocatori che i monitori? Perché li ritieni dei modelli? Quali comportamenti li rendono dei bravi monitori o dei bravi giocatori?
2. Non riesci a trovare dei valori? Esempi di valori importanti per molte persone sono, tra gli altri: la parità di trattamento, la correttezza, l'impegno per la comunità, i progressi e la passione per lo sport, l'amore per il prossimo o lo spirito di squadra.
3. Puoi trarre ispirazione anche dai modelli di comportamento di altre persone o associazioni, p. es. Swiss Tennis, Gioventù + Sport, ecc.

P Musica e tennis Passione per lo sport

Obiettivo
I partecipanti giocano a tennis ascoltando la musica e scoprono cosa suscita in loro durante la partita. Si concentrano inoltre sul loro gioco interiore (inner game) e cercano di capire quando è utile impiegare la musica nel tennis.

Durata
90 minuti ore 10.30–12.00

Contenuto
15 minuti	Preparazione mentale – Warm up
30 minuti	Riscaldamento
10 minuti	Riflessione – che effetto ha la musica sull'allenamento?
25 minuti	Situazioni simil-partita/competizione
10 minuti	Portare avanti i propri valori

Approccio didattico

15 minuti Arrivo – Preparazione mentale

1. Tennis senza pallina da soli
Gli esperti mostrano le diverse situazione base di gioco e i partecipanti cercano di riprodurle.
> L'insegnante dà l'esempio e gli allievi lo imitano.
Obiettivo: visualizzare la propria tecnica/il proprio corpo e la traiettoria della palla (come fanno i giocatori di golf).
Musica: rilassante, meditativa

2. Partita a tennis senza pallina uno contro uno
Due giocatori sono uno di fronte all'altro e giocano una partita senza pallina.
> Creatività e divertimento nel gioco (senza pallina)
> I partecipanti non rimangono sul posto, si muovono lentamente/velocemente ecc.
Obiettivo: sviluppare lo spirito di squadra, osservarsi dall'esterno, gioco di squadra creativo e divertente.
Musica: rilassante, meditativa (esempio: Kleinschaukeltier – Kidz of Tibet)

3. Contare divertendosi
Due giocatori sono uno di fronte all'altro e contano in diversi modi.
Livello 1: contano fino a 3, pronunciando un numero a testa.
Livello 2: contano insieme fino a 3 ma, anziché pronunciare il 2, battono le mani.
Livello 3: contano insieme fino a 3 (numero 1 viene pronunciato/2: battito di mani/3: salto).
Livello 4: recitano insieme la tabellina del 7 o pronunciano i numeri che fanno parte della tabellina del 7 facendo un'azione particolare scelta dagli esperti.

Obiettivo: sviluppare lo spirito di squadra e la forza mentale. Anche il cervello dev'essere stimolato e attivato.
Musica: senza musica

4. Stretching/yoga/mobilità
I partecipanti fanno esercizi di mobilità.
Obiettivo: percepire il proprio corpo, concentrarsi sul presente, prevenire degli infortuni, adottare diverse posizioni. **Musica:** rilassante, meditativa (Art of Noise – Moments in Love)

30 minuti Riscaldamento

Contesto: se possibile, i giocatori ruotano tra più campi.
Obiettivo: conoscersi, fare in modo che non si formino sempre gli stessi gruppi. Parlare durante il gioco – una funzione importante per monitori e giocatori. Esercizi voce – volume della voce in presenza di musica e altri rumori. Acquisire scioltezza.

1. Giocare rispondendo a delle domande
I partecipanti si riscaldano nel campo piccolo e si fanno domande.
Obiettivo: parlare durante il gioco senza distrarsi.
Musica: musica lounge, volume ridotto

2. Giocare mentre ci si scambiano dei complimenti
I partecipanti si riscaldano insieme nel campo piccolo e si scambiano dei complimenti ogni qualvolta il partner fa un buon colpo.
Obiettivo: esprimere apprezzamento – linguaggio positivo – fare complimenti col giusto timing, in maniera concisa e corretta.
Musica: uptempo, groove

3. Giocare mentre si critica l'avversario
I partecipanti giocano nel campo piccolo e si scambiano delle critiche in maniera sarcastica (esercizio di taglio opposto rispetto al precedente).
Obiettivo: fare l'esperienza opposta rispetto all'esercizio precedente
(Come mi rivolgo ai miei allievi?).
Musica: uptempo, groove

4. Gioco dell'alfabeto
I partecipanti giocano nel campo piccolo e, nel momento in cui colpiscono la palla, dicono una parola/un nome che comincia per A.
> Prima A, poi B, poi C
> Raccontare una storia. Dire una parola ogni volta che si colpisce la palla. Alla fine bisognerà aver creato una frase. (Per esempio: A: io, B: gioco, A: a, B: tennis, A: da, B: tanto, A: punto.
Obiettivo: concentrarsi sul momento in cui si colpisce la palla.
Musica: lenta

5. Volée
I partecipanti effettuano delle volée a partire da posizioni diverse (uno alla linea del servizio e l'altro a rete).

6. Qualche passo indietro – giocare dalla linea di fondo
I partecipanti giocano sforzandosi di non fare errori.
Obiettivo: cooperazione anche dalla linea di fondo. Imparare a conoscere le traiettorie della palla, l'altezza e la traiettoria simile a quella di un arcobaleno.
Musica: uptempo, groove, Regenbogenlied

10 minuti riflessione – che effetto ha la musica sull'allenamento?
Perché ricorrere alla musica?
La musica mi distrae dal mio ruolo di monitore?
In che modo aiuta i miei allievi?

Trash-talking o complimenti? Che tipo di monitore sono? Mi riesce più semplice fare complimenti o fare trash-talking?
- La musica aiuta a dare il ritmo?
- Il tono della mia voce è abbastanza elevato? La persona con cui sto parlando mi sente?

> Discutere in gruppo

35 minuti Situazioni simil-partita – competizioni di squadra con gruppi numerosi

1. Le olimpiadi
I partecipanti segnano dei punti in squadra.
- **Le olimpiadi:** (gioco in squadra due contro due)
  Requisito: diversi giocatori a campo (ottimale: 5-8 persone)
  Note: i giocatori possono fungere anche da monitori (per mettere la palla in gioco).
  Il ruolo di monitore viene sempre assunto da un giocatore dell'ex squadra vincente.

  Spiegazione del gioco:
  2 giocatori (squadra vincente) si posizionano sulla linea di fondo. Gli sfidanti devono provare a diventare la nuova squadra vincente. Per riuscirci devono segnare tre punti di fila adottando una posizione di partenza diversa per ogni punto.
  - Livello 1 (1° punto): gli sfidanti sono anch'essi sulla linea di fondo (il monitore mette in gioco la palla da fondo campo).
  - Livello 2 (2° punto): gli sfidanti sono a rete (il monitore mette in gioco la palla dalla rete).
  - Livello 3 (3° punto): gli sfidanti rimangono a rete (l'allenatore effettua un lob per permettere a uno dei giocatori di schiacciare).

  Se la squadra sfidante perde il punto a uno dei tre livelli, la persona nella parte avvantaggiata (metà sinistra) deve uscire dal campo e lasciare il posto al compagno, che si sposta nella posizione lasciata libera. Il gioco ricomincia dal livello 1 con un nuovo compagno.
  Obiettivo: scoprire giochi adatti a gruppi numerosi, tennis e musica, sviluppare lo spirito di squadra.
  Musica: uptempo

- **Il bob:** (gioco in squadra uno contro uno).
  Requisito: diversi giocatori per campo, ottimale: 6-8 persone. Disporre a terra due tappetini da yoga in mezzo al campo (bob).

  Spiegazione dell'esercizio:
  2 partecipanti si sfidano dalla linea di fondo e giocano la palla dal basso.
  - Chi perde il punto deve sedersi sul bob (vicino alla linea del servizio). Viene sostituito da un altro giocatore dalla squadra, mentre il vincitore resta in campo.
  - Il giocatore nel bob può scegliere di evitare le palline o di giocarle per liberarsi. Se non riesce a farlo, il giocatore della sua squadra che si trova dietro di lui deve entrare a sua volta nel bob.
  - Una squadra perde quando tutti i giocatori sono nel bob.

  Obiettivo: scoprire insieme diversi tipi di giochi competitivi adatti a gruppi numerosi.
  Divertirsi durante la competizione con la squadra e la musica.
  Musica: uptempo, groove

2. Conclusione – competizione di doppio
Due squadre si sfidano al doppio. Ruotare spesso e cambiare al gong

Obiettivo: giocare in modo da coprire tutte e cinque le situazioni di gioco di base. Promuovere il divertimento e l'ambizione nella squadra.
Musica: nessuna

Osservazioni generali

- Passione per lo sport: il tennis è un gioco e deve divertire!
- Tennis è il re degli sport con la racchetta.
- Essere un bravo giocatore è molto di più che sapere semplicemente colpire una palla.
- Favorire un gioco creativo.
- In che situazioni la musica aiuta nel tennis? Quali sono gli ostacoli?

Prima della pausa riflettere ancora una volta sui propri valori e completarli.

Materiale per il corso

Impianto per la musica – connessione bluetooth dal telefono cellulare
Consigli di playlist:

- Playlist Tabata per le rotazioni
- Playlist Spotify Krippis Tennis moves

music.apple.com/ch/playlist/krippis-tennis-moves/pl.u-Ggm7Bu0Bzvo

P Tennis femminile/ Giochi di squadra, 1ª parte

Obiettivo

I partecipanti apprendono informazioni importanti sul tennis femminile che permettono loro di adattare gli allenamenti con esercizi appositi. I partecipanti scoprono forme di giochi ed esercizi appositamente concepiti per le ragazze per aumentarne l'autostima.

Durata

45 minuti ore 13.15–14.00

Contenuto

10 minuti Introduzione al tema. I partecipanti scrivono delle parole chiave come risposta alla domanda: «In che modo una lezione per ragazzi differisce da una per ragazze?»

35 minuti L'esperto presenta un esercizio per ogni tema.

Spirito di squadra/motivazione: «Passami il fiore»
Squadra A vs squadra B in doppio, le giocatrici colpiscono la palla alternandosi. Una di loro tiene in mano un fiore e lo consegna alla partner prima di colpire la palla.

Coraggio e autostima: «La ladra»
La squadra A è disposta in campo come per un doppio, la squadra B colpisce la palla alternandosi da fondo campo. Si gioca con scambi incrociati. La giocatrice a rete A prova a rubare la palla di B prima che anche l'altra squadra possa assumere la posizione del doppio.

Embodiment/atteggiamento positivo: «Grido di vittoria»
Le ragazze si mettono in fila e si passano la palla da sotto le gambe da davanti fino al fondo della fila. Creano un grido di vittoria (come «Forza!», «Urrà!») che urlano insieme alla fine. L'esercizio può essere effettuato come competizione tra 2/3 squadre, combinato con uno sprint in avanti per prendere la palla e poi un altro per trasportarla indietro.

Approccio didattico

1. I partecipanti annotano su un post-it delle parole chiave come risposta alla domanda: «In che modo una lezione per ragazzi differisce da una per ragazze?»
2. I partecipanti leggono lo studio di Lea Cermusoni (link) e le statistiche di G+S nel diario di apprendimento.
3. Gli esperti presentano ai partecipanti tre esercizi/giochi sullo spirito di squadra/ sull'autostima e sull'embodiment.
   «Passami il fiore»
   «La ladra»
   «Grido di vittoria»

Materiale per il corso

- Diario di apprendimento
- Post-it
- Codice QR/link allo studio di Lea Cermusoni
- Birillo colorato al posto del fiore

Note

I motivi alla base di queste differenze sono tanti: le ragazze vengono socializzate e supportate in maniera diversa rispetto ai ragazzi e hanno quindi esigenze, preferenze e motivi che si differenziano spesso da quelle dei loro coetanei maschi.

Secondo le ultime evidenze, le attività sportive per le ragazze dovrebbero rispondere ai criteri seguenti:

- l'accesso allo sport dovrebbe essere quanto più semplice possibile;
- l'attività sportiva dovrebbe poter essere effettuata insieme a delle amiche;
- dovrebbe essere possibile raggiungere alti livelli, ma senza eccessiva pressione;
- dev'essere possibile uno sviluppo sportivo;
- lo sport deve accrescere l'autostima.

P Tennis femminile/ Giochi di squadra, 2ª parte

Obiettivo
I partecipanti imparano a inventare giochi ed esercizi sui tre temi presentati e ad essere creativi apportando variazioni a esercizi conosciuti.

Durata
30 minuti ore 14.00–14.45

Contenuto
15 minuti Spiegazione e svolgimento dell'attività
30 minuti I partecipanti presentano i risultati agli altri partecipanti

Approccio didattico
1. I partecipanti formano tre gruppi e inventano nuovi esercizi o variazioni dell'esercizio di base relativi ai tre temi.
   «Passami il fiore»: in alternativa utilizzare altri ausili come un fazzoletto o un vaso.
   «La ladra»: definire altri ruoli che richiedono coraggio.
   «Grido di vittoria»: festeggiare i successi con il gruppo.
2. Tempo di preparazione: 15 minuti, presentazione dei risultati, 3x10 minuti.

Materiale per il corso
- Diario di apprendimento

Note

P Organizzazione di un evento

Obiettivo
I partecipanti imparano a pianificare, organizzare e tenere un evento sul tema «Curare l'ambiente». Conoscono il modello di marketing delle 7P.

Durata
45 minuti ore 15.00–15.45

Inhalte
10 minuti Introduzione all'argomento e all'incarico di lavoro
20 minuti Organizzazione di un evento
15 minuti Un gruppo presenta un evento

Approccio didattico
1. Introduzione al modello delle 7P tramite la relativa presentazione PPT.
2. I partecipanti pianificano un evento in gruppo
   «A scuola di tennis ci sono molti allievi e vuoi pianificare un evento a cui può partecipare tutta la famiglia (Curare l'ambiente) con lo scopo di rafforzare i legami tra i membri attuali ed eventualmente reclutarne di nuovi (genitori). L'evento ha una durata di due ore. Definisci un'offerta di questo tipo sulla base del modello delle 7P».
3. 1-2 gruppi presentano l'evento
4. Discussione finale: «Svolgeresti un evento di questo tipo? Con che tipo di modifiche?»

Materiale didattico
- Diario di apprendimento
- Flipchart
- Presentazione PPT

Note

T News Swiss Tennis, prospettive, etica

Obiettivo
I partecipanti apprendono le news di Swiss Tennis e i valori della Carta etica.

Durata
45 minuti ore 16.00–16.45

Inhalte
30 minuti Etica (studio di casi), completare i valori personali
15 minuti Presentazione PPT con news e prospettive

Approccio didattico

1. I partecipanti discutono di etica e valori (studio di casi).
2. I partecipanti completano i loro valori personali.
3. Gli esperti presentano le news e prospettive future.

Documenti del corso
- Presentazione PPT
- Etica (studio di casi)

T Conclusione

Obiettivo
I partecipanti riflettono sul modulo di perfezionamento G+S Sport per i giovani e compilano il questionario di valutazione.

Durata
15 minuti ore 16.45–17.00

Inhalte
10 minuti Compilare il questionario di valutazione (se possibile online)
5 minuti Consegna dell'attestato del corso di Swiss Tennis

Approccio didattico
1. I responsabili del corso chiedono anche una valutazione a voce.
2. I responsabili e gli esperti riassumono i punti fondamentali.
3. I partecipanti compilano i moduli di valutazione del corso (eventualmente disponibili online).

Note
I certificati di monitore G+S non vengono più consegnati durante i corsi. Su richiesta dei partecipanti possono essere spediti per posta elettronica. Durante i corsi Swiss Tennis saranno consegnati solamente gli attestati dei corsi.

I responsabili del corso informano i partecipanti che possono verificare il loro riconoscimento Swiss Tennis nell'area «Improve Tennis, Teach & Learn, Recherche de personnes». Per quanto riguarda il riconoscimento G+S, devono contattare il loro coach G+S, il servizio cantonale G+S o Swiss Tennis (sezione Formazione e sviluppo).

swisstennis

Swiss Tennis
Roger-Federer-Allee 1
Casella postale
CH-2501 Biel/Bienne

Telefono +41 32 344 07 07

info@swisstennis.ch
www.swisstennis.ch