**SCHEDA PROGETTAZIONE ATTIVITÀ SPORTIVA**
**per le classi 1^, 2^ ,3^,4^ e 5^ di scuola secondaria di II grado**

## FISO - disciplina TRAIL-O

**Nelle scuole secondarie la partecipazione è sia a livello individuale che di classe.**

- Per gli **sport individuali** la partecipazione è a livello individuale (maschile e femminile).
- Per gli **sport di squadra** la squadra è rappresentata dalla classe o dal gruppo classe.
- Per il **premio multidisciplinare**, laddove l'Istituto scolastico voglia prevedere anche tale premio nella Fase di istituto, è previsto il coinvolgimento di tutta la classe in tre discipline sportive di cui almeno una individuale, una di squadra ed una terza a scelta tra individuale, di squadra o integrata. Tutte le studentesse e gli studenti concorrono al punteggio di classe, al quale possono contribuire sia individualmente, che suddivisi in piccoli gruppi, nel confronto con altre classi.

Si raccomanda di dare l'opportunità a tutte le studentesse e gli studenti della classe di cimentarsi nelle attività sia individuali che di squadra per dare il proprio contributo rispondendo ai principi dei Giochi della gioventù e valorizzando la partecipazione di tutti e il talento.

| | |
|---|---|
| Nome dell'attività sportiva proposta | **ORIENTEERING – TRAIL-O** |
| Obiettivi di apprendimento<br>*(in coerenza con le Indicazioni Nazionali per il Curriculo)* | ● sviluppare il senso dell'orientamento e lo spirito di osservazione<br>● sviluppare le capacità decisionali<br>● favorire l'assunzione di responsabilità<br>● favorire lo sviluppo di capacità cognitive<br>● favorire la relazione attraverso il confronto/collaborazione con gli altri (la competizione mette gli alunni con disabilità e normodotati nelle stesse condizioni) |
| Eventuali obiettivi trasversali e interdisciplinari | Il TRAIL-O offre obiettivi trasversali fondamentali dello sviluppo cognitivo/emotivo<br>● GEOGRAFIA: carte topografiche, curve di livello, segni convenzionali, magnetismo terrestre |

| | |
|---|---|
| | ● SCIENZE: studio e rispetto dell'ambiente naturale<br>● MATEMATICA: scala di riduzione, proporzioni, misurazione degli angoli (azimut)<br>● EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE: osservazione e rappresentazione grafico/plastica di spazi, uso di simboli e di colori appropriati |
| Attività propedeutiche<br>*(dal singolo al gruppo; dal facile al complesso)* | |
| Classi coinvolte<br>specificare l'attività proposta per ogni classe (1^,2^,3^) | ● **Cat. UNICA MISTA** - **PARALIMPICI 1° Grado con disabilità fisica e sensoriale** (HF, ipovedenti e non udenti)<br>● **Cat. UNICA MISTA** - **PARALIMPICI 1° Grado con disabilità intellettiva relazionale** (DIR, C21)<br>● **Cat. UNICA MISTA - OPEN 1° Grado** (alunni senza disabilità aperta a tutti gli alunni)<br>● **Le suddette categorie non prevedono la distinzione per sesso** |
| Numero partecipanti | Nella fase di Istituto ogni scuola può decidere, in base alle proprie possibilità organizzative, il numero di alunni partecipanti in ogni Categoria ed eventualmente produrre una classifica per classi.<br>La competizione è individuale, ma, per favorire la socializzazione e l'integrazione, si consiglia di effettuare almeno una classifica a coppie (un alunno di cat. Paralimpici e d uno di cat. Open)<br>In eventuali manifestazioni successive ogni commissione deciderà il numero dei partecipanti |
| Attrezzi/materiali<br>*(descrizione di dettaglio dei materiali da utilizzare, con eventuali specifiche per l'età dei ragazzi coinvolti)* | **ATTREZZATURE**<br>L'unica attrezzatura concessa (oltre alla mappa di gara fornita dall'organizzazione) è la **bussola**, sono vietati altri strumenti (tel cellulari, GPS, ecc…) |
| Spazio utilizzato<br>*(descrizione del dettaglio degli spazi di gioco, con misure ed eventuali specifiche tecniche)* | **IMPIANTI**<br>L'impianto ideale per le gare di Trail-O è l'ambiente naturale (in genere un bosco o un parco cittadino), molto ricco di dettagli, rappresentato in scala da 1: 1.000 a 1:4.000. La riproduzione su supporto cartaceo seguirà le norme previste per la simbologia dall'International Orienteering Federation (IOF).<br>La competizione si svolge lungo comode stradine, con pendenze lievi e percorribili anche con carrozzina |
| Durata delle attività | La durata complessiva di un percorso di Trail-O non deve superare i 90 minuti |
| Preparazione del campo/dell'area di gioco | I tracciatori dovranno predisporre i percorsi con difficoltà adeguate al livello scolastico |
| Regolamento dell'attività sportiva proposta<br>*per le diverse categorie* | **Il PERCORSO di GARA e le POSTAZIONI A TEMPO sono UNICI per tutte le categorie.**<br><br>**PRESCRIZIONI TECNICHE DELLA GARA**<br><br>**Cartellino di gara**: va consegnato all'alunno a inizio gara in duplice copia. |

**Punzone:** per la punzonatura del cartellino di gara l'organizzazione consegna a ogni concorrente un punzone personale oppure ne rende disponibile uno per ogni piazzola.

**Percorso**: l'itinerario da seguire va segnalato sulla carta e/o nella realtà con mezzi idonei. Non è permesso uscire dall'itinerario.

**Piazzole di sosta/punti di osservazione**: non sono indicati nella carta, ma resi ben evidenti lungo il percorso con apposita segnaletica.

**Grappolo di lanterne**: da ogni punto di osservazione al concorrente devono essere visibili sempre tre lanterne (A, B, C) individuate seguendo l'ordine da sinistra verso destra. Una sola delle tre lanterne è indicata in carta al centro del cerchietto e posta correttamente sul terreno.
**La risposta "Z" - Zero** (nessuna lanterna è posizionata nel centro del cerchio sulla mappa) **è permessa**.

Le lanterne devono essere poste sul terreno e descritte secondo i seguenti due principi tecnici:

- se poste su oggetti diversi e ben distinti e con una sola delle tre lanterne contenuta all'interno del cerchio, non necessitano di descrizione, in quanto già molto evidenti sulla mappa (in questo caso, al posto della descrizione del punto va posta la dicitura "nessuna descrizione")
- se poste su un unico o più oggetti simili, con due, oppure tre lanterne (compresa la ZERO) contenute all'interno del cerchio, è obbligatorio dare la descrizione del punto in forma testuale (non simbolica)

In caso di discrepanza fra descrizione punto e centro del cerchio prevale il centro del cerchio.

**Mappa di gara:** sulla mappa di gara, ad ogni grappolo di lanterne poste sul terreno, corrisponde un cerchietto numerato progressivamente. Il concorrente deve individuare quale delle tre lanterne del grappolo è quella posta al centro del cerchio e punzonare la risposta sul proprio cartellino testimone. Le possibili risposte saranno:

- al centro del cerchio viene individuata la lanterna **A**
- al centro del cerchio viene individuata la lanterna **B**
- al centro del cerchio viene individuata la lanterna **C**
- al centro del cerchio non viene individuata alcuna lanterna **Z** (Zero)

**Tempo massimo di gara**: al concorrente vengono concessi: 3' per ogni 100 metri di percorso effettivo + 3' per ogni punto del percorso + 3' per ogni 10 metri di dislivello superati in salita.
Il Tempo Massimo concesso al concorrente deve essere indicato in carta e comunicato. Il superamento del tempo massimo di 5 minuti, o sue frazioni, comporta la sottrazione di 1 punto.
Le postazioni a tempo non sono computate nel tempo di gara.

**Postazioni a tempo**: vanno predisposte da una o due piazzole al di fuori del percorso di gara, indifferentemente prima della partenza oppure al termine dopo l'arrivo. Per ogni piazzola vanno posizionate sei lanterne (A-F) e predisposti tre quesiti utilizzando altrettante mappe in possesso ai soli giudici di piazzola.
NB: nelle postazioni a tempo, la risposta **"Z" - Zero** (nessuna lanterna è posizionata nel centro del cerchio sulla mappa) **non è permessa**.
Il tempo massimo concesso al concorrente per fornire le tre risposte è di 90 secondi.

- ogni risposta errata viene penalizzata con 60 secondi
- ogni risposta non data o data dopo il 90° secondo viene penalizzata con 60 secondi

Il tempo finale realizzato da ogni concorrente nelle Postazioni a Tempo è dato dal

| | |
|---|---|
| | tempo impiegato a rispondere, rilevato dai giudici, sommato alle eventuali penalità.<br><br>**Procedura nei punti a tempo:** Il giudice della postazione a tempo chiama il concorrente e lo invita ad accomodarsi su una seggiola, pronuncia la seguente formula: "ci sono sei lanterne" e mentre le indica una ad una in senso orario (da sinistra verso destra) con un evidente gesto del braccio, le denomina con una lettera dell'alfabeto (A-B-C-D-E-F).<br>Al termine di questa procedura il giudice consegna al concorrente un plico contenente tre mappe (PT1, PT2, PT3) orientate e comunica al concorrente "il tempo parte ora", avviando contemporaneamente il cronometro.<br>Il concorrente, sfogliando il plico affronta il primo quesito e comunica al giudice (indicando la lettera corrispondente) quale delle sei lanterne è quella rappresentata nella prima mappa (PT1). Comunicata la prima risposta passa alla mappa successiva (PT2) e fornisce la seconda risposta. La prova termina esaminando la terza mappa (PT3) e dando la terza risposta. Il giudice, ricevuta la terza risposta, ferma il cronometro; comunica al concorrente il tempo totale impiegato e le tre risposte annotate. |
| *Per gli sport individuali*<br>Attività sportiva e regolamento previsti per il premio multidisciplinare<br>*(se diverso dall'attività proposta per il premio individuale)* | |
| Eventuali disegni, immagini, grafici esplicativi | |
| Punteggi dell'attività sportiva proposta | |
| Note aggiuntive | **ACCOMPAGNATORI**<br>Gli Insegnanti o il personale preposto all'accompagnamento degli alunni PARALIMPICI hanno unicamente la funzione di sorveglianza e/o di aiuto ai concorrenti per superare le difficoltà legate agli spostamenti che si dovessero manifestare lungo il percorso di gara. Durante tutta la prova devono rimanere in silenzio per non arrecare disturbo e favorire la concentrazione dei concorrenti. Non possono in nessun caso interferire nelle risposte fornite dal concorrente.<br><br>**FAIR PLAY**<br>Tutte le persone che prendono parte ad una gara di Trail Orienteering devono comportarsi con onestà e lealtà. Devono mantenere un atteggiamento sportivo e uno spirito di amicizia. Gli alunni in carrozzina o con difficoltà nella deambulazione devono avere la precedenza sul lato della strada più vicino ai punti di decisione e davanti ai concorrenti autosufficienti. Sul terreno di gara i concorrenti non possono comunicare in nessuna forma fra di loro e/o con gli insegnanti accompagnatori, mantenendo il silenzio. Il docente accompagnatore che durante la gara assiste lo studente paralimpico non può fornire alcun tipo di suggerimento. Il mancato rispetto di tali indicazioni comporta la squalifica del concorrente. |
| **ADATTAMENTI** | |
| | Gli adattamenti sono già insiti nel regolamento della disciplina del TRAIL-O |