



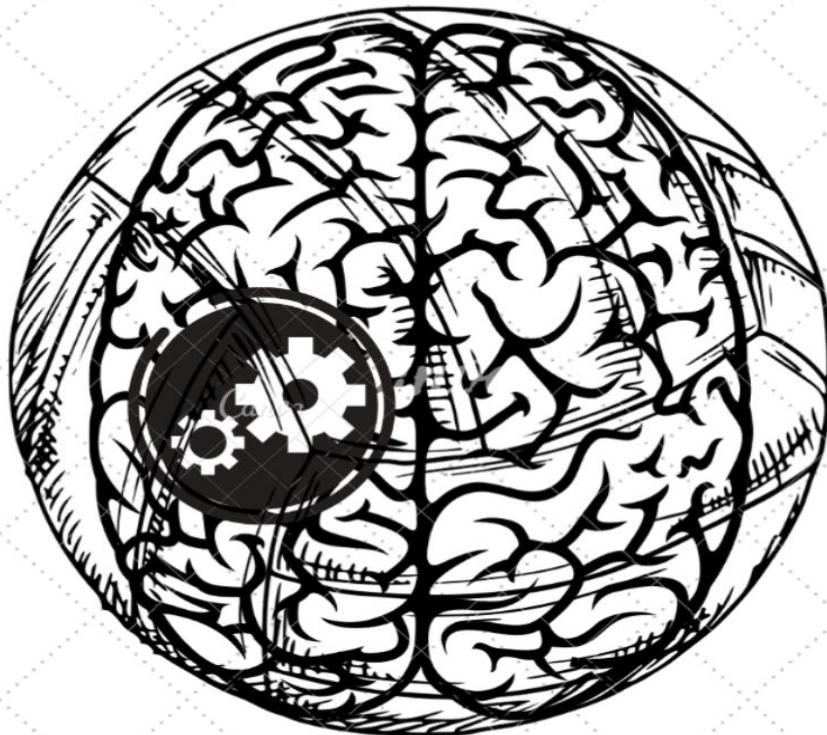
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

---

CAPACITY BUILDING IN THE FIELD OF YOUTH

---

# LAVORARE PER AVVICINARE GLI OPERATORI GIOVANILI COME AGENTI DI UNA RISPOSTA ALLA DISABILITÀ



WAYWARD

---

# MANUALE



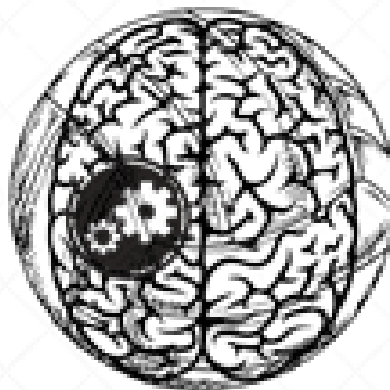
WAYWARD

# MANUALE



# Lavorare per avvicinare gli operatori giovanili come agenti di una risposta alla disabilità

## SGUARDO AL FUTURO



WAYWARD

## Manuale

Codice progetto:

608448-EPP-1-2019-1-EL-EPPKA2-CBY-ACPALA

*Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non implica l'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile dell'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.*

*Questo manuale è stato progettato da Mine Vaganti ONG.*

# INDICE

<b>Introduzione</b> .....	5
<b>Implicazioni</b> .....	10
<b>1. Introduzione al manuale</b> .....	<b>12</b>
<b>2. Il progetto</b> .....	<b>13</b>
2.1. Partner del progetto .....	16
2.2. Cos'è l'educazione non formale (NFE).....	18
2.3. Educazione attraverso lo sport (ETS).....	19
<b>3. Attività locali</b> .....	20
3.1. Laboratori educativi di ETS con giovani con disabilità intellettiva .....	20
3.2. Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze .....	84
3.3. Incontro con le parti interessate.....	90
<b>4. Rapporto sui laboratori locali</b> .....	98
<b>5. Relazione fotografica dai laboratori locali</b> .....	98
<b>Laboratori didattici di ETS con giovani con disabilità mentale</b> .....	98
<b>6. Conclusione</b> .....	104
<b>7. Riferimenti</b> .....	105



## Introduzione

Il diritto alla salute fisica e mentale è strettamente legato alla realizzazione di altri diritti umani. Per esempio, tutti dovrebbero avere il diritto di accedere a un'ampia gamma di risorse e servizi per raggiungere una salute ottimale. Purtroppo, quando le persone non hanno accesso alle suddette opzioni a causa di stigma o discriminazione, la loro salute fisica e mentale ne risente. Inoltre, le persone con disabilità incontrano spesso ostacoli sociali poiché, in molti Paesi, la disabilità è associata a pregiudizi e discriminazioni e, di conseguenza, devono affrontare ostacoli in tutti gli aspetti della loro vita. Questi ostacoli possono andare da quelli in ambito educativo a quelli in ambito professionale. Oltre a ciò, le persone con disabilità sono spesso escluse da molte attività nelle loro comunità e dai programmi che mirano a sviluppare le loro competenze, come lo sport per lo sviluppo in vari contesti (ONU, 2019). Sorprendentemente, si ritiene che circa il 15% della popolazione mondiale sia disabile in uno o più modi e come tale è escluso da molte attività nelle proprie comunità. Rispetto alla popolazione generale, le persone con disabilità di solito non godono delle stesse opportunità di accesso ai servizi sanitari, all'istruzione e all'occupazione, il che aumenta la loro probabilità di vivere in povertà. Inoltre, dato che in molte società le persone con disabilità sono spesso considerate impotenti e incapaci, hanno meno probabilità di quelle senza disabilità di impegnarsi in attività sportive, ricreative e di svago (OMS, 2011, Mitra, Posarac, & Vick, 2013, Brittain & Wolff, 2015).

Inoltre, gli studi condotti su persone con disabilità fisiche dimostrano che la partecipazione ad attività utili può essere incrementata semplicemente eliminando gli impedimenti ambientali (Law et al., 2015). La mancanza di opzioni adattabili (come attività offerte in orari adeguati, a diversi livelli di competenza e in luoghi accessibili), la mancanza di supporto sociale, di sostegno o di accompagnatori, la mancanza di risorse e la percezione di stigma e discriminazione nelle aree ricreative sono alcuni esempi di queste barriere ambientali (Smyth, Harries, & Dorer, 2011; DeHerdt et al., 2013; Iwasaki, Coyle, Shank, Messina, & Porter, 2013). Gli ostacoli, tuttavia, per le persone con disabilità intellettiva vanno ben oltre l'ambiente fisico e possono riguardare l'assistenza per l'organizzazione, la pianificazione e il finanziamento, nonché il sostegno per la partecipazione a uno sport (Lante et al. 2014). Altri ostacoli fisici unici sono la lontananza dagli amici, la difficoltà a viaggiare, la mancanza di tempo o di denaro, la paura di uscire, i problemi di salute e il non ricevere abbastanza sostegno (Emerson & Hatton 2014). Inoltre, l'ignoranza delle persone senza disabilità riguardo all'inclusione appropriata delle persone con disabilità nelle squadre, insieme alla mancanza di prospettive, di programmi di formazione e di competizione e alla scarsità di strutture accessibili con problemi di accessibilità si aggiungono alle barriere esistenti (DePauw & Gavron 2005). Risultati simili sono stati riscontrati negli studi di McConkey et al. (2007) e Abells et al. (2008), in cui le persone con disabilità affrontano sfide significative a causa delle loro condizioni di vita segregate, delle loro condizioni economiche, della loro capacità di adattarsi alle circostanze esistenti, dell'accesso a mezzi di trasporto adeguati e della mancanza di sistemi di supporto aggiuntivi.



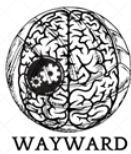
WAYWARD



Oltre agli ostacoli esterni e fisici, le persone con disabilità incontrano barriere interne. Queste barriere includono pensieri, sentimenti e percezioni che possono impedire il coinvolgimento nelle attività sociali, come sostengono Carter-Morris e Faulkner (2003). Ad esempio, le persone con disturbi mentali spesso soffrono di esaurimento, depressione o ansia causati dalla folla, il che rende difficile per loro impegnarsi in attività con altre persone (Craik & Pieris, 2006; Roberts & Bailey, 2011). In particolare, è stato riscontrato che questi individui si impegnano molto meno nello sport rispetto ad altre persone (Jong, Vanreusel, & Driel, 2011). Quando l'accesso allo sport è negato, ostacolato o limitato, le persone con disabilità non sono in grado di beneficiare della partecipazione disponibile per altri gruppi demografici (Driver & Bruns, 1999). Rispetto alle persone senza disabilità intellettiva, le persone con disabilità intellettiva hanno una salute fisica e mentale peggiore, tendono a essere meno attive, ad avere una dieta non sana e a condurre uno stile di vita più sedentario (Emerson & Hatton 2014; Lante et al., 2014).

Ciò è confermato dalla ricerca di McGuire et al. (2007), che ha rilevato che una percentuale sostanziale di persone con disabilità intellettiva è in sovrappeso o obesa e che ha maggiori probabilità di essere associata a diabete, ipertensione e malattie cardiovascolari. Non ci sono dubbi sul legame tra abitudini sedentarie, malattie croniche e disabilità. Per le persone con disabilità intellettiva, molti dei fattori che contribuiscono alle malattie croniche sono completamente modificabili (Davis et al. 2014). Allo stesso modo, i risultati sopra citati sono sostenuti da ricercatori greci, i quali sostengono che, a causa del fatto che l'esclusione sociale è inestricabilmente legata alla povertà e alla disoccupazione, alle limitate opportunità di accesso all'assistenza sanitaria, all'istruzione o alla formazione professionale, ai trasporti accessibili e alle tecnologie assistive, le persone con disabilità sono tra quelle più a rischio di incorrere, tra le altre cose, nell'obesità e nelle malattie croniche (Asonitou, Koutsouki & Charitou, 2010; Kalyvas, Koutsouki, Skordilis, 2011; Magoulios & Trichopoulou, 2012). Sfortunatamente, molte persone con disabilità sono cresciute in condizioni di povertà e, di conseguenza, il loro isolamento dalle attività sociali della loro comunità è esacerbato. È noto che il funzionamento intellettuale e il comportamento adattivo sono significativamente limitati nelle persone con disabilità intellettiva, e queste limitazioni spesso iniziano prima dei 18 anni, come rilevato da una ricerca di Schalock et al. (2010). Inoltre, in una ricerca condotta da Verdonschot et al. (2009), è emerso che le persone con disabilità intellettiva, anche nei Paesi più ricchi con i loro sussidi e sistemi di supporto, hanno bassi livelli di coinvolgimento sociale e una mancanza di amici.

Altri studi su sport e disabilità si concentrano su aspetti quali le prestazioni umane e le disabilità (Burkett, 2010), la tecnologia del corpo e le disabilità (Lutgendorf, Mason, van der Woude, & Goosey-Tolfrey, 2009), le motivazioni psicologiche e le disabilità (Lundberg, Groff, & Zabriskie, 2010), la riabilitazione (van Langeveld et al., 2011), mentre Vanner et al. (2008) si sono concentrati sulla qualità della vita rispetto alla partecipazione delle persone allo sport. Va da sé che la gestione della partecipazione, il supporto e la facilitazione delle esperienze sportive richiedono la consapevolezza delle barriere che le



WAYWARD



persone con disabilità affrontano durante la partecipazione allo sport (Sotiriadou & Wicker, 2014). È generalmente noto che la partecipazione allo sport può cambiare la percezione della società nei confronti delle persone con disabilità, mettendo in evidenza i punti di forza di queste ultime e riducendo l'inclinazione a enfatizzare la menomazione invece di concentrarsi sull'individuo. Attraverso le attività sportive in qualsiasi contesto appropriato, gli individui senza disabilità possono entrare in contatto in modo positivo con le persone con disabilità, sfidandole a rivalutare i loro stereotipi sul talento delle persone con disabilità.

È estremamente importante sottolineare che le persone con disabilità sono trasformate dallo sport in modo altrettanto importante, poiché hanno l'opportunità di realizzare il loro pieno potenziale e di sostenere il cambiamento della società. Inoltre, è stato riscontrato che coloro che partecipano frequentemente allo sport possono sviluppare abilità di vita positive, autonomia e capacità di influenzare il cambiamento. Lo sport insegna l'importanza della collaborazione, del lavoro di squadra e del rispetto per gli altri, oltre a insegnare a parlare in modo coerente. Rafforzarsi fisicamente e mentalmente attraverso lo sport può aiutare le persone con disabilità a diventare più indipendenti. Sfortunatamente, le donne con disabilità hanno maggiori probabilità di affrontare un doppio pregiudizio basato sia sul loro genere che sul loro handicap, rendendo l'effetto di trasformazione dello sport particolarmente importante per loro. Detto questo, la partecipazione allo sport può contribuire a cambiare gli stereotipi di genere e a ridurre la percezione negativa delle donne disabili, consentendo loro di partecipare e di mostrare le proprie capacità atletiche.

Allo stesso modo, come dimostrato dalla ricerca di Coalter (2010) relativa alla ricerca sugli sport tradizionali per le popolazioni svantaggiate, come gli adolescenti e gli immigrati, la partecipazione allo sport per le persone con disabilità intellettiva favorisce la loro inclusione nella società. Sebbene sia stato menzionato nel Libro bianco sullo sport prodotto dalla Commissione europea (2007), che ha anche evidenziato le questioni relative all'accesso agli impianti sportivi in qualità di spettatori o atleti, risultati simili sono stati riscontrati nella ricerca condotta da Liu (2009). In particolare, il ricercatore ha sostenuto che esiste una disuguaglianza nell'accesso agli impianti sportivi da parte delle persone con disabilità.

Inoltre, a parte il Libro Bianco sullo Sport che ha affrontato le questioni dell'accessibilità nello sport, il primo accordo internazionale che ha affrontato i diritti delle persone con disabilità e lo sport è la Convenzione sui diritti delle persone con disabilità (CRPD), ratificata da un gran numero di Stati membri delle Nazioni Unite (ONU, 2006). Pertanto, le Nazioni Unite hanno riconosciuto che lo sport possiede caratteristiche uniche che possono sostenere il processo di sviluppo della comunità, il che è anche supportato dai risultati di Milner & Kelly (2009), secondo cui politici e intellettuali hanno parlato a lungo di inclusione nel contesto di diverse sfere dell'esistenza, come la comunità in generale.



WAYWARD



Per quanto riguarda gli argomenti trattati dall'articolo 30 della Convenzione sui diritti delle persone con disabilità (ONU, 2006), tutti i membri che hanno firmato la convenzione "...riconoscono il diritto delle persone con disabilità a prendere parte su base di uguaglianza con gli altri alla vita culturale", che è definita come partecipazione alle attività ricreative, come discusso da Gray, Zimmerman, & Rimmer (2012), al tempo libero (Singleton & Darcy 2013), alle arti e allo sport (Thomas & Smith 2008). Il CPWD si basa su concettualizzazioni della disabilità basate su modelli sociali che oggi sono utilizzati in più di 160 Paesi.

Inoltre, la CRPD contiene la visione dell'inclusione sociale per le persone con disabilità in diversi articoli, tra cui l'articolo 9 e l'articolo 30, che è anche incluso in molti documenti politici dei governi. Come discusso da Emerson et al. (2008), la difficoltà sta nel tradurre la visione dell'inclusione sociale in politiche e servizi effettivi che si rivolgano alle persone con disabilità intellettiva, che rimangono tra le più escluse in molte società del mondo. È inoltre fondamentale riconoscere che, secondo la CRPD, la disabilità è un concetto in costante evoluzione che deriva dall'interazione tra le persone con disabilità a lungo termine e gli ostacoli ambientali che impediscono agli individui di impegnarsi nella società su base paritaria e in piena capacità.

In una ricerca condotta da Menear (2007), nonostante le crescenti evidenze che supportano la partecipazione a programmi ricreativi offerti nelle comunità per le persone con disabilità mentale, questi individui continuano a fare fatica ad adottare uno stile di vita sano perché non hanno la motivazione per fare esercizio. La maggior parte di queste evidenze, che solo di recente hanno iniziato a essere sintetizzate, sostiene che esistono molte attività ricreative comunitarie che favoriscono l'attività fisica, l'interazione sociale e la creatività e che possono migliorare la salute fisica e ridurre i sintomi della malattia mentale, come rilevato in molti studi di Penedo e Dahn (2005), Sylvia et al. (2013) e Conn (2010a, 2010b). Altri benefici della partecipazione di persone con disabilità intellettiva ad attività sportive includono l'aumento del benessere fisico e della forma fisica, l'osteogenesi, il miglioramento delle prestazioni cardiovascolari e respiratorie e un migliore controllo della gestione del peso. Inoltre, negli studi di Ogg-Groenendaal et al. (2014), Mastebroek et al. (2014) e McGarty et al. (2018) è emerso che la partecipazione a queste attività produce anche un aumento dell'autostima, dell'autoefficacia e della percezione positiva di sé che contribuiscono a migliorare il benessere psicologico grazie all'inclusione sociale e al miglioramento dei livelli di indipendenza.

Inoltre, gli studi condotti da McDevitt et al. (2006), Street et al. (2007) e Sylvia et al. (2013) si sono concentrati sull'identificazione dei vantaggi per la salute psicofisica derivanti dall'attività fisica ricreativa organizzata e hanno prodotto risultati simili. L'attività fisica è stata quindi associata a una serie di benefici, come il miglioramento della salute cardiovascolare, una maggiore energia, un più forte senso di comunità e di appartenenza e una diminuzione dei segni e dei sintomi delle malattie mentali. Come è stato rilevato da Bonsaksen & Lerdal (2012), i programmi che mirano a migliorare il benessere fisico delle persone con disabilità mentale sono molto importanti, dato che queste persone fanno





WAYWARD

spesso scelte di vita sedentarie e sono quindi a rischio di sovrappeso e di patologie croniche come ipertensione, diabete e malattie cardiovascolari.

Inoltre, è stato sostenuto da Cooper et al. (2015) e da Emerson et al. (2016) che le persone con disabilità intellettiva andranno incontro a esiti di salute peggiori rispetto alle persone senza disabilità intellettiva. In particolare, nelle ricerche condotte da Matson & Matson (2015) e Kinnear et al. (2018), le persone con disabilità intellettiva hanno maggiori probabilità di avere problemi di vista che possono limitare o impedire in qualche misura la loro attività fisica. Analogamente, in una ricerca condotta da Segal et al. (2016), si sostiene che a causa degli elevati livelli di inattività in combinazione con l'aumento di peso come effetto avverso dei farmaci psicoattivi, questi individui con disabilità intellettiva sono più inclini rispetto alla popolazione generale a essere in sovrappeso o obesi.

Inoltre, gli individui con disabilità intellettiva, rispetto alla popolazione generale, sono inclini a soffrire di solitudine persistente, malattia mentale e isolamento sociale, come è stato rilevato da Schützwohl et al. (2016) e Wilson et al. (2017). Inoltre, secondo la ricerca condotta da Buxbaum et al. (2016), gli individui con disabilità intellettiva hanno maggiori probabilità di essere diagnosticati con disturbi dello spettro dell'autismo, oltre a mostrare un maggior numero di comportamenti a rischio, come comportamenti aggressivi o autodistruttivi nei confronti di altri o di altri, o comportamenti socialmente eclatanti che angosciano, danneggiano o svantaggiano l'individuo o altri.

Nel complesso, queste comorbilità e molti disturbi cambieranno in modo significativo il modo in cui le persone con disabilità intellettiva si impegnano nelle attività del tempo libero, come si sentono dopo averle praticate e come i ricercatori interpretano questa espressione di benessere. In una ricerca sostenuta da Scarpa (2011), è emerso che le persone con disabilità che praticano sport esprimono sentimenti di realizzazione, miglioramento del concetto di sé e dell'autostima, miglioramento delle competenze sociali e aumento della libertà e della mobilità. Sebbene questi vantaggi si applichino sia alle persone con disabilità sia a quelle senza disabilità, si ritiene che i vantaggi per le persone con disabilità siano più importanti data la mancanza di inclusione nelle attività che si svolgono in contesti comunitari e, in particolare, in tali contesti con risorse limitate (Dudfield & Kaye, 2013).

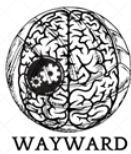
Sono necessarie ulteriori ricerche per dimostrare come lo sport per lo sviluppo possa far progredire i loro diritti e incoraggiare il loro coinvolgimento nelle comunità e nelle iniziative di sviluppo (Brittain & Wolff, 2015; Nazioni Unite, 2006; Sanders, 2015) e tutte le iniziative di sviluppo internazionale devono consentire l'inclusione e l'accesso delle persone con disabilità, secondo l'articolo 32 della CRPD. Inoltre, secondo l'articolo 30, gli Stati membri devono adottare misure appropriate per incoraggiare e promuovere il coinvolgimento, nella massima misura possibile, delle persone con disabilità nelle attività sportive tradizionali a tutti i livelli. Allo stesso modo, la CRPD obbliga gli Stati membri a rendere le strutture sportive e ricreative accessibili alle persone con disabilità in qualità di spettatori e partecipanti attivi. Ciò richiede che i bambini con bisogni speciali siano

"inclusi il più possibile" nell'educazione fisica nelle scuole e abbiano pari accesso a "gioco, relax, tempo libero e attività atletiche".

## Implicazioni

È evidente che gli sport forniscono una piattaforma unica per superare gli ostacoli linguistici, culturali e sociali, rendendoli un'ottima scelta per i metodi di inclusione e adattamento. Inoltre, lo sport permette di promuovere l'inclusione e il benessere generale delle persone con disabilità grazie alla sua popolarità e agli effetti positivi che ha sullo sviluppo fisico, sociale ed economico. Pertanto, è stata proposta una revisione dell'agenda sportiva che passa dall'enfatizzazione delle carenze individuali alla comprensione della raffinatezza delle tecniche sportive utilizzando un approccio alla disabilità basato su un modello sociale, come modo per promuovere pratiche più inclusive e resistere alle pressioni storiche (Misener & Darcy, 2014), oltre a ridurre in modo significativo la loro solitudine (Stancliffe et al. 2014; Wilson et al. 2015).

Uno stile di vita più attivo dal punto di vista fisico ha effetti positivi sulla qualità della vita, sulle competenze nel corso della vita e sul coinvolgimento nella comunità. Pertanto, si è riscontrato che un'attività fisica continuativa contribuisce al miglioramento cognitivo, promuovendo al contempo il benessere mentale delle persone. Un potenziale motivatore esterno in questa fascia demografica è stato il sostegno sociale; tuttavia, la completa accettazione delle persone con disabilità intellettiva non è pienamente realizzata, come è emerso da uno studio di Siperstein et al. (2009). Per questo motivo, i programmi di intervento sportivo (SIP) che mirano a ottenere effetti positivi per popolazioni atipiche, come quelle con disabilità intellettiva, attraverso l'attività fisica adattata, sono stati sostenuti da numerosi studi (Kahn, 2002; Bailey, 2005; Allender, Cowburn, G & Foster, 2005; Murphy & Carbone, 2008; Bodde & Seo, 2009; Heath et al., 2013; Dairo et al., 2016). Si può affermare che questi programmi sono un sottotipo di attività fisica adattata, in quanto si concentrano su una varietà di attività sportive, tra cui nuoto, arti marziali, ciclismo, danza, e promuovono abilità che richiedono forza, agilità ed equilibrio. Queste attività sono sempre più utilizzate in combinazione con le tecniche fisioterapiche standard o con le terapie farmacologiche nei soggetti con disabilità intellettiva (Simplican et al., 2015; Rafferty et al., 2016; Tercedor et al., 2017) e i diversi tipi di queste sono determinati dalle peculiarità di una particolare disabilità. Gli sport acquatici, ad esempio, sono considerati una forma di esercizio adatta ai bambini con disturbi dello spettro autistico (D'isanto & Di Tore, 2016; Spieth et al., 2016; Raudenbush, 2018), mentre i programmi di intervento sportivo più popolari per le persone con sindrome di Down includono attività che promuovono il movimento, la forza e l'agilità e l'allenamento dell'equilibrio (Funk, 2017). In generale, lo sport è una piattaforma che promuove naturalmente le interazioni sociali e i comportamenti complessi, fungendo al



contempo da cornice appropriata per il comportamento cooperativo (Verschuren, 2007; Humphrey et al., 2013).

Inoltre, è indispensabile comprendere la distinzione tra attività fisica e attività fisica adattativa. La prima si basa sullo sviluppo delle abilità motorie fondamentali ed è descritta come qualsiasi movimento corporeo prodotto dai muscoli scheletrici che richiede un dispendio energetico, che può spaziare dalle attività del tempo libero che coinvolgono il camminare, il prendere, il correre o il lanciare, come è stato riscontrato negli studi di Andriolo et al. (2011) e Chow et al. (2016). In linea con l'Associazione europea per la ricerca sull'attività fisica adattata, l'attività fisica adattata è un accumulo interdisciplinare di ricerca che si concentra sulle disabilità e sulle limitazioni all'esercizio e alla partecipazione all'attività fisica. Inoltre, l'OMS fornisce raccomandazioni per esercizi di intensità moderata per le persone senza disabilità, ma le loro raccomandazioni non soddisfano quelle per le persone con disabilità (Grondhuis & Aman, 2014).

È stata dimostrata una differenza significativa tra i programmi Special Olympics e i programmi sportivi non competitivi, con l'eccezione di casi ben noti di attività fisiche a cui partecipano individui con disabilità (come quelli degli Special Olympics). Per migliorare i livelli di fitness quotidiano e incoraggiare le persone con disabilità intellettiva a praticare regolarmente attività fisica a casa e a scuola, è necessario creare e mettere in pratica azioni di intervento e metodi educativi (Bota et al., 2011). È inoltre importante notare che Special Olympics ha creato il programma Unified Sport, che è un potente strumento per promuovere l'inclusione sociale (McConkey et al. 2013) e che include persone con e senza disabilità che si allenano e gareggiano in gruppo.

Un'altra area politica che gli Stati membri delle Nazioni Unite devono considerare è quella di concentrarsi sull'insediamento e sull'integrazione degli stranieri. La capacità di un nuovo arrivato di entrare in contatto con gli altri in una squadra sportiva e di sviluppare amicizie può essere significativamente influenzata dalle attività sportive. Queste relazioni possono migliorare il senso di attaccamento alla comunità e aiutare gli immigrati a mettervi radici. Le organizzazioni di insediamento a volte non sono consapevoli di come i partenariati e i programmi di sport e attività fisica possano aiutare a integrare gli immigrati nelle loro nuove comunità. Allo stesso modo, gli Stati membri dovrebbero prendere in considerazione la possibilità di offrire programmi sportivi doposcuola in aree ad alto bisogno, in comunità che ospitano un gran numero di immigrati, stranieri, bambini o persone a rischio. Queste politiche aiuteranno le popolazioni emarginate nelle nostre città e paesi, promuovendo l'inclusione sociale per le persone che vivono in quartieri poco serviti. Sono tutti approcci senza dubbio importanti per rimuovere le barriere istituzionali, psicologiche e ambientali che ostacolano l'inclusione delle persone con disabilità. Esempi di ostacoli istituzionali sono rappresentati da leggi, regolamenti, procedure o iniziative inadeguate e pregiudizievoli nei confronti delle persone con disabilità, come ad esempio le restrizioni all'occupazione e al sostegno sociale (Chabot, 2013; Kiuppis, 2018; Nazioni Unite, 2019).

## 1. Introduzione al manuale

Il manuale servirà come materiale di supporto per le organizzazioni giovanili e gli operatori il cui lavoro è rivolto ai giovani con disabilità mentale. Le attività di formazione sviluppate sono state adattate e implementate come workshop locali in ogni Paese partner. In termini di materiali di supporto, il consorzio ha prodotto workshop locali e tutti i workshop locali sono stati implementati a livello locale. I workshop locali sono stati realizzati come segue:

- 1) Laboratori didattici di ETS con giovani con disabilità intellettiva
- 2) Incontri con le parti interessate a livello locale per presentare il modello di formazione.
- 3) Laboratori didattici per la formazione degli operatori delle ONG locali e delle associazioni sportive
- 4) Incontri con gli stakeholder locali per presentare WAYWARD e la fase di lavoro locale
- 5) Laboratori educativi di ETS con giovani con disabilità intellettiva
- 6) Laboratori educativi di ETS con giovani con disabilità intellettiva

Durante la fase di implementazione sono stati coinvolti sia i gruppi target diretti che indiretti per acquisire conoscenze e competenze attraverso la metodologia ETS. L'ETS, Education Through Sport, combinando in una sinergia positiva il potenziale inclusivo dell'ETS e dello sport, fornisce alle organizzazioni di base un potente strumento per accrescere la motivazione dei giovani disabili a partecipare alla società, contrastando allo stesso tempo i fenomeni di stigma sociale attraverso una positiva sensibilizzazione e fornendo ai giovani con disabilità mentale lo zaino di competenze trasversali per un'integrazione di successo in tutte le sfere dell'istruzione, della società e, in prospettiva, del mercato del lavoro.

La pratica dell'attività fisica e dello sport offre molteplici benefici per la salute fisica e mentale, aiuta inoltre a costruire stili di vita sani, contribuendo alla qualità della vita e riducendo i rischi per la salute.



I laboratori locali promuovono l'inclusione sociale dei giovani con disabilità intellettiva a breve e lungo termine, sfruttando il potenziale educativo e di integrazione sociale insito nello sport. I laboratori locali prodotti in questo contesto si rivolgono al gruppo target e i laboratori realizzati grazie a questa attenzione sono in linea con la Strategia europea sulla disabilità.

La necessità di cooperare nel quadro europeo e internazionale sul problema della disabilità è supportata da dati statistici visibili. Sono state osservate le differenze tra i laboratori locali del Consorzio e si è concluso che il progetto potrebbe essere applicato in altri Paesi partner.

## 2. Il progetto

"Working to Approach Youth Workers as Agents of a Response to Disability" (WAYWARD) è un progetto di Capacity Building Youth che coinvolge 6 organizzazioni partner provenienti da Grecia, Irlanda, Italia, Bulgaria, Vietnam e Messico con l'obiettivo generale di favorire lo sviluppo personale, il superamento degli stereotipi e l'inclusione sociale dei giovani (di età compresa tra i 18 e i 25 anni) con disabilità mentale nei Paesi partner attraverso il potenziamento degli operatori giovanili e delle ONG in termini di comprensione e di strumenti metodologici basati sulla metodologia ETS (Education Through Sport).

La Banca Mondiale quantifica in un miliardo (15% della popolazione mondiale) gli individui con qualche forma di disabilità nel mondo. Come fenomeno, evidenzia la Banca Mondiale, la disabilità è prevalente nei Paesi in via di sviluppo ed è generalmente accompagnata da esiti socioeconomici negativi, come tassi di istruzione più bassi, risultati sanitari peggiori, livelli di occupazione più bassi e tassi di povertà più elevati.

Come sottolineato dal Rapporto mondiale sulla disabilità (OMS, 2011), le condizioni di salute mentale sono particolarmente stigmatizzate, con diversi aspetti comuni a questa stigmatizzazione che esistono in diversi contesti geografici. Atteggiamenti e comportamenti negativi, continua il Rapporto, hanno un effetto negativo su bambini e adulti con disabilità, portando a conseguenze negative come bassa autostima e ridotta partecipazione.

L'indagine EHSIS di Eurostat (2012) riporta che dei 70 milioni di giovani disabili di età superiore ai 15 anni in Europa (il 17,6% della popolazione totale), il 25,6% ha riferito una disabilità relativa all'istruzione e alla formazione, il 38,6% all'occupazione e il 60% alle attività del tempo libero.

L'OMS (2013) osserva che i bambini con disabilità hanno meno probabilità di frequentare la scuola, sperimentando così opportunità limitate di formazione del capitale



umano e affrontando opportunità di lavoro ridotte e una minore produttività in età adulta.

Come mostra l'Eurobarometro (2014), la disabilità o la malattia sono uno dei motivi principali per cui la popolazione generale non partecipa allo sport.

Allo stesso tempo, come illustrato dalla ricerca accademica, la partecipazione allo sport è positivamente collegata a una serie di risultati positivi (cfr. Weiss, J., Diamond, T., Demark, J., & Lovald, B., 2003).

**Gli obiettivi del progetto** sostengono le priorità identificate come segue:

- a) **Identificare le barriere esistenti per i giovani con disabilità mentali** nei Paesi partner per quanto riguarda l'integrazione nello sport, nell'istruzione e nella società, nonché confrontare quest'ultima con l'offerta mirata esistente di **ETS**.
- b) Produrre un **modello di formazione basato sull'ETS** che consenta agli operatori giovanili di colmare il divario tra le esigenze esistenti e l'offerta esistente attraverso la realizzazione di un programma ETS rivolto a un pubblico di giovani con disabilità mentali.
- c) Verifica dei risultati educativi raggiunti sugli operatori nel contesto di una fase coordinata di **attività locali** in cui gli operatori giovanili perseguiranno un impatto educativo diretto sui giovani locali con disabilità mentale, svolgendo al contempo attività di sensibilizzazione e trasferimento di conoscenze con gli stakeholder, favorendo così la diffusione e la replicazione delle conoscenze.
- d) Confronto e integrazione dei contributi delle attività locali in tutti i Paesi partner ai fini dello sviluppo di materiali di guida metodologica (Manuale) e di formazione online (Piattaforma web) per gli operatori esterni, applicabili al di là delle barriere geografiche e basati sull'esperienza acquisita a livello locale.
- e) gettare le basi per un'estensione della cooperazione attraverso la preparazione di ulteriori progetti che esplorino la connessione tra ETS, sviluppo personale e inclusione sociale dei giovani con disabilità mentale

### **Risultati di WAYWARD:**

- 1) **Formato di formazione** che consente agli operatori attivi nel settore giovanile di promuovere la motivazione, le competenze e il potenziale di inclusione sociale a livello di giovani con disabilità mentale attraverso gli ETS.
- 2) **Manuale, che** servirà come materiale di supporto per le organizzazioni giovanili e gli operatori nel loro lavoro con il target di nicchia dei giovani con disabilità mentali.
- 3) **Piattaforma web multilingue** per dare visibilità alle attività/materiali del progetto, per offrire opportunità di e-learning agli operatori esterni attraverso moduli didattici online e per divulgare le future attività che i partner del progetto realizzeranno in occasione di eventi internazionali e locali.

### **Gruppo target del progetto:**



WAYWARD

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



- Gruppo target diretto: Persone di 18-25 anni con disabilità mentale; operatori giovanili di ONG interessate alla metodologia ETS;

-Gruppo target indiretto: pubblico generale di giovani e operatori giovanili, giovani con disabilità mentale non coinvolti nell'attività, ONG e stakeholder.

## 2.1. Partner del progetto



Mine Vaganti ONG - Mine Vaganti ONG è un'organizzazione no-profit nata in Sardegna nel 2009. MVNGO ha 4 sedi a Sassari, Uri, Olbia e Tempio Pausania che coprono tutto il Nord Sardegna con altre sedi nel resto d'Italia. Missione: MVNGO promuove il dialogo interculturale, l'inclusione sociale attraverso lo sport e la tutela dell'ambiente utilizzando l'educazione non formale. MVNGO fa parte di 3 reti internazionali come YEE, ISCA e MV International. Servizi: MVNGO è un fornitore di formazione educativa a livello locale ed europeo e svolge un ruolo di consulenza per enti pubblici e privati al fine di promuovere e sviluppare progetti europei e transcontinentali.

AETOI Thessalonikis - L'obiettivo principale di AETOI Thessalonikis (AETOI) è il sostegno alle persone con disabilità. La nostra organizzazione lavora direttamente con circa 80 bambini e adulti con disabilità, insieme per l'obiettivo comune della partecipazione e dell'inclusione sociale. Il personale principale della nostra organizzazione è costituito da istruttori fisici e collabora con psicologi, assistenti sociali, educatori, ecc. Oltre al consiglio direttivo, diverse persone offrono il loro lavoro volontario. L'obiettivo del nostro staff è quello di apprendere ulteriori tecniche educative informali e non formali e di migliorare le loro tecniche per promuovere il volontariato e sostenere l'inclusione sociale.



Associazione bulgara per lo sviluppo dello sport - L'Associazione bulgara per lo sviluppo dello sport è stata fondata nel 2010 ed è un'organizzazione no-profit di pubblica utilità dedicata allo sviluppo dello sport bulgaro e al miglioramento della cultura sportiva in Bulgaria! Il nostro team è motivato, creativo e pieno di spirito innovativo che lavora per lo sviluppo dello sport bulgaro e per migliorare la cultura sportiva in Bulgaria con desiderio e motivazione. L'adesione alla BSDA è volontaria e l'associazione coinvolge persone fisiche e giuridiche che sono disposte ad aiutare lo sviluppo dello sport con tempo, idee, sforzi o sostegno finanziario. Organizziamo anche diversi eventi nei settori dell'imprenditorialità, della cittadinanza e della società attiva. Il team dell'organizzazione è composto da professionisti provenienti da diversi settori: esperti di sport, specialisti dei media, turismo e ospitalità, istruzione, marketing e altri.

Love and Care for People - "LCP" è un'organizzazione caritatevole registrata senza scopo di lucro con sede in Irlanda. LCP è un servizio integrato e olistico che fornisce un ambiente sicuro e solidale dove donne e giovani, in particolare quelli che vivono in condizioni di disagio, esclusione sociale, vittime di abusi e con minori opportunità, possono sperimentare la gioia, le risate e la sicurezza che dovrebbero essere parte della vita quotidiana. LCP fornisce strumenti per l'autosufficienza, opportunità per eccellere e risorse per sviluppare il proprio potenziale, ricostruire la vita, migliorare le condizioni economiche e creare il proprio futuro.



Il Centro per gli Studi sullo Sviluppo Sostenibile - CSDS è stato fondato nel 2009 come organizzazione locale non governativa e senza scopo di lucro, legalmente registrata. L'organico medio dell'organizzazione raggiunge le 20 persone. Il CSDS mira a promuovere l'educazione allo sviluppo sostenibile attraverso la costruzione della capacità di persone e organizzazioni di affrontare le sfide dello sviluppo in Vietnam. Utilizziamo l'istruzione e la formazione come mezzo principale per potenziare gli individui e le organizzazioni nel perseguire lo sviluppo sostenibile. Ci concentriamo anche sul volontariato, in particolare quello giovanile, in quanto fornisce un contesto per l'apprendimento e la pratica, nonché una risorsa per la realizzazione dei nostri programmi e progetti.

L'Associazione Messicana di Volontari Internazionali A.C. è nata il 5 dicembre 2014, su iniziativa di volontari e professionisti messicani che volevano partecipare alla trasformazione del Paese attraverso l'integrazione del Volontariato Internazionale in progetti organizzati in Messico da associazioni civili, consigli comunali, comunità e gruppi organizzati, nonché con l'invio di messicani a progetti all'estero con l'idea che con questa esperienza possano, al ritorno nel Paese, essere coinvolti più attivamente nel lavoro della comunità.



## 2.2. Cos'è l'educazione non formale (NFE)

L'educazione non formale (NFE) può essere definita come l'approccio globale di tutte le pratiche educative che non sono incluse nel sistema formale di istruzione. L'NFE può rivolgersi a diversi gruppi specifici, dai giovani agli anziani, con e senza disabilità, in ambienti e contesti diversi.

Le attività di apprendimento all'interno di un quadro non formale sono create per soddisfare i bisogni, le aspirazioni e gli interessi dei giovani su base volontaria e sono incentrate sul discente. Le metodologie di apprendimento utilizzate nell'ENF sono varie e si concentrano principalmente sulla creazione di ambienti basati sulla fiducia e sulla condivisione delle esperienze.

"L'educazione non formale è un processo educativo organizzato che si svolge a fianco dei sistemi tradizionali di istruzione e formazione e non porta tipicamente alla certificazione. Gli individui partecipano su base volontaria e, di conseguenza, assumono un ruolo attivo nel processo di apprendimento. L'istruzione non formale offre ai giovani la possibilità di sviluppare valori, abilità e competenze diverse da quelle sviluppate nell'ambito dell'istruzione formale. Queste abilità (chiamate anche "soft skills") comprendono un'ampia gamma di competenze come la gestione dei rapporti interpersonali, del gruppo, dell'organizzazione e dei conflitti, la consapevolezza interculturale, la leadership, la pianificazione, l'organizzazione, il coordinamento e la capacità di risolvere problemi pratici, il lavoro di squadra, la fiducia in se stessi, la disciplina e la responsabilità. La particolarità dell'educazione non formale è che gli individui, i partecipanti sono gli attori attivamente coinvolti nel processo di istruzione/apprendimento. I metodi utilizzati mirano a fornire ai giovani gli strumenti per sviluppare ulteriormente le loro capacità e attitudini. L'apprendimento è un processo continuo, una delle cui caratteristiche cruciali è l'imparare facendo. "Non formale" non significa non strutturato, il processo di apprendimento non formale è condiviso e progettato in modo tale da creare un ambiente in cui il discente è l'artefice dello sviluppo delle competenze". (Libro sull'educazione non formale)

In sintesi, le principali differenze tra educazione formale, informale e non formale sono:

- **Educazione formale:** il "sistema educativo" gerarchicamente strutturato e cronologicamente graduato, dalla scuola primaria all'università, che comprende programmi specializzati per gli studi accademici e la formazione professionale.
- **Educazione informale:** processo che dura tutta la vita in cui ogni persona acquisisce atteggiamenti, valori, abilità e conoscenze dall'esperienza quotidiana e dalle influenze e risorse educative presenti nel suo ambiente di vita - famiglia, lavoro, scuola, mass media, ecc.





- **Educazione non formale:** qualsiasi attività educativa al di fuori del sistema formale stabilito - che operi separatamente o come elemento importante di un'attività più ampia - che è destinata a servire clienti e obiettivi di apprendimento identificabili.

### 2.3. Educazione attraverso lo sport (ETS)



L'ETS è un approccio educativo non formale che lavora con lo sport e le attività fisiche e che si riferisce allo sviluppo di competenze chiave di individui e gruppi al fine di contribuire allo sviluppo personale e alla trasformazione sociale sostenibile. (Andonova, Acs, & Holmes, 2013). L'ETS, combinando in una sinergia positiva il potenziale inclusivo dell'ETS e dello sport, fornisce alle organizzazioni di base un potente strumento per aumentare la motivazione dei giovani disabili a partecipare alla società, contrastando allo stesso tempo i fenomeni di stigma sociale attraverso una positiva sensibilizzazione e fornendo ai giovani con disabilità mentale lo zaino di competenze trasversali per un'integrazione di successo in tutte le sfere dell'istruzione, della società e, in prospettiva, del mercato del lavoro.

## 3. Attività locali

### 3.1. Laboratori educativi di ETS con giovani con disabilità intellettiva



<b>Titolo dell'attività</b>	<b>Tennis da tavolo per tutti</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Laboratori didattici di ETS con giovani con disabilità mentali
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>Le istruzioni devono essere chiare e scritte come se chi deve realizzare la sessione/attività non avesse alcuna conoscenza precedente dell'argomento.</p> <p>Il tennis da tavolo è uno sport rivolto a persone con discrete capacità. Tuttavia, un vantaggio del tennis da tavolo è che i partecipanti migliorano i loro riflessi e la motricità fine. Per l'attuazione di questa azione, il formatore riunisce persone altamente funzionali con disabilità mentali e persone senza disabilità per partecipare ad alcuni esercizi e partite di tennis da tavolo. Durante l'implementazione dell'azione, si tiene conto di tutte le attività di inclusione e formazione attraverso le tecniche sportive.</p> <p>Attività</p> <p>L'attività inizia con esercizi di stretching per braccia e gambe. In seguito, l'allenatore spiega le regole di base del gioco del tennis da tavolo e valuta le capacità di ogni partecipante in questo sport. In seguito, a seconda del livello di ciascun partecipante, l'allenatore adatta le regole del gioco per rendere l'attività più competitiva.</p>
<b>Materiali:</b>	Tavoli da ping pong, palline da ping pong, racchette da ping pong.
<b>Durata:</b>	2 ore
<b>Preparazione:</b>	L'istruttore deve aver organizzato uno spazio sicuro e funzionale per i partecipanti.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	Sia i partecipanti con disabilità mentale che quelli senza disabilità beneficeranno di questa azione. Da un lato, le persone con disabilità intellettiva sperimenteranno la gioia dell'inclusione, della comunicazione e del riconoscimento, mentre quelle senza

	comunicazione sperimenteranno le capacità e il potenziale delle persone con disabilità intellettiva.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	L'istruttore può valutare l'azione osservando lo sviluppo dei partecipanti.
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	Non è richiesto alcuno strumento particolare.
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	Sport mondiale della disabilità intellettiva <a href="https://www.virtus.sport">https://www.virtus.sport</a>
<b>Foto</b>	 



<b>Titolo dell'attività</b>	<b>WAYWARD su Tracce</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Laboratori didattici di ETS con giovani con disabilità mentale
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>Le istruzioni devono essere chiare e scritte come se chi deve realizzare la sessione/attività non avesse alcuna conoscenza precedente dell'argomento.</p> <p>L'atletica è un tipo di sport a cui possono partecipare tutte le persone con disabilità mentale, indipendentemente dalle loro abilità e capacità. Le persone con maggiore agilità possono partecipare agli sport su strada, mentre le persone con maggiore forza possono partecipare agli sport di lancio. L'istruttore ha riunito le persone con disabilità mentale alla presenza di persone coinvolte nella formazione di persone con disabilità mentale e ha presentato il progetto WAYWARD e le tecniche di allenamento negli sport su pista.</p>
<b>Materiali:</b>	Attrezzatura per l'atletica leggera, come blocchi di partenza, coni di segnalazione, marcatori piatti, ecc.
<b>Durata:</b>	2 ore
<b>Preparazione:</b>	L'allenatore deve trovare il tipo di sport adatto a ciascun partecipante.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	Sia i partecipanti con disabilità mentale che quelli senza disabilità beneficeranno di questa azione. Da un lato, le persone con disabilità intellettiva sperimenteranno la gioia dell'inclusione, della comunicazione e del riconoscimento,

mentre quelle senza comunicazione sperimenteranno le capacità e il potenziale delle persone con disabilità intellettiva.

**Valutazione/Controllo dell'apprendimento:**

Il formatore può valutare l'azione osservando lo sviluppo dei partecipanti.

**Strumenti e modalità di utilizzo**

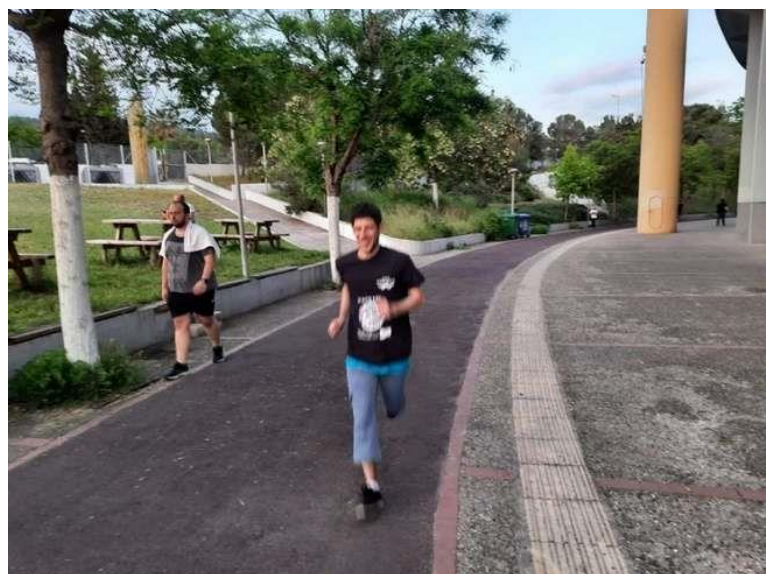
Non è richiesto alcuno strumento particolare.

**Sfondo/riferimenti/fonti:**

Sport mondiale della disabilità intellettiva

<https://www.virtus.sport>

**Foto**





<b>Titolo dell'attività</b>	<b>WAYWARD sul campo</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Laboratori didattici di ETS con giovani con disabilità mentali
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>Le istruzioni devono essere chiare e scritte come se chi deve realizzare la sessione/attività non avesse alcuna conoscenza precedente dell'argomento.</p> <p>L'atletica è un tipo di sport a cui possono partecipare tutte le persone con disabilità mentale, indipendentemente dalle loro abilità e capacità. Le persone con maggiore agilità possono partecipare agli sport su strada, mentre le persone con maggiore forza possono partecipare agli sport di lancio. L'istruttore ha riunito le persone con disabilità mentale alla presenza di persone coinvolte nella formazione delle persone con disabilità mentale e ha presentato il progetto WAYWARD e le tecniche di formazione attraverso gli sport su pista.</p>
<b>Materiali:</b>	Colpi, dischi, giavellotti
<b>Durata:</b>	2 ore
<b>Preparazione:</b>	L'allenatore deve individuare il tipo di sport più adatto a ciascun partecipante.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	Sia i partecipanti con disabilità mentale che quelli senza disabilità beneficeranno di questa azione. Da un lato, le persone con disabilità intellettiva sperimenteranno la gioia dell'inclusione, della comunicazione e del riconoscimento, mentre quelle senza comunicazione sperimenteranno le capacità e il potenziale delle persone con disabilità intellettiva.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	Il formatore può valutare l'azione osservando lo sviluppo dei partecipanti.
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	Non è richiesto alcuno strumento particolare.
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	Sport mondiale della disabilità intellettiva <a href="https://www.virtus.sport">https://www.virtus.sport</a>
<b>Foto</b>	



<b>Titolo dell'attività</b>	<b>Catturare l'uccellino</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Laboratori didattici di ETS con giovani con disabilità mentale
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>Iniziare la seduta con un energizzante per riscaldare i muscoli e il corpo e prepararsi alle attività future.</p> <p>Fase 1: il formatore/facilitatore crea un cerchio con i partecipanti e dà le istruzioni. Iniziare con la mano destra scuotendo e</p>

	<p>muovendo in tutte le direzioni mentre si conta fino a 10, poi continuare con la mano sinistra, facendo la stessa azione fino a 10, con il piede destro, poi con il sinistro e infine con tutto il corpo.</p> <p>Fase 2: ripetere la fase 1, ma ora più velocemente e contare fino a 9, poi fino a 8 e così via fino a raggiungere il numero 1.</p> <p>Attività</p> <p>Fase 1: dividete i partecipanti in due gruppi e disponeteli in fila uno di fronte all'altro.</p> <p>Fase 2: Entrambi i gruppi hanno due tessuti di colori diversi per ogni squadra e ogni partecipante deve possederne uno.</p> <p>Le due squadre si posizionano una di fronte all'altra, lasciando circa 2 metri di distanza tra loro, e dopo il segnale dell'istruttore, due dei membri in fila nelle rispettive squadre devono lanciare il tessuto in aria il più in alto possibile sopra le loro teste e correre a prendere il tessuto della squadra avversaria senza farlo cadere a terra.</p> <p>Ripetete questa procedura con tutti i membri del team.</p> <p>Fase 3: la squadra che ha catturato il maggior numero di tessuti senza farli cadere a terra viene dichiarata vincitrice.</p>
<b>Materiali:</b>	Spazio attività e tessuti bicolore
<b>Durata:</b>	30 min
<b>Preparazione:</b>	Non c'è bisogno di preparativi
<b>Risultati di apprendimento:</b>	Questa attività permette di attivare il corpo e la mente. I partecipanti, oltre al divertimento, avranno la possibilità di creare maggiore coordinazione.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	La valutazione sarà fatta attraverso le figure (emoji), dove ogni partecipante sottolineerà se gli è piaciuta l'attività e come si è sentito durante l'attività.
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	Il formatore deve essere attento e vedere le capacità delle persone del team e regolare il flusso delle attività in base alle loro esigenze. Se hanno bisogno di tempo, concedete loro più tempo.
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	N/D
<b>Foto</b>	



<b>Titolo dell'attività</b>	<b>Curling</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Laboratori didattici di ETS con giovani con disabilità mentali
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>Fase 1: dividete i partecipanti in due gruppi e date le istruzioni del gioco.</p> <p>I partecipanti hanno una piccola palla e, da lontano, devono lanciare la palla, che deve fermarsi vicino ai bersagli. Vince il giocatore che riesce a lanciare la palla più vicina al bersaglio. Questo gioco è adattato dal gioco noto come "Curling".</p> <p>Fase 2: dopo il segnale dell'allenatore, iniziare il gioco in cui due giocatori si sfideranno per vedere chi è riuscito a tirare la palla più vicina al bersaglio.</p> <p>La squadra che riesce ad avvicinarsi di più al bersaglio viene proclamata vincitrice.</p>
<b>Materiali:</b>	Piccole palline, spazio per le attività e un cono come obiettivo.
<b>Durata:</b>	45 min
<b>Preparazione:</b>	Non c'è bisogno di preparativi
<b>Risultati di apprendimento:</b>	Questa attività è molto utile per i partecipanti con disabilità perché li aiuta nell'attività fisica e li spinge a cercare di raggiungere l'obiettivo; dopo ogni ripetizione, si impegnano di più stimolandosi a migliorarsi.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	La valutazione sarà fatta attraverso le figure (emoji), dove ogni partecipante sottolineerà se gli è piaciuta l'attività e come si è sentito durante l'attività.

<p><b>Strumenti e modalità di utilizzo</b></p>	<p>Il formatore deve essere attento e vedere le capacità delle persone del team e regolare il flusso delle attività in base alle loro esigenze. Se hanno bisogno di tempo, concedete loro più tempo.</p>
<p><b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b></p>	<p>N/D</p>
<p><b>Foto</b></p>	

<p><b>Titolo dell'attività</b></p>	<p><b>Veloce e collaborativo!</b></p>
<p><b>Categoria dell'attività</b></p>	<p>Laboratori didattici di ETS per giovani con disabilità mentale</p>
<p><b>Descrizione passo-passo:</b></p>	<p>All'inizio i partecipanti svolgeranno alcune attività di riscaldamento (10 minuti di corsa, ecc.). Durante la sessione l'istruttore diventerà i partecipanti in due gruppi. Ogni gruppo avrà una palla dello stesso colore (es. Squadra 1: gialla Squadra 2: verde). Ai partecipanti, divisi in due gruppi, verrà chiesto di schierarsi. L'obiettivo di ogni squadra sarà quello di consegnare le palle all'altro lato nel modo più veloce e cooperativo. Quando un partecipante raggiunge il lato opposto, l'altro porterà la palla dal lato opposto. In questo modo, ogni squadra porterà le palle al lato opposto. Dopo che tutte le palle sono state spostate, le palle</p>



	verranno scambiate con la squadra avversaria e le palle verranno riportate al punto di partenza nello stesso modo. La prima squadra che restituisce le palle sarà la vincitrice del gioco.
<b>Materiali:</b>	Palline
<b>Durata:</b>	90 min
<b>Preparazione:</b>	Il formatore si assicurerà che l'area sia organizzata prima dell'attività. inizia. Durante l'attività, il formatore deve essere sempre di supporto e pronti a rispondere in caso di emergenza.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	Lo scopo dell'attività è quello di far sì che le attività fisiche dei partecipanti divideranno l'emozione di lavorare in gruppo. Si assicurarsi che capiscano che possono lavorare in gruppo e avere successo nonostante la loro consapevolezza.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	Il formatore utilizzerà le seguenti domande per ottenere informazioni: - Com'è andata la partita? - Siete riusciti a lavorare comodamente in collaborazione? - Come vi siete sentiti ad avere una responsabilità nell'attività? - Quali sono le differenze tra il lavoro individuale e quello di squadra? - È stato facile comunicare con il team?  Il formatore scriverà tutti i feedback su una lavagna a fogli mobili.
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	Palloni, coni marcatori, pettorine, lavagne a fogli mobili
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	N/D
Foto	



<b>Titolo dell'attività</b>	<b>Chi sei?</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Laboratori didattici di ETS per giovani con disabilità mentale
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>In questa stagione, in cui lo sport viene utilizzato come strumento educativo, ai partecipanti verrà chiesto di svolgere alcuni compiti attraverso il calcio.</p> <p>All'inizio i partecipanti svolgeranno alcune attività di riscaldamento (10 minuti di corsa, ecc.).</p> <p>Fase 1. Il formatore assegnerà un ruolo a ciascun partecipante e lo scriverà sulla scheda. Questi ruoli indicano come il partecipante si comporterà nella partita di calcio o quali diritti farà.</p> <p>Fase 2. Il formatore dividerà il gruppo in due e il gioco inizierà con il fischio d'inizio.</p> <p>Fase 3. Quando i partecipanti iniziano a giocare, il formatore dice un ruolo e il partecipante agisce secondo le necessità del ruolo. Nel frattempo, gli altri partecipanti cercheranno di indovinare il ruolo.</p> <p>Regole: Ogni partecipante toccherà la palla una volta e ci saranno dei coni durante la partita. Ai partecipanti sarà vietato toccare questi coni.</p>
<b>Materiali:</b>	Palloni, coni, spazio per attività, schede di ruolo, lavagna a fogli mobili.
<b>Durata:</b>	2h
<b>Preparazione:</b>	Il formatore preparerà le schede di ruolo prima dell'attività e le assegnerà in modo casuale durante l'attività.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	Lo sport e l'attività fisica possono contribuire a responsabilizzare i giovani, soprattutto quelli che vivono in un ambiente limitato, e a rafforzare i loro legami sociali. In questo senso, sarà utile anche rafforzare le capacità di pensiero durante l'attività fisica.

<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	La fase di valutazione sarà svolta sotto la guida del formatore con figure rappresentative sulla lavagna a fogli mobili. Si chiederà loro di fare un disegno di come si sono sentiti durante il gioco.
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	Durante il gioco il formatore spiegherà come utilizzare gli strumenti. Guiderà e orienterà i partecipanti.
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	N/D
Foto	

<b>Titolo dell'attività</b>	<b>Spirito di squadra!</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Laboratori didattici di ETS per giovani con disabilità mentale
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>Fase 1- Riscaldamento</p> <p>Fase 2- I partecipanti vengono divisi in 2 gruppi. I gruppi formeranno un cerchio misto. A ogni partecipante verrà chiesto di tenere presente il partecipante che fa parte della sua squadra.</p> <p>Fase 3- Il formatore assegnerà almeno 5 parole a ciascun gruppo. Ai partecipanti verrà chiesto di spiegare queste parole con i gesti, senza parlare. Verrà chiesto loro di conoscere queste parole dai membri del loro gruppo. Il partecipante che conosce la parola prenderà una palla al centro del cerchio e lascerà un'area riservata al suo gruppo al di fuori del cerchio. In questo modo, ogni squadra continuerà a spiegare fino a quando le parole date non saranno finite. Alla fine, vincerà la squadra che avrà raccolto il maggior numero di palline nel proprio angolo.</p>
<b>Materiali:</b>	Palline, lavagna a fogli mobili, spazio per le attività
<b>Durata:</b>	2h
<b>Preparazione:</b>	Non è necessaria alcuna preparazione.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	In questa attività sono importanti il lavoro di squadra, la comprensione reciproca e la creazione di uno spirito di squadra.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	Il formatore porrà ai partecipanti le seguenti domande: - Vi siete divertiti nel gioco? Avete avuto difficoltà a capirvi senza parlare?

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere veloci è un fattore importante?</li> <li>- Avete colto lo spirito di squadra?</li> <li>- È più comodo agire individualmente o in squadra?</li> </ul>
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	n/a
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	n/a
<b>Foto</b>	

<b>Titolo dell'attività</b>	<b>Corri a prendere!</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Laboratori didattici di ETS per giovani con disabilità mentale
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>I partecipanti formeranno un cerchio e il formatore si metterà al centro del cerchio.</p> <p>Fase 1- Il formatore fornirà ai partecipanti informazioni teoriche sui benefici dello sport e delle attività fisiche.</p> <p>Fase 2 - I cartoncini colorati saranno incollati in alcune parti dell'area di attività. Ai partecipanti verrà data una palla e con un guinzaglio terranno la palla e diranno un colore (l'istruttore cambierà costantemente la posizione dei colori). Altri partecipanti correranno nell'area di attività per trovare questo colore e troveranno quel colore. Nel frattempo, il partecipante che tiene la palla correrà verso il partecipante che cerca di trovare il colore con la palla e gliela toccherà. In questo modo, il partecipante successivo dirà di nuovo un colore e l'attività continuerà in questo modo.</p>
<b>Materiali:</b>	Palline, carte, lavagna a fogli mobili
<b>Durata:</b>	2h
<b>Preparazione:</b>	Non è necessaria alcuna preparazione.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	I partecipanti saranno informati sui benefici dello sport e delle attività fisiche e verrà insegnato loro che verranno svolte attività ludiche e sportive.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	<p>I partecipanti formeranno un cerchio e il formatore condurrà la sessione di debriefing e valutazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vi è piaciuta la sessione?</li> <li>- È stato utile?</li> <li>- Il suo stile di vita è attivo o sedentario?</li> </ul>



- Come potete trasformare il vostro stile di vita sedentario in attivo nella vostra vita quotidiana?

Strumenti e modalità di utilizzo

n/a

Sfondo/riferimenti/fonti:

n/a

Foto



<b>Titolo dell'attività</b>	<b>"Tour in uno spazio naturale"</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Laboratori didattici di ETS con giovani con disabilità mentali
<b>Descrizione passo-passo:</b>	L'attività consiste nel conoscere uno spazio accessibile a tutte le persone, dove è possibile imparare a conoscere la flora e la fauna che esistono nell'ambiente in cui si sviluppa. E alla fine, fare una riflessione su ciò che si è imparato.
<b>Materiali:</b>	Non è necessario alcun materiale, ma solo avere la conoscenza dello spazio in cui verrà sviluppato.
<b>Durata:</b>	1 ora e mezza
<b>Preparazione:</b>	Trovate uno spazio accessibile a tutte le persone, dove i diversi sensi possano essere utilizzati per apprezzare la flora e la fauna dell'ambiente in cui si trovano.  Un riscaldamento prima dell'inizio del tour.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	Il partecipante imparerà l'importanza di conoscere l'ambiente in cui vive o il luogo che visiterà, attraverso la flora e la fauna che ci circondano, rendendoci consapevoli di quanto sia importante prendersi cura del nostro ambiente e di quanto faccia bene al nostro corpo uscire, vedere altri luoghi e muoversi.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	Alla fine dell'attività, si chiude con un cerchio in cui i partecipanti riflettono su ciò che hanno imparato.
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	Non sono necessari strumenti, basta fare attenzione che lo spazio sia accessibile a tutti e, se non lo è, trovare un modo per facilitare l'accesso a chi ne ha bisogno.
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	Muoversi e imparare
<b>Foto</b>	





<b>Titolo dell'attività</b>	<b>"Palla a mano"</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Laboratori didattici di ETS con giovani con disabilità mentali
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>L'attività consiste nel formare 2 squadre, dando tempo a ciascuna di esse di organizzare il proprio modo di giocare.</p> <p>È necessario un portiere e il numero massimo di giocatori dipenderà dallo spazio disponibile. In questa attività eravamo 10 giocatori.</p> <p>Il gioco consiste nel cercare di inserire la palla nel secchio/goal della squadra avversaria dopo aver effettuato almeno 3 passaggi alla propria squadra.</p>
<b>Materiali:</b>	<p>1 pallone o palloncino</p> <p>2 gol o secchielli</p>
<b>Durata:</b>	1 ora e mezza
<b>Preparazione:</b>	Fate un cerchio per parlare delle vostre emozioni in quel momento. Riscaldarsi prima dell'inizio del gioco. Tenete a portata di mano i materiali per posizionarli dopo il riscaldamento.

<b>Risultati di apprendimento:</b>	<p>I partecipanti impareranno a lavorare in squadra, a sviluppare le capacità di comunicazione e a divertirsi.</p>
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	<p>Prima di iniziare il gioco, è importante rendere chiare le istruzioni e assicurarsi che non ci siano dubbi durante il gioco; se ce ne sono, ditelo.</p> <p>E alla fine dell'attività, si chiude con un cerchio in cui i partecipanti riflettono su ciò che hanno imparato.</p>
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	<p>Non sono necessari strumenti.</p>
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	<p>Muoversi e imparare</p>
<b>Foto</b>	

<b>Titolo dell'attività</b>	<b>"Tochito"</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Laboratori didattici di ETS con giovani con disabilità mentali
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>Le istruzioni devono essere chiare e scritte come se chi deve realizzare la sessione/attività non avesse alcuna conoscenza precedente dell'argomento.</p> <p>Ciascuna delle squadre sceglierà il colore dei nastri che vorrà indossare attaccati ai pantaloni; ci sono 2 nastri per ogni partecipante.</p> <p>Quando l'allenatore inizia il gioco, ogni partecipante deve cercare di togliere i nastri alla squadra avversaria.</p> <p>Chi finisce i nastri abbandona il gioco.</p> <p>La squadra a cui sono stati tolti i nastri propone un'altra partita o un altro turno di gioco.</p> <p>*Può essere giocato con o senza palla.</p>
<b>Materiali:</b>	<p>2 strisce per ogni partecipante, ciascuna di circa 40 cm.</p> <p>2 colori di nastri per differenziare le squadre</p> <p>*Può essere giocato con o senza palla</p>
<b>Durata:</b>	1 ora e mezza
<b>Preparazione:</b>	I nastri devono essere tagliati e separati per colore.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	I partecipanti potranno differenziare la propria squadra in base al colore scelto e conoscere l'argomento trattato dalla squadra che ha preso meno nastri.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	<p>Prima di iniziare il gioco, è importante rendere chiare le istruzioni e assicurarsi che non ci siano dubbi durante il gioco e, se ce ne sono, dirlo.</p> <p>E alla fine dell'attività, si chiude con un cerchio in cui i partecipanti riflettono su ciò che hanno imparato.</p>
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	Non sono necessari strumenti
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	Muoversi e imparare
<b>Foto</b>	





<b>Titolo dell'attività</b>	<b>Calcio a baseball adattato</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Laboratori didattici di ETS con giovani disabili mentali.
<b>Descrizione passo-passo:</b>	È un gioco di baseball adattato. I bambini disabili possono giocare anche in sedia a rotelle. Chi può stare in piedi calcia la palla, chi è in sedia a rotelle la lancia con le mani. Partecipano anche giovani senza disabilità per aiutare con le regole e le sedie a rotelle. Mentre una squadra lancia/calcia la palla, l'altra copre le tre basi; se la palla raggiunge la base prima del lanciatore/calciatore, è out. Vince chi arriva a casa il maggior numero di volte.
<b>Materiali:</b>	Stand per l'idratazione e la raccolta. Kit di pronto soccorso. Un pallone con una campana all'interno, non molto gonfio. Tappetini per le basi.
<b>Durata:</b>	Durata 1 ora e 30 minuti. 15 minuti di benvenuto, introduzione all'attività e spiegazione del gioco. 1 ora di gioco. 15 minuti di idratazione e raccolta.
<b>Preparazione:</b>	Preparazione del team di volontari di supporto all'obiettivo dell'attività, che è la partecipazione e l'attivazione fisica. Trovare un luogo adatto e accessibile per i partecipanti.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	Che l'inclusione è possibile e divertente. I benefici della pratica sportiva. Aprire spazi pubblici accessibili alle persone con disabilità per praticare sport.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	Alla fine, durante l'idratazione, date un feedback per scoprire cosa hanno provato tutti i partecipanti.
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	Giochi di integrazione all'inizio dell'attività per conoscere e familiarizzare con i nomi dei partecipanti.
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	Come risorsa, è possibile cercare scuole e associazioni per giovani con disabilità interessati a partecipare ad attività sportive e cercare il sostegno dell'amministrazione locale.
<b>Foto</b>	







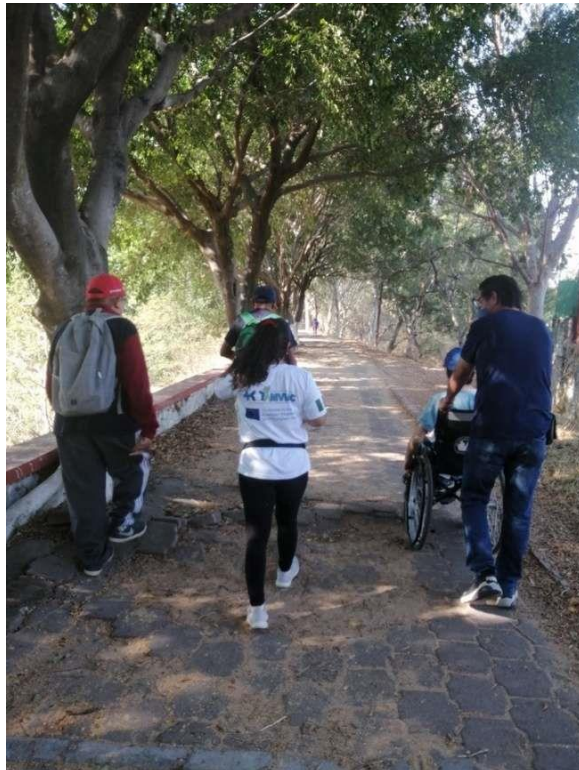
<b>Titolo dell'attività</b>	<b>Ciclismo</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Laboratori didattici di ETS con giovani disabili mentali.
<b>Descrizione passo-passo:</b>	L'invito è all'inclusione, quindi tutti i giovani con o senza disabilità dovrebbero essere invitati a partecipare a un giro su ruote, che può essere una bicicletta, un triciclo o una sedia a rotelle. È necessaria una guida certificata di mountain bike per dare tutte le istruzioni di sicurezza ai partecipanti. Anche un fisioterapista che lavori con persone con disabilità come supporto.
<b>Materiali:</b>	Per i partecipanti sono necessari uno stand, un tetto e un tavolo con acqua e frutta. Un kit di pronto soccorso. L'attrezzatura necessaria per riparare i pneumatici, pompa d'aria, toppe, ecc. Un veicolo di supporto per raccogliere coloro che non possono continuare a pedalare.
<b>Durata:</b>	La durata dell'attività sarà di 1 ora e 30 minuti. 15 minuti di spiegazione della corsa, 1 ora di corsa e 15 minuti di idratazione e spuntino.

<p><b>Preparazione:</b></p>	<p>Scheda guida dell'attività con i ruoli dei volontari di supporto, i contatti del personale stradale dell'amministrazione locale per il supporto in strada. Richiedere un paramedico. Una persona con almeno un'esperienza di lavoro con persone disabili nel settore dello sport o della fisioterapia.</p>
<p><b>Risultati di apprendimento:</b></p>	<p>I giovani partecipanti scoprono che la coesistenza dell'inclusione in un'attività sportiva è possibile e divertente. Impareranno ad abbattere le barriere della comunicazione e del pregiudizio tra giovani con e senza disabilità.</p>
<p><b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b></p>	<p>Al termine, verrà dato un feedback durante l'idratazione. Il feedback sarà dato anche in seguito con il personale coinvolto nell'evento.</p>
<p><b>Strumenti e modalità di utilizzo</b></p>	<p>In precedenza, con il team di supporto, si terrà una sessione sull'obiettivo dell'attività in cui ogni persona contribuirà con il proprio punto di vista ad alimentare l'attività con la propria esperienza.</p>
<p><b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b></p>	<p>L'équipe di supporto deve conoscere il lavoro svolto all'interno dell'associazione per dare continuità e progredire.</p>
<p><b>Foto</b></p>	



<b>Titolo dell'attività</b>	<b>Inclusione di escursioni</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Laboratori didattici di ETS con giovani disabili mentali.
<b>Descrizione passo-passo:</b>	L'invito sarà rivolto a giovani con o senza disabilità, se possibile con famiglia e amici. Per la passeggiata verrà scelto un luogo accessibile. Dovrebbe essere preferibilmente un bosco o un parco con alberi. Un fisioterapista o un istruttore sportivo con esperienza di lavoro con persone con disabilità che insegni al gruppo gli esercizi di riscaldamento prima dell'attività. Chiedete ai partecipanti di indossare abbigliamento e scarpe adeguate per la passeggiata. Effettuare una ricognizione del luogo prima dell'attività per commentarlo durante la passeggiata.
<b>Materiali:</b>	Un supporto per l'idratazione e la raccolta. Un kit di pronto soccorso. Un paramedico. Autorizzazione dei genitori firmata per l'attività. In base al numero di persone, un team di supporto di volontari.
<b>Durata:</b>	L'attività durerà un'ora e mezza. 15 minuti di benvenuto e riscaldamento. 1 ora di escursione. 15 minuti di idratazione, spuntino e feedback.
<b>Preparazione:</b>	Scouting del percorso per l'attività. Ricerca sulla zona, tutto ciò che può essere detto durante la passeggiata sulla storia del luogo. tenere una riunione con il team di supporto per riferire sull'obiettivo dell'attività e sul follow-up. Breve presentazione dei benefici dell'attività sportiva.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	Che fare sport fa bene al corpo, alla mente ed è un'occasione di convivenza. A seconda del luogo, si può sensibilizzare l'opinione pubblica sull'ambiente e sulla sua conservazione per motivare i giovani a diventare attivi nella loro comunità.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	Alla fine, durante l'idratazione e lo spuntino, date un feedback chiedendo ai partecipanti la loro opinione sull'attività e se ha cambiato il loro punto di vista sull'escursionismo.
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	Coinvolgete i partecipanti a proporre altri luoghi e a studiarli per future passeggiate.
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	Fornire informazioni sugli obiettivi delle attività con i giovani disabili all'équipe di supporto in modo da coinvolgerli nello sviluppo delle attività future.
<b>Foto</b>	









<b>Titolo dell'attività</b>	<b>Palloni e con</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	ETS per giovani con disabilità intellettive
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>Delimitare lo spazio dell'attività, assicurarsi che il luogo sia sicuro e protetto. Preparare tutti i materiali e le attrezzature necessarie per un corretto ed efficace svolgimento dell'attività formativa. Spiegare le regole dell'attività formativa.</p> <p><b>Passo 1</b></p> <p>Iniziare la sessione con il necessario riscaldamento di tutte le articolazioni e i gruppi muscolari più importanti del corpo umano: collo, spalle, gomiti, fianchi, gambe e caviglie.</p> <p><b>Passo 2</b></p> <p>Dividere i partecipanti in diverse squadre di 5-6 partecipanti per squadra. Posizionare un cono di allenamento a 10 metri di fronte a ogni squadra. Ogni partecipante deve raggiungere il cono palleggiando una palla da basket e posizionarla sul cono in modo che la palla sia stabile sul cono. Poi, il più rapidamente possibile, deve tornare alla propria squadra e dare la mano a un compagno che, sempre il più rapidamente possibile, deve raggiungere il cono, prendere la palla, tornare palleggiandola e dare la mano a un compagno. L'esercizio termina quando tutti i partecipanti hanno superato il percorso almeno 2 volte. La squadra che ha attraversato il percorso nel minor tempo vince un</p>

	<p>punto. La sessione continua finché una delle squadre non raggiunge i 10 punti.</p> <p>Passo 3</p> <p>Discussione tra il gruppo sulla sessione con il tempo necessario per domande e risposte, debriefing e valutazione.</p>
<b>Materiali:</b>	Palloni da basket /almeno 5/, campo da basket, coni colorati /almeno 5/, uno spazio sicuro per svolgere l'attività di allenamento in base alle dimensioni del gruppo.
<b>Durata:</b>	90-120 minuti
<b>Preparazione:</b>	Delimitare lo spazio dell'attività, assicurarsi che il luogo sia sicuro e protetto.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	Sviluppare le capacità di comunicazione e cooperazione.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	Discussione tra il gruppo, debriefing e valutazione.
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	Il facilitatore deve essere consapevole delle competenze, dell'esperienza e delle capacità fisiche dei partecipanti alla sessione di formazione e, se necessario, deve adattarla ai partecipanti.
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	N/D
Foto	



<b>Titolo dell'attività</b>	<b>STAFFETTA A SQUADRE</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	ETS con giovani con disabilità intellettiva
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>Delimitare lo spazio dell'attività, assicurarsi che il luogo sia sicuro e protetto. Preparare tutti i materiali e le attrezzature necessarie per un corretto ed efficace svolgimento dell'attività formativa. Spiegare le regole dell'attività formativa.</p> <p>Passo 1</p> <p>Iniziare la sessione con il necessario riscaldamento di tutte le articolazioni e i gruppi muscolari più importanti del corpo umano: collo, spalle, gomiti, fianchi, gambe e caviglie.</p> <p>Passo 2</p> <p>Dividere i partecipanti in 2 squadre di 8-10 partecipanti per squadra. Posizionare diversi ostacoli, coni, cerchi, ostacoli, ecc. in base all'esperienza, alle qualità e alle capacità fisiche, emotive, mentali e psichiche dei partecipanti alla sessione. I partecipanti alla sessione devono superare vari ostacoli, segnare un punto facendo entrare la palla in un canestro, colpire un bersaglio, mettere una palla da basket in un canestro. Dopo aver segnato un punto, la stessa palla viene raccolta da un altro partecipante che attraversa gli ostacoli e cerca di segnare un punto. Ogni partecipante della squadra deve superare il percorso a ostacoli</p>

	<p>almeno 2 volte e segnare almeno 2 punti. La prima squadra che totalizza 20 punti è la vincitrice. Per superare gli ostacoli si può palleggiare, camminare o correre, a seconda delle capacità del gruppo.</p> <p>Passo 3</p> <p>Discussione tra il gruppo sulla sessione con il tempo necessario per domande e risposte, debriefing e valutazione.</p>
<b>Materiali:</b>	<p>Palloni da basket almeno 2, campo da basket, coni colorati, canestri, ostacoli per la pista di atletica, uno spazio sicuro per svolgere l'attività di allenamento in base alle dimensioni del gruppo.</p>
<b>Durata:</b>	<p>90-120 minuti</p>
<b>Preparazione:</b>	<p>Delimitare lo spazio dell'attività, assicurarsi che il luogo sia sicuro e protetto. Assicurarsi che:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ripetere le istruzioni in modo chiaro e lento;</li> <li>• Dare istruzioni semplici;</li> <li>• Dare motivazione per i piccoli obiettivi /dribbling, gol. ecc.</li> </ul>
<b>Risultati di apprendimento:</b>	<p>Sviluppare le abilità motorie e le capacità di comunicazione e cooperazione.</p>
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	<p>Discussione tra il gruppo, debriefing e valutazione.</p>
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	<p>Il facilitatore deve essere consapevole delle competenze, dell'esperienza e delle capacità fisiche dei partecipanti alla sessione di formazione e, se necessario, deve adattarla ai partecipanti.</p>
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	<p>Sport adattivi e salute mentale  <a href="https://athletesconnected.umich.edu/adaptive-sports-mental-health/">https://athletesconnected.umich.edu/adaptive-sports-mental-health/</a></p>
<b>Foto</b>	





<b>Titolo dell'attività</b>	<b>Abbinare il colore</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	ETS con giovani con disabilità intellettiva
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>Delimitare lo spazio dell'attività, assicurarsi che il luogo sia sicuro e protetto. Preparare tutti i materiali e le attrezzature necessarie per un corretto ed efficace svolgimento dell'attività formativa. Spiegare le regole dell'attività formativa.</p> <p><b>Passo 1</b> Iniziare la sessione con il necessario riscaldamento di tutte le articolazioni e i gruppi muscolari più importanti del corpo umano: collo, spalle, gomiti, fianchi, gambe e caviglie.</p> <p><b>Passo 2</b> Dividete i partecipanti in 4 squadre di 5-6 partecipanti per squadra. Posizionare cerchi di colori diversi /giallo, verde, rosso e blu/, perpendicolarmente di fronte a ciascuna delle squadre - che i cerchi si trovino a almeno 10 metri dalla posizione di partenza. Distribuire i colori palline di gommapiuma /gialle, verdi, rosse e blu/, per ogni squadra - almeno 2 palline a ciascun partecipante.</p> <p>In questa fase della sessione di allenamento, l'obiettivo è segnare un punto il più velocemente possibile. A tal fine, ogni partecipante raggiunge i canestri e vi inserisce una palla (indipendentemente dal colore della palla/canestro). Poi, il più rapidamente possibile, deve tornare alla sua squadra e dare la mano a un compagno che,</p>



	<p>sempre il più rapidamente possibile, deve raggiungere i canestri e metterci dentro una palla. L'esercizio termina quando tutti i partecipanti hanno superato il percorso almeno 2 volte. La squadra che ha attraversato il percorso nel minor tempo vince un punto. La sessione continua finché una delle squadre non ottiene 8 punti.</p> <p>In questa fase della sessione di allenamento, l'obiettivo è segnare un punto. A tal fine, ogni partecipante raggiunge i cerchi e vi colloca una palla, ma ora deve collocare la palla del colore specifico nel cerchio del colore specifico. Se il colore della palla e del cerchio non coincide, deve prendere la palla e tornare alla posizione di partenza per fare un altro tentativo. In caso di successo, deve tornare il più rapidamente possibile alla sua squadra e dare la mano a un compagno che deve raggiungere il più rapidamente possibile i cerchi e mettere una palla del colore specifico nel cerchio del colore specifico. L'esercizio termina quando tutti i partecipanti hanno superato il percorso almeno 2 volte. La squadra che ha attraversato il percorso nel minor tempo vince un punto. La sessione continua finché una delle squadre non ottiene 8 punti.</p> <p>Se il livello di esperienza del gruppo lo consente, si possono inserire vari ostacoli lungo la pista, tra le posizioni di partenza e i cerchi colorati.</p> <p>Passo 3 Discussione tra il gruppo in merito alla sessione con i requisiti richiesti. tempo per domande e risposte, debriefing e valutazione.</p>
<b>Materiali:</b>	Cerchi colorati e palloni di gommapiuma (gialli, verdi, rossi e blu), uno spazio sicuro per svolgere l'attività di allenamento in base alle dimensioni del gruppo.
<b>Durata:</b>	90-120 minuti
<b>Preparazione:</b>	Delimitare lo spazio dell'attività, assicurarsi che il luogo sia sicuro e protetto.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	Sviluppare le capacità di comunicazione e cooperazione.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	Discussione tra il gruppo, debriefing e valutazione.
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	Il facilitatore deve essere consapevole delle competenze, dell'esperienza e delle capacità fisiche dei partecipanti alla sessione di formazione e, se necessario, deve adattarla ai partecipanti.
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	N/D
<b>Foto</b>	





<b>Titolo dell'attività</b>	<b>Giocare con i colori</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	ETS con giovani con disabilità intellettiva
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>Delimitare lo spazio dell'attività, assicurarsi che il luogo sia sicuro e protetto. Preparare tutti i materiali e le attrezzature necessarie per un corretto ed efficace svolgimento dell'attività formativa. Spiegare le regole dell'attività formativa.</p> <p><b>Passo 1</b> Iniziare la sessione con il necessario riscaldamento di tutte le articolazioni e i gruppi muscolari più importanti del corpo umano: collo, spalle, gomiti, fianchi, gambe e caviglie.</p> <p><b>Passo 2</b> Dividere i partecipanti in 3-4 squadre di 5-6 partecipanti per squadra. Distribuite ai partecipanti palline di gommapiuma di diversi colori, almeno 2 colori diversi per ogni partecipante.</p> <p><b>PARTE 1</b> I partecipanti alla sessione devono attraversare vari ostacoli per segnare un punto: mettere una palla di gommapiuma in un cono colorato. Dopo aver segnato un punto, il partecipante prende un pallone da basket e, palleggiando, lo passa attraverso gli ostacoli fino alla sua squadra, poi un compagno di squadra cerca di segnare un punto nello stesso modo. Ogni partecipante della squadra deve superare il percorso a ostacoli almeno 2 volte e segnare almeno 2 punti. La prima squadra che totalizza 20 punti è la vincitrice.</p> <p><b>PARTE 2</b> L'obiettivo è segnare un punto; a tal fine, ogni partecipante raggiunge i coni e vi colloca una palla, ma ora deve collocare la palla del colore specifico nel cono del colore specifico. Se il colore della palla e del cono non coincide, deve prendere la palla e tornare alla posizione di partenza per fare un altro tentativo. In caso di successo, deve prendere un pallone da basket e, palleggiando, superare gli ostacoli il più velocemente possibile, tornare alla sua squadra e dare la mano a un compagno che deve, il più velocemente possibile, raggiungere i coni e posizionare un pallone del colore specifico nel cono del colore specifico. L'esercizio termina quando tutti i partecipanti hanno superato il percorso almeno 2 volte. La squadra che ha attraversato il percorso nel minor tempo vince un punto. La sessione continua finché una delle squadre non ottiene 10 punti.</p> <p><b>Passo 3</b> Discussione tra il gruppo sulla sessione con il tempo necessario per domande e risposte, debriefing e valutazione.</p>
<b>Materiali:</b>	Palloni da basket /almeno 2/, campo da basket, pettorine colorate, coni, ostacoli per la pista di atletica, uno spazio sicuro per svolgere l'attività di allenamento in base alle dimensioni del gruppo.

<b>Durata:</b>	90-120 minuti
<b>Preparazione:</b>	<p>Delimitare lo spazio dell'attività, assicurarsi che il luogo sia sicuro e protetto. Assicurarsi che:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dare istruzioni semplici;</li> <li>Ripetere le istruzioni in modo chiaro e lento;</li> <li>Fare una dimostrazione dell'esercizio davanti ai partecipanti;</li> <li>Dare motivazioni per piccoli obiettivi (dribbling, gol, ecc.).</li> </ul>
<b>Risultati di apprendimento:</b>	Sviluppare la motricità fine e migliorare lo sviluppo di strategie, la comunicazione e la cooperazione tra i partecipanti.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	Discussione tra il gruppo, debriefing e valutazione.
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	Il facilitatore deve essere consapevole delle competenze, dell'esperienza e delle capacità fisiche dei partecipanti alla sessione di formazione e, se necessario, deve adattarla ai partecipanti.
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	N/D
Foto	









<b>Titolo dell'attività</b>	<b>ATTIVITÀ CON LE PALLINE - PARTE 1</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Laboratorio didattico di ETS con giovani con disabilità mentali
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>L'attività è suddivisa in 2 sessioni con diversi livelli di difficoltà. La prima sessione (più facile) consiste nel giocare con le mani. La seconda sessione (più difficile) consiste nel giocare con i piedi.</p> <p>Sessione 1:</p> <p>Un caposquadra si trova al centro, mentre gli altri si dispongono intorno, formando un cerchio. Il caposquadra usa le mani per lanciarsi la palla, cercando di non farla cadere a terra. Iniziare con una palla e poi con 2-3 palle alla volta. All'inizio il cerchio può avere un diametro di 3 metri. Poi il cerchio può essere sempre più grande.</p> <p>Sessione 2:</p> <p>La regola è simile a quella della sessione 1, tranne per il fatto che i bambini giocheranno le palle con i piedi e non con le mani, il che rende il gioco un po' più impegnativo. L'organizzatore regola il diametro del cerchio per renderlo adatto alle capacità dei bambini.</p>
<b>Materiali:</b>	Palline di diversi colori
<b>Durata:</b>	15 minuti per le presentazioni delle due sessioni, 60 minuti per entrambe le sessioni e 15 minuti per concludere. In totale 105 minuti con 15 minuti di pausa.
<b>Preparazione:</b>	Preparate i palloni e una superficie sicura per far giocare i bambini in tutta tranquillità.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	<p>Sessione 1: coordinazione occhio-mano, forza dell'arto superiore e concentrazione</p> <p>Sessione 2: coordinazione occhio-piede, forza dell'arto inferiore e concentrazione</p>
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	I bambini hanno apprezzato le attività e il fatto di essere stati messi alla prova da compiti facili a più difficili. Le attività hanno aiutato a migliorare la concentrazione e la coordinazione piedi-occhi-mani-occhi.
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	Palle. I bambini usano le palle nei giochi con le mani e con i piedi.
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	Manuali per bambini con disabilità fisiche e mentali, sviluppati e aggiornati dal CSDS e dai suoi volontari/formatori nel corso degli anni.
<b>Foto</b>	



<b>Titolo dell'attività</b>	<b>GATTO E MOUSE</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Laboratorio educativo di ETS con giovani con disabilità mentali
<b>Descrizione passo-passo:</b>	Tutti si siedono in cerchio. Una persona (il topo) camminerà intorno al cerchio sul lato posteriore del cerchio. Tutti canteranno una canzone. Il topo batte segretamente sulla spalla di una persona (il gatto), che scappa via e si siede nel cerchio prima di essere catturato dal gatto. Se il Gatto ci riesce, il Topo continuerà il gioco, facendo il Topo fino a quando non darà un colpetto a qualcuno (il Gatto) e il Gatto non riuscirà a prenderlo.
<b>Materiali:</b>	Non c'è bisogno di nulla
<b>Durata:</b>	10 minuti per le istruzioni. 30-45 minuti per il gioco e 10 minuti per la conclusione.
<b>Preparazione:</b>	Preparate una superficie sicura che permetta ai bambini di giocare in tutta tranquillità.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	Obiettivo di apprendimento: lavorare insieme (Mouse), prestare attenzione (Gatti)  Obiettivo terapeutico: resistenza, coordinazione, potenza esplosiva.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	I bambini hanno sviluppato le loro capacità di concentrazione e attenzione
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	Non è necessario alcuno strumento
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	Libri manuali per bambini con disabilità fisiche e mentali sviluppato e aggiornato dal CSDS e dai suoi volontari/formatori nel corso degli anni.
<b>Foto</b>	







<b>Titolo dell'attività</b>	<b>PALLACANESTRO</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Laboratorio didattico di ETS con giovani con disabilità mentali
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>Dividere il gruppo in 2 squadre e giocare 3 turni.</p> <p>A ogni turno, ogni squadra dovrà schierarsi e avrà 10 minuti di tempo per lanciare a turno la palla nel canestro che è agganciato alla cima di un palo. Una palla nel canestro fa guadagnare 1 punto.</p> <p>Dopo ogni round, vince la squadra che ha più palloni nel canestro.</p> <p>Dopo 3 turni, la squadra con più turni vincenti sarà la vincitrice.</p> <p>Dopo ogni round c'è una pausa di 5 minuti per i bambini per ricaricarsi e per discutere della strategia, se necessario.</p> <p>Il giudice annuncerà la squadra vincitrice dopo ogni turno e il vincitore dopo 3 turni.</p>
<b>Materiali:</b>	Palloni da basket, asta per il canestro, regali per il vincitore.
<b>Durata:</b>	10 minuti per le istruzioni, 30 minuti per i 3 round, 10 minuti per le pause e 10 minuti per la conclusione. In totale circa 60 minuti.
<b>Preparazione:</b>	Preparate i palloni da basket, l'asta per il canestro, i regali per il squadre vincenti e una superficie sicura per far giocare i bambini in tutta sicurezza.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	<p>Obiettivo di apprendimento: concentrazione, attesa del proprio turno</p> <p>Obiettivo terapeutico: coordinazione mano-piedi, coordinazione occhio-mano</p>
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	Ai bambini sono piaciute le attività e il fatto di aver avuto la possibilità di migliorare le loro prestazioni durante i 3 turni.
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	Palloni da basket, asta da basket.
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	Libri manuali per bambini con disabilità mentali e fisiche sviluppato e aggiornato dal CSDS e dai suoi volontari/formatori nel corso degli anni.
<b>Foto</b>	







<b>Titolo dell'attività</b>	<b>ATTIVITÀ CON LE PALLINE - PARTE 2</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Laboratorio didattico di ETS con giovani con disabilità mentali
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>Ci sono due squadre. Ogni squadra è in fila all'inizio di un percorso a ostacoli (simile). Ogni squadra ha alcuni attributi dalla sua parte (palline, cerchi).</p> <p>I bambini portano uno alla volta tutti i loro attributi nell'altra sede; il bambino successivo può iniziare quando il bambino precedente è tornato. La prima squadra che porta tutti gli attributi dall'altra parte è la squadra vincente.</p> <p>Ogni squadra ha 3 possibilità di giocare.</p> <p>Varianti:</p> <p>Rendere più difficile il percorso: creare un percorso con più ostacoli e ostacoli più difficili, fargli prendere attributi più difficili da tenere.</p> <p>Rendere più facile il percorso: creare un percorso con meno ostacoli e meno difficili, far prendere loro attributi facili da tenere.</p>
<b>Materiali:</b>	Ostacoli, regali per il vincitore.
<b>Durata:</b>	10 minuti per le istruzioni, 30 minuti per 3 giri, 10 minuti per le istruzioni. 60 minuti per le pause e 10 minuti per la conclusione. In totale circa 60 minuti.
<b>Preparazione:</b>	Preparare il maggior numero possibile di ostacoli adatti, regali per il squadra vincente e una superficie sicura per i bambini per giocare in sicurezza e comodamente.

<b>Risultati di apprendimento:</b>	<p>Obiettivo di apprendimento: aspettare il proprio turno Obiettivo terapeutico: coordinazione, coordinazione fine della mano, stabilità, forza.</p>
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	<p>Ai bambini sono piaciute le attività e il fatto di aver avuto la possibilità di migliorare le loro prestazioni durante i 3 turni.</p>
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	<p>Ostacoli di ogni tipo, adatti e sicuri per i bambini.</p>
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	<p>Libri manuali per bambini con disabilità fisiche e mentali sviluppato e aggiornato dal CSDS e dai suoi volontari/formatori nel corso degli anni.</p>
<b>Foto</b>	<div data-bbox="644 674 1433 1258" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="647 1310 1437 1899" data-label="Image"> </div>

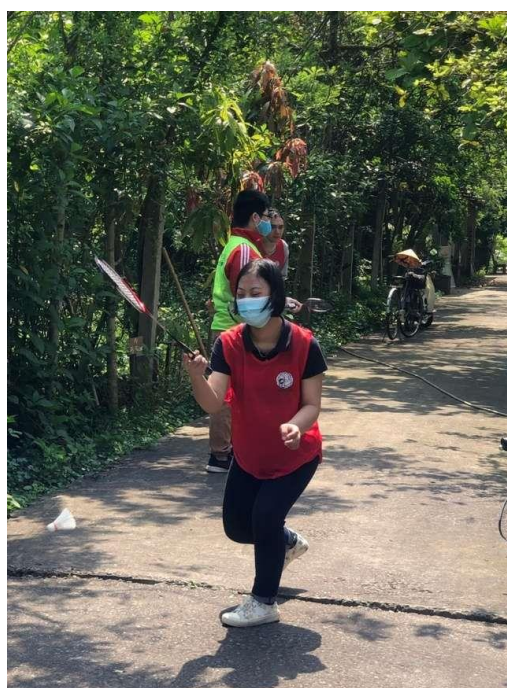




<b>Titolo dell'attività</b>	<b>BADMINTON</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Laboratorio educativo di ETS con giovani con disabilità mentali
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>All'inizio, i bambini vengono accoppiati per giocare a badminton in coppia. Dopo 20 minuti di lavoro a coppie, vengono divisi in 2 gruppi, ognuno dei quali è composto da una sola persona.</p> <p>lato del campo da gioco. Ciascuna squadra cercherà di passare il volano dall'altra parte e colpire di nuovo quando viene rimbalzata. La squadra che e colpire il volano con un maggior numero di punteggi. vincere.</p> <p>L'organizzatore può aumentare il livello di difficoltà realizzando una cornice su il terreno di gioco che le squadre devono tenere il volano entro in quella cornice, il mancato raggiungimento di tale obiettivo sarà detratto dal punteggio totale.</p> <p>Entrambe le squadre giocheranno 3 turni.</p>
<b>Materiali:</b>	Volano, racchette, rete e regali per la squadra vincitrice.
<b>Durata:</b>	10 minuti per le istruzioni, 30 minuti per i 3 round, 10 minuti per le pause e 10 minuti per la conclusione. In totale circa 60 minuti.

<b>Preparazione:</b>	Preparare volano, racchette, rete e regali per la squadra vincitrice. e una superficie sicura per far giocare i bambini in tutta tranquillità.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	<p>Obiettivo di apprendimento: concentrazione, lavoro di squadra.</p> <p>Obiettivo terapeutico: miglioramento della salute fisica e oculo-manuale</p>
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	Ai bambini sono piaciute le attività e il fatto di aver avuto la possibilità di migliorare le loro prestazioni durante i 3 turni.
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	Volano, racchette, rete
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	Libri manuali per bambini con disabilità mentali e fisiche sviluppato e aggiornato dal CSDS e dai suoi volontari/formatori nel corso degli anni.

**Foto**







**Titolo dell'attività**

**GIOCO DEL CONGELAMENTO**

**Categoria dell'attività**

Laboratorio didattico di ETS con giovani con disabilità mentali

**Descrizione passo-passo:**

Ecco una descrizione dettagliata dell'attività/sessione.

Le istruzioni devono essere chiare e scritte come se chi deve realizzare la sessione/attività non avesse alcuna conoscenza precedente dell'argomento.

Tutti i bambini sono da un lato della stanza (linea di partenza), uno dall'altro (linea di arrivo). Quello che si trova sulla linea di destinazione è rivolto verso la parete.

	<p>Il bambino con la faccia attraverso il muro batte 3 volte a terra. Durante questa operazione, gli altri bambini camminano o corrono verso di lui. Dopo il terzo timbro, il bambino guarda dietro di sé.</p> <p>Tutti devono rimanere fermi. Quando il bambino vede qualcuno muoversi, deve ricominciare dall'inizio. Ripetere l'operazione finché il primo bambino non raggiunge l'altro lato. È lui/lei il vincitore.</p> <p>Varianti: Rendere più difficile: timbrare solo 2 volte.</p> <p>Semplificare: timbrare più di 3 volte.</p>
<b>Materiali:</b>	<p>Di quali materiali avrà bisogno il formatore per implementare questa attività/sessione?</p> <p>Corda o gesso per segnare la linea di destinazione e quella di partenza.</p>
<b>Durata:</b>	<p>Quanto dura l'attività/sessione?</p> <p>10 minuti per le presentazioni e le prove. 30-45 minuti per suonare. In totale circa 40-60 minuti.</p>
<b>Preparazione:</b>	<p>Cosa deve preparare il formatore per implementare questa attività/sessione?</p> <p>Preparate le linee di partenza e di arrivo e una superficie sicura per far giocare i bambini in tutta tranquillità.</p>
<b>Risultati di apprendimento:</b>	<p>Cosa impareranno i partecipanti da questa attività/sessione?</p> <p>Obiettivo di apprendimento: concentrazione, tempismo</p> <p>Obiettivo terapeutico: stabilità, coordinazione</p>
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	<p>Come il formatore verificherà i risultati di apprendimento dei partecipanti?</p> <p>I bambini hanno apprezzato le attività. Hanno imparato a controllare i loro movimenti in modo tempestivo. I bambini hanno anche apprezzato il fatto che si tratta di un'attività un po' competitiva e che possono cercare di essere i vincitori.</p>
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	<p>L'attività/sessione richiede uno strumento particolare?</p> <p>Che cos'è? Come si usa?</p> <p>Posizionare o creare linee di partenza/destinazione nel punto giusto.</p>
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	<p>Ulteriori letture sull'attività/sessione e/o riferimenti ad altre attività/sessioni che hanno ispirato la presente.</p>



Manuali per bambini con disabilità fisiche e mentali, sviluppati e aggiornati dal CSDS e dai suoi volontari/formatori nel corso degli anni.

Foto




**Titolo dell'attività**

**PARACADUTE NELLA SCUOLA PRIMARIA NAZIONALE ST  
BRENDAN, co. KERRY, IRLANDA**

**Categoria dell'attività**

Giovani con disabilità intellettiva di età compresa tra i 6 e i 9 anni

<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>Avevamo bisogno di un'assicurazione di responsabilità civile e tutti i nostri volontari ESC sono stati sottoposti a controlli di polizia per garantire la sicurezza degli alunni.</p> <p>Preparare tutti i materiali e le attrezzature necessarie per lo svolgimento corretto ed efficace dell'attività di formazione. Spiegare le regole dell'attività formativa. La foto scattata è stata un problema per noi perché i genitori non hanno acconsentito.</p> <p>Passo 1</p> <p>Iniziare la sessione con la presentazione reciproca, seguita da un riscaldamento necessario per suonare i tamburi africani "DJEMBE" e dalla spiegazione delle regole del gioco del paracadute.</p> <p>Passo 2</p> <p>Chiedete agli alunni di distribuirsi uniformemente intorno al paracadute e di tenere i bordi.</p> <p>Chiedete a tutti di tirare delicatamente il paracadute, tenendolo basso tra il livello delle ginocchia e il suolo.</p> <p>Al tre, all'unisono, sollevate il paracadute verso l'alto. Dovrebbe riempirsi d'aria, sollevandosi come un "fungo" gigante.</p> <p>Lavorate per portare il fungo il più in alto possibile, facendo fare a ogni bambino uno o due passi verso il centro, per poi correre verso il centro tenendo lo scivolo.</p> <p>Se tutti gli allievi sono sincronizzati e lasciano andare lo scivolo mentre è in aria, questo dovrebbe mantenere la sua forma a fungo e salire.</p> <p>Passo 3</p> <p>Discussione tra il gruppo sulla sessione con il tempo necessario per domande e risposte, debriefing e valutazione.</p>
<b>Materiali:</b>	<p>Musica in sottofondo e paracadute colorati: <a href="https://www.amazon.co.uk/Sonyabecca-Parachute-Handles-Cooperation%02Group/dp/B01LWODV9W/ref=sr_1_1_sspa?crd=1ZNA4I6F2ONIM&amp;keywords=large+parachute+for+kids+20ft&amp;qid=1657127973&amp;sprefix=large+parachutes%2Caps%2C125&amp;sr=8-1-spons&amp;psc=1&amp;spLa=ZW5jcnlwdGVkUXVhbGlmaWVyPUFMN0IES EFUNjVQVTQmZW5jcnlwdGVkSWQ9QTA1Mzg1NzFUVjZNSjQ0UzVBSUgmZW5jcnlwdGVkQWRjZD1BMDg3MDQ4NjFOQUlwTUZI RzfFaOFFemd2lkZ2V0TmFtZT1zcF9hdGYmYWN0aW9uPWNsaWNrUmVkaXJlY3QmG9Ob3RM2dbGljaz10cnVl )">https://www.amazon.co.uk/Sonyabecca-Parachute-Handles-Cooperation%02Group/dp/B01LWODV9W/ref=sr_1_1_sspa?crd=1ZNA4I6F2ONIM&amp;keywords=large+parachute+for+kids+20ft&amp;qid=1657127973&amp;sprefix=large+parachutes%2Caps%2C125&amp;sr=8-1-spons&amp;psc=1&amp;spLa=ZW5jcnlwdGVkUXVhbGlmaWVyPUFMN0IES EFUNjVQVTQmZW5jcnlwdGVkSWQ9QTA1Mzg1NzFUVjZNSjQ0UzVBSUgmZW5jcnlwdGVkQWRjZD1BMDg3MDQ4NjFOQUlwTUZI RzfFaOFFemd2lkZ2V0TmFtZT1zcF9hdGYmYWN0aW9uPWNsaWNrUmVkaXJlY3QmG9Ob3RM2dbGljaz10cnVl )</a></p>
<b>Durata:</b>	15-45 minuti
<b>Preparazione:</b>	Garantire la sicurezza di tutti gli alunni, assicurarsi che tutti comprendano le istruzioni e i colori. Assicurarsi che tutti abbiano lo stesso funzionamento cognitivo.

<p><b>Risultati di apprendimento:</b></p>	<p>Sviluppare le capacità di comunicazione, divertimento, benessere, coordinamento di gruppo e cooperazione.</p>
<p><b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b></p>	<p>Discussione tra il gruppo, debriefing e valutazione.</p>
<p><b>Strumenti e modalità di utilizzo</b></p>	<p>Il facilitatore deve essere consapevole delle competenze, dell'esperienza e delle capacità fisiche dei partecipanti alla sessione di formazione e, se necessario, deve adattarla alle capacità cognitive dei partecipanti. Per ispirarsi, consultare il paracadute di YouTube.</p>
<p><b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b></p>	<p>N/D</p>
<p><b>Foto</b></p>	

<b>Titolo dell'attività</b>	<b>PALLAVOLO ALLA ST BRENDAN NATIONAL PRIMARY SCHOOL, co. KERRY, IRLANDA</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Giovani con disabilità visive di età compresa tra 6 e 14 anni
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>Avevamo bisogno di un'assicurazione di responsabilità civile e abbiamo fatto controllare tutti i nostri volontari ESC per garantire la sicurezza degli alunni. Alcuni genitori si sono rifiutati di fare le foto ai loro figli</p> <p>Preparare tutti i materiali e le attrezzature necessarie per lo svolgimento corretto ed efficace dell'attività di formazione. Spiegare le regole dell'attività di formazione. Questa attività si è svolta in occasione del St Brendan Inclusive Sport Day organizzato da Love and Care for People nell'ambito delle attività locali di WAYWARD il 16/06/2022 @ 11-13</p> <p>Passo 1</p> <p>La sessione inizia con la presentazione reciproca, seguita dal riscaldamento necessario e dalla spiegazione delle regole del gioco del Goalball.</p> <p>Passo 2</p> <p>La Fase 2 è suddivisa in quattro parti: Consapevolezza spaziale, Portieri- giocatori d'attacco, Competizione, Cerimonia.</p> <p><b>a)</b> Consapevolezza spaziale</p> <p>A ogni partecipante viene data una benda e gli viene chiesto di esplorare il campo di gioco. (Camminare attraverso le linee di demarcazione, sentire le linee di demarcazione con i piedi e con le mani, contare quanti passi ci sono tra la porta di calcio e la propria posizione, ecc.)</p> <p><b>b)</b> Portieri - Giocatori d'attacco</p> <p>L'allenamento prosegue con esercizi per migliorare le abilità dei portieri e degli attaccanti. (Difendere la porta, lanciare la palla, ecc.).</p> <p><b>c)</b> Concorso</p> <p>Per iniziare la competizione vengono creati gruppi di 3 partecipanti. Il gioco consiste in 2 partite di 10 minuti ciascuna. Dopo aver ricevuto il controllo della palla, vengono concessi solo 10 secondi per lanciare la palla alla squadra avversaria. Fondamentale è il silenzio durante la fase di attacco.</p>



	<p>Cerimonia di premiazione</p> <p>Si conclude con una cerimonia di premiazione per i 3 migliori gruppi e un diploma per tutti.</p> <p>Passo 3</p> <p>Discussione tra il gruppo sulla sessione con il tempo necessario per domande e risposte, debriefing e valutazione.</p>
<b>Materiali:</b>	<p>Palloni da calcio (simili a quelli da basket con campanelli sonori), paraluce, bende per gli occhi, porte, grande spazio.</p>
<b>Durata:</b>	<p>60-75 minuti.</p>
<b>Preparazione:</b>	<p>Garantire la sicurezza di tutti i partecipanti, assicurarsi che tutti comprendano le istruzioni. Assicurarsi che tutti abbiano lo stesso funzionamento cognitivo.</p>
<b>Risultati di apprendimento:</b>	<p>Sviluppare abilità tattili, capacità di coordinamento fisico, consapevolezza spaziale, divertimento, comprensione ed empatia.</p>
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	<p>Discussione tra il gruppo, debriefing e valutazione.</p>
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	<p>L'animatore deve essere consapevole degli aspetti psicologici dell'essere cieco e ipovedente, deve avere esperienza e deve essere in grado di adattare l'attività ai partecipanti con diverse abilità cognitive.</p>
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	<p>Thomas C. Weiss. (2015, 6 novembre). Lo sport del goalball: Informazioni e regole. Mondo Disabili. Recuperato l'8 luglio 2022 da <a href="http://www.disabled-world.com/sports/goalball.php">www.disabled-world.com/sports/goalball.php</a></p>
<b>Foto</b>	



<p><b>Titolo dell'attività</b></p>	<p><b>BOXE NON CONTADINA con GIOVANI AUTISTICI E SINDROME DI DOWN CON OBESITÀ AL MALLOW GAA, COMPLESSO DI CORK</b></p>
<p><b>Categoria dell'attività</b></p>	<p>NFE con giovani con disabilità intellettiva 14-19</p>
<p><b>Descrizione passo-passo:</b></p>	<p>Spiegare le regole dell'attività di allenamento. I partecipanti sono stati incoraggiati a indossare sempre un paradenti, oltre a bende protettive per le mani, protezioni "a coppa" e una maglietta per assorbire il sudore. Il pavimento è sempre stato asciugato.</p> <p>Passo 1</p> <p>Iniziare la sessione con il riscaldamento e lo sparring richiesto</p> <p>Fase 2</p> <p>Punta del piede e tallone posteriore sulla linea centrale. Mano dominante dietro (se sono destrimani, mettere la mano destra dietro).</p> <p>Il peso è distribuito uniformemente su entrambe le gambe; le ginocchia sono leggermente piegate.</p> <p>Piedi in diagonale, poco più larghi della larghezza delle spalle, tallone posteriore sollevato.</p> <p>Gomiti in basso, mani in alto.</p> <p>Testa dietro i guanti, mento leggermente abbassato, occhi che vedono oltre i guanti.</p> <p>Rilassatevi e respirate!</p> <p>Fate una pausa di 30 secondi, fate finta di boxare con forza per 5 volte e poi fermatevi.</p> <p>Passo 3</p> <p>Discussione tra il gruppo sulla sessione con il tempo necessario per domande e risposte, debriefing e valutazione.</p>
<p><b>Materiali:</b></p>	<p>Sacco da boxe, guantoni da boxe online, bottiglia d'acqua e paradenti.</p>

<b>Durata:</b>	30-75 minuti con molte pause per i pantaloncini.
<b>Preparazione:</b>	<p>Delimitare lo spazio dell'attività, assicurarsi che il luogo sia sicuro e protetto. Assicurarsi che:</p> <p>Ripetere le istruzioni in modo chiaro e lento. Dare istruzioni semplici.</p> <p>Dare la motivazione per i piccoli obiettivi, fare il mazzo, muoversi a destra e a sinistra, fare il montante, non colpire la testa.</p>
<b>Risultati di apprendimento:</b>	Sviluppare le abilità motorie e le capacità di comunicazione e cooperazione.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	Discussione tra il gruppo, debriefing e valutazione.
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	L'animatore deve essere consapevole delle competenze di Boxe, dell'esperienza nel lavoro con giovani con disabilità intellettiva nella sessione di formazione e, se necessario, adattarla ai partecipanti. Tenete presente che ogni persona disabile è unica.
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	Giochi di pugilato adattivi per promuovere il benessere e la salute mentale positiva
<b>Foto</b>	



<b>Titolo dell'attività</b>	<b>Giochi di divertimento a colori @ Scuola nazionale St Brendan, co. Kerry</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	ETS con giovani con comportamenti difficili ADHD e altre forme di disabilità mentale con i loro genitori per l'incoraggiamento di età compresa tra 6 e 11 anni.
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>Passo 3</p> <p>Discussione tra il gruppo sulla sessione con il tempo necessario per domande e risposte, debriefing e valutazione.</p>
<b>Materiali:</b>	<p>Cerchi colorati e palloni di gommapiuma (bianchi, verdi, rossi e blu), uno spazio sicuro per svolgere l'attività di allenamento in base alle dimensioni del gruppo.</p> <p>Prima fase: Quando il facilitatore dice il colore i partecipanti corrono verso il colore e dal colore lanciano la palla per calciare il colore che corrisponde al cerchio per segnare il punto.</p> <p>Tornare al sedile e attendere il proprio colore, quindi lanciare la palla morbida.</p>
<b>Durata:</b>	15-45 minuti



<b>Preparazione:</b>	Delimitare lo spazio dell'attività, assicurarsi che il luogo sia sicuro e protetto.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	Sviluppare le capacità di comunicazione e di cooperazione oculare.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	Discussione tra il gruppo, debriefing e valutazione.
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	L'animatore deve essere consapevole dei comportamenti difficili e aggressivi di alcuni bambini con sindrome di Asperger. Ha inventato giochi divertenti per far giocare i bambini con regole di base, adattandoli al livello di abilità cognitiva e fisica dei partecipanti.
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	I nostri volontari ESC dalla Turchia
<b>Foto</b>	



<b>Titolo dell'attività</b>	<b>CALCIO ADEGUATO NELLA SCUOLA PRIMARIA NAZIONALE DI ST BRENDAN, CO. KERRY, IRLANDA</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Giovani con <b>disabilità fisica (emiplegia)</b> di età compresa tra 6 e 14 anni
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>Avevamo bisogno di un'assicurazione di responsabilità civile e abbiamo fatto controllare tutti i nostri volontari ESC per garantire la sicurezza dei partecipanti.</p> <p>Preparare tutti i materiali e le attrezzature necessarie per lo svolgimento corretto ed efficace dell'attività di formazione. Spiegare le regole dell'attività formativa.</p> <p><b>Passo 1</b></p> <p>La sessione inizia con la presentazione reciproca, seguita dal riscaldamento necessario e dalla spiegazione delle regole del gioco <b>del calcio adattato</b>.</p> <p><b>Passo 2</b></p> <p><b>a)Familiarizzazione con la sedia a rotelle</b></p> <p>La formazione è iniziata il 16/06/2022 con il processo di familiarizzazione con la carrozzina. Ogni partecipante si è esercitato con i movimenti della carrozzina (avanti, indietro, velocità, frenata).</p> <p><b>b)Coordinazione sedia a rotelle-palla</b></p> <p>Poi sono stati eseguiti esercizi progressivi per esercitare la coordinazione carrozzina-palla. (Esercizi individuali, esercizi tra 2 partecipanti, esercizi di gruppo).</p> <p><b>c)Competizione a squadre</b></p> <p>Sono stati formati due gruppi di 7 persone. Le partite consistono in due tempi da trenta minuti, con 15 minuti di pausa per l'intervallo. Le regole del gioco sono state sottolineate ogni 15 minuti per assicurarsi che tutti capissero bene, e si è stabilita una rotazione delle squadre ogni 7 gol.</p> <p><b>d)Cerimonia di premiazione</b></p> <p>Si conclude con una cerimonia di premiazione per i 3 migliori gruppi e un attestato di partecipazione WAYWARD per tutti.</p>

	<p><b>Passo 3</b></p> <p>Discussione tra il gruppo sulla sessione con il tempo necessario per domande e risposte, debriefing e valutazione.</p>
	<p>Pallone da calcio, sedie a rotelle, porte da calcio, grande spazio.</p>
<p><b>Durata:</b></p>	<p>60-75 minuti.</p>
<p><b>Preparazione:</b></p>	<p>Garantire la sicurezza di tutti i partecipanti, assicurarsi che tutti comprendano le istruzioni. Assicurarsi che tutti abbiano lo stesso funzionamento cognitivo</p>
<p><b>Risultati di apprendimento:</b></p>	<p>Sviluppare abilità tattili, capacità di coordinamento fisico, schema corporeo, cooperazione, abilità sociali, divertimento, comprensione ed empatia.</p>
<p><b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b></p>	<p>Discussione tra il gruppo, debriefing e valutazione.</p>
<p><b>Strumenti e modalità di utilizzo</b></p>	<p>L'animatore deve essere consapevole degli aspetti psicologici della disabilità fisica, deve avere esperienza e deve essere in grado di adattare l'attività ai partecipanti con diverse abilità cognitive.</p>
<p><b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b></p>	<p>Mondo Disabili. (2022, 10 aprile). Calcio per disabili: Calcio a 5, Calcio a 7, Calcio. Mondo Disabili. Recuperato l'8 luglio 2022 da <a href="http://www.disabled-world.com/sports/football/">www.disabled-world.com/sports/football/</a>.</p>
<p><b>Foto</b></p>	





<b>Titolo dell'attività</b>	<b>TENNIS NELLA SCUOLA PRIMARIA NAZIONALE ST BRENDAN, co. KERRY, IRLANDA</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Giovani con <b>cecità</b> di età compresa tra 6 e 14 anni
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>Avevamo bisogno di un'assicurazione di responsabilità civile e abbiamo fatto controllare tutti i nostri volontari per garantire la sicurezza degli alunni.</p> <p>Preparare tutti i materiali e le attrezzature necessarie per un corretto ed efficace svolgimento dell'attività formativa. Spiegare le regole dell'attività formativa.</p> <p><b>Passo 1</b></p> <p>Abbiamo iniziato la sessione con la presentazione reciproca, seguita dal riscaldamento necessario e dalla spiegazione delle regole del <b>gioco del tennis cieco</b>.</p> <p><b>Passo 2</b></p> <p>La fase 2 è suddivisa in cinque parti: Consapevolezza spaziale, Abilità con la racchetta, Coordinazione della palla, Swing e servizio, Competizione.</p> <p><b>a) Consapevolezza spaziale</b></p> <p>A ogni partecipante è stata data una benda e gli è stato chiesto di esplorare il campo di gioco. (Camminare sul nastro di linea, sentire le linee tattili con i piedi e con le mani, contare quanti passi ci sono tra la rete e le loro posizioni, ecc.)</p> <p><b>b) Abilità con la racchetta</b></p> <p>L'allenamento prosegue con esercizi per migliorare le abilità con la racchetta. (Impugnare la racchetta come se si stesse stringendo la mano, tenere la racchetta davanti al corpo, far rimbalzare la palla con la racchetta, ecc.)</p> <p><b>c) Coordinazione della palla</b></p> <p>Poi sono stati eseguiti esercizi progressivi per esercitare la coordinazione mano-racchetta-palla. (Lanciare e far rimbalzare la palla, far cadere una palla e riprenderla, lanciare una palla a un compagno e riprenderla a sua volta, ecc.)</p> <p><b>d) Lo swing e il servizio</b></p> <p>Continua con l'introduzione dei concetti di preparazione, contatto e follow-up. Con una palla sul pavimento, vengono eseguiti esercizi progressivi. condotto per apprendere i concetti di cui sopra e preparare i partecipanti</p>

	<p>per il "servizio". (Far rotolare una palla con la racchetta, mettere un cono sul pavimento come bersaglio, ecc.) Il lancio con diversi tipi di palline aiuterebbe a dimostrare l'oscillazione necessaria per il tennis. Successivamente si insegna che il servizio è simile al lancio di un oggetto. Pertanto, con un oggetto (la lunghezza di una racchetta) i partecipanti sono incoraggiati a lanciarlo oltre la rete. Nota: insegnare ai partecipanti la forma corretta, dal punto di partenza (preparazione) fino al rilascio dell'oggetto (contatto) e alla conclusione (follow through).</p> <p><b>e)Concorrenza</b></p> <p>Si conclude con una simulazione di una partita di tennis in cui uno dei partecipanti lancia la pallina da tennis e l'altro deve riprenderla colpendo la palla.</p> <p><b>Passo 3</b></p> <p>Discussione tra il gruppo sulla sessione con il tempo necessario per domande e risposte, debriefing e valutazione.</p>
<b>Materiali:</b>	Racchette, pallina da tennis (spugna rumorosa), rete e un grande spazio.
<b>Durata:</b>	45-60 minuti
<b>Preparazione:</b>	Garantire la sicurezza di tutti i partecipanti, assicurarsi che tutti comprendano le istruzioni. Assicurarsi che tutti abbiano le stesse funzioni cognitive.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	Sviluppare abilità tattili, capacità di coordinamento fisico, consapevolezza spaziale, indipendenza, abilità sociali, comprensione ed empatia.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	Discussione tra il gruppo, debriefing e valutazione.
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	L'animatore deve essere consapevole degli aspetti psicologici dell'essere cieco e ipovedente, deve avere esperienza e deve essere in grado di adattare l'attività ai partecipanti con diverse abilità cognitive.
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	<p>Ayako Matsui IBTA International Blind Tennis Association 26-27 Kuritsubo Hidaka Saitama, 350- 1245 Giappone. E-mail:matsui-tennis@hanno.jp <a href="http://www.hanno.jp/matsui/">http://www.hanno.jp/matsui/</a></p> <p>Shuhei Sato (ricercatore associato Università Aoyama Gakuin) 1117 Kitakaname, Hiratsuka-shi, Kanagawa, 259-1292 Giappone E-mail:tsvkrv7q@jcom.home.ne.jp <a href="http://www.u-tokai.ac.jp/international/index.html">http://www.u-tokai.ac.jp/international/index.html</a></p> <p>Masayuki Sato (Professore Università Senshu) 2-1-1, Higashimita, Tama-ku, Kawasaki-shi, Kanagawa 214-8580, Giappone. E-mail;qzu04642@nifty.com <a href="http://www.senshu-u.ac.jp/koho/Welcome.html">http://www.senshu-u.ac.jp/koho/Welcome.html</a></p>
<b>Foto</b>	





### 3.2. Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze



<b>Titolo dell'attività</b>	<b>Rampe per i campioni</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>Questa attività comprende la formazione di insegnanti ed educatori in materia di educazione attraverso lo sport (ETS) attraverso lo sport della boccia. In particolare, il nostro formatore ha contattato le scuole di educazione speciale e formale per informarle sul programma WAYWARD. In seguito ha visitato le scuole, ha parlato con gli insegnanti interessati dell'ETS e delle tecniche applicate attraverso lo sport della boccia e, più specificamente, della categoria in cui gli atleti usano una rampa per lanciare la palla. Il motivo per cui è stato scelto lo sport della bocce con l'uso di una rampa è che in questa categoria partecipano in egual misura persone con e senza disabilità. Gli studenti delle scuole hanno partecipato alla gara di bocce sotto la supervisione degli insegnanti insieme agli atleti di bocce.</p> <p><b>Attività</b></p> <p>Per prima cosa, l'istruttore esegue alcuni esercizi con le mani, per riscaldare i partecipanti. Poi spiega le regole della boccia (<a href="http://www.worldboccia.com">www.worldboccia.com</a>) e si inizia a misurare le palle. Cioè, si misura la distanza percorsa dalla palla in base all'altezza della rampa su cui è posizionata. Una volta completate le misurazioni, si svolgono le partite tra i partecipanti sia a livello individuale che di squadra. Sarebbe meglio se il pavimento su cui si svolgono le attività fosse liscio. Durante l'attività gli insegnanti e gli educatori interagiscono sia con gli studenti che tra loro.</p>
<b>Materiali:</b>	Rampe da bocce, palle da bocce, puntatori per la testa, puntatori per la bocca sedie a rotelle.
<b>Durata:</b>	4 ore / sessione
<b>Preparazione:</b>	Prima dell'incontro, il formatore invia un opuscolo informativo su ETS e lo sport della boccia a coloro che parteciperanno all'officina.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	Sia gli insegnanti che gli studenti potranno conoscere meglio la Lo sport della boccia e le tecniche di inclusione in tutto il officina.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	L'istruttore dopo la presentazione dello sport della boccia dà l'opportunità agli altri insegnanti partecipanti di diventare istruttori stessi.

**Strumenti e modalità di utilizzo**

Per implementare questa azione, una rampa per le bocce e speciali palline da bocce sono necessari. Queste attrezzature speciali hanno costi elevati.

**Sfondo/riferimenti/fonti:**

Federazione Internazionale dello Sport della Boccia

<https://www.worldboccia.com/>

**Foto**



<b>Titolo dell'attività</b>	<b>Workshop per insegnanti di educazione fisica</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>Gli insegnanti di educazione fisica sono di solito quelli che sono più interessati all'educazione attraverso lo sport. È stato quindi organizzato un workshop con la partecipazione degli insegnanti di educazione fisica solo in al fine di trasferire le conoscenze. I partecipanti sono stati informati su sia il progetto WAYWARD che le tecniche di allenamento sportivo.</p> <p>Punti sono stati scambiati punti di vista e sono state presentate nuove idee su questioni dell'inclusione e dello sport per le persone con disabilità. Il Gli insegnanti di educazione fisica partecipanti hanno poi agito come moltiplicatori nelle strutture e nelle scuole in cui lavorano.</p> <p>Più precisamente il workshop si è svolto in 5 sessioni.</p> <p>Sessione 1: Presentazione del progetto WAYWARD (rapporto di ricerca, format di formazione)</p> <p>Sessione 2: Revisione delle attività locali realizzate finora</p> <p>Sessione 3: Autopresentazione e presentazione delle esperienze dei partecipanti</p> <p>Sessione 4: Brainstorming e proposte per nuove attività ETS</p> <p>Sessione 5: Valutazione delle attività e relazione sulle attività ETS selezionate.</p>
<b>Materiali:</b>	Volantini, poster
<b>Durata:</b>	2 ore
<b>Preparazione:</b>	Il formatore deve preparare una presentazione sul progetto e su educazione sportiva.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	I partecipanti apprenderanno informazioni sul progetto e sulla formazione attraverso lo sport.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	Ai partecipanti è stato consegnato un modulo di valutazione da compilare dopo la lezione. fine della riunione.
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	Non è richiesto alcuno strumento particolare.
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	Pagina web principale di WAYWARD

<https://wayward.myerasmus.net/>

Foto



**Titolo dell'attività**

**Raggiungere la vetta!**

**Categoria dell'attività**

Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze

**Descrizione passo-passo:**

L'obiettivo dei nostri workshop è quello di responsabilizzare i partecipanti attraverso l'uso dello sport e di formare gli operatori sull'uso degli ETS, migliorando la partecipazione del gruppo target allo sport e alla società in generale. I formatori di Wayward e gli insegnanti ed educatori che lavorano con giovani con disabilità mentale avranno modo di discutere del progetto Wayward e dei suoi risultati.

Pertanto, questo workshop locale consisterà in 2 sessioni:

1. Introduzione di Wayward
2. Condivisione della conoscenza

La sessione 1 sarà la parte teorica del progetto, gli insegnanti/educatori saranno informati sui risultati del progetto e sarà chiesto loro di condividere le loro testimonianze e dare un feedback sui processi di produzione.

Nella sessione 2, il formatore inviterà gli educatori/insegnanti a partecipare a una discussione aperta per condividere le loro conoscenze ed esperienze di lavoro con i giovani con disabilità mentale. Per mettere a proprio agio i giovani con disabilità mentale, creeranno un albero per elencare tutti i punti importanti del lavoro con loro.



<b>Materiali:</b>	PPT, lavagna a fogli mobili
<b>Durata:</b>	5h
<b>Preparazione:</b>	Il formatore preparerà il PPT del Wayward e le domande per la sessione.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	<p>Insegnanti ed educatori acquisiranno una conoscenza del progetto Wayward e dei suoi risultati che sarà utile per loro da utilizzare durante le loro attività con i giovani con disabilità mentale.</p> <p>In secondo luogo, avranno la possibilità di scambiare conoscenze e di fornire le loro testimonianze.</p>
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	<p>Il formatore condurrà la sessione di debriefing e valutazione. Il formatore porrà all'educatore/insegnante le seguenti domande:</p> <p>Vi è piaciuto il progetto?</p> <p>È stato utile per i giovani con disabilità mentale? Il formato di formazione è applicabile a educatori/insegnanti che lavorano con giovani con disabilità mentale?</p> <p>Come ti sei sentito? Come contribuirebbe alle attività di Wayward?</p> <p>Sei in grado di seguire Wayward?</p> <p>Avete intenzione di implementare le uscite Wayward?</p> <p>All'insegnante e all'educatore viene chiesto di compilare il modulo di valutazione.</p>
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	Il materiale della sessione sarà preparato dal formatore.
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	Formato di formazione del progetto Wayward / <a href="https://wayward.myerasmus.net/">https://wayward.myerasmus.net/</a>
<b>Foto</b>	



<b>Titolo dell'attività</b>	<b>IL BASKET ADATTATO HA CELEBRATO LA GIORNATA INTERNAZIONALE DELLE PERSONE CON SINDROME DI DOWN</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>Preparare il luogo dell'"Open training" per le persone con sindrome di down, i loro genitori, i volontari, gli allenatori di basket adattato, i genitori e i media. Assicurarsi che il luogo sia sicuro e protetto.</p> <p>Passo 1</p>

	<p>Iniziare il "Training aperto" con un energizzatore.</p> <p><b>Gioco olimpico</b>  <i>Il "gioco olimpico" è un esempio molto intenso di energizzatore. Il facilitatore chiama diversi sport o discipline sportive. I partecipanti devono imitarli/diffamarli per almeno 15 secondi. Dopo un po' il facilitatore accelera il ritmo. Alcune abilità sportive che il facilitatore può richiamare:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tirare un colpo in salto;</li> <li>Giocare con un pallone da calcio;</li> <li>Ballare come una ballerina;</li> <li>Battere una palla da baseball;</li> <li>Fare oscillare una mazza da golf;</li> <li>Sci alpino;</li> <li>Servire una pallina da tennis;</li> <li>Scattare una freccia.</li> </ul> <p><b>Passo 2</b>            Distribuite i volontari (possono essere coinvolti allenatori e genitori) e ogni volontario deve essere responsabile di una persona con sindrome di Down. Mostrate quindi le regole e i movimenti di base della pallacanestro, iniziando dai più semplici: palleggio sul posto con la mano destra, palleggio sul posto con la mano sinistra, palleggio con movimento/camminata, palleggio con movimento, corsa lenta, tiro da fermo, tiro con movimento, ecc.</p> <p><b>Passo 3</b>            Discussione tra il gruppo sulla sessione con il tempo necessario per domande e risposte, debriefing e valutazione.</p>
<b>Materiali:</b>	Palloni da basket per ogni partecipante, campo da basket, uno spazio sicuro per svolgere l'attività di allenamento in base alle dimensioni del gruppo.
<b>Durata:</b>	90-120 minuti
<b>Preparazione:</b>	Delimitare lo spazio dell'attività, assicurarsi che il luogo sia sicuro e protetto. Assicurarsi che ci siano abbastanza palloni da basket per tutti i partecipanti alla sessione.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	Conoscere meglio la sindrome di Down e utilizzare lo sport e l'attività fisica come strumento di socializzazione.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	Debriefing e valutazione
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	Il facilitatore deve essere consapevole delle competenze, dell'esperienza e delle capacità fisiche dei partecipanti alla sessione di formazione aperta.
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	Bambini soleggiati con sindrome. Vista alternativa <a href="https://salcura.ru/en/solnechnye-deti-s-sindromom-alternativnyi-vzglyad-kak-diagnostiruetsya-geneticheskoe-zabolevanie.html">https://salcura.ru/en/solnechnye-deti-s-sindromom-alternativnyi-vzglyad-kak-diagnostiruetsya-geneticheskoe-zabolevanie.html</a>
<b>Foto</b>	



### 3.3. Incontro con le parti interessate



**Titolo dell'attività**


**Diffondere le notizie**

**Categoria dell'attività**

Incontro con le parti interessate

**Descrizione passo-passo:**

La nostra organizzazione ha inviato un invito aperto a chiunque fosse interessato a partecipare a un incontro in cui sarebbe stato presentato il progetto WAYWARD e ci sarebbe stata una discussione aperta su questioni relative all'educazione attraverso lo sport, all'inclusione e allo sport delle persone con disabilità. Sono stati selezionati 20 partecipanti in base alla loro capacità di diffondere le informazioni sul progetto.

	<p>Più precisamente, le sessioni dell'incontro sono state 4</p> <p>Sessione 1: Presentazione del progetto WAYWARD (rapporto di ricerca, format di formazione)</p> <p>Sessione 2: Presentazione della metodologia ETS</p> <p>Sessione 3: discussione aperta e brainstorming sulle attività ETS</p> <p>Sessione 4: Valutazione delle attività ETS.</p>
<b>Materiali:</b>	Volantini, manifesti, striscioni, maschere di covide, ecc.
<b>Durata:</b>	3 ore
<b>Preparazione:</b>	È necessario scegliere uno spazio appropriato per riunire le persone. e presentare il progetto. .
<b>Risultati di apprendimento:</b>	I partecipanti verranno informati sul progetto e imparare l'educazione attraverso lo sport.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	Tutti i partecipanti compileranno un modulo di valutazione dopo l'incontro.
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	Per la riunione sono necessari una sala riunioni e un proiettore. l'attuazione della sessione.
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	Pagina web principale di WAYWARD <a href="https://wayward.myerasmus.net/">https://wayward.myerasmus.net/</a>
Foto	





**Titolo dell'attività**

**Giornata informativa Wayward n.1**

**Categoria dell'attività**

Riunione con le parti interessate/ marzo 2022

**Descrizione passo-passo:**

L'obiettivo dell'attività è presentare WAYWARD e le sue attività alle parti interessate, nonché formare gli operatori sull'uso del WAYWARD Training Format nel loro lavoro con i giovani con disabilità intellettiva.

	<p>Sono state organizzate 3 sessioni:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presentazione del percorso e del formato di formazione</li> <li>2. Scambio di conoscenze</li> <li>3. Testimonianze</li> </ol> <p>Sessione 1- La prima sessione si concentra principalmente sull'introduzione del progetto Wayward e sulla presentazione dei suoi risultati agli stakeholder locali.</p> <p>Sessione 2- Nell'ambito della sessione di presentazione del progetto, il team del progetto e i partecipanti si concentreranno sulla discussione delle sfide che affrontano nel loro lavoro quotidiano con i giovani con disabilità intellettiva e anche sulle soluzioni che possono essere prese in considerazione.</p> <p>Sessione 3- I partecipanti sono invitati a partecipare al workshop locale per dare la loro testimonianza su come sfruttare al meglio le risorse prodotte dal Progetto WAYWARD. La discussione avverrà tra gli stakeholder locali e i partecipanti.</p>
<b>Materiali:</b>	PPT di Wayward, Rapporto di ricerca e formato di formazione e lavagna a fogli mobili (per le testimonianze)
<b>Durata:</b>	5h
<b>Preparazione:</b>	Il formatore/facilitatore/responsabile del progetto deve preparare la sala delle attività con un proiettore e altri materiali di supporto. Inoltre, devono essere preparati gli altri materiali menzionati sopra, come i PPT.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	<p>Gli stakeholder locali e i partecipanti avranno la possibilità di conoscere il progetto e le sue attività.</p> <p>Gli stakeholder locali che lavorano con giovani con disabilità intellettiva scambieranno le loro conoscenze con altri stakeholder locali.</p> <p>I partecipanti avranno la possibilità di fornire le loro idee ai risultati del progetto.</p>
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	<p>Agli stakeholder locali viene chiesto di compilare il modulo di valutazione. In Inoltre;</p> <p>Per il debriefing il formatore utilizza le seguenti domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Qual è il vostro pensiero sul tema del progetto?</li> <li>-Cosa ne pensate della metodologia che stiamo utilizzando per il Training Format - ETS?</li> <li>-Come potreste contribuire alle uscite di Wayward?</li> <li>-Pensate di poter utilizzare questa esperienza (conoscenza scambiata) nella vostra vita quotidiana?</li> </ul>

	-Cosa avete imparato?
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	Lavagna a fogli mobili, proiettore, PC  Questi strumenti saranno guidati dal formatore.
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	<a href="https://wayward.myerasmus.net/">https://wayward.myerasmus.net/</a>
<b>Foto</b>	


<b>Titolo dell'attività</b>	<b>Giornata informativa Wayward n.2</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Incontro con le parti interessate
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>L'obiettivo dell'evento è presentare WAYWARD e le sue attività alle parti interessate, nonché formare gli operatori nel loro lavoro con i giovani con disabilità intellettiva.</p> <p>In questo ambito, il project manager di Wayward presenterà il PPT di Wayward e il suo sito web agli stakeholder locali. L'attività locale si svolgerà nelle seguenti sessioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sessione 1- Gli stakeholder locali saranno invitati a partecipare a una discussione aperta sugli obiettivi del progetto e sui suoi risultati.</li> <li>- Sessione 2- Presentazione delle attività realizzate durante la fase dei laboratori locali con i giovani con disabilità mentale.</li> <li>- Sessione 3- Brainstorming sulla metodologia ETS.</li> <li>- Sessione 4 - Valutazione e Debriefing</li> </ul>
<b>Materiali:</b>	Sala attività, proiettore, lavagna a fogli mobili, PPT
<b>Durata:</b>	4h
<b>Preparazione:</b>	Il formatore preparerà i PPT di Wayward e dei workshop locali.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	Durante l'incontro, gli stakeholder locali saranno informati sul progetto Wayward e sull'andamento dei workshop locali e dovranno contribuire al progetto.

<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	<p>Durante l'incontro, il responsabile del progetto/formatore prenderà nota del feedback degli stakeholder locali sulla lavagna a fogli mobili.</p> <p>Ai partecipanti verrà chiesto di annotare su un foglio di carta i punti che ritengono importanti.</p>
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	n/a
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	n/a
<b>Foto</b>	



<b>Titolo dell'attività</b>	<b>GIORNATA DI SOGGIORNO</b>
<b>Categoria dell'attività</b>	Incontro con le parti interessate
<b>Descrizione passo-passo:</b>	<p>Lo scopo dell'evento WAYWARD DAY è quello di presentare il progetto WAYWARD e i suoi obiettivi principali - potenziamento dello sviluppo personale, superamento degli stereotipi e inclusione sociale dei giovani con disabilità intellettiva - a studenti, insegnanti e operatori vari che lavorano con i giovani con disabilità intellettiva.</p> <p>Passo 1</p> <p>Presentazione del progetto WAYWARD - obiettivi e finalità;</p> <p>Passo 2</p> <p>Presentazione della piattaforma del progetto WAYWARD e del sito web ufficiale;</p> <p>Passo 3</p>



	Evento sportivo WAYWARD "LO SPORT È PER TUTTI". per giovani con disabilità intellettiva.
<b>Materiali:</b>	Palazzetto dello sport o spazio libero, proiettore, lavagna a fogli mobili, PPT, palloni sportivi di diverso tipo, palloni di gommapiuma di diversi colori, speranze, coni e sciarpe.
<b>Durata:</b>	120 - 180 minuti
<b>Preparazione:</b>	Presentazione PPT relativa agli obiettivi del progetto.
<b>Risultati di apprendimento:</b>	Durante l'evento WAYWARD DAY, studenti, insegnanti e vari operatori che lavorano con giovani con disabilità intellettiva saranno informati sugli obiettivi del progetto Wayward.
<b>Valutazione/Controllo dell'apprendimento:</b>	Tutti i partecipanti saranno invitati a valutare l'evento su una lavagna a fogli mobili - i suoi punti di forza/debolezza e i suggerimenti relativi al progetto.
<b>Strumenti e modalità di utilizzo</b>	N/D
<b>Sfondo/riferimenti/fonti:</b>	N/D
Foto	



## 4. Rapporto sui laboratori locali

Gli insegnanti di educazione fisica sono di solito i più interessati all'educazione attraverso lo sport. Pertanto, è stato organizzato un workshop con la partecipazione dei soli insegnanti di educazione fisica al fine di trasferire le conoscenze. Sono stati scambiati punti di vista e sono state presentate nuove idee sui temi dell'inclusione e dello sport per le persone con disabilità. Gli insegnanti di educazione fisica partecipanti hanno poi agito da moltiplicatori nelle strutture e nelle scuole in cui lavorano.

Per l'attuazione di questi laboratori il formatore riunisce persone altamente funzionali con disabilità mentali e persone senza disabilità per partecipare ad alcuni esercizi e partite di tennis da tavolo. Durante l'attuazione dell'azione, si tiene conto di tutte le attività di inclusione e formazione attraverso le tecniche sportive.

## 5. Relazione fotografica dai laboratori locali

### Laboratori didattici di ETS con giovani con disabilità mentale











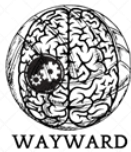












WAYWARD



## 6. Conclusion

Gli sforzi per educare la popolazione generale sulle disabilità possono alleviare gli atteggiamenti di bullismo, gli stereotipi sociali e i pregiudizi. È necessario impegnarsi per rendere più accessibili gli ambienti fisici, come i luoghi di lavoro, gli ambienti sociali e i luoghi ricreativi. Negli ultimi anni si sono verificati cambiamenti significativi nel mondo dello sport. Laddove i limiti sono spesso presenti, lo sport crea ponti e abbatte barriere. Lo sport può essere compreso da persone di diverse età, provenienza e religione. Indipendentemente dall'età, dall'orientamento sessuale, dall'identità di genere, dalle capacità o limitazioni fisiche, dalla religione, dalla razza o dal contesto socioeconomico, lo sport può aiutare a sentirsi inclusi nella società. Creare ambienti sportivi sicuri, equi e inclusivi non è più un obiettivo, ma una necessità, dettata dalle richieste del governo e della società di buon governo, integrità, equità, sicurezza dei membri e tutela dei minori.

## 7. Riferimenti

Abells D., Burbidge J. e Minnes P. (2008). Coinvolgimento di adolescenti con disabilità intellettiva in attività sociali e ricreative. *Journal on Developmental Disabilities*, 14(2), 88-94.

Allender, S., Cowburn, G., Foster, C. (2006). Comprendere la partecipazione allo sport e all'attività fisica di bambini e adulti: Una revisione degli studi qualitativi. *Health Educ. Res. Theory Pract.*, 21(6), 826-835.

Andriolo, R.B., El Dib, R.P., Ramos, L., Atallah, Á.N., & da Silva, E.M.K. (2011). Programmi di allenamento all'esercizio aerobico per migliorare la salute fisica e psicosociale negli adulti con sindrome di Down. *Cochrane Database Syst. Rev.* 12(5).

Asonitou, K., Koutsouki, D. e Charitou, S. (2010). Abilità motorie e cognitive come precursori del rendimento scolastico in bambini con e senza DDCD. *Research in Developmental Disabilities*, 33, 996-1005.

Bailey, R. (2005). Valutazione del rapporto tra educazione fisica, sport e inclusione sociale. *Educ. Res. Rev.* 57(1), 71-90.

Bartels, S. J., Pratt, S. I., Aschbrenner, K. A., Barre, L. K., Jue, K., Wolfe, R. S., Mueser, K. T. (2013). Miglioramento clinicamente significativo della forma fisica e della perdita di peso tra le persone in sovrappeso con gravi malattie mentali. *Psychiatric Services*, 64(8), 729-736.

Bodde, A.E. e Seo, D.C. (2009). Una revisione delle barriere sociali e ambientali all'attività fisica per gli adulti con disabilità intellettiva. *Disabil. Health J.* 2(2), 57-66.

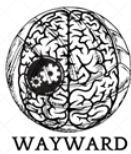
Bonsaksen, T., & Lerdal, A. (2012). Relazioni tra attività fisica, sintomi e qualità della vita tra i pazienti ricoverati con gravi malattie mentali. *The British Journal of Occupational Therapy*, 75(2), 69-75. doi:10.4276/030802212X13286281651036

Bota, A., Teodorescu, S., Kiss, K. e Stoicoviciu, A. (2012). Stato di forma fisica in soggetti con disabilità intellettiva: Uno studio comparativo. *Proc. Soc. Behav. Sci.*, 46, 2078-2082.

Brittain I. & Wolff E. (2015). Lo sport per la disabilità: Cambiare vite, cambiare prospettive. *Journal of Sport for Development*, 3(5).

Burkett, B. (2010). La tecnologia nello sport paralimpico: miglioramento delle prestazioni o elemento essenziale per le prestazioni? *British Journal of Sports Medicine*, 44(3), 215-220.

Buxbaum, J., Cicek, E., Devlin, B., Klei, L., Roeder, K., & De Rubeis, S. (2017). La combinazione dei dati sugli esomi di autismo e ID implica un'interruzione dello



WAYWARD

sviluppo neocorticale in entrambi i disturbi. *European Neuropsychopharmacology*, 27, S437.

Chow, B.C., Wendy, Y.J., Huang, W.Y.J., Choi, P.H.N. & Pan, C.-Y. (2016). Progettazione e metodi di un programma di attività fisica multicomponente per adulti con disabilità intellettiva che vivono in case famiglia. *J. Exerc. Sci. Fit*, 14(1), 35-40.

Coalter F. (2010). Sport per lo sviluppo: superare i confini? *Sport in Società*, 13, 1374-91.

Conn, V. S. (2010a). Esiti dell'ansia dopo interventi di attività fisica: Risultati della meta-analisi. *Nursing Research*, 59(3). doi:10.1097/NNR.0b013e3181dbb2f8

Conn, V. S. (2010b). Esiti sui sintomi depressivi degli interventi di attività fisica: Risultati della meta-analisi. *Annali di medicina comportamentale*, 39(2), 128-138. doi:10.1007/s12160-010-9172-x

Cooper, S. A., McLean, G., Guthrie, B., McConnachie, A., Mercer, S., Sullivan, F., & Morrison, J. (2015). Comorbilità multiple fisiche e mentali negli adulti con disabilità intellettiva: analisi trasversale basata sulla popolazione. *BMC family practice*, 16(1), 110.

Craik, C. e Pieris, Y. (2006). Senza il tempo libero... "non sarebbe granché la vita": il significato del tempo libero per le persone con problemi di salute mentale. *British Journal of Occupational Therapy*, 69(5), 209-216.

Dairo, Y.M., Collett, J., Dawes, H. & Oskrochi, G.R. (2016). Livelli di attività fisica negli adulti con disabilità intellettiva: Una revisione sistematica. *Prev. Med. Rep*, 4, 209-219.

Davis R., Proulx R. & van Schrojenstein Lantman-de Valk H. (2014), Problemi di salute per le persone con disabilità intellettiva: la base delle evidenze. In: *Health Promotion for People with Intellectual and Developmental Disabilities* (eds L. Taggart & W. Cousins), pp. 7-16. Open University Press, Berkshire.

DeHerdt, A., Knapen, J., Vancampfort, D., DeHert, M., Brunner, E., & Probst, M. (2013). L'ansia sociale nella partecipazione all'attività fisica in pazienti con malattie mentali: Uno studio trasversale multicentrico. *Depression and Anxiety*, 30(8), 757-762. doi:10.102/da.22059

DePauw, K. P. e Gavron, S. J. (2005). *Disabilità e sport*. Champaign, IL: Human Kinetics.

D'isanto, T. & Di Tore, P.A. (2016). Attività fisica e inclusione sociale a scuola: Un cambiamento di paradigma. *J. Phys. Educ. Sport*, 16(2), 109-1102.



WAYWARD



Driver, B. L. & Bruns, D. H. (1999). Concetti e usi dell'approccio ai benefici del tempo libero. In *Studi sul tempo libero: Prospettive per il ventunesimo secolo* (pp. 349-369). State College, PA: Venture Publishing, Inc.

Dudfield O. & Kaye T. (2013). La guida del Commonwealth per promuovere lo sviluppo attraverso lo sport. Segretariato del Commonwealth: Londra. Carter-Morris, P. e Faulkner, G. (2003). Un progetto di calcio per gli utenti dei servizi: Il ruolo del calcio nella riduzione dell'esclusione sociale. *Journal of Mental Health Promotion*, 2, 24-30.

Eime, R. M., Young, J. A., Harvey, J. T., Charity, M.J., & Payne, W.R. (2013). Una revisione sistematica dei benefici psicologici e sociali della partecipazione allo sport per gli adulti: Informare lo sviluppo di un modello concettuale di salute attraverso lo sport (Rapporto di ricerca). *The International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 10, 135.

Emerson E. & Hatton C. (2014). *Disuguaglianze nella salute e persone con disabilità intellettiva*. Cambridge University Press, Cambridge.

Emerson E., McConkey R., Walsh P. N. e Felce D. (2008). Editoriale: La disabilità intellettiva in un contesto globale. *Journal of Policy and Practice in Intellectual Disabilities*, 5, 79-80.

Emerson, E., Hatton, C., Baines, S., & Robertson, J. (2016). La salute fisica degli adulti britannici con disabilità intellettiva: studio trasversale. *International Journal for Equity in Health*, 15(1), 11.

Commissione europea (2007). Libro bianco sullo sport: Il ruolo sociale dello sport. Bruxelles. Disponibile all'indirizzo: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/LSU/?uri=celex:52007DC0391>

Funk, M. (2017). Interventi di attività fisica per bambini con sindrome di Down: Una sintesi della letteratura di ricerca. In *Kinesiology Sport Studies, and Physical Education Synthesis Projects*, 32.

Grondhuis, S.N. & Aman, M.G. (2014). Sovrappeso e obesità nei giovani con disabilità dello sviluppo: Un appello all'azione. *J. Intellect. Disabil. Res*, 58(9), 787-799.

Gray, J. A., J. L. Zimmerman & Rimmer. J. H. (2012). Strumenti per l'ambiente costruito per la pedonabilità, la ciclabilità e la ricreazione: Disabilità e Universal Design sono rilevanti? *Disability and Health Journal*, 5(2), 87-101.

Heath, G.W., Parra, D.C., Sarmiento, O.L., Andersen, L.B., Owen, N. & Goenka, S. (2012). Interventi basati sull'evidenza nell'attività fisica: Lezioni da tutto il mondo. *Phys. Act*, 3, 272-281.





WAYWARD

Humphrey, N., Lendrum, A., Barlow, A., Wigelsworth, M. e Squires, G. (2013). Risultati per tutti: migliorare i risultati psicosociali per gli studenti con bisogni educativi speciali e disabilità. *Res. Dev. Disabil*, 34(4), 1210-1225.

Iwasaki, Y., Coyle, C., Shank, J., Messina, E., & Porter, H. (2013). Significati generati dal tempo libero e vita attiva per le persone con malattia mentale. *Rehabilitation Counseling Bulletin*, 57(1), 46-56. doi:10.1177/0034355213486359

Iwasaki, Y., Coyle, C., Shank, J.W., Messina, E., Porter, H., Salzer, M., Koons, G. (2014). Ruolo del tempo libero nel recupero dalla malattia mentale. *American Journal of Psychiatric Rehabilitation*, 17(2), 147-165.

Jong, R., Vanreusel, B. e Driel, R. (2011). Relazioni tra i tassi di partecipazione mainstream e il successo sportivo d'élite negli sport per disabili. *European Journal of Adapted Physical Activity*, 3(1), 18-29.

Kahn, E.B., Ramsey, L.T., Brownson, R.C., Heath, G.W., Howze, E.H., Powell, K.E., Stone, E.J. , Rajab, M.W. & Corso, P. (2002). L'efficacia degli interventi per aumentare l'attività fisica: una revisione sistematica. *Am. J. Prev. Med.*, 22, 72-107.

Kalyvas, V. A., Koutsouki, D., Skordilis, E. (2011). Atteggiamento degli studenti greci di educazione fisica nei confronti della partecipazione a un programma di studio sulla disabilità. *Education Research Journal*, 1(2), 24-30.

Kinnear, D., Morrison, J., Allan, L., Henderson, A., Smiley, E., & Cooper, S. A. (2018). Prevalenza di condizioni fisiche e multimorbilità in una coorte di adulti con disabilità intellettiva con e senza sindrome di Down: studio trasversale. *BMJ open*, 8(2), 018292.

Kiuppis, F. (2018). Inclusione nello sport: disabilità e partecipazione. *Sport in Società*, 21(1), 4-21. doi: 10.1080/17430437.2016.1225882

Lante K., Stancliffe R., Bauman A., van der Ploeg H., Jan S. e Davis G. (2014). Inserimento di attività fisiche sostenibili nella vita quotidiana di adulti con disabilità intellettiva: uno studio randomizzato controllato. *BMC Public Health* 14, 1-6.

Law M., Anaby D., Imms C., Teplicky R. & Turner L. (2015) Improving the participation of youth with physical disabilities in community activities: an interrupted time series design. *Australian Occupational Therapy Journal*, 62(2), 105-115. doi:10.1111/1440-1630.12177.

Liu Y.-D. (2009). Sport e inclusione sociale: dati sulle prestazioni delle strutture pubbliche per il tempo libero. *Social Indicators Research*, 90(2), 325-37.

Mastebroek, M., Naaldenberg, J., Lagro-Janssen, A.L., Van Schroyen Lantman, de Valk, H. (2014). Lo scambio di informazioni sanitarie nella medicina generale

per le persone con disabilità intellettiva: una revisione qualitativa della letteratura. *Res. Dev. Disabil.*, 35(9), 1978-1987

Matson, J. L., & Matson, M. L. (Eds.). (2015). Condizioni di comorbilità in individui con disabilità intellettiva. Springer.

McConkey, R., Dowling, S., Hassan, D., & Menke, S. (2013). Promuovere l'inclusione sociale attraverso gli sport unificati per i giovani con disabilità intellettiva: Uno studio in cinque nazioni. *Journal of Intellectual Disability Research*, 57(10), 923-935.

McConkey R., Abbott S., Noonan-Walsh P., Linehan C. & Emerson E. (2007). Variazioni nell'inclusione sociale di persone con disabilità intellettiva in programmi di vita assistita e in contesti residenziali. *Journal of Intellectual Disability Research*, 51(3), 207-17.

McDevitt, J., Snyder, M. , Miller, A., & Wilbur, J. (2006). Percezione delle barriere e dei benefici della partecipazione all'attività fisica tra i pazienti ambulatoriali in riabilitazione psichiatrica. *Journal of Nursing Scholarship*, 38(1), 50-55.

McGarty, A.M., Downs, S.J., Melville, C.A., & Harris, L. A (2018). revisione sistematica e meta-analisi degli interventi per aumentare l'attività fisica nei bambini e negli adolescenti con disabilità intellettiva. *J. Intellect. Disabil. Res.* 62(4), 312-329.

McGuire B. E., Daly P. e Smyth F. (2007). Stile di vita e comportamenti di salute degli adulti con disabilità intellettiva. *Journal of Intellectual Disability Research*, 51(7), 497-510.

Menear, K. (2007). La percezione dei genitori dei bisogni di salute e attività fisica dei bambini con sindrome di Down. *Ricerca e pratica sulla sindrome di Down*, 12(1), 60-68.

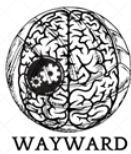
Milner, P. & Kelly. B. (2009). Partecipazione e inclusione nella comunità: Persone con disabilità che definiscono il loro posto. *Disabilità e società*, 24(1), 47-62.

Misener, L. e Darcy, S. (2014). Gestire lo sport per disabili: Dagli atleti con disabilità alle prospettive organizzative inclusive. *Sport Management Review*, 17(1), 1-7.

Mitra S., Posarac A., & Vick B. (2013). Disabilità e povertà nei Paesi in via di sviluppo: uno studio multidimensionale. *Sviluppo mondiale*, 41, 1-18

Murphy, N.A. e Carbone, P.S. (2008). Consiglio per i bambini con disabilità. Promuovere la partecipazione dei bambini con disabilità a sport, attività ricreative e fisiche. *Am. Acad. Ped.*, 121(5), 1057-1061.

Penedo, F. J. e Dahn, J. R. (2005). Esercizio fisico e benessere: una revisione dei benefici per la salute mentale e fisica associati all'attività fisica. *Current Opinion in Psychiatry*, 18(2), 189-193.



WAYWARD



Ogg-Groenendaal, M., Hermans, H., & Claessens, B. (2014). Una revisione sistematica sull'effetto degli interventi di esercizio fisico sui comportamenti di sfida delle persone con disabilità intellettiva. *Res. Dev. Disabil.* 35(7), 1507-1517.

Raudenbush, S.W. (2008). Sulla sperimentazione randomizzata in campo educativo: Un commento su deaton e cartwright, in onore di frederick mosteller. *Soc. Sci. Med.*, 210, 63-66.

Rafferty, R., Breslin, G., Brennan, D., Hassan, D. (2016). Una revisione sistematica degli interventi di attività fisica a scuola sul benessere dei bambini. *Int. Rev. Sport Exerc. Psychol.*, 9(1), 215-230.

Rimmer, J.H., Chen, M.D., McCubbin, J.A., Drum, C., & Peterson, J. (2010). La ricerca sugli interventi di esercizio fisico per le persone con disabilità: Cosa sappiamo e dove dobbiamo andare. *Am. J. Phys. Med. Rehabil.*, 89(3), 249-263.

Roberts, S. H. e Bailey, J. E. (2011). Incentivi e barriere agli interventi sullo stile di vita per le persone con gravi malattie mentali: una sintesi narrativa di studi quantitativi, qualitativi e con metodi misti. *Journal of Advanced Nursing*, 67(4), 690-708. doi:10.1111/j.1365-2648.2010.05546.x

Sanders B. (2015). Un autogol nello sport per lo sviluppo: È ora di cambiare il campo di gioco. *Journal of Sport for Development*, 4(6).

Scarpa S. (2011) Concetto di sé e autostima fisica in adolescenti e giovani adulti con disabilità fisica: il ruolo della partecipazione sportiva. *European Journal of Adapted Physical Activity*, 4(1), 38-53.

Schalock, R., Borthwick-Duffy, S., Bradley, V., Buntinx, W., Coulter, D., Craig, E., et al. (2010). *Disabilità intellettiva: Definizione, classificazione e sistemi di supporto* (11a ed.). Washington: American Association on Intellectual and Developmental Disabilities.

Schützwahl, M., Koch, A., Koslowski, N., Puschner, B., Voß, E., Salize, H. J., Pfennig, A., & Vogel, A. (2016). Malattia mentale, comportamenti problematici, bisogni e utilizzo dei servizi negli adulti con ID. *Psichiatria sociale ed epidemiologia psichiatrica*, 51(5), 767-776.

Segal, M., Eliasziw, M., Phillips, S., Bandini, L., Curtin, C., Kral, T. V., Sherwood, N., Sikich, L., Stanish, H. & Must, A. (2016). La disabilità intellettiva è associata a un maggior rischio di obesità in un campione rappresentativo a livello nazionale di bambini statunitensi. *Disability and health journal*, 9(3), 392-398.

Singleton, J. e Darcy, S. (2013). Vita culturale", disabilità, inclusione e cittadinanza: Superare il tempo libero in isolamento. *Annali della ricerca sul tempo libero*, 16(3), 183-192.

Simplican, S.C., Leader, G., Kosciulek, J., & Leahy, M. (2015). Definire l'inclusione sociale delle persone con disabilità intellettiva e dello sviluppo: Un modello ecologico di reti sociali e partecipazione alla comunità. *Res. Dev. Disabil.*, 38, 18-29. doi: 10.1016/j.ridd.2014.10.008.

Siperstein, G. N., Glick, G. C. e Parker, R. C. (2009). Inclusione sociale di bambini con disabilità intellettiva in un contesto ricreativo. *Disabilità intellettive e dello sviluppo*, 47(2), 97-107.

Siperstein, G.N., Glick, G.C. e Parker, R.C. (2009). Inclusione sociale di bambini con disabilità intellettiva in un contesto ricreativo. *Intellect. Dev. Disabil.*, 47(2), 97-107. doi: 10.1352/1934-9556-47.2.97.

Sotiriadou, P. e Wicker, P. (2014). Esaminare i modelli di partecipazione di una popolazione anziana con disabilità in Australia. *Sport Management Review*, 17(1), 35-48.

Spieth, P.M., Kubasch, A.S., Penzlin, A.I., Illigens, B.M., Barlinn, K. & Siepmann, T. (2016). Studi controllati randomizzati: una questione di design. *Neuropsych. Dis. Treat.*, 12, 1341-1349. doi: 10.2147/NDT.S101938.

Smyth, G., Harries, P. e Dorer, G. (2011). Esplorare le esperienze di inclusione sociale degli utenti dei servizi di salute mentale nelle loro occupazioni comunitarie. *British Journal of Occupational Therapy*, 74(7), 323- 331. doi:10.4276/030802211X13099513661072

Stancliffe R. J., Bigby C., Balandin S., Wilson N. J. & Craig D. (2014). Transizione al pensionamento e partecipazione ai gruppi della comunità tradizionale utilizzando il mentoring attivo: una valutazione di fattibilità e dei risultati con un gruppo di confronto abbinato. *Journal of Intellectual Disability Research*, 59(8), 703-718. doi: 10.1111/jir.12174.

Street, G., James, R. e Cutt, H. (2007). Il rapporto tra ricreazione fisica organizzata e salute mentale. *Health Promotion Journal of Australia: Official Journal of Australian Association of Health Promotion Professionals*, 18(3), 236.

Sylvia, L. G., Friedman, E. S., Kocsis, J. H., Bernstein, E. E., Brody, B. D., Kinrys, G., Nierenberg, A. A. (2013). Associazione dell'esercizio fisico con la qualità della vita e i sintomi dell'umore in uno studio comparativo di efficacia sul disturbo bipolare. *Journal of Affective Disorders*, 151(2), 722-727. doi:10.1016/j.jad.2013.07.031

Tercedor, P., Villa-González, E., Ávila-García, M., Díaz-Piedra, C., Martínez-Baena, A. & Soriano-Maldonado, A. (2017). Un intervento di promozione dell'attività fisica a scuola nei bambini: Razionale e protocollo di studio per il progetto Previne. *BMC Public Health*, 17, 748.



Thomas, N. & Smith. A. (2008). *Disabilità, sport e società: An Introduction*. Londra: Routledge.

Nazioni Unite (2019). Commissione per lo sviluppo sociale Rapporto sulla cinquantasettesima sessione (7 febbraio 2018 e 11-21 febbraio 2019). Consiglio economico e sociale. Atti ufficiali, supplemento 2019 n. 6. E/2019/26-E/CN.5/2019/10. Nazioni Unite, New York, <https://documents-dds-ny.un.org/doc/UNDOC/GEN/N19/064/96/PDF/N1906496.pdf?OpenElement>

ONU (Nazioni Unite). 2006. *Convenzione sui diritti delle persone con disabilità*. New York: Nazioni Unite.

van Langeveld, S. A., Post, M. W., van Asbeck, F. W., Gregory, M., Halvorsen, A., Rijken, H., Leenders, J., & Lindeman, E. (2011). Confronto dei contenuti della terapia per le persone con lesione al midollo spinale nella riabilitazione post-ospedaliera in Australia, Norvegia e Paesi Bassi. *Physical Therapy*, 91(2), 210-224. doi: 10.2522/ptj.20090417.

Vanner, E. A., Block, P., Christodoulou, C. C., Horowitz, B. P., & Krupp, L. B. (2008). Studio pilota che esplora la qualità della vita e le barriere all'attività fisica nel tempo libero in persone con sclerosi multipla da moderata a grave. *Disability and Health Journal*, 1(1), 58-65. doi: 10.1016/j.dhjo.2007.11.001.

Verdonschot M. M. L., de Witte L. P., Reichrath E., Buntinx W. H. E. & Curfs L. M. G. (2009). La partecipazione comunitaria delle persone con disabilità intellettiva: una revisione dei risultati empirici. *Journal of Intellectual Disability Research*, 53(4), 303-18. doi: 10.1111/j.1365-2788.2008.01144.x.

Verschuren, O., Ketelaar, M., Gorter, J.W., Helders, P.J.M., Uiterwaal, C.S.P.M. & Takken, T. (2007). Programma di allenamento all'esercizio fisico in bambini e adolescenti con paralisi cerebrale: Uno studio randomizzato e controllato. *Arch. Pediatr. Adolesc. Med.*, 161(11), 1075-1081.

Wilson N. J., Stancliffe R. J., Gambin N., Craig D., Bigby C. e Balandin S. (2015). Un caso di studio sulla partecipazione assistita di uomini anziani con disabilità permanente in capannoni maschili australiani basati sulla comunità. *Journal of Intellectual and Developmental Disability* 40(4), 330-341. doi:10.3109/13668250.2015.1051522.