

***CRITERI DI
VALUTAZIONE***

Di seguito sono riportati i criteri di valutazione per i moduli, i blocchi e gli esami del Certified Padel

BLOCCO 1 (Contenuto online - moduli da 1 a 6)

1. MODULI 1, 2 E 3

- I capitoli dei moduli 1, 2 e 3 hanno questionari di valutazione associati.
- Ogni quiz consiste in 10 domande a scelta multipla, dove solo 1 risposta è corretta.
- Per superare con successo ogni quiz è necessario ottenere l'80% delle domande corrette (8/10).
- Il quiz può essere ripetuto fino a un massimo di 10 volte. Una volta superati questi 10 tentativi, è necessario contattare il dipartimento di servizio e supporto agli studenti.
- È **OBBLIGATORIO** superare i questionari dei moduli 1, 2 e 3 per poter partecipare alla parte in presenza.

2. MODULI 4, 5 E 6

- I capitoli dei moduli 4, 5 e 6 servono solo per guardare i video e/o leggere i contenuti, cioè non ci sono questionari di valutazione associati ad essi.
- È **OBBLIGATORIO** guardare i video e/o leggere i contenuti per poter partecipare alla parte in presenza.

BLOCCO 2 (Tre giorni di formazione in presenza)

- Durante l'allenamento in presenza, tutti i giocatori che agiscono come apprendisti nelle esercitazioni in campo svilupperanno la parte di gioco con la loro mano non dominante.
- Il terzo giorno è destinato e corrisponde alla valutazione dei due giorni precedenti.
- L'esame consiste in 4 fasi: tecnica, lancio, disegno metodologico e questionario di prova (in questo ordine di esecuzione).
- I voti degli esami saranno disponibili sulla piattaforma entro un periodo massimo di 15 giorni di calendario dopo lo svolgimento degli esami.
- In caso di voti diversi in uno dei quattro esami, prevarrà sempre il voto più basso.

Esempio pratico 1:

- Tecnica: Monitor
- Lancio: Istruttore
- Metodologia: Monitor
- Quiz a risposta multipla: idoneo
- Voto finale: ISTRUTTORE

Esempio pratico 2:

- Tecnica: Monitor
- Lancio: Monitor
- Metodologia: Non idonea
- Quiz a risposta multipla: idoneo
- Voto finale: non idoneo

1. PROVA TECNICA

La prova tecnica consiste in un totale di 86 colpi, che sono condotti come segue:

- 2 colpi di prova su ogni colpo (NON SI TIENE CONTO).
- 4 colpi su ogni colpo (SI TIENE CONTO).

1.1. SERVIZIO

- **Servizio alla parete laterale:** (X2) la palla deve toccare la parete laterale prima del secondo rimbalzo.
- **Servizio a T:** (X2) massimo 50 cm dalla linea e non può rimbalzare 2 volte nel rettangolo di servizio.

1.2. FONDO CAMPO - LATO DESTRO

- **Destra incrociata:** (X4) uno corto e uno lungo - non vale il pallonetto.
- **Parete laterale di dritto:** (X4) una corta e una lunga - direzione e altezza libera.
- **Parete di rovescio:** (X4) uno corto e uno lungo - direzione e altezza libera.
- **Doppia parete che apre (laterale - posteriore) di dritto:** (X4) una corta e una lunga - direzione e altezza libera - direzione e altezza libera.
- **Doppia parete che chiude (posteriore - laterale) di dritto:** (X4) una corta e una lunga - direzione e altezza libera.

1.3. FONDO CAMPO- LATO SINISTRO

- **Rovescio incrociato:** (X4) uno corto e uno lungo - nessun pallonetto.
- **Parete laterale di rovescio:** (X4) una corta e una lunga - direzione e altezza libera.
- **Parete di fondo di dritto:** (X4) una corta e una lunga - direzione e altezza libera.
- **Doppio parete che apre (laterale - posteriore) di rovescio:** (X4) uno corto e

uno lungo - direzione e altezza libera..

- **Doppia parete che chiude (posteriore - lato) di rovescio:** (X4) una corta e una lunga - direzione e altezza libera.

1.4. GIOCARE A RETE - LATO DESTRO

- **Volée di dritto a campo incrociato:** (X4) una corta e una lunga.
- **Bandeja (Vassoio) alla parete laterale.** (X2)
- **Bandeja (Vassoio) alla parete posteriore.** (X2)

1.5. GIOCO A RETE - LATO SINISTRO

- **Volée incrociata di rovescio:** (X4) una corta e una lunga.
- **Smash parallelo.** (X2)

IMPORTANTE:

- La tecnica di ogni colpo deve essere eseguita sotto i modelli tecnici sviluppati e insegnati nel contenuto online e nella formazione in presenza.
- I colpi devono essere eseguiti **SENZA EFFETTO**, cioè con **FLAT HIT**. I colpi a effetto **NON SARANNO VALUTATI** e saranno conteggiati come non validi.

Per superare l'esame come istruttore, è necessario ottenere almeno il **60%** del punteggio massimo totale.

Per superare l'esame con la qualifica di monitor, sarà necessario ottenere almeno l'**80%** della qualifica massima totale.

Non idoneo:

0-59%

Istruttore:

60-79%

Monitor:

80-100%

2.2. TEST DI LANCIO

Il test di lancio consiste in 56 lanci, che si sviluppano come segue:

- 1 lancio di prova su ogni colpo (NON SI TIENE CONTO)
- 3 lanci su ogni colpo (SI TIENE CONTO)

2.1. CAMPO POSTERIORE - LATO DESTRO

- Dritto (X3)
- Rovescio (X3)
- Parete posteriore di dritto (X3)
- Parete posteriore di rovescio (X3)
- Parete laterale di dritto (X3)
- Parete doppia che apre (laterale - posteriore) (X3)
- Parete doppia che apre (posteriore - laterale) (X3)
- Volée di dritto (X3)
- Volée di rovescio (X3)
- Pallonetto per Bandeja (vassoio) (X3)
- Pallonetto di rovescio (X3)

2.2. CAMPO POSTERIORE - LATO SINISTRO

- Parete laterale posteriore (X3)
- Apertura a doppia parete (laterale - posteriore) (X3)
- Chiusura a doppia parete (posteriore - laterale) (X3)

Per superare l'esame con la qualifica di istruttore, almeno il **60%** delle palle lanciate devono essere lanciate correttamente.

Per superare l'esame con la qualifica di monitor è necessario ottenere almeno l'**80%** del risultato totale.

3. ESAME DI METODOLOGIA

- Per affrontare con garanzie questa terza parte dell'esame in presenza, gli studenti devono studiare la **METODOLOGIA PADELMBA** indicata nel modulo 2.
- Gli apprendenti saranno messi alla prova su questo metodo di insegnamento, dove la sequenza e il processo nella struttura della lezione devono essere rispettati.
- Agli apprendenti vengono assegnate in modo casuale diverse strutture della lezione, dove sono indicati: l'obiettivo principale e uno o due obiettivi secondari, così come il numero di studenti a lezione e il loro livello.
- L'apprendente avrà tra i 30 e i 45 minuti per progettare la sessione di metodologia pratica sul suo foglio di lavoro e per rispondere alle domande corrispondenti al questionario a scelta multipla.
- I criteri di valutazione per l'esame pratico sono i seguenti:

Presentazione:

1. Come ti presenti e come presenti gli obiettivi della sessione.
2. Dimostrazione e spiegazione del "colpo" principale della sessione.

Pianificazione:

3. Riscaldamento specifico legato o coerente con gli obiettivi.
4. Coerenza dei concetti tattici e tecnici su cui lavorare.
5. Uso di metodologia analitica, basata sul gioco e mista o "metodo sandwich".
6. Dimostrazione e spiegazione degli esercizi e dove posizionare gli apprendenti.

Dinamiche della lezione:

7. Tono di voce appropriato e ritmo adeguato alla lezione.
8. Feedback e correzioni appropriate.
9. Precisione di lancio.

Fine della lezione:

10. Feedback finale e menzione del lavoro della prossima sessione.

Per superare l'esame con la qualifica di istruttore, sarà necessario ottenere almeno il **60%** del risultato totale.

Per superare l'esame con la qualifica di istruttore, sarà necessario ottenere almeno l'**80%** del risultato totale.

Non idoneo:

0-59%

Istruttore:

60-79%

Monitor:

80-100%

4. ESAME A SCELTA MULTIPLA

- Si svolge un esame con domande basate sui contenuti visti nei blocchi 1 e 2.
- Questo questionario è composto da 10 domande a scelta multipla e può essere **IDONEO O NON IDONEO**.
- Per superare il test, bisogna rispondere correttamente al 60% delle domande (6 su 10).

Non idoneo:

0-5

Idoneo:

6-10

NOTA BENE: Nel caso non venga superato uno dei quattro esami (tecnica, lancio, metodologia e questionario) o se lo studente vuole passare a una categoria superiore (da istruttore a monitor), lo studente avrà una seconda possibilità senza costi aggiuntivi. Dopo questo secondo esame, lo studente deve contattare la direzione di PadeIMBA per vedere le prossime opzioni e bandi.

BLOCCO 3 (Progetto finale e formazione continua)

- Dopo aver superato i blocchi 1 e 2 (moduli da 1 a 6 e formazione in presenza), lo studente deve sviluppare e presentare la pianificazione di 4 sessioni tenendo conto delle seguenti caratteristiche:
 - Livello: scegliere tra principiante, intermedio o avanzato.
 - Numero di studenti: scegliere tra 2, 3 o 4 studenti.
 - Obiettivi della sessione: da scegliere.
- Le sessioni devono seguire una progressione logica, adeguata al livello e agli obiettivi della classe e rispettando la metodologia appresa durante il corso.
- Il tempo stabilito per la presentazione del progetto finale sarà di 30 giorni di calendario, a partire dal giorno in cui i voti del blocco 2 saranno disponibili sulla piattaforma.
- Il progetto può essere **Idoneo** o non **idoneo**.
- In caso di **IDONEITÀ**, lo studente sarà certificato con il voto ottenuto nel blocco 2 (istruttore o monitor).
- In caso di **NON IDONEITÀ**, lo studente avrà un massimo di due opportunità aggiuntive.
- Dopo queste tre opportunità (1+2), in caso di **NON IDONEITÀ**, lo studente dovrà contattare la direzione di PadeIMBA per valutare le seguenti opzioni.
- Il blocco 3 del Certified Padel Coach ha un'ulteriore formazione associata ad esso attraverso i moduli 7, 8 e 9.
- I capitoli dei moduli 7, 8 e 9 hanno questionari di valutazione associati.
- Ogni quiz consiste in 10 domande a scelta multipla, dove solo 1 risposta è corretta.
- Per superare con successo ogni quiz è necessario ottenere l'80% delle domande corrette (8/10).



CERTIFIED PADEL COACH

cpc@padelmba.com

