

Guida all'audiodescrizione e al commento della pallanuoto per le persone con disabilità visiva

Dimitra Koutsouki, Katerina Asonitou, Sophia Charitou, Thomas Nikodelis,
Maja Sovinek, Nina Ivan, Ana Novak, Iris Španjol, Robert Andelković



Indice dei contenuti

• Il progetto.....	1
• Il Partenariato.....	2
• Linee guida su come fare una radiocronaca o descrizione di una partita di pallanuoto alle persone con alterazioni visive.....	5
• Rassegna bibliografica riguardante i difetti nella socializzazione dovuti alla disabilità visiva e all’impatto positivo dello sport sulla comunità e sugli individui.....	6
• 1.Introduzione.....	7
• 2.Caratteristiche della cecità.....	8
• 3.Socializzazione delle persone con alterazioni visive ed attività fisica.....	10
• 4.Osservazioni finali.....	12
• 5.Referimenti bibliografici.....	13
• Cosa fare e cosa è meglio evitare con le persone cieche	15
• Conoscenza base della pallanuoto.....	17
• Regole, fischi e falli.....	27
• Allenamento.....	28
• Preparazione pre-partita.....	38
• Descrizione (pre-partita & partita).....	38
• Valutazione post-partita.....	39
• Risultati della valutazione per la descrizione di partite di pallanuoto a persone con disabilità visive.....	41

Il progetto

VIWAS è un progetto Erasmus+ SPORT di piccolo partenariato cooperativo che vede la collaborazione di 5 organizzazioni provenienti dalla Grecia, Italia, Croazia e Slovenia, operanti in differenti settori con competenze diverse ma complementari. Nello specifico, la National and Kapodistrian University di Atene, due scuole di nuoto, Sportno Drustvo Invalid Ljubljana" e "Asterias", "Rjeka Sports Association for persons with disabilities" e Euphoria Net srl.

Il progetto si concentra sulle persone con disabilità visive che sono spesso escluse dalla partecipazione a causa di barriere ergonomiche e attitudinali, e sono limitate nelle opportunità di godersi eventi sportivi come la pallanuoto e di essere spettatori attivi come persone senza disabilità.

Lo scopo del progetto è, quindi, quello di creare una guida ben strutturata e completa per l'insegnamento e l'audiodescrizione della pallanuoto ai ciechi. Per questo scopo, un campione indicativo di persone con disabilità visiva verrà formato nelle abilità di pallanuoto di base in condizioni di insegnamento appositamente adattate.

Dopo questa prima fase, i "processi e pratiche che funzionano meglio" saranno la base per lo sviluppo della Guida VIWAS che sarà offerta come open educational resource, disponibile in 5 lingue (EN, EL, IT, SL, CR) per i professionisti dello sport, istruttori di pallanuoto, commentatori sportivi, insegnanti, allenatori, dirigenti e personale di organizzazioni sportive senza scopo di lucro, federazioni, club, scuole e autorità educative che desiderano implementare un programma di encomio audio per spettatori con disabilità visive negli eventi atletici di pallanuoto e si prevede che abbia un effetto positivo per gli sport acquatici adattati.

Il partenariato

THE NATIONAL AND KAPODISTRIAN UNIVERSITY OF ATHENS-SCHOOL OF PHYSICAL EDUCATION AND SPORT SCIENCE (GRECIA)



La School of Physical Education and Sport Science è un dipartimento della National and Kapodistrian University di Atene (UoA), la più antica istituzione di istruzione superiore in Grecia, nella penisola balcanica e nella regione del Mediterraneo orientale.

La School of Physical Education and Sport Science è specializzata nello studio, ricerca e insegnamento di tutte le espressioni del movimento del corpo umano attraverso un programma interdisciplinare olistico e approfondito che include le scienze naturali, le scienze sociali e le scienze umane. La Scuola annovera numerosi docenti riconosciuti per le loro ricerche e pubblicazioni di alta qualità.

La National and Kapodistrian University di Atene partecipa a questo progetto con il Laboratorio di Attività Fisica Adattata / Disabilità Fisiche dello Sviluppo che è uno dei tre laboratori di base e indipendenti del Settore di Scienze Teoriche School of Physical Education and Sport Science dell'UoA. Le attività del Laboratorio includono corsi sia per studenti universitari che per laureati. Inoltre, il Laboratorio accresce il valore dell'educazione e della ricerca nella Scuola di Scienze Fisiche e Sportive, elabora programmi educativi di ricerca per studenti post-laurea in Educazione Fisica Adattata, specializza Insegnanti e Allenatori di Educazione Fisica e si impegna nella ricerca di base e applicata in Educazione Fisica Adattata, occupandosi anche di implementare numerosi Programmi europei e internazionali.

ASTERIAS (GRECIA)



Asterias è una scuola di nuoto di Katerini, che offre corsi di nuoto per bambini dall'età di 2 anni, ragazzi disabili (per lo più ambulatoriali) e adulti ed è dotata di tutti i servizi necessari per l'insegnamento del nuoto ai disabili. Il suo amministratore delegato è specializzato in biomeccanica del nuoto e ha realizzato analisi per bambini con paralisi cerebrali. Sia lui che il capo allenatore sono stati premiati dal Ministero dell'Istruzione per il programma di insegnamento del nuoto nelle scuole elementari della Grecia.

EUPHORIA NET srl (ITALIA)



Euphoria è nata come organizzazione senza scopo di lucro ma grazie alla sua esperienza dal 2019 è diventata un'azienda che mira a promuovere e a dare visibilità alle questioni europee, incoraggiando il dibattito, la sensibilizzazione e il cambiamento di mentalità attraverso attività di diffusione, campagne di comunicazione e informazione, reti locali ed europee consolidate e attività di cooperazione decentrata. L'azienda organizza diversi eventi specialmente nel campo dell'educazione, formazione, cittadinanza europea e politiche giovanili.

In collaborazione con altre associazioni, aziende, associazioni di categoria e università, Euphoria ha sviluppato corsi su misura per insegnanti, presidi e personale amministrativo delle scuole sui progetti europei e sulle opportunità europee. Viaggiano in tutta Italia per erogare i loro corsi di formazione e in Europa per realizzare progetti UE.

ŠPORTNO DRUŠTVO INVALID LJUBLJANA (SLOVENIA)



Športno društvo Invalid Ljubljana è stata fondata nel 1949 da militari invalidi sopravvissuti alla Seconda guerra mondiale. Il personale esperto dell'Associazione ha organizzato attività sportive per persone con disabilità adattate alle esigenze individuali. Uno degli obiettivi del club è quello di consentire alle persone con disabilità di migliorare le proprie capacità motorie e di promuovere la loro inclusione sociale in modo che si sentano accettate dalla società.

Inoltre, molti membri del club competono a livello locale, nazionale e internazionale. Infine, uno dei loro membri ha partecipato alla Coppa del Mondo di non udenti e ipoudenti e un altro sta lottando per competere ai Giochi Paralimpici.

RIJEKA SPORTS ASSOCIATION FOR PEOPLE WITH DISABILITIES (CROAZIA)



Rijeka sports association for people with disabilities è stata fondata a Rijeka, Croazia, nel 1984 con l'obiettivo primario di promuovere lo sport tra i più giovani, specialmente tra i ragazzi disabili. Ha la missione di permettere l'integrazione delle persone disabili nella società attraverso lo sport e di contribuire al raggiungimento della parità dei diritti e prevenire l'esclusione sociale delle persone con disabilità. All'interno dell'organizzazione sono presenti 19 società sportive che comprendono: tennis in carrozzina, atletica leggera, ping pong, bocce, sci alpino, equitazione, nuoto, tiro a segno, sport per non udenti e sport per non vedenti. Organizzano attività sportive per persone con disabilità nella regione Primorje - Gorski Kotar e competizioni a tutti i livelli per tutti gli sport sotto l'ala del Comitato Paralimpico Croato e Unione Sportiva Croata per i Sordi. Infine, l'organizzazione ha esperienza in progetti finanziati dall'UE, nell'organizzazione e gestione di vari eventi sportivi, competizioni locali e coordinamento di club sportivi.

Linee guida su come fare una radiocronaca o descrizione di una partita di pallanuoto alle persone con alterazioni visive

Cose da prendere in considerazione e da studiare

- Studiare il materiale sulla cecità
- Studiare la storia e le regole base del gioco
- Guardare una partita di waterpolo con un esperto
- Esercitarsi sulle abilità della pallanuoto con le persone cieche o con alterazioni visive
- Prepararsi prima della partita
- Durante la telecronaca focalizzarsi sulle linee guida presentate sopra e affrontando gli aspetti sopracitati
- Fare un'analisi post-partita alla persona con alterazione visiva utilizzando il questionario incluso nella guida.

Rassegna bibliografica riguardante i difetti nella socializzazione dovuti alla disabilità visiva e all'impatto positivo dello sport sulla comunità e sugli individui

- 1. Introduzione**
- 2. Caratteristiche della cecità**
- 3. Socializzazione delle persone con persone con alterazioni visive e attività fisica**
- 4. Osservazioni finali**
- 5. Riferimenti bibliografici**

1. Introduzione

Molti ricercatori affermano che le relazioni con l'ambiente esterno dipendano dal processo e dall'integrazione delle informazioni afferenti da 3 sistemi: sistema visuale, vestibolare e propriocazionale. Il senso della vista è molto importante nella società, organizzata principalmente secondo coloro che hanno la vista, ed è considerata un veicolo della comunicazione in tutto il mondo (Constancio, 2010; Juodzbalienė & Muckus, 2006). La funzione visiva è la capacità degli individui di dare un significato agli stimoli fisici che gli occhi sono in grado di catturare. "L'energia della luce viene catturata dalle cellule fotorecetttrici della retina (bastoncelli e coni), e trasmessa all'area occipitale (corteccia visiva) dove viene integrata con informazioni provenienti dagli altri sensi" (Ladeira & Queiroz, 2002).

La vista, secondo Kyroussi (2017), è il senso dominante dell'uomo. Si stima che l'80% dell'informazione che si riceve quotidianamente, la si riceve attraverso il sistema visivo. La vista è caratterizzata da "un processo dinamico che ci permette di raccogliere e processare le informazioni che riceviamo dall'ambiente in cui viviamo, per poi pianificare ed eseguire i movimenti senza di esse". (Kyroussi, 2017, p.4)

Papadoupoulos (2000) afferma che il cervello umano è in costante movimento, usa le rappresentazioni visive che riceve dall'ambiente interno ed esterno, in modo da adattare il corpo umano a qualunque cambio di condizioni, interne o esterne, che sia chiamato ad affrontare.

Poi l'informazione viene trasmessa al cervello, in modo da permettere l'identificazione delle persone o degli oggetti". (Efsthathiou, 2007; 2013).

2. Caratteristiche della cecità

La terminologia per definire i vari gradi dell'alterazione visiva non è poi così omogenea; molti autori basano le loro definizioni sul campo visivo e sull'acuità visiva. Diverse misurazioni analizzano più funzioni visive, così come l'acuità centrale, la percezione del colore, l'apertura del campo visivo e la visione binoculare. La valutazione dell'alterazione visiva viene fatta solitamente determinando l'acuità visiva e l'apertura del campo visivo. (Constancio, 2010). L'acuità visiva è l'abilità che una persona ha, che deve percepire, e distinguere i dettagli di un oggetto ad una certa distanza. Il campo visivo è "la distanza angolare che l'occhio riesce a coprire una persona con 180°, senza muovere la sua testa". (Ladeira & Queiroz, 2002). Un individuo può essere considerato cieco nel momento in cui l'occhio ha un'acuità visiva corretta di 1/10 (0.1), e coloro il cui campo visivo è ridotto a 20° (Masi, 2002).

La percezione visiva è determinata dalla personalità e da un numero di fattori ambientali che a loro volta influenzano la valutazione qualitativa e quantitativa (Ramos, 2008).

La mancanza della vista nelle persone con alterazioni visive crea effetti seri sullo sviluppo delle caratteristiche motorie, mentali, psicologiche e caratteristiche. In base agli individui, le caratteristiche sopracitate non sono affettive allo stesso modo. La persona che è congenitamente cieca è in grado, attraverso l'educazione sistematica, di sviluppare tutte le altre abilità sensoriali in modo da sostituire alcune delle loro funzioni, che solitamente venivano servite dalla vista (Koutsouki, 2008).

Le caratteristiche delle persone con alterazioni visive possono essere classificate in categorie più specifiche. La prima è quella cognitiva, la seconda è quella accademica, la terza è quella che fa riferimento alle caratteristiche sociali ed emotive, mentre la quarta invece si riferisce invece alla caratteristica comportamentale. La cecità, o vista bassa, ha un impatto maggiore sullo sviluppo cognitivo, principalmente su 3 aree: a) sulla gamma e sulla varietà delle esperienze, b) sulla mobilità e c) nell'interazione con l'ambiente. Nella prima categoria, una persona con disabilità visive acquisisce esperienza attraverso il tatto e l'udito.

In termini di movimento, la cecità provoca difficoltà nel muoversi a tempo e liberamente, limitandone pertanto lo status motorio. Come ultimo l'interazione con l'ambiente, altrettanto importante, poiché la vista permette di recepire le informazioni da una certa distanza, e che risulta essere molto più difficile per coloro con alterazioni visive. Nella categoria delle caratteristiche accademiche, si fa riferimento alla lettura ed alla scrittura. Gli individui con alterazioni visive hanno difficoltà a leggere e scrivere, rispetto a coloro che al contrario non hanno problemi. Nella categoria delle caratteristiche sociali ed emotive, il comportamento sociale è legato allo svolgimento di eventi sociali e culturali, oltre che alle loro rappresentazioni. Infine le caratteristiche comportamentali, dove la disabilità visiva non provoca problemi o disordini a livello di comportamento, eppure le persone con disabilità visive mostrano comportamenti ripetitivi o stereotipati. (Moutsaki, 2017). Una delle più grandi difficoltà che un bambino cieco possa affrontare è capire lo spazio nella percezione del proprio corpo, l'inattività motoria, e la postura sbagliata (Sotiriadis, 1993; Argyroupoulous et al., 2014)

Inoltre, lo sviluppo linguistico e cognitivo, le abilità percettive ed emozionali, lo sviluppo sociale e la sua evoluzione, il comportamento motorio, sono tutte aree che possono essere influenzate dall'alterazione visiva (Sotiriadis, 1993; Tzinarelis, 2005). Secondo quanto riportato da Bateman (1965) "il linguaggio dei ciechi è differente, privo di significato, che è inferiore alla vista" (Sotiriadis, 1993).

In termini di abilità percettive e cognitive, noi sappiamo che lo sviluppo mentale e comportamentale di una persona dipende in gran parte dalla propria vista. L'85% dell'informazione ricevuta dal cervello è il prodotto del sistema visivo, mentre il restante 15% proviene dagli altri sensi (udito, tatto, gusto e olfatto). Comunque, la mancanza della vista non significa automaticamente scarsa intelligenza o problemi percettivi. Il bambino cieco ha l'opportunità di sviluppare il proprio contenuto cognitivo, la memoria e l'immaginazione attraverso i suoi modi di fare, così come le rappresentazioni interne del loro ambiente (Papadoupoulous, 2000; Sotiriadis, 1993).

3. Socializzazione delle persone con alterazioni visive ed attività fisica

Molte “barriere” vengono riscontrate dalle persone non vedenti in relazione all’attività fisica, tra le quali possiamo citare: la mancanza di comprensione e la conoscenza richiesta dalla società, paura ed ansia causata dalla disabilità, dalla dipendenza, dati i loro problemi (Constancio, 2010). In termini di comportamento emotivo e adeguamento sociale, ci sono persone che mostrano un comportamento molto più estroverso, e risultano pertanto essere molto più amichevoli, oppure altri che sono molto più vicini a loro. Un ruolo importante nella socializzazione è ricoperto dal loro atteggiamento o da come la società si comporta nei loro confronti. Non dovremmo mai dimenticare che un cieco è una persona che vede senza vista, e merita di essere trattata allo stesso modo. Bambini o adolescenti sperimentano difficoltà comunicative a causa delle alterazioni visive, e un comportamento diverso da quello riservato alle persone che non hanno i loro stessi problemi, e che pertanto influenza lo sviluppo della loro personalità. Infine, è bene dire che se il linguaggio del corpo non ha nulla in comune con quello dei loro coetanei, è molto più probabile che questi ultimi abbiano difficoltà a socializzare. (Sotiriadis, 1993; Takouridou, 2013).

Riguardo l’interazione sociale/socializzazione ed i limiti che le persone con alterazioni visive sono chiamate ad affrontare, notiamo che questi ultimi dovrebbero svolgere un allenamento specifico per le abilità sociali, che sono chiamati a raggiungere. Agli studenti viene chiesto di affrontare sfide a tutti i livelli accademici, che sono intrinsecamente legati alla società. Per questa ragione, i docenti dovrebbero fare da cornice all’istruzione degli studenti, in modo da migliorare le loro abilità nel miglior modo possibile. L’apprendimento collettivo (di gruppo) può offrire agli studenti con problemi alla vista l’opportunità di sviluppare da soli, senza essere dipendenti da altre persone (Takouridou, 2017).

Una persona con disabilità visive, per sviluppare le proprie abilità sociali dovrebbe inizialmente allargare gli orizzonti circa gli ambienti che di solito frequenta, e partecipare pertanto a tutte le attività di gruppo, interagendo con bambini e persone con un’educazione formale.

Inoltre, utilizzando un vocabolario specifico, saranno in grado di esprimersi molto più facilmente nei confronti di altri, e di essere pertanto capiti. Questi ultimi, saranno inoltre capaci di sviluppare abilità sociali delle persone affette da problemi visivi con il resto dell'ambiente sociale.

Le persone con alterazioni visive spesso si ritrovano ad affrontare problemi circa il loro accesso presso degli impianti sportivi, istituzioni culturali, internet, strutture di riabilitazione professionale, etc. In Grecia, stando a quanto riportato da una legislazione sull'accessibilità di importanza rilevante, articolo 21 - paragrafo 6, "le persone con disabilità hanno diritto a usufruire delle misure che mettano al sicuro la loro autonomia, la loro integrazione professionale e la partecipazione nella vita politica, economica e sociale del paese" (<https://www.maty.gr/>).

In termini di comportamento e di sviluppo motorio, infatti, la vista gioca un ruolo importante nello sviluppo motorio di un bambino. Limitandolo, si creano diversi gap nel loro sviluppo motorio e comportamentale. La capacità visiva è completamente differente. Le differenze qualitative rilevate sono dovute a: a) mancanza di stimoli visivi, b) l'incapacità di imitare i modelli del comportamento motorio, c) la mancanza di pratica e d) la mancanza di fiducia in sé stessi (Papadoupoulous, 2000; Sotiriadis, 1993; Takouridou, 2013). Nel comportamento motorio e nello sviluppo delle persone con alterazioni visive o di persone cieche, le attività come il nuoto, la corsa, la danza ed il calcio sembra che siano le più indicate per la coltivazione delle loro abilità mentali e fisiche, che gli permettono di integrarsi piano piano nella società. Lo sport è un beneficio per le persone che hanno problemi con la loro vista o che siano cieche, li aiuta a ridurre i loro limiti nella mobilità, inoltre da loro l'opportunità di socializzare e comunicare in modo da stimolare la propria consapevolezza, e un senso di sensibilità sociale (Seham & Yes, 2015)

Il nuoto è un'attività naturale con proprietà curative per la popolazione ordinaria e speciale. Il nuoto è essenziale per chiunque, indipendentemente dal sesso, dall'età, dal fisico o dalle abilità mentali (Vite, 2017). L'attività in acqua, insieme ad altre attività liquide, ha un ruolo doppio, ossia terapeutico e ricreativo - un modo per allenarsi per ogni caso di disabilità. (Sozou, 2012).

Le esperienze sportive adatte sono state modificate, o progettate per andare contro le esigenze speciali delle persone con alterazioni visive. Eccetto la riabilitazione fisica e psicologica, probabilmente vengono adottate le caratteristiche dell'integrazione (dove le persone con disabilità interagiscono con persone non disabili) o caratteristiche segregate (includono solamente persone con disabilità). Lo svolgimento di attività motorie è uno dei mezzi principali per persone con disabilità - come ad esempio tecniche di empowerment, riabilitazione, e interazione sociale. I guadagni nel partecipare ad attività di svago o di sport, o nell'ambito psicosociale sono notevoli (Abrantes et al, 2006).

Il nuoto e le attività acquatiche hanno avuto grande importanza sullo sviluppo delle persone con alterazioni visive. Contribuiscono a migliorare il concetto di corpo, renderlo più semplice per controllare il respiro, controllo dei movimenti di testa, rilassamento, aumento della forza e rigidità muscolare, flessibilità, mobilità, autostima, fiducia e facilitamento dell'inclusione sociale. Possono essere tutti praticati a qualunque età e a qualunque condizione fisica; portano benefici che influenzano direttamente le attività quotidiane, incoraggiando e facilitando l'interazione sociale delle persone (Abrantes et al, 2006).

4. Osservazioni finali

Chiunque ha bisogno di fare attività, e la vista forse impone alcune restrizioni circa il movimento, che devono essere compensate. I frutti che si possono raccogliere attraverso la partecipazione a dei giochi d'acqua sono fisici, psicosociali, cognitivi e ricreativi. Per coloro che hanno disabilità, e coloro che hanno problemi con la vista o che siano addirittura ciechi, la piscina significa libertà di movimento, che da una sensazione di successo, valorizzando la loro immagine oltre che la loro condizione fisica. (Sozou, 2012). L'uso del nuoto come attività motoria per le persone con alterazioni visive è fortemente consigliato, dal momento in cui si tratta di uno sport che permette e, per indipendenza e autonomia di coloro che lo praticano, offre molti benefici che sono connessi alla sicurezza e alla qualità della vita. Il nuoto è un grande sport che bisogna includere nello sport per coloro che sono ciechi o hanno problemi alla vista.

Compressivamente, le attività sportive hanno “fattori” come regole, forme di apprendimento, allenamento, competizione ed altri fattori che favoriscono la loro inclusione nel contesto dell’attività fisica, focalizzata sulla salute o sull’apprendimento per il contesto competitivo sportivo. (Abrantes et al, 2006).

5. Riferimenti bibliografici

- Abrantes, G. M., Luz, L. M. R., Barreto, M. M. (2006). Natação paraolímpica: manual de orientação para professores de educação física – Brasília: Comitê Paraolímpico Brasileiro, pp 48, il.
- Argyropoulos, V., Nikolarazi, M., Tsiakali, Th., & Koutsogiorgou, S.M. (2014). Collaborative Action Research Approach Promoting Professional Development for Teachers of Students with Visual Impairment in Assistive Technology. Journal of International Special Needs Education, pp. 33-43. DOI: 10.9782/2159-4341-17.1.33
- Constâncio, J.L/L. (2010). The visually impaired: involvement in physical activity and sport. Revista Digital - Buenos Aires, 15 (146).
- Efstathiou, A. (2007/13). Design and development of accessible digital educational material and activities for students with visual impairments in English of A and B Primary. Retrieved from: <http://prosvasimo.iep.edu.gr/docs/pdf/Prosvasimo-Agglika-A-B.pdf>.
- Goutziamani- Sotiriadis, K. (1993). Children with “ Special ” educational needs. Athens: Goutziamani- Sotiriadis.
- Juodzbalienė, V., Muckus, K. (2006). The influence of degree of visual impairment on psychomotor reaction and equilibrium maintenance of adolescents. Medicina (Kaunas), 42(1), 49-56.
- Koutsouki, D. (2008). Special physical education. Theory and practice (3rd edition). Athens: Koutsouki.
- Kyroussi, A. (2017). Assessment of the health-related quality of life of visually impaired people. (Postgraduate Thesis). Department of Economics, University of Piraeus. Retrieved from: <http://www.eoty.gr/main/text.asp>.
- Ladeira, F., Queiroz, S. (2002). Compreender a baixa visão. Lisboa: Ministério da Educação.

- Masi, I. D. (2002). Programa Nacional de apoio à Educação de deficientes visuais (Secretaria de Educação Especial Ed.). Brasil: Ministério da Educação.
- Moutsaki, A. (2017). Family acceptance and support for minor children with visual impairments. Postgraduate work. University of Macedonia
- 3.Papadopoulos, SK (2000). Cartography and touch maps. (Doctoral thesis). Polytechnic School, Department of Rural Surveying Engineering, Aristotle University of Thessaloniki. Retrieved from: <https://ikee.lib.auth.gr/record/293538/files/GRI-2017-20078.pdf>
- Ramos, D. G. E. F. (2008). A inclusão na aula de Educação Física: a perspectiva de alunos portadores de deficiência visual. Estudo realizado com alunos entre os 12 e os 19 anos. Física Adaptada. Porto: Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.
- Seham, J., & Yeo, J. A. (2015). Expending our vision: Access to inclusive dance education for people with visual impairments. Journal of Dance Education, 15 (3), 91-99. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/281863594_Extending_Our_Vision_Access_to_Inclusive_Dance_Education_for_People_with_Visual_Impairment
- Sozou, S. (2012). Swimming in people with mental retardation and cerebral palsy. Thesis. Thessaloniki: TEFAA, AUTH.
- Takouridou, A. (2013). Teaching of PE to students with visual impairments: Adaptation of the course "Physics" E Primary to the specifics of blind children. (Postgraduate Thesis). School of Education, Department of Primary Education, University of Ioannina. Retrieved from: <https://olympias.lib.uoi.gr/jspui/bitstream/123456789/6705/1/A5.pdf>
- Tsinarelis, G. (2005). Education and visually impaired people. Retrieved from: <http://repository.edulll.gr/edulll/retrieve/3679/1084.pdf>.
- Vute. R. (2017). Halliwick Swimming Method. In the Wellness Reflexions as Swimming for Everyone. ActaSalus Vitae, Vol 5, ISSN 1805-8787.
- <https://www.maty.gr/>

Cosa fare e cosa è meglio evitare con le persone cieche

Se parli con una persona non vedente:

- Presentati, soprattutto quando entri in stanza. Non dire (neanche per scherzo) "Sai chi sono?", "Sai chi è lui?"
- Parla direttamente con lui. Non parlare tramite qualcuno. A meno che non abbiano problemi di udito, possono parlare da soli.
- Dai delle indicazioni specifiche come ad esempio, "la scrivania è a cinque passi da te,", invece di dire "la scrivania è lì".
- Dai un'immagine piuttosto chiara quando descrivi qualcosa ad un cieco. Includi anche dettagli come il colore, la struttura, la forma ed i punti di riferimento.
- Toccali sul braccio o chiamali per nome quando ci si rivolge a loro. Questo gli farà capire che ti stai rivolgendo a loro, e non a qualcun altro nella stanza.
- Non gridare mentre parli. Non possono vedere ma possono sentire.
- Non avere paura di utilizzare termini come "cieco" o "vista". I loro occhi potranno non vedere ma è comunque un piacere "vedersi" o incontrarsi.

Se vedi un non vedente che potrebbe aver bisogno di aiuto:

- Presentati e chiedigli se ha bisogno di aiuto.
- Forniscigli assistenza se ce n'è bisogno.
- Rispetta le sue esigenze.
- Non insistere se ha già rifiutato il tuo aiuto

Se una persona non vedente ti chiede indicazioni:

- Usa espressioni come "sempre dritto", "gira a sinistra", "sulla tua destra".
- Non indicare e dire "vai in quella via" o "E' lì."

Se ti viene chiesto di accompagnare un non vedente:

- Permetti alla persona che stai accompagnando di appoggiarsi al tuo braccio e seguirti nella camminata.
- Muovi il tuo braccio dietro la schiena quando e se c'è poco spazio, in modo che possa mettersi dietro di te e seguirti in fila indiana.
- Esitate un minimo davanti a marciapiedi o all'inizio di una rampa di scale.
- Di alla persona che ti segue se le scale salgono o scendono.
- Permettigli di trovare il corrimano e individuarne il bordo prima di avanzare.
- Non afferrarlo per la mano, per il braccio o la spalla e cercare di guidarlo.
- Non afferrarlo

Linee guida generali:

- Non afferrare il bastone o il guinzaglio di un cane guida. Non accarezzare, dare da mangiare o distrarre il cane; non è un giocattolo, sta lavorando come accompagnatore.
- Tratta i ciechi come persone normali. Le persone con problemi alla vista vedono le forme, le dimensioni e i colori. Ognuno ha i propri punti forti e le proprie debolezze, come chiunque altro.

Conoscenza base della pallanuoto

Storia internazionale della pallanuoto

La pallanuoto ha una lunga storia che risale alla metà del XIX secolo. Nasce inizialmente in Inghilterra, poiché le gare di nuoto stavano diminuendo nella popolazione, non era nell'interesse generale del pubblico guardare i nuotatori gareggiare contro il tempo, poiché erano interessati a vedere i nuotatori competere tra di loro. All'inizio del XX secolo si diffuse a livello popolare oltre l'Oceano Atlantico, e poi in tutto il mondo. La pallanuoto maschile fu tra i primi sport di squadra introdotti nei giochi olimpici del 1900. Oggi, la pallanuoto viene giocata in molti paesi e in molte categorie in termini di età, i giocatori sono sia uomini che donne, ed è considerato uno degli sport più impegnativi, in riferimento alla parte fisica e psicologica del gioco. La pallanuoto è gestita dalla Federazione internazionale di nuoto, acronimo FIN e dalla Federazione Europea del nuoto (Campionato europeo di nuoto, acronimo LEN in francese). I giochi olimpici sono in programma dal 1900, e le donne partecipano invece dal 2000. La coppa del mondo è stata giocata dal 1973, la coppa Europea dal 1926. La coppa dei campioni è giocata dal 1963/64 (dal 2003 l'Euroleague), e la coppa nazionale dal 1974.

Riferimenti bibliografici:

Libro: Water Polo rules, tips, strategy, and safety. Tracie Egan, 2005

Evoluzione storica dello sport nei paesi partner

Croazia

La pallanuoto, lo sport di squadra di cui la Croazia ha più trofei. L'organizzazione di riferimento per la pallanuoto in Croazia è la Croatian Water Polo Association. I giocatori di pallanuoto croati competono come club nel Campionato Croato e nella Coppa di Croazia, nella Lega Adriatica, nell'Eurolega e nella LEN Cup; nei campionati mondiali e europei e ai giochi olimpici i club hanno la possibilità di conoscere i giocatori e valutarne l'acquisto per il campionato nazionale. Per lo sviluppo della pallanuoto, sono necessarie capacità infrastrutturali, soprattutto piscine coperte, che sono presenti a Zagabria, Spalato, Rijeka e Dubrovnik per permettere che il

gioco possa essere praticato anche in inverno. La pallanuoto amatoriale o ricreativa è estremamente popolare in estate e viene svolta in molte piccole strutture lungo tutta la costa croata. Ogni estate, la più famosa competizione di pallanuoto amatoriale - la Wild League - si tiene sulle spiagge e sulle zone balneari di Dubrovnik. I giocatori di pallanuoto croati hanno vinto il maggior numero di medaglie ai campionati mondiali, ben sette, con due medaglie d'oro, mentre ai Giochi olimpici sono stati oro nel 2012 a Londra, e due volte sono arrivati secondi (2016, 1996).

Italia

In Italia, la pallanuoto si è diffusa alla fine del XIX secolo. Una prima partita venne giocata a Milano nel 1899 e la stampa affermò che questo nuovo tipo di sport assomigliava al calcio ma sembrava più faticoso e difficile.

La prima apparizione della Nazionale Italiana di Pallanuoto risale ai Giochi Olimpici del 1920. La prima partita fu giocata contro la Spagna, e si concluse per 1-1 ma, ai tempi supplementari, i giocatori italiani decisero di non scendere in campo a causa dell'acqua gelida. La partita si concluse con un altro gol degli spagnoli. Dopo aver perso la prima partita, l'Italia partecipò al torneo per conquistare la medaglia di bronzo, vinta invece dalla Grecia per 5-1.

Ai Campionati Europei di Monaco, nel 1947, l'Italia salì per la prima volta sul podio, vincendo una medaglia d'oro e rimanendo per tutte e cinque le partite del torneo. L'anno dopo la squadra partecipò ai Giochi Olimpici di Londra e prese il soprannome di "Settebello". L'origine pare derivi da un gioco di carte molto popolare con cui i giocatori si divertivano durante i loro viaggi. Dopo aver superato il primo turno battendo l'Australia (9-0) e pareggiando con la Jugoslavia (4-4), al secondo vinsero di stretta misura contro l'Ungheria. In semifinale, batterono la Francia (5-2) e l'Egitto (5-1). Nella fase finale, divennero campioni olimpici per la prima volta.

Dopo un campionato europeo poco brillante, nel 1952 la squadra italiana vinse la medaglia di bronzo, dietro le superpotenze Ungheria e Jugoslavia. Questa tendenza continuò fino alla memorabile medaglia d'oro alle Olimpiadi di Roma del 1960. Davanti al pubblico di casa, la squadra nazionale passò imbattuta sia la prima che la seconda fase del torneo. Nella fase finale si trovarono ad affrontare le squadre più forti del mondo.

Dopo aver sconfitto la Jugoslavia e l'Unione Sovietica, l'ultima partita fu contro l'Ungheria. Questa finì in un pareggio (3-3), ma diede all'Italia la vittoria matematica del titolo. Alla fine della partita, la squadra, capitanata da Salvatore Gionta, si buttò in acqua per festeggiare lo storico risultato.

Il decennio successivo fu purtroppo segnato da fallimenti e podi mancati.

Ai Mondiali del 1975 l'Italia vinse la medaglia di bronzo, approfittando dell'eliminazione della Jugoslavia nella fase preliminare della competizione, e nello stesso anno vinse anche l'oro ai Giochi del Mediterraneo. Nel 1978, gli azzurri vinsero la loro prima medaglia d'oro ai Mondiali di Berlino Ovest, battendo ancora una volta gli eterni rivali europei per un solo punto. Nel 1979 la FINA inaugurò una nuova competizione chiamata Coppa del Mondo, alla quale l'Italia fu ammessa anche se arrivò al sesto posto.

Alla fine degli anni '70 nasce il cosiddetto "Setterosa", la nazionale italiana di pallanuoto femminile.

Negli anni '90 il mito del Settebello raggiunse il suo apice quando, allenato da Ratko Rudić, riuscì a conquistare il Grande Slam iniziato con la medaglia d'oro alle Olimpiadi di Barcellona 1992. L'Italia passò attraverso tre vittorie (contro Olanda, Cuba e Grecia) e due pareggi (con Ungheria e Spagna) nel girone preliminare; batté la Spagna (9-8) in finale, con il gol decisivo nel terzo tempo supplementare di Ferdinando Gandolfi. A questo successo seguì una serie di vittorie: l'anno successivo il Settebello vinse la sua unica Coppa del Mondo, pochi mesi dopo la medaglia d'oro agli Europei di Sheffield, nel 1994 l'oro ai Mondiali di Roma, e infine un altro trionfo continentale a Vienna 1995. Alle Olimpiadi del 1996 ad Atalanta, la nazionale italiana vinse la medaglia di bronzo, ma negli anni successivi ci fu un calo delle prestazioni. Ci vorranno più di dieci anni per vedere rinascere la squadra.

Il decennio dal 1994 al 2004 fu invece il periodo di maggior successo per il Setterosa, allenato da Pierluigi Formiconi. Vinsero il titolo europeo quattro volte nel 1995, 1997, 1999 e 2003, arrivarono seconde nel 2001, vinsero due campionati del mondo nel 1998 e 2001 e l'oro alle Olimpiadi di Atene nel 2004.

Nel 2010 Campagna ha rivoluzionato la squadra del Settebello chiamando numerosi giovani giocatori. Dopo aver fallito la qualificazione alle finali di World League, l'Italia ha vinto il torneo amichevole di otto nazioni a luglio ed è tornata sul podio a settembre agli Europei di Zagabria 2010, vincendo la

medaglia d'argento. Nel 2011 il Settebello ha partecipato alle finali di World League a Firenze, dove ha vinto la sua seconda medaglia d'argento nella competizione, battendo in finale la Serbia (9-8). Un mese dopo, le due squadre nazionali si sono incontrate di nuovo nella finale dei Campionati del Mondo di Shanghai. L'Italia è diventata campione del mondo per la terza volta, battendo i serbi (7-8) dopo i tempi supplementari. Il capitano Stefano Tempesti è stato eletto miglior portiere e miglior giocatore del mondiale.

A luglio, l'Italia ha portato a casa una medaglia di bronzo nel torneo amichevole a otto nazioni, prima di aggiudicarsi una medaglia d'argento alle Olimpiadi di Londra 2012 a seguito della sconfitta in finale (8-6) contro la Croazia. La squadra di Sandro Campagna è diventata di nuovo campione del mondo ai Mondiali coreani del 2019, migliorando il bronzo olimpico di tre anni prima. Il Settebello ha vinto l'oro - il loro quarto nella storia - battendo la Spagna 10-5 in una finale dominante. A Gwangju gli azzurri - che hanno schierato tre reduci dall'oro del 2011 a Shanghai: Figlioli, Figari e Aicardi - sono riusciti a contenere il superattacco spagnolo (90 gol nel torneo, quaranta in più dell'Italia) e si sono affermati grazie alle loro capacità difensive.

Slovenia

Dieci anni dopo la Prima Guerra Mondiale, la pallanuoto è arrivata a Lubiana. Secondo molteplici fonti, il gioco fu promosso da studenti che avevano studiato all'estero intorno al 1920 (Jenšterle et al., Newsletter of the Water Polo Association of Slovenia, EP in water polo, 2003).

Allo stesso modo vennero introdotti: la prima palla da pallanuoto, fatta di un tessuto grezzo, spugnoso, e tinto di rosso, le regole di questo gioco; il tutto naturalmente accompagnato da una grande ondata di entusiasmo (Jenšterle et al., Newsletter of the Water Polo Association of Slovenia, EP in water polo, 2003).

A quei tempi solitamente ogni nuovo sport veniva per lo più giocato dalle persone più facoltose, pallanuoto compresa. Nacque dunque il club sportivo Accademico di Lubiana (LAŠK), il primo club in Slovenia ad iniziare a giocare a pallanuoto nel 1920 solo per divertimento (Stanišič, 1986). Nello stesso periodo, i pallanuotisti di Lubiana trovarono un posto per giocare alla foce del Mali Graben verso la Ljubljana, "a Špica".

I membri del Club sportivo di Lubiana (LŠK), la cui disciplina in origine era il canottaggio, introdussero la pallanuoto. C'erano tutte le condizioni ottimali: l'acqua, buone basi strutturali e l'entusiasmo di provare il gioco (Jenšterle et al., Newsletter of the Water Polo Association of Slovenia, EP in water polo, 2003).

Per la competizione, il campo fu stato sistemato utilizzando le corde che attraversavano la Ljubljana rivestite di assi per farle galleggiare sull'acqua. La porta riusciva a galleggiare, ma c'erano problemi nell'avvolgimento. I giocatori non si allenavano tutti i giorni come si fa oggi ma solo quando volevano entrare in piscina e utilizzare la palla. Gli esercizi per le tecniche più elementari di maneggiamento e passaggio entrarono nel programma di allenamento solo dopo diversi anni.

Il club sportivo di Lubiana (LŠK) non fu solo il primo, ma anche la squadra più forte della Slovenia.

Poco dopo di loro, si formarono altri due club - l'Illirija di Lubiana e l'ASK Primorje.

Prima della Seconda guerra mondiale, giocavano a pallanuoto a Trbovlje, dove c'erano due club: lo ŠD Trbovlje, di cui facevano parte giocatori facoltosi, l'altro era il club operaio ŠD Amater

(Jenšterle et al., Newsletter of the Water Polo Association of Slovenia, EP in water polo, 2003).

Il primo campionato sloveno di nuoto, tuffi e pallanuoto ebbe luogo il 19 e 20 agosto 1922 a Bled. I giocatori di pallanuoto dovevano giocare nella piscina dell'Hotel Toplice (Jenšterle et al., Newsletter of the Water Polo Association of Slovenia, EP in water polo, 2003).

Il giocatore sloveno Miran Fuks fu anche membro della squadra nazionale jugoslava alle Olimpiadi del 1936 a Berlino.

L'arbitro di pallanuoto sloveno Božo Kramaršič giudicò agli stessi giochi olimpici (Jenšterle et al., Bollettino d'informazione dell'Associazione Pallanuoto della Slovenia,

EP in water polo, 2003). La Slovenia ha giocato la sua prima partita della nazionale nel 1937 con la nazionale di Grazo Carinzia. La partita fu vinta dalla nazionale slovena con il risultato di 10:0 (Jenšterle et al., Newsletter of the Water Polo Association of Slovenia, EP in water polo, 2003).

Dopo la Seconda guerra mondiale, nel 1946, la pallanuoto iniziò a diffondersi in Slovenia. Furono fondati molti nuovi club di nuoto in cui si praticava anche la pallanuoto.

Venne scelto di praticare il gioco da:

- ŽPK Ljubljana (Club di nuoto ferroviario),
- VK Triglav,
- PVK Koper,
- PK Neptun Celje,
- PK Celulozar Krško,
- TVD Partizan Piran,
- TVD Partizan Renče,
- ŠD Polet Maribor,
- PK Kamnik.

Nel 1946 nacque la squadra di pallanuoto di maggior successo, che ha segnato lo sviluppo della pallanuoto slovena negli ultimi 60 anni. Il merito di ciò va ai lavoratori sportivi della Carniola (Jenšterle et al., Newsletter of the Water Polo Association of Slovenia, EP in water polo, 2003).

Dopo il 1951, nacquero due club sloveni, chiamati ŽPK di Lubiana e Triglav di Kranj. Con l'arrivo di Djordje Ivković, il Triglav divenne il club più forte in Slovenia. Con l'arrivo di Mirko Mirkovič da Zagabria, anche lo ŽPK di Lubiana ha iniziato a giocare una pallanuoto di qualità. Oltre ai club già menzionati, anche l'associazione sportiva Polet di Maribor divenne forte. Così, in quel periodo, tre furono i club di pallanuoto a contribuire al progresso qualitativo del gioco.

Ventiquattro anni dopo, furono formati nuovi club:

- VK Slovan di Lubiana,
- VK Vodovodni stolp Kranj,
- VK Žusterna da Koper.

L'associazione di pallanuoto della Slovenia è attiva dal 1973, quando fu fondata dai club di pallanuoto sloveni. Fino ad allora, i club di pallanuoto operavano all'interno della Federazione Slovena di Nuoto. Da allora è un'associazione nazionale indipendente del settore.

L'Associazione Pallanuoto della Slovenia ha avuto i seguenti presidenti:

- Mate Bečić (1974-1980),
- Jože Jenšterle (1980-1981),
- Janez Kovačič (1981-1982),
- Jože Jenšterle (1982-1989),
- Iztok Kraševac (1989-1993),
- Jože Jenšterle (1993-2003),
- Matjaž Rakovec (2003-2008).

Da quando esiste l'Associazione Pallanuoto della Slovenia, il suo compito principale è stato lo sviluppo della pallanuoto in Slovenia (Jenšterle et al., Bollettino informativo dell'Associazione Pallanuoto della Slovenia, EP nella pallanuoto, 2003).

Negli anni '60, '70 e '80, i seguenti giocatori di pallanuoto sloveni hanno gareggiato per la squadra nazionale giovanile jugoslava: Tomo Balderman, Ljubo Čalič, Bojan Leskovar, Miro Malavašič, Zmago Malavašič, Viktor Mohorič, Boris Stariha, Vinko Šorli, Karlo Švarc , Janez Švegelj, Jože Velikonja e Tugo Vidic (Jenšterle et al., Information Bulletin of the Water Polo Association of Slovenia, EP in Water Polo, 2003).

Negli anni 1990, Roman Naglič, Tomaž Lašič, Igor Štirn, Krištof Štromajer e Primož Tropan.

Dopo il 1990, molti altri club sono stati fondati in Slovenia:

- VK Portorose,
- VK Kranj 90
- VK Probanka Leasing Maribor,
- VK Mogota Ljubljana,
- VK Tivoli- Olimpija,
- VK Nova Gorica,
- VK Kokra e
- VK Molet Koper.

Naturalmente, ci sono state altre squadre nella storia della pallanuoto slovena, che purtroppo hanno resistito solo qualche anno. Queste erano Partizan Murska Sobota, Rudar Velenje, Gregorčič Jesenice, Domžale e Slatina Radenci (Jenšterle et al., Bollettino informativo dell'Associazione Pallanuoto della Slovenia, Campionato Europeo di Pallanuoto, 2003)

Dopo l'indipendenza della Slovenia, la nazionale slovena di pallanuoto giocò la sua prima partita ufficiale sotto la bandiera del nuovo stato il 4 luglio 1992. La squadra di pallanuoto slovena gareggiò contro l'Austria e vinse 29:6. La squadra nazionale era formata da Tadej Peranovič, Krištof Štromajer, Primož Troppan, Tomaž Lašič, Matjaž Homovec, Branko Hajdinjak, Marko Štrkalj, Igor Štirn, Jure Gantar, Jože Starman, Aleš Stopar, Peter Bolčič e Uroš Čadež.

La Slovenia ha fatto la sua prima apparizione ai campionati europei di pallanuoto nel 1999 a Firenze (Italia), dove i nostri pallanuotisti, guidati da Igor Štirn, hanno ottenuto l'11° posto. Questo è stato anche il più grande successo della squadra di pallanuoto slovena.

Un evento molto speciale per la pallanuoto slovena ebbe luogo nel 2003, quando la Slovenia ospitò le migliori squadre nazionali europee a Kranj (parte maschile) e Lubiana (parte femminile). La Slovenia divenne così il terzo paese del Vecchio Continente, dopo l'Italia (1999) e l'Ungheria (2001), a organizzare un campionato europeo di pallanuoto "indipendente" (senza nuoto, tuffi, nuoto di conformità e nuoto di lunga distanza).

Per la prima volta nella storia, la Slovenia ebbe sia rappresentanti maschili che femminili ai campionati europei del 2003. Alla fine, la parte maschile della nazionale vinse il 12° posto e quella femminile l'8°.

In 68 anni (dal 1935 al 2003), la nazionale slovena ha giocato 155 partite ufficiali della nazionale, registrando 87 vittorie e 62 sconfitte. La Slovenia ha inoltre realizzato sei pareggi (Jenšterle et al., Bollettino informativo dell'Associazione Pallanuoto della Slovenia, Campionato Europeo di Pallanuoto, 2003). Ai Giochi Olimpici di Sydney 2000, Atene 2004 e Pechino 2008, il torneo olimpico di pallanuoto è stato giudicato dal giudice sloveno Boris Margeta (Jenšterle et al., Newsletter dell'Associazione Slovena di Pallanuoto, Campionato Europeo di Pallanuoto, 2003).

Grecia

La pallanuoto è stata introdotta in Grecia quando è nata la Federazione Ellenica di Nuoto nel 1927.

Storicamente, il campionato nazionale si è strutturato in questo modo:

1. 1926-27: Campionato Panhelladiko (tenuto da SEGAS)
2. 1927-28 al 1965-66: Campionato Panellenico (tenuto dalla Federazione Ellenica di Nuoto)
3. 1966-67 al 1985-86: A Ethniki
4. 1986-87 ad oggi: A1 Ethniki

A' Ethniki (Divisione Nazionale) è nata nel 1967, ma il campionato greco iniziò nel 1923 come Campionato Panellenico.

Dal 1928 in poi la Federazione Ellenica di Nuoto ha proclamato tutte le squadre vincitrici campioni.

La A1 Ethniki, spesso indicata come la Lega Greca di Pallanuoto, è la più alta lega professionale di pallanuoto in Grecia.

È gestita dalla Federazione Ellenica di Nuoto. È considerata una delle massime leghe nazionali della pallanuoto europea, dato che i suoi club hanno ottenuto notevoli successi nelle competizioni europee.

Le squadre greche appartenenti alla Lega Nazionale Greca sono (in base al numero di presenze):

Olympiacos Pireo S.F.P., Ethnikos Pireo, O.F.P.F., N.C. Chios, N.C. Patrasso, Panathinaikos N.C., Vouliagmeni A.N.O., Glyfada A.O., Paleo Faliro N.C., Chania, P.A.O.K. Salonicco, Panionios G.S.S, Iraklis Salonicco, N.A.O. Kerkyra, N.C. Volos, N.C. Kalamaki, Aris Salonicco, N.C. Ydraikos, N.C. Chalkida, O.F.Thalassiss, K.O. Poseidon Ilision, Ilisiakos A. O. N.E. Patrasso, Apollon Smyrni, E.N.O. Egiziani, N.O. Argostoli, A.O. Nireas Chalandriou, N.O. Mitilene, G.N.O. Aris Nikea, G.S.Peristeri, N.O. Larissa, G.S. Nireas Lamia, G.S. Ilioupoli, A.E.K, O.Y.K. Volos, O.F.I., A.F.M.S. Phoenix Piraeus.

In termini di competizioni nazionali, le squadre greche di pallanuoto hanno partecipato ai Giochi Olimpici più spesso di qualsiasi altra squadra sportiva nazionale.

La nazionale maschile di pallanuoto della Grecia ha partecipato a 16 dei 27 tornei ufficiali di pallanuoto maschile. Il loro miglior risultato è il 2° posto alle

Olimpiadi del 2020 a Tokyo, dopo aver perso 13-10 contro la Serbia nel gioco della medaglia d'oro.

I greci si sono assicurati la presenza ai quarti di finale in sei occasioni.

Questo sport è secondo solo alla pallacanestro nei risultati dei Giochi Olimpici tra gli sport di squadra (6° posto ai Giochi Olimpici di Atlanta nel 1994).

La nazionale greca di pallanuoto femminile rappresenta anche la Grecia nelle competizioni internazionali di pallanuoto femminile. Dalla metà degli anni '90, la Grecia si è affermata come una delle squadre più forti, diventando Campioni del Mondo dopo la vittoria della medaglia d'oro al Campionato del Mondo del 2011.

Ha anche vinto la medaglia d'argento alle Olimpiadi estive del 2004, la medaglia d'oro alla World League del 2005, 3 medaglie d'argento ai Campionati europei del 2010, 2012 e 2018 e la medaglia d'oro all'Europa Cup del 2018.

La pallanuoto femminile greca è la Lega A1, primo campionato per le squadre di pallanuoto femminile in Grecia. È stata fondata nel 1988, e attualmente partecipano 8 squadre. Il campionato greco è classificato come uno dei migliori campionati nazionali di pallanuoto europei. I primi tre classificati si qualificano per la LEN Euro League. La prima squadra campione fu l'Ethnikos Piraeus.

Inoltre, nella competizione internazionale maschile per club, i club di pallanuoto Vouliagmeni e Olympiakos sono stati rispettivamente campione e secondo in Europa nel 1997 e nel 2001.

Nonostante l'eccellente record della pallanuoto nelle maggiori competizioni mondiali, pochi spettatori assistono regolarmente alle partite (comprese le partite della Divisione A1 maschile).

Questo ha fatto sì che l'ingresso alla maggior parte delle partite ufficiali sia stato reso gratuito a tutti i livelli di competizione (con l'eccezione di alcune partite molto importanti).

Inoltre, la regolare trasmissione televisiva di una partita settimanale della divisione A1 maschile dalla stagione del campionato nazionale 1996-97 è stata interrotta a causa del basso numero di spettatori.

Regole, fischi e falli

FALLI COMUNI

Si parla di fallo comune quando un giocatore impedisce o comunque ostacola il libero movimento di un avversario che non ha la palla ma che è vicino a quest'ultima. Il più comune è quando un giocatore sale sopra le spalle dell'avversario per tirare via la palla, e quindi lo ostacola. I giocatori che attaccano potrebbero far fallo semplicemente spingendo un avversario, in modo da creare spazio per passare la palla o tirare in porta. L'arbitro indica il fallo con un fischio piuttosto breve, e punta il braccio verso la direzione della squadra che attacca (in piedi ed in linea con la posizione del fallo).

FISCHIO PER FALLO OFFENSIVO

Si parla di falli offensivi quando viene chiamato un fallo per turnover; l'arbitro deve fare in modo che le squadre capiscano la situazione così da evitare confusioni; questo per un uso corretto di fischi e segnalazioni.

FISCHIO PER FALLO DA RIGORE

Se il difensore commette un fallo nell'area dei 6 metri, la squadra che attacca dovrà tirare un rigore.^[1] Questo succede quando solitamente al giocatore che attacca viene impedito di tirare, che sia da dietro o di lato. Stando ai cambi di regole della FIN del 2019, l'arbitro non ha più alcuna discrezione nell'assegnare un rigore (ad esempio se si parla di una situazione in cui è goal o meno). Il giocatore che attacca si posiziona a 5 metri dal portiere.

FISCHIO PER ESPULSIONE DI UN GIOCATORE

Si parla di espulsione quando il difensore 'prende (specialmente con due mani), affonda o tira indietro' (frase chiave della pallanuoto) il giocatore che attacca. Questo include il nuotare sulle gambe o sulla schiena degli avversari, stoppando la nuotata dell'altro giocatore o comunque impedendo al giocatore che attacca di mantenere il proprio vantaggio.

Un arbitro segnala tale fallo attraverso due fischi brevi e poi con un altro fischio, però questa volta lungo, per poi indicare che il giocatore dovrà lasciare il campo e spostarsi in area di rigore per circa una ventina di

secondi. L'arbitro prima indicherà il giocatore che commette il fallo e fischierà, poi indicherà l'angolo per l'espulsione, e poi fischierà nuovamente. I giocatori devono rientrare nella loro area senza influenzare il gioco, e soprattutto in un ragionevole lasso di tempo (oppure verrà concesso un rigore). Un giocatore espulso più di 3 volte siederà fuori per tutta la partita.

FALLO PER FUORIGIOCO (FALLO COMUNE)

I giocatori possono essere chiamati per tale fallo se si muovono oltre i due metri della linea senza un compagno di squadra e quest'ultimo gli passa la palla. Questo è l'equivalente del fuorigioco nella pallanuoto.

ALLENAMENTO

Capacità indicative e conoscenza della pallanuoto per persone cieche o con alterazioni visive

Capacità natatorie della pallanuoto

Respiro

- Caccia l'aria attraverso la bocca con quest'ultima immersa nell'acqua - tenendo duro fino alla fine della piscina
- Fai delle bolle con il naso mentre sei immerso in acqua - tenendo duro fino alla fine della piscina
- Nuota delicatamente tirando fuori e immergendo la tua testa

Galleggiare

- galleggiare sulla schiena
- galleggiare sulla pancia

Spinta

Lo stile libero è il modo basilare attraverso il quale un giocatore si muove durante la partita. Le bracciate con le mani sono più ampie, corte e veloci, ed il braccio superiore con l'avambraccio "vicino" alla giusta angolazione, che compie cambi rapidi in velocità ed in direzione del movimento, così come

l'efficienza nel manipolare la palla. Movimenti di gambe più duri e un'ampiezza leggermente più larga del nuoto, e con una profondità che permette un'ottima posizione per il corpo. Il dorso è caratterizzato da una posizione seduta sulla schiena, con la testa fuori dall'acqua. Le bracciate corte e forti vengono utilizzate molto più spesso dai giocatori per sbarazzarsi degli avversari, e per prevenire e seguire contropiede.

Regole della pallanuoto

Puoi studiare in autonomia I fischi base

Regole base del gioco

- Lo scopo principale del gioco è segnare il maggior numero di goal possibile. La partita dura 32 minuti ed è suddivisa in 4 quarti, ognuno di 8 minuti. All'inizio di ogni tempo, un giocatore di entrambe le squadre nuota dalla propria porta fino a metà campo dove si trova la palla; il giocatore che arriva per primo prende la palla, e la sua squadra attacca per prima.
- Si svolge in un campo rettangolare di varie dimensioni, con una profondità minima di 1,8 metri. I match vengono suddivisi in quarti, ognuno di 8 minuti. La pallanuoto comprende nuotare (con o senza palla), tirare, ricevere, tirare la palla con una mano. Perché la pallanuoto è uno sport di contatto, in cui sono comuni infrazioni minori, e le esclusioni sono comuni mentre un giocatore viene allontanato dalla gara per circa 20 secondi. L'equipaggiamento della pallanuoto comprende una palla, un caschetto e delle boe, che galleggiano sull'acqua, oppure sono attaccate al bordo della piscina.

Gli ufficiali ed i loro ruoli (arbitro, giudice, cronometrista e segretario)

Nelle competizioni organizzate dalla FIN, gli ufficiali sono due giudici, due giudici di linea (goal), un cronometrista, e dei segretari, ognuno dei quali con propri compiti e poteri.

Arbitri

Gli arbitri nella pallanuoto devono avere il pieno controllo della partita. La loro autorità sui giocatori deve durare per tutto il tempo in cui questi ultimi ed i giocatori sono in piscina. Tutte le decisioni dei giudici devono essere definitive e le loro interpretazioni delle regole durante il match devono essere obbligatorie.

I giudici non devono ipotizzare fatti reali ma interpretare quanto osservato nel modo migliore secondo loro. Gli arbitri devono fischiare per l'inizio e la ripresa della partita, per assegnare goal, per il rinvio dei portieri, per le rimesse laterali (se i portieri danno o meno il segnale), per i tiri neutri o per violazioni delle regole. L'arbitro può cambiare decisione prendendo la palla e rimettendola in gioco. Gli arbitri non possono non assegnare un fallo se questo ai loro occhi si tradurrebbe come un vantaggio per la squadra che lo ha commesso. Gli arbitri non devono assegnare un semplice fallo se vi è ancora la possibilità di giocare la palla.

Gli arbitri devono applicare questo principio a pieno: Per esempio, non possono non fischiare un fallo a favore di un giocatore che è in possesso della palla mentre avanza verso la porta avversaria, poiché è considerato a favore della squadra che commette il fallo. Gli arbitri hanno il potere di escludere qualsiasi giocatore, sempre secondo l'articolo. Se un giocatore si rifiuta di abbandonare la partita, la gara verrà stoppata. Questi ultimi hanno inoltre il potere di cacciare qualunque giocatore, sostituto, spettatore o qualsiasi ufficiale dall'area che circonda la piscina.

Arbitro di gara

Posizione del guardalinee. I portieri o i guardalinee prendono posto sui lati della piscina, dove è situato il tabellone segnapunti, sulla linea di porta e alla fine del campo.

I compiti del giudice di linea:

- Alzare la mano in posizione verticale quando i giocatori hanno preso il loro posto correttamente sulla linea di porta all'inizio del quarto,
- Alzare entrambe le mani in posizione verticale per segnalare un inizio sbagliato oppure la necessità di ricominciare la partita,

- Alzare il braccio in posizione orizzontale nella direzione in cui si attacca, per segnalare un calcio d'angolo,
- Alzare e incrociare le mani in posizione verticale per segnalare [LDA1]
- Alzare entrambe le mani in posizione verticale per segnalare un rientro scorretto del giocatore espulso o una sua sostituzione.

Ogni arbitro di porta deve avere un numero sufficiente di palloni a disposizione, in modo che se il pallone dovesse uscire dal campo, lui possa passare la seconda palla al portiere per il tiro in porta, o al giocatore più vicino al calcio d'angolo. Deve fare lo stesso sotto ordine del giudice.

Cronometristi

I compiti del cronometrista durante la partita sono:

- Misurare il tempo esatto circa la durata reale della partita, i time out chiamati dagli allenatori e il riposo tra quarti,
- Misurare il tempo circa il possesso di palla continuo di ogni squadra,
- Misurare il passare del tempo dei giocatori espulsi secondo le regole e annunciare quando termina, e inoltre il tempo di rientro dei giocatori espulsi o le loro sostituzioni,
- Annunciare chiaramente l'inizio dell'ultimo minuto di gara e l'ultimo minuto del secondo tempo supplementare
- Fischiare per annunciare la fine del time out chiamato dal coach.

Segreteria

Il segretario fornisce consigli al dirigente della pallanuoto su come si possa svolgere nella maniera più semplice e regolare una partita di pallanuoto. Inoltre, fa da intermediario tra i giocatori ed il dirigente. Inoltre, svolge incontri con il dirigente della pallanuoto quando e se richiesto.

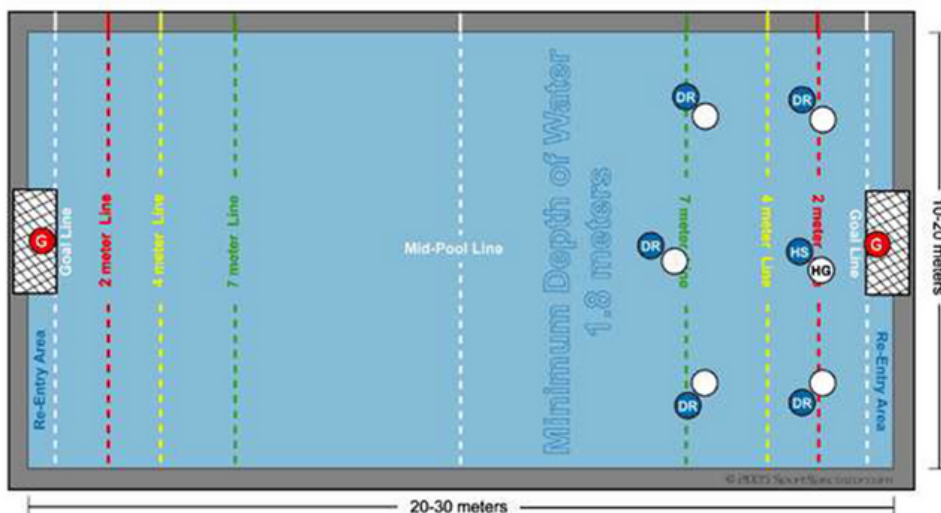
Tecniche ed esercizi di pallanuoto a terra

Percezione del campo

1. Gli allenatori devono utilizzare un pallone sonoro con colori vivaci.

2. Fornire una rappresentazione tattile del campo da esplorare. Definire il concetto dello spazio, utilizzare analogie (figura 1) e mappare il gioco. Le tavole tattili possono essere facilmente realizzate con qualsiasi mezzo.

Immagine 1. Dimensioni del campo da pallanuoto



Fonte: [https://www.sportspectator.com/fancentral/waterpolo/guide04.html?](https://www.sportspectator.com/fancentral/waterpolo/guide04.html?fbclid=IwAR1C64FA8jOYUjxFXFIV-0vyStNcbsXQW30mc1w7v_YhiYBb7ppdHASBa58)

fbclid=IwAR1C64FA8jOYUjxFXFIV-0vyStNcbsXQW30mc1w7v_YhiYBb7ppdHASBa58

Alcuni fattori chiave da considerare quando si realizza una mappa tattile:

- Deve essere portatile o almeno maneggevole.
- Deve essere sufficientemente resistente
- Determinare cosa è importante inserire sulla mappa, come punti di riferimento, incroci e ostacoli. Utilizzare diversi materiali e trame per riprodurre o simboleggiare questi oggetti.
- L'uso di una chiave di lettura può aiutare l'allievo a identificare gli oggetti.
- Assicurarci di lasciare almeno 5 mm di spazio tra gli oggetti per garantire la leggibilità.
- Cercare di realizzare la mappa in scala.
- Cercare di orientare la mappa utilizzando i punti cardinali con la parte anteriore della mappa rivolta verso il nord.
- Tenere conto delle esigenze degli allievi utilizzando colori contrastanti, etichette braille o caratteri grandi.
- Si possono usare carta, carta ruvida, feltro, gommapiuma (quella adesiva è ottima), pistola per colla a caldo, vernice a spruzzo (meno probabile che ci si sporchi), adesivi in gommapiuma, velcro, oggetti riciclati, bastoncini per ghiaccioli, ecc.

Esempi indicativi qui di seguito

- **Lavagna tattile magnetica**

Immagine 2. Lavagna tattile magnetica



Fonte: [https://www.g-sport.si/timski-sport/sportni-priponocki/trenerske-takticne-table/trenerjeva-takticna-tabla-za-vaterpolo-45-x-30-x-2-cm-magnet?](https://www.g-sport.si/timski-sport/sportni-priponocki/trenerske-takticne-table/trenerjeva-takticna-tabla-za-vaterpolo-45-x-30-x-2-cm-magnet?fbclid=IwAR3p9L0tecfcTkpdDk_ALpW8NxHJ__yls7pK-d_Zd6jfuggCnoNHktl-dok)
fbclid=IwAR3p9L0tecfcTkpdDk_ALpW8NxHJ__yls7pK-d_Zd6jfuggCnoNHktl-dok

- **Disegnare sulla schiena della persona non vedente o parzialmente ipovedente un campo di pallanuoto il più possibile in scala.**

Immagine 3. Disegnare sulla schiena della persona non vedente o parzialmente ipovedente



Fonte: Schmidt, G., 2008, p.19

Tattica individuale

- Esercitare il passaggio, la ricezione e il tiro in porta.
- Utilizzare un vero palo della porta della pallanuoto fuori dalla piscina, se possibile. Sentire il palo della porta, misurarne le dimensioni camminando. Tirare in porta.

Tattica in squadra

- Disegnare un semicerchio nel campo, far muovere la persona nel semicerchio per farle capire il sistema di difesa a zona.
- Esercitare la tattica di difesa a uomo.
- Esercitare la stessa tattica in attacco.

Tecniche ed esercizi di pallanuoto in piscina

Apparecchiatura

- Toccare e indossare la cuffia da pallanuoto.
- Toccare la plastica protettiva situata nella zona delle orecchie della calotta da pallanuoto.
- Sentire il pallone con le due mani
- Sperimentare l'attrito del pallone nella mano dei partecipanti.

Orientamento nella piscina

- Nuotare nel campo in ogni direzione
- Elementi di tecnica con la palla, tiro in porta.

Esercizi uomo a uomo

- Nuotare con un compagno di squadra
- Fare passaggi

Posizioni

- Spiegare le posizioni in acqua (portiere, ala sinistra, attaccante sinistro, punta, attaccante destro, ala destra e un centravanti al centro). Mettete i partecipanti in ogni posizione e fateli nuotare per capire i limiti di ogni posizione.
- Eseguire lo stesso esercizio con un avversario.

Tattica difensiva

- Utilizzare il materiale dalla terminologia

Tattica offensiva

- Utilizzare il materiale dalla terminologia

Falli

Esercitare i falli più comuni come:

- colpire la mano dell'avversario
- tenere la palla con le due mani
- immergere la palla
- immergere l'avversario

Ambiente circostante nel giorno della partita

Ogni giocatore si dispone per coprire il proprio spazio e la propria difesa. Probabilmente si orientano sul campo dove possono muoversi, lungo le linee e intorno alla porta.

Terminologia indicativa che verrà utilizzata per effettuare le verifiche. Alcune delle seguenti azioni possono essere sperimentate dai partecipanti in acqua.

Difesa 5 contro 6 - Difesa che si verifica quando un giocatore viene espulso e la sua squadra deve giocare con 5 giocatori per 20 secondi. La difesa gioca con una persona a terra.

Attacco 6 contro 5 - Attacco che si verifica quando un giocatore della squadra avversaria viene espulso per 20 secondi. L'infrazione consiste nel giocare con una persona in piedi.

Assist - Un passaggio a un compagno di squadra che porta direttamente alla realizzazione di un gol.

Back Door - Sul lato debole (fuori dalla palla) il giocatore nuota dietro il proprio giocatore dove può accettare un passaggio per un tiro rapido. (Vedi Blind Pig)

Backhand - Tipo di tiro o passaggio in cui un giocatore lancia la palla dietro di sé.

Esca - Gioco effettuato in modo da far credere erroneamente a un avversario di non essere una minaccia per intercettare o bloccare il suo passaggio.

Lato palla - Lato dell'avversario più vicino alla palla. Quando si guida è meglio farlo dal lato della palla.

Palla sotto - Fallo tecnico chiamato per aver preso la palla sotto l'acqua quando si viene placcati da un avversario.

Gabbia - Un altro nome per la porta della pallanuoto.

Centrocampista - Difensore la cui responsabilità principale è quella di

coprire i due metri offensivi.

Centroavanti - Giocatore la cui posizione offensiva principale è sulla linea dei 2M/Y avversaria.

Check - Mettere la mano o l'avambraccio sul petto dell'avversario per ostacolare la spinta e mantenere la posizione di difesa.

Cherry Picker - Giocatore che non copre in difesa e che spera in un turnover che gli permetta di segnare a porta scoperta.

Crash - Cadere o scivolare in modo aggressivo verso il centravanti.

Ciambella - Un gol segnato sopra la testa del portiere quando quest'ultimo ha entrambe le mani alzate e incrociate vicino alla testa nel tentativo di bloccare. Le braccia assomigliano a una ciambella.

Fallo - Con l'astuzia o la forza, un giocatore è in grado di far commettere un fallo o un turnover a un avversario.

Dribblare - Spostare la palla in acqua nuotando con essa davanti al corpo tra le braccia.

Drive - Giocatore di fronte all'avversario che cerca di nuotargli accanto in modo aggressivo per raggiungere una posizione di vantaggio.

Egg Beater Kick - Tipo di calcio d'appoggio meglio descritto come un calcio alternato a rana o a rana.

Espulsione - Un giocatore viene allontanato dall'acqua dall'arbitro per 20 secondi di tempo di gioco a causa di una violazione delle regole. (Vedi Esclusione)

Esclusione - Un giocatore viene allontanato dall'acqua dall'arbitro per 20 secondi di tempo di gioco a causa di una violazione delle regole.

Finta - Far credere che si sta per passare, tirare, guidare o fare qualsiasi movimento per ingannare un avversario.

Fallo - Violazione delle regole del gioco per la quale è previsto un tiro libero, un'espulsione o un rigore.

Fallo e caduta - Il difensore commette un fallo sull'avversario per fermare il passaggio della palla e poi cade per aiutare a difendere gli altri avversari.

Tiro libero - Un tiro libero assegnato a un giocatore a causa di una violazione della regola da parte del suo difensore. Gli avversari non devono interferire con l'esecuzione del tiro.

Hips Up - Posizione prona con i fianchi a livello dell'acqua, essenziale per un buon gioco offensivo e difensivo.

Dentro la linea delle 2 M/Y - Il giocatore offensivo si muove all'interno della

linea delle 2 M/Y avversarie prima che la palla sia all'interno della linea delle 2 M/Y, il che comporta un turnover.

Dentro l'acqua - Quando un giocatore offensivo si trova tra il suo difensore e la porta del difensore è dentro l'acqua.

Difesa a uomo - A ogni difensore viene assegnato un giocatore che difende durante il gioco. In questo modo non è possibile sorvegliare un'area, come avviene nella difesa a zona.

Periodo - Le regole dividono la partita in quattro periodi di tempo chiamati quarti.

Pressare - Giocare una difesa molto stretta da giocatore a giocatore, a partire dal momento in cui il portiere offensivo cerca di fare un passaggio ai compagni.

Pompa - Muovere il braccio per simulare un tiro in porta nel tentativo di far impegnare il portiere.

Rimbalzo - Mossa difensiva per impedire al tiratore o a un difensore di recuperare un rimbalzo dopo un blocco del portiere o un tiro bloccato. Il difensore taglia davanti al tiratore o a un altro giocatore offensivo subito dopo il tiro.

Rilascio - Manovra offensiva utilizzata per liberarsi da un avversario in modo che sia libero di ricevere la palla.

Set o Setter - Giocatore di campo la cui posizione offensiva principale è sulla linea dei 2 metri avversari.

Rubata - Statistica registrata quando un difensore sottrae la palla al giocatore che sta sorvegliando.

Sostituzione - Può essere effettuata in qualsiasi momento. Il sostituto deve trovarsi nell'area di espulsione per un cambio con il giocatore che viene sostituito.

Girare intorno a un avversario - Manovra offensiva utilizzata per ottenere un vantaggio sfruttando la leva o lo slancio per girare l'avversario.

Due mani - L'uso di due mani da parte di un giocatore che non sia un portiere per prendere o giocare la palla comporterà un turnover. Se l'infrazione avviene all'interno della linea delle 4 M/Y, viene assegnato un rigore.

Passaggio bagnato - Passaggio da un giocatore a un altro giocatore che finisce in acqua mentre viene ricevuto. Questo è il tipo di passaggio predominante per il giocatore 2 M/Y.

Attacco a zona - Un attacco progettato per operare contro la difesa a zona di un avversario.

Preparazione pre-partita

Attrezzatura

Disporsi fianco a fianco

Utilizzare le cuffie

Utilizzare il Wifi e un'applicazione appropriata

Accesso alla piscina

Organizzare il trasporto

Scegliere un punto di incontro

Controllare l'accesso agli impianti sportivi

Scegliere il posto a sedere sul ponte o vicino la piscina

Organizzare tutti i dettagli sopra menzionati facendo un sopralluogo il giorno prima della partita

Descrizione (Pre-partita & partita)

Descrivere:

Forma: delle persone, luoghi, testo, o qualsiasi altra forma o oggetto coinvolto nella partita.

Movimento: azione, tempo, o qualsiasi altra cosa che si muove o è indicata da un movimento.

Colore: di tutto ciò che caratterizza la partita e il contesto circostante.

Suono: suono visivo ovvero un suono che può essere identificato solo assistendo a come si produce quel suono.

Ciò che descrivete è scomponibile in quattro componenti principali: quando, dove, chi e che cosa. Include anche rumori che non possono essere identificati immediatamente, sottotitoli, cartelli, messaggi scritti e simboli significativi.

Chi

I giocatori

I vestiti e lo stile

Il loro linguaggio del corpo

Le loro caratteristiche fisiche

La loro età
Le loro espressioni

Dove

Luoghi, scenari, atmosfere, allestimenti interni, ecc. e, più in particolare, cambi di posizione.

Quando

Arco temporale: passato, presente, futuro, stagione e ora del giorno.

Cosa

L'azione che si svolge, gli spostamenti e le reazioni visibili ma non sonore, che spesso sono le descrizioni più importanti.
Concentrarsi sempre sulla palla.

Suggerimenti

- Intraprendere qualche conversazione non necessariamente legata al gioco.
- Utilizzare la lavagna magnetica.
- Discutere le regole riferendosi al gioco vero e proprio.

Valutazione post-partita

Questionario per raccogliere feedback sul progetto VIWAS

1. In che misura la descrizione ha soddisfatto le vostre esigenze, sia presenziando alla partita che ascoltandola a distanza?

Scarsa

Abbastanza buona

Buona

Molto buona

Eccellente

2. Prego valutare la vostra esperienza con la radiocronaca della partita di pallanuoto da 1 a 5 (da brutta a eccellente)

3. Come giudicate l'accessibilità agli impianti sportive?

Scarsa

Abbastanza buona

Buona

Molto buona

Eccellente

4. Prego indicare la vostra età

Inferiore ai 18

18-30

31-50

Sopra i 50

5. Prego indicare il vostro livello di istruzione

Istruzione secondaria

Laurea Triennale

Laurea Magistrale

Dottorato

Risultati della valutazione per la descrizione di partite di pallanuoto a persone con disabilità visive

Nota: ai fini del progetto VIWAS, tutti i partecipanti parzialmente ciechi devono essere dotati di una benda sugli occhi.

In generale, l'uso della Guida VIWAS deve essere adattato al livello di disabilità visiva di ciascun partecipante.

Croazia, Grecia e Slovenia avevano l'obbligo di descrivere una partita di pallanuoto a persone con disabilità visive. Subito dopo aver "assistito" alla partita, ai partecipanti è stato somministrato un questionario per valutare il processo di trasmissione e la catena di accessibilità.

Croazia

L'ASSOCIAZIONE SPORTIVA RIJEKA PER PERSONE CON DISABILITÀ ha inviato quattro (4) questionari compilati. Si è trattato di adulti di età compresa tra i 31 e i 50 anni. Il livello di istruzione era di scuola secondaria per due (2) di loro e di laurea per gli altri due (2).

La prima domanda riguardava il grado di copertura delle esigenze delle persone con problemi di vista da parte della descrizione. Tre (3) su quattro (4) hanno risposto che le trasmissioni hanno assecondato le loro esigenze in misura eccellente, mentre una (1) in misura molto buona.

La seconda domanda riguardava la valutazione dell'esperienza di trasmissione della partita di pallanuoto. I risultati hanno rivelato che due (2) di loro hanno valutato la loro esperienza a un livello molto buono e due (2) a un livello eccellente.

La terza domanda si riferiva alla catena di accessibilità dell'impianto. Anche in questo caso, due (2) dei partecipanti hanno valutato l'accessibilità dell'impianto come molto buona, mentre gli altri due (2) l'hanno giudicata eccellente.

Slovenia

Lo ŠPORTNO DRUŠTVO INVALID LJUBLJANA (SLOVENIA) ha inviato cinque (5) questionari compilati. Due (2) di loro avevano meno di 18 anni, uno (1)

tra i 18 e i 30 anni, uno (1) tra i 31 e i 50 anni e uno (1) oltre i 50 anni. Il livello di istruzione era di scuola secondaria per tre (3) di loro e di laurea per due (2) di loro.

La prima domanda riguardava il grado di copertura delle esigenze delle persone con problemi di vista da parte della descrizione. Uno di loro (1) ha risposto che le trasmissioni hanno assecondato le loro esigenze in misura eccellente, tre (3) hanno risposto in misura molto buona, mentre uno (1) in misura buona.

La seconda domanda riguardava la valutazione dell'esperienza di trasmissione della partita di pallanuoto. I risultati hanno rivelato che tre (3) di loro hanno valutato la loro esperienza a un livello eccellente e due (2) a un livello molto buono.

L'ultima domanda si riferiva alla catena di accessibilità della struttura. Tutti i partecipanti hanno valutato l'accessibilità della struttura come eccellente.

Grecia

L'UNIVERSITÀ NAZIONALE E CAPODISTRUMENTALE DI ATENE - SCUOLA DI EDUCAZIONE FISICA E SCIENZE DELLO SPORT ha inviato nove (9) questionari compilati. Uno (1) aveva più di 50 anni, sei (6) avevano tra i 31 e i 50 anni e due (2) tra i 18 e i 30 anni. Il livello di istruzione era universitario (laurea) per otto (8) di loro e per uno (1) era di istruzione secondaria.

La prima domanda riguardava il grado di rispondenza della descrizione alle esigenze delle persone con problemi di vista. Tre (3) su nove (9) hanno risposto che le trasmissioni hanno assecondato le loro esigenze in misura eccellente, mentre uno (1) in misura molto buona e 5 in misura buona.

La seconda domanda riguardava la valutazione dell'esperienza di trasmissione della partita di pallanuoto. I risultati hanno rivelato che sei (6) di loro hanno valutato la loro esperienza a un livello molto buono e tre (3) a un livello eccellente.

La terza domanda si riferiva alla catena di accessibilità della struttura. Uno (1) dei partecipanti ha valutato l'accessibilità della struttura come molto buona, cinque (5) come buona e gli altri tre (3) come cattiva.

In totale sono stati compilati 18 questionari di valutazione.

I risultati totali analizzati per ogni domanda del questionario sono riportati di seguito:

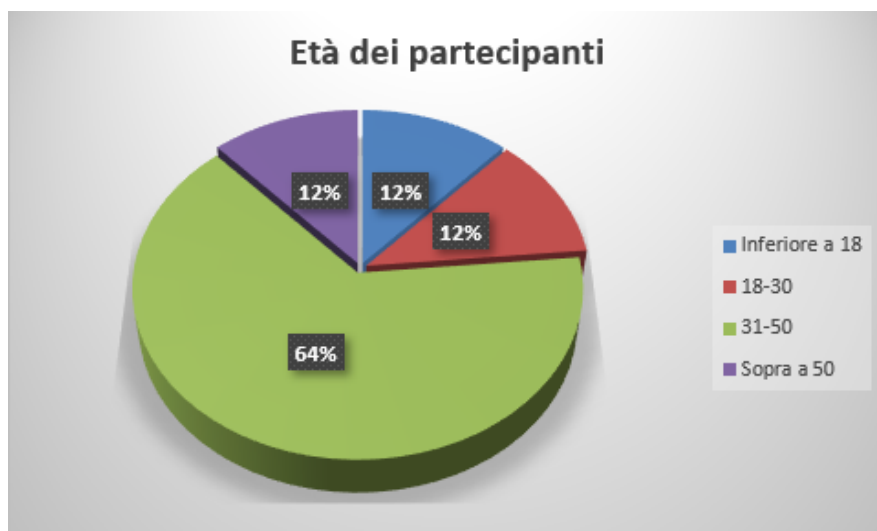
1. Età dei partecipanti:

sotto i 18 anni: 3

18-30: 2

31-50: 11

oltre 51 anni: 2



2. Livello di istruzione:

Istruzione secondaria: 6

Laurea: 12

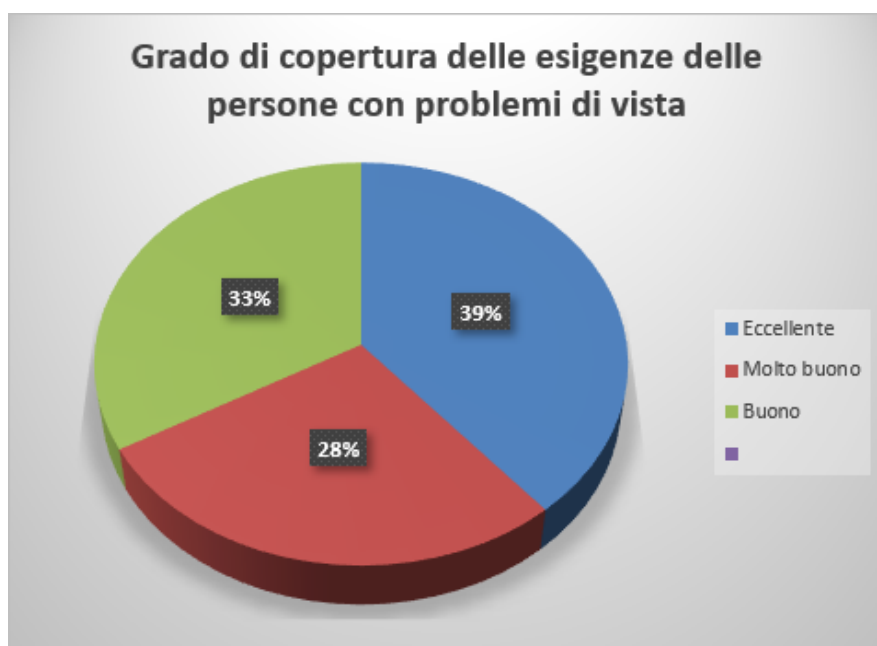


3. Grado di copertura delle esigenze delle persone con problemi di vista:

Eccellente: 7

Molto buono: 5

Buono: 6



4. Valutazione dell'esperienza di trasmissione della partita di pallanuoto:

Eccellente: 8

Molto buona: 10



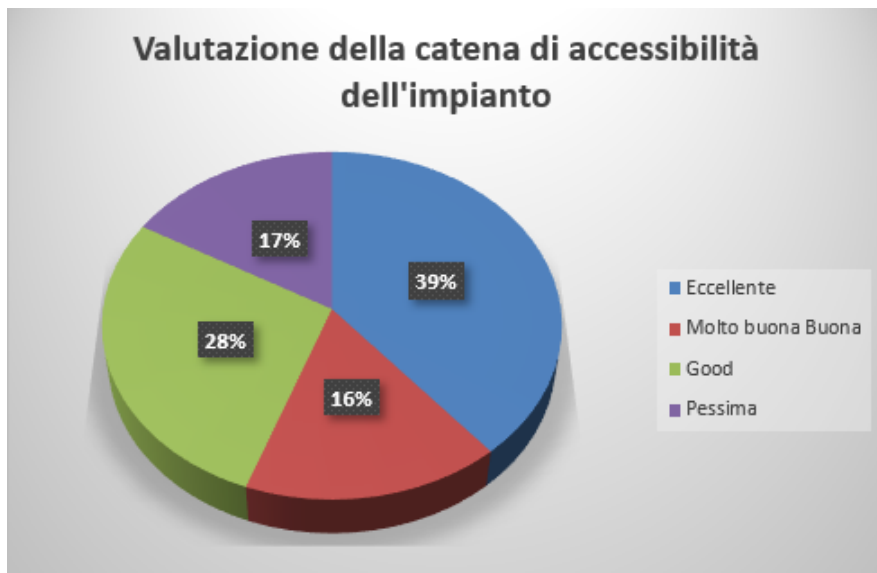
5. Valutazione della catena di accessibilità dell'impianto:

Eccellente: 7

Molto buono: 3

Buono: 5

Pessima: 3



Sembra che la descrizione, o trasmissione, di una partita di pallanuoto sia stata un'esperienza eccellente o molto buona per tutti i partecipanti. La metodologia scelta per la trasmissione è stata adeguata e sembra aver assecondato le esigenze delle persone con disabilità visive.

La valutazione della catena di accessibilità delle strutture rivela differenze tra i vari Paesi e sottolinea la necessità di applicare standard alle strutture che ospiteranno tali eventi di trasmissione. Ciò può garantire che la descrizione di una partita di pallanuoto avvenga senza ostacoli e rimanga un'esperienza eccellente per queste persone.



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