



«Caputmundi»: Scuola di Volo al simulatore 2° corso di volo – anno 2016

Istruttore	<ul style="list-style-type: none"> Walter Gumirato, pilota di velivoli ultraleggeri e appassionato di simulazione di volo. Recapito cell. (+39) 373 718 0440, walter.gumirato@gmail.com.
Sede del corso	<ul style="list-style-type: none"> Via Tentori, 11 – 35012 Camposampiero (PD)
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire i principi di base del volo, imparare a volare in sicurezza con concetti semplici ma veri di pilotaggio di velivoli. Il corso utilizza strumenti - dispositivi e programmi - che simulano con realismo le condizioni di volo (ad eccezione della forza di gravità).
Destinatari	<ul style="list-style-type: none"> Il corso è adatto per bambini e ragazzi, dai 10 anni in su.
Classe	<ul style="list-style-type: none"> Minimo 3 allievi, massimo 10
Argomenti	<ul style="list-style-type: none"> Tecniche di pilotaggio: decollo, navigazione, atterraggio Tecniche di navigazione: a vista, mediante strumenti gps, mediante mappe, introduzione ai sistemi di navigazione aeronautica Tecniche di decollo e atterraggio sull'acqua Introduzione alle regole aeronautiche
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> Nessuno: non è necessario avere alcuna competenza sul volo né informatica
Lezioni	<ul style="list-style-type: none"> 1 lezione di introduzione al volo (2h) 6 lezioni di approfondimento (12h) 1 lezione come esame finale (attestato di partecipazione di allievo pilota virtuale) (4h)
Frequenza delle lezioni	<ul style="list-style-type: none"> Master di una settimana, al mattino o al pomeriggio
Dotazione dell'allievo	<ul style="list-style-type: none"> Solo carta e penna
Dotazione in aula	<ul style="list-style-type: none"> Flight Simulator, Joystick 3D e pedaliera, pc e proiettore
Raccomandazioni	<ul style="list-style-type: none"> NON È UN GIOCO: è necessario applicarsi per acquisire le adeguate competenze. Coloro che non si impegnano saranno invitati a lasciare il corso.
Velivoli	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo da parte dell'allievo: Cessna C172, biplano Tiger Moth, triplano Fokker Drl Visione a cura dell'istruttore: Piper Cub, P51 Mustang, elicottero, aliante
Navigazione simulata	<ul style="list-style-type: none"> A titolo indicativo: da Firenze a Venezia, da Londra a Parigi, escursione a New York / Washington, volo a vista lungo il Nilo dal Cairo ad Abu Simbel, volo nella nebbia e notturno
Esame finale	<ul style="list-style-type: none"> L'esame consiste nel superamento di una prova di decollo, navigazione e atterraggio – in completa autonomia – con un piano di volo indicato dall'istruttore.



Figura 1 - Escursione in Egitto



Figura 2 - Vista dall'interno (cockpit) di un Cessna C172 in fase di decollo



Figura 3 - Elicottero in fase di atterraggio