

“Corso di Laurea in  
“Scienze motorie, pratica e gestione delle attività sportive” [L-22]  
a.a. 2022/2023

INSEGNAMENTO  
**Pedagogia Sperimentale e Nuove Tecnologie**

SSD: M-PED/04; CFU: 9

Docente: **Prof.ssa Giuseppina Rita Jose Mangione**

Tutor disciplinare: **Dott. Andrea Ciuffarella**

<p><b>Qualifica e curriculum scientifico del docente</b></p>	<p><b>Giuseppina Rita Jose Mangione</b> è Primo ricercatore Indire, Responsabile della Struttura di ricerca “Innovazione metodologica e organizzativa nelle scuole piccole” e coordinatore scientifico del Nucleo Territoriale SUD.</p> <p>Dopo aver conseguito due Master universitari in e-learning e didattica multimediale presso l’Università di Firenze e Roma 3, prosegue la specializzazione sui temi della didattica in rete attraverso un Dottorato interuniversitario in Telematica e Società dell’informazione con una tesi sulle dimensioni tecnologiche ed etiche delle università virtuali.</p> <p>È stata docente a contratto per la cattedra di “Educazione Multimediale” afferente al settore disciplinare M-PED 03/04 presso l’Università di Salerno ed è attualmente docente a contratto all’Università Cattolica di Brescia per la cattedra di Didattica Generale afferente al settore disciplinare M-PED 03/04. Dal 2018 ad oggi insegna in IUL come docente a contratto per la cattedra di Pedagogia Sperimentale e Nuove Tecnologie afferente al settore disciplinare M-PED 04.</p> <p>Ha coordinato il settore Modelli Pedagogici del CRMPA dell’Università di Salerno e ha partecipato a numerosi progetti nazionali e europei di ricerca competitivi sul tema delle tecnologie per <i>l’istruzione adattiva e ambienti ibridi per l’educazione</i> conseguendo l’abilitazione a professore di seconda fascia nel 2018 nel settore scientifico 11D2.</p> <p>Oggi la sua ricerca in Indire guarda principalmente ai modelli innovativi nella scuola con attenzione a contesti educativi “non standard” sia da un punto di vista della qualità dell’offerta didattica che dal punto di vista</p>
--	--

	<p>dello sviluppo professionale del docente. Coordina dal 2027 il gruppo ricerca di Indire che si occupa di Piccole scuole referente di numerosi progetti e accordi scientifici nazionali e internazionali.</p> <p>Accanto ad attività di osservazione e analisi delle pratiche situate si concentra sull'analisi dei processi e delle dimensioni attraverso cui prende forma e maturano nuove modalità di insegnamento e apprendimento sostenendone replicabilità e differenziazione.</p> <p>E' autrice di oltre 150 contributi scientifici su riviste e collane di settore. Ha curato numerose produzioni collettanee e monografiche tra cui "L'Università che cambia. Tecnologie emergenti e prospettive educative". Pensa Editore, ISBN: 978-88-6152-183-4, "Istruzione adattiva: approcci, tecniche e tecnologie". Pensa Editore, ISBN: 978-88-6152-184-1, "Istruzione adattiva. Evidenze e strategie didattiche" Pensa Editore, ISBN: 9788861522510.</p> <p>Più specificatamente per il contesto educativo delle piccole scuole: "A scuola nelle piccole scuole. Storia, metodi, didattiche" Edizione Morcelliana/Scholè, EAN 9788828403739; <i>Comunità di memoria, comunità di futuro</i>, edizioni Carocci, ISBN: 9788829004867, e <i>Piccole scuole, scuole di prossimità</i>, Loescher Editore. ISBN 9788820138820.</p> <p>È in uscita il volume "Classi in Rete. Analizzare le opportunità del cambiamento nelle piccole scuole" per Pensa Multimedia Editore.</p> <p>Con attenzione alla ricerca didattica sperimentale nei vari contesti educativi con attenzione al corpo e movimento: Di Tore, P. A., Di Tore, S., Mangione, G. R., &amp; Corona, F. (2014). <i>Spazio, movimento, prospettiva ed empatia: un prototipo di videogame didattico</i>. Form@ re-Open Journal per la formazione in rete, 14(3), 43-61; Mangione, G. R., Di Tore, P. A., Di Tore, S., &amp; Corona, F. (2015). <i>Educare seamlessly. Dalla visione integrata delle teorie alle esperienze della comunità pedagogica italiana</i>. ITALIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL RESEARCH, (14), 35-48.</p> <p>Di Tore, P. A., Mangione, G. R., Di Tore, S., &amp; Aiello, P. (2013). <i>Human Machine Interaction, embodied cognition and phenomenology: the body in digital storytelling</i>. Learning &amp; Teaching with Media &amp; Technology, 1, 448-459.</p>
<p><b>Articolazione dei contenuti e suddivisione in moduli didattici del programma</b></p>	<p><b>INDICE E DEFINIZIONE DEI CONTENUTI</b></p> <p>L'insegnamento di <b>Pedagogia Sperimentale e Nuove Tecnologie</b> approfondirà i seguenti macro contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ tipi di Movimento e Strategie di Apprendimento Motorio;</li> </ul>

- analisi delle abilità motorie e notazione delle prestazioni;
- interfacce *gesture* per l'educazione sportivo motoria;
- tecnologie indossabili in ambito sportivo motorio;
- la ricerca in educazione e tipologie di ricerca;
- strumenti di rilevazione e analisi del dato.

#### SCANSIONE IN MODULI DIDATTICI E CONTENUTI AFFRONTATI NEL DETTAGLIO

L'insegnamento è costituito da **4 moduli**:

- **Modulo 1 - Apprendimento Motorio e analisi della performance**

**1° Unità:** Principi della performance umana e apprendimento motorio

Argomenti di studio:

- Produzione del movimento.
- Principi di controllo motorio.
- Apprendimento motorio.
- Strategie a supporto dell'apprendimento motorio.

**2° Unità:** Analisi della performance e sistemi notazionali

Argomenti di studio

- Alfabetizzazione motoria.
- Valutare in ambito motorio.
- Performance Analysis.
- Performance Analysis nel processo di allenamento.
- Analisi notazionale e applicazioni.
- Registrare la Performance.
- Progettare un sistema notazionale.
- Esempi di sistemi notazionali.

- **Modulo 2 - Interfacce gesture e tecnologie indossabili**

**1° Unità:** Interfacce gesture nello sport

Argomenti di studio:

- Exergames.
- Exergame ed effetti sull'apprendimento.
- Exergame nei corsi di educazione motoria.
- Casi applicativi (es Nike+Kinect training).
- Health game: Exergame terapeutici e riabilitazione.

**2° Unità:** Tecnologie indossabili nello sport

Argomenti di studio:

- Verso l'educazione seamless.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Principi dell'apprendimento seamless.</li> <li>▪ Wearable Technology in ambito sportivo.</li> <li>▪ Smart Clothes e sport.</li> <li>▪ Wearable e IoT per la sicurezza e le prestazioni.</li> <li>▪ Wearable e IoT per Smart Arena.</li> <li>▪ I Big Data per migliorare le prestazioni sportive.</li> </ul> <p>➤ <b>Modulo 3 - Ricerca educativa: tipologie e strumenti</b></p> <p><b>1° Unità:</b> Tipologie e fasi della ricerca educativa Argomenti di studio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La logica della ricerca in educazione.</li> <li>▪ Tipologie di ricerca educativa.</li> <li>▪ Le fasi della ricerca educativa.</li> <li>▪ La ricerca quantitativa/focus su esperimento.</li> <li>▪ La ricerca qualitativa/ focus sullo studio di caso.</li> <li>▪ Esempi di ricerche in ambito motorio – sportivo.</li> </ul> <p><b>2° Unità:</b> Strumenti di rilevazione e analisi del dato Argomenti di studio</p> <p>A) Approcci di rilevazione e strumenti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Questionari, Interviste e Osservazioni.</li> <li>▪ Validità e attendibilità del processo di rilevazione.</li> <li>▪ Esempi di rilevazioni in ambito sportivo motorio.</li> </ul> <p>B) Approcci di analisi del dato</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elementi di analisi del dato quantitativo.</li> <li>▪ Elementi di analisi del dato qualitativo.</li> <li>▪ Esempi di analisi in ambito sportivo motorio.</li> </ul>
<p><b>Abstract</b></p>	<p><b>Italiano</b></p> <p>L'insegnamento di Pedagogia Sperimentale e Nuove Tecnologie è costruito in modo da favorire l'acquisizione di conoscenze teoriche, metodologiche e tecniche utili per la messa in atto di percorsi di ricerca con attenzione al campo sportivo - motorio.</p> <p><b>Inglese</b></p> <p>The teaching of experimental pedagogy and new technologies is constructed in such a way as to favor the acquisition of theoretical, methodological and technical knowledge useful for the implementation of research paths with attention to the motor sports field.</p>

<p><b>Obiettivi formativi</b></p>	<p>L'insegnamento intende presentare ed analizzare strategie di apprendimento motorio e tecniche di notazione della performance a cui si integrano le potenzialità delle tecnologie gesture e indossabili che permettono di ottenere un profilo dati di un atleta e del suo comportamento in campo. Una volta approfondita la parte più squisitamente tecnica e motoria verranno presentati modelli e tipologie di ricerca al fine di guidare il corsista nella predisposizione di piani di ricerca e di intervento in contesti sportivi.</p>
<p><b>Risultati d'apprendimento previsti</b></p>	<p><b>A. Conoscenza e comprensione</b> Saper identificare le varie forme di ricerca, strumenti di raccolta e analisi del dato/ Distinguere abilità e capacità motorie/ Definire e delineare le abilità motorie di base/ Conoscere le fasi dell'apprendimento motorio/ Acquisire i concetti di base di misurazione e notazione della prestazione/Conoscere le tecniche e i modelli di notazione della performance sportiva/ Conoscere le principali tecnologie gesture based e wereable in ambito sportivo-motorio</p> <p><b>B. Capacità di applicare conoscenza e comprensione</b> Scegliere e costruire gli strumenti della ricerca per la rilevazione/Saper riconoscere e scegliere uno strumento di rilevazione adeguato/ Saper utilizzare e adattare strumenti di rilevazione in ambito sportivo motorio/ Saper applicare alcune tecniche di notazione della performance/Distinguere tra domini, cognitivi, affettivi e psicomotori nel contesto della prestazione/ Saper classificare tipologie di soluzioni wearable in ambito sportivo motorio /Saper valutare l'opportuna applicazione delle tecnologie gesture in ambito motorio sportivo</p> <p><b>C. Autonomia di giudizio</b> Il corsista sarà in grado di scegliere metodi e strumenti di ricerca più idonei rispetto al contesto e agli obiettivi/ Saprà riflettere e selezionare applicazioni tecnologiche adeguate alla specificità del contesto sportivo motorio e alla misurazione della performance.</p> <p><b>D. Abilità comunicative</b> Il corsista sarà in grado di esporre anche tramite l'aiuto di strumenti e fonti multimediali le principali questioni scientifico metodologiche che riguardano la ricerca educativa ed applicazioni in ambito sportivo motorio. Il corsista al termine del corso avrà acquisito una terminologia</p>

	<p>del settore della ricerca educativa e una abilità linguistica propria del dominio scientifico motorio e dell'analisi della performance.</p> <p><b>E. Capacità di apprendimento</b></p> <p>Il corsista sarà in grado di approfondire in maniera autonoma le principali questioni scientifico-metodologiche che riguardano la ricerca educativa/ Il corsista sviluppa capacità critiche e valutative rispetto all'uso di particolari tecnologie e al loro utilizzo nel contesto sportivo motorio.</p>
<p><b>Competenze da acquisire</b></p>	<p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <p><b>A.</b> Conoscenza della terminologia utilizzabile nell'ambito della materia oggetto di studio attraverso l'uso di fonti filmiche e cinematografiche dedicate al tema dello sport e della competizione sportiva.</p> <p>Il corsista acquisisce maggiore consapevolezza su come il tema sportivo motorio sia stato al centro di numerose produzioni filmiche e sviluppa capacità di ricerca e di lettura orientata rispetto a tematiche chiave (es: motivazione allo sport, leadership, fair play ecc).</p> <p><b>B.</b> Capacità di raccogliere e interpretare i dati sportivi e della ricerca utili a determinare giudizi autonomi.</p> <p>Il corsista sviluppa capacità di selezione di strumenti di recupero del dato o di costruzione di specifici strumenti di ricerca così come di tecniche di analisi del dato. Il corsista sviluppa tecniche di esposizione delle proprie tesi e di riflessione rispetto a casi e opportunità di applicazione di tecniche di ricerca e soluzioni tecnologiche innovative all'ambito motorio sportivo.</p> <p><b>C.</b> Capacità di discutere idee, problemi e soluzioni con interlocutori specialisti e non specialisti attraverso la costruzione di prodotti di comunicazione.</p> <p>Il corsista sviluppa capacità di partecipazione alla costruzione di prodotti o documenti di restituzione attraverso l'uso di strumenti di comunicazione sociale e partecipata. Il corsista sviluppa abilità di presentazione di idee, problemi e soluzioni e di documentazione funzionale alla dimostrazione e argomentazione.</p>

	<p><b>D.</b> Capacità di intraprendere studi successivi con un alto grado di autonomia.</p> <p>Il corsista sviluppa capacità di analisi critica di applicazione delle strategie di ricerca educative in ambito motorio sportivo in grado di sostenerlo nel percorso di studio e formazione. La partecipazione ad attività di approfondimento individuale e di gruppo permette al corsista di rivedere i tempi di studio e di costruzione collaborativa dei prodotti favorendo lo sviluppo di capacità di studio e di ricerca di fonti in modo autonomo ma in grado di beneficiare di momenti e percorsi di riflessione e confronto tra pari.</p>
<p><b>Organizzazione della didattica</b></p>	<p><b>DIDATTICA EROGATIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 7h di videolezioni registrate fruibili nell’ambiente eLearning;</li> <li>➤ 4 web lessons in modalità sincrona di 1 ciascuna fruibili nell’ambiente eLearning;</li> </ul> <p>Il docente organizzerà insieme al Tutor incontri in sincrono di orientamento rispetto ai vari moduli e di approfondimento su alcune tematiche anche tramite il coinvolgimento di esperti esterni.</p> <p><b>DIDATTICA INTERATTIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 1 forum di orientamento al corso;</li> <li>➤ 9 post di approfondimento tematico nei 3 forum disciplinari a cura del Tutor;</li> <li>➤ 8 e-tivity strutturate (individuali, a coppie, a squadre) con opportunità di simulazione, prove sul campo, realizzazione poster tematici (di cui 6 e-tivity sono obbligatorie).</li> </ul> <p>Sono previsti <b>momenti di classe interattiva</b> associate alle web lesson sincrone tematiche dove il tutor avrà modo di coinvolgere gli studenti degli anni precedenti che da pari potranno esporre le e-tivity su cui si sono distinti e facilitare i nuovi studenti nella comprensione di alcuni concetti chiave a partire da contesti di vita e agonistici che li accomunano fungono da anchoring e motivazione all’apprendimento.</p> <p>Sono previsti <b>materiali didattici</b>: approfondimenti tematici, articoli e slide del docente, letture open access, risorse in rete, filmografia/bibliografia di riferimento, ecc.</p> <p><b>Di seguito è indicato il dettaglio della DE e della DI per ciascun modulo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Modulo 1 - Apprendimento Motorio e analisi della performance</b></li> </ul> <p><b>DIDATTICA EROGATIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 13 videolezioni registrate fruibili nell’ambiente eLearning;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 2 web lesson in modalità sincrona a cura del docente e del tutor di 1h ciascuna fruibili nell’ambiente eLearning;</li> <li>▪ podcast di tutte le video lezioni sopramenzionate.</li> </ul> <p><b>DIDATTICA INTERATTIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1 forum di approfondimento tematico sull’apprendimento motorio a cura del tutor</li> <li>▪ 1 forum di approfondimento tematico sull’analisi della performance e sistemi notazionali a cura del tutor</li> <li>▪ 2 e-tivity strutturate su abilità motorie e tecniche per l’apprendimento motorio (solo 1 tra quelle proposte è obbligatoria);</li> <li>▪ 2 e-tivity strutturate su notazione sportiva (solo 1 tra quelle proposte è obbligatoria);</li> <li>▪ momenti di classe interattiva associate alle etivities e curate dal tutor.</li> </ul> <p>➤ <b>Modulo 2 - Interfacce gesture e tecnologie indossabili</b></p> <p><b>DIDATTICA EROGATIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 13 videolezioni registrate fruibili nell’ambiente eLearning;</li> <li>▪ 1 web lessons in modalità sincrona di 1h a cura del docente e del tutor fruibile nell’ambiente eLearning;</li> <li>▪ Podcast di tutte le video lezioni sopramenzionate.</li> </ul> <p><b>DIDATTICA INTERATTIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1 forum di approfondimento sulle tecnologie gesture curati dal tutor;</li> <li>▪ 1 forum di approfondimento sulle tecnologie indossabili curati dal tutor;</li> <li>▪ 1 e-tivity strutturate sul tema del gesture game nello sport (ricognizione e classificazione applicata tramite realizzazione di un poster) obbligatoria;</li> <li>▪ 1 e-tivity strutturate sul tema delle tecnologie indossabili nello sport (ricognizione e riflessione applicata alla realizzazione di un poster) obbligatoria;</li> <li>▪ momenti di classe interattiva associate alle etivities curate dal tutor.</li> </ul> <p>➤ <b>Modulo 3 - Ricerca educativa: tipologie e strumenti</b></p> <p><b>DIDATTICA EROGATIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 15 videolezioni registrate fruibili nell’ambiente eLearning;</li> </ul>
--	--



	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1 web lessons in modalità sincrona di 1h di approfondimento a cura del docente e del tutor fruibile nell’ambiente eLearning;</li> <li>▪ Podcast di tutte le video lezioni sopramenzionate.</li> </ul> <p><b>DIDATTICA INTERATTIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1 forum sui termini della ricerca educativa e fasi della ricerca curato dal tutor</li> <li>▪ 1 forum di approfondimento tematico sulle tecniche di rilevazione e analisi del dato curato dal tutor</li> <li>▪ 1 e-tivity: strutturata al fine di aiutare il corsista a rintracciare o a ipotizzare, a partire da una esperienza fornita dal docente o da testimonial, le tipologie e fasi di una ricerca educativa (obbligatoria);</li> <li>▪ 1 e-tivity poggia sulla costruzione o applicazione da parte del corsista di uno o più strumenti di rilevazione ed analisi del dato a partire da una documentazione o contesto problematico fornito dal docente o fa testimonianze di esperti (obbligatoria).</li> <li>▪ momenti di classe interattiva associate alle etivities curati dal tutor.</li> </ul> <p><b>AUTOAPPRENDIMENTO</b></p> <p>Per ciascun modulo sono previsti materiali didattici: approfondimenti tematici, articoli del docente, letture open access, risorse in rete, bibliografia di riferimento, ecc.</p>
<p><b>Testi consigliati</b></p>	<p><b>Libri di riferimento da cui sono prodotte le slide e le video lezioni</b></p> <p><b>Con riferimento al Modulo 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Nicoletti R., &amp; Borghi A.M (2007). <i>Il controllo Motorio</i>, edizioni il Mulino (solo i capitoli 2 e 5)</li> <li>➤ Hughes, M., Lipoma, M., &amp; Sibilio, M. (2010). <i>Performance analysis: elementi di base e aspetti applicativi in campo educativo e integrativo</i>. F. Angeli. Parte 1: Le basi della performance analysis cap 2, 3, 6, 7, 11) Parte 2: le dimensioni educative della performance analysis (cap 1 e 2)</li> </ul> <p><b>Lettura consigliata</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Russo, L. (2019). <i>Biomeccanica. Principi di biomeccanica e applicazioni di video analisi al movimento umano</i>. ATS-Giacomo Catalani Editore.</li> </ul>

	<p><b>Con riferimento al Modulo2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Marasso, D. (2015). Exercising or gaming? Exergaming!!. <i>Form@re</i>, 15(3), 159-169.</li> <li>➤ Faiella, F., &amp; Mangione, G. R. (2012). <i>E-learning: le pratiche consolidate ei nuovi scenari di ricerca</i>. Pensa (cap VII)</li> <li>➤ Mangione et al (2015) Educare <i>seamlessly</i>. Dalla visione integrata delle teorie alle esperienze della comunità pedagogica italiana. <i>Giornale Italiano della Ricerca Educativa – Italian Journal of Educational Research</i> anno VIII   numero 14 p. 35-48</li> <li>➤ Leone, F. (2018). L'utilizzo dei dispositivi wearables nello sport e nel fitness. <i>Eracle. Journal of Sport and Social Sciences</i>, 1(1), 5-12.</li> </ul> <p>Altre saranno successivamente consigliate.</p> <p><b>Con riferimento al Modulo 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Coggi, C., &amp; Ricchiardi, P. (2005). <i>Progettare la ricerca empirica in educazione</i> (pp. 1-270). Roma: Carocci.</li> </ul> <p>Per rispondere in maniera flessibile alle specifiche esigenze di ogni singolo studente, <b>il docente, dietro indicazione del Tutor che raccoglie le richieste degli studenti</b>, si riserva la possibilità di consigliare letture alternative o aggiuntive durante le lezioni e agli studenti che ne faranno richiesta.</p> <p>Inoltre, per una comprensione basata sui casi, il docente in collaborazione con il tutor avrà cura di “ospitare” durante gli eventi sincroni o restituire tramite video registrazioni l’esperienza di esperti del settore, allenatori ed atleti.</p>
<p><b>Modalità di verifica in itinere</b></p>	<p>L’accesso alla prova finale è subordinato allo svolgimento di <b>6 e-tivity</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ almeno 2 e-tivities per Modulo 1 delle 4 predisposte;</li> <li>➤ entrambe le e-tivities del Modulo 2:</li> <li>➤ entrambe le e-tivities del Modulo 3.</li> </ul> <p>L’assenza di anche solo una delle etivity indicate come Obbligatorie non permetterà l’accesso all’esame.</p> <p>Lo studente può prendere visione della strutturazione di massiva delle e-tivity che potranno però subire variazioni minime nella loro formulazione in piattaforma.</p>

	<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="574 358 1434 851">➤ <b>E-TIVITY 1 - Classificazione delle abilità per identificare le richieste di prestazioni</b> Modulo di riferimento: Modulo 1 <b>Descrizione del compito assegnato e modalità di lavoro:</b> Viene fornito uno schema di classificazione delle abilità. Il docente indicherà un format a partire da quale, il corsista prendendo spunto anche da materiale video documentale fornito dal docente, è chiamato a individuare un'attività non già presente nella tabella che si adatta alla classificazione delle abilità corrispondente e motivando la scelta. <b>Soluzione tecnologica adottata:</b> Modalità Compito con collezione dei dati utilizzando il data sheet fornito.</li> <li data-bbox="574 896 1434 1254">➤ <b>E-TIVITY 2 - Analisi Spezzoni cinematografici e riflessione su tecniche di imagery</b> <u>Modulo di riferimento: Modulo 1</u> <u>Descrizione del compito assegnato e modalità di lavoro:</u> ai corsisti viene chiesto di prendere visione di alcuni spezzoni di film in cui viene presentata la tecnica di imagery in ambito sportivo e di avviare una riflessione aiutata da questa scena ma anche da altre scene di film che vi invitiamo a recuperare e a condividere. <u>Soluzione tecnologica adottata:</u> Modalità Compito</li> <li data-bbox="574 1299 1434 1747">➤ <b>E-TIVITY 3. Prendiamo nota di una partita di squadra!</b> <u>Modulo di riferimento: Modulo 2</u> <u>Descrizione del compito assegnato e modalità di lavoro:</u> I corsisti sono chiamati a prendere nota di una partita di squadra dal vivo o prendendo spunto da una fonte filmica messa a disposizione degli studenti seguendo tutte le fasi di un processo notazionale, e basandovi sulle istruzioni e il worksheet predisposto. L'obiettivo è quello sviluppare l'abilità di utilizzare i sistemi di notazione e di crearne dei propri. <u>Soluzione tecnologica adottata:</u> Modalità Compito con collezione dei dati utilizzando il data sheet fornito dal docente.</li> <li data-bbox="574 1792 1434 1993">➤ <b>E-TIVITY 4 - Pratica con uno strumento di analisi video</b> <u>Modulo di riferimento: Modulo 1</u> <u>Descrizione del compito assegnato e modalità di lavoro:</u> Lo scopo dell'etivity è quello mettere il corsista nelle condizioni di poter conoscere a grandi linee soluzioni tecnologiche oggi molto utilizzate</li></ul>
--	--

	<p>per l'analisi di prestazione tramite video come ad esempio il software "Dartfish".</p> <p><u>Soluzione tecnologica adottata:</u> Modalità Compito con collezione dei dati utilizzando il format predisposto dal docente.</p> <p>➤ <b>E-TIVITY 5 - Costruiamo il nostro POSTER su EXERGAME!</b> <u>Modulo di riferimento:</u> <a href="#">Modulo 2</a> <u>Descrizione del compito assegnato e modalità di lavoro:</u> I corsisti individualmente o in coppia sono chiamati a fare una ricognizione e classificazione degli EXERGAME Disponibili in rete e applicabili al contesto motorio sportivo. Questa ricognizione dovrà essere presentata in modalità POSTER. <u>Soluzione tecnologica adottata:</u> Modalità Compito con indicazioni per POSTER.</p> <p>➤ <b>E-TIVITY 6 - Costruiamo un poster sulle tecnologie indossabili</b> <u>Modulo di riferimento:</u> <a href="#">Modulo 2</a> <u>Descrizione del compito assegnato e modalità di lavoro:</u> I corsisti individualmente o in coppia sono chiamati a fare una ricognizione e una riflessione sulle potenzialità del WEREABLE, curiosando tra quelli che sono ben descritti e disponibili in rete e applicabili al contesto motorio sportivo. Questa ricognizione e riflessione dovrà essere presentata in modalità POSTER. <u>Soluzione tecnologica adottata:</u> Modalità Compito con indicazioni per POSTER.</p> <p>➤ <b>E-TIVITY 7 - Individuazione di elementi di un Piano di ricerca</b> <u>Moduli di riferimento:</u> <a href="#">Modulo 3</a> <u>Descrizione del compito assegnato e modalità di lavoro:</u> Ai corsisti viene chiesto in modo individuale o in gruppo a partire da una video documentazione fornita dal docente o da esempi di ricerca esistenti, o a partire da "casi" esposti da allenatori ed atleti invitati durante il corso, di definire gli elementi di una ricerca educativa (tipologie, fasi, strumenti...) applicata o applicabile in ambito motorio sportivo. <u>Soluzione tecnologica adottata:</u> ai corsisti verrà fornito un format a partire dal quale provare a rintracciare o definire dalle fonti proposte le caratteristiche e le fasi di una ricerca educativa.</p>
--	--

	<p>➤ <b>E-TIVITY 8 - Costruzione di uno strumento o applicazione di una tecnica di rilevazione sulla base di un caso proposto dal docente</b>  <u>Modulo di riferimento: Modulo 3</u>  <u>Descrizione del compito assegnato e modalità di lavoro:</u> Ai corsisti viene chiesto in modo individuale o di gruppo di costruire o ipotizzare la struttura di uno strumento di rilevazione dati o di applicare uno strumento o tecnica a partire da un caso problematico proposto dal docente attraverso fonti video documentali o testimonianze reali.  <u>Soluzione tecnologica adottata:</u> ai corsisti verranno fornite le fonti relative ai casi da cui partire e verranno date indicazioni rispetto alle specifiche attività (costruzione di uno strumento o applicazione di una tecnica di analisi) da condurre da soli o in gruppo.</p>
<p><b>Modalità di svolgimento dell'esame finale</b></p>	<p>La verifica dell'apprendimento avverrà attraverso il colloquio orale sui contenuti del corso e sull'eventuale relazione finale presentata. Il voto (min 18, max 30 con eventuale lode) è determinato dal livello della prestazione per ognuna delle seguenti dimensioni dell'esposizione orale: padronanza dei contenuti, appropriatezza delle definizioni e dei riferimenti teorici, chiarezza dell'argomentare, dominio del linguaggio specialistico.</p>
<p><b>Lingua d'insegnamento</b></p>	<p>Italiano</p>