

PROGRAMMA DEL CORSO DI METODI ED ORGANIZZAZIONE DI ATTIVITA' LUDICO-SPORTIVE

SETTORE SCIENTIFICO

M-EDF/02

CFU

10

ATTIVITÀ DI DIDATTICA INTERATTIVA (DI)

Il corso è basato sull'interattività tra docente, tutor e studenti gestita tramite il forum della classe virtuale e altri interventi comunicativi. Le lezioni sono svolte in modalità online.

Le attività didattiche interattive in piattaforma, erogate in modalità sincrona ed asincrona, hanno la finalità di creare un ambiente di studio, sperimentazione e applicazione di tipo laboratoriale.

MODALITÀ DI VERIFICA DELL'APPRENDIMENTO

L'esame può essere sostenuto sia in forma scritta che in forma orale.

Gli appelli orali sono previsti nella sola sede centrale. L'esame orale consiste in un colloquio con la Commissione sui contenuti del corso. L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test con 30 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una di 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta. Sia le domande orali che le domande scritte sono formulate per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di ragionare utilizzando tali nozioni. Le domande sulle nozioni teoriche consentiranno di valutare il livello di comprensione. Le domande che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

In particolare per essere ammessi all'esame finale è necessario aver partecipato al "forum di classe" seguendo il dibattito che ivi si svolge.

Al termine dell'attività didattica lo studente dovrà aver prodotto un project-work, cioè un elaborato che costituirà l'oggetto principale di discussione dell'esame finale, che sarà possibilmente in forma colloquiale orale, altrimenti in forma scritta.

OBIETTIVI FORMATIVI PER IL RAGGIUNGIMENTO DEI RISULTATI DI APPRENDIMENTO PREVISTI NELLA SCHEDA SUA

Il corso intende formare professionalità altamente specializzate e in grado di rispondere con strumenti moderni e conoscenze specifiche alle sfide economiche e produttive che la moderna impresa è chiamata ad affrontare.

In particolare il corso rappresenta lo sbocco del progetto di ricerca "Laboratorio virtuale: tecnologie future e scienze motorie" (SSD MEDF/02 - MG2015) e come tale assume le caratteristiche di un laboratorio di studio online principalmente orientato alla conoscenza delle tecnologie attualmente in uso nel settore sportivo ed in prospettiva a quelle emergenti nei prossimi anni, in base ai risultati periodici ottenuti dal progetto di ricerca.

In questo anno accademico 2016/2017, per ragioni di continuità, mutua una parte degli insegnamenti dell'anno precedente (Modulo 1), che integra con i primi risultati della ricerca stessa (Moduli 6 e 7).

In particolare questi risultati di ricerca sul campo riguardano un primo set di tecnologie applicate al settore: pedometri, accelerometri, monitor del battito cardiaco, GPS, GIS e loro combinazioni. Ma riguardano anche le imprese che maggiormente in Italia sviluppano queste tecnologie e le applicano alle attività del settore.

Il corso intende sviluppare un "laboratorio interattivo virtuale", un ambiente teorico-pratico di studio animato dal docente e dal tutor che con le loro diverse e specifiche competenze garantiranno al corso sia l'approfondimento tecnologico che l'applicazione al settore sportivo. In tal senso è previsto un modulo didattico che ha l'obiettivo di fornire al discente alcuni strumenti necessari ad operare online con il massimo profitto cognitivo, attraverso metodiche di riorganizzazione del pensiero e di facilitazione dell'apprendimento in eLearning.

Il laboratorio si concluderà con un project-work, un elaborato la cui metodologia è dettagliatamente definita da una unità didattica di supporto, sarà sviluppato durante tutto il corso, e sarà l'oggetto principale di discussione della prova finale di valutazione.

Obiettivi formativi:

Al termine del corso lo studente avrà fatto proprie:

- a) L'organizzazione delle attività nell'ambiente ludico sportivo, scegliendo e applicando quelle tecnologie che potranno dare un valore aggiunto al proprio progetto.
- b) La scelta delle tecnologie da indirizzare ai progetti specifici che avrà deciso di sviluppare nel quadro delle attività motorie, ludiche e sportive.
- c) L'individuazione e la scelta delle fonti a cui attingere per il reperimento delle tecnologie da applicare e delle differenti finalità funzionali delle stesse fonti.

OBBLIGO DI FREQUENZA

Obbligatoria online. Ai corsisti viene richiesto di partecipare all'80% delle attività proposte in piattaforma.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA (DE)

Le attività di didattica erogativa consistono, per ciascun CFU, nell'erogazione di 6 videolezioni corredate di testo e questionario finale.

- Il format di ciascuna videolezione prevede il video registrato del docente che illustra le slide costruite con parole chiave e schemi esemplificativi.
- Il materiale testuale allegato a ciascuna lezione corrisponde a una dispensa (PDF) composta da almeno 10 pagine con le informazioni necessarie per la corretta e proficua acquisizione dei contenuti trattati durante la lezione.
- Attività di autoverifica degli apprendimenti prevista al termine di ogni singola videolezione consiste in un questionario costituito da 10 domande, a risposta multipla.

PROGRAMMA DIDATTICO: ELENCO VIDEOLEZIONI/MODULI

Il corso è costituito da 8 Moduli (M) contenutistici e sarà avviato tramite un web seminar di presentazione del corso stesso:

1. Il contesto disciplinare del corso, composto da 22 unità didattiche (UD) che sviluppano l'area disciplinare del corso stesso: Conoscenze, tecniche di base e apprendimento motorio. La valutazione motoria e i test motori di valutazione. Gli elementi specifici dello scenario della motricità, psicomotricità, gioco e sport. Obiettivo del modulo è quello di recuperare le conoscenze di scenario del CdS all'interno del quale calare le attività didattiche del corso-laboratorio.
2. Il Progetto di ricerca per le tecnologie applicate alle scienze motorie, composto da 3 UD che presenta il progetto di sviluppo del laboratorio virtuale. Obiettivo è quello di far comprendere la logica con cui le tecnologie vengono individuate.
3. Il corso come laboratorio virtuale, composto da 1 UD che presenta la metodologia con cui si svolgerà l'attività di laboratorio. Obiettivo è quello di far vivere un'esperienza avanzata dell'apprendimento in eLearning con grande rilevanza per le attività pratiche e sperimentali.
4. Gli strumenti per il laboratorio virtuale, composto da 3 UD ciascuno tecnica operativa per sviluppare i processi di apprendimento del laboratorio (Project work, mappe concettuali, mappe dell'information broker) Obiettivo è quello di fornire alcuni strumenti cognitivi per una migliore acquisizione, organizzazione ed esplicitazione della conoscenza. Strumenti che rimarranno a disposizione del discente nella sua attività professionale.
5. L'uso delle tecnologie per promuovere e valutare le attività fisiche, composto da 4 UD che presentano le "tecnologie personali" quelle non specializzate ma gestite grazie ad applicazioni software su strumenti personali come gli smartphone (non operativo in questa fase del corso). Obiettivo è quello di trovare nell'attività della vita quotidiana strumenti che emulano alcune funzioni importanti svolte da quelli

professionali, portando al discente l'autonomia di una sperimentazione immediata ancorché ridotta.

6. Le tecnologie professionali, costituito 10 UD (6 operative in questa fase) che entra nel dettaglio di singole tecnologie. Obiettivo è quello di approfondire la conoscenza dell'utilizzo sul campo delle strumentazioni più avanzate oggi in uso nel training sportivo.
7. La ricerca sul web, costituito da 12 UD (6 operative in questa fase) Obiettivo è quello di far approfondire la conoscenza toriche delle tecnologie analizzate, aumentando al tempo stesso l'autonomia del discente nella ricerca e analisi attraverso il web.
8. Project work: un giro di orizzonte sulle tecnologie disponibili e analisi di un caso. Obiettivo è quello di focalizzare le energie di apprendimento su uno degli elementi studiati, approfondendolo al meglio e sintetizzando il tutto in una report finale.

Approfondimenti: schede scientifiche e tecniche quale biblioweb

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Conoscenze - Al termine del corso lo studente avrà acquisito conoscenze relative ai seguenti argomenti:

- a) Lo scenario delle attività ludico sportive, le tecniche di base e le tecniche di base della motricità, psicomotricità, gioco e sport.
- b) Le principali tecnologie a supporto delle attività del movimento fisico umano.
- c) La ricerca sul web dello sviluppo di tali tecnologie e la loro evoluzione nel tempo.

Abilità - Al termine del corso lo studente avrà acquisito le seguenti abilità:

· Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Lo studente sarà capace di:

- a) Applicare le tecnologie e tecniche al proprio settore elettivo della mobilità, con un approfondimento di quelle più idonee.
- b) Comprendere elementi evolutivi della letteratura e della sitografia specializzata nelle scienze motorie.
- c) Utilizzare ambienti virtuali per interagire, approfondire e comunicare in progetti dedicati al settore.

· Autonomia di giudizio

Lo studente sarà capace di:

- a) Scandagliare il web alla ricerca di processi e tecnologie innovativi da applicare al proprio settore professionale.

b) Documentare in modo efficiente i risultati di questa ricerca continua come alimentazione delle proprie conoscenze professionali.

c) Individuare gli item più promettenti arrivando a scegliere quelli più efficaci per la propria attività in una relazione anche di costi e benefici

· Capacità comunicative

Lo studente sarà capace di:

a) Relazionarsi compiutamente e con pertinenza in ambienti virtuali di comunicazione anche complessi.

b) Scegliere e utilizzare i canali tecnologici più opportuni alle sue esigenze di comunicazione.

c) Organizzare presentazioni occasionali e permanenti in ambienti di comunicazione basati sulle tecnologie dell'ICT.

· Capacità comunicative ed altre abilità specifiche (se previste)

Lo studente sarà capace di:

a) Utilizzare strumenti non professionali per emulare e simulare processi esplorativi che una volta selezionati potrà impiegare in ambiente professionale con le dovute modifiche e sostituzioni.

b) Conoscere un metodo previsionale basato su criteri scientifici.