

PROGRAMMA DEL CORSO DI METODOLOGIE PER LA RICERCA APPLICATE ALLE SCIENZE MOTORIE-SPORTIVE

SETTORE SCIENTIFICO

M-EDF/01 (MEDF-01/A)

CFU

9

PROGRAMMA DIDATTICO: ELENCO VIDEOLEZIONI/MODULI

MODULO 1: Metodologia della Ricerca

- Lezione 1: Introduzione alla metodologia della ricerca
- Lezione 2: La ricerca empirica in ambito educativo
- Lezione 3: Le fasi della ricerca empirica
- Lezione 4: Tecniche di ricerca in ambito educativo
- Lezione 5: Progettazione e Programmazione Didattica

MODULO 2: Ricerca in ambito Didattico

- Lezione 6: L'approccio della Ricerca-Azione in Ambito Didattico
- Lezione 7: Progettazione e Valutazione

MODULO 3: Gestione del Progetto

- Lezione 8: Introduzione alla gestione del progetto
- Lezione 9: Fasi di un progetto

MODULO 4: Metodologia nella ricerca in ambito motorio

- Lezione 10: Sviluppo psicomotorio
- Lezione 11: Dimensioni corporee e linguaggio del corpo
- Lezione 12: Le capacità motorie
- Lezione 13: Valutazione funzionale motoria/sportiva e strumenti per la ricerca
- Lezione 14: Psicomotricità ed educazione psicomotoria

- Lezione 15: Attività motoria e disabilità

MODULO 5: Metodologie inclusive nella didattica in ambito didattico-motorio

- Lezione 16: La gestione dell'inclusione
- Lezione 17: Insegnante inclusivo
- Lezione 18: Gestione del gruppo classe
- Lezione 19: Tutorship e Scaffolding
- Lezione 20: Apprendimento collaborativo

ATTIVITÀ DIDATTICA INTERATTIVA (DI)

/**/

Le attività di Didattica Interattiva (TEL-DI) consistono, per ciascun CFU, in 2 ore erogate in modalità sincrona su piattaforma Class, svolte dal docente anche con il supporto del tutor disciplinare, e dedicate a una o più tra le seguenti tipologie di attività:

- sessioni live, in cui il docente guida attività applicative, stimolando la riflessione critica e il confronto diretto con gli studenti tramite domande in tempo reale e discussioni collaborative;
- webinar interattivi, arricchiti da sondaggi e domande dal vivo, per favorire il coinvolgimento attivo e la costruzione della conoscenza;
- lavori di gruppo e discussioni in tempo reale, organizzati attraverso strumenti collaborativi come le breakout rooms, per sviluppare strategie di problem solving e il lavoro in team;
- laboratori virtuali collettivi, in cui il docente guida esperimenti, attività pratiche o l'analisi di casi di studio, rendendo l'apprendimento un'esperienza concreta e partecipativa;

Tali attività potranno essere eventualmente supportate da strumenti asincroni di interazione come per esempio:

- forum;
- wiki;
- quiz;
- glossario.

Si prevede l'organizzazione di almeno due edizioni di didattica interattiva sincrona nel corso dell'anno accademico. Si precisa che il ricevimento degli studenti, anche per le tesi di laurea, non rientra nel computo della didattica interattiva.

ATTIVITÀ TECNICO-PRATICHE (ATP)

/**/

Le attività tecnico-pratiche (ATP) si svolgono in presenza, presso sedi universitarie o che rispettano stringenti criteri di qualificazione.

Le ATP costituiscono parte integrante dell'insegnamento e contribuiscono al raggiungimento degli obiettivi formativi specifici. Ogni CFU di ATP corrisponde a 25 ore complessive di impegno, di cui 7 ore di attività da svolgersi in presenza e 18 ore di attività di rielaborazione (autoapprendimento dello studente).

Per questo insegnamento, i CFU riservati ad ATP sono 5:

1. Attività motoria e disabilità in ambito didattico

2. Attività motoria e sportiva adattata
3. Introduzione alla ricerca nelle scienze motorie
4. Metodologie della ricerca applicate alle scienze motorie e sportive
5. Analisi e valutazione della prestazione motoria e sportiva

ATTIVITÀ DIDATTICA EROGATIVA (DE)

Le attività di Didattica Erogativa consistono, per ciascun CFU, nell'erogazione di 5 videolezioni della durata di circa 30 minuti. A ciascuna lezione sono associati:

- una dispensa (PDF) di supporto alla videolezione oppure l'indicazione di capitoli o paragrafi di un ebook di riferimento, scelto dal docente tra quelli liberamente consultabili in piattaforma da studentesse e studenti;
- un questionario a risposta multipla per l'autoverifica dell'apprendimento.

A studentesse e studenti viene richiesto di partecipare ad almeno il 70% dell'attività di didattica erogativa (70% della TEL-DE).

MODALITÀ DI VERIFICA DELL'APPRENDIMENTO

L'esame può essere sostenuto sia in forma scritta che in forma orale. L'esame orale consiste in un colloquio con la Commissione sui contenuti dell'insegnamento. L'esame in forma scritta consiste nello svolgimento di un test composto da 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta e, in caso di risposte errate o mancanti, non sarà attribuita alcuna penalità. Rispondendo correttamente a tutte le 31 domande, si consegnerà la lode.

Oltre alla prova d'esame finale, il percorso prevede attività di didattica interattiva sincrona e prove intermedie che consentono alle studentesse e agli studenti di monitorare il proprio apprendimento, attraverso momenti di verifica progressiva e consolidamento delle conoscenze.

La partecipazione alle attività di didattica interattiva sincrona consente di maturare una premialità fino a 2 punti sul voto finale, attribuiti in funzione della qualità della partecipazione alle attività e dell'esito delle prove.

Per accedere alle prove intermedie è necessario aver seguito almeno il 50% di ogni ora di didattica interattiva. Le prove intermedie possono consistere in un test di fine lezione o nella predisposizione di un elaborato. Le prove intermedie si considerano superate avendo risposto correttamente ad almeno l'80% delle domande di fine lezione.

In caso di prove intermedie che prevedano la redazione di un elaborato, il superamento delle stesse ai fini della premialità sarà giudicata dal docente titolare dell'insegnamento. I punti di premialità, previsti per le prove intermedie, sono sommati al voto finale d'esame solo se la prova d'esame è superata con un punteggio pari ad almeno 18/30 e possono contribuire al conseguimento della lode.

Le modalità d'esame descritte sono progettate per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di applicazione delle stesse e consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dalla studentessa e dallo studente. Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate anche attraverso le interazioni dirette che avranno luogo durante la fruizione dell'insegnamento.

TESTO CONSIGLIATO

/**/

Testi di approfondimento volontario:

- Cassese, F. P. (2013). Nuove frontiere per la pedagogia delle attività motorie. Attenzione Attivazione Creatività. GAIA srl-Edizioni Univ. Romane.

- Cassese, F. P. (2011). Principi di psicopedagogia per le attività motorie. GAIA srl-Edizioni Univ. Romane.

AGENDA

/**/

Nella sezione Informazioni Appelli, nella home del corso, per ogni anno accademico vengono fornite le date degli appelli d'esame.

Le attività di didattica interattiva sincrona sono calendarizzate in piattaforma nella sezione Class.

Le attività di ricevimento di studenti e studentesse sono calendarizzate nella sezione Ricevimento Online.

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

Il corso affronta le ricerche a carattere applicativo e pragmatico che riguardano la didattica, le tecniche e le tecnologie educative sia in ambito scolastico sia nel più vasto contesto della formazione. Comprende inoltre le ricerche sulle forme didattiche applicate all'attività di sostegno e di recupero, all'inserimento e all'integrazione e, in generale, al trattamento pedagogico della differenza.

Obiettivi formativi:

1. Esaminare l'evoluzione delle tecnologie motorie e le ripercussioni sui processi di insegnamento/apprendimento;
2. Illustrare gli elementi inclusivi che compongono il fenomeno motorio- sportivo nel contesto didattico;
3. Descrivere e illustrare l'uso delle emozioni e del linguaggio corporeo all'interno del contesto didattico;
4. Indagare il rapporto tra tecnologie motorie, valutazione motoria, ambienti di apprendimento, sport e disabilità.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Conoscenza e capacità di comprensione:

- Conoscere e comprendere gli effetti inclusivi dell'attività motorio-sportiva e i nuovi ambienti di apprendimento (Ob.1 e 2);
- Conoscere e comprendere gli effetti didattico-inclusivi delle nuove tecnologie e i nuovi ambienti di apprendimento (Ob. 1e 2);
- Conoscere gli aspetti teorici e metodologici delle tecnologie motorie nei contesti di apprendimento (Ob. 1-2);

- Conoscere gli aspetti teorici e metodologici dello sport nei contesti di apprendimento (Ob. 1-2).

Capacità di applicare conoscenza e comprensione:

- Conoscere e applicare le tecnologie motorie in ambienti di apprendimento formali e non formali (Ob.1-2-4);
- Conoscere e applicare il linguaggio corporeo e le emozioni in contesti di apprendimento formali e non formali (Ob.3).

Autonomia di giudizio:

- Acquisire conoscenze e competenze sui processi di insegnamento- apprendimento supportati dalle tecnologie motorie (Ob.1);
- Comprendere le potenzialità inclusive delle tecnologie nel contesto didattico- motorio (Ob.2);
- Comprendere le potenzialità inclusive del linguaggio corporeo e delle emozioni nel contesto didattico (Ob.3);
- Comprendere le potenzialità inclusive dello sport nel contesto didattico (Ob.2).

Abilità comunicative:

- Saper utilizzare le tecnologie motorie per presentare una lezione in un contesto di apprendimento formale (Ob. 1-2-4);
- Conoscere e comunicare attraverso l'attività motorio-sportiva nei diversi ambiti didattici di applicazione (Ob. 2-4);
- Conoscere e comunicare attraverso il linguaggio corporeo e le emozioni nei diversi ambiti didattici di applicazione (Ob. 3-4).

Capacità di apprendimento:

- Saper fruire delle tecnologie motorie in ambito didattico (Ob. 1-4);
- Saper fruire della letteratura scientifica in ambito motorio, educativo e didattico (Ob. 1-2-4).