

PROGRAMMA DEL CORSO DI METODI ED ORGANIZZAZIONE DI ATTIVITÀ LUDICO-SPORTIVE

SETTORE SCIENTIFICO

M-EDF/02 (MEDF-01/B)

CFU

13

CFU

/**/

13

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

1. Comprendere i principi fondamentali della pedagogia ludico-sportiva e la loro importanza nello sviluppo cognitivo, emotivo e sociale dei partecipanti.
2. Acquisire conoscenze approfondite sui diversi metodi di insegnamento e organizzazione delle attività ludico-sportive, includendo approcci didattici innovativi e inclusivi.
3. Sviluppare competenze pratiche nella progettazione e nell'implementazione di programmi di attività ludico-sportive adatti a diverse fasce d'età, contesti e livelli di abilità.
4. Essere in grado di valutare criticamente l'efficacia dei metodi e delle strategie utilizzate nell'insegnamento delle attività ludico-sportive, e di apportare eventuali miglioramenti.
5. Promuovere l'inclusione e la partecipazione attiva di tutti i partecipanti, indipendentemente dalle loro capacità fisiche, cognitivo-motorie o sociali.
6. Comprendere l'importanza della sicurezza e della gestione dei rischi nelle attività ludico-sportive, e sviluppare competenze per prevenire incidenti e situazioni di pericolo.
7. Sviluppare capacità di leadership, comunicazione efficace e lavoro di squadra nel contesto delle attività ludico-sportive, al fine di facilitare l'interazione positiva e la collaborazione tra i partecipanti.
8. Integrare principi etici e valori sportivi nell'insegnamento e nell'organizzazione delle attività ludiche, promuovendo il rispetto, la lealtà e la fair play.

9. Approfondire la comprensione delle implicazioni psicologiche e sociali delle attività ludico-sportive, e sviluppare capacità per supportare lo sviluppo personale e il benessere dei partecipanti.
10. Dimostrare una comprensione critica dei cambiamenti e delle tendenze nel campo delle attività ludico-sportive, e la capacità di adattarsi e innovare di conseguenza per rispondere alle esigenze emergenti della società.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

1. Comprendere i principi fondamentali della pedagogia ludico-sportiva e la loro applicazione pratica nell'insegnamento e nell'organizzazione di attività ludico-sportive.
2. Essere in grado di identificare e valutare criticamente i diversi metodi di insegnamento e organizzazione delle attività ludico-sportive, e di selezionare quelli più adatti a specifici contesti e obiettivi.
3. Sviluppare competenze pratiche nella progettazione, pianificazione e implementazione di programmi di attività ludico-sportive, tenendo conto delle esigenze e delle caratteristiche dei partecipanti.
4. Dimostrare capacità di comunicazione efficace e di leadership nel contesto delle attività ludico-sportive, facilitando l'interazione positiva e la partecipazione attiva dei partecipanti.
5. Promuovere l'inclusione e la partecipazione di tutti i partecipanti, indipendentemente dalle loro capacità fisiche, cognitive o sociali, e adattare le attività per soddisfare le loro esigenze specifiche.
6. Dimostrare una comprensione della sicurezza e della gestione dei rischi nelle attività ludico-sportive, e essere in grado di prevenire e gestire situazioni di pericolo in modo efficace.
7. Integrare principi etici e valori sportivi nell'insegnamento e nell'organizzazione delle attività ludico-sportive, promuovendo il rispetto, la lealtà e la fair play tra i partecipanti.
8. Valutare criticamente l'efficacia dei programmi di attività ludico-sportive implementati e apportare eventuali miglioramenti per ottimizzare i risultati.
9. Dimostrare una comprensione delle implicazioni psicologiche e sociali delle attività ludico-sportive, e sviluppare capacità per supportare lo sviluppo personale e il benessere dei partecipanti.
10. Essere consapevoli dei cambiamenti e delle tendenze nel campo delle attività ludico-sportive e essere in grado di adattarsi e innovare di conseguenza per rispondere alle esigenze emergenti della società.

PREREQUISITI

/**/

Per affrontare con profitto il corso, lo studente dovrebbe possedere:

- conoscenze teoriche di base in ambito anatomico, fisiologico e biomeccanico, applicate al movimento umano, all'esercizio fisico ed allo sport;
- nozioni generali sulle metodologie dell'insegnamento delle attività motorie, apprese durante il percorso di studi;
- familiarità con i principali concetti legati al gioco motorio, all'attività sportiva e ai fondamenti dell'educazione fisica;
- competenze di base nella comprensione e nell'uso della terminologia tecnica e didattica del movimento;
- capacità di analizzare in modo critico e riflessivo materiali didattici e contesti educativi, presentati sia in forma scritta che multimediale.

PROGRAMMA DIDATTICO: ELENCO VIDEOLEZIONI/MODULI

/**/

Modulo 1

Lezione 1: Attività sportiva in Italia

Lezione 2: Movimento umano: aspetti organizzativi

Lezione 3: Movimento umano: aspetti esecutivi

Lezione 4: Storia dell'allenamento sportivo

Lezione 5: I Giochi Olimpici

Lezione 6: Classificazione delle discipline sportive

Lezione 7: Gli sport individuali

Lezione 8: Gli sport di squadra

Lezione 9: Attività ludico-sportive

Lezione 10: Attività ludico-sportive in età evolutiva

Lezione 11: Il muscolo scheletrico

Lezione 12: Le abilità motorie

Lezione 13: Elaborare le informazioni e prendere decisioni

Lezione 14: Sistema sensorimotorio

Lezione 15: Tempo di reazione

Lezione 16: L'apprendimento

Lezione 17: Stress e prestazione

Lezione 18: Elaborazione delle informazioni

Lezione 19: Le capacità coordinative

Lezione 20: Allenamento in età giovanile

Lezione 21: Feedback e controllo motorio

Lezione 22: Il controllo motorio delle azioni brevi

Lezione 23: Velocità, precisione e timing

Modulo 2

Lezione 24: L'esecuzione dei movimenti complessi

Lezione 25: Introduzione all'apprendimento motorio

Lezione 26: Il processo di apprendimento motorio

Lezione 27: Organizzare e programmare la pratica

Lezione 28: Il Feedback

Modulo 3

Lezione 29: La valutazione motoria: principi generali

Lezione 30: La valutazione motoria: aspetti metodologici

Lezione 31: Procedure generali di valutazione motoria

Lezione 32: Procedure sport specifiche nella valutazione funzionale

Lezione 33: Valutazione motoria nelle popolazioni speciali

Lezione 34: Test clinico-fisiologici

Lezione 35: La valutazione in funzione della classificazione delle discipline sportive

Lezione 36: Controllare per pianificare nella valutazione motoria

Lezione 37: Test per la valutazione delle capacità coordinative

Lezione 38: Test per la valutazione della forza

Lezione 39: Test per la valutazione della velocità

Lezione 40: Test per la valutazione della resistenza

Lezione 41: Valutazione e controllo delle esercitazioni in allenamento

Lezione 42: Valutazione delle attrezzature e selezione dei mezzi

Lezione 43: Valutazione di salute pre-partecipazione a programmi di esercizio fisico

Lezione 44: Valutazione delle componenti della fitness relative allo stato di salute

Lezione 45: Teorie comportamentali e strategie per la promozione dell'esercizio fisico

Modulo 4

Lezione 46 - La ricerca nelle attività motorie e sportive

Lezione 47 - Identificare il problema e usare la letteratura

Lezione 48 - Differenze tra tesi e articolo scientifico

Lezione 49 - Formulare il metodo

Lezione 50 - Aspetti etici nella ricerca e nella cultura

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: 3

Contenuti teorico-pratici

Il percorso didattico è articolato in 3 moduli teorico-pratici, con progressiva integrazione tra conoscenze metodologiche, progettazione didattica, sperimentazione sul campo e riflessione critica.

1. Progettazione e conduzione di una sessione ludico-sportiva
2. Analisi critica di videolezioni e casi studio
3. Valutazione motoria. Simulazioni di test motori

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 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.

TESTO CONSIGLIATO

/**/

J.R Thomas, J.K. Nelson, S.S Silverman, Metodologia della Ricerca per le Scienze Motorie e Sportive, Calzetti Mariucci Editori, 2012.

- Richard A. Schmidt - Timothy D. Lee, Apprendimento Motorio e Prestazione, Calzetti Mariucci Editori, 2023.
- Fondamenti di biomeccanica. Equilibrio, movimento e deformazione. Piccin - Nuova Libreria, 2021.
- Cinesiologia. Il movimento umano applicato alla rieducazione e alle attività sportive. Edi. Ermes, 2017.

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.

RECAPITI

/**/

Prof. Fiorenzo Moscatelli, fiorenzo.moscatelli@unipegaso.it;

Prof. Carlo Castagna, carlo.castagna@unipegaso.it;

Prof. Nicola Mancini, nicola.mancini@unipegaso.it,

Prof.ssa Maria Ruberto, maria.ruberto@unipegaso.it;

Prof.ssa Roberta Minino, roberta.minino@unipegaso.it;

OBBLIGO DI FREQUENZA

/**/

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

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.