PROGRAMMA DEL CORSO DI METODOLOGIE E TECNOLOGIE PER LA RICERCA IN AMBITO DIDATTICO-MOTORIO

SETTORE SCIENTIFICO

M-EDF/01

CFU

6

ATTIVITA' DI DIDATTICA INTERATTIVA (DI)

/**/

Le attività di Didattica interattiva consistono, per ciascun CFU, in un'ora dedicata a una o più tra le seguenti tipologie di attività:

- Redazione di un elaborato;
- Partecipazione a una web conference;
- Partecipazione al forum tematico;
- Lettura area FAQ;
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback.

Per gli aggiornamenti, la calendarizzazione delle attività e le modalità di partecipazione si rimanda alla piattaforma didattica dell'insegnamento.

ATTIVITA' 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 modello di ciascuna videolezione prevede il video registrato dal 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, recante le informazioni necessarie per la corretta e proficua acquisizione dei contenuti trattati durante la lezione.

L'attività di autoverifica degli apprendimenti prevista al termine di ogni singola videolezione consiste in un questionario costituito da 10 domande, a risposta multipla.

MODALITA' DI VERIFICA DELL'APPRENDIMENTO

/**/

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

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate anche attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze ed elaborati proposti dal docente).

TESTI CONSIGLIATI

/**/

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.

RECAPITI

/**/

Francesco Peluso Cassese francesco.pelusocassese@unipegaso.it Raffaele Di Fuccio raffaele.difuccio@unipegaso.it Stefania Morsanuto stefania.morsanuto@unipegaso.it

OBBLIGO DI FREQUENZA

/**/

La frequenza è obbligatoria on-line. A studenti e studentesse viene chiesto di visionare almeno l'80% delle videolezioni presenti in piattaforma.

AGENDA

In Informazioni appelli nella home del corso per ogni anno accademico vengono fornite le date degli appelli.

PROGRAMMA DIDATTICO: ELENCO DELLE VIDEOLEZIONI

MODULO 1: Metodologia della Ricerca - Prof. Francesco Peluso Cassese

- 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: La supervisione pedagogica
- Lezione 6: Progettazione e Programmazione Didattica

MODULO 2: Ricerca in ambito Didattico - Prof.ssa Stefania Morsanuto

- Lezione 7: Introduzione alla ricerca in ambito didattico
- Lezione 8: Progettazione e Didattica Esperienziale
- Lezione 9: Progetto di Ricerca
- Lezione 10: Lo Stato di Flow
- Lezione 11: L'approccio della Ricerca-Azione in Ambito Didattico
- Lezione 12: Progettazione e Valutazione

MODULO 3: Gestione del Progetto - Prof.ssa Stefania Morsanuto

- Lezione 13: Introduzione alla gestione del progetto
- · Lezione 14: Fasi di un progetto

- Lezione 15: Tipologie di progettazione didattica
- Lezione 16: Progettazione "ex ante"
- Lezione 17: Progettazione centrata sullo studente
- Lezione 18: Progettazione educativa nelle comunità per minori

MODULO 4: Metodologia nella ricerca in ambito motorio - Prof. Francesco Peluso Cassese

- · Lezione 19: Sviluppo psicomotorio
- Lezione 20: Dimensioni corporee e linguaggio del corpo
- Lezione 21: Le capacità motorie
- Lezione 22: Valutazione funzionale motoria/sportiva e strumenti per la ricerca
- Lezione 23: Psicomotricità ed educazione psicomotoria
- · Lezione 24: Attività motoria e disabilità

MODULO 5: Metodologie inclusive nella didattica in ambito didattico-motorio - Prof. Raffaele Di Fuccio

- Lezione 25: La gestione dell'inclusione
- Lezione 26: Insegnante inclusivo
- Lezione 27: Gestione del gruppo classe
- Lezione 28: Tutorship e Scaffolding
- Lezione 29: Apprendimento collaborativo
- Lezione 30: Apprendimento metacognitivo

MODULO 6: Il gioco e il corpo - Prof. Raffaele Di Fuccio

- Lezione 1: Gamification
- Lezione 2: Tipologia dei giocatori
- Lezione 3: Il Jigsaw
- Lezione 4: Embodiment Cognition
- Lezione 5: Realtà Aumentata e Realtà Mista
- Lezione 6: Tangible User Interfaces

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Conoscenza e capacità di comprensione

Acquisire conoscenze teoriche e metodologiche sulla ricerca educativa, didattica e motoria.

Comprendere le principali tecniche di ricerca e i modelli di progettazione didattica, educativa e inclusiva.

Conoscere i concetti chiave legati a psicomotricità, attività motoria, inclusione, gioco e nuove tecnologie applicate alla didattica.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Progettare e realizzare percorsi educativi e didattici in diversi contesti (scolastici, comunitari, motori, inclusivi).

Utilizzare strumenti e tecniche di ricerca per l'osservazione, la valutazione e la supervisione pedagogica.

Integrare metodologie innovative (ricerca-azione, didattica esperienziale, gamification, realtà aumentata).

Autonomia di giudizio

Saper analizzare e valutare criticamente progetti, pratiche e strumenti educativi.

Elaborare strategie didattiche inclusive e personalizzate.

Riflettere sull'impatto delle metodologie scelte rispetto ai bisogni degli studenti e ai contesti.

Abilità comunicative

Comunicare in modo chiaro e appropriato risultati di ricerca, progetti e pratiche didattiche.

Collaborare con colleghi e professionisti in contesti educativi, sportivi e comunitari.

Saper utilizzare linguaggi specifici e modalità comunicative diversificate (verbali, corporee, tecnologiche).

Capacità di apprendimento

Sviluppare autonomia nello studio e nella ricerca, anche attraverso metodi esperienziali e collaborativi.

Essere in grado di aggiornarsi costantemente sulle metodologie didattiche e inclusive.

Apprendere dall'esperienza pratica e riflessiva, consolidando un approccio metacognitivo.

OBIETTIVI

Lo studente acquisirà una solida conoscenza dei fondamenti della metodologia della ricerca scientifica, sviluppando la capacità di comprendere e definire in modo critico l'oggetto di ricerca nel contesto educativo. Inoltre, maturerà una conoscenza approfondita delle capacità motorie e della loro incidenza nei processi di sviluppo infantile, unita alla competenza nell'utilizzo di strumenti e metodologie proprie della ricerca educativa, così da poter progettare, osservare e valutare in maniera consapevole e rigorosa i fenomeni educativi e didattici.