



CORSO DI STUDIO Scienze delle attività motorie e sportive L-22

ANNO ACCADEMICO aa 2023-2024

DENOMINAZIONE DELL'INSEGNAMENTO Teoria e metodi delle attività sportive con ausili telematici - Theory and methods of sports activities with telematic aids (CFU 1)

Principali informazioni sull'insegnamento	
Anno di corso	Triennio del corso
Periodo di erogazione	Secondo semestre
Crediti formativi universitari (CFU/ETCS):	1 CFU
SSD	M-EDF/01
Lingua di erogazione	Italiano
Modalità di frequenza	Frequenza facoltativa

Docente	
Nome e cognome	Giovanna Oliva
Indirizzo mail	oliva.giova@gmail.com
Telefono	3803682134
Sede	Bitritto, Campo Comunale
Sede virtuale	Google meet
Ricevimento	Sempre online su appuntamento

Organizzazione della didattica			
Ore			
Totali	Didattica frontale	Pratica (laboratorio, campo, esercitazione, altro)	Studio individuale
25	5	5	15
CFU/ETCS			
1			

Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> - conoscere e saper utilizzare differenti ausili telematici in modo adeguato rispetto al contesto e all'obiettivo motorio - conoscere e saper gestire vantaggi e svantaggi delle tecnologie in ambito scolastico e privato - saper strutturare delle proposte didattiche con ausili telematici in presenza e a distanza in relazione al contesto
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> - conoscere metodologie didattiche - saper stabilire e gestire una connessione internet



Metodi didattici	<ul style="list-style-type: none">- lezione frontale- flipped classroom- brainstorming- lavoro di gruppo- esercitazioni- studio di casi- utilizzo di supporti telematici studiati nell'insegnamento
Risultati di apprendimento previsti <i>Da indicare per ciascun Descrittore di Dublino (DD=</i>	
DD1 Conoscenza e capacità di comprensione	<ul style="list-style-type: none">- Descrittore di Dublino 1: conoscenza e capacità di comprensione: comprensione dei contesti di lavoro (destinatari, obiettivi dell'attività sportiva)--
DD2 Conoscenza e capacità di comprensione applicate	<ul style="list-style-type: none">- Descrittore di Dublino 2: capacità di applicare conoscenza e comprensione: gestione dei contesti di lavoro--
DD3-5 Competenze trasversali	<ul style="list-style-type: none">- Descrittore di Dublino 3: capacità critiche e di giudizio: autonomia di giudizio per ipotizzare proposte di lavoro- Descrittore di Dublino 4: capacità di comunicare quanto si è appreso: abilità comunicative per organizzare, programmare e gestire proposte di lavoro- Descrittore di Dublino 5: capacità di proseguire lo studio in modo autonomo nel corso della vita: Utilizzo autonomo del web per ricercare nuove metodologie e nuovi ausili telematici, utilizzo autonomo di nuove tecnologie e ricerca corsi di formazione adeguati



Contenuti di insegnamento (Programma)	<ul style="list-style-type: none">● <i>Metodologie didattiche e ausili telematici: cosa, quali e come</i>● <i>la distanza in ambito scolastico e non</i>● <i>quali e quante tecnologie in presenza e a distanza:</i><ul style="list-style-type: none">○ <i>influenza delle tecnologie sulla didattica</i>○ <i>utilizzo consapevole (differenza tra didattica e social: autorizzazioni, privacy, utilizzo dati)</i>● <i>La DAD e la DDI (totale o mista):</i><ul style="list-style-type: none">○ <i>responsabilità</i>○ <i>assicurazione</i>○ <i>punti di forza</i>○ <i>punti deboli</i>○ <i>idee vs realtà</i>● <i>trasversalità e competenze chiave di cittadinanza e costituzione:</i><ul style="list-style-type: none">○ <i>educazione civica</i>○ <i>concorsi</i>○ <i>ESSD</i>● <i>simulazione di lezioni digitali/ lavori di gruppo</i>● <i>APPs: tik tok, mentimeter, kahoot, infografiche, yoyo test, compass galaxy, livella, jumpster, anatomyka, scoreboard, runtastic, timer dell'intervallo, winner, just dance, video slideshow maker, facebook, instagram</i>● <i>google suite: classroom, meet, attendance, jamboard, moduli, drive</i>● <i>altre piattaforme: teams, zoom, skype</i>
Testi di riferimento	<i>Attività motoria e sportiva: apprendere con le nuove tecnologie, D. Tafuri, idelson gnocchi, 2020</i> <i>Nuove tecnologie e trasmissione del sapere per le attività motorie e sportive, P. Belfiore, edizione per la scuola, 2022</i>
Note ai testi di riferimento	<i>Sportivi ad alta tecnologia - la scienza che aiuta a costruire campioni, N. Lanotte e S. Lem, Zanichelli, 2013</i>
Materiali didattici	<i>Classroom creata a lezione oppure su richiesta via mail al docente</i>

Valutazione	
Modalità di verifica dell'apprendimento	<i>Elaborato su proposta di attività valutando adeguatezza, fattibilità e sicurezza. Domande sul programma svolto.</i>



Criteri di valutazione	<ul style="list-style-type: none">• <i>Conoscenza e capacità di comprensione; Conoscenza e capacità di comprensione applicate; Autonomia di giudizio; Abilità comunicative; Capacità di apprendere:</i> <p><i>- conoscere e saper utilizzare differenti ausili telematici in modo adeguato rispetto al contesto e all'obiettivo motorio</i></p> <p><i>- conoscere e saper gestire vantaggi e svantaggi delle tecnologie in ambito scolastico e privato</i></p> <p><i>- saper strutturare delle proposte didattiche con ausili telematici in presenza e a distanza in relazione al contesto</i></p>
Criteri di misurazione dell'apprendimento e di attribuzione del voto finale	<p><i>Il voto finale è attribuito in trentesimi. L'esame si intende superato quando il voto è maggiore o uguale a 18.</i></p> <p>Fino a 25 valutazione degli elaborati 5 punti per le domande sul programma Al raggiungimento del 30, attribuzione della lode con una domanda aggiuntiva.</p>

Altro	