

Corso di Laurea in “Scienze motorie, pratica e gestione delle attività sportive”
a.a. 2019/2020

INSEGNAMENTO:
PEDAGOGIA SPERIMENTALE E NUOVE TECNOLOGIE

SSD M-PED/04; CFU 9

II Anno; I Semestre

Docente: Prof.ssa **Giuseppina Rita Jose Mangione**

Tutor disciplinare: Dott.ssa **Maeca Garzia**

Qualifica e curriculum scientifico del docente	<p>Giuseppina Rita Jose Mangione è Primo ricercatore Indire e coordinatore scientifico del Nucleo Territoriale SUD.</p> <p>Dopo aver conseguito due Master universitari in e-learning e didattica multimediale presso l'Università di Firenze e Roma 3, prosegue la specializzazione sui temi della didattica in rete attraverso un Dottorato in Telematica e Società dell'informazione con una tesi sulle dimensioni etiche delle università on line. E' stata docente a contratto per la cattedra di "Educazione Multimediale" afferente al settore disciplinare M-PED/04 presso l'Università di Salerno e ha partecipato a numerosi progetti europei sul tema delle tecnologie per l'<i>istruzione adattiva</i> conseguendo l'abilitazione a professore di seconda fascia nel 2018 nel settore scientifico 11D2.</p> <p>Oggi la sua ricerca in Indire guarda principalmente ai modelli innovativi nella scuola con attenzione a contesti "non standard" sia da un punto di vista didattico che dal punto di vista dello sviluppo professionale del docente. Coordina il gruppo ricerca di Indire che si occupa di Piccole scuole ed referente di progetti assegnati alla struttura.</p> <p>Accanto ad attività di osservazione e analisi delle pratiche situate si concentra sull'analisi dei processi e delle dimensioni attraverso cui prende forma e maturano nuove modalità di insegnamento e apprendimento sostenendone replicabilità e differenziazione.</p> <p>E' autrice di oltre 100 articoli su riviste scientifiche accreditate e di numerose monografiche tra cui "<i>L'Università che cambia. Tecnologie emergenti e prospettive educative</i>". p. 1-236, Lecce: Pensa Editore, ISBN: 978-88-6152-183-4, "<i>Istruzione adattiva: approcci, tecniche e tecnologie</i>". p. 1-268, Lecce: Pensa Editore, ISBN: 978-88-6152-184-1, e di recente ha pubblicato "<i>Istruzione adattiva. Evidenze</i></p>
---	---

	<p>e <i>strategie didattiche</i>” p. 1-208 Lecce: Pensa Editore, ISBN: 9788861522510.</p>
<p>Articolazione dei contenuti e suddivisione in moduli didattici del programma</p>	<p>INDICE E DEFINIZIONE DEI CONTENUTI <i>L’insegnamento di pedagogia sperimentale e tecnologie approfondirà i seguenti contenuti:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>La ricerca in educazione e tipologie di ricerca</i> - <i>Ricerca per esperimento e studio di caso</i> - <i>Strumenti di rilevazione del dato</i> - <i>Tecniche e strumenti di analisi del dato</i> - <i>Valutazione delle abilità e notazione delle prestazioni</i> - <i>Interfacce gestive per l’educazione sportivo motoria</i> - <i>Tecnologie indossabili in ambito sportivo motorio</i> <p>SCANSIONE IN MODULI DIDATTICI ED I CONTENUTI AFFRONTATI NEL DETTAGLIO</p> <p>➤ MODULO 1- Ricerca educativa: tipologie e strumenti</p> <p><u>1° Unità: Tipologie e fasi della ricerca educativa</u></p> <p>Argomenti di studio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La logica della ricerca in educazione ▪ Tipologie di ricerca educativa ▪ Le fasi della ricerca educativa ▪ La ricerca quantitativa/focus su esperimento ▪ La ricerca qualitativa/ focus sullo studio di caso ▪ Esempi di ricerche in ambito motorio – sportivo <p><u>2° Unità: Strumenti di rilevazione e analisi del dato Definizioni e classificazioni della disabilità</u></p> <p>Argomenti di studio:</p> <p>A: approcci di rilevazione e strumenti</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Questionari, Interviste e Osservazioni ▪ Validità e attendibilità del processo di rilevazione ▪ Esempi di rilevazioni in ambito sportivo motorio <p>B. Approcci di analisi del dato</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementi di analisi del dato quantitativo ▪ Elementi di analisi del dato qualitativo ▪ Esempi di analisi in ambito sportivo motorio <p>➤ MODULO 2 - Apprendimento Motorio e analisi della performance</p> <p><u>1° Unità: Principi della performance umana e apprendimento motorio</u></p> <p>Argomenti di studio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ produzione del movimento ▪ principi di controllo motorio ▪ apprendimento motorio

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ strategie a supporto dell'apprendimento motorio <p><u>2° Unità: Analisi della performance e sistemi notazionali</u></p> <p>Argomenti di studio</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Alfabetizzazione motoria ▪ Misurazione e valutazione ▪ Valutare in ambito motorio ▪ Performance Analysis ▪ Performance Analysis nel processo di allenamento ▪ Analisi notazionale e applicazioni ▪ Registrare la Performance ▪ Progettare un sistema notazionale ▪ Esempi di sistemi notazionali <p>➤ MODULO 3 Interfacce gesture e tecnologie indossabili</p> <p><u>1° Unità: Interfacce gesture nello sport</u></p> <p>Argomenti di studio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exergames ▪ ExerGame ed effetti sull'apprendimento ▪ ExerGame nei corsi di educazione motoria ▪ Casi applicativi (es Nike+Kinect training) ▪ Health game: Exergame terapeutici e riabilitazione <p><u>2° Unità: Tecnologie indossabili nello sport</u></p> <p>Argomenti di studio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Verso l'educazione seamless ▪ Principi dell'apprendimento seamless ▪ Wearable Technology in ambito sportivo ▪ Smart Clothes e sport ▪ Wearable e IoT per la sicurezza e le prestazioni ▪ Wearable e IoT per Smart Arena ▪ I Big Data per migliorare le prestazioni sportive
<p>Abstract</p>	<p>Italiano</p> <p><i>L'insegnamento di Pedagogia sperimentale e nuove tecnologie è costruito in modo da favorire l'acquisizione di conoscenze teoriche, metodologiche e tecniche utili per la messa in atto di percorsi di ricerca con attenzione al campo sportivo motorio.</i></p> <p>Inglese</p> <p><i>The teaching of experimental pedagogy and new technologies is constructed in such a way as to favor the acquisition of theoretical, methodological and technical knowledge useful for the implementation of research paths with attention to the motor sports field.</i></p>

<p>Obiettivi formativi</p>	<p><i>L'insegnamento intende fornire una visione generale sulle tipologie di ricerca educativa, strumenti di rilevazione ed analisi del dato con una parte specialistica legata all'ambito sportivo motorio e in particolare alla valutazione e notazione della performance. In questo contesto vengono presentate e analizzate tecnologie innovative di tipo gesture based e wereable accompagnando gli studenti nella valutazione della prestazione motoria e nella ricerca di soluzioni ottimali per determinati domini sportivi con attenzione anche a situazioni di riabilitazione/disabilità</i></p>
<p>Risultati d'apprendimento previsti</p>	<p>Conoscenza e comprensione</p> <p><i>Saper identificare le varie forme di ricerca, strumenti di raccolta e analisi del dato/ Distinguere abilità e capacità motorie/ definire e delineare le abilità motorie di base/ Conoscere il programma motorio e le differenze individuali; Acquisire i concetti di base di misurazione e notazione della prestazione/Conoscere le tecniche e i modelli di notazione della performance sportiva/ Conoscere le principali tecnologie gesture based e wereable in ambito sportivo-motorio</i></p> <p>A. Capacità di applicare conoscenza e comprensione</p> <p><i>Scegliere e costruire gli strumenti per la rilevazione/Saper riconoscere e scegliere uno strumento di rilevazione adeguato/ - Saper utilizzare e adattare strumenti di rilevazione in ambito sportivo motorio/ Saper applicare alcune tecniche di notazione della performance/Distinguere tra domini, cognitivi, affettivi e psicomotori nel contesto della prestazione/Saper applicare il concetto di situation awareness all'ambito sportivo motorio/saper classificare tipologie di soluzioni wearable in ambito sportivo motorio /Saper valutare l'opportuna applicazione delle tecnologie gesture in ambito motorio sportivo</i></p> <p>B. Autonomia di giudizio</p> <p><i>Il corsista sarà in grado di scegliere metodi e strumenti di ricerca più idonei rispetto al contesto e agli obiettivi; Saprà riflettere e selezionare applicazioni tecnologiche adeguate alla specificità del contesto sportivo motorio e alla misurazione della performance.</i></p> <p>C. Abilità comunicative</p> <p><i>Il corsista sarà in grado di esporre anche tramite l'aiuto di strumenti multimediali i principali questioni scientifico metodologiche che riguardano la ricerca educativa ed applicazioni in ambito sportivo motorio. Il corsista al termine del corso avrà acquisito una</i></p>

	<p><i>terminologia del settore della ricerca educativa e una abilità linguistica propria del dominio scientifico motorio e dell'analisi della performance.</i></p> <p>D. Capacità di apprendimento</p> <p><i>Il corsista sarà in grado di approfondire in maniera autonoma le principali questioni scientifico-metodologiche che riguardano la ricerca educativa/ Il corsista sviluppa capacità critiche e valutative rispetto all'uso di particolari tecnologie e al loro utilizzo nel contesto sportivo motorio.</i></p>
<p>Competenze da acquisire</p>	<p>RISULTATI ATTESI:</p> <p>A. <i>Utilizzo di fonti bibliografiche, conoscenza della terminologia utilizzabile nell'ambito della materia oggetto di studio.</i></p> <p>B. <i>Approccio professionale al proprio lavoro e possesso di competenze adeguate per concepire argomentazioni, sostenerle e per risolvere problemi nell'ambito della materia oggetto di studio. Il corsista sviluppa capacità di ideare, raccogliere dati, analizzare e presentare le proprie ricerche in ambito motorio sportivo.</i></p> <p>C. <i>Capacità di raccogliere e interpretare dati utili a determinare giudizi autonomi. Il corsista sviluppa capacità di selezione di strumenti di recupero del dato o di costruzione di specifici strumenti così come di tecniche di analisi del dato. Il corsista sviluppa tecniche di esposizione delle proprie tesi e di riflessione rispetto a casi e opportunità di applicazione di tecniche di ricerca e soluzioni tecnologiche innovative all'ambito motorio sportivo.</i></p> <p>D. <i>Capacità di comunicare informazioni, idee, problemi e soluzioni ad interlocutori specialisti e non specialisti. Il corsista sviluppa capacità di partecipazione collaborativa alla costruzione di prodotti o documenti di ricerca attraverso l'uso di strumenti di comunicazione sociale e partecipata. Il corsista sviluppa abilità di presentazione di idee, problemi e soluzioni e di documentazione funzionale alla dimostrazione e argomentazione.</i></p>

	<p>E. <i>Capacità di intraprendere studi successivi con un alto grado di autonomia.</i> Il corsista sviluppa capacità di analisi critica di applicazione delle strategie di ricerca educative in ambito motorio sportivo in grado di sostenerlo nel percorso di studio e formazione. La partecipazione ad attività di approfondimento individuale e di gruppo permette al corsista di rivedere i tempi di studio e di costruzione collaborativa dei prodotti favorendo lo sviluppo di capacità di studio in modo autonomo ma in grado di beneficiare di momenti e percorsi di gruppo.</p>
<p>Organizzazione della didattica</p>	<p>Il percorso è articolato in</p> <p>DIDATTICA EROGATIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ N 25. videolezioni registrate fruibili da piattaforma ➤ N.1 Incontro di presentazione generale del corso in sincrono ➤ N. 3 incontri sincroni in piattaforma dedicati ai moduli ➤ Podcast di tutte le video lezioni sopramenzionate. <p>DIDATTICA INTERATTIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 forum di orientamento al corso; ➤ 6 forum di approfondimento tematico (2 per modulo); ➤ Possibilità di svolgere lavori di (e in) gruppo. ➤ 11 e-tivity strutturate (individuali, a coppie, a squadre) con opportunità di simulazione, prove sul campo, scritture collaborative. <p>Sono previsti materiali didattici: approfondimenti tematici, articoli e slides del docente, letture open access, risorse in rete, bibliografia di riferimento, ecc.</p> <p>MODULO 1 Ricerca educativa: tipologie e strumenti</p> <p>DIDATTICA EROGATIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ N° 15 video-lezioni ➤ n° 1 incontro in sincrono ➤ Podcast di tutte le video lezioni sopramenzionate.

DIDATTICA INTERATTIVA

- 1 forum sui termini della ricerca educativa e fasi della ricerca
- 1 forum di approfondimento tematico sulle tecniche di rilevazione e analisi del dato
- N. 2 *e-tivity* specifiche sul piano della ricerca educativa (Glossario e Piano di Ricerca, una a scelta) + N.2 *e-tivity* sulla rilevazione analisi dei dati (costruzione di uno strumento di rilevazione dati e analisi di spezzoni cinematografici in ambito sportivo tramite approcci comprendenti, una a scelta) come descritte nelle **Modalità di verifica in itinere**).

MODULO 2 Apprendimento Motorio e analisi della performance

DIDATTICA EROGATIVA

- N° 13 videolezioni
- N° 1 incontro in sincrono
- Podcast di tutte le video lezioni sopramenzionate.

DIDATTICA INTERATTIVA

- 1 forum di approfondimento tematico sull'apprendimento motorio
- 1 forum di approfondimento tematico sull'analisi della performance e sistemi notazionali
- N.3 *e-tivity* strutturate su fasi abilità e tecniche per l'apprendimento motorio (una tra quelle proposte) + N. 2 *e-tivity* strutturate sulla programmazione motoria e abilità motoria una a scelta tra quelle proposte) come descritte nelle **Modalità di verifica in itinere**).

MODULO 3 Interfacce gestive e tecnologie indossabili

- N 13 videolezioni
- N° 1 incontri in sincrono
- Podcast di tutte le video lezioni sopramenzionate.

DIDATTICA INTERATTIVA

- N1 forum di approfondimento sulle tecnologie gestive
- n.1 forum di approfondimento sulle tecnologie indossabili
- N.2 *e-tivity* strutturate sul tema del gesture game (ricognizione e classificazione; prova di un exergame, una a scelta) N2 *e-tivity* strutturate sul tema (prova di un app wearable; ricognizione e riflessione applicata, una a scelta)

AUTOAPPRENDIMENTO

Per ciascun modulo sono previsti materiali didattici: approfondimenti tematici, articoli del docente, letture open access, risorse in rete, bibliografia di riferimento, ecc.

<p>Testi consigliati</p>	<p>Per la parte generale di Pedagogia sperimentale inserita nel Modulo 1 si fa riferimento ai seguenti testi:</p> <p>Libro di riferimento Coggi, C., & Ricchiardi, P. (2005). <i>Progettare la ricerca empirica in educazione</i> (pp. 1-270). Roma: Carocci.</p> <p>Libro per materiale di approfondimento Trincherò, R. (2002). <i>Manuale di ricerca educativa</i> (pp. 1-432). Milano: Franco Angeli (solo i capitoli che saranno indicati dal docente)</p> <p>Per la parte speciale e contestualizzata all'ambito sportivo motorio presente nel Modulo 3</p> <p>Libri di riferimento Nicoletti R., & Borghi A.M (2007). <i>Il controllo Motorio</i>, edizioni il Mulino. (solo i capitoli 2 e 5)</p> <p>Hughes, M., Lipoma, M., & Sibilio, M. (2010). <i>Performance analysis: elementi di base e aspetti applicativi in campo educativo e integrativo</i>. F. Angeli. Parte 1: Le basi della performance analysis cap 2, 3, 6, 7, 11) Parte 2: le dimensioni educative della performance analysis (cap 1 e 2)</p> <p>Per la parte presente nel Modulo 3 in cui vengono affrontate le innovazioni tecnologie e la misurazione della prestazione in ambito sportivo motorio si consigliano le seguenti letture (a parte i materiali appositamente predisposti dal docente)</p> <p>Per exergame e interfacce gesture (Modulo 5) Marasso, D. (2015). Exercising or gaming? Exergaming!!. <i>Form@re</i>, 15(3), 159-169. Faiella, F., & Mangione, G. R. (2012). <i>E-learning: le pratiche consolidate e i nuovi scenari di ricerca</i>. Pensa (cap VII)</p> <p>Per il wereable in ambito sportivo motorio (Modulo 6) Un utile lettura (e altre saranno successivamente consigliate):</p> <p>Mangione et al (2015) Educare <i>seamlessly</i>. Dalla visione integrata delle teorie alle esperienze della comunità pedagogica italiana. Giornale Italiano della Ricerca Educativa – Italian Journal of Educational Research anno VIII numero 14 p. 35-48</p>
---------------------------------	---

	<p>Leone, F. (2018). L'utilizzo dei dispositivi wearables nello sport e nel fitness. <i>Eracle. Journal of Sport and Social Sciences</i>, 1(1), 5-12.</p> <p>Per rispondere in maniera flessibile alle specifiche esigenze di ogni singolo studente, il docente si riserva la possibilità di consigliare letture alternative o aggiuntive durante le lezioni e agli studenti che ne faranno richiesta.</p>
<p>Modalità di verifica in itinere</p>	<p>L'accesso alla prova finale è subordinato allo svolgimento di almeno 2 etivities per Modulo (una per ogni macro tema principale presente nel modulo)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ E-TIVITY 1 Le parole della ricerca. Moduli di riferimento: Modulo 1 Descrizione del compito assegnato e modalità di lavoro: Agli studenti è richiesta la partecipazione alla costruzione collaborativa di un glossario. Lo scopo è quello di sedimentare in modo semplice ma preciso il significato di termini dei quali si fa maggiormente uso nell'ambito della pedagogia sperimentale e per la messa in atto di ricerche sul campo. Soluzione tecnologica adottata: Wiki presente tra le soluzioni in piattaforma ➤ E-TIVITY 2 Piano di ricerca per esperimento o studio di caso. Moduli di riferimento: Modulo 1 Descrizione del compito assegnato e modalità di lavoro. Ai corsisti viene chiesto in modo individuale o in gruppo di costruire un piano di ricerca scegliendo tra un approccio esperimento o uno studio di caso contestualizzato nell'ambito motorio sportivo. Soluzione tecnologica adottata: ai corsisti verrà fornito un format ➤ E-TIVITY 3 Costruzione di uno strumento di rilevazione dati funzionale al piano di ricerca Modulo di riferimento: Modulo 1 Descrizione del compito assegnato e modalità di lavoro. Ai corsisti viene chiesto in modo individuale o di gruppo di costruire o ipotizzare la struttura di uno strumento di rilevazione dati funzionale al piano di ricerca predisposto per l'etivity 2. Soluzione tecnologica adottata: ai corsisti verranno forniti format per specifici studenti/modelli di esempio da cui poter partire per redigerne uno originale. La soluzione adottata è quella del "Compito" presente tra le possibili configurazioni di una etivity. ➤ E-TIVITY 4 Analisi di una video/audio registrazione tramite approcci "comprendenti" Modulo di riferimento. Modulo 1 Descrizione del compito assegnato e modalità di lavoro: i corsisti sono chiamati prendere visione di alcune tracce audio video fornite dal docente da analizzare tramite approcci "comprendenti" Soluzione tecnologica adottata: modalità Compito con format indicato dal docente

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ E-TIVITY 5 Modulo di riferimento: Modulo 2 Descrizione del compito assegnato e modalità di lavoro. Il corsista completerà 40 prove per sviluppare l'abilità motoria fornita come esempio. Durante questa attività il corsista assumerà anche il ruolo sperimentatore e prenderà appunti sul comportamento osservabile per ciascuna prova Soluzione tecnologica adottata: modalità Compito con data sheet fornito e da restituire compilato con eventuali video riprese delle ripetizioni fatte nell'esperimento ➤ E-TIVITY 6 Classificazione delle abilità per identificare le richieste di prestazioni Modulo di riferimento: Modulo 2 Descrizione del compito assegnato e modalità di lavoro: Viene fornito uno schema di classificazione che rappresenta l'estensione del sistema bidimensionale di Gentile (presentato nel file di Background). Scegli quattro diverse celle nella tabella riportata nel file Background, selezionandole da una riga e una colonna diverse (ad esempio, A1, B4, C2 e D3). Per ogni cella, pensa a un'attività non già presente nella tabella che si adatta alla classificazione corrispondente e fornisci una motivazione, riportando il tutto nel worksheet predisposto e consegnalo al docente e al tutor. Soluzione tecnologica adottata: Modalità Compito con collezione dei dati utilizzando il data sheet fornito ➤ E-TIVITY 7. Analisi Spezzoni cinematografici e riflessione su tecniche di imagery Modulo di riferimento: Modulo 2 Descrizione del compito assegnato e modalità di lavoro: ai corsisti viene chiesto di prendere visione di alcuni spezzoni di film in cui viene presentata la tecnica di imagery in ambito sportivo e di avviare una riflessione aiutata da questa scena ma anche da altre scene di film che vi invitiamo a recuperare e a condividere. Soluzione tecnologica adottata: Modalità Compito ➤ E-TIVITY 8. Prendiamo nota di una partita di squadra! Modulo di riferimento: Modulo 2 Descrizione del compito assegnato e modalità di lavoro: I corsisti sono chiamati a prendere nota di una partita di squadra seguendo tutte le fasi di un processo notazionale, e basandovi sulle istruzioni e il worksheet predisposto. L'obiettivo è quello sviluppare l'abilità di utilizzare i sistemi di notazione e di crearne dei propri. Soluzione tecnologica adottata: Modalità Compito con collezione dei dati utilizzando il data sheet fornito dal docente. ➤ E-TIVITY 9 Pratica con uno strumento di analisi video Modulo di riferimento: Modulo 2
--	---

	<p>Descrizione del compito assegnato e modalità di lavoro: Lo scopo dell'attività è quello mettere il corsista nelle condizioni di poter conoscere a grandi linee soluzioni tecnologiche oggi molto utilizzate per l'analisi di prestazione tramite video come ad esempio "Dartfish"</p> <p>Soluzione tecnologica adottata: Modalità Compito con collezione dei dati utilizzando il format predisposto dal docente</p> <p>➤ E-TIVITY 10. Costruiamo il nostro POSTER su EXERGAME! Modulo di riferimento: Modulo 3</p> <p>Descrizione del compito assegnato e modalità di lavoro: I corsisti individualmente o in coppia sono chiamati a fare una ricognizione e classificazione degli EXERGAME Disponibili in rete e applicabili al contesto motorio sportivo. Questa ricognizione dovrà essere presentata in modalità POSTER</p> <p>Soluzione tecnologica adottata: Modalità Compito con indicazioni per POSTER</p> <p>➤ E-TIVITY 11. Costruiamo un poster sulle tecnologie indossabili Modulo di riferimento: Modulo 3</p> <p>Descrizione del compito assegnato e modalità di lavoro: I corsisti individualmente o in coppia sono chiamati a fare una ricognizione e una riflessione sulle potenzialità del WEREABLE, curiosando tra quelli che sono ben descritti e disponibili in rete e applicabili al contesto motorio sportivo. Questa ricognizione e riflessione dovrà essere presentata in modalità POSTER</p> <p>Soluzione tecnologica adottata: Modalità Compito con indicazioni per POSTER</p>
<p>Modalità di svolgimento dell'esame finale</p>	<p>La verifica dell'apprendimento avverrà attraverso il colloquio orale sui contenuti del corso. Il voto è determinato dal livello della prestazione per ognuna delle seguenti dimensioni dell'esposizione orale: padronanza dei contenuti, appropriatezza delle definizioni e dei riferimenti teorici, chiarezza dell'argomentare, dominio del linguaggio specialistico.</p> <p>Colloquio orale in presenza.</p>
<p>Lingua d'insegnamento</p>	<p>Italiano</p>