

“Scienze motorie, pratica e gestione delle attività sportive” – [L22]
a.a. 2021/2022

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**

<p>Qualifica e curriculum scientifico del docente</p>	<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 <i>l'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". p. 1-236, Lecce: Pensa Editore, ISBN:</i></p>
--	---

	<p>978-88-6152-183-4, "Istruzione adattiva: approcci, tecniche e tecnologie". p. 1-268, Lecce: Pensa Editore, ISBN: 978-88-6152-184-1, e di recente ha pubblicato "Istruzione adattiva. Evidenze e strategie didattiche" p. 1-208 Lecce: Pensa Editore, ISBN: 9788861522510.</p> <p>Con attenzione alla ricerca sperimentale nei vari contesti educativi con attenzione al movimento: Di Tore, P. A., Di Tore, S., Mangione, G. R., & Corona, F. (2014). <i>Spazio, movimento, prospettiva ed empatia: un prototipo di videogame didattico</i>. Form@ re-Open Journal per la formazione in rete, 14(3), 43-61; Mangione, G. R., Di Tore, P. A., Di Tore, S., & Corona, F. (2015). <i>Educare seamlessly. Dalla visione integrata delle teorie alle esperienze della comunità pedagogica italiana</i>. ITALIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL RESEARCH, (14), 35-48.</p> <p>Di Tore, P. A., Mangione, G. R., Di Tore, S., & Aiello, P. (2013). <i>Human Machine Interaction, embodied cognition and phenomenology: the body in digital storytelling</i>. Learning & Teaching with Media & Technology, 1, 448-459.</p>
<p>Articolazione dei contenuti e suddivisione in moduli didattici del programma</p>	<p>INDICE E DEFINIZIONE DEI CONTENUTI</p> <p>L'insegnamento di Pedagogia Sperimentale e Nuove Tecnologie approfondirà i seguenti macro contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ tipi di Movimento e Strategie di Apprendimento Motorio; ➤ analisi delle abilità motorie e notazione delle prestazioni; ➤ interfacce gesture per l'educazione sportivo motoria; ➤ tecnologie indossabili in ambito sportivo motorio; ➤ la ricerca in educazione e tipologie di ricerca; ➤ strumenti di rilevazione e analisi del dato. <p>SCANSIONE IN MODULI DIDATTICI E CONTENUTI AFFRONTATI NEL DETTAGLIO</p> <p>L'insegnamento è costituito da 4 moduli:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Modulo 1 - Apprendimento Motorio e analisi della performance 1° Unità: Principi della performance umana e apprendimento motorio Argomenti di studio: <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>2° Unità: Analisi della performance e sistemi notazionali</p> <p>Argomenti di studio</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Alfabetizzazione motoria. ▪ 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 2 - Interfacce gesture e tecnologie indossabili</p> <p>1° Unità: Interfacce gesture nello sport</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>2° Unità: Tecnologie indossabili nello sport</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>➤ Modulo 3 - Ricerca educativa: tipologie e strumenti</p> <p>1° Unità: Tipologie e fasi della ricerca educativa</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>2° Unità: Strumenti di rilevazione e analisi del dato</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>Abstract</p>	<p>Italiano</p> <p>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.</p> <p>Inglese</p> <p>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.</p>
<p>Obiettivi formativi</p>	<p>L'insegnamento intende presentare ed analizzare strategie di apprendimento motorio e tecniche di notazione della performance a cui si integrano le potenzialità delle tecnologie gesture e indossabili che permettono di ottenere un profilo dati di un atleta e del suo comportamento in campo. Una volta approfondita la parte più squisitamente tecnica e motoria verranno presentati modelli e tipologie di ricerca al fine di guidare il corsista nella predisposizione di piani di ricerca e di intervento in contesti sportivi.</p>
<p>Risultati d'apprendimento previsti</p>	<p>A. Conoscenza e comprensione</p> <p>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 le fasi dell'apprendimento motorio/ 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</p> <p>B. Capacità di applicare conoscenza e comprensione</p>

	<p>Scegliere e costruire gli strumenti della ricerca 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 classificare tipologie di soluzioni wearable in ambito sportivo motorio /Saper valutare l’opportuna applicazione delle tecnologie gesture in ambito motorio sportivo</p> <p>C. Autonomia di giudizio 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.</p> <p>D. Abilità comunicative Il corsista sarà in grado di esporre anche tramite l’aiuto di strumenti e fonti multimediali le principali questioni scientifico metodologiche che riguardano la ricerca educativa ed applicazioni in ambito sportivo motorio. Il corsista al termine del corso avrà acquisito una terminologia del settore della ricerca educativa e una abilità linguistica propria del dominio scientifico motorio e dell’analisi della performance.</p> <p>E. Capacità di apprendimento 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.</p>
<p>Competenze da acquisire</p>	<p>RISULTATI ATTESI:</p> <p>A. Utilizzo di fonti filmiche e cinematografiche, conoscenza della terminologia utilizzabile nell’ambito della materia oggetto di studio. Il corsista acquisisce maggiore consapevolezza su come il tema sportivo motorio sia stato al centro di numerose produzioni filmiche e sviluppa capacità di ricerca e di lettura orientata rispetto a tematiche chiave (es: motivazione allo sport, leadership, fair play ecc).</p>

	<p>B. Approccio professionale al proprio lavoro e possesso di competenze <i>adeguate</i> 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.</p> <p>C. <i>Capacità di raccogliere e interpretare dati utili a determinare giudizi autonomi</i> 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.</p> <p>D. 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.</p> <p>E. Capacità di intraprendere studi successivi con un alto grado di autonomia 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. 1 incontro sincrono in piattaforma dedicato ai moduli. ➤ Podcast di tutte le video lezioni sopra menzionate.

	<p>Il docente organizzerà ulteriori incontri in sincrono di orientamento rispetto ai vari moduli ed esemplificativi rispetto alle e-tivity proposte. Laddove possibile saranno coinvolti gli studenti degli anni precedenti che da pari avranno modo di esporre le e-tivity su cui si sono distinti e facilitare i nuovi studenti nella comprensione di alcuni concetti chiave a partire da contesti di vita e agonistici che li accomunano fungono da anchoring e motivazione all'apprendimento.</p> <p>DIDATTICA INTERATTIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 forum di orientamento al corso; ▪ 6 forum di approfondimento tematico (1 forum per ogni Unità di Apprendimento); ▪ possibilità di svolgere lavori individualmente ma anche in diadi o piccoli gruppi. ▪ 8 e-tivity strutturate (individuali, a coppie, a squadre) con opportunità di simulazione, prove sul campo, realizzazione poster tematici (6 e-tivity sono obbligatorie). <p>Sono previsti materiali didattici: approfondimenti tematici, articoli e slide del docente, letture open access, risorse in rete, filmografia/bibliografia di riferimento, ecc.</p> <p>Modulo 1 - Apprendimento Motorio e analisi della performance</p> <p>DIDATTICA EROGATIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ N° 13 videolezioni. ➤ Podcast di tutte le video lezioni sopramenzionate. <p>DIDATTICA INTERATTIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 forum di approfondimento tematico sull'apprendimento motorio; ➤ 1 forum di approfondimento tematico sull'analisi della performance e sistemi notazionali; ➤ N.2 e-tivity strutturate su abilità motorie e tecniche per l'apprendimento motorio (una tra quelle proposte è obbligatoria): ➤ N. 2 e-tivity strutturate su notazione sportiva (una tra quelle proposte è obbligatoria). <p>Modulo - 2 Interfacce gesture e tecnologie indossabili</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ N 13 videolezioni. ➤ Podcast di tutte le video lezioni sopramenzionate. <p>DIDATTICA INTERATTIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ N1 forum di approfondimento sulle tecnologie gesture ➤ n.1 forum di approfondimento sulle tecnologie indossabili ➤ N.1 e-tivity strutturate sul tema del gesture game nello sport (ricognizione e classificazione applicata tramite realizzazione di un poster) obbligatoria
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>N.1 e-tivity</i> strutturate sul tema delle tecnologie indossabili nello sport (ricognizione e riflessione applicata alla realizzazione di un poster)-obbligatoria <p>MODULO 3 - Ricerca educativa: tipologie e strumenti</p> <p>DIDATTICA EROGATIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ N° 15 video-lezioni. ➤ Podcast di tutte le video lezioni sopramenzionate. <p>DIDATTICA INTERATTIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. 1 <i>e-tivity</i>: strutturata al fine di aiutare il corsista a rintracciare o a ipotizzare, a partire da una esperienza fornita dal docente o da testimonial, le tipologie e fasi di una ricerca educativa (obbligatoria); ➤ N.1 <i>e-tivity</i> poggia sulla costruzione o applicazione da parte del corsista di uno o più strumenti di rilevazione ed analisi del dato a partire da una documentazione o contesto problematico fornito dal docente o fa testimonianze di esperti (obbligatoria). <p>AUTOAPPRENDIMENTO</p> <p>Per ciascun modulo sono previsti materiali didattici: approfondimenti tematici, articoli del docente, letture open access, risorse in rete, bibliografia di riferimento, ecc.</p>
<p>Testi consigliati</p>	<p>Libri di riferimento da cui sono prodotte le slide e le video lezioni</p> <p>Con riferimento al Modulo 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nicoletti R., & Borghi A.M (2007). <i>Il controllo Motorio</i>, edizioni il Mulino (solo i capitoli 2 e 5) ➤ 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>Altre saranno successivamente consigliate.</p> <p>Con riferimento al Modulo2</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Marasso, D. (2015). Exercising or gaming? Exergaming!!. <i>Form@re</i>, 15(3), 159-169.

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Faiella, F., & Mangione, G. R. (2012). <i>E-learning: le pratiche consolidate e nuovi scenari di ricerca</i>. Pensa (cap VII) ➤ Mangione et al (2015) <i>Educare seamlessly</i>. Dalla visione integrata delle teorie alle esperienze della comunità pedagogica italiana. <i>Giornale Italiano della Ricerca Educativa – Italian Journal of Educational Research</i> anno VIII numero 14 p. 35-48 ➤ 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>Altre saranno successivamente consigliate.</p> <p>Con riferimento al Modulo 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Coggi, C., & Ricchiardi, P. (2005). <i>Progettare la ricerca empirica in educazione</i> (pp. 1-270). Roma: Carocci. <p>Per rispondere in maniera flessibile alle specifiche esigenze di ogni singolo studente, il docente, dietro indicazione del Tutor, si riserva la possibilità di consigliare letture alternative o aggiuntive durante le lezioni e agli studenti che ne faranno richiesta.</p> <p>Inoltre, per una comprensione basata sui casi, il docente avrà cura di “ospitare” durante gli eventi sincroni o restituire tramite video registrazioni l’esperienza di allenatori ed atleti.</p>
<p>Modalità di verifica in itinere</p>	<p>L’accesso alla prova finale è subordinato allo svolgimento di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ almeno 2 e-tivities per Modulo 1 delle 4 predisposte; ➤ entrambe le e-tivities del Modulo 2; ➤ entrambe le e-tivities del Modulo 3. <p>L’assenza di anche solo una delle etivity indicate come Obbligatorie non permetterà l’accesso all’esame.</p> <p>Lo studente può prendere visione della strutturazione di massa delle e-tivity che potranno però subire variazioni minime nella loro formulazione in piattaforma.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ E-TIVITY 1 - Classificazione delle abilità per identificare le richieste di prestazioni Modulo di riferimento: Modulo 1 Descrizione del compito assegnato e modalità di lavoro: Viene fornito uno schema di classificazione delle abilità. Il docente indicherà un format a partire da quale, il corsista prendendo spunto anche da materiale video

	<p>documentale fornito dal docente, è chiamato a individuare un'attività non già presente nella tabella che si adatta alla classificazione delle abilità corrispondente e motivando la scelta.</p> <p>Soluzione tecnologica adottata: Modalità Compito con collezione dei dati utilizzando il data sheet fornito.</p> <p>➤ E-TIVITY 2 - Analisi Spezzoni cinematografici e riflessione su tecniche di imagery Modulo di riferimento: Modulo 1 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</p> <p>➤ E-TIVITY 3. 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 dal vivo o prendendo spunto da una fonte filmica messa a disposizione degli studenti 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.</p> <p>➤ E-TIVITY 4 - Pratica con uno strumento di analisi video Modulo di riferimento: Modulo 1 Descrizione del compito assegnato e modalità di lavoro: Lo scopo dell'etivity 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 il software "Dartfish". Soluzione tecnologica adottata: Modalità Compito con collezione dei dati utilizzando il format predisposto dal docente.</p> <p>➤ E-TIVITY 5 - Costruiamo il nostro POSTER su EXERGAME! Modulo di riferimento: Modulo 2 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 6 - Costruiamo un poster sulle tecnologie indossabili Modulo di riferimento: Modulo 2 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. Soluzione tecnologica adottata: Modalità Compito con indicazioni per POSTER.</p> <p>➤ E-TIVITY 7 - Individuazione di elementi di un Piano di ricerca Moduli di riferimento: Modulo 3 Descrizione del compito assegnato e modalità di lavoro: Ai corsisti viene chiesto in modo individuale o in gruppo a partire da una video documentazione fornita dal docente o da esempi di ricerca esistenti, o a partire da “casi” esposti da allenatori ed atleti invitati durante il corso, di definire gli elementi di una ricerca educativa (tipologie, fasi, strumenti...) applicata o applicabile in ambito motorio sportivo. Soluzione tecnologica adottata: ai corsisti verrà fornito un format a partire dal quale provare a rintracciare o definire dalle fonti proposte le caratteristiche e le fasi di una ricerca educativa.</p> <p>➤ E-TIVITY 8 - Costruzione di uno strumento o applicazione di una tecnica di rilevazione sulla base di un caso proposto dal docente Modulo di riferimento: Modulo 3 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 o di applicare uno strumento o tecnica a partire da un caso problematico proposto dal docente attraverso fonti video documentali o testimonianze reali. Soluzione tecnologica adottata: ai corsisti verranno fornite le fonti relative ai casi da cui partire e verranno date indicazioni rispetto alle specifiche attività (costruzione di uno strumento o applicazione di una tecnica di analisi) da condurre da soli o in gruppo.</p>
<p>Modalità di svolgimento dell'esame finale</p>	<p>La verifica dell'apprendimento avverrà attraverso il colloquio orale a distanza sui contenuti del corso. Il voto è determinato dal livello della prestazione per ognuna delle seguenti dimensioni dell'esposizione</p>

	<p>orale: padronanza dei contenuti, appropriatezza delle definizioni e dei riferimenti teorici, chiarezza dell'argomentare, dominio del linguaggio specialistico.</p> <p>Sul voto inciderà la qualità e la completezza delle etivity indicate come obbligatorie.</p>
Lingua d'insegnamento	Italiano