



# UNICUSANO

Università degli Studi Niccolò Cusano - Telematica Roma

<b>Insegnamento</b>	<b>Giochi sportivi: dal gioco all'avviamento sportivo open skill</b>
<b>Livello e corso di studio</b>	Laurea triennale in scienze motorie e sportive (classe L-22)
<b>Settore scientifico disciplinare (SSD)</b>	M-EDF/02 – METODI E DIDATTICHE DELLE ATTIVITA' SPORTIVE
<b>Anno di corso</b>	3
<b>Anno Accademico</b>	2021-2022
<b>Numero totale di crediti</b>	12 CFU
<b>Propedeuticità</b>	-
<b>Docente</b>	Nome Cognome: Dafne Ferrari, PhD AREA: SCIENZE MOTORIE NICKNAME: DAFNE.FERRARI EMAIL: <a href="mailto:DAFNE.FERRARI@UNICUSANO.IT">DAFNE.FERRARI@UNICUSANO.IT</a>  Nome Cognome: Adriano Paolantoni AREA: SCIENZE MOTORIE NICKNAME: ADRIANO.PAOLANTONI EMAIL:
<b>Presentazione</b>	<p>Il corso di <b>Giochi sportivi: dal gioco all'avviamento sportivo open skill</b> è costituito da 12 crediti afferenti al settore di <i>Metodi e didattiche delle attività sportive</i> (M-EDF/02).</p> <p>L'insegnamento si pone come obiettivo di delineare gli aspetti generali del gioco e degli sport di squadra, analizzando le caratteristiche dell'avviamento sportivo, approfondendo la nascita dello sport moderno con riferimenti agli sport di squadra. Verranno fornite nozioni sull'importanza del gioco ludico sportivo, analizzando l'evoluzione del gioco e le strategie applicabili in ambito sportivo. Lo studente acquisirà inoltre nozioni di base per comprendere le caratteristiche dell'avviamento sportivo, in particolare in età evolutiva, le caratteristiche, la struttura e la motricità tipica degli sport di squadra, il gioco motorio e gli sport di squadra, la tecnica e la tattica nonché la didattica degli sport di squadra e duali.</p>
<b>Obiettivi formativi</b>	<p>Gli obiettivi formativi dell'insegnamento di <b>Giochi sportivi: dal gioco all'avviamento sportivo open skill</b> sono:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscenza del gioco motorio (gioco libero, gli schemi motori di base, le capacità e le abilità motorie);</li><li>• Conoscenza dell'elemento ludico nell'apprendimento motorio;</li><li>• Conoscenza del gioco sport e delle strategie e caratteristiche dell'avviamento sportivo;</li><li>• Conoscenza del gioco tradizionale e del gioco nell'educazione fisica;</li><li>• Conoscenza delle caratteristiche dei giochi sportivi (motricità, struttura, prestazione motoria);</li><li>• Conoscenza delle abilità tecnico-tattiche dei giochi sportivi;</li><li>• Conoscenza della storia, delle regole, dei fondamentali, degli schemi di gioco e delle varianti dei giochi sportivi e duali (pallavolo, calcio, basket, rugby, sport veloci, tennis tavolo)</li><li>• Conoscenza degli sport di squadra adattati</li></ul>
<b>Prerequisiti</b>	Nessuno
<b>Risultati di apprendimento attesi</b>	<p>In sintesi, i risultati di apprendimento attesi sono:</p> <p>CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE (KNOWLEDGE AND UNDERSTANDING): Al termine del corso lo studente dovrà conoscere le caratteristiche del gioco motorio e degli sport di squadra e le applicazioni pratiche del gioco in ambito dell'avviamento sportivo.</p> <p>APPLICAZIONE DELLA CONOSCENZA E DELLA COMPrensIONE (APPLYING KNOWLEDGE AND UNDERSTANDING): Al termine del corso lo studente dovrà dimostrare di saper utilizzare le conoscenze apprese per condurre l'insegnamento di</p>

	<p>base delle discipline presentate. Inoltre, lo studente dovrà dimostrare di poter applicare le basi dell'insegnamento del gioco sportivo per poter definire, anche in ambito educativo, strategie per la pratica dei giochi sportivi, alla luce delle caratteristiche, della struttura e della motricità peculiare di tali discipline.</p> <p><b>AUTONOMIA DI GIUDIZIO (MAKING JUDGEMENTS):</b> lo studente sarà in grado di leggere criticamente e con maggiore consapevolezza la struttura della motricità nello sport di squadra e la funzione del gioco mediante l'applicazione delle conoscenze acquisite durante il corso, sarà inoltre in grado d'interpretare i risultati di una valutazione funzionale in ambito sportivo, in particolare utilizzando mezzi come la match analysis.</p> <p><b>ABILITÀ COMUNICATIVE (COMMUNICATION SKILLS):</b> lo studente avrà acquisito un linguaggio tecnico appropriato che gli consentirà di esprimere in modo chiaro le conoscenze tecniche interiorizzate nell'ambito degli argomenti proposti ed analizzati.</p> <p><b>CAPACITÀ DI APPRENDERE (LEARNING SKILLS):</b> lo studente sarà in grado di utilizzare adeguatamente le conoscenze acquisite nel corso per attuare l'organizzazione di un progetto d'insegnamento degli sport di squadra.</p>
<p><b>Organizzazione dell'insegnamento</b></p>	<p>L'insegnamento di <b>Giochi sportivi: dal gioco all'avviamento sportivo open skill</b> prevede 12 CFU - che corrispondono a un carico di studio di almeno 300 ore da parte dello studente - ed è sviluppato attraverso <b>lezioni preregistrate audio-video, slide, dispense e altre risorse didattiche di supporto</b>. I materiali di studio, che sono disponibili in piattaforma, contengono tutti gli elementi necessari per affrontare lo studio della materia in vista della prova d'esame.</p> <p>Il carico di studio comprende almeno le seguenti componenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>210 ore (per 10 CFU) di didattica erogativa</b> per la visualizzazione e lo studio delle <b>lezioni preregistrate</b> (7 ore di studio per 1 ora di lezione videoregistrata, di cui 2 ore per ascoltare la lezione e 5 di autoapprendimento per assimilare i contenuti della lezione, per un totale di 30 ore di lezioni videoregistrate);       <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>40 ore (per 10 CFU) di didattica interattiva sul forum (aula virtuale)</b> mirata allo svolgimento di esercitazioni ed esercizi proposti dai docenti, denominate <b>e-tivity</b>;</li> <li>• <b>50 ore (per 2 CFU) di Practicum (Modulo 3 e 9)</b> di cui 16/20 ore di <b>attività didattica pratica in presenza</b> mirata a fornire allo studente applicazioni pratiche supervisionate dal docente su argomenti affrontati precedentemente o contestualmente, e relazione finale (24-30 ore).</li> </ul> </li> </ul> <p>È importante tener presente che le esercitazioni e gli esercizi proposti dal docente sia finali che transitori (attività interattive) mirano a far acquisire allo studente le capacità analitiche per risolvere i problemi di natura comunicativa con la dovuta proprietà di linguaggio tecnico, applicando i concetti studiati. Ne consegue che le attività sopraelencate sono obbligatorie al fine di poter sostenere in maniera proficua l'esame.</p> <p>Sono poi previsti <b>test di autovalutazione</b>, di tipo asincrono - che corredo le lezioni preregistrate e consentono agli studenti di accertare la comprensione e il grado di conoscenza dei contenuti di ognuna delle lezioni - ed esercizi finali di autovalutazione, di tipo asincrono - che corrispondono a tracce di esame - che consentono allo studente di verificare il livello di preparazione raggiunto. Anche questa attività, che si avvale degli strumenti forniti in piattaforma, è interattiva e richiede ulteriori ore di studio a discrezione dello studente.</p> <p>Infine, la didattica si avvale di strumenti sincroni come il ricevimento in <b>web-conference</b> e le <b>chat</b> disponibili in piattaforma al fine di consentire un'interazione in tempo reale con gli studenti iscritti.</p> <p>Si consiglia allo studente di distribuire lo studio della materia in un periodo di 11 settimane dedicando ad esso almeno 20 ore a settimana.</p>
<p><b>Contenuti del corso</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Metodi e didattiche delle attività sportive M-EDF/02 – 6 CFU</b>  <b>Docente: Prof.ssa Dafne Ferrari</b></p> <p><b>1. MODULO I – GENERALITA'</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Capacità motorie;</li> <li>1.2. Abilità motorie;</li> <li>1.3. Apprendimento motorio;</li> <li>1.4. Open and closed skills;</li> <li>1.5. Il gioco motorio;</li> <li>1.6. Schemi motori di base ed il gioco</li> </ol> <p><b>2. MODULO II – IL GIOCO</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. Il gioco nella storia;</li> <li>2.2. L'importanza del gioco libero;</li> <li>2.3. Il gioco nell'educazione fisica;</li> <li>2.4. L'elemento ludico in età evolutiva;</li> <li>2.5. Dal gioco tradizionale al gioco sportivo;</li> <li>2.6. Open skills: dall'inesperto al talento</li> </ol> <p><b>3. MODULO III – IL GIOCO NELL'AMBIENTE EDUCATIVO</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1. Imparare con il gioco;</li> </ol>

- 3.2. Il gioco-sport;
- 3.3. Lo sport giovanile;
- 3.4. Le caratteristiche dell'avviamento sportivo nella scuola primaria;
- 3.5. Il diritto al gioco;
- 3.6. I giochi educativi

**4. MODULO IV – IL GIOCO TRADIZIONALE ED IL GIOCO NELL'EDUCAZIONE FISICA**

- 4.1. I giochi tradizionali in Italia;
- 4.2. I giochi tradizionali nel mondo;
- 4.3. I giochi nel mondo greco e romano;
- 4.4. Educazione fisica e sport di squadra;
- 4.5. Le proposte operative dell'educazione fisica;
- 4.6. Giochi sportivi studenteschi

**5. MODULO V – I GIOCHI SPORTIVI**

- 5.1. Caratteristiche dei giochi sportivi;
- 5.2. La motricità dei giochi sportivi;
- 5.3. La struttura funzionale dei giochi sportivi;
- 5.4. I caratteri generali della prestazione sportiva negli sport di squadra;
- 5.5. L'azione motoria negli sport di squadra;
- 5.6. L'anticipazione motoria nei giochi sportivi

**6. MODULO VI – TECNICA E TATTICA DEI GIOCHI SPORTIVI**

- 6.1. Le abilità tecnico-tattiche;
- 6.2. Tecnica e tattica nei giochi sportivi;
- 6.3. La match analysis;
- 6.4. La valutazione funzionale e prestativa;
- 6.5. Il ruolo del coach negli sport di squadra;
- 6.6. La coesione e la comunicazione negli sport di squadra

**E-TIVITY 1: ATTIVITÀ INTERATTIVA IN PIATTAFORMA**

Esercitazione proposta dal docente (20 ore di studio)

**Metodi e didattiche delle attività sportive M-EDF/02 - 6 CFU**

**Docente: Prof. Adriano Paolantoni**

**7. MODULO VII – LA PALLAVOLO**

- 7.1. La storia della pallavolo;
- 7.2. Le regole del gioco;
- 7.3. I fondamentali;
- 7.4. I fondamentali di squadra / Gli schemi di gioco;
- 7.5. Il Volley S3 e lo spikeball;
- 7.6. Proposte operative

**8. MODULO VIII – LA PALLACANESTRO**

- 8.1. La storia della pallacanestro;
- 8.2. Le regole del gioco;
- 8.3. I fondamentali;
- 8.4. Gli schemi di gioco;
- 8.5. 3 vs 3;
- 8.6. Proposte operative

**9. MODULO IX – IL CALCIO**

- 9.1. La storia del calcio a 5;
- 9.2. Le regole;
- 9.3. I fondamentali;
- 9.4. Schemi di gioco;
- 9.5. Calcio a cinque e gioco-sport nella scuola;
- 9.6. Proposte operative

**10. MODULO X – IL RUGBY**

- 10.1. La storia del rugby;

	<p>10.2. Le regole;  10.3. I fondamentali;  10.4. Gli schemi di gioco;  10.5. Le varianti del rugby;  10.6. Proposte operative</p> <p><b>11. MODULO XI – GLI SPORT VELICI</b></p> <p>11.1. Gli sports velici;  11.2. Le regole;  11.3. I ruoli a bordo;  11.4. Tattica di regata;  11.5. Le classi olimpiche;  11.6. Proposte operative</p> <p><b>12. MODULO XII – GIOCHI DUALI E DI SQUADRA</b></p> <p>12.1. Giochi sportivi duali e di squadra  12.2. Tennis tavolo 1  12.3. Tennis tavolo 2  12.4. Judo 1  12.5. Judo 2  12.6. I giochi sportivi adattati</p> <p><b>E-TIVITY 2: ATTIVITÀ INTERATTIVA IN PIATTAFORMA</b>  Esercitazione proposta dal docente (20 ore di studio)</p>
<p><b>Materiali di studio</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Videolezioni preregistrate a cura dei docenti suddivise in 12 moduli</b></li> <li>• <b>Materiali didattici di supporto a cura delle docenti (dispense, slide e altro)</b></li> <li>• <b>Testi consigliati per approfondimenti:</b></li> </ul>
<p><b>Modalità di verifica dell'apprendimento</b></p>	<p>L'esame consisterà di norma nello svolgimento di una <b>prova scritta</b> o nel sostenimento di una <b>orale</b> (modalità di verifica che può essere svolta presso la sede centrale di Roma) tendente ad accertare le capacità di analisi, la proprietà di linguaggio e la capacità di rielaborazione dei concetti acquisiti.</p> <p>La prova scritta prevede N 30 <b>domande a risposta multipla</b> che riguardano l'intero programma dell'insegnamento.</p> <p>La prova orale consiste in un <b>colloquio</b> teso ad accertare il livello di preparazione dello studente. Quest'ultimo normalmente si snoda in N 3 <b>domande (di natura teorica e/o applicativa)</b> che riguardano l'intero programma dell'insegnamento, ogni domanda ha uguale dignità e pertanto un massimo voto pari a 10.</p> <p>In ambedue le modalità d'esame, particolare attenzione nella valutazione delle risposte viene data alla capacità dello studente di rielaborare, applicare e presentare con proprietà di linguaggio il materiale presente in piattaforma.</p> <p>In sede di valutazione finale, si terrà conto anche della proficua partecipazione ai <b>forum (aule virtuali)</b> e al corretto svolgimento delle <b>e-tivity</b> proposte.</p>
<p><b>Criteri per l'assegnazione dell'elaborato finale</b></p>	<p>L'assegnazione dell'<b>elaborato finale</b> avverrà sulla base di un colloquio con il docente in cui lo studente manifesterà i propri specifici <b>interessi</b> in relazione a qualche argomento che intende approfondire; non esistono <b>preclusioni</b> alla richiesta di assegnazione della tesi e non è prevista una <b>media particolare</b> per poterla richiedere.</p>