



ATTIVITA DIDATTICA ELETTIVA – SCIENZE MOTORIE

KICK OFF – FORMAZIONE 27 FEBBRAIO

LA GIORNATA DELLA PREVENZIONE ATTIVA

MOVIMENTO IN GIOCO

START NOW

APPELLO

SFIDA
Smart Frail Individuals Data Analysis



Dibris





ATTIVITA DIDATTICA ELETTIVA – SCIENZE MOTORIE

MOVIMENTO IN GIOCO

LA GIORNATA DELLA
PREVENZIONE ATTIVA

Un'opportunità unica per gli studenti di **Scienze Motorie** di applicare le proprie competenze in un contesto innovativo. Durante lo **Sport Show & Digital Festival**, guiderai attività sportive e collaborerai con studenti di Informatica per l'analisi dei dati biometrici tramite pettorine **Comftech**. Un'esperienza multidisciplinare che, grazie alla webapp **Slow Rogaining di Edutainment Formula** unisce sport, tecnologia e prevenzione, arricchendo la tua formazione e visione professionale!





ATTIVITA DIDATTICA ELETTIVA – SCIENZE MOTORIE



SFIDA – Smart Frail Individuals Data Analysis

CHI SIAMO

IL GRUPPO DI LAVORO

- Giorgio Delzanno, professore del DIBRIS, è il responsabile scientifico del progetto SFIDA.
- Giancarlo Mascetti, consulente DIBRIS Unige.
- Luca Gelati, esperto di teambuilding, consulente per la didattica innovativa al DIBRIS.
- Giuseppe Gioco e Ivan Carmosino soci della software house Wondertech esperti di gamification in AR e VR.





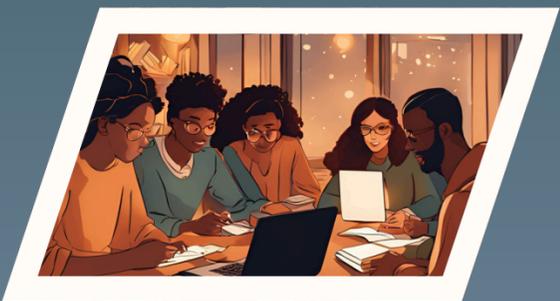
F A S E 1 - M O B I L E T E A C H I N G - 2 4 F E B B R A I O

Studio autonomo delle web-app di Edutainment Formula e autovalutazione con Team Metrics. Creazione automatizzata dei gruppi di lavoro.



F A S E 2 - F O R M A Z I O N E - 2 7 F E B B R A I O

Presentazione del progetto SFIDA, Format Slow Rogaining, divisione in gruppi di lavoro, assegnazione dei checkpoint e spiegazione dei ruoli. Connessione con studenti e esperti di Informatica.



F A S E 3 - P R E P A R A Z I O N E C H E C K P O I N T - 1 0 M A R Z O

Ogni gruppo progetta l'attività motoria del proprio checkpoint e collabora con il gruppo di lavoro SFIDA e gli studenti di Informatica per l'analisi dei dati biometrici.



F A S E 4 - E V E N T O I N P R E S E N Z A - 2 1 G I U G N O

Al Porto Antico, Esplace – Magazzini del Cotone, gli studenti gestiscono i checkpoint, guidano le attività e raccolgono dati biometrici con le pettorine Comftech.



F A S E 5 - F E E D B A C K - 1 0 L U G L I O

Compilazione del modulo feedback di fine evento per condividere la vostra esperienza con il gruppo di lavoro SFIDA.



FASE 2 – FORMAZIONE

- Presentazione del progetto SFIDA
 - Prof. Giorgio Delzanno
- Presentazione Format Slow Rogaining
- Creazione gruppi di lavoro ed assegnazione obiettivo di lavoro
 - Ing. Luca Gelati
- Connessione con studenti di informatica ed esperti programmatori
 - Prof. Giorgio Delzanno
- L'importanza dell'acquisizione ed analisi dei dati
 - Dott. Giancarlo Mascetti
- Approfondimenti con Wondertech
 - Dott. Giuseppe Gioco – Dott. Ivan Carmosino





ATTIVITÀ DIDATTICA ELETTIVA – SCIENZE MOTORIE

PROGETTO S.F.I.D.A.

SFIDA – Smart Frail Individuals Data Analysis

è un progetto per la creazione di un Living Lab Diffuso, dedicato alla co-progettazione di serious game e sistemi di monitoraggio wearable basati su AI. Le soluzioni sviluppate supportano utenti fragili e non nella vita quotidiana. Il Living Lab sarà distribuito sul territorio ligure, adattando le tecnologie SFIDA alle esigenze locali e ai metodi AFA (Attività Fisica Adattata).





ATTIVITA DIDATTICA ELETTIVA – SCIENZE MOTORIE

ADE – MOVIMENTO IN GIOCO

LA GIORNATA DELLA PREVENZIONE ATTIVA

- Divisione in gruppi di lavoro
 - connettetevi con la webapp Team Metrics e leggete il nome del vostro Team
 - chi non si ricorda la password può trovare il proprio nome nella lista dei Team
 - aggregatevi con i membri del vostro Team
 - selezionate un caposquadra
 - create un gruppo whatsapp con tutti i capisquadra ed invitatemi (cell. 392 7652628)
- Assegnazione checkpoint
 - il caposquadra potrà venire qui e scegliere un checkpoint tra quelli ancora disponibili
- Spiegazione dei ruoli nei gruppi di lavoro e obiettivi del progetto ADE
 - il gruppo di lavoro dovrà progettare una esperienza attiva per il proprio checkpoint
 - l'attività potrà essere un esercizio di gruppo, un esercizio per apprendere un fondamentale dello sport assegnato al checkpoint, un esercizio di riabilitazione post fisioterapico prima di riprendere l'attività





ATTIVITA DIDATTICA ELETTIVA – SCIENZE MOTORIE

ADE – MOVIMENTO IN GIOCO

LA GIORNATA DELLA PREVENZIONE ATTIVA

- Assegnazione checkpoint
 - il caposquadra potrà venire qui e scegliere un checkpoint tra quelli ancora disponibili

Checkpoint in Esplace (Magazzini del Cotone)

Esport
UNIGE
Comftech
Wondertech

Checkpoint nell'area del porto antico

Football skating
Bodybuilding
Tae Kwon Do
Savate
Just Dance
Throwball
Parkour

Checkpoint in acqua con postazione nel porto antico a terra

Coastal rowing
Dragon boat
Vela



ATTIVITA DIDATTICA ELETTIVA – SCIENZE MOTORIE

ADE – MOVIMENTO IN GIOCO

LA GIORNATA DELLA PREVENZIONE ATTIVA

- Spiegazione dei ruoli nei gruppi di lavoro e obiettivi del progetto ADE
 - il gruppo di lavoro dovrà progettare una esperienza attiva per il proprio checkpoint
 - l'attività potrà essere un esercizio di gruppo, un esercizio per apprendere un fondamentale dello sport assegnato al checkpoint, un esercizio di rieducazione post fisioterapico prima di riprendere l'attività

attività sportiva:

allenamento gesto atletico
attività rieducativa del gesto

Responsabile:

Luca, Ivan, Giuseppe, Lorenzo

Obiettivo da misurare:

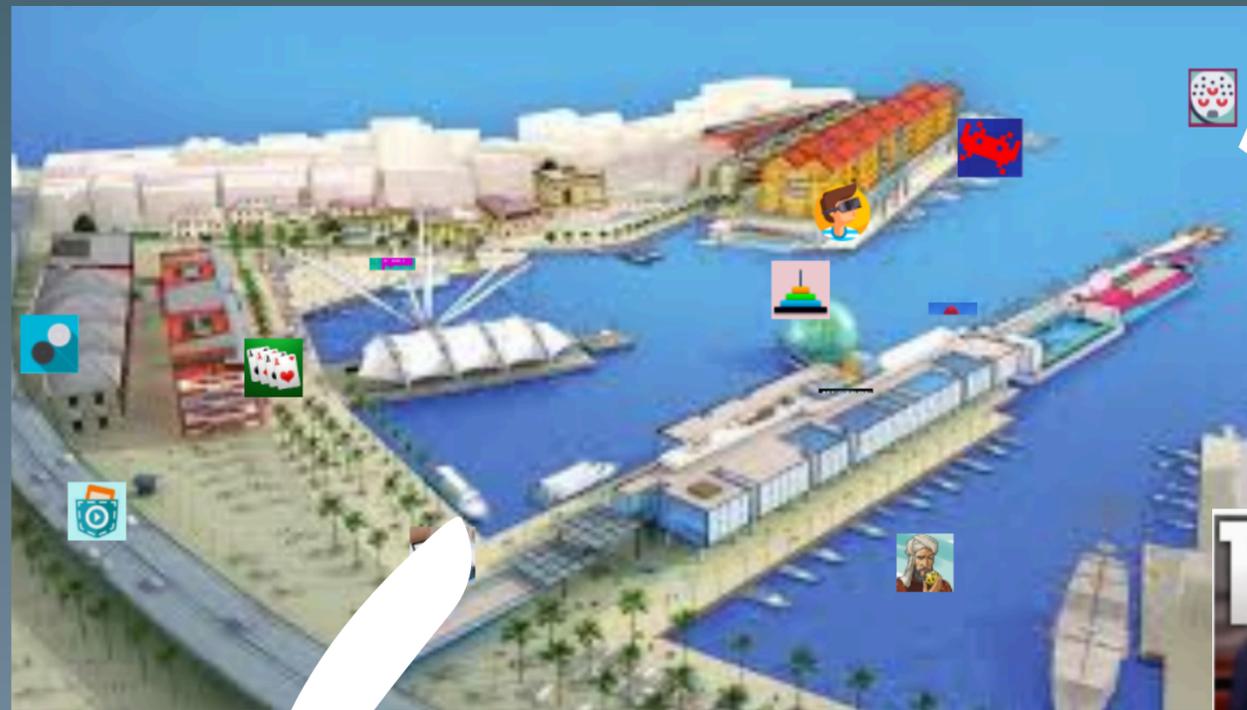
gestione stress, coordinazione oculo motoria,
monitoraggio cognitivo con VR
pettorine da indossare per ogni gruppo che arriva;
misurazione equilibrio no cardio, monitoraggio cognitivo con AR
equilibrio, frequenza cardiaca atti respiratori –



ATTIVITA DIDATTICA ELETTIVA – SCIENZE MOTORIE

SPORT SHOW & DIGITAL FESTIVAL

Format Slow Rogaining – Per la Giornata della Prevenzione – S.F.I.D.A.



Checkpoint in Esplace (Magazzini del Cotone):

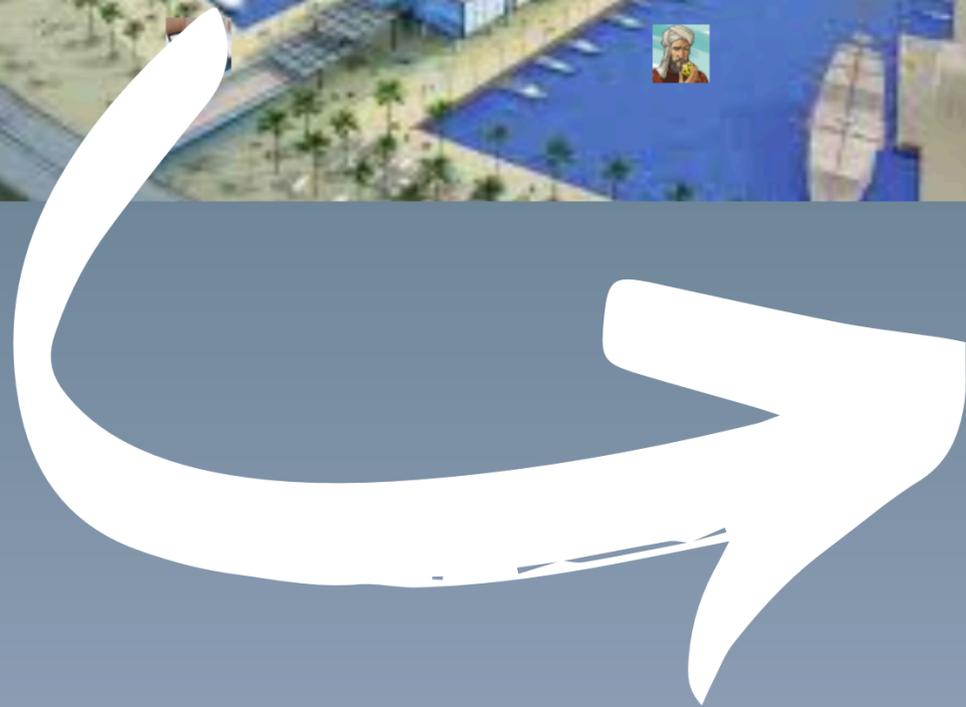
Esport
UNIGE
Comftech
Wondertech

Checkpoint nell'area del porto antico

Football skating
Bodybuilding
Tae Kwon Do, Savate
Just Dance, Throwball
Parkour

Checkpoint in acqua con postazione nel porto antico a terra:

Coastal rowing
Dragon boat
Vela





FORMAT SLOW ROGAINING

- **Attività nei Checkpoint:**

- Ogni checkpoint offre sport e giochi come taekwondo e FIFA24 per scoprire nuove attività promosse dall'ente di promozione sportiva **OPES e da CIES**. Ogni checkpoint verrà assegnato ad un team di Scienze Motorie.

- **Prenotazione Dinamica:**

- Le squadre prenotano il turno a un checkpoint tramite una webapp, riservandolo per 30 minuti circa. Il Team di scienze motorie dovrà accogliere, avviare, moderare e motivare i partecipanti il proprio laboratorio sportivo.

- **Guadagno di Punti:**

- Al termine dell'attività, il team di Scienze motorie assegnerà i punti ai gruppi in gioco tramite **QR code**, liberando il checkpoint per altre squadre.

- **Check ad ogni squadra in gioco**

- Verificate che le squadre che si presentano al vostro checkpoint lo abbiano effettivamente prenotato

- **Misurazione biometrica:**

- Quando al checkpoint si presentano le squadre con la maglia identificativa del progetto SFIDA, oltre al **check** il Team di Scienze Motorie dovrà segnare su apposito modulo l'orario di arrivo e fine attività. Questo garantirà che i parametri biometrici misurati siano allineati all'attività del laboratorio.

- **Competizione Amichevole:**

- Vince la squadra con più punti accumulati partecipando a esperienze e attività.



ATTIVITA DIDATTICA ELETTIVA – SCIENZE MOTORIE

FORMAT SLOW ROGAINING

DEMO per i Capitani



LINK: <https://orienteering.netlify.app>

USER: Team N (N=1 ,.., 12)

PWD: dibris

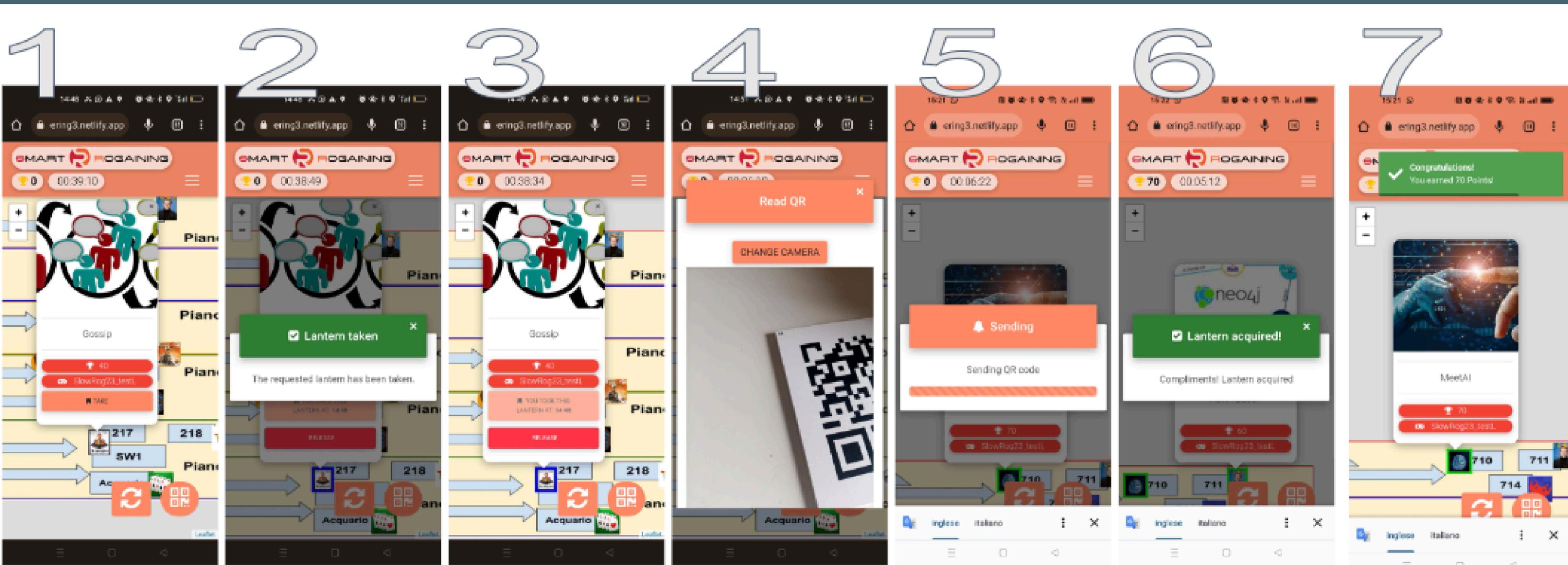
GAME: Dibris & Scienze Motorie



ATTIVITA DIDATTICA ELETTIVA – SCIENZE MOTORIE

FORMAT SLOW ROGAINING

DEMO per i Capitani





ATTIVITA DIDATTICA ELETTIVA – SCIENZE MOTORIE

FASE 3 – PREPARAZIONE CHECKPOINT

SOLUZIONI TECNOLOGICHE INNOVATIVE A.R. E V.R.

Ogni gruppo progetta l'attività motoria del proprio checkpoint e collabora con il gruppo di lavoro SFIDA e gli studenti di Informatica per ottimizzare il processo di raccolta dati biometrici.

**DEADLINE
10 MARZO**





ATTIVITA DIDATTICA ELETTIVA – SCIENZE MOTORIE

WONDERTECH – GAMIFICATION

SOLUZIONI TECNOLOGICHE INNOVATIVE A.R. E V.R.

Gli studenti di Scienze Motorie hanno un'opportunità unica di interagire con i programmatori senior di Wondertech, specializzati in gamification per sport, rieducazione e salute. Questa collaborazione permette di approfondire l'uso delle tecnologie VR e AR per sviluppare soluzioni innovative che migliorano l'esperienza di apprendimento e riabilitazione. Relazionarsi con esperti del settore offre preziose conoscenze pratiche e teoriche, stimolando la creatività e l'innovazione. È un'occasione imperdibile per acquisire competenze chiave e contribuire a progetti all'avanguardia nel campo della salute e del benessere.





ATTIVITÀ DIDATTICA ELETTIVA – SCIENZE MOTORIE

DIBRIS – SCIENZE MOTORIE

ATTIVITÀ MULTIDISCIPLINARE E COMPLEMENTARE

Creare connessioni tra studenti di Scienze Motorie e Informatica è fondamentale per sviluppare progetti innovativi sulla salute, integrando competenze multidisciplinari.

Questa sinergia migliora l'efficacia delle pratiche di monitoraggio e riabilitazione. Il prof. Delzanno faciliterà queste interazioni nei checkpoint in cui sarà previsto questo interscambio di competenze, incoraggiando la collaborazione tra studenti e offrendo supporto nella misurazione dei dati biometrici rilevati dalle pettorine comftech.





ATTIVITA DIDATTICA ELETTIVA – SCIENZE MOTORIE

DIBRIS – SCIENZE MOTORIE

OPPORTUNITA' COSPACES PER STUDENTI DI SCIENZE MOTORIE





ATTIVITA DIDATTICA ELETTIVA – SCIENZE MOTORIE

DIBRIS – SCIENZE MOTORIE

L'IMPORTANZA DELL'ACQUISIZIONE ED ANALISI DEI DATI





ATTIVITA DIDATTICA ELETTIVA – SCIENZE MOTORIE

ADE – MOVIMENTO IN GIOCO

LA GIORNATA DELLA PREVENZIONE ATTIVA

- Assegnazione checkpoint
 - il caposquadra potrà venire qui e scegliere un checkpoint tra quelli ancora disponibili

Checkpoint in Esplace (Magazzini del Cotone)

Esport
UNIGE
Comftech
Wondertech

Checkpoint nell'area del porto antico

Football skating
Bodybuilding
Tae Kwon Do
Savate
Just Dance
Throwball
Parkour

Checkpoint in acqua con postazione nel porto antico a terra

Coastal rowing
Dragon boat
Vela



ATTIVITA DIDATTICA ELETTIVA – SCIENZE MOTORIE

FASE 3 – PREPARAZIONE CHECKPOINT

SOLUZIONI TECNOLOGICHE INNOVATIVE A.R. E V.R.

Ogni gruppo progetta l'attività motoria del proprio checkpoint e collabora con il gruppo di lavoro SFIDA e gli studenti di Informatica per ottimizzare il processo di raccolta dati biometrici.

**DEADLINE
10 MARZO**





ATTIVITA DIDATTICA ELETTIVA – SCIENZE MOTORIE



MOVIMENTO IN GIOCO - PROGETTO SFIDA

THANK YOU FOR ATTENTION

SEE YOU 21/06/25