**Syllabus Attività Formativa**

|  |  |
| --- | --- |
| **Anno Offerta** | 2023 |
| **Corso di Studio** | 0332 - SCIENZE DELL'EDUCAZIONE E DELLA FORMAZIONE |
| **Regolamento Didattico** | 0332-20-22 |
| **Percorso di Studio** | GEN - CORSO GENERICO |
| **Insegnamento/Modulo** | DSU0134 - LABORATORIO DI METODI E TECNICHE DEL GIOCO E DELL'ANIMAZIONE - GAMING METHODS AND TECHNIQUES LABORATORY |
| **Attività Formativa Integrata** | - |
| **Partizione Studenti** | - |
| **Periodo Didattico** | S2 - Secondo Semestre |
| **Sede** | POTENZA |
| **Anno Corso** | 2 |
| **Settore** | M-PED/03 - DIDATTICA E PEDAGOGIA SPECIALE |
| **Tipo attività Formativa** | F - Altro |
| **Ambito** | 10843 - Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro |
| **CFU** | 1.0 |
| **Ore Attività Frontali** | 18.0 |
| **AF\_ID** | 43914 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo Testo** | **Codice Tipo Testo** | **Num. Max. Caratteri** | **Obbl.** | **Testo in Italiano** | **Testo in Inglese** |
| **Lingua insegnamento** | LINGUA\_INS |  | No | Italiano |  |
| **Obiettivi formativi e risultati di apprendimento** | OBIETT\_FORM |  | Sì | Gli studenti acquisiranno conoscenze pedagogiche e didattiche per progettare, organizzare, condurre e valutare giochi didattici e animativi. Saranno in grado di utilizzare le teorie e le metodologie apprese per creare attività di gioco e animazione che siano coerenti con gli obiettivi e le esigenze dei vari contesti educativi. |  |
| **Prerequisiti** | PREREQ |  | Sì | Conoscenze psicopedagogiche e didattiche di base. |  |
| **Contenuti del corso** | CONTENUTI |  | Sì | Rapporto tra educazione e gioco, con un'attenzione particolare all'infanzia.Concetti teorici fondamentali del gioco e dell'animazione: implicazioni pedagogiche e didattiche. Principali funzioni del gioco come strumento di apprendimento, socializzazione e inclusione. Concetto di animazione come metodo e pratica sociale. Ruolo e definizione del gioco come dispositivo pedagogico.  L'animazione educativa come metodo: strategie, tecniche e linguaggi dell'animazione. |  |
| **Programma esteso** | PROGR\_EST |  | No |  |  |
| **Metodi didattici** | METODI\_DID |  | Sì | Lezioni frontali, lavori di gruppo, simulazioni ed esercitazioni con restituzione nel gruppo-classe.  Momenti di riflessione, discussioni ed esercitazioni (onsite ed online). |  |
| **Modalità di verifica dell'apprendimento** | MOD\_VER\_APPR |  | Sì | Esame orale.La valutazione finale consisterà in un colloquio orale che avrà per oggetto il risultato del lavoro personale e/o di gruppo.Le domande tenderanno a verificare le conoscenze e la comprensione acquisite;  le capacità elaborative; il possesso di un'adeguata capacità espositiva e di autonomia di giudizio. |  |
| **Testi di riferimento e di approfondimento, materiale didattico Online** | TESTI\_RIF |  | Sì | M. Andreoletti, A. Tinterri, Apprendere con i giochi. Esperienze di progettazione ludica, Roma, Carocci, 2023Oppure, in sostituzione,G. Staccioli, Il gioco e il giocare. Elementi di didattica ludica, Roma, Carocci, Nuova Edizione.G. Staccioli, Culture in gioco. Attività ludiche per l’apprendimento, Roma, Carocci,​​​​​​​ Nuova Edizione. |  |
| **Metodi e modalità di gestione dei rapporti con gli studenti** | GEST\_RAP\_STUD |  | Sì | La docente è sempre a disposizione nelle giornate di svolgimento del Corso, tramite e-mail all'indirizzo pellegrinovincenza@gmail.come telefonicamente al n° 339 6584525. Il ricevimento in presenza è da concordare. Si consiglia di consultare i comunicati della docente, per conoscere eventuali cambiamenti d'orario.Per ricevimenti straordinari e colloqui in presenza, si consiglia di prenotare preventivamente via e-mail. |  |
| **Date di esame previste** | DATE\_ESAMI |  | Sì | 16 gennaio  2024  ore  10.4502 febbraio  2024  ore  10.45 |  |
| **Seminari di esperti esterni** | SEM\_ESP\_EST |  | Sì | NO |  |
| **Altre informazioni** | ALTRO |  | No |  |  |