


Corso di Laurea “Scienze dell’educazione e della formazione” – Classe L19

SYLLABUS


(SCHEDA DI INSEGNAMENTO) - IT

 unidav.it <small>UNIVERSITÀ TELEMATICA 'LEONARDO DA VINCI'</small>	
ANNO ACCADEMICO 2022/23	
1. Docente responsabile dell’Insegnamento	Mirca Montanari
[1.1 Docenti titolari di singoli moduli all’interno dell’insegnamento]	
2. Insegnamento	Didattica del gioco e dell’animazione
3. Corso di Studio e Anno Regolamento	Educatore nei servizi per l’infanzia 2022/2023
4. Numero CFU	9
5. Settore Scientifico Disciplinare	PED/03
6. Tipo di Attività	A
7. Anno Corso	II
8. Lingua di Insegnamento	Italiano
9. Contenuti del Corso ed eventuale articolazione in moduli con indicazione del soggetto titolare dei singoli moduli se diverso dal responsabile del Corso	I contenuti dell’insegnamento verteranno sulle plurali forme di gioco infantile, sulle varie teorie e interpretazioni del gioco e del giocare, sulle concezioni del gioco nella storia del pensiero pedagogico, sulla sua evoluzione lungo l’arco dello sviluppo e sul ruolo dell’attività ludica nella società dei consumi. Ulteriori temi: la predisposizione e l’organizzazione degli spazi e tempi di gioco nel nido e nella scuola dell’infanzia in prospettiva inclusiva, la progettazione e la gestione di contesti ludici in ambito scolastico-educativo con specifico riferimento a metodologie e tecniche del gioco e dei laboratori creativi, il recupero dei giochi della tradizione infantile, l’orientamento del gioco verso i bambini con “bisogni educativi speciali”.
10. Testi di Riferimento	Baumgartner E. (2010), <i>Il gioco dei bambini</i> , Carocci, Roma. Manuzzi P. (2002), <i>Pedagogia del gioco e dell’animazione</i> , Guerini Scientifica, Milano.
11. Obiettivi Formativi	<ul style="list-style-type: none"> - acquisire i saperi di base relativi alla metodologia del gioco e dell’animazione, con particolare attenzione alla comunicazione del docente di scuola dell’infanzia - comprendere la rilevanza del gioco nel processo di sviluppo dell’identità, dell’autonomia e della creatività

	<ul style="list-style-type: none"> - sviluppare competenze educativo-didattiche e di animazione finalizzate alla valorizzazione delle potenzialità individuali e al benessere personale e sociale in un contesto inclusivo.
<p>12. Risultati di Apprendimento Attesi</p>	<p>Conoscenza e capacità di comprensione</p> <p>Alla fine dell'insegnamento lo studente dovrà:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscere i fondamenti teorici, in prospettiva psicologica e educativo-didattica, del gioco e dell'animazione al fine di comprendere emergenze educative e didattiche nel contesto scolastico e valorizzare la dimensione formativa del gioco a garanzia della qualità di percorsi educativi personalizzati e individualizzati - conoscere il valore del gioco e dell'animazione nei contesti scolastici inclusivi del nido e della scuola dell'infanzia - conoscere la progettazione di giochi didattici e animativi, con specifico riferimento al ruolo dell'insegnante, ai tempi e spazi, ai materiali, alle strategie, ai metodi educativi e alla valutazione <p>Capacità di applicare conoscenza e comprensione</p> <ul style="list-style-type: none"> - applicare le conoscenze acquisite per costruire contesti inclusivi per tutti e per ciascun bambino con particolare attenzione a quelli con bisogni educativi speciali - progettare, valutare e documentare gli interventi educativi in un'ottica di miglioramento dei processi inclusivi <p>Autonomia di giudizio</p> <ul style="list-style-type: none"> - maturare autonomia di giudizio e capacità di pensiero critico in relazione ai significati dell'esperienza ludica del bambino e alle strategie e modalità per favorire il gioco e l'animazione nei contesti educativo-scolastici inclusivi - acquisire competenze finalizzate a valutare situazioni e azioni educative sulla base di un'adeguata documentazione finalizzata all'assunzione di opportune e mirate decisioni educativo-didattiche <p>Abilità comunicative</p> <ul style="list-style-type: none"> - possedere capacità comunicativo-relazionali utili alla costruzione della relazione educativa anche in riferimento alle metodologie e tecniche del gioco e dell'animazione nella prima infanzia
<p>13. Prerequisiti ed Eventuali Propedeuticità</p>	
<p>14. Metodi Didattici</p>	<p>Il corso prevede 18 ore di didattica erogativa e 36 ore di didattica interattiva. La didattica interattiva prevede un webinar sincrono su argomenti specifici inerenti il corso, seguito da lavori individuali e/o di gruppo di rielaborazione (e-</p>

	<p>tivities). Le e-tivities consistono nella realizzazione di: 1) progettazione di una attività e/o 2) domande di approfondimento. Le e-tivities devono essere consegnate almeno una settimana prima dello svolgimento della prova finale e sono oggetto di valutazione da parte della docente. La valutazione conseguita è tenuta in considerazione nella determinazione del voto finale.</p>
15. Altre Informazioni	
16. Modalità di Verifica dell'Apprendimento	<p>Prove in itinere e prova finale (colloquio orale). Sono previste 2 prove di verifica intermedia, che saranno sviluppate mediante la piattaforma didattica e valutate dal Docente. Tali prove di verifica verteranno sugli argomenti del corso, saranno concordate con gli studenti e potranno essere costituite da un test a risposta multipla e/o a risposta aperta, in un project work o in un elaborato di approfondimento. La prova finale consiste in un esame orale sui contenuti del corso. Verranno valutati la conoscenza dei contenuti e della bibliografia previsti dal corso, la qualità dell'espressione orale, le capacità critiche e metodologiche. Il punteggio del voto finale, che terrà conto delle prove intermedie, va da 1 a 30 con lode, secondo quanto segue: 1-17 insufficiente, 18-21 sufficiente, 22-24 discreto, 25-27 buono, 28-29 molto buono, 30-30 con lode eccellente. Valutazione in trentesimi.</p>
17. Programma Esteso	<ul style="list-style-type: none"> - Cenni sulla storia del gioco e del giocattolo - Prospettive psico-pedagogico-didattiche del gioco - Il valore educativo delle molteplici esperienze ludiche nell'infanzia. Il gioco come metodologia d'apprendimento, di relazione, di inclusione e di educazione alle differenze e alle diversità nel contesto scolastico - Gioco e sviluppo affettivo - Gioco e didattica inclusiva - Gioco, rappresentazioni grafiche e disegno infantile - Media, gioco, video-gioco e processi educativi - Progettare al nido e nella scuola dell'infanzia: campi d'esperienza, sfondo integratore e laboratori - Riflessioni relative all'osservazione del gioco, alla predisposizione dei materiali e alla progettazione educativo-didattica inclusiva delle attività ludiche - Il processo di elaborazione progettuale nella didattica del gioco mediante le strategie didattiche attive
18. Contatti e orario di ricevimento	<p>m.montanari@unitus.it 339 8333122 mercoledì ore 11-13 oppure a richiesta tramite mail</p>

Corso di Laurea “Scienze dell’educazione e della formazione” – Classe L19
 SYLLABUS (SCHEDA DI INSEGNAMENTO) - ENG

	
ACADEMIC YEAR 2021/22	
1. Regular Teacher	Mirca Montanari
1.1[Lecturer/s assigned to specific single modules within the course]	
2. Course name	Didactics of play and animation
3. Course Programme and Year of Regulations	Educator in services for children 2022/2023
4. Number of Credits	9
5. Scientific Disciplinary Sector	PED/03
6. Type of activity	A
7. Year of Course	II
8. Teaching language	Italian
9. Contents of the Course and possible articulation in modules with indication of the relative appointee/s if different from the regular teacher of the Course	The contents of the course will focus on the plural forms of children’s play, on the various theories and interpretations of play and play, on the conceptions of play in the history of pedagogical thought, on its evolution throughout development and on the role of play in consumer society. Further topics: the arrangement and organization of play spaces and times in the nursery and kindergarten in an inclusive perspective, the design and management of play contexts in the school-educational context with specific reference to methodologies and techniques of the game and creative workshops, the recovery of traditional children’s games, the orientation of the game towards children with “special educational needs”.
10. Reference Books and Texts	Baumgartner E. (2010), <i>Il gioco dei bambini</i> , Carocci, Roma. Manuzzi P. (2002), <i>Pedagogia del gioco e dell’animazione</i> , Guerini Scientifica, Milano.
11. Learning objectives	<ul style="list-style-type: none"> - acquire the basic knowledge related to the methodology of play and animation, with particular attention to the communication of the preschool teacher - understand the importance of the game in the process of development of identity, autonomy and creativity - develop educational and teaching skills and animation aimed at the enhancement of individual potential and personal and social well-being in an inclusive context.

<p>12. Expected Learning outcomes</p>	<p>Knowledge and comprehension skills At the end of the course the student will have to</p> <ul style="list-style-type: none"> - know the theoretical foundations, from a psychological and educational-didactic perspective, of play and animation in order to understand educational and didactic emergencies in the school context and enhance the formative dimension of play to guarantee the quality of personalized and individualized educational paths - to know the value of play and animation in inclusive school contexts of nursery and preschool - know the planning of educational and animative games, with specific reference to the role of the teacher, time and space, materials, strategies, educational methods and evaluation. <p>Ability to apply knowledge and understanding</p> <ul style="list-style-type: none"> - apply acquired knowledge to build inclusive contexts for all and for each child with particular attention to those with special educational needs - design, evaluate and document educational interventions with a view to improving inclusive processes <p>Autonomy of judgment</p> <ul style="list-style-type: none"> - develop autonomy of judgment and critical thinking skills in relation to the meanings of the child's play experience and strategies and methods to promote play and animation in inclusive educational and school contexts - Acquire skills aimed at evaluating situations and educational actions on the basis of adequate documentation aimed at making appropriate and targeted educational decisions. <p>Communication skills</p> <ul style="list-style-type: none"> - Possess communicative-relational skills useful for the construction of the educational relationship also in reference to the methodologies and techniques of play and animation in early childhood
<p>13. Possible necessary pre-requisites or preparatory activity/ies</p>	
<p>14. Teaching Methods</p>	<p>The course includes 18 hours of teaching and 36 hours of interactive teaching. Interactive teaching includes one synchronous webinar on specific topics related to the course, followed by individual and / or group work on reworking (e-tivities). The e-tivities consist in the realization of: 1) a project work and/or 2) in-depth questions. The e-tivities must be delivered at least one week before the final exam and are subject to evaluation by the teacher. The evaluation obtained is taken into consideration in determining the final grade.</p>
<p>15. Other information</p>	
<p>16. Assesment Methods</p>	<p>In itinere tests and final test (oral interview). There will be 2</p>

	<p>intermediate tests, which will be developed through the learning platform and evaluated by the teacher. These tests will cover the topics of the course, will be agreed with the students and may consist of a multiple choice and/or open-ended test, a project work or an in-depth study paper. The final test consists of an oral examination on the course contents. The knowledge of the course contents and bibliography, the quality of the oral expression, the critical and methodological skills will be evaluated. The final grade, which will take into account the intermediate tests, will range from 1 to 30 with honors, according to the following: 1-17 insufficient, 18-21 sufficient, 22-24 fair, 25-27 good, 28-29 very good, 30-30 with honors excellent. Evaluation in thirtieths.</p>
<p>17. Full programme</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Notes on the history of the game and the toy - Psycho-pedagogic-didactic perspectives of the game - The educational value of multiple play experiences in childhood. The game as a methodology of learning, relationship, inclusion and education to differences and diversities in the school context - Play and affective development - Play and inclusive teaching - Game, graphic representations and childish drawing - Media, game, video game and educational processes - Planning at the nursery and preschool: fields of experience, integrative background and workshops - Reflections on the observation of the game, the preparation of materials and inclusive educational-didactic design of play activities - The process of design elaboration in the didactics of play through active teaching strategies
<p>18. Contacts and Professors' office hours</p>	<p>mirca.montanari@uniurb.it 339 8333122 wednesday at 11-13 or on request by e-mail</p>