


## (SCHEDA DI INSEGNAMENTO) - IT

 unidav.it <small>UNIVERSITÀ TELEMATICA "LEONARDO DA VINCI"</small>	
ANNO ACCADEMICO 2023/24	
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 Regolamentoo	Educatore nei servizi per l'infanzia 2023/2024
4. Numero CFU	9
5. Settore Scientifico-Disciplinare	M-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
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.  Staccioli G. (2021), <i>Il gioco e il giocare. Elementi di didattica ludica</i> , Carocci, Roma.
11. Obiettivi Formativi	- 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 - sviluppare competenze educativo-didattiche e di animazione finalizzate alla valorizzazione delle potenzialità individuali e al benessere personale e sociale in un contesto inclusivo.
12. Risultati di Apprendimento Attesi	<u>Conoscenza e capacità di comprensione</u>  Alla fine dell'insegnamento lo studente dovrà: - conoscere i fondamenti teorici, in prospettiva psicologica e educativo-

	<p>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</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- conoscere il valore del gioco e dell'animazione nei contesti scolastici inclusivi del nido e della scuola dell'infanzia</li> <li>- 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</li> </ul> <p><u>Capacità di applicare conoscenza e comprensione</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- applicare le conoscenze acquisite per costruire contesti inclusivi per tutti e per ciascun bambino con particolare attenzione a quelli con bisogni educativi speciali</li> <li>- progettare, valutare e documentare gli interventi educativi in un'ottica di miglioramento dei processi inclusivi</li> </ul> <p><u>Autonomia di giudizio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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</li> <li>- 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</li> </ul> <p><u>Abilità comunicative</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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</li> </ul>
13. Prerequisiti ed Eventuali Propedeuticità	
14. Metodi Didattici	<p>Il corso prevede distinte azioni didattiche.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) didattica erogativa: 2 ore di videolezione per ogni CFU con visualizzazione sincrona di slide;</li> <li>2) didattica interattiva: una <i>e-tivity</i> strutturata per ogni CFU, cioè un <i>forum</i> didattico contenente un <i>thread</i> per CFU. Fruizione di materiali didattici (slide) per lo studio e di un database per l'esercitazione con domande aperte e chiuse e test di autovalutazione.</li> </ol>
15. Agenda 2030, UN Sustainable Development	
16. Altre Informazioni	
17. Modalità di Verifica dell'Apprendimento	<p>La prova si compone di ventuno domande a risposta chiusa e di tre domande a risposta aperta. A ogni risposta chiusa corrisponde un 1 punto se esatta, 0 punti se errata. Le risposte aperte valgono da 0 a 3 punti, secondo i seguenti valori: 0 = insufficiente, 1 = sufficiente, 2 = buono, 3 = ottimo. Nella valutazione delle risposte aperte, si terrà conto dei seguenti aspetti: 1) grado di conoscenza e approfondimento dei contenuti; 2) qualità dell'argomentazione; 3) uso del linguaggio tecnico-disciplinare.</p> <p>Per la partecipazione alle <i>e-tivities</i> sarà attribuito un punteggio da 0 a 2 punti, secondo i seguenti valori: 0 = partecipazione insufficiente, 1 = partecipazione sufficiente, 2 = partecipazione attiva. Tale punteggio sarà sommato al voto finale.</p> <p>Il voto finale è espresso in trentesimi e va da 1 a 30 con lode, secondo i seguenti intervalli: 1-17, insufficiente; 18-21, sufficiente; 22-24, discreto; 25-27, buono; 28-29, molto buono; 30-30 con lode, eccellente</p>
18. Programma Esteso	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cenni sulla storia del gioco e del giocattolo</li> <li>- Prospettive psico-pedagogico-didattiche del gioco</li> <li>- Il valore educativo delle molteplici esperienze ludiche nell'infanzia.</li> </ul> <p>Il gioco come metodologia d'apprendimento, di relazione, di inclusione e</p>

	<p>di educazione alle differenze e alle diversità nel contesto scolastico</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gioco e sviluppo affettivo</li> <li>- Gioco e didattica inclusiva</li> <li>- Gioco, rappresentazioni grafiche e disegno infantile</li> <li>- Media, gioco, video-gioco e processi educativi</li> <li>- Progettare al nido e nella scuola dell'infanzia: campi d'esperienza, sfondo integratore e laboratori</li> <li>- Riflessioni relative all'osservazione del gioco, alla predisposizione dei materiali e alla progettazione educativo-didattica inclusiva delle attività ludiche</li> <li>- Il processo di elaborazione progettuale nella didattica del gioco mediante le strategie didattiche attive</li> </ul>
19. Contatti e orario di ricevimento	<p>m.montanari@unitus.it  339 8333122  a richiesta tramite e-mail</p>

## (SCHEDA DI INSEGNAMENTO) - IT



ANNO ACCADEMICO  
2023/24

1. Docente responsabile dell'Insegnamento	Mirca Montanari
[1.1 Docenti titolari di singoli moduli all'interno dell'insegnamento]	
2. Insegnamento	Didactics of play and animation
3. Corso di Studio e Anno Regolamento	Educator in childcare services 2023/2024
4. Numero CFU	9
5. Settore Scientifico-Disciplinare	M-Ped/03
6. Tipo di Attività	A
7. Anno Corso	II
8. Lingua di Insegnamento	Italian
9. Contenuti del Corso ed eventuale articolazione in moduli con indicazione del soggetto titolare dei singoli moduli se diverso dal responsabile del Corso	The teaching content will focus on the plural forms of children's play, on the various theories and interpretations of play and playfulness, on conceptions of play in the history of pedagogical thought, on its evolution throughout development and on the role of playful activity in consumer society. Further topics: the arrangement and organisation of play spaces and times in the nursery and pre-school in an inclusive perspective, the design and management of play contexts in the school-educational sphere with specific reference to methodologies and techniques of play and creative workshops, the recovery of traditional children's games, the orientation of play towards children with 'educational needs
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.  Staccioli G. (2021), <i>Il gioco e il giocare. Elementi di didattica ludica</i> , Carocci, Roma.
11. Obiettivi Formativi	- acquire basic knowledge of the methodology of play and animation, with particular attention to the communication of the preschool teacher - understand the relevance of play in the process of developing identity, autonomy and creativity - develop educational-didactic and animation skills aimed at enhancing individual potential and personal and social well-being in an inclusive context.
12. Risultati di Apprendimento Attesi	<u>Knowledge and understanding</u>  At the end of the course the student will have to - 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 as a guarantee of the quality of personalised and individualised educational pathways

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- know the value of play and animation in inclusive school contexts in nursery and pre-schools</li> <li>- know the design of educational and animative games, with specific reference to the teacher's role, time and space, materials, strategies, educational methods and assessment</li> </ul> <p><u>Ability to apply knowledge and understanding</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- apply acquired knowledge to build inclusive contexts for all and each child with particular attention to those with special educational needs</li> <li>- design, evaluate and document educational interventions with a view to improving inclusive processes</li> </ul> <p><u>Autonomy of judgement</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- develop autonomy of judgement and critical thinking skills in relation to the meanings of the child's play experience and the strategies and methods for promoting play and animation in inclusive educational contexts</li> <li>- acquire skills aimed at evaluating situations and educational actions on the basis of adequate documentation aimed at making appropriate and targeted educational and teaching decisions</li> </ul> <p><u>Communication skills</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- possess communicative-relational skills useful for building the educational relationship also with reference to the methodologies and techniques of play and animation in early childhood</li> </ul>
13. Prerequisiti ed Eventuali Propedeuticit�	
14. Metodi Didattici	<p>The course includes distinct didactic actions.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) didactic delivery: 2 hours of video lecture for each CFU with synchronous display of slides;</li> <li>2) interactive didactics: one structured e-activity per CFU, i.e. a didactic forum containing one thread per CFU. Use of teaching materials (slides) for study and a database for practice with open and closed questions and self-assessment tests.</li> </ol>
15. Agenda 2030, UN Sustainable Development	
16. Altre Informazioni	
17. Modalit� di Verifica dell'Apprendimento	<p>The test consists of twenty-one closed-ended questions and three open-ended questions. Each closed answer corresponds to 1 point if correct, 0 points if incorrect. Open-ended answers are worth between 0 and 3 points, according to the following values: 0 = insufficient, 1 = sufficient, 2 = good, 3 = excellent. In the evaluation of open answers, the following aspects will be taken into account: 1) degree of knowledge and depth of content; 2) quality of argumentation; 3) use of technical-disciplinary language.</p> <p>A mark from 0 to 2 points will be awarded for participation in the e-activities, according to the following values: 0 = insufficient participation, 1 = sufficient participation, 2 = active participation. This score will be added to the final grade.</p> <p>The final grade is expressed in thirtieths and ranges from 1 to 30 with distinction, according to the following intervals: 1-17, insufficient; 18-21, sufficient; 22-24, fair; 25-27, good; 28-29, very good; 30-30 with distinction, excellent</p>
18. Programma Esteso	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Overview of the history of play and toys</li> <li>- Psycho-pedagogical and educational perspectives of play</li> <li>- The educational value of multiple play experiences in childhood Play as a methodology of learning, relationship, inclusion and education to differences and diversities in the school context</li> <li>- Play and affective development</li> <li>- Play and inclusive education</li> <li>- Play, graphic representations and children's drawing</li> <li>- Media, play, video-play and educational processes</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planning in the nursery and pre-school: fields of experience, integrating background and workshops</li> <li>- Reflections on the observation of play, preparation of materials and inclusive educational-didactic planning of play activities</li> <li>- The design process in the didactics of play through active teaching strategies</li> </ul>
19. Contatti e orario di ricevimento	m.montanari@unitus.it 339 8333122 on request by e-mail