

ALLEGATO  
MODELLO DI  
SYLLABUS  
(SCHEDA DI INSEGNAMENTO) - IT

	
<b>ANNO ACCADEMICO</b> 2020/21	
1. Docente responsabile dell'Insegnamento	Alessandro Basso
[1.1 Docenti titolari di singoli moduli all'interno dell'insegnamento]	
2. Insegnamento	Educazione all'immagine e al disegno infantile
3. Corso di Studio e Anno Regolamento	Corso di laurea triennale 2021-2022 "Scienze dell'educazione e della formazione" - classe L-19
4. Numero CFU	6
5. Settore Scientifico Disciplinare	ICAR/17
6. Tipo di Attività	Lezioni frontali asincroniche
7. Anno Corso	2022
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	<p><b>Evoluzione del disegno infantile</b> L'importanza dei segni. Lo scarabocchio L'omino testone Il disegno narrativo La figura umana Il linguaggio grafico-simbolico Lo spazio/la casa Il paesaggio cromatico I diagrammi. Le teorie stadiali del disegno Infantile (Le informazioni grafiche contenute nel disegno infantile) Il disegno infantile come mezzo di comunicazione: segni e schemi Sulla costruzione dell'immagine nel disegno infantile</p> <p><b>Disegno infantile e codici figurativi</b> Il disegno nella didattica dell'arte Trasposizioni e contaminazioni grafiche Immaginazione e creatività nel disegno-narrazione <b>Albi illustrati. Come comunicare con l'infanzia attraverso il disegno.</b></p>

	<p>Il libro per bambino nella storia L'utilizzo dell'Illustrazione Tipi di albi illustrati Il Fumetto stimolo per la creatività e nuovo strumento per la didattica <b>Il media contemporaneo. Comunicazione bambino adulto attraverso la visualizzazione 3d e la realtà virtuale.</b> Dal 2d prodotto (disegno tradizionale) all'oggetto tridimensionale La percezione 3d nel bambino Educazione e serious game La realtà Virtuale applicata come story telling</p>
10. Testi di Riferimento	<p>Lo Mele A.T.(2017) Il disegno infantile nell'arte e nel pensiero visivo. Gangemi Editore.Roma</p> <p>Vattano S. (2020). Didattica del segno, percorsi pedagogici. Franco Angeli Editrice, ISBN: 9788835103370. (Open Access)</p> <p>Basso A. (2020). Ambienti virtuali per nuove forme di comunicazione Virtual environments for new media. ROMA:Aracne Editrice, ISBN: 978-88-255-3368-2.</p> <p>Ferrari O. (2014) Il linguaggio grafico del bambino. Genesi, evoluzione ed interpretazione. La Scuola Ed. ISBN 8835071763</p> <p>Ferraris A.O. (2014) Il significato del disegno infantile. Bollati Boringhieri Ed. ISBN 978-8833923048</p>
11. Obiettivi Formativi	<p>Le lezioni sono finalizzate a fornire una solida base per una comprensione di modalità di comunicazione infantile attraverso la rappresentazione. Riconoscere uno scarabocchio, un segno o un disegno per inserirlo nel giusto percorso di crescita percettiva del bambino.</p>
12. Risultati di Apprendimento Attesi	<p>Le indagini storiche definiranno le evoluzioni delle teorie interpretative dei codici figurativi infantili attraverso approfondimenti di vari autori mentre le analisi dirette su segni, disegni ed elaborati grafici forniranno input di riflessione utili ad identificare l'evolversi della creatività attraverso l'immagine disegnata. Il corso inoltre fornirà alcune panoramiche sullo stato dell'arte dei media contemporanei come mezzo narrativo alternativo al disegno tradizionale.</p>
13. Prerequisiti ed Eventuali Propedeuticità	
14. Metodi Didattici	Lezioni asincrone – verifiche online
15. Altre Informazioni	
16. Modalità di Verifica dell'Apprendimento	
17. Programma Esteso	<p>1 lezione: Evoluzione del disegno infantile introduzione 2 lezione: comparazione tra arte e infanzia, primi studi sulle capacità espressive artistiche infantili 3 lezione: Alcune riflessioni sul segno/ linguaggio grafico-simbolico 4 lezione:due orientamenti di sintesi 5 lezione: Lo scarabocchio, i diagrammi, l'omino testone e il disegno narrativo</p>

	<p>6 lezione: Sviluppo del disegno Figurativo_percezione del reale          7 lezione: La figura Umana. Dall’omino testone alle figure complesse          8 lezione: Lo spazio, la Casa          9 lezione: L’Utilizzo del colore e lo spazio cromatico          10 lezione: Le informazioni grafico-grammaticali contenute nel disegno infantile          11 lezione: Sviluppo del Disegno Figurativo_sintesi          12 lezione: Diagrammi complessi_sintesi          13 lezione: Le Informazioni contenute nei disegni          14 lezione: Il disegno nella didattica dell’Arte          15 lezione: Trasposizioni e Contaminazioni grafiche          16 lezione: L’Occhio-strumento nella didattica del disegno          17 lezione: Immaginazione e creatività nel disegno-narrazione          18 lezione: Letteratura illustrata per l’infanzia. Disegni e storie narrate per preparare il bambino al mondo.          19 lezione: Il Media del Fumetto stimolo per la creatività e nuovo strumento per la didattica          20 lezione: Il media contemporaneo. Dal disegno tradizionale all’oggetto3d          21 lezione: Educazione e Serious Game          22 lezione: La realtà Virtuale applicata come story telling, caso studio          23 lezione: Show televisivi e film di animazione          Come influiscono sulla crescita cognitiva          24 lezione: Riepilogo schematico</p>
<p>18. <b>Contatti e orario di ricevimento</b></p>	<p>alessandro.basso77@gmail.com</p>

**MODELLO DI SYLLABUS  
(SCHEDA DI INSEGNAMENTO) -  
ENG**

	
<b>ACADEMIC YEAR 2020/21</b>	
<b>1. Regular Teacher</b>	Alessandro Basso
<b>1.1[Lecturer/s assigned to specific single modules within the course]</b>	
<b>2. Course name</b>	Educazione all'immagine e al disegno infantile
<b>3. Course Programme and Year of Regulations</b>	Corso di laurea triennale 2021-2022 "Scienze dell'educazione e della formazione" - classe L-19
<b>4. Number of Credits</b>	6
<b>5. Scientific Disciplinary Sector</b>	ICAR/17
<b>6. Type of activity</b>	Asynchronous lectures
<b>7. Year of Course</b>	2022
<b>8. Teaching language</b>	italian
<b>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</b>	<p>Evolution of childish drawing  The importance of signs.  The doodle  The big-headed man  Narrative drawing  The human figure  The graphic-symbolic language  The space/the house  The chromatic landscape  Diagrams. The stadial theories of childish drawing  (The graphic information contained in the child's drawing)  Childish drawing as a means of communication: signs and diagrams  On the construction of the image in childish drawing  Childish drawing and figurative codes  Drawing in art didactics  Graphic transpositions and contaminations  Imagination and creativity in drawing-narration  Illustrated books. How to communicate with childhood through drawing.  The children's book in history  The use of Illustration  Types of illustrated books  Comics as a stimulus for creativity and as a new tool for didactics  The contemporary media. Child-adult communication through 3d visualization and virtual reality.  From 2d product (traditional drawing) to the three-dimensional</p>

	<p>object</p> <p>3D perception in the child</p> <p>Education and serious games</p> <p>Virtual reality applied as story telling</p>
<b>10. Reference Books and Texts</b>	<p>Lo Mele A.T.(2017) Il disegno infantile nell'arte e nel pensiero visivo. Gangemi Editore.Roma</p> <p>Vattano S. (2020). Didattica del segno, percorsi pedagogici. Franco Angeli Editrice, ISBN: 9788835103370. (Open Access)</p> <p>Basso A. (2020). Ambienti virtuali per nuove forme di comunicazione Virtual environments for new media. ROMA:Aracne Editrice, ISBN: 978-88-255-3368-2.</p> <p>Ferrari O. (2014) Il linguaggio grafico del bambino. Genesi, evoluzione ed interpretazione. La Scuola Ed. ISBN 8835071763</p> <p>Ferraris A.O. (2014) Il significato del disegno infantile. Bollati Boringhieri Ed. ISBN 978-8833923048</p>
<b>11. Learning objectives</b>	The lessons are aimed at providing a solid base for an understanding of child communication modes through representation. Recognize a doodle, a sign or a drawing to insert it in the right path of perceptual growth of the child.
<b>12. Expected Learning outcomes</b>	The historical investigations will define the evolution of the interpretative theories of children's figurative codes through in-depth studies of various authors, while the direct analysis of signs, drawings and graphic works will provide useful inputs to identify the evolution of creativity through the drawn image. The course will also provide some overviews on the state of the art of contemporary media as an alternative narrative means to traditional drawing.
<b>13. Possible necessary pre-requisites or preparatory activity/ies</b>	
<b>14. Teaching Methods</b>	Asynchronous lessons - online tests
<b>15. Other information</b>	
<b>16. Assesment Methods</b>	
<b>17. Full programme</b>	<p>1 Lesson: Evolution of childish drawing introduction</p> <p>2 Lesson: Comparison between art and childhood, first studies on children's artistic expressive abilities</p> <p>3 Lesson: Some reflections on the graphic-symbolic sign/language</p> <p>4 lesson: two synthesis orientations</p> <p>5 lesson: Doodling, diagrams, the big head man and narrative drawing</p> <p>6 lesson: Development of Figurative Drawing _perception of reality</p> <p>7 lesson: The Human Figure. From the big head man to complex figures</p> <p>8 lesson: Space, the House</p> <p>9 lesson: The Use of Color and Color Space</p> <p>10 lesson: The graphic-grammatical information contained in the child's drawing</p> <p>11 lesson: Development of Figurative Drawing _synthesis</p> <p>12 lesson: Complex Diagrams _synthesis</p> <p>13 lesson: The information contained in drawings</p> <p>14 lesson: Drawing in Art Didactics</p>

	<p>15 lesson: Graphic Transpositions and Contaminations          16 lesson: The eye-tool in the teaching of drawing          17 lesson: Imagination and creativity in drawing-narration          18 lesson: Illustrated literature for children. Drawings and stories told to prepare the child for the world.          19 lesson: Comics Media as a stimulus for creativity and as a new tool for teaching.          20 lesson: The contemporary media. From traditional drawing to the 3d object          21 lesson: Education and Serious Game          22 lesson: Virtual Reality applied as story telling, case study          23 lesson: Television shows and animated movies. How they affect cognitive growth          24 lesson: Schematic overview</p>
<p>18. Contacts and Professors' office hours</p>	