Corso di laurea magistrale a ciclo unico in Scienze della formazione primaria

Pedagogia del gioco e dell'animazione (laboratorio)- anno accademico: 2011/12	
Anno di studio:	1.
Semestre:	2.
Codice esame:	12300C
Settore scientifico disciplinare:	M-PED/03
Docente del corso:	Prof.aggr. Monica Parricchi
Modulo:	sì, complessivamente 3
Docente del restante modulo:	Prof. Dr. Siegfried Baur Prof. Dr. Gerwald Wallnöfer
Crediti formativi:	1
Numero totale di ore lezione:	20 ore per gruppo
Numero totale di ore ricevimento:	13 ore complessive
Modalità di frequenza:	come da regolamento
Lingua ufficiale di insegnamento:	italiano
Corsi propedeutici:	nessuno
Descrizione del corso:	Il corso si pone come obiettivo una riflessione attorno agli elementi fondamentali che caratterizzano il gioco, inteso come dimensione centrale dell'attività umana, in modo particolare nelle fasi iniziali della vita. I temi trattati saranno: 1. Il gioco: cos'è e perché si gioca 2. Tipologie di gioco nell'infanzia e nella fanciullezza 3. Giochi e giocattoli 4. Il senso pedagogico dell'attività ludica 5. I contesti dell'animazione e del gioco: ludoteca, museo, ospedale, nido, scuola infanzia e primaria, centro estivo, campo sportivo.. 6. Metodi e strumenti per progettare e osservare l'animazione ed il gioco
Obiettivi Formativi:	Il corso intende fornire agli studenti la conoscenza delle fondamentali categorie pedagogiche relative al gioco e all'animazione, sviluppando la capacità di applicare tali riflessioni ai diversi contesti professionali in cui l'insegnante e l'educatore agiscono.
Modalità di erogazione:	tradizionale
L'organizzazione della didattica:	Durante il laboratorio si alterneranno momenti di presentazione dei principali temi del corso con attività laboratoriali, testimonianze, analisi di esperienze. Si utilizzeranno slide power point, filmati, documentazione cartacea e online. Alla fine del laboratorio si giungerà alla produzione di un Project work in gruppo che consiste nella ideazione, realizzazione e

	dimostrazione di una attività ludica identificando target, regole e contesto.
Metodo di valutazione:	Orale
Bibliografia fondamentale:	P. Manuzzi, *Pedagogia del gioco e dell'animazione*, Milano, Guerini, 2002.