

## (SCHEDA DI INSEGNAMENTO) - IT

 <b>unidav.it</b> <small>UNIVERSITÀ TELEMATICA 'LEONARDO DA VINCI'</small>	
<b>ANNO ACCADEMICO</b> 2024/25	
1. Docente responsabile dell'Insegnamento	Elisa Maia Ricercatrice a Tempo Determinato Tipo A (RTD-A)
[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	Scienze dell'educazione e della formazione – Educatore nei servizi per l'infanzia 2024/2025
4. Numero CFU	9
5. Settore Scientifico-Disciplinare	M-PED/03 Didattica e Pedagogia speciale
6. Tipo di Attività	Base
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	<p>Il corso è articolato in moduli formativi. L'insegnamento si concentra sulle diverse forme di gioco infantile, nonché sulle teorie e interpretazioni del gioco e del giocare, sull'evoluzione del gioco nell'arco dello sviluppo e sul ruolo dell'attività ludica nella società dei consumi.</p> <p>Verranno presentati, inoltre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la predisposizione e l'organizzazione degli spazi e dei tempi di gioco nei servizi educativi 0-6 in prospettiva inclusiva;</li> <li>- la progettazione e la gestione di contesti ludici in ambito educativo e scolastico, con riferimento a metodologie e tecniche del gioco e dei laboratori creativi;</li> <li>- il recupero dei giochi della tradizione infantile;</li> <li>- l'orientamento del gioco verso i bambini con bisogni educativi speciali.</li> </ul>
10. Testi di Riferimento	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Slide del corso disponibili sulla piattaforma e-learning, con approfondimenti.</li> <li>- Baumgartner E. (2010), <i>Il gioco dei bambini</i>, Carocci, Roma.</li> <li>- Manuzzi P. (2002), <i>Pedagogia del gioco e dell'animazione</i>, Guerini Scientifica, Milano.</li> <li>- Staccioli G. (2021), <i>Il gioco e il giocare. Elementi di didattica ludica</i>, Carocci, Roma.</li> </ul>
11. Obiettivi Formativi	<p>Al termine del corso lo studente e la studentessa avranno:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. acquisito i saperi di base relativi alla metodologia del gioco e dell'animazione;</li> <li>2. compreso la centralità del gioco nel processo di sviluppo dell'identità, dell'autonomia e della creatività;</li> <li>3. sviluppato competenze educativo-didattiche e di animazione finalizzate alla valorizzazione delle potenzialità individuali e al benessere personale e sociale in un contesto educativo inclusivo per l'infanzia.</li> </ol>
12. Risultati di Apprendimento Attesi	L'attività di insegnamento mira alla costruzione di conoscenze, capacità e competenze rispetto all'educazione inclusiva per la prima infanzia.

	<p>In particolare, in riferimento a conoscenza e comprensione della disciplina, al termine del corso studenti e studentesse:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- conoscono e comprendono i fondamenti teorici, in prospettiva psicologica e educativo-didattica, del gioco e dell'animazione;</li> <li>- conoscono il valore del gioco e dell'animazione nei contesti educativi 0-6;</li> <li>- conoscono la progettazione di giochi didattici e animativi, con specifico riferimento al ruolo dell'educatrice, dell'educatore e dell'insegnante, nonché ai tempi e agli spazi, ai materiali, alle strategie, ai metodi educativi e alla valutazione;</li> <li>- sanno applicare le conoscenze acquisite per costruire contesti educativi 0-6 inclusivi;</li> <li>- sanno progettare, valutare e documentare gli interventi educativi;</li> <li>- maturano autonomia di giudizio e capacità di pensiero critico rispetto ai significati dell'esperienza ludica del bambino e della bambina, nonché alle strategie e alle modalità per favorire il gioco e l'animazione nei contesti educativi;</li> <li>- acquisiscono competenze finalizzate a valutare situazioni e azioni educative sulla base di un'adeguata documentazione tesa all'assunzione di opportune e mirate decisioni educativo-didattiche;</li> <li>- possiedono capacità comunicativo-relazionali utili alla costruzione della relazione educativa, anche in riferimento alle metodologie e alle tecniche del gioco e dell'animazione nella prima infanzia.</li> </ul>
13. Prerequisiti ed Eventuali Propedeuticità	
14. Metodi Didattici	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1) didattica erogativa: 2 ore di videolezione per ogni CFU con visualizzazione sincrona di slide e, a titolo di integrazione facoltativa, lezioni in <i>web conference</i> e/o <i>courseware</i> pre-strutturati (materiali didattici a fruizione digitale);</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 e test di autovalutazione.</li> </ul>
15. Agenda 2030, UN Sustainable Development	<p>L'insegnamento contribuisce al perseguimento dei seguenti Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'Agenda 2030 dell'ONU:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- istruzione di qualità (n° 4);</li> <li>- ridurre le disuguaglianze (n° 10).</li> </ul>
16. Altre Informazioni	
17. Modalità di Verifica dell'Apprendimento	<p>La prova si compone di trenta domande a risposta chiusa. A ogni risposta chiusa corrisponde un 1 punto se esatta, 0 punti se errata. Per la partecipazione alle e-tivities 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-pedagogiche e didattiche del gioco;</li> <li>- valore educativo delle esperienze ludiche nell'infanzia;</li> <li>- il gioco come metodologia di apprendimento, relazione, inclusione e di educazione alle differenze e alle diversità nei contesti educativi;</li> <li>- gioco e sviluppo affettivo;</li> <li>- gioco e didattica inclusiva;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- gioco, rappresentazioni grafiche e disegno infantile;</li> <li>- media, gioco, video-gioco e processi educativi;</li> <li>- progettare nei contesti educativi 0-6;</li> <li>- l'osservazione del gioco, la predisposizione dei materiali e la 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><a href="mailto:e.maia@unidav.it">e.maia@unidav.it</a></p> <p>Il ricevimento ha luogo nell'aula virtuale del Corso a cadenza mensile e su appuntamento. Il calendario degli incontri di ricevimento è disponibile nell'area avvisi del Forum di orientamento del Corso.</p>

 <b>unidav.it</b> <small>UNIVERSITÀ TELEMATICA 'LEONARDO DA VINCI'</small>	
<b>ACADEMIC YEAR</b> 2024/25	
1. Regular Teacher	Elisa Maia Research Fellow
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	Educational and Training Sciences – Educator in Childcare Services 2024/2025
4. Number of Credits	9
5. Scientific Disciplinary Sector	M-PED/03 Didactics and Special Education
6. Type of activity	Basic
7. Year of Course	1°
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	<p>The course is divided into training modules. The teaching focuses on the different forms of children's play, as well as on the theories and interpretations of play and playing, on the evolution of play over the course of development and on the role of playful activity in the consumer society.</p> <p>Furthermore, the following will be presented:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- the preparation and organization of play spaces and times in educational services 0-6 in an inclusive perspective;</li> <li>- the design and management of playful contexts in educational and scholastic settings, with reference to game methodologies and techniques and creative workshops;</li> <li>- the recovery of traditional children's games;</li> <li>- the orientation of the game towards children with special educational needs.</li> </ul>
10. Reference Books and Texts	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Course slides available on the e-learning platform.</li> <li>- Baumgartner E. (2010), <i>Il gioco dei bambini</i>, Carocci, Roma.</li> <li>- Manuzzi P. (2002), <i>Pedagogia del gioco e dell'animazione</i>, Guerini Scientifica, Milano.</li> <li>- Staccioli G. (2021), <i>Il gioco e il giocare. Elementi di didattica ludica</i>, Carocci, Roma.</li> </ul>
11. Learning objectives	<p>At the end of the course the student will have:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. acquired basic knowledge relating to game and animation methodology;</li> <li>2. understood the centrality of play in the process of developing identity, autonomy and creativity;</li> <li>3. developed educational-didactic and animation skills aimed at enhancing individual potential and personal and social well-being in an inclusive educational context for children.</li> </ol>
12. Expected Learning outcomes	<p>The teaching activity aims to build knowledge, skills and competences regarding inclusive early childhood education. In particular, with reference to knowledge and understanding of the discipline, at the end of the course students:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- know and understand the theoretical foundations, from a psychological and educational-didactic perspective, of games and animation;</li> <li>- know the value of play and animation in educational contexts 0-6;</li> <li>- know the design of educational and entertainment games, with specific reference to the role of the educator, the educator and the teacher, as well as times and spaces, materials, strategies, educational methods and evaluation;</li> <li>- know how to apply the knowledge acquired to build inclusive educational contexts 0-6;</li> <li>- know how to plan, evaluate and document educational interventions;</li> <li>- develop autonomy of judgment and critical thinking skills with respect to the meanings of the play experience of the boy and girl, as well as the strategies and methods to encourage play and animation in educational contexts;</li> <li>- acquire skills aimed at evaluating educational situations and actions on the basis of adequate documentation aimed at making appropriate and targeted educational decisions;</li> <li>- possess communicative-relational skills useful for building the educational relationship, also in reference to the methodologies and techniques of play and animation in early childhood.</li> </ul>
13. Possible necessary pre-requisites or preparatory activity/ies	
14. Teaching Methods	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1) online lessons: 2 hours of video-lessons for each credit (CFU) with slides and additionally lessons in <i>web conference</i>;</li> <li>- 2) interactive activities: one e-tivity for each course credit, which consists in a discussion thread for each course credit. Slides and a set of questions are available on the course website for consolidation and self-assessment.</li> </ul>
15. Agenda 2030, Sustainable development Goals	<p>Teaching contributes to the pursuit of the following Sustainable Development Goals of the UN 2030 Agenda:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- quality education (n° 4);</li> <li>- reduce inequalities (n° 10).</li> </ul>
16. Other information	
17. Assesment Methods	<p>The written test consists in 30 multiple-choice questions. Students will be awarded 1 point for every correct answer, 0 point for every wrong answer.</p> <p>Participation in <i>e-tivities</i> is graded 0-2 point as follows: 0 = fail / no participation, 1 = satisfactory 2 = active participation.</p> <p>The final mark is the sum of the grades received in both the written test and the <i>e-tivities</i>. Students will be graded as follows: 1-17 Fail, 18-21 sufficient, 22-24 fairly good, 25-27 good, 28-29 very good, 30-30 cum laude excellent.</p>
18. Full programme	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Notes on the history of games and toys;</li> <li>- psycho-pedagogical and didactic perspectives of the game;</li> <li>- educational value of play experiences in childhood;</li> <li>- play as a methodology for learning, relationships, inclusion and education on differences and diversity in educational contexts;</li> <li>- play and emotional development;</li> <li>- inclusive play and teaching;</li> <li>- play, graphic representations and children's drawing;</li> <li>- media, games, video games and educational processes;</li> <li>- planning in educational contexts 0-6;</li> <li>- observation of the game, preparation of materials and</li> </ul>

	<p>inclusive educational-didactic planning of play activities;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- the process of project development in game teaching through active teaching strategies.</li></ul>
<p>19. Contacts and Professors' office hours</p>	<p><a href="mailto:e.maia@unidav.it">e.maia@unidav.it</a></p> <p>Office hours will be held in the virtual room monthly and by appointment. The schedule of monthly appointments is available in the Welcome Forum on the course webpage.</p>