

Metodologia del gioco e dell'animazione

M-PED/03

6 CFU

Docente: Davide Di Palma

PROGRAMMA

Il Corso intende individuare ed analizzare i principali approcci teorici e metodologici inerenti le attività del gioco e dell'animazione in chiave pedagogica.

Particolare attenzione sarà data alla relazione che lega le dinamiche delle dimensioni socio-pedagogiche del gioco e dell'animazione con il mondo della disabilità e con quello sportivo.

Nel dettaglio il Programma del Corso si articola come segue.

MODULO 1

IL GIOCO: LA STORIA E LE PRINCIPALI TEORIE

1.1 Qualche cenno di storia del gioco

1.2 Definizione di gioco

1.3 Diverse teorie di gioco

1.4 La Teoria di Piaget

MODULO 2

LO SVILUPPO DELLE METODOLOGIE DEL GIOCO

2.1 Il gioco simbolico

2.2 Spazi, tempi e materiali del gioco

2.3 La scoperta della corporeità attraverso il gioco

MODULO 3

TEORIE E METODOLOGIE DELLE ATTIVITA' DI GIOCO

3.1 La scelta differente del Gioco tra Maschi e Femmine

3.2 Differenza tra l'attività ed il gioco

3.3 Attività e Laboratori per lo sviluppo attraverso il Gioco

MODULO 4

TEORIE E METODOLOGIE DELL'ANIMAZIONE

4.1 L'animazione: fasi storiche e prospettive future

4.2 Approccio educativo nella metodologia dell'animazione

4.3 La figura Socio-Pedagogica dell'Animatore

MODULO 5

GIOCO, ANIMAZIONE E DISABILITÀ

5.1 Breve premessa: La Pedagogia Speciale e i Bisogni Educativi Speciali (BES)

5.2 La relazione tra il Gioco e la Disabilità

5.3 Lo strumento del Giocattolo in relazione al diversamente abile

MODULO 6

GIOCO, SPORT E MOVIMENTO

6.1 Il ruolo del Gioco nell'Attività Motoria

6.2 Le principali caratteristiche dei Test Motori

6.3 Test Motori di valutazione per la Capacità Aerobica

6.4 Test Motori di valutazione per la Capacità Anaerobica