

## SYLLABUS DEL CORSO

### Pedagogia e Metodologia del Gioco

1920-3-E1901R132

---

#### **Titolo**

Pedagogia e Metodologia del gioco

#### **Argomenti e articolazione del corso**

Il gioco è una regione dell'esperienza integrale e originaria incompatibile con la tendenza classificatoria che mira a distinguere e separare corpo e mente, ragione e emozioni. Il corso si propone di esplorare la dimensione simbolica del gioco in relazione alle diverse età della vita, con una particolare attenzione al periodo infantile per valorizzarne la qualità particolare di esperienza vitale, corporea, emotiva e cognitiva, volta al piacere e al desiderio. Viene accostato alle arti performative, alla sfera rituale e alla dimensione transizionale, trasformativa, liminale dell'esperienza, in una prospettiva transtorica e transculturale.

Nel corso delle lezioni sono previste esercitazioni con materiale simbolico proveniente dall'ambito artistico (visivo, letterario, filmico), per attraversare le immagini e i simboli di cui il gioco si serve per farci giocare.

#### **Obiettivi**

Il corso si propone di approfondire, problematizzare e bilanciare la comprensione della dimensione simbolica del gioco grazie alla quale un educatore può reinterprete e dare significato alla sua attività nei diversi contesti educativi.

Con questo insegnamento si intendono sviluppare i seguenti apprendimenti in termini di conoscenze e abilità:

- teorie e metodologie di una Pedagogia del gioco;
- teorie e metodologie dei Game Studies;
- saper progettare interventi rivolti all'individuo, ai gruppi e alle collettività che sappiano valorizzare il valore educativo dell'immaginazione ludica;
- saper utilizzare l'immaginazione ludica nei diversi contesti educativi e formativi;

- conoscenza delle modalità di analisi delle dimensioni educative nei diversi contesti professionali grazie a uno sguardo immaginativo.

## **Metodologie utilizzate**

Lezioni frontali, esercitazioni, esercitazioni con materiale simbolico proveniente dall'ambito artistico (visivo, letterario, filmico).

## **Materiali didattici (online, offline)**

[www.puerludens.it](http://www.puerludens.it)

## **Programma e bibliografia per i frequentanti**

Bibliografia:

- Antonacci F. (2012), Puer ludens. Antimanuale per poeti, funamboli, guerrieri, FrancoAngeli, Milano.
- \_\_\_\_\_
- Bondioli A. & Bobbio A. (2019), Gioco e infanzia. Teorie e scenari educativi, Carocci, Roma.
- Schiavone, G. (2019), Le radici nel cielo. \_\_\_\_\_

## **Programma e bibliografia per i non frequentanti**

Bibliografia:

- Antonacci F. (2012), Puer ludens. Antimanuale per poeti, funamboli, guerrieri, FrancoAngeli, Milano.
- Antonacci F. & Rossoni E. (2016), Intrecci d'infanzia, FrancoAngeli, Milano.
- Bondioli A. & Bobbio A. (2019), Gioco e infanzia. Teorie e scenari educativi, Carocci, Roma.
- Schiavone, G. (2019), Le radici nel cielo. La disciplina del funambolo per la formazione dell'educatore, FrancoAngeli, Milano.

## **Modalità d'esame**

L'esame consiste in un colloquio orale volto a testimoniare la competenza di rielaborazione e attraversamento critico degli argomenti incontrati in tutti i testi presenti in bibliografia.

Le domande vertono su:

- argomenti trattati a lezione (solo per i frequentanti);
- rielaborazione delle esercitazioni svolte durante il corso (solo per i frequentanti);
- volumi portati all'esame.

Durante la prova verranno valutati:

- il livello di conoscenza della teoria e dei modelli (Conoscenza);
- la capacità di esemplificazione dei concetti (Capacità di comprensione);
- la capacità di utilizzo e applicazione (Conoscenza e capacità di comprensione applicate);
- l'adeguatezza del linguaggio.

## **Orario di ricevimento**

Giovedì ore 14.30.

Studio 4154 edificio U6, quarto piano.

## **Durata dei programmi**

Due anni

## **Cultori della materia e Tutor**

Maria Cristina Debenedetti

Ilaria De Lorenzo

—

Natascia Micheli

Sara Riva

Elisa Rossoni

Giulia Schiavone

Susetta Sesanna

---