

COURSE SYLLABUS

Theories and Methods of Life-long Learning

2122-1-F5701R038

Titolo

Teorie e metodologie della formazione permanente

Argomenti e articolazione del corso

Il corso si propone di coinvolgere gli studenti nella comprensione e problematizzazione del cambiamento nell'ambito della formazione permanente grazie alla conoscenza di teorie e modelli di educazione attivi, partecipativi ed esperienziali.

Sono argomento del corso la comprensione :

- delle principali teorie, strumenti e modelli della formazione permanente;
- delle principali teorie, strumenti e modelli della formazione esperienziale;
- della gestione di dinamiche di gruppo coerenti con le esigenze individuali;
- dell'importanza della dimensione corporea, espressiva, interpretativa;
- dell'importanza dei contesti della formazione in e outdoor;
- dell'importanza del *ruolo* nei contesti organizzativi;

- dell'importanza del gioco anche in età adulta;
- dei processi di gamification in prospettiva critica.

Obiettivi

Il corso si propone di coinvolgere gli studenti nella comprensione e problematizzazione del cambiamento nell'ambito della formazione permanente in contesti organizzativi.

Il corso intende sviluppare negli studenti conoscenza e capacità di comprensione, anche applicate, riguardo ai

- capacità di analisi dei bisogni di formazione continua e di educazione permanente, connessi alle dinamiche occupazionali e ai bisogni individuali;
- conoscenza critica delle teorie e dei modelli di una formazione che promuove il cambiamento;
- capacità di progettazione e gestione di attività formative;
- conoscenza critica di metodologie attive, partecipative, esperienziali (teatro, gamification, outdoor);
- conoscenza critica di metodologie di gruppo;
- capacità di valutazione e di documentazione delle attività formative nei contesti organizzativi.

Metodologie utilizzate

Saranno comunque previste lezioni frontali, lezioni partecipate ed esercitazioni con materiale simbolico proveniente dall'ambito artistico (visivo, letterario, filmico).

Le lezioni si svolgeranno in presenza e in videoconferenza sincrona, accessibile all'indirizzo <https://unimib.webex.com/meet/francesca.antonacci>.

Il materiale didattico sarà caricato nella piattaforma e-learning.

Le attività di condivisione e rielaborazione delle esercitazioni in aula o da remoto hanno il fine di affinare capacità di documentare, presentare e valutare le attività formative rivolte ai contesti organizzativi.

Materiali didattici (online, offline)

Materiali, risorse e strumenti sono forniti sulla piattaforma elearning del corso. Si consiglia a frequentanti e non frequentanti di iscriversi per reperire eventuale materiale di approfondimento.

Programma e bibliografia per i frequentanti

1. Freire, P (2011), *La pedagogia degli oppressi*, Edizioni Gruppo Abele, Torino. OPPURE, se non reperibile causa emergenza COVID-19, può essere sostituito da Freire P. *Pedagogy of the Oppressed* versione Ebook.
2. Reggio, P. (2010), *Il quarto sapere. Guida all'apprendimento esperienziale*, Carocci, Roma. OPPURE, se non reperibile causa emergenza COVID-19, può essere sostituito da Reggio P. (2014). *Apprendimento esperienziale: Fondamenti e didattiche*. E-book.
3. Antonacci F. (2019), *Il cerchio magico. Infanzia, poetica e gioco come ghirlanda dell'educazione*, FrancoAngeli, Milano. OPPURE, Bertolo, M. e Mariani, I (2014), *Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto*, Pearson, Milano-Torino.
4. Bertolino, F., Guerra, M., Schenetti, M., & Antonietti, M. (2022). *Educazione e natura. Fondamenti, prospettive, possibilità*, FrancoAngeli, Milano. Il testo è pubblicato in modalità Open Access e liberamente scaricabile dal sito dell'editore all'indirizzo: https://www.francoangeli.it/Ricerca/scheda_libro.aspx?id=27797

Programma e bibliografia per i non frequentanti

Bibliografia

1. Freire, P (2011), *La pedagogia degli oppressi*, Edizioni Gruppo Abele, Torino. OPPURE, se non reperibile causa emergenza COVID-19, può essere sostituito da Freire P. *Pedagogy of the Oppressed* versione Ebook.
2. Reggio, P. (2010), *Il quarto sapere. Guida all'apprendimento esperienziale*, Carocci, Roma. OPPURE, se non reperibile causa emergenza COVID-19, può essere sostituito da Reggio P. (2014). *Apprendimento esperienziale: Fondamenti e didattiche*. E-book.
3. Antonacci F. (2019), *Il cerchio magico. Infanzia, poetica e gioco come ghirlanda dell'educazione*, FrancoAngeli, Milano. OPPURE, Bertolo, M. e Mariani, I (2014), *Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto*, Pearson, Milano-Torino.
4. Bertolino, F.,

Modalità d'esame

L'esame consiste in un colloquio orale.

Gli esami avverranno in presenza, tuttavia se si protrarrà il periodo di emergenza Covid-19 gli esami orali si svolgeranno utilizzando la piattaforma WEBEX a questo indirizzo _____

L'esame orale consiste in un colloquio 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.
-

- 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

Durata dei programmi

I programmi valgono due anni accademici.

Cultori della materia e Tutor

Natascia Micheli

Elisa Rossoni

Susetta Sesanna

Sara Tubaro

