



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

## 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](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

