



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Pedagogia del Gioco

2324-3-E1901R147

Titolo

Pedagogia del gioco

Argomenti e articolazione del corso

Il corso si propone di esplorare il gioco come esperienza vitale in tutte le età della vita. Il gioco verrà scoperto come attività e linguaggio che coinvolge l'immaginazione, il corpo, le emozioni, la conoscenza, l'intuito, la memoria, il desiderio e il piacere e non come uno "strumento" o un "espediente" per migliorare l'apprendimento. Studieremo il suo legame con le arti performative, i riti e le dimensioni transizionali, trasformative, iniziatiche e liminali dell'esperienza.

Nel corso di ogni lezione sono previste attività immersive come esercitazioni, giochi, esperienze di visione e ascolto di materiale simbolico proveniente dall'ambito artistico (video, poesie, musica, etc.) per attraversare le immagini e i simboli del giocare.

Obiettivi

Il corso si propone di attraversare le forme e i linguaggi del gioco che un educatore può attivare nei diversi contesti educativi e con ogni tipologia di utenza.

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;
- progettazione di interventi rivolti all'individuo, ai gruppi e alle collettività che sappiano valorizzare il valore

- educativo del gioco;
- utilizzo del linguaggio del gioco nei diversi contesti educativi e formativi;
- valorizzazione dell'immaginazione ludica nei diversi contesti professionali.

Metodologie utilizzate

Il corso prevede lezioni frontali, lezioni partecipate, attività ludiche, esercitazioni con materiale artistico (video, musica, poesia, etc.).

Il lavoro con il materiale artistico ha il fine di sviluppare la capacità di osservazione, di interpretazione e senso critico, per promuovere la riflessività nei contesti di formazione permanente.

Durante il lavoro in aula si farà ricorso ad attività di role playing, dialogo, discussione e a esercitazioni in piccolo gruppo per promuovere la capacità espressiva, progettuale e la soluzione di problemi.

Sono previsti anche interventi di ospiti dal mondo educativo e ludico, esperti di gioco nei differenti contesti.

Il materiale didattico sarà caricato nella piattaforma e-learning.

Le esercitazioni in aula durante le lezioni hanno il fine di elaborare gli argomenti in profondità, sono importanti per condividere la comprensione, affinare la capacità di comunicare, progettare e valutare esperienze di gioco nei contesti educativi.

Saranno utilizzati strumenti di documentazione condivisa del percorso.

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.

Inoltre ulteriore materiale si può reperire sul sito www.puerludens.it

Programma e bibliografia

Bibliografia: 3 testi

1 testo a scelta tra:

- Antonacci F. (2012), Puer ludens. Antimanuale per poeti, funamboli, guerrieri, FrancoAngeli, Milano.
- Antonacci F. (2019), Il cerchio magico. Infanzia, poetica e gioco come ghirlanda dell'educazione, FrancoAngeli, Milano.

E 2 testi a scelta tra:

- Antonacci F. & Schiavone G. (a cura di) (2021), Poetiche del gioco. Innessi ludici nei contesti educativi e scolastici, FrancoAngeli, Milano.
- De Koven B. (2019), Buon gioco. Giocare bene per vivere bene, Erickson, Trento.
- Gray P. (2015), Lasciateli giocare. Einaudi, Torino.
- Rossoni, E. & Riva, C. (a cura di) (2022), La ludotecnica inclusiva. Giocare con i bambini con disabilità come metodologia educativa. FrancoAngeli, Milano.
- Savio, D. (2020), Bambini e gioco. Prospettive multidisciplinari per una pedagogia ludica, Parma: Junior.

- Suits B. (2021), La cicala e le formiche. Vita gioco e utopia. Parma: Spaggiari.

Modalità d'esame

L'esame orale 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

Su appuntamento, scrivendo a francesca.antonacci@unimib.it.

Durata dei programmi

Due anni

Cultori della materia e Tutor

Andrea Brambilla

Giulia Corvi

Ilaria De Lorenzo

Laura Gabas

Natascia Micheli

Sara Riva

Elisa Rossoni

Susetta Sesanna

Sara Tubaro

Sustainable Development Goals

ISTRUZIONE DI QUALITÀ
