UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Pedagogia del Gioco

2425-3-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 l'educazione attraverso i linguaggi delle arti performative, dei riti e delle 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 momenti di lezione frontale (cosiddetta didattica erogativa) e momenti di lezione partecipata, attività ludica, esercitazione con materiale artistico come video, musica, poesia, etc. (cosiddetta didattica interattiva). 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 educativi.
Durante il lavoro in aula si farà inoltre 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. Le esercitazioni in aula 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.
Ogni lezione prevede momenti interattivi in grande e piccolo gruppo, lavori individuali in aula e momenti erogativi: quindi in ogni lezione sono previste almeno tre tipologie di attività: un momento di esercitazione (prima parte), di lezione frontale (seconda parte), e di attività supervisionata dal docente (terza parte).

Il rapporto tra le tipologie didattiche sarà di un terzo (erogativa) e due terzi (interattiva).

Sono previsti anche interventi di ospiti dal mondo educativo e ludico.

Alcune lezioni (1-2) saranno registrate e caricate in piattaforma.

Saranno utilizzati strumenti di documentazione condivisa del percorso e il materiale didattico sarà caricato nella piattaforma e-learning.

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

Si richiede lo studio del volume:
Antonacci, F. (2025), *Puer ludens. Poetica e politica del gioco*, FrancoAngeli, Milano.

Attenzione! **Questo testo non è equivalente al volume** Antonacci, F. (2012). *Puer ludens. Antimanuale per poeti, funamboli e guerrieri*. dello stesso editore. Per l'esame è necessario preparare il volume del 2025, una nuova edizione completamente aggiornata e ampliata.

E inoltre lo studio di 1 ulteriore testo a scelta tra:

Antonacci F. & Schiavone G. (a cura di) (2021), Poetiche del gioco. Innesti 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.
Suits B. (2021), La cicala e le formiche. Vita gioco e utopia. Parma: Spaggiari.

Modalità d'esame

L’esame orale può essere svolto in lingua italiana o inglese e 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 appuntamente, 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 QUALITÁ