



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Psicologia delle Disabilità e dell'Integrazione

2425-5-G8501R029

Titolo

Psicologia delle Disabilità e dell'Integrazione

Argomenti e articolazione del corso

Il corso intende trattare il tema delle disabilità e dell'inclusione come fenomeno complesso che coinvolge, assieme al singolo individuo, l'intero contesto di appartenenza. Nella prima parte del corso verrà approfondito il concetto di disabilità, partendo dalle prime definizioni, fino al modello bio-psicosociale. Verranno successivamente presentate diverse forme di disabilità assumendo sempre il triplice punto di vista: biologico, psicologico e sociale, in accordo con l'approccio della psicologia positiva. Nella seconda parte del corso sarà presentato il potenziale delle nuove tecnologie per ridurre l'esclusione sociale e per la promozione del benessere mentale. Sarà approfondito l'utilizzo dei videogiochi, della realtà aumentata e della realtà virtuale per la promozione dell'inclusione e per favorire i processi di apprendimento nel contesto scolastico.

Obiettivi

Con questo insegnamento, con una costante e partecipata frequenza alle lezioni, si intendono promuovere i seguenti apprendimenti, in termini di:

- Conoscenza e comprensione del concetto di disabilità in relazione a variabili biologiche, contestuali e relazionali.
- Conoscenza e comprensione delle caratteristiche di diverse forme di disabilità.
- Capacità di riconoscere e valorizzare l'utilizzo di videogiochi, realtà aumentata e realtà virtuale per la promozione dell'inclusione e del benessere mentale.

- Capacità di applicare conoscenze su videogiochi, realtà aumentata e realtà virtuale per progettare e attuare interventi per la promozione dell'inclusione e dei processi di apprendimento nel contesto scolastico.

Metodologie utilizzate

Il corso intende promuovere il raggiungimento degli obiettivi attraverso lezioni frontali, esercitazioni e discussioni. Le ore di attività didattica organizzate come lezioni frontali (Didattica Erogativa) copriranno circa il 60% del corso (33 ore) mentre quelle che prevedono discussioni in aula, presentazione di casi, lavori di gruppo e svolgimento di esercizi (Didattica Interattiva) saranno circa il 40% (23 ore).

Materiali didattici (online, offline)

- Slides delle lezioni
- Spazio online per esercitazioni e/o discussioni

Programma e bibliografia

1. Soresi S. (2016), Psicologia della disabilità e dell'inclusione (Capitolo 1,2,4,5,6,20). Il Mulino, Bologna.
2. Farber M. (2014). Gamify Your Classroom: A Field Guide to Game-Based Learning (Capitolo 1,2,3,5,6,7,13). Peter Lang Pub Inc.
3. Pallavicini F. (2020), Psicologia della realtà virtuale. Mondadori Università, Milano.
4. Un libro a scelta fra:
 - Albanese O., delle Fave A. (a cura di) (2015), Disabilità, diversità e promozione del benessere. Franco Angeli, Milano.
 - Anderson A. (2019). Virtual Reality, Augmented Reality and Artificial Intelligence in Special Education: A Practical Guide to Supporting Students with Learning Differences. Routledge.

SI RACCOMANDA AGLI/ALLE STUDENTI/STUDENTESSE DI ISCRIVERSI AL CORSO NELL'AREA E-LEARNING IN MODO DA AVERE ACCESSO A MATERIALI, INFORMAZIONI, AVVISI

Gli studenti/studentesse degli anni precedenti - a meno di richiesta al Docente - portano il programma dell'anno a cui sono stati iscritti.

Modalità d'esame

La prova d'esame si svolge in forma scritta e ha una durata di un'ora e mezza. Tale prova prevede tre domande a risposta aperta finalizzate a verificare la conoscenza dei temi proposti e la capacità di progettazione di interventi per l'inclusione e la promozione del benessere nel contesto scolastico.

Vengono assegnati fino ad un massimo di 10 punti per ciascuna domanda, a seconda della a) pertinenza della risposta rispetto alla domanda, b) completezza della risposta e c) proprietà di linguaggio. La valutazione viene espressa in trentesimi. I risultati della prova verranno pubblicati sulla piattaforma Moodle.

Gli studenti che lo richiedono potranno integrare l'esame con un colloquio orale, che avrà per oggetto i testi in bibliografia e potrà far aumentare o diminuire il voto della prova scritta di massimo 1 punto. Per fare richiesta è necessario aver superato la prova scritta con un punteggio minimo di 18 e iscriversi alla prova orale dell'esame, che si tiene circa 7-10 giorni dopo lo scritto.

Gli studenti Erasmus potranno scegliere se rispondere alle domande in lingua inglese o in italiano.

Orario di ricevimento

Per l'orario aggiornato si consiglia di consultare la pagina personale del docente Federica Pallavicini. Per qualsiasi dubbio o difficoltà nella preparazione, è possibile contattare il docente via mail: federica.pallavicini@unimib.it

Durata dei programmi

I programmi valgono due anni accademici.

Cultori della materia e Tutor

Dott.ssa Marzia Quaglia

Sustainable Development Goals

RIDURRE LE DISUGUAGLIANZE
