UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

# SYLLABUS DEL CORSO

## Pedagogia del Gioco

**2526-3-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.

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:

- Conoscenza e capacità di comprensione:
    - conoscere le teorie e le metodologie di una Pedagogia del gioco;
    - conoscere le teorie e le metodologie dei Game Studies;
- Conoscenza e capacità di comprensione applicate:
    - saper progettare interventi rivolti all'individuo, ai gruppi e alle collettività che sappiano valorizzare il valore educativo del gioco;
- Abilità comunicative:
    - utilizzo del linguaggio del gioco nei diversi contesti educativi e formativi;
    - valorizzazione dell'immaginazione ludica nei diversi contesti professionali..

## Metodologie utilizzate

L'insegnamento è tenuto in lingua italiana, per un totale di 42 ore di lezione.
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 e grande 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 (1-3) saranno registrate e caricate in piattaforma.

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

## Materiali didattici (online, offline)

La docente mette a disposizione materiali per supportare gli studenti non tradizionali nello studio e nella preparazione dell'esame: registrazioni; materiali video reperibili in rete e siti web; documentazione realizzata in aula. Si consiglia a frequentanti e non frequentanti di iscriversi, per reperire eventuale materiale di approfondimento.
La docente è disponibile (su richiesta) a organizzare a fine corso un incontro a distanza per rispondere a domande o dubbi delle studentesse/degli studenti.
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 (2025). Le culture del gioco in famiglie migranti di bambini con disabilità. FrancoAngeli, Milano.
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.
Altri testi potranno essere aggiunti come opzionali in questo elenco.

## Modalità d'esame

L'esame consisterà in un colloquio orale. La scelta del colloquio orale come modalità di esame risulta coerente con gli obiettivi dell'insegnamento, in quanto consente, grazie a una situazione comunicativa dialogica, di interagire con lo studente per valutarne le capacità di analisi pedagogica e di connessione tra teoria e pratica e di comprensione critica dei temi del corso e degli argomenti incontrati in tutti i testi presenti in bibliografia. Non sono previste prove intermedie.

L’esame orale può essere svolto in lingua italiana o inglese.

Le domande vertono su:

- volumi portati all’esame (per tutti);
- argomenti trattati a lezione (opzionale per i frequentanti);
- rielaborazione delle esercitazioni svolte durante il corso (opzionale per i frequentanti).

Si ricorda alle studentesse e agli studenti che tutti i testi in programma devono essere letti e studiati integralmente.

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 (Abilità comunicative).

In particolare:

- Conoscenza e capacità di comprensione:
    - conoscere le teorie e le metodologie di una Pedagogia del gioco;
    - conoscere le teorie e le metodologie dei Game Studies;
- Conoscenza e capacità di comprensione applicate:
    - saper progettare interventi rivolti all'individuo, ai gruppi e alle collettività che sappiano valorizzare il valore educativo del gioco;

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

Per la valutazione ci si atterrà ai Descrittori di Dublino: di seguito le fasce di livello

1. Livello Basso (0-17/30): Non sufficiente
   Conoscenza e Comprensione: La studentessa/lo studente dimostra conoscenze limitate e frammentarie dei testi e degli argomenti trattati, con fraintendimenti dei testi proposti.
   Capacità di Applicare Conoscenza: non è in grado di verificare sui testi le considerazioni generali sulle teorie e gli autori presi in esame; è in grado molto parzialmente di sintetizzare i contenuti dei testi presentati, non è in grado contestualizzarli e confrontarli.
   Autonomia di Giudizio: è priva/o di capacità critica e autonomia di valutazione; dipende esclusivamente da informazioni fornite dal docente o dalla bibliografia critica.
   Abilità Comunicative: ha un'espressione orale stentata, approssimativa, stereotipata; mostra una scarsa padronanza del linguaggio specifico della disciplina.
   Capacità di Apprendimento: ha una limitata capacità di rielaborare le conoscenze e collegarle alla propria esperienza; manifesta una scarsa consapevolezza dell'utilità dei linguaggi artistici come dispositivi di dislocazione del sé, come apertura a simulazioni di realtà ed esperienze altre dalla propria, in prospettiva di una più articolata duttilità di fronte alle diverse situazioni educative.

2. Livello Medio (18-24/30): Sufficiente - Buono
   Conoscenza e Comprensione: La studentessa/lo studente dimostra una conoscenza generale dei testi e degli argomenti affrontati, anche se con qualche lacuna, imprecisione su aspetti specifici ma non essenziali, o qualche fraintendimento nell'analisi dei testi.
   Capacità di Applicare Conoscenza: è in grado, seppur con qualche difficoltà, di verificare sui testi le considerazioni generali sulle teorie e gli autori presi in esame, su sollecitazioni da parte dei docenti; è in grado di sintetizzare in modo discreto i temi per presentarli in modo riflessivo e critico. Sa scegliere i diversi linguaggi e registri espressivi per organizzare una proposta educativa.
   Autonomia di Giudizio: mostra un'autonomia parziale nel formulare valutazioni critiche, spesso circoscritte alla riproposizione di giudizi altrui.
   Capacità comunicative: ha un'espressione chiara e sufficientemente precisa, una discreta padronanza del linguaggio specifico della disciplina. È consapevole della necessità di utilizzare diversi registri linguistici a seconda delle situazioni comunicative.
   Capacità di Apprendimento: ha una discreta capacità di rielaborare le conoscenze e collegarle alla propria esperienza; ha una consapevolezza parziale dell'utilità dei linguaggi artistivi come dispositivi di dislocazione del sé, come apertura a simulazioni di realtà ed esperienze altre dalla propria, in prospettiva di una più articolata duttilità di fronte alle diverse situazioni educative.

3. Livello Alto (25-30/30): Distinto - Eccellente
   Conoscenza e Comprensione: La studentessa/lo studente dimostra conoscenze approfondite e solide dei testi e degli argomenti affrontati; comprende e analizza senza incertezze i testi proposti.
   Capacità di Applicare Conoscenza: sa riscontrare nei testi, con sicurezza e efficaci osservazioni personali, le considerazioni generali sulle teorie e gli autori presi in esame; con adeguata proprietà argomentativa sa analizzare, sintetizzare, interpretare, contestualizzare e confrontare i temi e gli oggetti presentati, facendo anche ricorso a collegamenti interdisciplinari. Sa riconoscere nelle opere i diversi registri espressivi.
   Autonomia di Giudizio: dimostra un'ottima capacità critica, autonomia di giudizio, originalità nell'analisi e interpretazione delle opere.
   Abilità Comunicative: ha un'espressione chiara, rigorosa, fluida e appropriata. È pienamente consapevole della necessità di utilizzare diversi registri linguistici a seconda delle situazioni comunicative.
   Capacità di Apprendimento: mostra ottime/eccellenti capacità di apprendimento autonomo, sa rielaborare efficacemente le conoscenze e collegarle alla propria esperienza; ha piena consapevolezza dell'utilità dei linguaggi artistici come dispositivo di dislocazione del sé, come apertura a simulazioni di realtà ed esperienze altre dalla propria, in prospettiva di una più articolata duttilità di fronte alle diverse situazioni educative.

Le studentesse e gli studenti con PUOI devono inviare per mail il documento alla docente prima dell’esame. Oltre che ad accogliere le richieste certificate dal PUOI, la docente è disponibile per qualsiasi chiarimento sugli argomenti delle lezioni con colloqui su appuntamento in presenza o da remoto.

NB: I colloqui d’esame seguiranno l’ordine d’iscrizione. Per organizzare al meglio le prove d'esame si raccomanda alle studentesse e agli studenti che decidessero di non sostenere il colloquio, di cancellarsi per tempo o, a iscrizioni chiuse, comunicare comunque l’assenza alla docente.

## 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 | RIDURRE LE DISUGUAGLIANZE | PACE, GIUSTIZIA E ISTITUZIONI SOLIDE