



# UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

<b>DIPARTIMENTO</b>	Scienze Psicologiche, Pedagogiche, dell'Esercizio Fisico e della Formazione		
<b>ANNO ACCADEMICO OFFERTA</b>	2021/2022		
<b>ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE</b>	2023/2024		
<b>CORSO DILAUREA</b>	SCIENZE DELL'EDUCAZIONE		
<b>INSEGNAMENTO</b>	DIDATT.DEL GIOCO/PROGETTAZ. DOCUMENTAZ. E VALUTAZ.NELL'INFANZIA C.I.		
<b>CODICE INSEGNAMENTO</b>	20701		
<b>MODULI</b>	Si		
<b>NUMERO DI MODULI</b>	2		
<b>SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI</b>	M-PED/03, M-PED/04		
<b>DOCENTE RESPONSABILE</b>	CAPPUCCIO GIUSEPPA	Professore Ordinario	Univ. di PALERMO
<b>ALTRI DOCENTI</b>	DI MARTINO VALERIA	Ricercatore a tempo determinato	Univ. di PALERMO
	LONGO LEONARDA	Professore Associato	Univ. di PALERMO
	COMPAGNO GIUSEPPA	Professore Associato	Univ. di PALERMO
	CAPPUCCIO GIUSEPPA	Professore Ordinario	Univ. di PALERMO
<b>CFU</b>	12		
<b>PROPEDEUTICITA'</b>			
<b>MUTUAZIONI</b>			
<b>ANNO DI CORSO</b>	3		
<b>PERIODO DELLE LEZIONI</b>	1° semestre		
<b>MODALITA' DI FREQUENZA</b>	Facoltativa		
<b>TIPO DI VALUTAZIONE</b>	Voto in trentesimi		
<b>ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI</b>	<b>CAPPUCCIO GIUSEPPA</b> Martedì 14:30 16:00 Aula TEAMS "Ricevimento studenti e tesisti". Codice di accesso aula virtuale zoipjfb <b>COMPAGNO GIUSEPPA</b> Lunedì 15:30 17:00 Online, AULA TEAMS con codice di accesso: 9hon56f. <b>DI MARTINO VALERIA</b> Martedì 17:00 18:00 Edificio 19, sala riunioni (previa prenotazione obbligatoria) Piattaforma Microsoft Teams (previa prenotazione obbligatoria, il link sarà inviato dal docente) Durante la prenotazione si prega di specificare la modalità <b>LONGO LEONARDA</b> Venerdì 10:45 11:45 Viale delle Scienze Prenotazione OBBLIGATORIA per eventuali comunicazioni da parte del docente (sede ricevimento).		

**DOCENTE:** Prof.ssa GIUSEPPA CAPPUCCIO

<b>PREREQUISITI</b>	
<b>RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI</b>	
<b>VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO</b>	
<b>ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA</b>	

**MODULO  
DIDATTICA DEL GIOCO E LABORATORIO**

*Prof.ssa GIUSEPPA COMPAGNO - Lettere A-L, - Lettere A-L*

**TESTI CONSIGLIATI**

**TESTI DI RIFERIMENTO:**

M. Albanese, G. Cappuccio, G. Compagno (2023). *Gioco nella fascia 0-6: didattica, osservazione e valutazione*. Roma: Junior.

M. Albanese, G. Compagno (2023). *La valutazione delle attività neurodidattiche. Fondamenti, tecniche e strumenti*. Roma: Anicia.

**TESTI DI APPROFONDIMENTO:**

Bondioli, A., Bobbio, A. (2019), *Gioco e infanzia. Teorie e scenari educativi*. Roma: Carocci Editore

R. Quaglia, L.E. Prino, E. Sclavo (2009), *Il gioco nella didattica*, Trento: Erickson.

G. Cappuccio, G. Compagno (2015), *La MENTE in GIOCO. Percorsi didattici tra Neuroeducation e Media Education*, Roma: Aracne.

<b>TIPO DI ATTIVITA'</b>	B, C
<b>AMBITO</b>	10677-Attività formative affini o integrative  50076-Discipline pedagogiche e metodologico-didattiche
<b>NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE</b>	120
<b>NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITA' DIDATTICHE ASSISTITE</b>	30

**OBIETTIVI FORMATIVI DEL MODULO**

Il corso intende proporre una ricognizione delle teorie, delle linee evolutive, nonché una analisi dei modelli, delle metodologie della Didattica ludica così come la conoscenza e l'applicazione delle strategie e delle tecniche di progettazione didattica ludica.

Si mira altresì

- a saper attuare una didattica ludica e inclusiva attenta alle diverse esigenze degli alunni
- a saper gestire le diverse fasi della pratica ludo-didattica (progettazione, azione, valutazione, ricerca)
- a formulare gli obiettivi educativi e a declinare le competenze in livelli o traguardi
- a saper valorizzare le specificità neuro-intellettive degli alunni nella prassi didattica.

**PROGRAMMA**

ORE	Lezioni
7	Introduzione al corso. Linee storico-epistemologiche e costrutti chiave della Didattica ludica. La natura del gioco e il gioco tra Pedagogia e Didattica. La centralità educativa del gioco simbolico. La natura del gioco. La classificazione dei giochi.
8	Lineamenti prassici di Didattica ludica: metodologie, strategie, contesti e spazi. Il gioco per comunicare e rappresentare il mondo. Didattica ludica e inclusione. Gioco e Neurodidattica.
5	Game teaching design: progettazione, attuazione, riflessione. Come progettare interventi di didattica ludica: - analisi di contesto - analisi di intervento - obiettivi e competenze
ORE	Esercitazioni
10	La progettazione didattica ludica

**MODULO**  
**PROGETTAZIONE, DOCUMENTAZIONE E VALUTAZIONE NELL'INFANZIA**

*Prof.ssa LEONARDA LONGO - Lettere M-Z, - Lettere M-Z*

**TESTI CONSIGLIATI**

Torre, E.M. (2014). Dalla progettazione alla valutazione. Modelli e metodi per educatori e formatori. Roma: Carocci.  
Cappuccio, G. (2008). Progettare percorsi educativo-didattici al nido. Parma: Edizioni Junior.

L'elenco definitivo dei testi sarà integrato con dispense fornite dal docente o disponibili in rete.  
The final list of the texts will be supplemented with handouts provided by the professor in charge or available on the network.

<b>TIPO DI ATTIVITA'</b>	B
<b>AMBITO</b>	50076-Discipline pedagogiche e metodologico-didattiche
<b>NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE</b>	120
<b>NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITA' DIDATTICHE ASSISTITE</b>	30

**OBIETTIVI FORMATIVI DEL MODULO**

- Promuovere la riflessione e l'analisi circa gli aspetti della professionalità dell'educatore nei servizi per l'infanzia
- Promuovere l'acquisizione della capacità critica e della competenza rispetto a diversi ambiti: l'osservazione del contesto e del bambino, la progettazione pedagogica ed educativa, la documentazione, la valutazione.
- Incoraggiare la sperimentazione delle nozioni acquisite e delle competenze nella progettazione, documentazione e valutazione di azioni didattiche nei servizi per l'infanzia

**PROGRAMMA**

<b>ORE</b>	<b>Lezioni</b>
2	Riflessione e analisi circa gli aspetti della professionalità dell'educatore nei servizi per l'infanzia
5	Progettazione, documentazione e valutazione di interventi educativi e formativi
5	Dall'analisi dei bisogni alla formulazione degli obiettivi
5	Strutturazione degli interventi e stesura del progetto
8	Il piano di valutazione: modelli, fasi, strumenti

  

<b>ORE</b>	<b>Esercitazioni</b>
5	Pianificazione e costruzione di un progetto didattico con particolare riferimento agli strumenti della documentazione e della valutazione nei servizi per l'infanzia

**MODULO  
DIDATTICA DEL GIOCO E LABORATORIO**

*Prof.ssa VALERIA DI MARTINO - Lettere M-Z, - Lettere M-Z*

**TESTI CONSIGLIATI**

Bondioli, A. (1996). Gioco e educazione. FrancoAngeli.  
Baumgartner, E. (2010). Il gioco dei bambini. Carocci.

<b>TIPO DI ATTIVITA'</b>	B, C
<b>AMBITO</b>	10677-Attività formative affini o integrative  50076-Discipline pedagogiche e metodologico-didattiche
<b>NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE</b>	120
<b>NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITA' DIDATTICHE ASSISTITE</b>	30

**OBIETTIVI FORMATIVI DEL MODULO**

Il corso si propone di fornire agli studenti conoscenze di base in ordine ai principali presupposti culturali e teorici sottesi al gioco nella prima infanzia, con particolare riferimento alla sua evoluzione nei primi tre anni di vita e alle dimensioni affettiva, esplorativa e narrativa.

Al termine del corso ci si attende che lo studente sia in grado di:

- conoscere i fondamenti teorico-concettuali del gioco nella prima infanzia;
- confrontare i principali modelli e paradigmi relativi al gioco;
- integrare le conoscenze acquisite nella progettualità dei servizi per la prima infanzia;
- comunicare informazioni, idee, problemi e soluzioni utilizzando il lessico specifico e terminologia adeguata.

**PROGRAMMA**

<b>ORE</b>	<b>Lezioni</b>
5	Teorie del gioco e educazione
5	Il gioco nella prima infanzia
5	Il gioco al nido
3	Educare alla differenza: il gioco di bambine e bambini
3	L'educazione al possibile: gioco e narrazione
3	Il gioco tra pari e il gioco con l'adulto

  

<b>ORE</b>	<b>Esercitazioni</b>
3	Il gioco all'aperto
3	Imparare per giocare, giocare per imparare