



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO	Scienze Psicologiche, Pedagogiche, dell'Esercizio Fisico e della Formazione		
ANNO ACCADEMICO OFFERTA	2023/2024		
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	2025/2026		
CORSO DILAUREA	SCIENZE DELL'EDUCAZIONE		
INSEGNAMENTO	DIDATT.DEL GIOCO/PROGETTAZ. DOCUMENTAZ. E VALUTAZ.NELL'INFANZIA C.I.		
CODICE INSEGNAMENTO	20701		
MODULI	Si		
NUMERO DI MODULI	2		
SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	M-PED/03, M-PED/04		
DOCENTE RESPONSABILE	CAPPUCCIO GIUSEPPA	Professore Ordinario	Univ. di PALERMO
ALTRI DOCENTI	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
CFU	12		
PROPEDEUTICITA'			
MUTUAZIONI			
ANNO DI CORSO	3		
PERIODO DELLE LEZIONI	2° semestre		
MODALITA' DI FREQUENZA	Facoltativa		
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi		
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	<p>CAPPUCCIO GIUSEPPA Martedì 14:30 16:30 Viale delle Scienze - Edificio 15 - Stanza 417. Per gli studenti che avessero particolari difficoltà ed esigenze sarà anche aperta, su richiesta, l'aula TEAMS "Ricevimento studenti e tesisti". Codice di accesso aula virtuale zoipjfb</p> <p>COMPAGNO GIUSEPPA Lunedì 15:30 17:00 Viale delle Scienze Ed. 15, III piano, stanza P013; aula Teams codice di accesso 9hon56f (ove necessario).</p> <p>DI MARTINO VALERIA 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</p> <p>LONGO LEONARDA Venerdì 10:45 11:45 Viale delle Scienze Prenotazione OBBLIGATORIA per eventuali comunicazioni da parte del docente (sede ricevimento).</p>		

DOCENTE: Prof.ssa GIUSEPPA CAPPUCCIO

PREREQUISITI	Gli studenti dovranno essere in grado di: 1. Individuare una finalità educativa 2. Formulare un obiettivo educativo 3. Identificare le metodologie didattiche
RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI	<p>Conoscenza e capacità di comprensione</p> <ol style="list-style-type: none">1. Identificare i principi epistemologici della docimologia e della didattica del gioco2. Analizzare criticamente gli ultimi sviluppi della ricerca docimologica e della didattica del gioco <p>Capacità di applicare conoscenza e comprensione</p> <ol style="list-style-type: none">1. Gestire un processo di progettazione didattica e di valutazione e certificazione delle competenze2. Applicare strategie e metodi innovativi nella soluzione dei problemi educativi legati alla valutazione delle competenze <p>Autonomia di giudizio</p> <ol style="list-style-type: none">1. Esprimere giudizi sulla validità degli strumenti e delle strategie didattiche e valutative proposte2. Valutare l'efficacia di una proposta di intervento didattico e valutativo <p>Abilità comunicative</p> <ol style="list-style-type: none">1. Utilizzare un linguaggio, adeguato al destinatario, per comunicare i risultati di un processo didattico e di valutazione2. Interagire in modo collaborativo ed efficace con differenti figure professionali <p>Capacità d'apprendimento</p> <ol style="list-style-type: none">1. Coordinare un gruppo di esperti per la progettazione di processi didattici, di valutazione e di certificazione delle competenze2. Elaborare soluzioni originali ai problemi della valutazione in campo educativo
VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	<p>Per la valutazione del grado di raggiungimento degli obiettivi formulati si utilizzeranno differenti modalità di valutazione. Nello specifico gli strumenti saranno: il colloquio orale e la progettazione e discussione di un'ipotesi di progettazione e gestione di un processo di valutazione per l'accertamento del raggiungimento dei seguenti obiettivi:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Riflettere sull'evoluzione della ricerca docimologica degli ultimi cinquant'anni2. Esaminare la normativa europea sulla valutazione 0-6 anni3. Individuare i modelli di valutazione delle competenze in campo educativo4. Identificare le fasi dell'atto valutativo5. Valutare le competenze nella prima infanzia6. Identificare le tecniche e le strategie per la documentazione7. Progettare e gestire un intervento valutativo8. Analizzare e costruire le prove oggettive di profitto9. Diversificare le strategie di valutazione10. Identificare ruoli, destinatari e modelli della documentazione educativa nella prima infanzia <p>Le indicazioni per la costruzione del piano di valutazione saranno disponibili sulla pagina personale del docente alla sezione "materiale didattico". L'ipotesi dovrà essere inviata una settimana prima al docente all'indirizzo mail giuseppa.cappuccio@unipa.it e consegnata in cartaceo il giorno dell'esame.</p> <p>Lo studente che dimostrerà il raggiungimento di:</p> <ul style="list-style-type: none">- 6/10 obiettivi sia avrà un voto compreso tra 18 e 22.- 7-8 /10 obiettivi sia nella prova sia nel colloquio orale avrà un voto compreso tra 23 e 26.- 9/10 obiettivi sia nella prova scritta sia nel colloquio orale avrà un voto compreso tra 27 e 29.- 10/10 obiettivi sia nella prova scritta sia nel colloquio orale avrà un voto compreso tra 30 e 30 e lode.
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	<ul style="list-style-type: none">- Lezioni- esercitazioni

MODULO DIDATTICA DEL GIOCO

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.

TIPO DI ATTIVITA'	A
AMBITO	50070-Discipline pedagogiche e metodologico-didattiche
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	120
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITA' DIDATTICHE ASSISTITE	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.
Restiglian, E. (2012). Progettare al nido. Teorie e pratiche educative. Roma: Carocci.

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.

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

ORE	Lezioni
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

ORE	Esercitazioni
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**

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.

TIPO DI ATTIVITA'	A
AMBITO	50070-Discipline pedagogiche e metodologico-didattiche
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	120
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITA' DIDATTICHE ASSISTITE	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

ORE	Lezioni
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

ORE	Esercitazioni
3	Il gioco all'aperto
3	Imparare per giocare, giocare per imparare