

EDUCAZIONE SOCIALE E TECNICHE DELL'INTERVENTO EDUCATIVO

(Università degli Studi)

Insegnamento Laboratorio di attività ludiche e di animazione

GenCod A005870

Docente titolare Salvatore COLAZZO

Insegnamento Laboratorio di attività ludiche e di animazione

Insegnamento in inglese Play and animation activities laboratory

Settore disciplinare M-PED/04

Corso di studi di riferimento EDUCAZIONE SOCIALE E TECNICHE

Tipo corso di studi Laurea

Crediti 2.0

Ripartizione oraria Ore Attività frontale: 20.0

Per immatricolati nel 2020/2021

Erogato nel 2022/2023

Anno di corso 3

Lingua ITALIANO

Percorso PERCORSO COMUNE

Sede

Periodo Secondo Semestre

Tipo esame Orale

Valutazione Giudizio Finale

Orario dell'insegnamento

<https://easyroom.unisalento.it/Orario>

BREVE DESCRIZIONE DEL CORSO

L'approccio animativo all'educazione. Animazione socio-culturale. Metodologie didattiche dell'animazione. La valutazione nei e dei progetti socioanimativi. L'apporto della tecnologia

PREREQUISITI

Non sono richiesti particolari pre-requisiti per la frequenza del corso

OBIETTIVI FORMATIVI

Conoscere le strategie per progettare, implementare e valutare interventi educativi di tipo animativo.

METODI DIDATTICI

Un minimo di lezioni frontali per disegnare la cornice teorica, discussioni di gruppo e momenti esercitativi.

MODALITA' D'ESAME

Per i frequentanti si valuterà l'apporto alle esercitazioni e la profondità della riflessione maturata, attraverso un colloquio orale. Per i non frequentati: esame orale.

ALTRE INFORMAZIONI UTILI

Informazioni utili sono pubblicate nel corso dello svolgimento del corso sulla pagina fb Bacheca insegnamenti Colazzo.

PROGRAMMA ESTESO

L'animazione come strumento di sviluppo dell'individuo e del gruppo. Funzione e contesti d'azione dell'animazione socio-culturale. Il gruppo e lo sviluppo di rete nella comunità. L'animazione nel lavoro di rete. La funzione di facilitazione dei processi culturali. Progettare e valutare contesti di ricerca-azione. L'animazione fra gioco ed educazione. I contesti digitali. Animazione, digital storytelling e sviluppo di softskills.

TESTI DI RIFERIMENTO

L. Secchiaroli, M. Triolo, Il role playing. Una tecnica trasversale che apre nuove prospettive, Franco Angeli, Milano, 2020