EDUCAZIONE SOCIALE E TECNICHE DELL'INTERVENTO EDUCATIVO

(Università degli Studi)

Insegnamento Laboratorio - Ambienti innovativi e cooperativi per l'apprendimento e la

GenCod A006067

Docente titolare Pier Giuseppe ELLERANI

Insegnamento Laboratorio - Ambienti innovativi e cooperativi per l'apprendimento e la differenziazione

Insegnamento in inglese LABORATORY - INNOVATIVE AND COOPERATIVE ENVIRONMENTS FOR LEARNING AND

Settore disciplinare M-PED/03

Corso di studi di riferimento EDUCAZIONE SOCIALE E TECNICHE

Tipo corso di studi Laurea

Crediti 1.0

Ripartizione oraria Ore Attività frontale: 10.0

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

Il laboratorio intende fornire metodi e strumenti per la soft skill lavoro in team e le pratiche cooperative. In modo specifico verrà esplorato il Teatro dell'Oppresso, come dinamica per lo sviluppo dei gruppi sociali. Un metodo strutturato per posizionarsi a favore della giustizia sociale e valorizzare l'essere umano.

Attraverso una serie di dinamiche ed esercizi specifici del Teatro dell'Oppresso viene esplorato il team come strumento pedagogico da utilizzare nello spazio educativo.

PREREQUISITI

Nessuno

OBIETTIVI FORMATIVI	*Conoscenze e comprensione.* 1. riconoscere gli elementi della cooperazione secondo la prospettiva del cooperative learning; 2. riconoscere le metodologie del teatro dell'oppresso 3. riconoscere gli elementi della gamification; *Capacità di applicare conoscenze e comprensione.* 1. Analizzare esempi e operare sintesi metodologiche; 2. Sperimentare pratiche di TdO; 3. Progettare esempi di semplici attività guidate dai principi della gamification; *Autonomia di giudizio.* 1. Integrare le conoscenze anche da discipline diverse; 2. Gestire la complessità delle conoscenze pervenendo a un proprio quadro epistemologico; 3. Formulare giudizi anche con dati incompleti per direzionare le scelte; *Abilità comunicative.* 1. Saper comunicare con i loro pari durante le attività accademiche e nei contesti informali; 2. Saper comunicare con la comunità degli studiosi nelle materie proprie; Saper comunicare nei luoghi più ampi della società, compresi i social network, il corpo di conoscenze relativa alle proprie marterie
METODI DIDATTICI	Il laboratorio intende sviluppare negli studenti competenze in situazione. A tal fine si utilizzeranno prevalentemente metodologie e tecniche: ▪ cooperative sia informali che formali la fine vivere un'esperienza in grado di esprimere le competenze previste nel corso; ▪ del TdO.
MODALITA' D'ESAME	Per l'ottenimento dell'idoneità prevista dal laboratorio, verrà richiesta la redazione e la conduzione di un'attività con le metodologie apprese. Il modello del progetto verrà presentato durante il laboratorio. Esame finale: elaborazione dell'attività sviluppata durante il laboratorio.
APPELLI D'ESAME	Secondo Esse3

PROGRAMMA ESTESO

Conoscenze

le caratteristiche sostanziali della gamification e le differenze con altre metodologie basate sui giochi;

le caratteristiche del coop learning;

le caratteristiche sostanziali del service learning in prospettiva di attivazione delle comunità.

Abilità

- Interagire con differenti metodologie per l'attuazione della personalizzazione e differenziazione;
- Riflettere sugli impianti formativi per lo sviluppo dei territori;
- Articolare proposte di intervento.

COMPETENZE TRASVERSALI

Le competenze trasversali sulle quali si concentrerà l'attenzione con specifico monitoraggio, sono:

- Lavoro in team
- Senso di inziativa;

TESTI DI RIFERIMENTO

1. Maestri, P. Polsinelli, J. Sassoon. Giochi da prendere sul serio. Gamification, storytelling e game design per progetti innovativi. FrancoAngeli 2019;