

# EDUCAZIONE SOCIALE E TECNICHE DELL'INTERVENTO EDUCATIVO

( - Università degli Studi)

## Insegnamento Laboratorio di attività ludiche e di animazione

GenCod A005870

**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** 2019/2020

**Erogato nel** 2021/2022

**Anno di corso** 3

**Lingua** ITALIANO

**Percorso** PERCORSO COMUNE

**Docente** Salvatore COLAZZO

**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.

### APPELLI D'ESAME

### ALTRE INFORMAZIONI UTILI

### 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

S. Colazzo (a cura di), *Animazione socio-culturale, intrattenimento educativo, outdoor education. Teoria, pratica e fenomenologia dell'imparar giocando*, Armando editore, Roma, 2021.