SCUOLA	SCIENZE GIURIDICHE ED ECONOMICO-SOCIALI
ANNO ACCADEMICO	2014/2015
CORSO DI LAUREA	Scienze delle Attività Motorie e Sportive
INSEGNAMENTO	METODOLOGIA E TECNICA DEL GIOCO E DELL' ANIMAZIONE
TIPO DI ATTIVITÀ	A scelta
AMBITO DISCIPLINARE	M-PED/03
CODICE INSEGNAMENTO	05156
ARTICOLAZIONE IN MODULI	No
NUMERO MODULI	
SETTORI SCIENTIFICO DISCIPLINARI	M-PED/03
DOCENTE RESPONSABILE	Docente a contratto
CFU	3 CFU
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	24 h
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITÀ DIDATTICHE ASSISTITE	51 h
PROPEDEUTICITÀ	Nessuna
ANNO DI CORSO	Secondo
SEDE DI SVOLGIMENTO DELLE LEZIONI	http://portale.unipa.it/dipartimenti/dipartimentoscienzegiuridiche/ledellasocietaed/cds/scienzedelleattivitamotorieesportive2118/?pagina=lezioni
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali, Esercitazioni in campo
MODALITÀ DI FREQUENZA	Obbligatoria
METODI DI VALUTAZIONE	Prova orale
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi
PERIODO DELLE LEZIONI	Primo
CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE	Da definire
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	http://portale.unipa.it/dipartimenti/dipartimentoscienzegiuridiche/ledellasocietaed/cds/scienzedelleattivitamotorieesportive2118/?pagina=lezioni

<p>RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI</p> <p>Conoscenza e capacità di comprensione: <i>Il corso si propone di: promuovere l'apprendimento delle dimensioni del gioco in differenti prospettive teoriche per la scuola dell'infanzia e primaria</i></p> <p>Capacità di applicare conoscenza e comprensione: <i>Il corso si propone di sviluppare: la capacità di progettare e eseguire correttamente esercitazioni ludico-motorie di gioco e animazione nella scuola.</i></p> <p>Autonomia di giudizio: <i>Il corso si propone di sviluppare: la capacità di valutare correttamente la qualità di esecuzione</i></p>

delle abilità grosso-motorie e di operare le opportune ed adeguate correzioni.

Abilità comunicative:

Il corso si propone di sviluppare: la capacità di descrivere e commentare le conoscenze acquisite, adeguando le forme comunicative agli interlocutori; la capacità di esporre i risultati dell'osservazione e le possibili implicazioni nel contesto scolastico.

Capacità d'apprendimento:

Il corso si propone di sviluppare: la capacità di aggiornamento attraverso la consultazione di pubblicazioni scientifiche specifiche del settore; la capacità di proseguire compiutamente gli studi, utilizzando le conoscenze acquisite nel corso.

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso si pone l'obiettivo di fornire da un lato le conoscenze teoriche sui significati e le forme dell'esperienza ludica; dall'altro di spingere gli studenti a progettare attività ludico-motorie e di gioco ed animazione per bambini.

ORE	LEZIONI FRONTALI
2	Le dimensioni del gioco in differenti prospettive teoriche.
2	I significati e le forme dell'esperienza ludica nella scuola dell'infanzia
2	I significati e le forme dell'esperienza ludica nella scuola primaria
2	I significati e le forme dell'esperienza ludica nella scuola primaria: primo ciclo
2	I significati e le forme dell'esperienza ludica nella scuola primaria: secondo ciclo
2	I significati, le caratteristiche e le condizioni del teatro a scuola.
2	La progettazione e la documentazione di contesti a sostegno dell'esperienza ludica
2	La progettazione e la documentazione di contesti a sostegno dell'esperienza ludica, con specifico riferimento a ruolo dell'adulto
2	La progettazione e la documentazione di contesti a sostegno dell'esperienza ludica: tempi, spazi e materiali.
3	Esercitazioni ludico-motorie
3	Esercitazioni ludico-motorie
TESTI CONSIGLIATI	Pedagogia del gioco e dell'animazione, Guerini, Milano, 2002 Dispense del docente