



UNIVERSITÀ DI PAVIA

Anno Accademico 2017/2018

PEDAGOGIA DEL GIOCO

Anno immatricolazione	2016/2017
Anno offerta	2017/2018
Normativa	DM270
SSD	M-PED/01 (PEDAGOGIA GENERALE E SOCIALE)
Dipartimento	DIPARTIMENTO DI STUDI UMANISTICI
Corso di studio	FILOSOFIA
Curriculum	PERCORSO COMUNE
Anno di corso	2°
Periodo didattico	Secondo Semestre (26/02/2018 - 01/06/2018)
Crediti	6
Ore	36 ore di attività frontale
Lingua insegnamento	Italiano
Tipo esame	ORALE
Docente	SAVIO DONATELLA (titolare) - 6 CFU
Prerequisiti	Pur non essendo richiesti prerequisiti particolari, si presuppone, da parte dello studente, ai fini della proficua partecipazione alle lezioni, un atteggiamento culturale di disponibilità ad ascoltare, cogliere, rielaborare attivamente le questioni teoriche e pratiche poste dall'analisi pedagogica.
Obiettivi formativi	Il corso si propone di fornire agli studenti conoscenze circa: il gioco, la peculiarità della sua natura, il suo ruolo nella crescita e nel benessere infantile, il complesso rapporto che intrattiene con l'educazione, in particolare con l'educazione della prima infanzia. Gli studenti avranno inoltre modo di apprendere tecniche di osservazione e di analisi del gioco infantile con strumenti ad hoc.
Programma e contenuti	Titolo del corso: La natura del gioco, il suo ruolo e la sua osservazione nell'educazione della prima infanzia. Il corso è articolato in tre parti. Nella prima parte si presenteranno sfondi

teorici utili a delineare la natura del gioco, portando in evidenza la complessità della sua relazione con la realtà non ludica. Nella seconda parte si affronterà il delicato rapporto tra educazione e gioco, con particolare riferimento alla prima infanzia. A tale scopo si presenteranno prospettive teoriche che evidenziano l'importanza della realtà ludica per lo sviluppo socio-cognitivo e affettivo del bambino, approfondendo su queste basi il ruolo che l'ascolto empatico e l'osservazione possono avere per una relazione educativa favorevole al gioco, e dunque alla buona crescita infantile.

Nella terza parte verrà presentato uno strumento di osservazione del gioco simbolico, che sarà messo alla prova in prima persona dagli studenti

Metodi didattici

Tutte le lezioni del docente sono volte a favorire la partecipazione attiva degli studenti e il dialogo interattivo nel gruppo di lavoro. Sono previste esercitazioni su materiale proposto dal docente.

Testi di riferimento

Callois R. (1967), *I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine*, trad.it. Bompiani, Milano, 1981 (capitoli 1, 2, 3)

Vygotsky L. (1966), "Il ruolo del gioco nello sviluppo mentale del bambino", trad.it. in Bruner J.S., Jolly A., Sylva K. (a cura di), *Il gioco*, vol. IV, Armando, Roma, pp. 657-678.

Betheleim B. (1987), *Un genitore quasi perfetto*, trad.it. Feltrinelli, Milano, 1987.

(Parte seconda, capitoli 14-15-16-17-18-19-20-21-22)

Bondioli A., Savio D. (1994), *Osservare il gioco di finzione*, Edizioni Junior, Bergamo (Parte seconda, capitoli: 3-4-5-6).

Savio D. (2011), "A promuovere il gioco si impara: percorsi e strategie per formare educatori ludici", in Venera A.M. (a cura di), *Garantire il diritto al gioco*, Edizioni Junior, Bergamo, pp. 143-155.

Slides presentate a lezione.

Modalità verifica apprendimento

L'esame avverrà in forma orale. Per gli studenti frequentanti l'esame verterà su un percorso di studio personalizzato che verrà concordato in itinere (sono previste esercitazioni) con riferimento ai testi sopra indicati. Per gli studenti non frequentanti l'esame avverrà sui testi sopra indicati. Indicatori per la valutazione dell'esame: -conoscenza dei testi di base previsti dal programma d'esame; -capacità di enucleare, in autonomia, il filo rosso che connette alcune questioni presenti nei testi di base, in coerenza con il programma d'esame; -capacità di analisi critica e di rielaborazione personale del tema proposto dal corso; -chiarezza e coerenza logica dell'esposizione; -pertinenza lessicale

Altre informazioni

Tutti gli studenti, frequentanti e non frequentanti, potranno entrare in possesso del materiale presentato a lezione (slides, file per le

esercitazioni) accedendo con le proprie credenziali di Ateneo a Kiro, iscrivendosi quindi al corso di Pedagogia del gioco e scaricando i file ivi pubblicati.

Per informazioni rivolgersi alla tutor dott.ssa Claudia Lichene
claudia.lichene01@universitadipavia.it

**Obiettivi Agenda 2030 per lo
sviluppo sostenibile**

[\\$Ibl legenda sviluppo sostenibile](#)