



Università degli Studi **Guglielmo Marconi**

**L-22 SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE**  
SCHEDA DELL'INSEGNAMENTO DEL III ANNO  
*DIDATTICA E PEDAGOGIA DEL GIOCO*  
*(M-PED/03)*

## **INSEGNAMENTO**

Didattica e pedagogia del gioco

## **DOCENTE**

Flavia Maria Margaritelli

## **Settore Scientifico Disciplinare**

M-PED/03

## **CFU**

6

## **DESCRIZIONE DELL'INSEGNAMENTO**

L'insegnamento si prefigge di fare *focus* sul gioco sottolineando e approfondendo l'importanza dell'attività ludica nei contesti educativi pubblici e privati e di esplorare la dimensione educativa e di apprendimento del gioco in relazione alla prima infanzia. Gli argomenti saranno trattati attraverso un percorso di conoscenza che prende avvio dal concetto generale di schema corporeo fino all'importanza dell'operatività pedagogica nei confronti del gioco. L'attività ludica sarà quindi esplorata sia nelle sue basi teoriche sia nelle sue determinazioni pratiche, esplicitando come i due piani vadano saldati per offrire solidità e rigore all'intervento educativo e dando rilievo al ruolo dell'educatore valorizzato nella sua componente relazionale, emotiva, sociale.

## **OBIETTIVI FORMATIVI (ESPRESSI COME RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI)**

Al termine di questo insegnamento, lo studente è in grado di:

- conoscere i principali elementi pedagogici dell'attività ludica e di animazione;
- comprendere le teorie e i concetti teorici previsti dal corso;
- prospettare ipotesi di lavoro per affrontare problematiche educative e/o didattiche;
- selezionare strategie più appropriate, valutare eventi e individuare le questioni chiave rilevanti per la didattica;
- applicare conoscenze e comprensione in termini di utilizzo degli strumenti di osservazione ludica per interpretare e valutare comportamenti dell'età infantile;
- sviluppare competenze trasversali quali autonomia di giudizio e abilità creative utili nella progettazione degli interventi educativi.

## **PREREQUISITI**

Non sono previsti prerequisiti specifici.

## **CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO**

L'articolazione dei contenuti è organizzata in due moduli didattici in modo tale che lo studente affronti un percorso di studio dell'insegnamento che gli consenta di apprendere dapprima dei contenuti teorici, nel modulo I, per poi comprendere come gli elementi pedagogici trovino applicazione nella pratica delle attività e tecniche ludiche sviluppate nel modulo II, come indicato nell'elenco sottostante.

### **Modulo I: Elementi pedagogici per una didattica del gioco**

- **Cenni generali sul concetto di schema corporeo:** lo sviluppo sensorio e motorio del bambino da 0 a 3 anni, schema corporeo, l'influenza dell'attività motoria sullo sviluppo motorio, le potenzialità del corpo (gioco, movimento, gesto, sguardo, ecc.) come prima dimensione dell'essere psichico ed elemento essenziale nella costruzione del Sé.
- **La teoria di Jean Piaget:** comprensione degli stadi del pensiero con riferimento allo sviluppo da 0 a 3 anni nello stadio del pensiero senso motorio, del pensiero simbolico e verso il pensiero pre-operatorio.
- **Il gioco sensomotorio e la relazione con la dimensione psicomotricità:** conoscenza del gioco senso motorio e della dimensione psicomotricità, relazione dei concetti con i bisogni educativi speciali.
- **Le dimensioni teoriche dell'apprendimento:** la dimensione educativa e apprenditiva del gioco in età infantile, ruolo pedagogico del nido d'infanzia nello sviluppo emotivo, la crescita emotiva e lo sviluppo di legami significativi.
- **Il gioco da zero ai tre anni:** definizione di gioco e diverse teorie di gioco.

## Modulo II: Il gioco nelle sue componenti tecniche

- **Il gioco simbolico:** spazi, tempi e materiali del gioco, la scoperta del proprio corpo attraverso il gioco.
- **Giochi solitari e giocattoli**
- **Giochi cooperativi e di comunicazione:** la tecnica pedagogica di animazione utile per sviluppare le potenzialità presenti in ogni soggetto e per valorizzare i contesti di apprendimento cooperativi, basati sulla condivisione e sulla co-costruzione delle conoscenze.
- **I luoghi del gioco:** il significato del gioco nei luoghi, gioco e narrazione, linguaggio, il gioco nelle istituzioni educative, i luoghi del gioco, il gioco nei contesti prescolari, la qualità del gioco nei nidi.
- **Osservazione del gioco**
- **La creatività nei bambini:** definizioni, come stimolare la creatività, relazioni con l'apprendimento.
- **Le tecniche ludiche:** i metodi di animazione, differenze tra attività e gioco.
- **L'uso della musica da 0 a 3 anni:** scelte delle attività musicali adatte.
- **I laboratori come contesti di animazione** (laboratori di educazione psicomotoria, della lettura).
- **L'adulto e il gioco. I compiti dell'educatore:** affettività e modulazione delle emozioni, suggerimenti per gli educatori, la specificità del ruolo educatore nella promozione della competenza emotiva.

## ATTIVITÀ DIDATTICHE

### Didattica erogativa

L'insegnamento prevede, per ciascun CFU, 5 ore di Didattica Erogativa, costituite da 2,5 videolezioni (tenendo conto delle necessità di riascolto da parte dello studente). Ciascuna videolezione esplicita i propri obiettivi e argomenti, ed è corredata da materiale testuale in pdf.

### Didattica interattiva

L'insegnamento segue quanto previsto dalle Linee Guida di Ateneo sulla Didattica Interattiva e l'interazione didattica, e propone, per ciascun CFU, 1 ora di Didattica Interattiva dedicata alle seguenti attività: lettura area FAQ, partecipazione ad e-tivity strutturata costituita da attività finalizzate alla restituzione di un feedback formativo e interazioni sincrone dedicate a tale restituzione.

## MODALITÀ DI VERIFICA DELL'APPRENDIMENTO

L'esame si svolge in forma scritta.

La prova scritta consiste in tre domande aperte. Le domande aperte possono riguardare argomenti specifici del corso e/o del testo obbligatorio e viene richiesto allo studente di motivare in modo adeguato le risposte esponendo in dettaglio gli argomenti. È indispensabile rispondere in modo puntuale alla domanda posta circoscrivendo gli argomenti richiesti. La prova ha una durata massima di 90 minuti. La prova scritta riguarderà aspetti legati agli obiettivi legati alla capacità di applicare conoscenza e comprensione e sarà valutata in base a criteri di chiarezza, capacità di sintesi, esaustività resa nell'esposizione scritta e padronanza della lingua italiana.

La prova si svolge in presenza dello studente secondo la normativa vigente in materia.

Non sono previste prove in itinere che contribuiscano alla formulazione del giudizio finale.

## LIBRI DI TESTO

Oltre alle lezioni realizzate dal Docente ed ai materiali didattici pubblicati in piattaforma, è obbligatorio lo studio del seguente testo:

- Cartacci F., *Movimento e gioco al nido, proposte di interazioni sensibili con bambini da 0 a 3 anni*, Trento, Erickson, 2014

## Testi di approfondimento

È consigliabile approfondire la materia anche con ulteriori testi di approfondimento, per esempio, uno di quelli proposti nei seguenti:

- R. Cera, *Pedagogia del gioco e dell'apprendimento. Riflessioni teoriche sulla dimensione educativa del gioco*, FrancoAngeli, Milano, 2012
- Bosi, R., *Pedagogia al nido. Sentimenti e relazioni*, Roma, Carocci Faber, 2013
- Anne-Marie Fontaine, *L'osservazione al nido, Guida per educatori e professionisti della prima infanzia*, Erickson, 2017
- A. Bondioli, *Gioco e Educazione*, Franco Angeli, Milano, 2002 - Ristampa 2018

**RICEVIMENTO STUDENTI**

Previo appuntamento.