

# EDUCAZIONE SOCIALE E TECNICHE DELL'INTERVENTO EDUCATIVO

(Università degli Studi)

## Insegnamento **LABORATORIO - AMBIENTI INNOVATIVI E COOPERATIVI PER L'APPRENDIMENTO E LA**

**Docente** Prof. Giuseppe ELLERANI

**Insegnamento** LABORATORIO - AMBIENTI INNOVATIVI E COOPERATIVI PER L'APPRENDIMENTO E LA

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

**Settore disciplinare** NN

**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** 2019/2020

**Erogato nel** 2021/2022

**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 differenziazione didattica, sia in contesti formali che non formali. Sono considerati in modo specifico la gamification e le sue differenti attualizzazioni e le pratiche cooperative.

### PREREQUISITI

Nessuno

### OBIETTIVI FORMATIVI

- 1) Conoscere gli elementi della gamification;
- 2) Conoscere gli elementi della cooperazione secondo la prospettiva del cooperative learning;
- 3) Analizzare esempi e operare sintesi metodologiche;
- 4) Progettare esempi di semplici attività guidate dai principi della gamification;

### 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.

### MODALITA' D'ESAME

Per l'ottenimento dell'idoneità prevista dal laboratorio, verrà richiesta la redazione di un progetto che rappresenti metodi e strumenti pertinenti con le finalità del corso ed esperite durante il laboratorio.

### APPELLI D'ESAME

Secondo SS3

1. le caratteristiche sostanziali della gamification e le differenze con altre metodologie basate sui giochi;
2. le caratteristiche del coop learning;
3. 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.

**RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI**

1. Acquisire metodologie per progettare interventi educativi attraverso la gamification;
2. Acquisire metodologie per progettare interventi educativi attraverso il service learning;

**COMPETENZE TRASVERSALI**

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

- Lavoro in team
- Senso di iniziativa e imprenditorialità;

Testi base che saranno utilizzati nel corso:

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