

EDUCAZIONE SOCIALE E TECNICHE DELL'INTERVENTO EDUCATIVO

(Università degli Studi)

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

Docente **NO5878** Per 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