



## Area Metodologica Didattica e Tecniche del Gioco e dell'Animazione

**Codice del corso**  
**9DID100**

**Durata del corso**  
**6 ore**



### **Requisiti di sistema**

- CPU Pentium II 400 MHz
- Ram 32 Mbytes
- Lettore Cd-rom 8X (solo per fruizione off-line)
- Scheda video SVGA 800x600
- Scheda audio 16 bit
- Amplificazione audio
- Web browser Internet Explorer 5.0 o superiore
- Plug-in Shockwave Player
- Plug-in Flash Player

### **Supporti didattici:**

Immagini, supporti in formato pdf, riferimenti normativi.

### **OBIETTIVI**

L'aggiornamento costante per gli Educatori nella scuola dell'infanzia è indispensabile per seguire l'evoluzione dei metodi educativi.

Il corso si propone di fornire le conoscenze di base sulle principali teorie e metodologie del gioco e dell'animazione visti come ambiti culturali, professionali e di ricerca per la formazione e il lavoro dell'insegnante di scuola materna ed elementare.

Tale percorso formativo è composto da cinque moduli all'interno dei quali vengono approfondite le tematiche relative alla conoscenza delle specificità del gioco ed alla sua didattica.

Inoltre è prevista una sezione che analizza lo stretto rapporto che intercorre tra il gioco e gli sviluppi sociale, cognitivo, affettivo/emotivo e psicomotorio del bambino completa di un approfondimento relativo ai principali autori (filosofi, educatori, pedagogisti) che, all'interno del loro pensiero, hanno studiato ed approfondito il tema del gioco.

### **A CHI E' RIVOLTO**

Insegnanti ed educatori di scuola materna ed elementare.

### **INDICE**

1. Il gioco
2. Gioco e Sviluppo
3. Il Gioco - Didattica Metacognitiva
4. La storia del gioco
5. Strumenti per l'Osservazione del Gioco