

Master LUDOTECARIO

STRUTTURA DEL MASTER

Il Master “Gaming Educator - Ludotecario” è composto da complessive 1.500 ore di formazione annue corrispondenti a 60 CFU (crediti formativi universitari) per ciascun anno (1), che si realizzano in due anni (quindi per complessive 3.000 ore, corrispondenti a 120 CFU).

25 ore di formazione corrispondono ad 1 CFU.

Il Master è strutturato in base alle seguenti aree:

- | | | |
|--|---|----------------|
| A. Area LEZIONI d’AULA | 360 ore per ciascun anno per complessive | 720 ore |
| in ambito TEORICO-SCIENTIFICO e TECNICO-OPERATIVO | | |
| B. Area APPRENDIMENTO E-LEARNING | 360 ore per ciascun anno per complessive | 720 ore |
| in ambito TEORICO-SCIENTIFICO e TECNICO-OPERATIVO | | |
| C. Area STAGE DI SPERIMENTAZIONE E DI ATTIVITA’ | | |
| IN AMBITO FORMATIVO | 480 ore per ciascun anno per complessive | 960 ore |
| Con le seguenti attività di: | | |
| a) stage in ambito formativo corrispondenti a | 330 ore per ciascun anno, per 660 ore complessive | |
| b) confronto, coordinamento e monitoraggio in comunità di apprendimento: | 100 ore per ciascun anno, | |
| | per 200 ore totali | |
| c) autoformazione in gruppo (da 4 a 12 persone): | 50 ore per ciascun anno, per 100 ore totali. | |
| D. DOCUMENTAZIONE E REVISIONE DEL PERCORSO FORMATIVO | | |
| E STESURA DELLA RELAZIONE FINALE | per complessive | 600 ore |
| a) Documentazione, revisione generale e redazione della relazione finale | | |
| | corrispondenti a 200 ore per ciascun anno, per un totale di 400 ore | |
| b) Documentazione e revisione nel 1 [^] anno di Master | per un totale di 100 ore | |
| c) Documentazione e revisione nel 2 [^] anno di Master | per un totale di 100 ore | |

TOTALE	120 CFU x 25 h =	3.000 ore
--------	------------------	------------------

Master LUDOTECARIO

Il Master è strutturato su **5 Ambiti**. Gli Ambiti saranno sviluppati secondo 24 materie semestrali distribuite durante due anni accademici. In ogni semestre vi sono 6 materie di studio, in ogni anno accademico vi sono quindi 12 materie di studio. Le materie semestrali sono composte da:

- 30 ore di lezioni d'aula.
- 30 ore di apprendimento e-learning.
- 40 ore di sperimentazione ed attività in *ambito ludico e formativo*.
- 25 ore di documentazione.

Ogni Materia è caratterizzato, dunque, da 125 (=30+30+40+25) ore complessive, che corrispondono a 5 CFU.

Le lezioni del 1[^] semestre si realizzano da ottobre a gennaio, le lezioni del 2[^] semestre si realizzano da marzo a giugno. In ogni semestre dell'anno accademico si realizzano:

- 180 ore (= 30 ore x 6 materie) di lezioni d'aula,
- 180 ore (= 30 ore x 6 materie) di apprendimento e-learning,
- 240 ore (= 40 ore x 6 materie) di stage di sperimentazione ed attività in ambito ludico e formativo,
- 150 ore (= 25 ore x 6 materie) di documentazione e revisione del percorso formativo.

Per ogni anno accademico verranno assegnati compiti ed attività di lavoro personale e di gruppo per complessive 360 ore di lezioni d'aula e 360 ore di apprendimento e-learning.

Il lavoro personale dovrà essere documentato, visionato dai docenti del Master mediante trasmissione in Internet e verifica dell'apprendimento mediante metodica e-learning.

Gli esami del primo semestre si realizzano a partire da febbraio; gli esami del secondo semestre si realizzano a partire da giugno di ciascun anno accademico.

Gli esami sono espressi in trentesimi. o in decimi Per superare l'esame occorre conseguire almeno i 18/30 o i 6/10.

Nei due anni si realizzano 24 materie di studio semestrali (12 il primo anno + 12 il secondo anno) per complessivi 120 CFU (= 5 crediti x 24 materie)

La valutazione della **documentazione finale (discussione della tesi)** sarà effettuata da una apposita Commissione di Valutazione e potrà essere effettuata nei mesi di: luglio-settembre e febbraio-marzo di ciascun anno accademico. La valutazione della

Master LUDOTECARIO

documentazione (espressa in trentesimi o in decimi) fa media con la media del punteggio conseguito nella valutazione dei 24 esami del Master.

Tale valutazione verrà utilizzata ai fini del conseguimento del titolo mediante il **sistema di certificazione GECS – COMPETENZE ED ABILITÀ LUDOTECARIO**.

A. Area LEZIONI d'AULA e B. Area APPRENDIMENTO E-LEARNING TEORICO-SCIENTIFICO e TECNICO-OPERATIVO

(720 ore di lezioni d'aula e 720 ore di e-learning)

La formazione teorico-scientifica e tecnico-operativa del Master è strutturata in **Ambiti disciplinari** ed ognuno di essi tratterà una tematica:

- a) con lezioni d'aula, lavori di gruppo, l'utilizzo di strumenti multimediali
- b) a livello informatico con la metodica dell'e-learning.

Gli Ambiti disciplinari del Master sono :

- 1) **Funzioni e caratteristiche del Servizio Ludoteca**
- 2) **Gli utenti della Ludoteca**
- 3) **La programmazione e la realizzazione delle attività ludiche**
- 4) **Laboratorio esperienziale sul gioco e le attività ludiche**
- 5) **I Laboratori didattici**

Le materie del Master per ogni anno accademico, secondo la strutturazione degli Ambiti indicati sono le seguenti:

Master LUDOTECARIO**1^ ANNO**

Materia I	LUDOTECA: CARATTERISTICHE GENERALI
Materia II	FINALITA' E FUNZIONI DEL SERVIZIO LUDOTECA
Materia III	IL SERVIZIO DELLA LUDOTECA IN RELAZIONE ALLE SCUOLE ED AL TERRITORIO ED AGLI ALTRI SERVIZI RIVOLTI ALL'INFANZIA
Materia IV	GLI ASPETTI ORGANIZZATIVI DELLA LUDOTECA
Materia V	LA FUNZIONE E GLI AMBITI D'AZIONE DEL LUDOTECARIO
Materia VI	LA NORMATIVA ESISTENTE E LE PROSPETTIVE FUTURE
Materia VII	LE SPECIFICHE ATTIVITA' DELLA LUDOTECA
Materia VIII	CARATTERISTICHE, ESIGENZE E BISOGNI DELL'INFANZIA
Materia IX	CARATTERISTICHE, ESIGENZE E BISOGNI DELLE FAMIGLIE
Materia X	IL RAPPORTO LUDOTECARIO – FAMIGLIE
Materia XI	LA PROGRAMMAZIONE E LA PROGETTAZIONE DI UN PERCORSO LUDICO EDUCATIVO
Materia XII	FINALITÀ' DEL PROGETTO LUDICO

Master LUDOTECARIO**2^ ANNO**

Materia I	REALIZZAZIONE DELLE ATTIVITÀ
Materia II	ASPETTI PRATICI E ORGANIZZATIVI DELLE ATTIVITÀ
Materia III	LE TECNICHE DEL GIOCO E DELL'ANIMAZIONE
Materia IV	LA CREATIVITÀ E IL GIOCO
Materia V	LA SCELTA DEL GIOCO DA PROPORRE
Materia VI	L'INVENZIONE DEL GIOCO
Materia VII	PROPORRE IL GIOCO
Materia VIII	GIOCARE INSIEME
Materia IX	I LABORATORI
Materia X	LA DRAMMATIZZAZIONE: INVENTARE UN TEATRO
Materia XI	RACCONTARE UNA STORIA
Materia XII	ARTE MANIPOLAZIONE E COLLAGE: COSTRUIRE OGGETTI CON MATERIALE DI RECUPERO

In aggiunta saranno svolti 4 convegni di approfondimento sui temi trattati.

Master LUDOTECARIO

C. Area di STAGE

di SPERIMENTAZIONE e di ATTIVITA' in AMBITO FORMATIVO

(960 ore)

A supporto dell'azione formativa è previsto uno **stage formativo** connesso all'acquisizione delle capacità operative. Lo stage consisterà per ciascun corsista nella realizzazione di un piano di intervento presso una classe di alunni di una istituzione educativa. Le attività dello stage vanno documentate in maniera dettagliata, precisando: luogo, strumenti utilizzati, persone coinvolte, durata, progettualità, processi posti in atto, risultati raggiunti, valutazioni realizzate.

Le attività di socializzazione di **confronto-coordinamento-monitoraggio** con docenti della scuola in cui si realizza la sperimentazione educativa, con ludotecari di altre istituti territorio o in rete di ludoteche, fanno parte del processo di acquisizione dello studente e sono elemento fondamentale del percorso formativo realizzato durante il Master. Anche queste attività vanno documentate con verbali (report) sulle attività.

Altro elemento di questa area è la realizzazione di incontri di **autoformazione di gruppo** con minimo 4 e massimo 12 studenti universitari, in cui discutere ed approfondire le tematiche ed i contenuti del Master. Per ogni incontro va realizzato un verbale che documenti il percorso formativo sviluppato.

Master LUDOTECARIO

**D. DOCUMENTAZIONE E REVISIONE DEL PERCORSO FORMATIVO
E STESURA DELLA RELAZIONE FINALE**

(600 ore)

Notevole rilievo di impegno viene assunto dalla **documentazione scientifica** del percorso formativo che costituisce l'elemento cardine per valutare le competenze e le abilità acquisite dallo studente-corsista.

La relazione finale è composta da:

1. L' **introduzione** nella quale si esplicitano le conoscenze, i risultati, la motivazione, le aspettative e l'impegno sviluppato dallo studente-corsista in relazione alla Formazione in Ambito Teorico-Scientifico e Tecnico-Operativo.
2. Una sintesi degli **5 Ambiti disciplinari** con:
 - * mappe concettuali personalizzate del percorso formativo;
 - * sviluppo dei contenuti rispetto al tema della relazione;
 - * proposta ragionata e possibilmente originale del percorso ludico-formativo;
 - * bibliografia essenziale dei modelli teorici.
3. Una parte concernente lo **Stage di Sperimentazione e di Attività in Ambito Ludico con la documentazione e la revisione del percorso** . Si tratta di tutto il *materiale rilegato* in una relazione che documenti il percorso formativo effettuato dal corsista, i risultati educativi raggiunti, le capacità metodologiche acquisite, l'abilità progettuale raggiunta ed il miglioramento dei processi educativi conseguiti nella classe in cui il corsista opera.

Il materiale prodotto deve evidenziare :

- * una documentazione completa e coerente;
- * i modelli teorici di riferimento ed una bibliografia ragionata.

Master LUDOTECARIO

- * la chiarezza, la comprensibilità e la strutturazione del percorso ludico-formativo;
 - * la coerenza del lavoro, la scientificità metodologica, l'originalità delle proposte,
 - * l'efficacia dei risultati e degli interventi, la significatività delle analisi e delle riflessioni del corsista.
4. Le **conclusioni** relative ai processi e alle competenze acquisite durante il Master.

Contestualmente, allegati alla Relazione finale, si devono presentare:

- l'*Attestazione* del dirigente della struttura formativa in cui è stato realizzato lo stage, con la precisazione del numero di ore effettuate, dei contenuti sviluppati e dei risultati ottenuti;
- i *Verbali* (report) degli incontri effettuati per la realizzazione di attività di collaborazione-coordinamento-monitoraggio effettuate con i ludotecari del Servizio per l'infanzia in cui si è realizzata la sperimentazione educativa, con i ludotecari di altre istituzioni formative del territorio o in rete di servizi.
- i *Verbali* (report) degli incontri di *autoaggiornamento*.
- la *Documentazione del lavoro in gruppo*.

Fausto Presutti

Il Presidente dell'E.C.E.
Fausto Presutti

