

DIPARTIMENTO FOR.PSI.COM

PROPOSTA DI ATTIVITÀ SULLLE COMPETENZE TRASVERSALI
INSEGNAMENTI LABORATORI E DEDICATI AGLI STUDENTI DEI CORSI DI STUDIO
UNIBA E AI SOGGETTI ESTERNI IN POSSESSO DI DIPLOMA DI SCUOLA SUPERIORE

- Tipo di attività:

[x] Insegnamento

[] Laboratorio

- Titolo dell'attività Service Learning per la cittadinanza responsabile: progetti sociali nell'era del Covid-19

- Sede dell'attività: For.Psi.Com

- Periodo di erogazione (indicare le date di inizio e conclusione delle attività didattiche, che dovranno essere svolte tra il 7 novembre 2022 e il 30 settembre 2023, concentrandosi in un periodo di massimo 12 settimane)

inizio: 03/04/2024 conclusione: 31/05/24

- Durata dell'attività (in ore): 42

- Numero di CFU attribuibili agli studenti che avranno frequentato almeno il 70% delle lezioni/sessioni di apprendimento/laboratori/seminari ed avranno superato le relative prove finali (esame di profitto o verifica): 6 cfu

- Soggetti esterni coinvolti nella realizzazione delle attività: Bice Dantona, Bernardo Corbellini, Emanuele Cristallo, Maria Felicia Urga, Rocco Claudio Ferrara, Mario Iacovelli, Emanuela Ricciardi, Antonella Vitale, Caterina Pucci.

- Costi previsti:

pagamento di ore di docenza 80,00 euro/h

di materiale di consumo: cancelleria e materiali per i laboratori

supporto personale tecnico amministrativo: 5 h

Totale 6.000,00

- Breve descrizione delle attività proposte e delle metodologie didattiche da adottare (circa 1000 caratteri):

Il Service Learning (SL) si connota come l'approccio che consente agli studenti di acquisire competenze trasversali impegnandosi in attività che affrontano e cercano di risolvere un problema reale della comunità accademica o territoriale, usufruendo di crediti formativi. Va distinto da altre forme di educazione basate sull'esperienza, come ad esempio il servizio comunitario, il volontariato, l'educazione sul campo o il tirocinio (Furco, 1996). È una delle declinazioni di "pedagogie attive" e/o active learning poiché rende lo studente capace di pensare criticamente, di affrontare problemi, di lavorare in gruppo, di elaborare progetti coinvolgendosi in prima persona attivamente ed esercitando il senso di cittadinanza e di democrazia partecipativa. Questo favorisce la formazione alla responsabilità civica delle studentesse e degli studenti, contribuendo allo sviluppo dell'apprendimento cognitivo, abilitativo e valoriale su tematiche sociali il che lo rende particolarmente appropriato all'integrazione curricolare degli ordinamenti dei tre corsi considerati. Il SL infatti ha riscontri molto positivi sull'apprendimento di contenuti e competenze, sull'espressione di cittadinanza, in particolare per l'esercizio della responsabilità, della partecipazione, del senso di equità e di giustizia. Il SL può indirizzare gli studenti nell'orientamento lavorativo (Haski-Leventhal et al., 2012) migliorando sia le opportunità nella ricerca lavorativa sia il proprio curriculum. Gli studenti così fanno esperienze di apprendimento in contesti specifici e in situazioni effettive presenti nella comunità che diventa così risorsa per l'apprendimento. E' stato dimostrato che gli studenti che partecipano a programmi di SL si dimostrano più abili nell'assumere decisioni, usare le risorse a loro disposizione, migliorare il linguaggio (Yorio, 2012). Ciò può dipendere dal fatto che la motivazione alla soluzione di problemi reali impatta sullo sviluppo cognitivo. Il laboratorio che proponiamo è finalizzato alla progettazione educativa e scolastica in funzione di bisogni sociali emergenti all'interno della comunità accademica o all'esterno, nelle istituzioni territoriali dell' 'educativo sociale' e della scuola ed è costruito mirando allo sviluppo delle seguenti soft-skills:

1. Pensiero critico
2. Fiducia in se stessi
3. Autonomia
4. Flessibilità/adattabilità
5. Resilienza
6. Precisione/attenzione al dettaglio
7. Spirito di iniziativa
8. Problem solving
9. Comunicazione
10. Attitudine alla leadership democratica e alla costituzione di gruppi inclusivi.
11. Decision making
12. Gestione dell'informazione
13. Condivisione dell'informazione
14. Abilità informatico-tecnologiche
15. Pensare creativamente
16. Abilità di indagine
17. Abilità di giudizio e di scelta "giusta"

Si prevedono cinque moduli:

Progettare per il sociale e per le scuole (1 cfu)	Learning to unlearn Per la diversità e inclusione (1,5 cfu)	Partners in learning Perché fra pari si impara meglio (1,5cfu)	L’approccio “Human service oriented” Per la cittadinanza responsabile (1 cfu)	Strumenti per la comunicazione inclusiva in educazione e didattica (1 cfu)
<p>Il modulo affronta i seguenti argomenti:</p> <p>Progettare un gioco non è un gioco</p> <p>Dall’idea del gioco alla realizzazione del giocattolo</p>	<p>Il modulo affronta i seguenti argomenti:</p> <p>Imparare il Gioco: caratteristiche, tipologie, potenzialità, diffusione. Storia, passato, presente e futuro del gioco e il linguaggio propri del gioco da tavolo</p> <p>Insegnare Nel Gioco: quali competenze si possono trasferire dal mondo del gioco al mondo reale e quali sono le strategie migliori per farlo</p>	<p>Il modulo affronta i seguenti argomenti:</p> <p>HoMusica</p> <p>Dall’ascoltare (homo audiens), parlare (homo loquens), cantare (homo cantans), manipolare- suonare oggetti e strumenti musicali didattici (homo sonans), dall’esprimere e teatralizzare con il corpo (homo movens), dalla traduzione del suono in segno e grafia (homo videns) fino all’interpretare e dar senso ai fatti musicali (homo sapiens)</p> <p>Quando le parole suonano!</p> <p>Ma Quante storie!?!?: la musica come stimolo per l’invenzione creativa di filastrocche, fiabe, narrazioni, coinvolgimenti motori ed emotivi.</p>	<p>Il modulo affronta i seguenti argomenti:</p> <p>La Pedagogia del Circo: approcci innovativi applicati all’educazione</p> <p>La CIRCOTRICITÀ: gioco e movimento per l’acquisizione di competenze trasversali nelle fasi evolutive</p>	<p>Il modulo affronta il seguente argomento:</p> <p>Elementi di Pet Therapy</p> <p>Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Terapia Assistita con Animali</p> <p>Le novità in Terapia Assistita con Animali</p>
<p>Prodotto da valutare:</p>	<p>Prodotto da valutare: il gioco</p>	<p>Prodotto da valutare: il progetto musicale e teatrale</p>	<p>Prodotto da valutare: il progetto</p>	<p>Prodotto da valutare: esercitazioni pratiche con gli animali</p>

realizzazione del gioco			pedagogico della pedagogia del circo	
----------------------------	--	--	---	--

Come si vede, nel SL la progettazione ha un ruolo prioritario; l'università sviluppa reti promuovendo la reciprocità delle azioni progettate in tutti i contesti ove lo studente sarà ingaggiato.

Il SL può, dunque, servire da ponte fra il futuro professionale degli studenti ed il contesto universitario, traendone benefici notevoli (Ward, 1999) in quanto aumenta il coinvolgimento degli studenti che si dimostrano più attenti e motivati ad apprendere (Melchior, 1999; Shumer, 1994) e li aiuta a migliorare le performance accademiche (Civic Literacy Project, 2000; Scales, Blyth, Berkas, & Kielsmeier, 2000), favorisce lo sviluppo personale e sociale riducendo i comportamenti a rischio, l'accettazione della diversità, della responsabilità, dell'affidabilità (Melchior, 1999; Switzer, Simmons, Dew, Regalski, & Wang, 1995), promuove l'esplorazione del curriculum degli studi poiché gli studenti conoscono tanti specialisti e sperimentano diversi contesti professionali (Billig, Jesse, Calvert, & Kleimann, 1999; Melchior, 1999). In conclusione il SL stimolando l'apprendimento e diventando questo, "servizio", mette a disposizione la propria persona e il proprio sé in relazione al contesto sociale e professionale, potenziandone i valori della cittadinanza attiva e responsabile e migliorando il contesto socio-culturale- ambientale e relazionale in cui è inserito.

- Cognome, nome e recapito di posta elettronica o telefonico del docente responsabile come individuati all'art. 3:

Ilenia Amati, ilenia.amati@uniba.it - servicelearning.perla@gmail.com
