



PEGASO

Università Telematica

D.M. 20 04 2006 G.U. n° 118 del 23 05 2006

Master di 1° Livello

Inserito nell'Offerta Formativa Interregionale: ID 6887

Discipline letterarie, politico-sociali e psicologiche

Anno Accademico 2009/2010

(1500 ore 60 CFU)

EDUCATORE LUDOTECARIO

In sigla Master 41



ALTA FORMAZIONE
IN RETE



TITOLO	EDUCATORE LUDOTECARIO
---------------	------------------------------

DESTINATARI	<p>Possono presentare domanda le persone che, alla data di presentazione della domanda, abbiano residenza in Regione Campania e siano:</p> <ul style="list-style-type: none"> - disoccupati e inoccupati . Sarà data priorità ai docenti esclusi/espulsi dal sistema di istruzione che hanno cessato l'attività nel corso dell'a.s. 2008/2009; - occupati, o persone in CIGO, CIGS o mobilità.
OBIETTIVI FORMATIVI	<p>Il master intende formare professionisti altamente qualificati nel settore: il ludotecario è un animatore, un educatore ed un ricercatore in grado di stimolare le capacità del bambino, favorire la sua maturazione potenziando l'autonomia, l'autostima e la socializzazione, gestire le relazioni con i bambini su di un piano di collaborazione e di partecipazione attiva, rispondere con flessibilità alle esigenze infantili in continua evoluzione, comprendere i significati dei giochi e dei giocattoli e ricercarne il miglior uso, favorire un clima di reciproca collaborazione facendo leva sulla gratificazione attiva che il bambino/ragazzo ricava dalla propria attività di gioco. Il ludotecario ha una buona cultura di base, conoscenze psico-pedagogiche e sociologiche relative soprattutto alle problematiche legate alle dinamiche di gruppo e alla comunicazione efficace, nonché conoscenze sulla cultura ludica di ogni tempo e paese e sullo sviluppo scientifico umano.</p> <p>E' empatico, creativo, assertivo, dinamico, spontaneo ed ha una forte attitudine a mettersi in gioco.</p> <p>Completano e arricchiscono la figura professionale una profonda conoscenza della realtà socio-culturale e ambientale in cui opera che gli permette di adeguare la propria azione educativa ai bisogni e alle risorse esistenti.</p>



CONTENUTI	<p>CONOSCENZE DI BASE</p> <p>L'educatore di Ludoteca e dei servizi per l'infanzia deve conoscere:</p> <p>in relazione alle attività della ludoteca:</p> <ul style="list-style-type: none"> - processi comunicativi per la gestione dell'accoglienza e della relazione con l'utenza; - aspetti psico-pedagogici per ideare, strutturare e attuare programmi ludico-ricreative adeguati alle diverse fasce di età, con attenzione ai processi educativi e formativi; - tecniche di progettazione e metodologia di base delle attività ludiche; <p>in relazione alla gestione della ludoteca:</p> <ul style="list-style-type: none"> - normativa legata alla gestione dei servizi per l'infanzia; - management e promozione del servizio di Ludoteca; - aspetti amministrativi (burocratici, fiscali e legali) per la gestione di una Ludoteca; - nozioni di base di igiene; - elementi fondamentali di primo soccorso; - norme di prevenzione e sicurezza nei luoghi di lavoro, in base al D. lgs. 626/94. <p>CAPACITA' OPERATIVE E ABILITÀ TECNICO-PROFESSIONALI</p> <p>L'Educatore di Ludoteca e dei servizi per l'infanzia deve saper operare in ambito:</p> <p>(in relazione alle attività della ludoteca)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Artistico - competenze teorico-esperenziali relative ad attività di manipolazione, costruzione, assemblaggio di materiali, attività con materiali di recupero, carta e cartone, del das... - Teatrale e musicale - competenze teorico-esperenziali relative alla costruzione e all'uso di burattini, marionette, alle modalità di realizzazione di una sceneggiatura per bambini, alla creazione ed utilizzo
------------------	---



	<p>del teatro delle ombre, alle attività di drammatizzazione attraverso l'espressione corporea e la musica, tecniche di clownerie e giocolerie e cenni di propedeutica alla musica per l'acquisizione di competenze utili alla realizzazione di giochi sonori per bambini.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ludico-espressivo: competenze teorico-esperenziali relative alle tecniche di animazione ludica. Giochi di conoscenza, giochi di gruppo, giochi tematici e danze. Approfondimento sui giochi di ruolo e sulle attività ed i giochi di socializzazione. - Psicomotorio: competenze teorico-esperenziali relative alle attività psicomotorie adeguate alle diverse fasce di età. Acquisizione di tecniche per lo svolgimento pratico di giochi ed esercizi motori, attraverso l'utilizzo di materiali adeguati e della musica. - Multimediale: competenze teorico-esperenziali relative ad attività multimediali: modalità d'uso di internet con i bambini, tecniche di gioco con ausili multimediali; acquisizione di abilità in ambito stampa di immagini... <p>(in relazione alla gestione della ludoteca)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Management, amministrazione e promozione del servizio di Ludoteca; <p style="text-align: center;">COMPETENZE TRASVERSALI</p> <p>L'Educatore di Ludoteca e dei servizi per l'infanzia deve essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - comunicare e relazionarsi con le diverse tipologie d'utenza; - promuovere atteggiamenti ispirati alla creatività e all'immaginazione; - suscitare interesse per il gioco l'animazione; - individuare e riconoscere i tempi e le modalità di comunicazione dei bambini nelle diverse fasce di età considerate; - favorire la socializzazione e la cooperazione attraverso il gioco; - proporre le attività ludico-didattiche che siano appropriate alle competenze cognitive dei bambini; - facilitare il lavoro di gruppo (staff) nel rispetto e nella valorizzazione
--	--



delle singole individualità;

- mettere in atto un atteggiamento empatico e mostrarsi disponibile;
- mostrarsi propenso al dialogo e all'ascolto attivo;
- gestire la relazione comunicativa in maniera assertiva e pro-attiva;
- mostrarsi attivo nel prendere decisioni ed assumersi responsabilità;
- attivare processi di problem solving;
- agire in modo efficace ed efficiente nella gestione di tempi e metodi.

Per implementare tali conoscenze, il programma del master è suddiviso nelle seguenti aree e argomenti:

AREA TECNICO SCIENTIFICA

- Introduzione: che cos'è una Ludoteca; storia; obiettivi pedagogici
- Elementi caratterizzanti delle ludoteche
- Strumenti per la Qualità
- Modelli territoriali
- Tipologie di ludoteche: Espansioni e Innovazioni
- LABORATORIO: Brevi saggi, schede, immagini, esempi, idee

AREA PSICOPEDAGOGIA

- Comunicazione interpersonale
- Pedagogia generale e sociale
- Psicologia dello sviluppo e psicologia dell'età evolutiva
- Didattica e pedagogia speciale
- Psicologia generale
- I Fondamenti Pedagogici e Psicologici sul Gioco



	<ul style="list-style-type: none">▪ Il giocattolo e l'esperienza creativa▪ I laboratori sui linguaggi espressivi <p style="text-align: center;">AREA TECNICO-OPERATIVA</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Gioco libero▪ Gioco di Ruolo▪ Gioco di animazione▪ Gioco di relazione corporea▪ Laboratorio Multimediale▪ Gioco Tecnologico▪ Gioco linguistico▪ Laboratorio di burattini▪ Gioco Topologico▪ Animazione narrativa▪ Giochi di carta▪ Costruzione del libro▪ Giochi con la luce▪ Musica in Ludoteca▪ Laboratorio grafico pittorico▪ Laboratorio di scenografia e drammatizzazione▪ Laboratorio d'invenzione, costruzione e animazione del giocattolo <p style="text-align: center;">AREA SOCIO-CULTURALE</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Orientamento alla professione▪ Organizzazione e disciplina del settore▪ Informazione/formazione sulla prevenzione e sicurezza nei luoghi
--	--



	<p>di lavoro D.Lgs. 626/94</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Creazione d'impresa e business plan <p>AREA DELLO STAGE AZIENDALE A completamento della parte teorica, è previsto uno stage aziendale da svolgersi in strutture specializzate, convenzionate. Lo stage consentirà ai partecipanti di consolidare e sperimentare le conoscenze teoriche e le competenze operative acquisite in aula. Sono previsti momenti di supervisione di gruppo che serviranno da spunto per la rielaborazione delle esperienze vissute individualmente dai corsisti.</p>
DURATA	<p>Il Master di durata annuale prevede un impegno didattico complessivo pari a 1500 ore. Il conseguimento del titolo consente l'acquisizione di n. 60 crediti formativi universitari (CFU).</p> <p>INIZIO ATTIVITA' GENNAIO 2010</p>



<p>TITOLI E REQUISITI DI AMMISSIONE</p>	<p>Minimo Laurea triennale (nuovo ordinamento)</p> <p>Gruppo insegnamento; gruppo letterario; gruppo politico-sociale; gruppo psicologico</p> <p>Possono presentare domanda le persone che, alla data di presentazione della domanda, abbiano residenza in Regione Campania e siano:</p> <ul style="list-style-type: none"> - disoccupati e inoccupati . Sarà data priorità ai docenti esclusi/espulsi dal sistema di istruzione che hanno cessato l'attività nel corso dell'a.s. 2008/2009; - occupati, o persone in CIGO, CIGS o mobilità.
<p>ATTIVITA'</p>	<p>L'attività formativa è articolata in:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lezioni in aula (27%) ▪ Lezioni in FAD (40%) ▪ Stage (33%)
<p>COSTO TOTALE DEL CORSO</p>	<p>5.500,00 Euro.</p> <p>L'importo è integralmente finanziato dal voucher erogato al singolo iscritto ammesso al contributo economico concesso dalla Regione Campania tramite la procedura di "erogazione voucher" che l'interessato dovrà seguire sul portale www.altiformazioneinrete.it</p> <p>ATTENZIONE: TERMINE PRESENTAZIONE DOMANDA CONCESSIONE VOUCHER ALLA REGIONE CAMPANIA</p> <p>2 OTTOBRE 2009</p>
<p>TERMINE DI ISCRIZIONE</p>	<p>Successivamente all'ottenimento del "voucher", l'interessato deve provvedere ad iscriversi inviando all'Università telematica Pegaso la specifica domanda di iscrizione entro il</p> <p>15 DICEMBRE 2009</p>



NUMERO MINIMO REVOCA ATTIVAZIONE CORSO	L'attivazione del Corso è revocata qualora non venga raggiunto un numero minimo di iscrizioni pari ad almeno 4 unità.
TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI	I dati personali e sensibili saranno custoditi e trattati con la riservatezza prevista dal decreto legislativo 30 giugno 2003, n. 196 Codice in materia di protezione dei dati personali.
INFORMAZIONI	Per qualsiasi informazione è possibile inviare una email a: offertaformativainterregionale@unipegaso.it

