



ANIMATORE LUDICO:

Competenze socio-educative per progettare percorsi e servizi di carattere educativo, espressivo e ludico

- RAVENNA -

Il percorso formativo verrà attivato al raggiungimento del numero minimo di iscrizioni previste, previa richiesta e autorizzazione al rilascio della certificazione formale prevista da parte della Regione Emilia-Romagna

Obiettivo del corso

Formare **ANIMATORI LUDICI** in grado di:

- comprendere i processi relativi agli approcci ludici nei contesti educativi;
- comprendere il valore delle abilità cognitive e relazionali connesse alle pratiche di utilizzo dei giochi;
- programmare interventi educativi legati al gioco strutturato coerenti con gli obiettivi richiesti dal contesto e ampliare, in questo modo, la gamma di servizi offerti sul territorio alle persone con disabilità;
- utilizzare pratiche dei giochi da tavolo e dei giochi di ruolo anche in contesti educativi per minori.

PERIODO

agosto - dicembre
2020

DURATA

120 ore, 96 di teoria e
24 di project work
(il corso partirà in modalità
videoconferenza)

COSTO

680€ esente IVA
+ 2€ marca da bollo

Requisiti

Il corso è rivolto a persone con esperienza lavorativa coerente con i contenuti del corso.

Contenuti

- Il gioco strutturato nella prospettiva educativa: definizione, caratteristiche e peculiarità, dalla teoria alla pratica
 - Contesti educativi in cui utilizzare il gioco
 - Principi metodologici e molteplicità dei contesti di applicazione: gioco come palestra, gioco come regole, gioco come aggregazione
 - La cornice: divertimento, flusso, motivazione
 - Obiettivi e adattamento al contesto: scegliere, modificare, facilitare, coinvolgere
 - Valutazione (assessment)
 - L'importanza del gioco da tavolo al fine di creare una cultura ludica educativa all'interno dei contesti educativi
 - La didattica ludica: gioco da tavolo, genitorialità ludica attività notox
 - CAA e free network - adattare e modificare come strumento dell'educatore (basi del sistema tracce, storie sociali, libri e giochi modificati)
 - La strutturazione del tempo e dello spazio, strategie di modifica
 - Case histories: disabilità, minori, situazioni di svantaggio
 - Progettare percorsi ludici in contesti concreti: la valigia dell'animatore ludico
-

Docenti

Gabriele Mari, educatore, game designer e game trainer Erickson

Matteo Pironi, psicologo dei gruppi, game trainer Erickson

Christian Rivalta, educatore

Rosalia Alvisi, pedagoga

Cesari Francesca, educatrice professionale e docente di tecniche di animazione sociale

Giacomo Santopietro, educatore, Sir Chester Cobblepot, game board publisher

Soggetti partner



Attestato rilasciato

Certificato competenze UC 3 UC 4 della qualifica di Animatore Sociale

Iscrizioni e informazioni

Per iscriversi è necessario presentare domanda entro il **20/08/2020**. La domanda potrà essere inoltrata via email su apposito modulo compilato in tutte le sue parti reperibile sul sito www.irecoop.it.

Per maggiori informazioni contattare:

Simona Silvestrini/Marita Ghiberti

IRECOOP Emilia-Romagna - sede di Ravenna

0546/665523

sede.ravenna@irecoop.it