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	DURATA	COSTO
da ottobre 2020	**120 ore, 96 di teoria e 24 di project work** (il corso partirà in modalità videoconferenza)	**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, pedagogista
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 **02/10/2020.** 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