

Corso di Studio in
“Scienze psicologiche delle risorse umane, delle organizzazioni e delle imprese” [L-24]
a.a. 2022/2023

INSEGNAMENTO
Sociologia dei Processi Culturali e Comunicativi

SSD: SPS/08 – CFU: 6

III ANNO; I SEMESTRE

Docente: Prof.ssa **Anna Maria Venera**

Tutor disciplinare: Dott.ssa **Cinzia Colonia**

| | |
|---|--|
| Qualifica e curriculum scientifico del docente | <p>Anna Maria Venera, pedagoga e counsellor sistemico. Docente di Pedagogia Sperimentale e Cultrice della Materia presso il Dipartimento di Filosofia e Scienze dell’Educazione dell’Università di Torino, collabora a progetti di ricerca e di didattica. Numerosi i progetti e le iniziative curate per la Città di Torino. Si occupa di progettazione educativa e di interventi di formazione in ambito educativo, formativo e sociale dai primi anni Novanta. Gli ambiti di ricerca sui quali focalizza i suoi studi sono: le teorie e le metodologie del gioco in diversi contesti, scolastici ed extrascolastici, la pedagogia di genere e la relazione tra gioco e genere, la progettazione di ambienti di apprendimento e la sperimentazione di modelli di didattica innovativa. È autrice di numerose pubblicazioni, tra le quali: Giochi da maschi, da femmine e ... da tutti e due. Studi e ricerche sul gioco e le differenze di genere (Junior, 2005); Il gioco in corsia. Studi, ricerche e proposte operative sul gioco in ospedale (Junior, 2009); Preadolescenza. Il diritto ad abitare la terra di mezzo (Franco Angeli, 2009); Garantire il diritto al gioco: Studi e ricerche sul diritto al gioco (Junior, 2011); Gioco e potenziamento cognitivo nell’infanzia (Erickson 2011); Giochi e attività per l’arricchimento linguistico (vol.I-vol.II-Erickson, 2013- 2015); Genere, educazione e processi formativi (Junior, 2015); Let’s play with english (Erickson, 2016); “C” come... educare al pensiero creativo, critico, civico (Aracne, 2018).</p> |
| Articolazione dei contenuti e suddivisione in moduli didattici del programma | <p>INDICE E DEFINIZIONE DEI CONTENUTI</p> <p>L’insegnamento di Sociologia dei Processi Culturali e Comunicativi, strutturato in 2 moduli, approfondirà i seguenti contenuti:</p> |

| | |
|-------------------------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Modulo 1 - Cultura - Individui – Società <ul style="list-style-type: none"> ▪ La Cultura come insieme complesso ▪ Componenti e Dimensioni della Cultura ▪ Cultura e Società: influenze reciproche ▪ Consumi e Cultura Sociale Focus sul Gioco <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gioco e Cultura: il gioco come simbolo di valori e modelli comportamentali ▪ Gioco e Genere ▪ Il “mercato” del giocattolo e gli stereotipi di genere ▪ L’educazione di genere e la valorizzazione delle differenze ➤ Modulo 2 - Processi Culturali e Comunicativi <ul style="list-style-type: none"> ▪ I processi di Produzione, Comunicazione e Cambiamento Culturale ▪ I processi Comunicativi e La Comunicazione Consapevole ▪ Comunicazione e Socializzazione ▪ Genere e Generazioni ▪ L’Educazione al Pensiero Critico e Civico ▪ I Gruppi nella Società Focus sul Gioco <ul style="list-style-type: none"> ▪ Il Gioco: relazione e comunicazione con gruppi di adulti ▪ Alcuni esempi: dai giochi “rompighiaccio” ai “giochi di ruolo”. |
| <p>Abstract (In Inglese)</p> | <p>The course aims to introduce the critical understanding and analysis of the socio-cultural processes that affect contemporary society. It will provide the elements for understanding the mechanisms of interpersonal communication with reference to contents, languages, forms of communication and processes of influence. Through a multidisciplinary approach, there will be a focus on the theme of play as an example of a symbol containing values and behavioral models.</p> |
| <p>Obiettivi formativi</p> | <p>L’Insegnamento di Sociologia dei Processi Culturali e Comunicativi ha l’obiettivo di introdurre lo studente alla comprensione critica e all’analisi dei processi socioculturali che investono le società contemporanee.</p> <p>Il corso si concentra nella prima parte sulla relazione tra Cultura e Società e sulla reciproca influenza e nella seconda parte sui processi comunicativi, le dinamiche relazionali e la comunicazione consapevole ed efficace.</p> <p>I temi saranno trattati attraverso un approccio multidisciplinare e utilizzando, per alcuni tratti, la chiave di lettura del “gioco”.</p> <p>Si propone un approfondimento sul tema del <u>Gioco</u> in relazione alla cultura, al genere, alla socializzazione al consumo e al fenomeno dell’adulterizzazione precoce.</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>Una parte finale è dedicata alle potenzialità del gioco come risorsa di apprendimenti e di relazione con adulti in formazione o in contesti lavorativi.</p> |
| <p>Risultati d'apprendimento previsti</p> | <p>A. Conoscenza e comprensione</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e comprendere le dinamiche di trasformazione relative ai processi culturali e comunicativi della società contemporanea. ▪ Conoscere e comprendere la relazione reciproca che intercorre tra cultura e società. ▪ Conoscere e comprendere i cambiamenti strutturali della società sotto l'aspetto dei mutamenti nei valori e modelli di vita da un lato e nelle pratiche comunicative dall'altra. ▪ Conoscere le potenzialità del gioco come risorsa privilegiata negli apprendimenti e nelle relazioni. <p>B. Conoscenza e capacità di comprensione applicate</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper leggere e interpretare i dati di una ricerca sociologica. ▪ conoscere e comprendere le potenzialità della comunicazione consapevole in ambito professionale. <p>C. Autonomia di giudizio</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riflessione critica sui principali temi affrontati con capacità di sviluppo autonomo nelle argomentazioni. ▪ Riflessione critica sulle dinamiche evolutive della relazione reciproca tra cultura e società, sul gioco come simbolo di valori nelle diverse culture e sulle trasformazioni in atto delle forme della comunicazione interpersonale e di gruppo. <p>D. Abilità comunicative</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper descrivere e illustrare fenomeni, processi e dinamiche micro e macro studiate dalla sociologia dei processi culturali e comunicativi. ▪ Saper esporre e argomentare i principali temi trattati in modo critico. <p>E. Capacità di apprendimento</p> <p>Agli studenti verrà richiesto di adottare un metodo di apprendimento critico capace di connettere competenze teoriche e analisi empirica, orientandosi verso un pensiero autonomo.</p> |
| <p>Competenze da acquisire</p> | <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>A. Capacità di raccogliere e interpretare dati utili per dimostrare di saper utilizzare il concetto di cultura così come definito dalle scienze sociali contemporanee.</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>B. Consapevolezza nell'uso delle fonti bibliografiche sul tema, con particolare riferimento alle principali teorie sociologiche. Utilizzo di libri di testo per l'approfondimento di alcuni temi emergenti nell'ambito della materia oggetto di studio.</p> <p>C. Avere consapevolezza dei principali processi culturali che sono in atto nelle società occidentali complesse contemporanee.</p> <p>D. Disporre di un repertorio concettuale e un lessico specifico sui fenomeni culturali della contemporaneità.</p> <p>E. Aver sviluppato capacità di ricostruzione e inquadramento critico dei processi culturali e comunicativi contemporanei.</p> <p>F. Capacità di comunicare e rielaborare in forma critica idee, problemi e riflessioni ad interlocutori specialisti e non specialisti su aspetti e processi di trasformazione della società contemporanea.</p> <p>G. Acquisire un approccio professionale al proprio lavoro avendo acquisito alcune abilità sulla comunicazione consapevole.</p> <p>H. Capacità di intraprendere studi successivi con un alto grado di autonomia.</p> |
| <p>Organizzazione della didattica</p> | <p>DIDATTICA EROGATIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 6h di videolezioni registrate fruibili nell'ambiente eLearning; ➤ 2 web lessons in modalità sincrona di 1h ciascuna fruibili nell'ambiente eLearning; ➤ podcast di tutte le video lezioni sopramenzionate. <p>DIDATTICA INTERATTIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 forum di orientamento al corso; ➤ 6 post di approfondimento tematico nei 2 forum disciplinari; ➤ 6 web conference in modalità sincrona di 1h ciascuna con il tutor fruibili nell'ambiente eLearning; ➤ 2 e-tivity strutturate (come descritte nelle modalità di verifica in itinere). <p>AUTOAPPRENDIMENTO</p> <p>Per ciascun modulo sono previsti materiali didattici: approfondimenti tematici, articoli e slide del docente, letture open access, risorse in rete, bibliografia di riferimento, ecc.</p> |

| | |
|---|---|
| <p>Testi consigliati per l'esame</p> | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sciolla L., Torrioni P., <i>Sociologia dei processi culturali</i>, Il Mulino, 2020 (capitoli: 2-4-6-7); ➤ Venera A. M., Nosari S., <i>"C" come... Educare al pensiero creativo, critico, civico</i>, Aracne, 2018. <p>Saranno forniti riferimenti bibliografici e sitografici per approfondimenti facoltativi.</p> |
| <p>Modalità di verifica in itinere</p> | <p>L'accesso alla prova finale (esame) è subordinato allo svolgimento di 2 e-tivity:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ E-tivity 1 - La prima etivity consisterà in un breve questionario di consolidamento delle conoscenze acquisite nello studio del <u>primo modulo</u> sul tema del gioco. Lo studente sarà portato a riflettere sul <u>significato simbolico del gioco</u> portatore di valori e modelli culturali e comportamentali e cartina di tornasole di contenuti condivisi all'interno di una comunità. Attraverso una serie di domande aperte, lo studente sarà invitato a descrivere un gioco a sua scelta, contestualizzandolo all'interno della sfera culturale della tradizione d'appartenenza. I contenuti dell'etivity saranno propedeutici all'organizzazione del <u>primo webinar del corso</u>. ➤ E-tivity 2 - La seconda etivity si legherà al tema della <u>comunicazione professionale</u> trattato nel secondo modulo. Allo studente sarà proposta la visione di un cortometraggio che, mettendo in scena la simulazione di un colloquio di lavoro, apre a molteplici riflessioni sul tema della percezione della realtà e dei processi comunicativi che la regolano. L'etivity consisterà in una scheda-film in cui attraverso una serie di domande aperte lo studente sarà portato a riflettere su quanto osservato sotto più prospettive, dalle dinamiche relazionali a quelle comunicative. I contenuti dell'etivity saranno propedeutici all'organizzazione del <u>secondo webinar del corso</u>. |
| <p>Modalità di svolgimento dell'esame finale</p> | <p>La verifica dell'apprendimento avverrà attraverso il colloquio orale sui contenuti del corso e sull'eventuale relazione finale presentata. Il voto (min 18, max 30 con eventuale lode) è determinato dal livello della prestazione per ognuna delle seguenti dimensioni dell'esposizione orale: padronanza dei contenuti, appropriatezza delle definizioni e dei riferimenti teorici, chiarezza dell'argomentare, dominio del linguaggio specialistico.</p> |
| <p>Lingua d'insegnamento</p> | <p>Italiano</p> |