

SYLLABUS
EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE E AL DISEGNO INFANTILE- IT



1. Docente responsabile	Francesca Fasanino
dell'Unità [1.1 Docenti titolari di singoli moduli all'interno dell'insegnamento]	
2. Insegnamento	Educazione all'immagine e al disegno infantile
3. Corso di Studio e Anno Regolamento	Corso di Laurea triennale "Scienze dell'educazione e della formazione" Anno di Regolamento - 2024/2025
4. Numero CFU	6 CFU
5. Settore scientifico Disciplinare	ICAR/17
6. Tipo di Attività	Lezioni frontali asincrone
7. Anno Corso	1° anno
8. Lingua di Insegnamento	Italiano

9. Contenuto del Corso ed eventuale articolazione in moduli con indicazione del soggetto titolare dei singoli moduli se diverso dal responsabile del Corso	Evoluzione del disegno infantile L'importanza dei segni. Lo scarabocchio L'omino testone Il disegno narrativo La figura umana Il linguaggio grafico-simbolico Lo spazio/la casa Il paesaggio cromatico I diagrammi. Le teorie stadiali del disegno Infantile (Le informazioni grafiche contenute nel disegno infantile) Il disegno infantile come mezzo di comunicazione: segni e schemi Sulla costruzione dell'immagine nel disegno infantile Disegno infantile e codici figurativi Il disegno nella didattica dell'arte Trasposizioni e contaminazioni grafiche Immaginazione e creatività nel disegno-narrazione Albi illustrati. Come comunicare con l'infanzia attraverso il disegno. Il libro per bambino nella storia L'utilizzo dell'Illustrazione Tipi di albi illustrati Il Fumetto stimolo per la creatività e nuovo strumento per la didattica Il media contemporaneo. Comunicazione bambino adulto attraverso la visualizzazione 3d e la realtà virtuale. Dal 2d prodotto (disegno tradizionale) all'oggetto tridimensionale La percezione 3d nel bambino Educazione e serious game La realtà Virtuale applicata come story telling
---	--

10. Testi di Riferimento	Ferraris A.O. (2014) Il significato del disegno infantile. Bollati Boringhieri Ed. ISBN 978-8833923048 Lo Mele A.T.(2017) Il disegno infantile nell'arte e nel pensiero visivo. Gangemi Editore.Roma Vattano S. (2020). Didattica del segno, percorsi pedagogici. Franco Angeli Editrice, ISBN: 9788835103370. (Open Access) Fasanino F. (2022) L'alfabetiere del dire e del fare con l'ambiente. Libria Ed. ISBN: 9788867642762 Munari B. (2017) Da cosa nasce cosa. Laterza Ed., ISBN 978-8858128770 Munari B. (2004) Disegnare un albero. Corraini Ed. 978-8887942446 Munari B. (2004) Disegnare il Sole. Laterza Ed. 978-8887942453 Munari B.(1998) Alfabetiere. Corraini Ed. ISBN 978-8886250733
---------------------------------	---

11. Obiettivi Formativi	Le lezioni sono finalizzate a fornire una solida base per una comprensione di modalità di comunicazione infantile attraverso la rappresentazione. Riconoscere uno scarabocchio, un segno o un disegno per inserirlo nel giusto percorso di crescita percettiva del bambino.
12. Risultati di Apprendimento Attesi	Le indagini storiche definiranno le evoluzioni delle teorie interpretative dei codici figurativi infantili attraverso approfondimenti di vari autori mentre le analisi dirette su segni, disegni ed elaborati grafici forniranno input di riflessione utili ad identificare l'evolversi della creatività attraverso l'immagine disegnata. Il corso inoltre fornirà alcune panoramiche sullo stato dell'arte dei media contemporanei come mezzo narrativo alternativo al disegno tradizionale.
13. Prerequisiti ed Eventuali	
P d tiit 14. Metodi Didattici	1) didattica erogativa: 2 ore di videolezione per ogni CFU con visualizzazione sincrona di slide e, a titolo di integrazione facoltativa, lezioni in <i>web conference</i> e/o <i>courseware</i> pre-strutturati (materiali didattici a fruizione digitale); 2) didattica interattiva: una <i>e-tivity</i> strutturata per ogni CFU, cioè un <i>forum</i> didattico contenente un <i>thread</i> per CFU. Fruizione di materiali didattici (slide) per lo studio e di un database per l'esercitazione con domande e test di autovalutazione.

15. Altre Informazioni	La didattica interattiva prevede, oltre che le lezioni asincrone, 2 Webinar sincroni di approfondimento, seguiti da lavori individuali e/o di gruppo di rielaborazione. Verranno valutati la conoscenza dei contenuti e della bibliografia previsti dal corso, la qualità dell'espressione orale, le capacità critiche e metodologiche.
16. Modalità di Verifica dell'Apprendimento	La prova si compone di trenta domande a risposta chiusa. A ogni risposta chiusa corrisponde un 1 punto se esatta, 0 punti se errata. Per la partecipazione alle e-tivities sarà attribuito un punteggio da 0 a 2 punti, secondo i seguenti valori: 0 = partecipazione insufficiente, 1 = partecipazione sufficiente, 2 = partecipazione attiva. Tale punteggio sarà sommato al voto finale. Il voto finale è espresso in trentesimi e va da 1 a 30 con lode, secondo i seguenti intervalli: 1-17, insufficiente; 18-21, sufficiente; 22-24, discreto; 25-27, buono; 28-29, molto buono; 30-30 con lode, eccellente.

17. Programma Esteso	1.lezione: Evoluzione del disegno infantile introduzione 2.lezione: comparazione tra arte e infanzia, primi studi sulle capacità espressive artistiche infantili 3.lezione: Alcune riflessioni sul segno/ linguaggio grafico-simbolico 4.lezione:due orientamenti di sintesi 5.lezione: Lo scarabocchio, i diagrammi, l'omino testone e il disegno narrativo 6.lezione:Sviluppo del disegno Figurativo_percezione del reale 7.lezione: La figura Umana. Dall'omino testone alle figure complesse 8.lezione:Lo spazio, la Casa 9.lezione:L'Utilizzo del colore e lo spazio cromatico 10.lezione:Le informazioni grafico-grammaticali contenute nel disegno infantile 11.lezione: Sviluppo del Disegno Figurativo_sintesi 12.lezione: Diagrammi complessi_sintesi 13.lezione: Le Informazioni contenute nei disegni 14.lezione: Il disegno nella didattica dell'Arte 15.lezione: Trasposizioni e Contaminazioni grafiche 16.lezione: L'Occhio-strumento nella didattica del disegno 17.lezione: Immaginazione e creatività nel disegno-narrazione 18.lezione: Letteratura illustrata per l'infanzia. Disegni e storie narrate per preparare il bambino al mondo. 19.lezione: Il Media del Fumetto stimolo per la creatività e nuovo strumento per la didattica 20.lezione: Il media contemporaneo. Dal disegno tradizionale all'oggetto3d 21.lezione: Educazione e Serious Game 22lezione: La realtà Virtuale applicata come story telling, caso studio 23 lezione: Show televisivi e film di animazione Come influiscono sulla crescita cognitiva
18. Contatti: e orario di ricevimento	francesca.fasanino@gmail.com Il ricevimento ha luogo nell'aula virtuale del Corso a cadenza mensile e su appuntamento. Il calendario degli incontri di ricevimento è disponibile nell'area avvisi del Forum di orientamento del Corso.

SYLLABUS

Education in children's image and drawing - ENG

	
1. Regular Teacher	Francesca Fasanino

1.1[Lecturer/s assigned to specific single modules within the course]	
2. Course name	Education in children's image and drawing
3. Course Programme and Year of Regulations	Bachelor degree in "Education and training sciences" - class L-19 Year of Regulation - 2024/2025
4. Number of Credits	6 CFU
5. Scientific Disciplinary Sector	ICAR/17
6. Type of activity	Asynchronous lectures
7. Year of Course	1° year
8. Teaching language	Italian

9. Contents of the Course and possible articulation in modules with indication of the relative appointee/s if different from the regular teacher of the Course	Evolution of childish drawing The importance of signs. The doodle The big-headed man Narrative drawing The human figure The graphic-symbolic language The space/the house The chromatic landscape Diagrams. The stadial theories of childish drawing (The graphic information contained in the child's drawing) Childish drawing as a means of communication: signs and diagrams On the construction of the image in childish drawing Childish drawing and figurative codes Drawing in art didactics Graphic transpositions and contaminations Imagination and creativity in drawing-narration Illustrated books. How to communicate with childhood through drawing. The children's book in history The use of Illustration Types of illustrated books Comics as a stimulus for creativity and as a new tool for didactics The contemporary media. Child-adult communication through 3d visualization and virtual reality. From 2d product (traditional drawing) to the three-dimensional object 3D perception in the child
--	--

10. Reference Books and Texts	Ferraris A.O. (2014) The meaning of child drawing. Bollati Boringhieri Ed. ISBN 978-8833923048 Lo Mele A.T. (2017) Childish drawing in art and visual thinking. Gangemi Editore, Rome Vattano S. (2020). Didactics of the sign, pedagogical paths. Franco Angeli Editrice, ISBN: 9788835103370. (Open Access) Fasanino F. (2022) The alphabet of saying and doing with the environment. Libria Ed. ISBN: 9788867642762 Munari B. (2017) From what comes what. Laterza Ed., ISBN 978-8858128770 Munari B. (2004) Drawing a tree. Corraini Ed. 978-8887942446 Munari B. (2004) Drawing the Sun. Laterza Ed. 978-8887942453 Munari B. (1998) Alphabet. Corraini Ed. ISBN 978-8886250733
11. Learning objectives	The lessons are aimed at providing a solid base for an understanding of child communication modes through representation. Recognize a doodle, a sign or a drawing to insert it in the right

path of percentual growth of the child

12. Expected Learning outcomes	The historical investigations will define the evolution of the interpretative theories of children's figurative codes through in depth studies of various authors, while the direct analysis of signs, drawings and graphic works will provide useful inputs to identify the evolution of creativity through the drawn image. The course will also provide some overviews on the state of the art of contemporary media as an alternative narrative means to traditional drawing
13. Possible necessary pre requisites or preparatory activity/ies	
14. Teaching Methods	1) online lessons: 2 hours of video-lessons for each credit (CFU) with slides and additionally lessons in <i>web conference</i>; 2) interactive activities: one e-tivity for each course credit, which consists in a discussion thread for each course credit. Slides and a set of questions are available on the course website for consolidation and self-assessment.
15. Other information	Interactive teaching will include, in addition to asynchronous lectures, 2 synchronous Webinars for in-depth study, followed by individual and/or group work for revision. Knowledge of the content and bibliography provided in the course, quality of oral expression, and critical and methodological skills will be assessed.
16. Assessment Methods	The written test consists in 30 multiple-choice questions. Students will be awarded 1 point for every correct answer, 0

	wrong answer. Participation in <i>e-tivities</i> is graded 0-2 point as follows: 0 = fail / no participation, 1 = satisfactory 2 = active participation. The final mark is the sum of the grades received in both the written test and the <i>e-tivities</i>. Students will be graded as follows: 1-17 Fail, 18-21 sufficient, 22-24 fairly good, 25-27
--	--

good 28 29 very good 30 30 cum laude excellent

17. Full programme	1.Lesson: Evolution of childish drawing introduction 2.Lesson: Comparison between art and childhood, first studies on children's artistic expressive abilities 3.Lesson: Some reflections on the graphic-symbolic sign/language 4.lesson: two synthesis orientations 5.lesson: Doodling, diagrams, the big head man and narrative drawing 6.lesson: Development of Figurative Drawing_perception of reality 7.lesson: The Human Figure. From the big head man to complex figures 8.lesson: Space, the House 9.lesson: The Use of Color and Color Space 10.lesson: The graphic-grammatical information contained in the child's drawing 11.lesson: Development of Figurative Drawing_synthesis 12.lesson: Complex Diagrams_synthesis 13.lesson: The information contained in drawings 14.lesson: Drawing in Art Didactics 15.lesson: Graphic Transpositions and Contaminations 16.lesson: The eye-tool in the teaching of drawing 17.lesson: Imagination and creativity in drawing-narration 18.lesson: Illustrated literature for children. Drawings and stories told to prepare the child for the world. 19.lesson: Comics Media as a stimulus for creativity and as a new tool for teaching. 20.lesson: The contemporary media. From traditional drawing to the 3d object 21.lesson: Education and Serious Game 22.lesson: Virtual Reality applied as storytelling, case study 22 lesson: Television shows and
18. Contacts and Professors' office hours	francesca.fasanino@gmail.com Office hours will be held in the virtual room monthly and by appointment. The schedule of monthly appointments is available in the Welcome Forum on the course webpage.