

Programmazione individuale docente LUCIANO CAPALDO - Psicologia generale ed applicata
3BSS Istituto Sandro Pertini Servizio Socio Sanitario

UNITÀ DI APPRENDIMENTO 1 Le principali scuole di pensiero della psicologia

TEMPI: 20 ore

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE E CONTENUTI	METODOLOGIA E DIDATTICA DIGITALE
<p>Competenza in uscita <i>5. Partecipare alla presa in carico socio-assistenziale di soggetti le cui condizioni determinino uno stato di non autosufficienza parziale o totale, di terminalità, di compromissione delle capacità cognitive e motorie, applicando procedure e tecniche stabilite e facendo uso dei principali ausili e presidi.</i></p> <p>Competenza intermedia 5. Programmare semplici azioni per soddisfare i bisogni socioassistenziali e sanitari in ottica di prevenzione e promozione della salute</p> <p>Competenze chiave europee</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competenza alfabetica funzionale • Competenza digitale • Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare • Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare il campo d'indagine teorico ed applicativo delle diverse scuole di pensiero 	<ol style="list-style-type: none"> 1. La nascita della psicologia come scienza autonoma 2. Il comportamentismo 3. La psicoanalisi e Freud 4. La psicologia umanistica 5. Il cognitivismo 6. La teoria sistemico-relazionale 	<p>STRATEGIE E STRUMENTI DI LAVORO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libro di testo • Videolezioni e video in sincrono o asincrono • Contenuti audio/scritti • Assegnazioni di esercizi sui singoli argomenti • DIDATTICA INNOVATIVA - Classe capovolta, p. 11 <p>MATERIALI DIGITALI E MULTIMEDIALI (disponibili in My Pearson Place)</p> <p>PER LA VERIFICA / AUTOVERIFICA scritte/orali/attraverso elaborati</p>

UNITÀ DI APPRENDIMENTO 2 Le principali teorie della comunicazione

TEMPI: 10 ore

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE E CONTENUTI	METODOLOGIA E DIDATTICA DIGITALE
<p>Competenza in uscita <i>3. Facilitare la comunicazione tra persone e gruppi, anche di culture e contesti diversi, adottando modalità comunicative e relazionali adeguate ai diversi ambiti professionali e alle diverse tipologie di utenza</i></p> <p>Competenza intermedia 3. Agire, anche in ambienti non noti, individuando modalità di comunicazione idonee a favorire la relazione</p> <p>Competenze chiave europee</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competenza alfabetica funzionale • Competenza digitale • Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare • Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare i bisogni comunicativi in relazione alle diverse tipologie di utenti e gruppi • Riconoscere le distorsioni comunicative e i principali disturbi della relazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Le principali teorie della comunicazione • La pragmatica della comunicazione e della relazione e i suoi disturbi • Utenti e gruppi con specifici bisogni comunicativi <p>1. La comunicazione come trasmissione</p> <p>2. La comunicazione come azione e interazione</p> <p>3. La comunicazione come relazione</p>	<p>STRATEGIE E STRUMENTI DI LAVORO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libro di testo • Videolezioni e video in sincrono o asincrono • Contenuti audio/scritti • Assegnazioni di esercizi sui singoli argomenti • DIDATTICA INNOVATIVA - Classe capovolta <p>MATERIALI DIGITALI E MULTIMEDIALI PER LA LEZIONE E LO STUDIO</p> <p>PER LA VERIFICA / AUTOVERIFICA scritto /orale /tramite elaborato</p>

UNITÀ DI APPRENDIMENTO 3 Le principali teorie dello sviluppo

TEMPI: 20 ore

<p>Competenze in uscita 5. <i>Partecipare alla presa in carico socio-assistenziale di soggetti le cui condizioni determinino uno stato di non autosufficienza parziale o totale, di terminalità, di compromissione delle capacità cognitive e motorie, applicando procedure e tecniche stabilite e facendo uso dei principali ausili e presidi</i> 8. <i>Realizzare in autonomia o in collaborazione con altre figure professionali, attività educative, di animazione sociale, ludiche e culturali adeguate ai diversi contesti e ai diversi bisogni</i></p> <p>Competenza intermedia 5. Programmare semplici azioni per soddisfare i bisogni socioassistenziali e sanitari in ottica di prevenzione e promozione della salute 8. Programmare e realizzare semplici attività di animazione socio-educative rivolte a minori</p> <p>Competenze chiave europee</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere i principali stati psicopatologici • Riconoscere le tecniche di animazione in relazione alle diverse età e ai bisogni dei minori 	<p>1. Piaget e la teoria dello sviluppo cognitivo 2. Erikson e la teoria dello sviluppo psico-sociale 3. Le teorie dell'attaccamento</p>	<p>STRATEGIE E STRUMENTI DI LAVORO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libro di testo • Videolezioni e video in sincrono o asincrono • Contenuti audio/scritti • Assegnazioni di esercizi sui singoli argomenti • DIDATTICA INNOVATIVA - Classe capovolta <p>MATERIALI DIGITALI E MULTIMEDIALI PER LA LEZIONE E LO STUDIO</p> <p>PER LA VERIFICA / AUTOVERIFICA scritto /orale /tramite elaborato</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<ul style="list-style-type: none">• Competenza alfabetica funzionale• Competenza digitale• Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare• Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza			
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--