



CITTA' DI TORINO



INIZIATIVE



centro cultura ludica

WALTER FERRAROTTI

Un progetto della Città di Torino

Divisione Servizi Educativi

ITER - Istituzione Torinese per una Educazione Responsabile

Antonietta Di Martino

Assessora all'Istruzione e all'Edilizia Scolastica

Enrico Bayma

Direttore ITER

Rosanna Melgiovanni

Responsabile ITER

Gianfranco Padovano

Responsabile Attività Educative ITER

Anna Maria Venera

Coordinamento Scientifico Centro Cultura Ludica ITER

In collaborazione con

Università degli Studi di Torino

Politecnico di Torino

INDIRE – Istituto Nazionale Documentazione Innovazione Ricerca Educativa

Giuseppe Filosa

Immagine coordinata

Si ringraziano tutti coloro che hanno contribuito alla realizzazione del programma

*Il gioco
nelle sue infinite modalità
è un'espressione di cultura e di creatività
in tutte le età della vita.*
Walter Ferrarotti

Il gioco, fonte di apprendimento e di socializzazione, rappresenta una risorsa fondamentale per lo sviluppo e il potenziamento di abilità cognitive, motorie e emotive. Fenomeno poliedrico per eccellenza, oltre ad essere *strumento per educare*, è un elemento importante di ogni tempo e di ogni cultura: *portatore di modelli e di valori*, rappresenta lo specchio del modo di essere e di pensare della società in cui si vive.

Promuovere attività di gioco come espressione di libertà creativa, di autonomia e di crescita interpersonale e sociale, significa affermare la necessità di rivendicare *il diritto ad avere tempi e spazi di qualità* che i ritmi della vita metropolitana riconoscono sempre meno.

Il progetto del Centro Cultura Ludica a Torino ha origine nel 1988, grazie alla collaborazione tra la Città di Torino, il CIGI (Comitato Italiano Gioco Infantile) e il Centro Internazionale Ludoteche.

La vocazione alla ricerca della cultura del gioco che lo ha ispirato trova oggi la sua espressione in un progetto rinnovato nei contenuti e negli allestimenti in una nuova sede. Un progetto capace di rispondere ad una richiesta negli anni sempre più partecipata e a rivolgersi ad un pubblico eterogeneo.

Per l'inaugurazione e in occasione della Giornata Mondiale del Gioco, il Centro dedica un variegato programma di iniziative che proseguiranno a settembre per consentire a tutte e a tutti di conoscere il Centro Cultura Ludica.

Antonietta Di Martino
Assessora all'Istruzione e all'Edilizia Scolastica

Il Centro promuove la diffusione della cultura ludica e contribuisce alla sperimentazione delle diverse forme di gioco, tra tradizione e innovazione, con spazi espositivi ad alto contenuto esperienziale, appositamente allestiti e strutturati per permettere un approccio evocativo, emozionale e stimolante, con una metodologia ludiforme *hands on* che stimola la scoperta e la sperimentazione attiva.

Propone approfondimenti sul tema del gioco attraverso la storia e la memoria, nelle diverse culture, dalla scoperta dell'evoluzione della produzione industriale del giocattolo fino al gioco tecnologico e multimediale.

Il Centro, **intergenerazionale ed interculturale**, si propone come:

- **luogo di ricerca, formazione e documentazione** con l'attivazione di progetti innovativi;
- **spazio espositivo** con visite interattive e percorsi tematici;
- **laboratorio permanente di sperimentazioni** con l'utilizzo di metodologie innovative e di opportunità culturali sui diversi linguaggi creativi;
- **luogo di confronto e di dialogo** per condividere riflessioni e suggestioni sul mondo del gioco con esperti, inventori di giochi e game designer;
- **punto di incontro** per vivere esperienze coinvolgenti sulle diverse declinazioni del gioco.

Il Centro è inserito, insieme agli altri poli di ITER, nel *Piano d'Azione Torino 2030* per il coinvolgimento partecipato di cittadine e cittadini nel mondo dell'educazione, della creatività e della vita civica.

SPAZI E ATTIVITÀ

Il Centro propone ambienti che accolgono e stimolano la costruzione di “ponti” tra generazioni e culture diverse. All’interno dell’edificio gli spazi presenti offrono alla città una molteplicità di proposte culturali e formative, distribuite su una superficie di 2300 mq e di 8000 mq di giardino.

Il Centro offre *spazi innovativi, inclusivi e partecipati* per un pubblico eterogeneo.

È quindi un luogo d’incontro in cui scambiare esperienze e partecipare a forme di cittadinanza attiva.

L’area espositiva si sviluppa su più piani con percorsi tematici interattivi, collezioni e spazi per *mostre temporanee*, una *sala conferenze* per incontri di formazione o per iniziative a tema.

Il Centro dispone di *spazi per l’animazione ludica*, dal gioco della tradizione popolare a quello di finzione, dai giochi con i tavolieri delle culture antiche a quelli da tavolo contemporanei, uno *spazio atelier* per laboratori sui diversi linguaggi creativi e uno spazio attrezzato per *attività di gioco e multimedialità*.

Il Centro attiva progetti di ricerca e di sperimentazione di metodologie innovative e propone corsi di formazione e incontri tematici per un pubblico adulto eterogeneo.

Le attività didattiche, attraverso una varietà di percorsi e laboratori, sono differenziate per i diversi ordini di scuola con un approccio interattivo e coinvolgente che stimola l’interazione, la scoperta e la sperimentazione attiva. Il Centro propone visite interattive, mostre, iniziative a tema per accompagnare le scuole, le famiglie e i più diversi visitatori alla scoperta della cultura ludica con il coinvolgimento di enti, istituzioni culturali, associazioni ed esperti del settore, dal mondo della progettazione a quello della produzione del libro-gioco, del giocattolo e del videogioco.

PERCORSI ESPOSITIVI INTERATTIVI

Il Centro Cultura Ludica propone a chi lo visita esperienze di stupore e meraviglia, alternate a momenti di approfondimento e riflessione. La combinazione delle tre dimensioni del *pensiero creativo, critico e civico* è il filo rosso che collega i percorsi espositivi in cui il gioco viene raccontato da diverse angolazioni attraversando la dimensione del tempo e dello spazio.

Ogni spazio è stato progettato per poter sperimentare materiali e oggetti per vivere esperienze significative di condivisione e per favorire apprendimenti multipli. Ogni oggetto esposto è artefice di una narrazione che va oltre la singola presenza e caratteristica, diventa rappresentativo di un'intera categoria di oggetti o di una collezione.

Il Centro, attraverso un *approccio multidisciplinare*, propone percorsi espositivi interattivi, con suggestioni e approfondimenti che stimolano la dimensione emozionale, immaginifica ed esperienziale con una narrazione diversificata.

1. LE STANZE DELLE MERAVIGLIE: RACCOLTE E COLLEZIONI
2. GIOCHI E GIOCATTOLI NELL'ANTICHITÀ
3. GIOCHI E GIOCATTOLI DELLA TRADIZIONE POPOLARE ITALIANA
4. GIOCO E SCUOLA: DAL DOPOGUERRA AD OGGI
5. GIOCO E NATURA
6. IL MONDO DEL GIOCATTOLO: OLTRE CENT'ANNI DI STORIA
7. DAI PRIMI VIDEOGIOCHI AI DIGITAL GAMES

visite interattive ai percorsi espositivi

mercoledì dalle ore 14.00 alle 17.30 | giovedì dalle ore 9.00 alle 13.00

info

ingresso gratuito con prenotazione obbligatoria on-line

(l'accesso è consentito ad un massimo di 10 persone contemporaneamente)

centroculturaludica@comune.torino.it

BIBLIOTECA

La biblioteca del Centro rappresenta un punto di riferimento per la ricerca e la formazione sulla cultura ludica. Oltre ad avere una dotazione di più di 4000 volumi sui temi del gioco, raccoglie la documentazione del CIGI (Comitato Italiano Gioco Infantile) e del Centro Internazionale Ludoteche.

Al suo interno trova collocazione una sezione *Letteratura Grigia* che raccoglie documenti di varia natura: pubblicazioni, atti di convegni e seminari, testimonianze sull'infanzia e sulle tematiche educative in relazione al gioco. Vi è anche una sezione dedicata all'*Archivio Emeroteca* che raccoglie riviste specifiche, italiane ed estere, sui temi del gioco dalla fine degli anni Settanta in poi.

La biblioteca - a cui si accede gratuitamente - si rivolge a studenti, insegnanti, docenti e a coloro che sono interessati ad approfondire le tematiche del gioco. Svolge un servizio di consulenza per percorsi di studio e di ricerca sulle diverse dimensioni del gioco.

La biblioteca si presenta non solo come un luogo per la consultazione di testi ma come uno spazio per incontrarsi e confrontarsi, dove *i libri sono piacere di leggere* ma anche *una preziosa occasione per esplorare esperienze, idee e progetti*.

accesso alla biblioteca

giovedì dalle ore 9.00 alle 13.00

info

attività di consultazione gratuita con prenotazione obbligatoria on-line
(l'accesso è consentito ad un massimo di 2 persone contemporaneamente)

centroculturaludica@comune.torino.it

DIALOGHI SULLA CULTURA LUDICA

ciclo di incontri | 4 - 25 maggio 2021

*La cultura del dialogo, intesa proprio come principio
e fine dell'azione educativa,
ispira e sostiene l'impegno di tutti coloro che
a vario titolo si occupano delle nuove generazioni.*

Walter Ferrarotti

Il concetto di apprendimento travalica la dimensione specifica dei percorsi di istruzione e di formazione, per declinarsi in una pluralità di opportunità definite *lifelong* e *lifewide learning*. L'apprendimento e la formazione non si realizzano in fasi successive separate ma in un processo in cui tali aspetti si intrecciano e interagiscono sia nelle diverse stagioni della vita sia nella diversità dei luoghi. La formazione assume nuovi significati e nuove prospettive, non solo come un diritto e una risorsa individuale, ma come una ricchezza sociale ed economica e si conferma l'importanza di concepire i processi formativi e lo stesso apprendimento proprio in funzione del "diritto ad una cittadinanza attiva". *Un diritto partecipato.*

La *partecipazione attiva e consapevole* resta così la chiave di volta della formazione continua per la valorizzazione di buone pratiche e la messa a fuoco di piste operative condivise e condivisibili.

Il Centro Cultura Ludica promuove un ciclo di incontri sulla cultura del gioco in collaborazione con Indire, Università e Politecnico di Torino ed esperti del settore.

Un'occasione di confronto e di dialogo per condividere riflessioni e suggestioni, per proporre nuove chiavi di lettura sui temi emergenti in ottica educativa in relazione alla cultura ludica.

L'iniziativa vuole caratterizzarsi come opportunità di arricchimento teorico, di scoperta di strategie efficaci e metodologie innovative e si rivolge a coloro che guardano al futuro con passione, con la convinzione che il *gioco* sia un'opportunità per generare *ben-essere* individuale e collettivo.

DIALOGHI SULLA CULTURA LUDICA

introduce

*Antonietta Di Martino, Assessora
all'Istruzione e all'Edilizia Scolastica,
Città di Torino*

modera gli incontri

Anna Maria Venera, Città di Torino - ITER

martedì 4 maggio | ore 15.00 - 17.00

Alessia Rosa, INDIRE

Neuroscienze in Gioco.

*Leggere l'attività ludica in prospettiva
neuro scientifica*

martedì 11 maggio | ore 15.00 - 17.00

Emanuela Guarcello, Università di Torino

Giocare, Gustare, Giudicare.

*Le tre "G" dell'educazione dalla nascita
alla scuola primaria*

martedì 18 maggio | ore 15.00 - 17.00

Francesca Pizzigoni, INDIRE

Collezionare per imparare.

*La classificazione come metodo di
apprendimento attivo nella storia*

martedì 25 maggio | ore 15.00 - 17.00

Elena Vigliocco, Politecnico di Torino

"Spaziare".

I luoghi e il gioco

info

partecipazione gratuita, previa iscrizione
obbligatoria on-line, sino ad esaurimento
posti (20 posti disponibili)

www.comune.torino.it/iter
centroculturaludica@comune.torino.it

tutte le attività si svolgono nel rispetto
delle norme anti-contagio vigenti

LUDENS - INCONTRI RAVVICINATI

ciclo di incontri | 19 maggio - 3 giugno

*La cultura sorge in forma ludica,
la cultura è dapprima giocata.*

Johan Huizinga

Il gioco è un fenomeno complesso, inafferrabile a volte perturbante nella sua costante presenza nella storia umana. Il gioco è libero, flessibile, piacevole ma è anche tradizionale, conformista, ma può essere trasgressivo e sovversivo. Il ludico è da sempre una presenza ambigua nella società e nella cultura umana, apprezzato e incoraggiato da un lato e sottovalutato e vietato dall'altro.

Caratteristica principale del gioco è il suo essere libero. Usare il gioco come strategia educativa non deve far dimenticare questo principio. L'azione ludica, di qualsiasi tipologia essa sia, "coinvolge" tutto il soggetto (sul piano cognitivo, relazionale, emotivo e fisico) che deve comunque sentirsi libero e autonomo di scegliere se giocare o non giocare. Diventa importante progettare la proposta ludica perché "costringere" al gioco implica spesso la fine del gioco stesso e va a invalidare il suo utilizzo educativo.

Il gioco, i giochi, il giocare cambiano con la società come ci ricordano Huizinga e Caillois. Il gioco risponde a bisogni umani, *vive nella società che lo gioca* e risente dei cambiamenti che in essa si attuano. La società crea nuovi giochi e nuovi modi di giocare e usa il gioco per veicolare messaggi, modelli, valori e ruoli sociali. I giochi che una società sceglie di giocare e di considerare importanti (incoraggiando i propri componenti a metterli in atto) finiscono per diventare *lo specchio della società*.

Il Centro Cultura Ludica intende approfondire la conoscenza di giochi da tavolo, di ruolo, videogiochi e digital games e intende farlo stimolando il confronto tra coloro che studiano il gioco per professione e coloro che sono appassionati di giochi *per condividere il piacere del giocare*.

LUDENS - INCONTRI RAVVICINATI

introduce e modera gli incontri

Anna Maria Venera, Città di Torino - ITER

mercoledì 19 maggio | ore 16.00 - 18.00

Board game: cosa sono e come si fanno

Riccardo Fassone, Università di Torino

Francesco Rugerfred Sedda, game

designer

mercoledì 26 maggio | ore 16.00 - 18.00

Giociamo ai tavolieri con Agon e Alea

Grazia Bisonni, Ludoteca Cirimela - Città

di Torino

Alberto Fioretti, Associazione Alea

giovedì 3 giugno | ore 16.00 - 18.00

Come si inventano i giochi da tavolo

Walter Obert, game designer

Alessio Seva, Associazione La Gilda del

Grifone

info

durante l'incontro si alterneranno momenti di confronto a momenti di gioco

partecipazione gratuita, previa iscrizione obbligatoria on-line, sino ad esaurimento posti (20 posti disponibili)

www.comune.torino.it/iter
centroculturaludica@comune.torino.it

tutte le attività si svolgono nel rispetto delle norme anti-contagio vigenti

GIOCHIAMO ALLA PARI? GIOCO E DIFFERENZE DI GENERE

corso di formazione | 13 - 27 maggio 2021

Ci piace pensare che sia possibile un cammino educativo che salvaguardi la sensibilità, i sentimenti, i corpi, ma porti a conquistare una nuova cittadinanza fatta di rispetto, di riconoscimento della differenza, delle differenze...

Luce Irigaray

Il contesto educativo e scolastico si configura come un ambito fondamentale per promuovere una cultura di genere orientata all'equità e al riconoscimento dell'altro, sviluppando una consapevolezza critica rispetto ai modelli dominanti della società.

La dimensione di genere è parte integrante di tutte le attività e fasi di un percorso educativo e formativo, non soltanto della pratica didattica, richiede sensibilità e consapevolezza condivisa. Introdurre la prospettiva di genere nelle culture e nelle pratiche educative significa riconoscere che né i soggetti né i contenuti che si incontrano e si scambiano nei servizi educativi e nella scuola sono neutri, ma sessuati, portatori di esperienze e saperi differenti.

rivolto a

educatrici, educatori nidi d'infanzia, insegnanti scuola dell'infanzia

obiettivi

- sviluppare una cultura di genere nel personale educativo
- acquisire alcuni elementi teorici con la presentazione di studi e ricerche sul tema
- analizzare i modelli di femminilità e mascolinità per destrutturare gli stereotipi di genere
- offrire strumenti metodologici e operativi per favorire la valorizzazione delle differenze tra bambine e bambini nei servizi educativi 0/6

PROGRAMMA

giovedì 13 maggio | ore 14.00 - 17.00

Inizio da me...

Anna Maria Venera, Città di Torino - ITER

La prospettiva di genere nei servizi all'infanzia e nella pratica educativa
Presentazione di studi e ricerche sulla relazione tra gioco e genere
Giochi, giocattoli e videogiochi
Il sessismo linguistico

giovedì 20 maggio | ore 14.00 - 17.00

Maschile e Femminile. Modelli e ruoli di genere

Paola Torrioni, Università di Torino

Stereotipi e pregiudizi
Modelli e ruoli in famiglia e al lavoro
Genere e generazioni a confronto

giovedì 27 maggio | ore 14.00 - 17.00

Gli stereotipi di genere nell'infanzia

Stefania Doglioli, Centro Studi Pensiero Femminile

Modelli e stereotipi di genere nei prodotti mediatici per l'infanzia
Albi illustrati e libri per l'infanzia
La relazione educativa con bambine e bambini
Strumenti metodologici e operativi

metodologia

- formazione in presenza con momenti interattivi a piccolo e a grande gruppo in *circle time*
- visita interattiva e partecipativa ai percorsi espositivi del Centro Cultura Ludica
- utilizzo di materiali audiovisivi con momenti di confronto e scambio di esperienze educative

info

saranno forniti materiali di approfondimento con suggerimenti bibliografici e sitografici.
Il corso è riservato al personale zeroese della Divisione Servizi Educativi della Città di Torino. Sarà replicato nel mese di settembre con prenotazione obbligatoria (20 posti disponibili).

centroculturaludica@comune.torino.it

tutte le attività si svolgono nel rispetto delle norme anti-contagio vigenti

FORMAZIONE

CORSO DI SPECIALIZZAZIONE PER LUDOTECARIA - LUDOTECARIO

Anno 2021

Il mondo si fa sempre più complesso e gli strumenti per capirlo si fanno sempre più poveri e rudimentali, mentre l'innovazione chiede intelligenze flessibili, aperte e creative, l'istruzione si ripiega su poche nozioni stereotipate.

Occorre mantenere l'accesso a quella conoscenza che nutre la libertà di pensiero e di parole, l'autonomia del giudizio, la forza dell'immaginazione come altrettante precondizioni per una umanità matura e responsabile.

Martha Nussbaum

Il Centro Cultura Ludica e l'agenzia formativa INFORCOOP ECIPA promuovono il corso di specializzazione per la figura professionale del ludotecario riconosciuto dalla Città Metropolitana di Torino.

Il percorso formativo per ludotecaria e per ludotecario è finalizzato a far acquisire le competenze necessarie per progettare, programmare e gestire attività di animazione e di laboratorio in contesti in cui il gioco è l'elemento centrale.

Il percorso formativo è realizzato grazie ad un accordo di partenariato tra l'agenzia formativa e la Città di Torino - ITER nell'ottica di operare all'interno di un sistema integrato pubblico - privato che consente di garantire continuità ai servizi presenti da molti anni nell'area torinese e all'apertura di nuovi servizi in funzione delle esigenze del territorio e delle famiglie.

La figura del ludotecario si occupa dell'organizzazione e della gestione della ludoteca e svolge interventi pedagogici e socioculturali rivolti all'infanzia e all'adolescenza e alle loro famiglie attraverso il gioco e l'animazione ludica.

Si occupa di catalogazione e classificazione di giochi e giocattoli, promozione e gestione di servizi di prestito di giochi e giocattoli, sperimentazione di interventi ludici innovativi.

È una figura esperta delle diverse tipologie di gioco, dal gioco della tradizione popolare sino a quello multimediale, con particolare riferimento al gioco simbolico, di imitazione, di movimento, di costruzione, di ruolo e di società. Specialista nella gestione di laboratori ludici, creativi, espressivi e nella costruzione di giochi e giocattoli, svolge la propria attività presso le ludoteche (pubbliche o private), i ludobus e presso i servizi quali spazi gioco, centri estivi, centri sportivi, centri culturali, centri per il tempo libero per la famiglia, centri di aggregazione giovanile.

Il corso, di 800 ore, prevede 464 ore di teoria, 320 ore di tirocinio e 16 ore per l'esame finale con rilascio di un attestato di specializzazione della Regione Piemonte.

Il Centro promuove percorsi innovativi per lo sviluppo delle competenze ludiformi per tutte le figure professionali che lavorano in contesti educativi, scolastici, formativi, culturali e sociali.

Struttura percorsi formativi dedicati all'aggiornamento professionale attraverso la condivisione degli obiettivi e dei contenuti in base alle esigenze specifiche della propria realtà.

info

centroculturaludica@comune.torino.it

EDUCAZIONE CIVICA? CI GIOCHIAMO E IMPARIAMO!

4 maggio - 4 giugno 2021

Il Centro Cultura Ludica propone alle scuole, di ogni ordine e grado, un'offerta formativa ricca e articolata con percorsi didattici tematici, visite interattive ai percorsi espositivi, laboratori, momenti di gioco e animazione ludica.

PATTO EDUCATIVO DI COMUNITÀ

Il Piano Scuole 2020/21 del Ministero dell'Istruzione ha individuato negli enti locali, insieme alle istituzioni educative e culturali, le realtà a cui è affidato il ruolo di promuovere, coordinare e sottoscrivere con le scuole i Patti Educativi di Comunità.

Il Centro Cultura Ludica, insieme all'Istituto Comprensivo Cairolì e all'associazione Babelica, in un'ottica di alleanza educativa, ha scelto di impegnarsi in un Patto Educativo e attivare un percorso di didattica innovativa finalizzato alla promozione dell'educazione civica e alla sensibilizzazione di bambine e bambini per una cittadinanza attiva e responsabile.

Lo Zaino del Partigiano

conduce

Tatjana Giorcelli, associazione Babelica
scuola primaria, classi prime e seconde

Una riflessione sulla scelta coraggiosa di giovani donne e uomini che hanno scelto di combattere per la libertà.

L'attività laboratoriale è di tipo esperienziale ed immersiva e prevede l'utilizzo di racconti, citazioni e

testimonianze sulla guerra partigiana, attraverso una metodologia ludiforme.

Al centro del racconto c'è un grande zaino militare, dal quale vengono estratti oggetti che sarebbe stato facile trovare nella sacca di un partigiano: posate, libri, borraccia, matita, calzettoni... ogni oggetto rappresenta uno spunto per raccontare la vita dei partigiani e delle partigiane sulla montagna.

Raccontiamo il nostro quartiere con i carnet de voyage

conduce

Pino Pace, associazione Babelica

scuola primaria, classi terze e quarte

Un *laboratorio tascabile* sul carnet de voyage è l'occasione ideale per riflettere sullo sguardo, sul nostro passaggio nel mondo, per provare a vedere con altri occhi e a riportare su carta le proprie impressioni, attraverso la scrittura, l'illustrazione, il collage.

La stesura di un carnet di voyage implica nel viaggiatore un approccio diverso rispetto a quello del turista da viaggio organizzato, da mordi e fuggi. Il passo è più lento, lo sguardo più acuto, l'attenzione va al dettaglio. La consapevolezza, la capacità di vedere e di rendere la propria visione con mezzi espressivi diversi non si applica solo al viaggio ma anche alla vita.

I carnet realizzati saranno utili per dare vita ad una *mappa narrativa* elaborata in grande gruppo.

Creiamo uno spot del Centro Cultura Ludica

conduce

Umberto Mosca, associazione Babelica

scuola primaria, classi quinte

Un percorso per imparare a utilizzare i dispositivi mobili e narrare il mondo che ci circonda attraverso le immagini in movimento. Un modo creativo per raccontare il Centro Cultura Ludica e le "Stanze delle Meraviglie" con le sue raccolte e collezioni. Bambine e bambini potranno progettare e realizzare brevi video di documentazione attraverso i quali racconteranno come si sono modificate le abitudini degli italiani dagli anni Cinquanta ad oggi, con un focus particolare verso la cultura ludica.

info

centroculturaludica@comune.torino.it

**tutte le attività si svolgono nel rispetto
delle norme anti-contagio vigenti**

VIDEO-RACCONTI DEL CENTRO CULTURA LUDICA

UN PROGETTO DI PRODUZIONE AUDIOVISIVA

IN COLLABORAZIONE CON INDIRE

aprile - dicembre 2021

*Un nido, una scuola è un tipo di spazio speciale
in cui gli esseri umani sono invitati a crescere nella mente,
nella sensibilità e nell'appartenenza ad una comunità più ampia*

Jerome Bruner

Patto Educativo di Comunità

L'Assessorato all'Istruzione della Città di Torino ha promosso e coordinato il lavoro dei Patti Educativi di Comunità attraverso momenti di confronto con enti e agenzie formative, associazioni e scuole presenti sul territorio come indicato dal Ministero all'Istruzione con il Piano Scuola 2020-21. Un gruppo di lavoro composto da rappresentanti dell'Assessorato, dell'Università di Torino, del Politecnico di Torino, INDIRE e UST ha delineato la cornice teorica e la base metodologica per la costruzione di percorsi educativi e opportunità formative. Un'occasione per consolidare la sinergia tra il Centro Cultura Ludica e INDIRE e avviare una collaborazione scientifica con attività di ricerca e sperimentazione innovativa nell'ambito della promozione e diffusione della cultura ludica.

Raccontare gli spazi, le loro peculiarità e la loro progettazione significa condividere un percorso riflessivo e al contempo formativo che si arricchisce reciprocamente attraverso il confronto e l'analisi.

L'attività di video-documentazione, realizzata dalla collaborazione tra INDIRE e il Centro Cultura Ludica Walter Ferrarotti, si pone una triplice finalità: informativa, formativa e didattica.

In prospettiva prettamente *informativa* il video si configura come un percorso guidato il cui obiettivo è valorizzare gli spazi e la logica di progettazione del Centro attraverso la voce di chi ne è stato ideatore e ne ha seguito la realizzazione.

Lo spazio non è un elemento neutro rispetto all'azione didattica, può arricchire chi lo sperimenta di nuovi significati culturali e pedagogici. Può acquisire un significato formativo per coloro che operano in ambito educativo e scolastico e consentire di stimolare un cambiamento di paradigma rispetto all'organizzazione degli spazi nei propri contesti formativi.

La finalità maggiormente *formativa* è approfondita attraverso un ulteriore prodotto video. La proposta educativa realizzata dal Centro viene dettagliata evidenziando obiettivi, organizzazione dei laboratori, metodologie, risultati al fine di favorire la diffusione dei principi, delle pratiche e degli approcci che caratterizzano l'esperienza.

L'ultima sezione è prettamente *didattica* ed è composta da due video-stories, brevi racconti video che attraverso il *digital storytelling* presentano gli oggetti, i giochi e i giocattoli che costituiscono il patrimonio del Centro.

I video-racconti, rivolti al pubblico più giovane, adottano tecniche diversificate per far parlare i giocattoli del Centro e far loro raccontare, in prima persona, la storia, le esperienze e il valore che li caratterizza. I video possono essere utilizzati come supporto e stimolo per attività didattiche laboratoriali da condurre a scuola o per la Didattica a Distanza.

Le risorse video fanno parte di un più ampio percorso di ricerca finalizzato a monitorare e comprendere le possibili ricadute dei prodotti multimediali realizzati attraverso la collaborazione dei ricercatori INDIRE e ITER.

info

centroculturaludica@comune.torino.it

SULL'UOVO

mostra interattiva | 3 maggio - 14 ottobre 2021

L'uovo rappresenta da sempre un oggetto-simbolo nella vita e nella tradizione culturale di molti popoli. È stato considerato simbolo di vita, oggetto di culto e di iniziazione, talismano e dono augurale. La mostra è corredata da oltre 100 uova da collezione e consente approfondimenti culturali attraverso un percorso che tocca una pluralità di temi:

- il mito, per cogliere la forte simbologia, attribuita all'uovo da popoli e culture;
- la ritualità, la magia e la superstizione: l'uovo e i riti magici praticati dai popoli primitivi;
- il dono dell'uovo come testimonianza di amicizia e di amore, di origini antiche;
- l'uovo tra gioco e tradizione: i rituali e i giochi tradizionali di cui sono protagoniste le uova;
- uovo e arte, per sottolineare come artisti diversi in varie epoche hanno subito il fascino di questa forma pura;
- uovo e media: nel cinema, in cui l'uovo è protagonista, e nella pubblicità, in cui la sua immagine diventa simbolo di comunicazione.

Il percorso espositivo è accompagnato da giochi ed esperimenti, una raccolta di curiosità, aneddoti, filastrocche, modi di dire, fiabe e racconti.

visita alla mostra

mercoledì dalle ore 14.00 alle 17.30 | giovedì dalle ore 9.00 alle 13.00

info

ingresso gratuito con prenotazione obbligatoria on-line

(l'accesso è consentito ad un massimo di 10 persone contemporaneamente)

centroculturaludica@comune.torino.it

GIOCARRE PER CRESCERE

mostra per i trent'anni della ludoteca Drago Volante | 3 maggio - 14 ottobre 2021

La mostra ripercorre la storia della Ludoteca Drago Volante che, insieme alle altre ludoteche torinesi, è dagli anni Ottanta un riferimento importante per la città per garantire il diritto al gioco di bambine e bambini.

Il racconto evidenzia le finalità della ludoteca come servizio sul territorio, le attività che si svolgono quotidianamente e le iniziative dedicate al mondo della scuola e alle famiglie.

La ludoteca, pur offrendo spazi organizzati di gioco dedicati alle diverse età, crea anche occasioni in cui piccoli e grandi si possono incontrare e interagire: nelle feste, nei giochi di cortile, in laboratorio. La trasmissione della cultura ludica da sempre avviene attraverso il rapporto tra età diverse: i più grandi insegnano a giocare e sono modelli di riferimento per i più piccoli, e imparano a “prendersi cura” ed essere responsabili dei più giovani.

Nel corso del tempo il progetto della ludoteca ha oltrepassato la visione di “teca” dei giocattoli per diventare oggi un *luogo di incontro per la promozione del gioco* rivolto all'infanzia e all'adolescenza e alle loro famiglie. Infatti la sua caratteristica principale, che si è mantenuta nel tempo come un costante *fil rouge*, è stata la funzione di grande piazza, dove per più di quattromila bambine e bambini è stato possibile il confronto, lo scambio, lo scontro e l'incontro nel gioco.

visita alla mostra

mercoledì dalle ore 14.00 alle 17.30 | giovedì dalle ore 9.00 alle 13.00

info

ingresso gratuito con prenotazione obbligatoria on-line

(l'accesso è consentito ad un massimo di 10 persone contemporaneamente)

centroculturaludica@comune.torino.it

INSEDIAMENTI LUDICI **MUOVERE IL GIOCO NEGLI SPAZI URBANI E SCOLASTICI** **installazione interattiva | 3 maggio - 14 ottobre 2021**

Oltre cinquanta sedie rosse trasformate in strumenti di gioco da bambine e bambini e dalle loro famiglie nelle scuole primarie e nelle ludoteche di ITER. Gli *InSEDIamenti Ludici* sono la reinterpretazione in chiave contemporanea del variegato mondo dei giochi da tavoliere e da tavolo, con particolare attenzione alla tradizione popolare, a cui si unisce la dimensione della sostenibilità ambientale: sedie inutilizzate trasformate in nuovi strumenti di gioco con creatività e senso estetico.

Il progetto, ideato dal Centro Cultura Ludica con la collaborazione delle ludoteche torinesi, traduce il gioco in termini innovativi, promuovendo la scoperta di spazi da usare per il divertimento e il piacere di condividere momenti di gioco.

visita alla mostra

mercoledì dalle ore 14.00 alle 17.30 | giovedì dalle ore 9.00 alle 13.00

info

ingresso gratuito con prenotazione obbligatoria on-line

(l'accesso è consentito ad un massimo di 10 persone contemporaneamente)

centroculturaludica@comune.torino.it

info

Centro Cultura Ludica *Walter Ferrarotti*

via Millelire 40, Torino

tel. 011 01139400

Visite interattive alle mostre e ai percorsi espositivi

mercoledì dalle ore 14.00 alle 17.30 | giovedì dalle ore 9.00 alle 13.00

ingresso gratuito con prenotazione obbligatoria on-line

(l'accesso è consentito ad un massimo di 10 persone contemporaneamente)

centroculturaludica@comune.torino.it

Biblioteca

giovedì dalle ore 9.00 alle 13.00

attività di consultazione gratuita con prenotazione obbligatoria on-line

(l'accesso è consentito ad un massimo di 2 persone contemporaneamente)

centroculturaludica@comune.torino.it

www.comune.torino.it/iter

centro cultura ludica

WALTER FERRAROTTI

via Millelire 40
10127 Torino
tel. 01101139400
centroculturaludica@comune.torino.it
www.comune.torino.it/iter

