



Sede Legale: Via Savona, 7 (35142) - Padova  
Sede Operativa: via Montà, 437, Padova  
Tel. +39.049.654263 - cell. 3483708079  
info@xearTe.net [www.xearTe.net](http://www.xearTe.net)

## Corso di Formazione gratuito “ **TEORIA DEL GIOCO E LABORATORI ESPRESSIVI**”

### **ENTI ORGANIZZATORI:**

Il corso di formazione verrà realizzato dall'Associazione culturale **XearTe** e da **Eurointerim Spa** – Agenzia per il Lavoro ed **Eurointerim Servizi Spa**

### **DESTINATARI:**

Maggiorenni liberi da impegni contrattuali.

### **ARGOMENTO:**

Il Corso ha il fine di provvedere alla formazione di figure professionali inseribili immediatamente in ludoteche, centri ricreativi, centri diurni per disabili, asili nido e scuole private..., fornendo a ludotecari, docenti, laureati e non laureati, operatori ed educatori, una preparazione approfondita sull'importanza del gioco e dei linguaggi espressivi, su tematiche riguardanti le esperienze ludiche in genere, i giocattoli e i linguaggi attraverso cui l'esperienza ludica diventa formativa in laboratori creativi e nell'acquisizione di competenze per la gestione e conduzione di laboratori espressivi.

Per questo motivo il corso si articola in tre moduli corrispondenti agli approfondimenti teorici sul gioco, ad elementi e laboratori professionalizzanti riguardanti le ludoteche o i centri ricreativi, a metodologie riguardanti la creatività e la pratica in laboratori espressivi.

### **FINALITÀ:**

- formare professionisti in grado di gestire e condurre laboratori espressivi e attività ludiche in ludoteche, centri ricreativi, Centri Diurni per disabili, scuole private, asili nido... .
- offrire un'adeguata preparazione teorica, metodologica e tecnica rispetto al gioco, al giocattolo, e ai laboratori creativi
- presentare alcuni esempi di ludoteche e di laboratori creativi che possano servire da modello per analoghe realizzazioni

### **MODALITÀ:**

Il corso verrà strutturato in 88 ore così suddivise:

28 ore di lezioni frontali - 52 ore di pratica in laboratori – 8 ore di moduli obbligatori su diritti e doveri dei lavoratori e sicurezza sul lavoro  
tenute da professionisti del settore.

Le lezioni si svolgeranno dal lunedì al venerdì, dalle 9.00 alle 13.00 e dalle 14.30 alle 18.30 (8 ore).

Il corso si svolgerà dal 18 gennaio all'1 febbraio 2010

Al termine della formazione sarà rilasciato, a chi avrà frequentato almeno il 70% delle lezioni, inclusi i moduli obbligatori (8 ore di Diritti e Doveri e Sicurezza sul lavoro), un attestato di frequenza riportante gli argomenti della formazione e le ore effettive di frequenza di ciascun allievo.

### **Iscrizione e selezione dei candidati**

I partecipanti verranno selezionati attraverso un colloquio orale che terrà conto delle motivazioni personali e del curriculum di studi.

Il colloquio si svolgerà in data **martedì 12 gennaio a partire dalle ore 9.00** previo appuntamento telefonico e previa prenotazione al corso da effettuarsi via e-mail con possibile invio di curriculum.

Il corso è gratuito in quanto finanziato dal fondo per la formazione dei lavoratori in somministrazione.

## PROGRAMMA

### I° MODULO FONDAMENTI PEDAGOGICI E PSICOLOGICI SUL GIOCO E L'ANIMAZIONE LUDICA COME ESPERIENZA FONDAMENTALE PER LA FORMAZIONE DELL'INDIVIDUO

#### Relazioni

"Il gioco simbolico"	h.4
"Fondamenti psicopedagogici del gioco"	<u>h.4</u>
<b>TOTALE</b>	<b>8</b>

#### Laboratori

Gioco libero /Gioco di Ruolo	h.8
Gioco di animazione	h.4
Gioco di relazione corporea	<u>h.4</u>
<b>TOTALE</b>	<b>16</b>
<b>TOTALE MODULO 1</b>	<b>h.24</b>

### II° MODULO: I LABORATORI SUI LINGUAGGI ESPRESSIVI

#### Relazioni

I laboratori espressivi: creatività e metodologia	h.8
<b>TOTALE</b>	<b>.8</b>

#### Laboratori

Animazione narrativa	8
Giochi di carta	4
Gioco di Terre e del Colore	4
Costruzione del libro	4
<b>TOTALE</b>	<b>20</b>
<b>TOTALE MODULO 3</b>	<b>h.28</b>

### III° MODULO: LA LUDOTECA, IL GIOCO, IL GIOCATTOLO COME ESPERIENZA CREATIVA

#### Relazioni

Aspetti Organizzativi di una ludoteca. Lettura pedagogica del giocattolo"	h. 4
Giocattolo scelta/catalogazione/gestione del prestito	h.4
Il laboratorio e la costruzione dei giocattoli	h.4
<b>TOTALE</b>	<b>12</b>

#### Laboratori

Gioco Musicale in ludoteca	h.4
Laboratorio Multimediale	h.8
Gioco Tecnologico	h.4
<b>TOTALE</b>	<b>h.16</b>
<b>TOTALE MODULO 2</b>	<b>h. 28</b>

# ABSTRACTS DEGLI INTERVENTI

Sede dell'Associazione Xearte: Via Montà, 437, Padova

## I° MODULO FONDAMENTI PEDAGOGICI E PSICOLOGICI SUL GIOCO E L'ANIMAZIONE LUDICA COME ESPERIENZA FONDAMENTALE PER LA FORMAZIONE DELL'INDIVIDUO

### RELAZIONE: IL GIOCO SIMBOLICO

Analisi del significato simbolico di gioco e giocattolo; immaginale emergente dall'inconscio.

Studi Neurofisiologici sull'importanza del gioco

I Tipi di gioco secondo R.Callois

Significato del gioco e significato del 'simbolo'

L'importanza del gioco nello sviluppo

Oggetto transizionale e gioco

Lo sviluppo delle abilità di gioco; il gioco di relazione, il gioco funzionale, il gioco simbolico

#### Indicazioni bibliografiche

- 1) A. NOBILE, *Gioco e infanzia*, La Scuola, Brescia, 1994.
- 2) J. P. RICHTER, *Levana*, UTET, Torino, 1932.
- 3) E. CLAPAREDE, *Psicologia del fanciullo. Lo sviluppo mentale*, Universitaria, Firenze, 1955.
- 4) E. ROSSL *Un nido per volare. L'accoglienza in società del bambino in età da 0 a 3 anni*, Edizioni Scientifiche Ma.Gi srl, Roma, 2000.
- 5) A. BONDIOLI, *Gioco e educazione*, Franco Angeli, Milano, 1996.
- 6) G. SINGER, L. SINGER, *Nel regno del possibile, Gioco infantile, creatività e sviluppo dell'immaginazione*, Giunti, Firenze, 1995.
- 7) FREUD, *Normalità e patologia nell'età infantile*, in *Opere*. Tr. 11., Boringhieri, Torino, 1979.
- 8) BONDIOLI, S. MANTOVANI (a cura di), *Marmale critico dell'asilo nido*, Franco Angeli, Milano, 1990.
- 9) O. ANDREANI DENTICI; G. GORLA (a cura di), *Dal bambino all'adolescente. La costruzione del pensiero*, La Nuova Italia, Firenze, 1969.
- 10) C. GARVEY, *Il gioco. L'attività ludica come apprendimento*, Armando Editore, Roma, 1996.
- 11) S. MILLAR, *La psicologia del gioco infantile*, Editore Boringhieri, Torino, 1974.
- 12) M. LOWE, *Trends in the development of representational play in infants from one to three years: an observational study*, "Journal of Child Psychology", 1975.
- 13) E. GOLDSCHMIED, S. JACKSON, *Persone da zero a tre anni. Crescere e lavorare nell'ambiente del nido*, Edizioni Junior, Bergamo, 1994.

### RELAZIONE: FONDAMENTI PSICOPEDAGOGICI DEL GIOCO

Si prenderà in considerazione lo sviluppo delle abilità di gioco, secondo Ungerer e Sigman (1981), per poi trattare l'importanza del gioco simbolico nello sviluppo del bambino attraverso: Piaget, Vygotsky, Bruner, Leslie.

L'ulteriore sviluppo della relazione verterà sui seguenti temi:

Le dimensioni fondamentali del gioco:

valore psicologico

valore pedagogico e psicopedagogico

valore culturale

Il gioco simbolico secondo vari autori

Il gioco nella realtà pratica

I giochi dal primo al terzo anno di vita da proporre

#### Indicazioni bibliografiche

*Motivazione Intrinseca e Apprendimento*, De Beni R., Lucangeli D., in R. Vianello, C. Cornoldi, *Fantasia, Razionalità e Apprendimento*, 79-86, Junior Edizioni, 1998.

*Psicologia della conoscenza*, J. Bruner, Armando, Roma, 1976

*Lo sviluppo mentale nelle ricerche di J.Piaget*, G.Petter, Giunti-Barbera,FI,1975  
*Pensiero e linguaggio*, L. Vygotsky, Laterza, Bari, 1991  
*Psicologia e pedagogia*, L. Vygotsky, Ed. Riuniti, Roma, 1972  
*Immaginazione e creatività nell'età infantile*, L. Vygotsky, Ed. Riuniti, Roma  
*La formazione del simbolo nel bambino*, J.Piaget,La Nuova Italia, Firenze  
*La costruzione del reale nel bambino*, J.Piaget, La Nuova Italia, Firenze  
*Gioco e realtà*, D.W. Winnicott, Armando, Roma  
*Finzione e rappresentazione: le origini della teoria della mente*, Leslie, M. Di Alan.,in *Rassegna Psicologica*, 94, 412-426, 1987

## LABORATORIO: GIOCO LIBERO

La visione di alcuni filmati, la lettura di brani, il recupero di esperienze personali di gioco condurranno i partecipanti ad esplorare il gioco libero attraverso le dimensioni del tempo, dello spazio e della relazione. A partire dal riconoscimento che lo *spazio libero* e la *libertà d'azione* nel gioco sono per il bambino esperienze essenziali al suo sviluppo affettivo, cognitivo e sociale, individueremo ruolo e funzione dell'adulto in tale contesto.

### Indicazioni bibliografiche

B. Bettelheim, *Un genitore quasi perfetto*, Feltrinelli, Milano, 1987  
D. Canciani, P. Sartori, *Dire, Fare, Giocare, Il gioco come spazio di crescita*, Armando Armando ed., Roma, 1997  
M. Cardone, *Il cavallo a zonzolo il bambino e il suo gioco*, Ed Gruppo Abele, Torino, 1988  
A. Oliverio. Ferraris, *Crescere*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1992  
G. Petter, *Il Mestiere di genitore*, Rizzoli, Milano, 1992  
P.Sartori, P.Scalari, a cura di, *Il bambino trasparente*, FrancoAngeli, milano,1994  
G.Setter, *Lo sviluppo mentale nelle ricerche di Jean Piaget*, Giunti, Firenze,1990  
R.Trabona, *Infanzia, gioco, giocattoli e giochi*, Il gabbiano, Latina, 1999  
D.W.Winnicott, *Gioco e realtà*, Armando, Roma, 1974  
D.W.Winnicott, *Sviluppo affettivo e ambiente*, Armando, Roma, 1970

## LABORATORIO: GIOCO DI RUOLO

Attraverso esperienze ludiche, autobiografiche ed elaborazioni provocate da stimoli multimediali, i corsisti incontreranno il gioco di ruolo.

Verranno guidati a riflettere sul ruolo dell'adulto nei confronti del bambino che gioca, sull'importanza di predisporre spazi e condizioni adatte, sulle diverse tipologie di giochi di ruolo in termini evolutivi. In particolare si affronterà la tematica dei giochi di guerra e dei giochi relazionali.

### Indicazioni bibliografiche

*Guardare fuori, guardare dentro ...*, O. Zanato Orlandini, a cura di, Cleup, Padova, 2002  
*Un genitore quasi perfetto*, B. Bettelheim, , Feltrinelli, Milano, 1990  
*Psicologia del bambino*, E. Berti, A.S. Bombi, , Il Mulino, Bologna, 1985  
*Dire, Fare, Giocare. Il gioco come spazio di crescita*, D. Canciani, P. Sartori, , Armando Armando, Roma, 1997  
*Proibito giocare? Bambini e giochi di guerra: quale responsabilità per gli adulti*,M. Cardone, R. Maurizio, D. Novara, a cura di, tratto da: *Animazione sociale*, Ed. Abele, Torino, maggio 1990 - I parte, giugno 1990 – II parte

## LABORATORIO: GIOCO DI ANIMAZIONE

### Perchè il gioco di animazione?

Il gioco di animazione offre la possibilità di aggregazione,di liberazione e di espressione. Il bambino,infatti,attraverso le diverse tipologie di gioco cresce, impara, conosce e si confronta con gli altri divertendosi.

La capacità di gioire,insita in ogni essere umano,può trovare la sua realizzazione con il gioco, dove il bambino esplora il mondo con tutte le sue forze e liberando le sue energie può vivere espansione serena,libera e totale della sua personalità.

I giochi di animazione consentono, quindi, al bambino di "percepirsi nell'atto dell'agire" assimilando il reale dell'io e a prendere conoscenza delle relazioni con il mondo esterno.

### **Come si realizza l'analisi del gioco?**

**-scelta dei giochi da fare**, analizzando come prima cosa il contesto in cui si svolgeranno.

Come procedura di analisi possiamo aiutarci rispondendo a tre domande:

#### **1) DOVE?**

In quale luogo si svolgeranno i giochi: all'aperto o al chiuso; in casa o in una piscina...

#### **2) CHI?**

A quale pubblico sono rivolti: bambini, ragazzi, adulti, coppie...

#### **3) QUANDO?**

Si gioca: di pomeriggio o di sera; farà caldo o freddo

**-ordine di successione:** alternando gare di movimento a momenti di riposo, e coinvolgere tutti gli aspetti: l'intelligenza, lo scherzo, il corpo, l'espressività...

**-materiale necessario** allo svolgimento di ogni gioco, che è bene controllare più volte

**-giuria** se si organizzano delle gare che controlli il rispetto delle regole nell'esecuzione dei giochi, stabilisca e rediga il tabellone dei punteggi

**-premi:** se sono stati scelti giochi che prevedano premi di squadra, di coppia o individuali.

### **Indicazioni bibliografiche**

*Dire, Fare e Giocare*, Ag. Ed. Verona, Demetra, 2002, Firenze

*Il libro dei giochi*, Marsilio Parolini, Piemme Pocket, 1990, TORINO

*Giochi in casa e all'aperto*, Biagio Vinella, De Vecchi, 2000, Milano

*Il giardino dei giochi dimenticati* Giorgio F. Reali, Niccolò Barbiero, Salani, 2002, Milano

### **LABORATORIO: GIOCO DI RELAZIONE CORPOREA**

Il rapporto tra esperienza sonora e motoria è molto stretto e si presenta quasi sempre legato al gioco. Attraverso attività di Musica e Motricità si possono sviluppare numerose abilità quali: ascoltare, muoversi, cantare, suonare e creare. In tale processo i giochi parlati (conte, filastrocche ecc.), e cantati svolgono un ruolo estremamente significativo.

Il bambino impara, infatti, ad uscire dai propri schemi consueti per adattarsi allo spazio, al tempo, alle regole, agli altri, arricchendo, così, la propria esperienza del mondo e costruendo il suo vocabolario sonoro e gestuale. Inoltre, in questo tipo di materiale, il bambino trova molti elementi che corrispondono alle sue esigenze profonde: scegliere, essere scelto, compiere azioni mimiche, confrontarsi con la paura, far parte di un gruppo ecc.

Del resto gli stessi J. Dalcroze e C. Orff insistono sullo stretto legame tra sonorità e motricità e sul fatto che tale esperienza (soprattutto Orff) debba ricondursi ai contenuti ludici-tipici dell'infanzia.

Da ciò ne discende la necessità di valorizzare il repertorio popolare delle filastrocche, dei giochi mimati, della recitazione ritmica di parole, in modo da coinvolgere tutta la persona

### **Indicazioni bibliografiche**

*Viva il girotondo*, F. Bucchioni, U. De Vecchi, Ed. Ermes

*Gioco e dopogioco, con 48 giochi di relazione e comunicazione*, AA.VV. Ed. La Meridiana, 1995

*Benvenuto! Con 32 giochi di accoglienza*, AA.VV. Ed. La Meridiana, 1997



## II° MODULO: I LABORATORI SUI LINGUAGGI ESPRESSIVI

### RELAZIONE: I LABORATORI ESPRESSIVI: CREATIVITA' E METODOLOGIA

#### I^ PARTE

L'esperienza creativa nei laboratori  
Gioco e creatività è un problema inventato.  
Che cos'è la creatività: alcune definizioni  
Il pensiero divergente  
Fattori della creatività secondo J.P.Guilford

#### II^ PARTE

Metodologia del laboratorio creativo, sue fasi realizzative in ordine a creatività, metodo, gioco.  
Indicazioni per lo sviluppo del pensiero creativo  
La ludoteca: un posto per giocare, fare, inventare

#### Indicazioni bibliografiche

ANTONELLO D. *“La formazione dei ludotecari”* in “Insegnare a comunicare l'arte contemporanea” Bolletino n.22  
Quadrimestrale n.1/2 2004 genn-agosto , ANISA per l'Educazione all'arte, Onlus, Milano,2004  
ANTONELLO D. *Stili cognitivi e forme di intelligenza: lo stato attuale della ricerca*, in a cura di M.Renata Zanchin “I  
Processi di apprendimento nella scuola dell'autonomia”, Armando Editore, Roma, 2002  
*I laboratori Creativi*, R.Pittarello, I libri in foglio, La scuola del Fare, Castelfr.V.(TV)  
*I laboratori creativi con adulti e bambini*, R. Pittarello, Comune di Padova, 1996  
*Giochi col nome*, R.Pittarello, La scuola del Fare  
*Nuovo alfabetiere* R.Pittarello, La scuola del Fare  
*Cataloghi e documenti*, R.Pittarello, La scuola del Fare  
*I libri in foglio*, R. Pittarello (a cura di S. Trentin), La Scuola del Fare, 2000

### LABORATORIO DI ANIMAZIONE NARRATIVA

Il laboratorio avrà carattere prevalentemente pratico; dopo una breve introduzione sull'arte della narrazione e sui giochi utilizzati dai portatori di questa nobile tradizione nel mondo: contastorie, giullari, griot, cuenteros, contafole, incantatori...con riferimento alle tecniche utilizzate nei vari continenti, il percorso toccherà i seguenti punti:  
racconto di una storia;  
giochi di espressione corporea e vocale attraverso lo studio dinamico degli elementi naturali fondamentali: terra, aria, acqua, fuoco;  
ritmi elementari e ritmi del racconto  
elementi di mimo e pantomima per la creazione di spazi e personaggi.  
Si introdurranno quindi alcuni segreti e tecniche teatrali per creare o colorare una storia  
Durante il lavoro verranno consigliati i testi più indicati per una prima lettura.

#### Indicazioni bibliografiche

*Grammatica della fantasia*, G. Rodari, Ed. Einaudi  
*Morfologia della fiaba*, V. G. Propp - Ed. Newton  
*Le radici storiche dei racconti di fate*, V G. Propp - Ed. Einaudi  
*Il mondo incantato*, Bettelheim - Ed. Feltrinelli  
*Donne che corrono con i lupi*, Pinkole Estess - Ed. Boringhieri  
*Fiabeteatro*, Bolognese Mario - Ed. Cem Mondialità, Parma 1983  
*Il mito e l'archetipo nella fiaba*, Bolognese Mario, Ed. La Meridiana  
*L'ascolto si impara*, Daniele Novara - Ed. Gruppo Abele  
*Il poliziotto e la maschera*, A. Boal - Ed. La Meridiana  
*Inventare e raccontare storie*, Jack Zipes - Ed. Erickson  
*The word of storytelling*, Pollowsky A., Ed. New York Wilson  
*Improvisation for the theater*, Viola Spolin - Ed. Evaston Northwestern University Press  
*Il corpo poetico*, J. Lecoq, Ed. Ubulibri

*Manuale minimo dell'attore*, Dario Fò, Ed. Mondadori  
*Racconti a teatro*, Marco Balliani - Ed. Loggia De Lanzi  
*Como contar un cuento*, Daniel Mato, Monte Avila Ed. Latinoamericana  
*I fili del tempo*, Peter Brook, Ed. Feltrinelli  
*Manuale del clown*, M- Stolzenberg, Ed. Ulisse

## LABORATORIO DI GIOCHI DI CARTA

Nel laboratorio "Giochi di Carta" la carta è protagonista nelle sue possibili forme per la costruzione di "sculture". Carta di tutti i tipi: colorata, smaltata, stampata, dipinta, scritta, di vecchi libri ... e ancora carta liscia, ruvida, ondulata, riciclata, trasparente, di giornale, patinata, vetrata, da pacchi, velina, dell'elenco telefonico, di alluminio ....

Sperimentazione attraverso i sensi delle proprietà dei supporti cartacei in generale.  
Manipolazione e osservazione di carte diverse.  
Verbalizzazione delle sensazioni provate.

Suddivisioni delle carte a seconda delle caratteristiche e realizzazione di lavori di gruppo e non, con diversi tipi di carte.

### Indicazioni bibliografiche

Collana "Giocare con l'Arte" di B. Munari.  
*Fantasia*, di B. Munari.  
*Arte come mestiere*, di B. Munari.  
*I libri*, di R. Pittarello.  
*Lo spirituale nell'Arte*, di V.Kandinsky

## LABORATORIO DI GIOCHI DI TERRE E DEL COLORE

Quando si parla dell'aspetto "tecnico" di un laboratorio significa porre il "fuoco" dell'attenzione programmatoria nello specifico *canale di trasmissione* di cui essa si serve per inviare un messaggio: in questo caso trattasi di un messaggio visivo o iconico. Occorre specificare che servirsi di un mezzo, di uno strumento, di un materiale, di un supporto, al posto di un altro, non è indifferente rispetto al tipo di comunicazione che si esercita.

L'obiettivo è quello di raggiungere una competenza comunicativa tale, a livello visivo- iconico, da permettere di scegliere il mezzo più adeguato per trasmettere questo tipo di messaggi. Perciò, la conoscenza degli strumenti tecnici (dai più tradizionali come pennarelli, tempere, pastelli, ai più complessi) dei materiali e dei supporti risulta indispensabile.

Naturalmente, è superfluo dire che non si tratta di apprendere sterili esercitazioni per condurre eventuali utenti del laboratorio a specializzarsi in questa o quella tecnica, (come per anni si è fatto nella scuola), ma si tratta di far apprendere l'uso della tecnica o del mezzo, al fine di costruire nel modo più adeguato, un messaggio visuale da trasmettere.

I contenuti che tenderemo di "agire insieme" in un fare creativo saranno i seguenti: il colore; colori primari e secondari; colori complementari; contrasti di colore; colore e comunicazione; valore simbolico del colore; gli strumenti, i materiali, i supporti

### Indicazioni bibliografiche

ANTONELLO D. *Didattica dell'Educazione all'Immagine*, in Rivista L'Educatore, Editrice Fabbri, Milano, annate dal 2000/2001-al 2009/2010; collaborazione in corso  
*Tuttimmagine. Guida e strumenti operativi per un curricolo di educazione all'immagine*. D.Antonello, G.Forti,, Signum Scuola, Padova, 1991  
*Occhio... all'immagine*, D. Antonello G.Forti, Signum Scuola, Limena (Padova), 1993  
ANTONELLO D. e AA.VV. *I Colori Sensi ed Emozioni* Ed.Scientifiche CSIFRA, Bologna, 2002  
ANTONELLO D. *Arte e Immagine*, in "Le guide dell'Educatore", a cura di D.Cristanini "La nuova Scuola primaria.La progettazione dei percorsi di apprendimento e l'organizzazione dell'équipe dei docenti", Editrice Fabbri, Milano, 2004

ANTONELLO D. - ZANCHIN M.R. **“Il Curricolo per soglie di padronanza e la progettazione delle UdA - Ritmolando”** in *“Le guide dell’Educatore”*, a cura di D.Cristanini, *“Le Unità di Apprendimento”*, Editrice Fabbri, Milano, 2005

*L’occhio e l’arte*, B.Munari G.Sacchi, G.Manzoni, R.Pittarello, Ghisetti e Corvi editori, 1992

*Didattica della comunicazione visiva* Moro W., La Nuova Italia, Firenze, 1985

*Arte del colore*, di Johannes Itten

## LABORATORIO DI COSTRUZIONE DEL LIBRO

La proposta è di far scoprire, attraverso una metodologia basata sull’operatività e la sperimentazione personale, quanto estese sono le possibilità di comunicare che il libro possiede, rispetto all’idea comune del libro ‘solo’ scritto. Ci sono alcuni verbi che non hanno l’imperativo. Due in particolare tra i più importanti: “Leggere” e “Amare”. E’ noto infatti che dire “Amami!” è un paradosso sentimentale-relazionale ma è ancor più noto, soprattutto ai docenti e ai genitori, che dire “Leggi!”, oltre a non sortire affatto l’effetto voluto, produce esattamente il comportamento opposto. Inoltre, tale imposizione, è direttamente proporzionale all’accrescimento della cocciutaggine e all’allevamento di “cattivi lettori” che, appena possono, smettono del tutto di leggere anche solo una riga stampata.

Questi due verbi stanno in stretta relazione tra loro: per leggere occorre amare la lettura, amare il libro. Come si può dunque AMARE UN LIBRO?

E qui interviene un altro postulato: SI AMA SOLO CIÒ CHE SI CONOSCE

Dunque.....OCCORRE CONOSCERE IL LIBRO

Ecco, partendo da questi presupposti, e molti altri che potremo analizzare assieme, costruendo il nostro libro, i nostri libri, esploreremo regole e tecniche per comunicarci idee, sensazioni, emozioni, poesia, pezzi di vita...anche senza le parole, o con pochissime parole.

Poiché proprio questo è il libro: UNO STRUMENTO IMPORTANTISSIMO PER COMUNICARE

Racconteremo così con carta, cartone, colori, buchi, pieghe, tagli, macchie, stoffe spaghi....per leggere non solo con gli occhi ma anche con le mani, il naso, la lingua, le orecchie...

Alla fine ci accorgeremo di AMARE i nostri:

Libri di stoffa

Libri bucati

Libri tagliati

Libri tridimensionali

Libri tattili

Libri strappati

Libri macchiati

Libri piegati

Libri profumati

Libri graffiati

Libri musicali

Libri mescolati

Libri stampati

Libri trasparenti

.....e finalmente cominceremo a LEGGERE davvero.....

## Indicazioni bibliografiche

*Libri fatti dai bambini per gli adulti*, R. Pittarello, La Scuola del Fare, 1997

*I laboratori creativi con adulti e bambini*, R. Pittarello, Comune di Padova, 1996

*Libri per bambini bambini per i libri*, R. Pittarello (a cura di L. Codemo), La Scuola del Fare, 1997

*I libri in foglio*, R. Pittarello (a cura di S. Trentin), La Scuola del Fare, 2000

*Animare libri e lettura*, E. Zardo, La Scuola del Fare, 2001

*Libri fatti dai bambini di Castelfranco*, a cura di S.Trentin- E. Zardo, La Scuola del Fare, riedizione 2003

*Libri Da Fare* nella collana i libri in foglio: R. Pittarello: Il Cane mangia l'osso -I Colori in foglio- Con un punto -Ti mangio, ti mangio -Su e giù- Lettere attive- Ti faccio il ritratto

=====

## III° MODULO: LA LUDOTECA, IL GIOCO, IL GIOCATTOLO COME ESPERIENZA CREATIVA

### RELAZIONE: ASPETTI ORGANIZZATIVI DI UNA LUDOTECA. LETTURA PEDAGOGICA DEL GIOCATTOLO La Ludoteca - Servizio Formativo Di Territorio

Il tema verrà sviluppato in due momenti:

*A) Presentazione del servizio nei suoi presupposti teorici.*

A partire dall'analisi delle definizioni della ludoteca e delle esigenze sociali, culturali ed educative cui essa offre risposta, verranno evidenziate le specificità del suo modello pedagogico e la sua unzione all'interno del Sistema Formativo Integrato.

*B) Analisi dei livelli operativi della ludoteca.*

1° La programmazione interna: l'organizzazione degli spazi, il servizio prestito, gli strumenti della gestione, le attività, la collaborazione con le famiglie.

2° La programmazione esterna: i rapporti con la scuola e con il territorio.

3° La classificazione dei giocattoli: presentazione di un modello esperto.

Obiettivi formativi

- Promuovere la consapevolezza dell'idea pedagogica che governa la ludoteca
- Offrire criteri operativi rispetto alle possibili direzioni di lavoro della ludoteca

#### **Indicazioni bibliografiche**

*Perché giocare? Il diritto al gioco come diritto allo studio* A.A.V.V. a cura di E. Lucchini e L. Sala La Guardia, Centro programmazione editoriale, Modena, 1990

*Dentro il gioco*, C.G. Hoffmann - G. Staccioli, ed. La Nuova Italia, Firenze, 1985

*Immaginazione e creatività nell'età infantile*, L.S. Vygotskij, Edit. Riuniti, Roma 1972

LABORATORIO DEL GIOCATTOLO

### **SCelta, CATALOGAZIONE, GESTIONE DEL PRESTITO**

Il laboratorio, che si svolgerà presso la ludoteca Comunale "Ambarabà" di Padova,

ha lo scopo di offrire esemplificazioni concrete rispetto alla gestione di una ludoteca, con particolare attenzione al prestito e al gioco-giocattolo in tutte le sue articolazioni organizzative.

A tale scopo verrà presentato un modello esperto di classificazione del gioco-giocattolo su cui poter riflettere ed approfondire la valenza pedagogica dell'offerta ludica.

#### **Indicazioni bibliografiche**

*Mi presti quel giocattolo?* F. Frabboni, W. Garagnani, L. Guerra, ed. Juvenilia, Bergamo, 1989

*Giocattoli e giochi didattici*, F. Frabboni, R. Conte, W. Garagnani, L. Guerra ed. Le Monnier, FI, 1977

### **IL LABORATORIO E LA COSTRUZIONE DEI GIOCATTOLI**

#### **Giochi per l'ambito socio-educativo**

Nelle molte definizioni del gioco ricorre una sacrosanta verità: il gioco è fine a se stesso, è inutile, è separato dalla vita reale.

Come si fa allora a usare un gioco per trasmettere contenuti?

Come poter usare il gioco per promuovere comportamenti corretti?

Il gioco è una risorsa eccezionale per motivazione e coinvolgimento, e permette di pensare ai propri comportamenti senza schemi pregressi: è quindi uno strumento troppo ghiotto per rinunciarvi.

Durante il laboratorio proveremo a capire insieme come adattare o realizzare un prodotto, un intervento o un percorso di gioco per trasmettere un contenuto "esterno" al gioco stesso, riferendoci a esempi concreti e a progetti possibili.

### **Indicazioni bibliografiche**

*A prova di terremoto*, B. Sidoti, Ed.La Meridiana

*Tutti a tavola*, B. Sidoti, Ed.La Meridiana

*Cos'è Internet?*, Beniamino Sidoti e Andrea Angiolino, Giunti Firenze 2000

*Il giocattolo poetico*, Beniamino Sidoti (a cura di), speciale di "Scuola dell'Infanzia", n. 11, luglio 2003, Giunti, Firenze

*Giochi di narrazione ed orientamento*, AA. VV., MIUR e ITC Rosa Luxemburg, Bologna, 2002

*AlmaMacco Mattei Martelli*, Roberta Gandolfi e Beniamino Sidoti, Comune di Bologna, 2004

***Giochi con tappi e monete, "Tappi della memoria", prefazione a Andrea Angiolino, Pier Giorgio Paglia, LDC, Torino 1997***

*"Agli esploratori di labirinti"*, introduzione a *Il grande libro dei labirinti* di Don-Oliver Matthies, Casale Monferrato, Sonda, 2002

*Dizionario portatile del gioco*, [www.dizionario.giostra.it](http://www.dizionario.giostra.it)

*Una normale attività creativa*, in "La Vita Scolastica", numero 19, 20 luglio 2003

*Al di là del muro*, Ciro Francioso e Beniamino Sidoti, in Dossier numero 3 (classi 1-2) allegato a "La Vita Scolastica" numero 8, 2004

*La magia delle macchie*, Beatrice Bartolozzi e Beniamino Sidoti, in Dossier numero 4 (classi 1-2) allegato a "La Vita Scolastica" numero 11, 2004

*Il ruolo dell'eroe*, in "Hamelin" numero 9, febbraio 2004

*I nuovi amici di Attilio*, in "Scuola dell'Infanzia", numero 8, 2004

*Costruire i libri gioco*, di Andrea Angiolino, Casale Monferrato, Sonda, 2004

*Un libro per scoprire*, in "Scuola dell'Infanzia", numero 11, 2004

*Missione ricerca. Per vedere oltre – manuale per l'insegnante*, Giunti Progetti Educativi e Bracco SpA, Firenze, 2004

*Un caso per Borges & Fumetti*, Cosimo Lorenzo Pancini e B. Sidoti, in AA.VV., CODA-Comix, Comix, Modena 1996

*Quando la vita ti sorprende*, Tommaso Correale Santacroce e Beniamino Sidoti, Giunti Progetti Educativi e Parco Oltremare, Firenze, 2004

**Siti sul gioco:** [www.gioco.it](http://www.gioco.it) ; [gamenet.it](http://gamenet.it) ; [gdr2.org](http://gdr2.org)

## **LABORATORIO DI GIOCO MUSICALE**

Per giocare con la musica non è necessario essere musicisti.

Con questo laboratorio si vuole sensibilizzare i partecipanti alle dimensioni ludiche della musica con lo scopo di offrire spunti che permettano di programmare un intervento educativo a partire da suoni, ritmi e melodie.

Durante questo incontro si offre un ventaglio di proposte per 'fare musica', come

i giochi cantati della tradizione, i giochi ritmici, i giochi con la musica, alcuni esperimenti di fisica del suono, il ballo popolare e le attività espressive per raccontarsi con la musica.

Una particolare attenzione è rivolta agli aspetti relazionali del gioco musicale e ai significati di un certo 'andamento metodologico'.

### **Indicazioni bibliografiche**

*Ludografie. Riflessioni e pratiche per lasciare tracce con il gioco*, Di Pietro A. (a cura di), La Meridiana, Bari 2003

*Giardini nei bambini*, AAVV., Comune di Prato, Prato 2003

*Un tuffo nel gioco. Ludografie di un Centro Estivo*, Bertocci C. - Di Pietro A, Comune di Firenze, Firenze 2003

*Reffo Riffo Riffo Rero. Giochi ritmici di mano*, Di Pietro A. - Staccioli G. (a cura di), Carocci, Roma (in stampa)

*Vedo Non Vedo. Tanti modi di giocare a mosca cieca*, Di Pietro A., LudoCemea, Firenze (in corso di stampa)

*Quando parto per un viaggio e Giochi di collaborazione*, Di Pietro A., in: Staccioli G., *Culture in gioco*, Carocci, Roma 2004

*Culture ludiche a confronto*, su: "Educazione interculturale", Erickson, Trento (in corso di stampa)

*Fare ludobus a Gaza*, su: "Tangram" – Rivista di cultura ludica, n° 6

*DumDumBacco*, "Ritmi della terra", Autoprodotto, Firenze, 2000

*Mediterranean Celtic Dub Connection*, "MCDC", Eipe records, Firenze 2002

"ADANZé", Autoprodotto, Firenze, 2004

## LABORATORIO MULTIMEDIALE

**Illustrazione di un laboratorio di produzione audiovisiva, finalizzato alla conoscenza ed uso di mezzi e linguaggi, attraverso un gioco di creazione di immagini e suoni, sganciato dallo stereotipo del consumo televisivo: la sperimentazione di tempi e spazi reali e artificiali, di scritture video e sonore personali, ripercorrendo la storia delle immagini in movimento.**

**Immagini di luce:** dalla lanterna magica al videoclip musicale.

**Ombre in video:** luce, immagini, suono e colore dal gioco al teatro d'ombre.

**Video illusion:** corpi, oggetti, sagome e disegni animati in video.

**Video interattivo:** a tu per tu con la TV.

**Sottosopra:** il gioco del punto di vista con la "macchina per vedere".

**Maga TV:** la televisione manipolata, "prendo in giro la TV".

**Video bit:** analogico e digitale in diretta connessione.

### Indicazioni bibliografiche

*Macchine di luce. Dalla camera obscura al cinema d'animazione*, G.Trotter, Progetto Spettacoli di luce, Vivipadova, Comune di Padova, 2000.

## LABORATORIO DI GIOCO TECNOLOGICO

Il laboratorio propone alcune esperienze di costruzione di oggetti seguendo un filo logico comune.

Si tratta di oggetti nei quali è individuabile con chiarezza un riferimento ad una qualità fisica prevalente. Questi laboratori hanno la loro origine nel tentativo di trovare nuove risposte ai metodi tradizionali di affrontare l'insegnamento delle leggi della fisica. Spesso, prima ancora di fare esperienza con le leggi della natura, incontriamo le leggi fisiche nelle applicazioni tecnologiche. Nel nostro caso gli oggetti sono l'aquilone, il caleidoscopio, il flauto traverso, la rete elastica e i corrispondenti elementi fisici sono: l'aria, la luce, il suono, l'elasticità dei materiali.

Attraverso l'esemplificazione costruttiva saranno resi evidenti i caratteri ludici che contraddistinguono il percorso di costruzione di questi oggetti. Essi sono legati prevalentemente allo sviluppo di abilità pratiche, alla nozione di tempo, al controllo delle fasi di costruzione dell'oggetto, alla possibilità di modificarlo, alla possibilità di immaginare nuove forme.

### Indicazioni bibliografiche

***Metodologia d'intervento del ludotecario*, Tipolit. Grafica '87, Pontinia, Latina, 1992**

*Il laboratorio della ludoteca*, Ed."Il Gabbiano", Latina, 1996

*Ludoteca e Creativita' - Il laboratorio e la costruzione dei giocattoli*, Ed. IL Gabbiano, Latina, 2003.