

TIME TO PLAY – TORINO 2005

34° CONGRESSO INTERNAZIONALE DEI LUDOBUS E 8° INCONTRO NAZIONALE DEI LUDOBUS E DELLE LUDOTECHES

Workshop e Visite guidate

WORKSHOP VENERDI' 4 NOVEMBRE MATTINA – 3 ORE

- 1 IL TEMPO DI UN VIAGGIO
- 2 RICICLINGGIOCO
- 3 SULLE ALI DEL VENTO
- 4 LA CASSETTA DEL "PRONTO GIOCCORSO"
- 5 AAA CERCASI PERSONE GIOCOSE
- 6 STRANO DESTINO DI UNA CASTAGNA
- 7 GIOCHIAMO CON LA STORIA: LUDES LUDERE. VIVERE E GIOCARE NEL MEDIOEVO
- 8 RICI – GIOCO... CIRI – GIOCO
- 9 IL MOVIMENTO IMMOBILE: LA TROTTOLA
- 10 BIBLIOMOUSE E UN LIBRO IN VALIGIA
- 11 AGRIGIOCANDO AGRIMPARANDO
- 12 UN GIALLO.... VERDEBLU
- 13 UN VIAGGIO INSIEME
- 14 CARTONI E COMPUTER
- 15 TESSERE L'ARTE
- 16 CORPO A CORPO
- 17 SOGNI TESSUTI
- 18 MEDIA EDUCATION – prima parte
- 19 "A" COME AMBIENTE, CONOSCERE E GIOCARE

WORKSHOP VENERDI' 4 NOVEMBRE POMERIGGIO – 3 ORE

- 20 VIAGGIO ALL'INTERNO DELLE SCIENZE
- 21 TWIRLING POI TO MUSIC
- 22 COOPERAZIONE, ASSOCIAZIONISMO, TERZO SETTORE... "IN GIOCO"
- 23 TRAME INTRECCIAE
- 24 CERAMIC WORKSHOP
- 25 GIOCHI DI CITTA'
- 26 GIOCHI DI MOVIMENTO
- 27 GIOCHI, SUONI, RUMORI, ESPERIMENTI, FAVOLE, CON QUALSIASI MATERIALE

VISITE GUIDATE VENERDI' 4 NOVEMBRE POMERIGGIO

- A Centro di Cultura Ludica. Visita alle mostre permanenti, alle esposizioni e collezioni delle diverse sezioni
- B Ludoteche Città di Torino
- C Punti Gioco Città di Torino
- D Centro di Cultura per l'Educazione Ambientale, Parchi e Verde Urbano
- E Centro di Cultura per l'Educazione all'Agricoltura " Cascina Falchera"
- F Centro per l'Educazione all'Identità e alle Culture
- G Centro di Cultura per l'Arte e l'Espressività: arti visive, arti plastiche, teatro e musica, lettura e scrittura
- H Centro di Cultura per la Comunicazione e i Media: mass media, informazione, pubblicità, design e moda
- I Centro di Cultura per la Comunicazione e i Media: cinema d'animazione e multimedialità
- J Centro di Cultura per l'Espressività e la Comunicazione 0-6 anni: musica, pittura e scultura
- K Centro Torino e la sua Cultura: luoghi e linguaggi delle arti, luoghi di arte e storia, cinema e cartellone teatrale
- L Centro Multimediale di Documentazione Pedagogica
- M Il modello di asilo-nido della città di Torino
- N Il modello di scuola per l'infanzia della città di Torino
- O Quercetti: fabbrica giocattoli educativi
- P LASA Espansi: fabbrica di materiale espanso

WORKSHOP VENERDI' 4 NOVEMBRE GIORNATA INTERA – 6 ORE

- 28 LA CULTURA ED IL GIOCO DELLE CULTURE
- 29 IL GIOCO DEL CLOW
- 30 I CARRETTI DEL "TEMPO"
- 31 GIOCHI DI VENTO
- 32 GIOCANDOSUONANDO
- 33 DRAGO, CI SEI?
- 34 SUONI DA GIOCARE
- 35 IL GIOCO DEL ROVESCIO
- 36 TRUCCO ARTISTICO E DECORAZIONE DEL CORPO
- 37 I PRETESTI LUDICI ED EDUCATIVI DEL MATERIALE DI SCARTO
- 38 LE CARTE PER GIOCHI DI INCASTRO NARRATIVO
- 39 IL GIOCO DELLA BANCA DEL TEMPO
- 40 PROGETTAZIONE DI PLAYGROUND CON BAMBINI
- 41 IL TEMPO DEL GIOCO "RISCHIOSO"
- 42 CLOWN FACCI RIDERE – Ricerca del proprio clown e tecniche d'improvvisazione
- 43 UTA GARUTA- LE CARTE DEI 100 POETI
- 44 GIOCHI CON LE STORIE. IL RACCONTO ALL'ISTANTE.
- 45 VIAGGIO NEL MONDO DEL CIRCO CONTEMPORANEO
- 46 GIOCHI COL TEMPO
- 47 LA SEMPLICE LINEA , RACCONTI METROPOLITANI
- 48 IL TEMPO DEL GIOCO COME TEMPO –DELLA STORIA – IN GIOCO

WORKSHOP SABATO 5 NOVEMBRE MATTINA – 3 ORE

- 49 IL GIOCO DI GIOCARE I GIOCHI
- 50 VIAGGIO ALL'INTERNO DELLE SCIENZE
- 51 LA MACCHINA DEL TEMPO
- 52 COLLEZION I♥?
- 53 OPEN GAME
- 54 ARCHITETTI IN GIOCO
- 55 GIOCHI DI NARRAZIONE: DIFFERENZE E IDENTITA'
- 56 GIOCHI SULLE SCALE
- 57 GIOCHI DI CITTA'
- 18 bis - INTERMEDIA Seconda parte
- 58 ARTE AMICA DELL'AMBIENTE
- 59 LA STORIA CANCELLA PAURA / OPERAZIONE IN GIOCO
- 60 TEMPO DA GODERE
- 61 GIOCO E AMBIENTE
- 62 LUCE ARTIFICIALE E FEBBRE DELLA RIBALTA
- 63 GIOCO E BUONE PRATICHE NELLA PUBBLICA AMMINISTRAZIONE

Workshop Venerdì 4 Novembre - MATTINO - 3 ORE (9.00-12.00)

Workshop n°1 – IL TEMPO DI UN VIAGGIO

Il workshop si propone di coinvolgere i partecipanti in un laboratorio di idee per la realizzazione di un programma di gioco da svilupparsi a bordo di un tram di linea. Un laboratorio aperto ai contributi e alle idee dei partecipanti che, per tale motivo, dovrebbero essere persone già esperte nel campo dell'animazione e dell'azione ludica nei contesti urbani per la realizzazione di un programma di gioco da svilupparsi a bordo di un tram. L'intenzione è quella di uscire dal workshop non con un pacchetto pronto per l'animazione sul tram e nemmeno solo con suggestioni. L'idea è quella di sviluppare con i partecipanti una prima traccia di programma gioco, certamente da sviluppare, ma con campi di applicazione allargati ai diversi mezzi pubblici. Ogni partecipante potrà poi, nel proprio contesto cittadino e ambientale, porre le basi per la presentazione alla rispettiva azienda dei trasporti di un progetto di animazione ludica, che vada nella direzione di una miglior qualità del "tempo di un viaggio" degli utenti.

CONDUZIONE: Isola del Tesoro – Giovanni Lumini

LIVELLO: Avanzato

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 8 – 16 max

REQUISITI: Abbigliamento comodo

SEDE: Ludoteca Drago Volante - C.so Cadore, 20 – linea tram da definire

Workshop n°2 – RICICLINGIOCO

"Riciclingioco" è un manuale di giochi ricavati da materiali di scarto e nato dalla collaborazione con l'Assessorato all'Ambiente del Comune di Firenze e la Municipalizzata Quadrifoglio che gestisce i rifiuti. L'idea che ha promosso il progetto è stata quella di utilizzare i rifiuti non solo per fare una vaga oggettistica, ma per ottenere dei giochi funzionali, quindi il workshop si ispira a tali principi e cioè a creare "con poco e nulla" grandi occasioni ludiche e mezzi di gioco. Il manuale in specifico passa in rassegna moltissimi materiali di rifiuto per giungere a giochi finiti o strumenti di animazioni ludiche: -Dalla Carta alle Palle; - Dalle Stoffe alle Comete; - Dai Cartoni alle Case, Paesi e Labirinti; - Dai Legni alle Costruzioni, Birilli e Biliardini; - Dalle Bottiglie allo Sparasugheri; - Dagli ingombranti alle Pedane e Pupazzoni per concludere col più ampio discorso del Giardino dei Giochi Riciclati.

CONDUZIONE: Il Giuggiolo – Ingegneria del sollazzo – Firenze – Piero Santoni

LIVELLO: Base, Avanzato

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 10 – 35 max

REQUISITI: Abbigliamento comodo

SEDE: Ludoteca Drago Volante - C.so Cadore, 20

Workshop n°3 – SULLE ALI DEL VENTO

L'attività si propone di fornire gli elementi base per la costruzione di aquiloni da realizzare con bambini e ragazzi in contesti aggregativi ludici (feste degli aquiloni).

I partecipanti impareranno a costruire tre semplici tipi di aquiloni, studiati appositamente per la semplicità di costruzione e sperimentati in molteplici occasioni: losanga, sled e parasled (per lo più realizzati con materiale economico e di recupero), realizzando le sagome (dime) utili per le successive costruzioni. Verranno dati utili consigli per il lavoro pratico con i bambini.

Contenuti: breve storia degli aquiloni; realizzazione di semplici oggetti volanti; descrizione dei principali elementi dell'aquilone (velatura, armatura, briglie, filo di ritenuta, accessori); realizzazione dell'aquilone losanga; realizzazione dell'aquilone sled; realizzazione dell'aquilone parasled.

CONDUZIONE: Comune di Udine – Paolo Munini, Morena Maresia

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 5 – 15 max

SEDE: Ludoteca L'Aquilone - C.so Bramante, 75

Workshop n°4 – LA CASSETTA DEL "PRONTOGIOCCORSO"

Ogni animatore, a mio avviso, dovrebbe poter usufruire della valigetta del "prontogioccorso". Come prevede la legge internazionale sulla sicurezza del divertimento che "Sei dove sei", in qualunque posto o situazione in cui ci si possa trovare, non è mai tempo perso quello dedicato al gioco ...allora... con la magica chiave apri la tua valigetta e le porte ancora chiuse. Uno degli obiettivi di questo workshop è quello di offrire e ricevere nuovi elementi da inserire in una valigetta di cartone e perché no? ...di utilizzarla per il viaggio della vita che ci riscopre emigranti nel mondo del gioco. I partecipanti sono invitati a portare piccoli giochi o magie utili ad arricchire la valigetta che dopo questo incontro sarà più ricca di contenuti.

CONDUZIONE: La Salamandra - Mondovì (CN) - Marco Donda

LIVELLO: Avanzato **LINGUA:** italiano, spagnolo- **facilitazione linguistica in tedesco**

PARTECIPANTI: 10 – 25 max

SEDE: Punto Gioco Cirimela - Via Tempia, 6

Workshop n°5 – AAA CERCASI PERSONE GIOCOSE

"Scopri di più su una persona in un'ora di gioco che in un anno di conversazione". (Platone). Il gioco aiuta a conoscersi, a conoscere gli altri, ad avere una maggiore stima di sé e degli altri; stimola il coinvolgimento, l'apertura, la collaborazione, la creatività. Il laboratorio "AAA Cercasi persone giocose" si pone l'obiettivo di valorizzare la dimensione ludica di ognuno, in un contesto di gruppo, utilizzando una metodologia interattiva e coinvolgente. I partecipanti sperimenteranno giochi e tecniche ludiche capaci di favorire la collaborazione, la socializzazione, la conoscenza, la fiducia, la relazione e la comunicazione.

L'apprendimento di tali giochi e tecniche, possono trovare il loro campo di applicazione sia negli ambienti scolastici (si parla spesso di gruppo classe con dinamiche "non solo cognitive", ma anche sociali, affettive, ...), sia nei servizi educativi extrascolastici, sia nelle

agenzie sportive. Il concetto del gioco di squadra, il ruolo delle emozioni e delle relazioni tra i giocatori diventa, oggi, importante quanto la preparazione fisica.

CONDUZIONE: Cooperativa Kaleidos – Faenza – Fabio Taroni

LIVELLO: Base, Avanzato

LINGUA: italiano- **facilitazione linguistica in tedesco** **PARTECIPANTI:** 20 – 35 max

REQUISITI: Abbigliamento sportivo

SEDE: CESM, Corso Bramante 75

Workshop n°6 – STRANO DESTINO DI UNA CASTAGNA

Strano destino di una castagna... che si trasforma in cervo, di un'arachide che si trasforma in pulcino, di una mandorla che si trasforma in papera, di un pezzo di legno di nocciolo che diventa un guerriero con l'aiuto di un tappo a corona. Ciascun partecipante, con creatività e fantasia e l'uso di semplici attrezzi, come un coltellino ed un punteruolo, potrà sbizzarrirsi ispirandosi alla collezione dei giocattoli e degli oggetti naturali esposti nel settore "Giochi e giocattoli della tradizione italiana e del mondo" del Centro per la Cultura Ludica. Verranno utilizzati semplici frutti e rametti che si possono trovare in campagna, nei boschi, ma anche semplicemente nei parchi cittadini. Ad ogni partecipante sarà distribuita una raccolta di schede di costruzione degli oggetti sopracitati, ma anche notizie, curiosità ed aneddoti riguardanti l'argomento trattato.

CONDUZIONE: Centro per la Cultura Ludica -Settore "Giochi e giocattoli della tradizione popolare italiana e nel mondo" - Isella Barberis, Anna Pologruto, Giancarla Oggero

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 8 – 12 max

SEDE: Centro per la Cultura Ludica - Via Fiesole, 15

Workshop n°7 – GIOCHIAMO CON LA STORIA: LUDES LUDERE. VIVERE E GIOCARE NEL MEDIOEVO

Il work-shop affronterà i seguenti temi: Che cos'è un Punto Gioco e Giochiamo con la storia.

Si inizieranno i lavori con una presentazione del Centro di cultura per il Gioco "Cirimela" con particolare attenzione ai seguenti punti: recupero di materiali urbani, laboratorio di costruzione giochi, attività con i genitori, giocare senza giocattoli. La seconda parte affronterà il tema: Giochiamo con la storia. "Ludes ludere. Vivere e giocare nel Medioevo." Un esempio di percorso per gruppi classe o gruppi liberi che propone un approccio ludico ad un periodo storico: il Medioevo. Ci sarà una presentazione teorica del percorso e partecipazione pratica a giochi ed ateliers sul tema. Alcune possibilità: giochi di corte, giochi di strada, grandi giochi in legno e cartapesta, travestimenti, tessitura, cucina ed abitudini alimentari, calligrafia gotica.

CONDUZIONE: Punto Gioco Cirimela - Rosa Cascini, Giuliana Gennero, Bruna Pangallo

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano **facilitazione linguistica in tedesco**

PARTECIPANTI: 10 – 25 max

SEDE: Punto Gioco Cirimela - Via Tempia, 6

Workshop n°8 – RICI – GIOCO... CIRI – GIOCO

Niente si spreca niente si butta Serendipity raccoglie cose belle, cose brutte . . .

Il termine Serendipity significa principalmente fortunata casualità, trovare cose belle senza averle cercate, ma anche trasformare in belle cose che belle non sono affatto o che non lo sono più, trasformare in piacevolmente utili oggetti che per altri erano oramai imbarazzante spazzatura. Si intende mostrare una serie di esempi di recupero senza trasformazione visibili negli ambienti della ludoteca e altri di recupero con trasformazione che daranno il via all'attività di laboratorio.

Esempi di recupero senza trasformazione:

-libri : Serendileggo, Serendibook, enciclopedie per chi si vuole documentare, riviste per passare il tempo.

-Idee : es. dal Book Crossing internazionale al nostro Serendibook Crossing e Serendibook Crossing Junior

-Nonni : per recuperare il passato.

-Stranieri: per recuperare le storie dei loro Paesi, per crescere nella tolleranza e nell'integrazione

Esempi di recupero con trasformazione: carta, bottiglie, ritagli di legno e stoffe che diventano piccoli o grandi oggetti ludici.

-Giocattoli vecchi per giocattoli nuovi. Si illustreranno le proposte di educazione alla raccolta differenziata e si racconterà come in ludoteca si cerchi di incuriosire i bambini sull'importanza del "non spreco", del recupero o, per ciò che recuperabile non lo è proprio più. In laboratorio sarà possibile realizzare piccoli giocattoli destrutturando e trasformando materiali di scarto, poiché a volte la forma stessa del materiale offre lo spunto per creazione di un "oggetto - gioco"; cosicché non sia più identificata la cessazione di uso con la cessazione di utilità.

CONDUZIONE: Ludoteca Serendipity - Ivana Mighetto, Nino Ricciardone, Paola Craviolini, Amalia Nesta, Renata Bersano

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano, inglese

PARTECIPANTI: 10 – 20 max

SEDE: Ludoteca Serendipity - C.so Orbassano, 264

Workshop n°9 – IL MOVIMENTO IMMOBILE: LA TROTTOLA

La trottola è un gioco conosciuto in tutto il mondo fin dai tempi più antichi e se un giocattolo arriva a compiere 6000 anni, certamente racchiude in sé l'elisir di lunga vita. La motricità grossolana e fine che è necessario avere per costruirla e farla girare è un'evoluzione della capacità manuale dell'uomo. La rotazione della trottola richiama la rotazione terrestre, l'armonia, l'equilibrio, la perfetta immobilità in movimento: quando gira la trottola *il tempo* si può fermare e i pensieri possono andare lontano. Il soffio vitale, la spinta, il tiro danno vita alla trottola, il gioco si realizza. La trottola è un gioco ancor oggi vivissimo che per la sua varietà di forme, di grandezze, di modalità di rotazione, e può rappresentare la creatività dell'essere umano. Il work-shop vuole quindi promuovere lo slancio creativo dei partecipanti offrendo loro l'opportunità di costruirsi la "propria" trottola dopo aver giocato con quelle costruite, con materiali e tecniche diverse.

A tutti i partecipanti verrà distribuita una dispensa con notizie curiosità e schede riguardanti l'argomento trattato.

CONDUZIONE: Ludoteca L'Aquilone - Carolina Ambrosi, Loredana Calussi, Raffaele Cesano, Luisa Dal Molin, Luisa Lucchese

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 10 – 20 max

SEDE: Ludoteca L'Aquilone - C.so Bramante, 75

Workshop n°10 – BIBLIOMOUSE E UN LIBRO IN VALIGIA

Il workshop presenta le attività del gruppo gioco in ospedale legate alle attività di lettura. Bibliomouse è un servizio che promuove la lettura intesa prevalentemente come momento ludico e come risposta al bisogno profondo dei bambini di ascoltare storie, lette o raccontate dalla voce di un adulto. Con le attività programmate e il prestito dei libri si intende alleviare il tempo di inattività e di noia e rafforzare le relazioni di sostegno ai bambini ricoverati e ai loro familiari. Si proporranno attività di gioco e di lettura ad alta voce e un laboratorio creativo in cui si trasformeranno i partecipanti in bambini ricoverati in ospedale.

CONDUZIONE: Gruppo Gioco in Ospedale - Fiorella Prati, Franca Bay

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 10 – 25 max

SEDE: OIRM , Azienda Ospedaliera Regina Margherita, Piazza Polonia 94

Workshop n°11 – AGRIGIOCANDO AGRIMPARANDO

Percorso interattivo: tra campi, stalle e aia un divertente gioco didattico per scoprire e conoscere cicli agronomici... E poi scoprire attraverso "l'orto oroscopo" la propria personalità. Nel workshop ci sarà la presentazione del modello metodologico che caratterizza l'attività educativa di Cascina Falchera City Farm della Città di Torino, appartenente alla Federazione Europea delle City Farm e unica sul territorio nazionale.

CONDUZIONE: Centro per l'Educazione all'Agricoltura - Cascina Falchera

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 15 – 30 max

SEDE: Centro per l'Educazione all'Agricoltura - Cascina Falchera - Strada Courgnè, 109

Workshop n°12 – UN GIALLO.... VERDEBLU

Percorso interattivo. Il giallo si snoda in 26 postazioni attraverso due sezioni di ricerca. Parchi - Verde urbano e Acque - fiumi. Un percorso – stimolo tra alberi, acquari, piccoli habitat, erbe, rifiuti, alambicchi e microscopi alla scoperta dell'ambiente che ci circonda.

CONDUZIONE: Centro per l'Educazione Ambientale

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 15 – 30 max

SEDE: Centro per l'Educazione Ambientale - Via Menabrea, 8 bis

Workshop n°13 – UN VIAGGIO INSIEME

Un viaggio insieme per vivere l'educazione interculturale come un nuovo modo di apprendere, per considerare la diversità una grande risorsa, perché stare bene insieme diventi un obiettivo comune. Per essere protagonisti, mettersi in gioco, acquisire informazioni nuove, scoprire e conoscere qualcosa in più su sé e sugli altri. Il viaggio si articola in 32 postazioni attraverso quattro sezioni di ricerca. Organizzazione sociale, lavoro, riti e ritualità, letteratura e musica.

CONDUZIONE: Centro per l'Educazione all'Identità e le Culture

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 15 – 30 max

SEDE: Centro per l'Educazione all'Identità e le Culture - Via Domodossola, 54

Workshop n°14 – CARTONI E COMPUTER

La magia dei cartoni attraverso semplici "trucchi" al computer per giocare e creare con le immagini.

CONDUZIONE: Centro di Cultura per la Comunicazione e i Media - sezione cinema d'animazione - Gabriella Garbarino, Silvana Ferrero

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 5 – 12 max

SEDE: Centro di Cultura per la Comunicazione e i Media - Via Millelire, 40

Workshop n°15 – TESSERE L'ARTE

Fili e trame s'intrecciano in un gioco di forme per realizzare il tappeto-metafora di uno spazio da ridisegnare, il "finito per assemblare l'infinito".

CONDUZIONE: Centro di Cultura per l'Arte e l'Espressività - sezione Arti Visive - Luisa Sanfile e Manuela Rizzo

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 10-20 max

SEDE: Centro di Cultura per l'Arte e l'Espressività - Via Tollegno, 83

Workshop n°16 – CORPO A CORPO

Giochi di movimento e di imitazione, giochi col corpo e sul corpo, giochi di rappresentazione gestuale e mimica, giochi nello spazio come luogo d'azione, come oggetto da conoscere e riscoprire attraverso il corpo che si muove. Il gioco dunque come punto di partenza per sperimentare le regole fondamentali del linguaggio teatrale.

CONDUZIONE: Centro di Cultura per l'Arte e l'Espressività - sezione Teatro e Musica - Silvana Saini, Cristina Balzerano

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 10 -15 max

SEDE: Centro di Cultura per l'Arte e l'Espressività - Via Tollegno, 83

Workshop n°17– SOGNI TESSUTI

Nella dimensione onirica sovente l'immagine si dipana a partire da un centro, come un sasso nello stagno così i cerchi si dilatano, fino a far affiorare i sogni alla memoria. Il telaio per l'attività proposta è organizzato modificando un modesto appendiabiti metallico, un anello al centro e poi tutt'intorno fili colorati organizzati a piacere. Un gioco che richiede tempo e voglia di lasciarsi andare, farsi sedurre da un'attività ripetitiva e forse anche un po' ipnotica, per realizzare un oggetto da appendere nell'armadio invece che nel cassetto, dove invece, da sempre ciascuno, ripone i propri sogni.

CONDUZIONE: Museo d'Arte Contemporanea, Dipartimento Educazione - Castello di Rivoli - Torino

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano,

PARTECIPANTI: 8 - 20 max

SEDE: Museo d'Arte Contemporanea, Dipartimento Educazione - Castello di Rivoli - P.zza Mafalda di Savoia - Rivoli (To)

Workshop n.18 - MEDIA-EDUCATION Prima parte.

Nel corso di questi incontri si esploreranno le potenzialità espressive e i limiti dell'utilizzo dei media nel lavoro con i ragazzi attraverso la presentazione di diverse modalità e realizzazioni di progetti (es. Furgonet unità mobile multimediale, sms TV, produzione corti e lungometraggi, fare musica col computer, troupe ambientale...) con l'obiettivo di evidenziarne le differenze e peculiarità. Video box, video interviste, storie di vita, video ritratti, documentario sociologico, reportage, cortometraggio, spot pubblicitario, etc. Ogni progetto di intervento ha le sue particolarità e problematiche, questi incontri cercheranno di esplorare metodologie e finalità specifiche di un intervento che utilizzi i media come strumento.

All'interno del workshop si cercherà di affrontare i seguenti temi, legati alla valutazione nella media-education:

1. **Il linguaggio:** consapevolezza dei linguaggi nella relazione con gli attori.
2. **La tecnologia:** acquisizione di competenza produttiva.
3. **Il pubblico:** cambiamento nella partecipazione alla cittadinanza.
4. **Il genere:** sviluppo di una nuova relazione con altre discipline e competenze.
5. **La rappresentazione:** creazione di uno spazio alternativo di condivisione e apertura.
6. **Il cambiamento:** acquisizione di nuovi modi di imparare e osservare la realtà.

CONDUZIONE: Progetto Intermedia ,Cooperativa Animazione Valdocco – Alberto Coletta, Paolo Pallavdino -Torino

LIVELLO: Base

LINGUA: Italiano, inglese

PARTECIPANTI: 5 - 15 max

SEDE: Intermedia – Via Pesaro 24 , Torino

Workshop n. 19 – “A” COME AMBIENTE, CONOSCERE E GIOCARE con L'ENERGIA I TRASPORTI, I RIFIUTI, L'ACQUA

Un museo interattivo, multimediale, dedicato alle tematiche ambientali, in rete con le aziende, istituzioni didattiche, enti, associazione soggetti attenti allo sviluppo sostenibile, alle varie forme di divulgazione.

Uno stile divulgativo con numerosi aspetti di scoperta, di coinvolgimento sensoriale di gioco e di informazione, per favorire nuovi comportamenti individuali, cittadini responsabili, buone pratiche.

A come Ambiente. I principi base di Educazione del Museo, alcuni exhibits (macchine per imparare a giocare) del museo.

A come Ambiente passati ai raggi x: quale comunicazione, quale efficacia, quale interattività, quali linguaggi, le tecniche e i concetti.

Nell'ambito del workshop saranno proposte alcune attività quali: conoscere i materiali e distinguere quelli ecocompatibili, progettare, produrre con materiali vecchi e nuovi, osservare insieme con macchine come la termocamera, il microscopio collegato al computer.

CONDUZIONE: Carlo Degiacomi e Staff del Museo “A Come ambiente” – Città di Torino

LIVELLO: Base

LINGUA: Italiano

PARTECIPANTI: 20 - 40 (divisi in gruppi)

REQUISITI: scarpe comode

SEDE: Museo “A Come ambiente” - C.so Umbria, 90

Workshop Venerdì 4 Novembre - POMERIGGIO - 3 ORE (14.00-17.00)

Workshop n°20– VIAGGIO ALL'INTERNO DELLE SCIENZE

Le attività di laboratorio proposte riguardano il riconoscimento delle Scienze nel mondo che ci circonda e nei fenomeni della vita quotidiana. Attraverso semplici attività sperimentali, viene presentato un percorso di avvicinamento alle Scienze, tenendo in considerazione alcune nuove modalità didattiche. Alcuni dei titoli delle esperienze che potranno essere oggetto di sperimentazione dal vivo durante il workshop sono ad esempio, "la fisica dei giocattoli, la chimica nell'ambiente domestico, l'ambiente fisico che ci circonda, le funzioni e relazioni dei viventi, la scoperta delle rocce nell'ambiente quotidiano". Sperimenteranno le nuove modalità didattiche (il gioco, le attività sensoriali e manipolative, l'esperimento) con le quali si approccia il tema delle scienze con i bambini in età scolare (e pre-scolare, se possibile) con lo scopo di favorire l'impatto positivo con queste discipline considerate erroneamente "dure". Tale approccio ha anche lo scopo di colmare e sanare eventuali lacune e misconoscenze.

CONDUZIONE: Laboratorio interattivo di Fisica, Chimica, Scienze della Terra e Scienze della Vita – Università di Torino – prof.ssa E.Ferrero, prof.ssa D.Allasia, prof.ssa G.Cerrato, prof. M.Tonon, prof.ssa G.Rinaudo, prof.ssa R.Carpignano, dott.ssa D.Marchetti, dott. A. De Bortoli, dott.ssa A.Provera, prof.ssa V. Montel.

LIVELLO: Base **LINGUA:** italiano, inglese- **facilitazione linguistica in tedesco** **PARTECIPANTI:** 20 - 40 (divisi in gruppi)

SEDE: Centro per l'Educazione Ambientale - Via Menabrea, 8 bis

Workshop n°21– TWIRLING POI TO MUSIC

Supporto all'applicazione terapeutica dove movimento, corpo, spirito, lingua, emozione musica e creatività si fondono. Questo metodo favorisce la concentrazione, il senso del ritmo e la coordinazione.

CONDUZIONE: BAG Spielmobil – München – Klaus Schellermann

LIVELLO: Avanzato

LINGUA: tedesco, inglese

PARTECIPANTI: 5 – 20 max

REQUISITI: abbigliamento comodo

SEDE: CESM, Corso Bramante 75

Workshop n°22 – COOPERAZIONE, ASSOCIAZIONISMO E TERZO SETTORE..”IN GIOCO”.

Pratiche, procedure, modalità e modelli per l'attivazione di servizi e interventi di tipo ludico legati al mondo del gioco e dell'animazione. Ruolo e posizionamento del terzo settore nell'ambito delle politiche educative rivolte ai ragazzi, alla famiglia e al tempo libero

CONDUZIONE: Forcoop Agenzia Formativa, Torino

LIVELLO: Base

LINGUA: Italiano

PARTECIPANTI: 8 – 30 max

SEDE: Forcoop Agenzia Formativa- via Pietro Cossa 293/22- Torino

Workshop n°23 – TRAME INTRECCIATE

"La povera" rete di plastica, la rete arancione che delimita lo spazio dei cantieri, nobilitata da una vernice dorata spray diviene il canovaccio per accogliere la sostanza cromatica blu. Tanti frammenti di diversi materiali, sostanzialmente stracci, intrecciati realizzano un manufatto elegante e seducente, capace di ricondurre visivamente in quell'ambito della storia della pittura dove l'oro incrocia l'oltremare, per narrare storie di spiritualità e immaterialità. Lo sfondo bizantino evocativo della divinità, qui, accoglie frammenti scartati per raccontare una storia dell'ingegno e della laboriosità. Un gioco per rileggere la storia dell'arte attualizzandola all'oggi per mezzo di un uso, non convenzionale, di materiali ed un modo insolito d'intendere una pratica antica e fondante per la storia dell'umanità.

CONDUZIONE: Museo d'Arte Contemporanea, Dipartimento Educazione - Castello di Rivoli -Torino

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 8 – 20 max

SEDE: Museo d'Arte Contemporanea, Dipartimento Educazione - Castello di Rivoli - P.zza Mafalda di Savoia Rivoli (To)

Workshop n°24 – CERAMIC WORKSHOP

".....e se un vaso non fosse rotondo o quadrato, se il mare non fosse proprio blu e i gabbiani non volassero seguendo orbite e rotte lineari e se un'emozione diventasse terra e forma?"

Un'attività in cui la terra diventa ceramica, la fatica e l'energia dell'impastare e del lavorare l'argilla producono, tracce, orme, impronte, oggetti e forme non convenzionali al di fuori dei comuni stereotipi legati all'interpretazione della realtà.

Il workshop attraverso la manipolazione dell'argilla, la narrazione di storie e racconti, propone un lavoro sulla ceramica come strumento di espressione e di comunicazione. La lavorazione dell'argilla come strumento per esprimere e raccontare se stessi, i propri interessi, le proprie inclinazioni e attitudini i propri tratti caratteriali e di personalità.

CONDUZIONE: Daniela Chinellato – Artista - Bolzano

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano, tedesco

PARTECIPANTI: 5 – 12 max

REQUISITI: abbigliamento comodo, grembiule.

SEDE: Centro di Cultura per l'Arte e l'Espressività - Via Tollegno, 83

Workshop n°25 – GIOCHI DI CITTA'

Nel workshop I partecipanti sperimenteranno giochi di città attraverso i quali vivere l'ambiente urbano con un approccio non tecnico. Lo scopo è quello di "sapersi destreggiare" in diversi contesti: per attivare la partecipazione di cittadini e coinvolgere i bambini. I giochi di simulazione hanno un'ampia gamma di possibilità d'uso: dall'educazione ambientale alla partecipazione dei cittadini e coinvolgimento in processi per prendere decisioni (decision – making).

CONDUZIONE: Università di Alghero – Facoltà di Architettura – Paola Rizzi /Joanna Wozniakiewicz

LIVELLO: Base, Avanzato **LINGUA:** italiano, inglese **facilitazione linguistica in tedesco** **PARTECIPANTI:** 15 – 35 (divisi in gruppi)

SEDE: Centro per l'Educazione Ambientale - Via Menabrea, 8 bis

Workshop n°26 GIOCHI DI MOVIMENTO

L'attività riguarda giochi di movimento da realizzare in grandi spazi. La filosofia dell'intervento è la valorizzazione del gioco e del divertimento al di fuori dello spirito di competizione "si vince tutti insieme ci si diverte tutti insieme".

Giochi in piedi, giochi seduti, giochi in gruppo....giochi all'aperto!

CONDUZIONE: Anna Weight Rappresentante NPA (National Playbus Association) – Bristol

LIVELLO: Base **LINGUA:** inglese, tedesco **PARTECIPANTI:** 10 – 20 max

REQUISITI: Abbigliamento comodo per attività all'esterno.

SEDE: Stazione Ferroviaria di Porta Nuova- Atrio monumentale- piazza Carlo Felice

Workshop n°27 GIOCHI, SUONI, RUMORI, ESPERIMENTI, FAVOLE, CON QUALSIASI MATERIALE

In questo workshop sui giocattoli, verranno mostrati alcuni esempi di giocattoli creativi facilmente realizzabili. Verranno utilizzati materiali semplici e di recupero quali carta di varie tipologie, colori, matite, sassi, tappi e bottiglie di plastica, bottoni, palline, gessi colorati, colla ecc... Si creeranno giocattoli interessanti attraverso l'uso creativo di materiale economico e di riciclo e durante il processo di costruzione riscopriremo la creatività, l'ingegno, la fantasia e la scienza del design attraverso il gioco e il divertimento, cogliendo l'ispirazione dai giocattoli della tradizione indiana.

CONDUZIONE: Sudarshan Khanna Direttore NID (Istituto Nazionale Indiano per il Design) – Ahmedabad (India)

LIVELLO: Base **LINGUA:** inglese, italiano **PARTECIPANTI:** 10 – 25 max

SEDE: Centro per la Cultura Ludica - Via Fiesole, 15

Visite Guidate Venerdì 4 Novembre - POMERIGGIO - 3 ORE (14-17)

Visita guidata A Centro per la Cultura Ludica

Visita alle mostre permanenti, alle esposizioni e collezioni delle diverse sezioni Centro di formazione e documentazione, museo, laboratorio, mercato, spazio espositivo, punto d'incontro e di scambio. Il Centro per la Cultura Ludica della Città di Torino offre ai cittadini di ogni età e a tutti coloro che a qualsiasi titolo sono interessati al gioco, un esempio concreto di ciò che significa cultura ludica dai percorsi museali che raccontano il gioco attraverso la storia e le diverse culture, ai laboratori per sperimentare la realizzazione di nuovi prototipi. Il Centro per la Cultura Ludica è organizzato in sezioni tematiche dalla tradizione popolare, alla dimensione storica, al collezionismo come continuo gioco di esplorazione e di riorganizzazione degli oggetti, al modellismo, al video gioco e molto altro ancora. Luogo da scoprire visitando le collezioni permanenti e quelle temporanee.

Visita guidata B Ludoteche Città di Torino

Le ludoteche sono luoghi d'incontro e di festa, spazi attrezzati e predisposti per il gioco, organizzati e animati da personale qualificato esperto di problemi educativi oltre che dell'universo gioco; offrono un servizio a bambini e ragazzi alla famiglia e alla scuola. In ludoteca si possono usare i giocattoli più diversi, prenderli in prestito o costruirli in laboratorio, si imparano giochi nuovi, si può giocare con gli amici o trovare dei nuovi amici. Attualmente le Ludoteche sono quattro e pur mantenendo uno stesso profilo di base hanno sviluppato caratteristiche di funzionamento direttamente correlate alle realtà sociali del territorio in cui sono inserite. Un servizio che testimonia da un lato la volontà di assumere il valore del gioco quale valore sociale e dall'altro la necessità di una maggiore tutela del bambino nelle sue espressioni fondamentali di sviluppo e di crescita.

Visita guidata C Punti Gioco Città di Torino

Lo spirito che anima questi servizi si sintetizza in un invito ad allargare gli orizzonti del gioco: non comprare i giocattoli ma farsi i giocattoli; non giocare con i giocattoli ma giocare con il mondo. Il punto gioco si propone come luogo per giocare tra generazioni diverse, dove gli adulti propongono i "loro giochi" ancora attuali perché i bambini se ne impadroniscano per giocare senza gli adulti. Qui si scopre che la città offre una quantità immensa di materiali per realizzare veri e divertenti giocattoli, con poca spesa, e acquisendo per di più notevoli capacità costruttive. Il Punto gioco è anche il luogo da dove si può partire alla ricerca e alla conquista di spazi per il gioco nella città ormai estranea e sempre meno conosciuta ai bambini.

Visita guidata D Centro di Cultura per l'Educazione ambientale, Parchi e Verde Urbano

Percorrere il corso dei fiumi della Città: Po, Dora, Sangone e Stura, visitare l'impianto di potabilizzazione, sono gli aspetti culturali e di esperienza che affrontano i bambini e i ragazzi presso il Centro alternando la ricerca sul campo e in laboratorio. Il "verde" inteso come una opportunità per conoscere, fare scienze e divertirsi. L'urbanistica e l'impatto ambientale: l'ecosostenibilità. Il paesaggio: estetica, funzionalità, degrado. La progettazione partecipata: proposte sul futuro della città. Questi sono i campi della ricerca dove i bambini e i ragazzi si attivano accompagnati dai loro insegnanti: giardini, cortili, prati, boschi, parchi e collina sono gli ambienti di riferimento, le "aule" dove si vivono le esperienze.

Visita guidata E Centro di Cultura per l'Educazione all'Agricoltura " Cascina Falchera"

La Cascina Falchera aperta al pubblico dal 1996, ristrutturata dal Comune di Torino, è centro d'incontro e conoscenza della realtà rurale, un luogo nel quale fare esperienze agricole, un centro di educazione ambientale rivolto a bambini e ragazzi di tutte le età, sede di formazione, informazione e documentazione utilizzato dagli insegnanti, dalle famiglie. La fattoria rappresenta una preziosa opportunità per vivere ed apprendere i cicli della produzione agricola; coltivare la terra, allevare animali, raccogliere e trasformare i prodotti agricoli. Le attività sono articolate in modo da consentire esperienze legate alle coltivazioni, agli allevamenti ed alla trasformazione degli alimenti, al fine di evidenziare la coerenza ed interdipendenza tra i diversi ambiti ed esplicitare la scelta del concetto di unità biologica quale sistema complesso significativo per una cascina didattica.

Visita guidata F Centro per l'Educazione all'Identità e alle Culture

Il Centro propone ai bambini e ai ragazzi attraverso specifiche sezioni di ricerca: organizzazione sociale, lavoro, riti e ritualità, letteratura e musica, un approccio interattivo all'incontro tra persone e culture diverse. Il Centro si propone di dialogare con i bambini e i ragazzi per cogliere pensieri, aspettative, richieste rispetto al sé, agli altri, alla città, al passato, al futuro. La cultura che si esplora è quella di ieri e di oggi, quella vicina, ma anche quella del mondo. L'intento è offrire ai bambini e ai ragazzi panorami estesi di conoscenza, multietnicità nelle relazioni perché i loro percorsi di cittadinanza li conducano ad essere cittadini nel Mondo.

Visita guidata G Centro di Cultura per l'Arte e l'Espressività: arti visive, arti plastiche, teatro e musica, lettura e scrittura

Il Centro di Cultura per l'Arte e l'Espressività intende offrire occasioni e opportunità che promuovano e sostengano sul piano culturale e pedagogico i bambini, i ragazzi, gli insegnanti, i genitori. Attraverso l'articolazione in sezioni: Arti Visive (simboli, materiali, tecniche), Arti Plastiche (sculture e installazioni), Teatro e Musica (corpo, musica e movimento), Lettura e Scrittura creativa (poesie, storie e bibliografie), è possibile un accompagnamento più mirato e raccordi con e tra scuole, enti, istituzioni ed associazioni per arricchire e rendere più fruibile le opportunità cittadine. Il Centro si connota anche come strumento di monitoraggio dei bisogni e degli interessi di bambini e ragazzi e, in questo senso, sarà da stimolo per progettazioni e co-progettazioni innovative.

Visita guidata H Centro di Cultura per la Comunicazione e i Media: mass media, informazione, pubblicità, design e moda

Bambini e ragazzi sono consumatori molto ricettivi di una comunicazione di massa che sostituisce, con facili approcci virtuali, le esperienze dirette ed individuali, base invece di un corretto processo formativo. Diventa quindi indispensabile comprendere i messaggi, coglierne i significati per imparare ad adoperare scelte consapevoli e formulare risposte originali. Per questo il Centro di Cultura per la Comunicazione e i Media propone percorsi e opportunità di accompagnamento culturale e pedagogico che offrano spunti di riflessione e confronto, di formazione, di sperimentazione e ricerca, nei diversi linguaggi comunicativi.

Visita guidata I Centro di Cultura per la Comunicazione e i Media: cinema d'animazione e multimedialità

Bambini e ragazzi sono consumatori molto ricettivi di una comunicazione di massa che sostituisce, con facili approcci virtuali, le esperienze dirette ed individuali, base invece di un corretto processo formativo. Diventa quindi indispensabile comprendere i messaggi, coglierne i significati per imparare ad adoperare scelte consapevoli e formulare risposte originali. Per questo il Centro di Cultura per la Comunicazione e i Media propone percorsi e opportunità di accompagnamento culturale e pedagogico che offrano spunti di riflessione e confronto, di formazione, di sperimentazione e ricerca, nei diversi linguaggi comunicativi

Visita guidata J Centro di Cultura per l'Espressività e la Comunicazione 0-6 anni.

Musica, pittura e scultura laboratori dell'infanzia, intesi come Centri di cultura pedagogica, sono principalmente luoghi di ricerca in campo educativo e di sperimentazione didattica permanente per gli insegnanti e gli educatori. In laboratorio ci si confronta sul metodo, si costruiscono ipotesi, verificandole insieme ai bambini, si progettano nuovi percorsi didattici, si approfondiscono le tematiche relative ai vari linguaggi. I genitori e i bambini possono trovare nel laboratorio uno spazio per stare insieme, conoscere nuovi amici e, guidati dagli insegnanti, dedicarsi alle molteplici attività che fanno parte del patrimonio didattico formativo dei diversi Centri.

Visita guidata K Centro Torino e la sua cultura: luoghi e linguaggi delle arti, luoghi di arte e storia, cinema e teatro

La cultura senza un luogo di origine e di fruizione è molte volte astratta ed incapace di comunicazione. Un luogo, anche se deputato alla cultura, ha necessità della presenza viva di persone per non diventare un vuoto contenitore e, soprattutto, perché le stesse persone possano fruirne. Il Progetto è partito da questa considerazione accettando la sfida di mettere in rapporto dialogico due grandi "luoghi della cultura": la scuola e l'insieme dei luoghi dove i linguaggi culturali hanno la loro sede deputata e cioè nei cinema, nei teatri, nei musei, negli auditorium. Uno scambio proficuo che dura da anni e che attraverso molteplici rassegne ed iniziative mette in contatto i protagonisti della scuola (bambini, insegnanti, famiglie) con le diverse istituzioni culturali presenti sul territorio generando nuovi spazi di crescita e di aggregazione.

Visita guidata L Centro Multimediale di Documentazione Pedagogica

Il Centro Multimediale di Documentazione Pedagogica attraverso la raccolta, l'ordinamento, la produzione e la messa a disposizione dei materiali documentali delle attività dei Servizi Educativi della Città si propone di garantire agli educatori, agli insegnanti, ai genitori un'informazione adeguata sulle proposte educative; di predisporre occasioni per il dibattito e il confronto; di promuovere la ricerca; di contribuire alla messa a punto del progetto pedagogico e educativo che sta alla base del Sistema Educativo della Città. Attraverso strumenti come il computer, le reti intranet e internet, i programmi multimediali i nuovi standard comunicativi delle reti (ISDN, ADSL) il Centro è impegnato a realizzare banche dati informative a carattere educativo, programmi illustrativi delle attività e a favorire la comunicazione tra le scuole. Il Centro comprende al suo interno: la biblioteca pedagogica, l'emeroteca, la fonoteca, l'archivio storico, la videoteca.

Visita guidata M Il modello di asilo-nido della città di Torino

Nidi d'infanzia sono servizi educativi rivolti alle bambine ed ai bambini da 0 a 3 anni ed offrono, in collaborazione con le loro famiglie, una pluralità di esperienze volte ad esprimere le potenzialità del gruppo nel rispetto delle diversità individuali. Perché il servizio sia, il più possibile, rispondente ai bisogni dei bambini e delle loro famiglie l'Amministrazione Comunale è impegnata a promuoverne la qualità: dalla professionalità degli educatori alla realizzazione di un piano di lavoro rispondente ai progetti educativi, dal pasto, agli spazi, agli arredi a misura di bambino. A Torino vi sono 49 nidi comunali: 22 strutture sono aperte dalle 7,30 alle 17,30 (tempo lungo), 3 dalle 7,30 alle 13,30 (tempo breve), 24 hanno sezioni sia di tempo lungo che di tempo breve.

Visita guidata N Il modello di scuola per l'infanzia della città di Torino

Le scuole per l'infanzia, riconosciute paritarie, sono servizi educativi rivolti alle bambine ed ai bambini tra i 3 e i 6 anni, tesi a promuovere lo sviluppo e l'acquisizione delle capacità di tipo comunicativo, espressivo, relazionale, cognitivo. La Città di Torino ha una lunga tradizione nella gestione diretta e nella promozione di servizi all'infanzia; nel tempo ha saputo cogliere le innovazioni educative senza perdere di vista il modello educativo caratterizzante. Le scuole d'infanzia sono aperte dalle 7,30 alle 17,30 dal lunedì al venerdì. Il servizio può essere posticipato fino alle 18,00.

Visita guidata O Quercetti: fabbrica giocattoli educativi

La Ditta Quercetti & C. S.p.A. è una fabbrica di giocattoli formativi fondata a Torino negli anni '50 da Alessandro Quercetti. La sua mission è costruire giocattoli divertenti e al tempo stesso utili per sviluppare le capacità intellettuali e fisiche dei bambini, stimolando il ragionamento, la creatività, la manipolazione e i rapporti sociali. In più di 50 anni è riuscita ad ottenere un risultato impensabile:

numerosi giochi completamente innovativi, sviluppati secondo concetti rivoluzionari e assolutamente in anticipo rispetto ai tempi, che hanno segnato con la loro nascita tappe fondamentali della storia del giocattolo.

Visita guidata P LASA Espansi: fabbrica di materiale espanso

La LASA nasce negli anni 50' al Lingotto di Torino grazie alla volontà della famiglia Decisi di servire la vicina FIAT, oggi è un'azienda ricca d'esperienza nel settore degli espansi, attiva in tutti gli altri settori.

La nuova LASA unisce l'entusiasmo per il proprio lavoro ad una notevole conoscenza del mercato e delle esigenze dei clienti. L'attenzione ai clienti porta l'azienda a cercare sempre nuove soluzioni da proporre, anche attraverso attività di ricerca e sviluppo. Specializzata nella sagomatura, taglio e fustellatura di materiali espansi, da qualche anno ha inserito anche la cucitura al suo interno per offrire un prodotto completo. Autonoma nella produzione di giochi didattici, percorsi per la psicomotricità e arredamenti per asili e luoghi d'infanzia. realizza qualsiasi tipo di sagoma su specifica del cliente.

Da ormai qualche anno, ha puntato molto sulla sicurezza nei luoghi dove sono presenti i bambini, da qui la "SCIALUPPA" nuovissimo sistema d'evacuazione per bambini che non sono in grado di camminare.

Workshop Venerdì 4 Novembre

TUTTO IL GIORNO - 6 ORE (9-12.30 e 13.30-16)

Workshop n°28 – LA CULTURA ED IL GIOCO DELLE CULTURE

«I giochi sono una sorta di *specchio della cultura* nella quale essi si sviluppano. Questo rispecchiamento lo vediamo in giochi antichi e in giochi contemporanei, in giochi per bambini e in giochi per adulti. In questa ottica, i giochi sono portatori di modelli (impliciti e espliciti) propri del tempo e del luogo nel quale essi si sviluppano, tanto che si può parlare di etnomotricità e di etnoludicità». Possiamo affermare, infatti, che il gioco riflette i caratteri tipici della cultura di appartenenza: ci sono giochi che mantengono alcuni aspetti invariati nel tempo e 'altri' che, con i cambiamenti contestuali, si trasformano anche a livello relazionale. Si realizzerà un percorso nello spazio e nel tempo per provare e sperimentare (ovvero giocare) la ricchezza del linguaggio dei giochi di gruppo e per relazionarsi secondo modalità che non sempre corrispondono ai modi di pensare, e di vedere, del nostro attuale "mondo occidentale allargato".

CONDUZIONE: LudoCemea - Università di Firenze - Antonio Di Pietro

LIVELLO: Base, Avanzato

LINGUA: italiano, francese

PARTECIPANTI: 15 – 30 max

SEDE: Centro per l'Educazione all'Identità e le Culture - Via Domodossola, 54

Workshop n°29 – IL GIOCO DEL CLOWN

Tutti sono naturalmente comici, basta accettare i propri difetti e le proprie insicurezze che ci fanno sentire ridicoli, imbarazzati, stupidi, pasticcioni e quindi "comici." Questi "difetti" sono gli elementi che ci portano e ci guidano nella ricerca del clown che è dentro di noi e che distinguono ogni singolo clown. Il lavoro sul clown pone la persona davanti a se stessa e agli altri, la porta a riflettere sul suo modo di essere, sulle sue potenzialità espressive, la stimola a liberarsi da una serie di paure e la fa crescere umanamente. Attraverso giochi ed esercizi cercheremo di scoprire e liberare i clown dei partecipanti. Il lavoro sul "proprio clown" può essere applicato sia per lavoro teatrale che per scopo sociale (la cosiddetta "clown terapia"). L'espressione della comunicazione del proprio personaggio comico può avvenire attraverso i giochi e le libere improvvisazioni quindi gioco ed improvvisazione avranno un grande importanza nell'attività.

CONDUZIONE: Opopò Clown – Ian Algie

LIVELLO: Base, Avanzato

LINGUA: italiano, inglese

PARTECIPANTI: 10 – 20 max

SEDE: Centro di Cultura per l'Arte e l'Espressività - Via Tollegno, 83

Workshop n°30 – I CARRETTI DEL "TEMPO"

Il workshop è un'occasione per imparare a costruire "i carretti con i cuscini a sfera" e carretti con ruote e meccanismo "originali". È un'esperienza molto divertente per i bambini salire su questi carretti e rotolare lungo strade e pendii su questa fantastica versione della "macchina di papà". Sfida sarà quella di costruire anche diversi "tela" che avranno come tema "il tempo merceologico" ovvero: Carretti per la pioggia, Carretti per l'inverno, Carretti per la primavera, Carretti adatti per il sole. Verranno offerti simpatici riconoscimenti ai modelli più belli, ai freni più efficienti, alle finiture più accurate.

Daremo origine a straordinari mezzi di locomozione per grandi e piccini.

CONDUZIONE: Cooperativa Terra di Gioco e la città dei colori – Parma – Alessandra Rovacchi

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano, inglese

PARTECIPANTI: 5 – 20 max

SEDE: Centro per la Cultura Ludica - Via Fiesole, 15

Workshop n°31 – GIOCHI DI VENTO

Un'occasione per sperimentare nel campo ludico, un tema oggi molto sentito, quello dello sfruttamento delle energie alternative. E' possibile giocare anche con il vento: con un po' di fantasia e poco materiale possono essere realizzati dei giochi sempre nuovi e con la grande prerogativa di rendere l'apprendimento scientifico il più fruibile e accessibile a tutte le età. Attraverso l'interazione di questi giochi un po' particolari è possibile acquisire concetti di aerodinamica, forze, ecc. altrimenti difficilmente comprensibili se affrontati solo sul piano teorico. Il work- shop propone una riflessione sui diversi modi di giocare, ma soprattutto su come ottenere del "movimento" senza obbligatoriamente utilizzare motorini elettrici, batterie, ecc. L'attività sarà articolata in diversi momenti: un'accoglienza iniziale per l'introduzione all'argomento, anche attraverso una visita guidata al settore "Modellismo" del Centro per la Cultura Ludica, mettendo in evidenza soprattutto i giochi eolici della mostra "Giochi di Vento", realizzata nel maggio 1999. Successivamente si procederà alla prima parte delle attività, con la realizzazione in laboratorio di alcune semplici giranti eoliche a scelte tra il Savonius, il cretese o la girante olandese. La seconda parte di laboratorio sarà dedicata alla progettazione e costruzione di un gioco individuale a cui applicare la propria girante realizzata in precedenza. Concluderà l'incontro un momento di riflessione tra i partecipanti, la consegna di materiale di documentazione e un saluto con l'augurio di possibili altre occasioni di collaborazione.

CONDUZIONE: Centro per la Cultura Ludica - Settore "Modellismo" - Umberto De Renzo

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 5 – 10 max

SEDE: Centro per la Cultura Ludica - Via Fiesole, 15

Workshop n°32 – GIOCANDOSUONANDO

Il work-shop ludicomusicale inserito nella manifestazione "Time TO Play" vuole scandire a *Tempo* di musica un laboratorio dove l'aspetto ludico verrà espresso attraverso l'emotività, il movimento e le relazioni. L'incontro prevede una breve presentazione di alcuni strumenti musicali ludici, la visita al "Settore della Tradizione Popolare del Centro per la Cultura Ludica" ed in particolare la parte espositiva musicale. Successivamente ci sarà l'attività di laboratorio dove si realizzeranno dei semplici strumenti musicali come ad esempio: (cordofoni) strumento a corda, (aerofoni) strumento ad aria (idiofoni) percussioni, sonagli ecc. Gli strumenti saranno costruiti con materiale di recupero e materiale naturale come: canne, zucche ecc. (*Tempo Permettendo*). Alla fine del laboratorio, i partecipanti con i referenti del work-shop improvviseranno una Jam Session con i strumenti costruiti e dei giochi sonori.

CONDUZIONE: Punto Gioco Aliossi - Giacomo Aime, Pino Ippolito, Romina Caprera

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano, inglese, tedesco

PARTECIPANTI: 15 – 25 max

SEDE: Punto Gioco Aliossi – Via Millelire, 40

Workshop n°33 – DRAGO, CI SEI?

Drago, ci sei?" richiama il titolo di un gioco della tradizione infantile e rappresenta una domanda evocativa, sul senso sempre rinnovato dei contenuti della Ludoteca Drago Volante e dell'identità continuamente ricercata e vissuta insieme agli utenti e collaboratori del servizio. Dopo una accoglienza con tè e biscotti e la visione alla mostra fotografica "Frammenti di Drago" si avvieranno i lavori. Prima parte: la ludoteca "Drago Volante" un'esperienza educativa.

Perché una ludoteca e perché in città? Vent'anni di ludoteca, un po' di storia, la filosofia del servizio, una ludoteca "nel territorio".

Animazione: obiettivi e modalità d'intervento, il lavoro d'équipe: progettazione e organizzazione.

Seconda parte: la ludoteca "Drago Volante" un'esperienza educativa.

Il gioco e il giocattolo tra tradizione e modernità. Incontri quotidiani fra culture e religioni diverse.

Attività di animazione con giochi della tradizione infantile, giochi di conoscenza e collaborazione. Saranno attivati laboratori e ci saranno giochi cantati e danze della tradizione popolare internazionale.

CONDUZIONE: Ludoteca Drago Volante - Pina Spadaro, Grazia Bisonni, Agata Magnani, Tamara Lavina

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano, francese, spagnolo

PARTECIPANTI: 10 – 40 (divisi in gruppi)

SEDE: Ludoteca Drago Volante - C.so Cadore, 20

Workshop n° 34 – SUONI DA GIOCARE

Il fischietto: gioco sonoro e magico che fin dai tempi antichi ha accompagnato i momenti della vita, frutto della "terra" che diventa scultura sonora.

CONDUZIONE: Centro di Cultura per l'Arte e l'Espressività - Sezione Arti Plastiche - Francesca Ronco e Piera Carbone

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 15 – 20 max

SEDE: Centro di Cultura per l'Arte e l'Espressività - Via Tollegno, 83

Workshop n°35 – IL GIOCO DEL ROVESCIO

Il workshop prevede un percorso didattico attraverso lo spazio dell'arte per andare a realizzare delle strutture ludiche. Attraverso tredici tele del pittore surrealista René Magritte, utilizzando il segno dell'artista, si giocherà attraverso forme e colori, ad utilizzare materiali di recupero e colori, giardini incantati, città invisibili, isole fantastiche, teatrini surreali. L'arte diviene spunto per dare vita a nuovi giochi e liberare la creatività dei bambini che, soggettivamente, potranno divertirsi a liberare la loro fantasia e le loro emozioni.

CONDUZIONE: : "Associazione "Scienza e Ambiente" - Graziella Ferrari Mollo

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 10 – 30 max

SEDE: Centro di Cultura per l'Arte e l'Espressività - Via Tollegno, 83

Workshop n°36 – TRUCCO ARTISTICO E DECORAZIONE DEL CORPO

Tecniche di trucco artistico, del colore, della pittura facciale e del corpo. L'attività è incentrata su uno dei metodi educativi e formativi più avanzati sia per le discipline trattate (ovvero il colore e il segno applicati al viso e al corpo umano) sia per le tecniche di insegnamento esclusive che permettono tempi rapidi di apprendimento e una formazione specializzata. Saranno coinvolti non solo la pittura e il corretto uso dei colori, ma anche la mimica facciale e gestuale, la drammatizzazione e l'espressione grafica o pratica permettendo di accostarsi al pubblico, e ai bambini in particolare, in modo nuovo. Si stimolerà la propria capacità di comunicazione e la maturazione del gusto estetico, ampliando così le proprie possibilità di intervento nell'ambito lavorativo.

CONDUZIONE: Associazione culturale artistica Atelier - Roma - Francesco Ciotto

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano **facilitazione linguistica in tedesco**

PARTECIPANTI: 5 – 15 max

SEDE: Centro di Cultura per l'Arte e l'Espressività - Via Tollegno, 83

Workshop n°37 – I PRETESTI LUDICI ED EDUCATIVI DEL MATERIALE DI SCARTO

Il workshop si propone di analizzare i materiali di scarto sotto una nuova ottica slegata da condizionamenti culturali e consueti processi logici valorizzando forma, colore e materia secondo giochi di diversa reinterpretazione. Installazioni creative ed artistiche, forme di didattica partecipata, animazioni e coinvolgimento emozionale sono i temi intorno ai quali si sviluppano la parte teorica e l'applicazione pratica dell'incontro.

CONDUZIONE: Mao Fusina - Lecco

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano-francese

PARTECIPANTI: 15 – 25 max

SEDE: Scuola Elementare Padre Gemelli, Corso Lombardia 98

Workshop n°38 – LE CARTE PER GIOCHI DI INCASTRO NARRATIVO

Storie e carte hanno in comune la lettura di immagine e testi; ogni atto di lettura dà una operazione attiva di ampliamento e commento, di proiezione di mondi immaginari, di ricordi, di futuri possibili e di evocazioni. Le carte sono un ottimo strumento per scatenare sviluppi narrativi impensati ma necessitano di una sapiente arte combinatoria. Il laboratorio propone, a partire da una panoramica di giochi legati all'utilizzo di mazzi di carte reperibili nel mercato, di inventare giochi narrativi, e se sarà possibile, La creazione di appositi mazzi per raccontare.

CONDUZIONE: Centro Gioco, Natura, Creatività "La Lucertola" – Ravenna – Papetti Roberto

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 10– 25 max

SEDE: Ludoteca Serendipity - C.so Orbassano, 264

Workshop n°39 – IL GIOCO DELLA BANCA DEL TEMPO

Il tempo è una risorsa, si può scambiare, risparmiare, sprecare.. Sebbene sia un elemento astratto giocare con il tempo può essere divertente ed istruttivo, per adulti e bambini. Le esperienze delle Banche del Tempo, diffuse in tutta Europa, lo dimostrano da anni, mettendo in contatto persone che 'scambiando tempo' si conoscono, intessono amicizia e relazioni, scoprono il valore del mutuo aiuto. L'aspetto ludico delle Banche del Tempo è stato trasposto in un gioco alla portata dei bambini, affinché divertendosi scoprano anche loro quanto possono 'dare' senza grande sforzo e com'è importante 'imparare a chiedere' aiuto senza dover monetizzare i favori o sentirsi sminuiti.

CONDUZIONE: Associazione Giochimpara e Banca del Tempo – Chieri – Livia Papi

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano, inglese, tedesco

PARTECIPANTI: 10– 25 max

SEDE: Ludoteca L'Aquilone - C.so Bramante, 75

Workshop n°40 – PROGETTAZIONE DI PLAYGROUND CON BAMBINI

Il Workshop si propone di coinvolgere i partecipanti in una esperienza di "laboratorio di progettazione" con i bambini avente come oggetto il "gioco all'aperto" (*playground*). Esso potrà essere svolto secondo due ipotesi: la prima, di una sola giornata, si incentrerà sulla preparazione di un "laboratorio di progettazione con i bambini"; la seconda, di due giornate, potrà vedere la partecipazione di un piccolo gruppo di bambini. Breve presentazione del programma del *Workshop* dedicato alla preparazione e sperimentazione da parte di educatori e tecnici di un'esperienza di progettazione di un *playground* con i bambini. Il programma verrà fornito in precedenza ai partecipanti in forma di un *dossier* dedicato ai contenuti teorico-pratici e metodologici indispensabili allo svolgimento del *workshop*. Avvio dell'attività compositiva – creativa. Sviluppo e conclusione dell'attività compositiva – creativa e discussione dei risultati del lavoro.

CONDUZIONE: Facoltà di Architettura, Politecnico di Torino – Arch. Guido Laganà, Arch. Raffaele Musti, Federica Emanuel, Luca Marin, Marcella Sibona .

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano, inglese

PARTECIPANTI: 10– 40 (divisi in gruppi)

SEDE: Centro Multimediale di Documentazione Pedagogica Corso Francia, 285

Workshop n°41 – IL TEMPO DEL GIOCO "RISCHIOSO"

Il workshop propone giochi a attività motorie volti a fare affiorare, individuare e conoscere i propri limiti. Il gioco come strumento per la gestione del limite attraverso l'ascolto e il rispetto dei ritmi e dei linguaggi del corpo. A partire da una fase di conoscenza e di formazione del gruppo verranno proposti giochi e attività che saranno seguite da un momento di discussione e di rielaborazione dell'esperienza nel rispetto dei tempi di recupero del proprio corpo.

L'attenzione sarà rivolta ai messaggi "propriocettivi" (provenienti dall'interno) e agli aspetti cognitivi ed emotivi. Una parte delle attività riguarderà l'aggressività e la gestione della stessa in rapporto a sé e agli altri.

CONDUZIONE: Bortolotti Alessandro - Università di Bologna

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano, inglese

PARTECIPANTI: 10– 20 max

REQUISITI: abbigliamento comodo (da attività motoria) e scarpe da ginnastica ad uso esclusivo per la palestra (suola pulita).

SEDE: Ludoteca Drago Volante - C.so Cadore, 20

Workshop n°42 – CLOWN FACCI RIDERE – Ricerca del proprio clown e tecniche d'improvvisazione

Il workshop proporrà un percorso per una ricerca personale sul proprio clown, secondo l'originale approccio della scuola di Bolek Polivka. Tecniche di improvvisazione; metodi di produzione creativa di materiale comico singolo e di gruppo. Ricerca e creazione del proprio personaggio attraverso la tradizione, l'improvvisazione e l'osservazione. I meccanismi del comico: analisi di gag tradizionali e non; produzione dei meccanismi codificati e non.

CONDUZIONE: Bano Ferrari - Regista, autore

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano, inglese

PARTECIPANTI: 10– 15 max

SEDE: ASL 2 Ospedale Martini, via Tofane 71

Workshop n°43 – UTA GARUTA , CARTE DELLE POESIE

Conosciuto anche come "le carte dei 100 poeti", questo è un mazzo tradizionale per un gioco non d'azzardo chiamato *Uta garuta* ("carte delle poesie"), o semplicemente *Karuta* ("carte"). Le 200 carte in ogni edizione riportano brevi versi dallo *Hyaku-nin Isshu* (XIII sec.) un'antologia poetica di 100 poesie in uno stile a 5 versi chiamato *tanka* (☐ letteralmente "poesia breve" o "canto breve"). Ognuna delle 100 poesie, le cui tematiche sono l'amore, le stagioni, e molti altri soggetti, è di un

autore diverso. Metà del mazzo raffigura personaggi giapponesi, sia maschili che femminili, che indossano abiti tradizionali, al di sopra dei quali è un lungo testo: queste sono *yomi-fuda* 読み札, o "carte da lettura", con le poesie per esteso. I personaggi di ciascuna carta *yomi-fuda* sono gli stessi poeti autori dei versi. Le restanti 100 carte hanno un testo più breve a caratteri più grandi, tutto scritto in *hiragana*: sono i versi finali della poesia, senza l'illustrazione. Si tratta delle *tori-fuda* 取り札 ("carte da presa"), che i giocatori devono afferrare; riportano gli ultimi due versi della poesia corrispondente.

Vi sono due diversi modi per giocare con le *uta-garuta*:

- 1) *chirashidori* (lett. 'distribuire e prendere')
- 2) *Genpei gassen* (lett. 'battaglia Genpei')

CONDUZIONE: Simonetta Ceglia, ricercatrice e antropologa specializzata in cultura giapponese, docenti Associazione Sakura

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano, inglese

PARTECIPANTI: 10 – 25 max

SEDE: Centro per la Cultura Ludica - Via Fiesole, 15

Workshop n°44 – GIOCHI CON LE STORIE. IL RACCONTO ALL'ISTANTE

L'improvvisazione è tecnica denigrata in poesia come in narrativa: invece è cosa utilissima per chi vuole lavorare con un gruppo dedicare una composizione all'impronta, lavorare con i bambini. Inoltre esplorare l'improvvisazione significa parlare del tempo della creazione, senza nascondere o spostarlo lontano da noi: una creazione necessariamente condivisa e felicemente giocosa. Il workshop si propone attraverso tecniche di gioco, di esplorare le potenzialità e le condizioni di felicità dell'improvvisazione narrativa e poetica.

CONDUZIONE: Beniamino Sidoti - Giocologo Lucca

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano, inglese

PARTECIPANTI: 8 – 25 max

SEDE: Scuola elementare Padre Gemelli, corso Lombardia 98

Workshop n°45 - VIAGGIO NEL CIRCO CONTEMPORANEO

Il workshop propone una giornata di "lavoro" sotto il tendone della Scuola di Circo contemporaneo di Torino. Si potranno sperimentare e provare le principali tecniche di giocoleria, acrobatica individuale e di gruppo, a corpo libero, con attrezzi, discipline aeree (tessuti, trapezio, corda bassa). Attraverso la conduzione degli allievi si potrà inoltre condividere l'esperienza della costruzione di uno spettacolo circense, l'integrazione tra la tecnica e la narrazione, tra la disciplina e la poesia che vanno a formare lo spettacolo del Circo.

CONDUZIONE: allievi del III° anno della Scuola di Circo Contemporaneo di Torino - Agenzia Forcoop

LIVELLO: Base, Sperimentazione

LINGUA: italiano, inglese, francese

PARTECIPANTI: 8 – 12 max

REQUISITI: Abbigliamento comodo da palestra

SEDE: Tendone del Circo- Scuola di Circo. Parco Culturale Le Serre, via Tiziano Lanza 31, Grugliasco

Workshop n°46 – GIOCHI COL TEMPO

Il workshop Giochi col tempo propone una panoramica di giochi da ludobus dove il tempo la fa da padrone.....dall'Antichità ad oggi giochi e giocattoli da costruire, giocare, impazzire. I partecipanti potranno sperimentare gli strumenti ludici e ripercorrerne la storia e le fasi di progettazione e costruzione.

CONDUZIONE: Cooperativa Animazione Valdocco, Torino

LIVELLO: Base, Esperti

LINGUA: italiano, inglese

PARTECIPANTI: 10 – 20 max

SEDE: Circo Scrittura 2 Servizio Arcipelago via Chevalley 5 Torino

Workshop n°47 - LA SEMPLICE LINEA –RACCONTI METROPOLITANI

Tracciare storie, personaggi e movimenti che raccontano le nostre esperienze utilizzando una semplice linea fino alle moderne tecniche di arte murale, ha permesso all'uomo, compatibilmente alla propria epoca, di raccontare la propria storia i propri sogni e le proprie necessità. Tale attitudine non è scomparsa, anzi, oggi più che mai rappresenta un momento di protagonismo e visibilità in tutte le metropoli denotando una sempre maggiore necessità da parte dei giovani di comunicare all'esterno. Creare storie e raccontarle/realizzarle sui muri dei quartieri, delle scuole e dei giardini rappresenta per i bimbe, i bimbi, le ragazze e i ragazzi un momento di protagonismo e di partecipazione alla vita delle città. Inventare storie, movimenti e personaggi condividerli con il gruppo per svilupparle e arricchirle e rendere il tutto gigante e visibile rappresenta un importante momento di comunicazione ed espressione artistica. In questa tipologia di attività non sono necessariamente importanti le abilità tecnico artistiche, tutti siamo capaci di disegnare, ma è fondamentale la voglia di mettersi in gioco, di creare, di dare libero sfogo alla fantasia (anche una semplice linea può essere un racconto). L'importanza di utilizzare le arti grafiche e linguaggi vicini al mondo giovanile (fumetti e murali) permette alle ragazze e ai ragazzi di rappresentarsi come parte fondamentale della società creando momenti di protagonismo e visibilità. La possibilità di realizzazione di tale laboratorio utilizzando materiali adeguati va dalle classi elementari ai gruppi informali che si incontrano per strada. Nel corso del workshop ogni partecipante dovrà ideare un personaggio che dovrà essere presentato al gruppo di lavoro. Il gruppo sceglierà tra tutti i disegni consegnati il personaggio secondo i parametri di semplicità e velocità nella realizzazione e di rappresentazione simbolica.. Selezionato il personaggio il gruppo come unico elemento dovrà dare vita e movimento a quest'ultimo realizzando così un mini racconto (sketch book) dal quale ricaveremo il bozzetto finale di ciò che si realizzerà sul muro/pannelli.

CONDUZIONE: Cooperativa Animazione Valdocco - Torino - Andrea Sangiorgi - Luigi Bolzano

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 10 – 15 max

REQUISITI: Abbigliamento che si può sporcare

SEDE: CIRCOSCRIZIONE 2 Servizio Arcipelago via Chevalley 5, Torino

Workshop n°48 - IL TEMPO DEL GIOCO COME TEMPO - DELLA STORIA- IN GIOCO

Si può giocare con la storia? E con le date, i popoli e gli eroi ?

Saranno sperimentati giochi storici di diverso tipo (di simulazione, di narrazione, di carte, un libro gioco) e durata che da anni vengono usati per insegnare la storia nella pratica scolastica. Il periodo storico di riferimento sarà vario. I giochi progettati per la scuola primaria e secondaria sono utilizzati anche in altri contesti educativi.

Perché con la storia si può giocare a scuola ma non solo!

CONDUZIONE: Elena Musci, Associazione Historia Ludens

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 8 – 30 max

SEDE: Centro Multimediale di Documentazione Pedagogica C.so Francia, 285

Workshop Sabato 5 Novembre - MATTINO - 6 ORE (9-12)

Workshop n°49 IL GIOCO DI GIOCARE I GIOCHI

Un passaggio oltre il mondo del gioco e dei giochi. Faremo giochi di animazione, giochi per socializzare, giochi per comunicare, giochi per creare spontaneità e giochi per fare teatro. Insomma tanti tipi di giochi per tanti tipi di situazioni. Come, dove e perché si usa un gioco: il gioco usato come uno strumento pedagogico.

"... il gioco è una struttura dell'immaginazione nella quale i giocatori proiettano psicologicamente e agiscono costantemente con le esigenze della situazione e così si sottomettono ad una disciplina auto-imposta che tratta molti aspetti del comportamento sociale.."

CONDUZIONE: Opopò Clown - Ian Algje

LIVELLO: Base, Avanzato

LINGUA: inglese, italiano

PARTECIPANTI: 8 – 25 max

SEDE: Ludoteca Serendipity - C.so Orbassano, 264

Workshop n°50 – VIAGGIO ALL'INTERNO DELLE SCIENZE

Le attività di laboratorio proposte riguardano il riconoscimento delle Scienze nel mondo che ci circonda e nei fenomeni della vita quotidiana. Attraverso semplici attività sperimentali, viene presentato un percorso di avvicinamento alle Scienze, tenendo in considerazione alcune nuove modalità didattiche. Alcuni dei titoli delle esperienze che potranno essere oggetto di sperimentazione dal vivo durante il workshop sono ad esempio, "la fisica dei giocattoli, la chimica nell'ambiente domestico, l'ambiente fisico che ci circonda, le funzioni e relazioni dei viventi, la scoperta delle rocce nell'ambiente quotidiano". Sperimenteranno le nuove modalità didattiche (il gioco, le attività sensoriali e manipolative, l'esperimento) con le quali si approccia il tema delle scienze con i bambini in età scolare (e pre-scolare, se possibile) con lo scopo di favorire l'impatto positivo con queste discipline considerate erroneamente "dure". Tale approccio ha anche lo scopo di colmare e sanare eventuali lacune e misconoscenze.

CONDUZIONE: Laboratorio interattivo di Fisica, Chimica, Scienze della Terra e Scienze della Vita – Università di Torino – prof.ssa E.Ferrero, prof.ssa D.Allasia, prof.ssa G.Cerrato, prof. M.Tonon, prof.ssa G.Rinaudo, prof.ssa R.Carpignano, dott.ssa D.Marchetti, dott. A. De Bortoli, dott.ssa A.Provera, prof.ssa V. Montel.

LIVELLO: Base **LINGUA:** italiano, inglese **facilitazione linguistica in tedesco** **PARTECIPANTI:** 15 – 40 (divisi in gruppi)

SEDE: Centro per l'Educazione Ambientale - Via Menabrea, 8 bis

Workshop n°51 – LA MACCHINA DEL TEMPO

Il work - shop consentirà di far conoscere la storia del gioco attraverso la visita interattiva alla mostra permanente " Giochi, giocattoli e divertimenti nell'antichità" allestita presso il Centro per la Cultura Ludica e di riscoprire l'attualità di alcuni giochi delle civiltà antiche con momenti di animazione. Si proseguirà con una attività di conoscenza dei giochi da tavolo e di società. Saranno messe a disposizione dei partecipanti i seguenti giochi da tavolo: " La tavola Reale di Ur" e " Il Mehen o Serpente Arrotoato". Si forniranno le regole e si affiancheranno i giocatori per consigli e suggerimenti necessari per condurre a termine i giochi. A ciascun partecipante verrà data una dispensa con materiale di documentazione, schede didattiche e suggerimenti bibliografici.

CONDUZIONE: Centro per la Cultura Ludica - Settore "Per una Storia del Giocattolo" – Claudina Anselmo Berta, Loredana Prandi

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 10 – 15 max

SEDE: Centro per la Cultura Ludica - Via Fiesole, 15

Workshop n°52 – COLLEZION I♥?

Dopo un momento di accoglienza e conoscenza dei partecipanti il work - shop inizierà con la proiezione di una breve sequenza di brani cinematografici inerenti al collezionismo, con la successiva visita guidata al settore "Collezionismo" del Centro per la Cultura Ludica con particolare attenzione ad alcuni esempi di collezioni scelte. Seguirà un momento di animazione con il *Gioco delle borse*, altrimenti detto *svuota le tue tasche*: a partire dagli oggetti messi in gioco dai partecipanti si produrrà una rapida esemplificazione dei diversi modi di comporre una raccolta, tenendo conto degli esempi mostrati nel corso della visita. Laboratorio: realizzazione della *bussola dei gusti personali* per una rappresentazione simbolica del potenziale collezionista che è nascosto in ognuno di noi. Si consegnerà ad ogni partecipante una dispensa e suggerimenti bibliografici.

CONDUZIONE: Centro per la Cultura Ludica - Settore "Collezionismo" – Rosanna Clinco

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 6 – 12 max

SEDE: Centro per la Cultura Ludica - Via Fiesole, 15

Workshop n°53 – OPEN GAME

È uno spazio aperto all'esplorazione e all'approfondimento di un aspetto importante del ludico quotidiano contemporaneo. È un tempo per discutere e analizzare insieme, lontano dai rumori di un facile giornalismo che esalta o demonizza i videogiochi e internet, alcuni aspetti problematici legati a questa forma di gioco: in particolare, alcuni argomenti di ricerca e riflessione, a noi usuali, quali gioco e apprendimento, gioco e cultura, gioco e educazione, ruolo dell'adulto saranno rivisitati in una prospettiva che mette sotto i riflettori il videogioco, partendo dalle esperienze personali e dalle esperienze educative condotte con i ragazzi e gli adulti presso il Centro per la Cultura Ludica o sul territorio cittadino. L'attività sarà articolata in diversi momenti: un'accoglienza iniziale per la presentazione del gruppo e l'introduzione dell'argomento con "l'accompagnamento visivo" di spezzoni di film e giochi, in modo da permettere a tutti di avere in mano le "coordinate" del videogioco e un momento successivo in cui sarà possibile vedere e giocare le diverse tipologie di videogioco a cui seguirà la presentazione di alcune esperienze condotte con gruppi di bambini e adolescenti. Si

proseguirà con una discussione circolare privilegiando alcuni temi conduttori; infine un momento non solo di saluto, ma anche di prosecuzione in cui poter mettere le basi per progettualità future allargate.

CONDUZIONE: Centro per la Cultura Ludica - Settore "Videogiochi e Computer" – Maria Battaglia

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 10 – 15 max

SEDE: Centro per la Cultura Ludica - Via Fiesole, 15

Workshop n°54 –ARCHITETTI IN GIOCO

Il workshop presenterà l'esperienza di attività di progettazione partecipata attuati con la collaborazione dell'Ordine degli Architetti. Si presenterà anche l'attività della nuova figura professionale "L'Architetto dei Bambini".

CONDUZIONE: Laboratorio Città Sostenibile , Città di Torino

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano

PARTECIPANTI: 10 – 30 max

SEDE: Centro Multimediale di Documentazione Pedagogica, Corso. Francia 285

Workshop n°55 GIOCHI DI NARRAZIONE: DIFFERENZE E IDENTITA'

Perché si raccontano storie? Per divertimento e curiosità, certamente. Ma anche per conoscere e farsi conoscere, per spiegare e capire come siamo, in cosa siamo uguali e in cosa no.

Nel workshop proveremo alcuni giochi di "identità", per creare con la narrazione dei "soggetti collettivi", e delle scritture che siano di tutti. Quindi esploreremo alcuni giochi per raccontare "sé e l'altro", nelle loro specificità e differenze.

Il laboratorio è dedicato a quanti lavorano sui temi dell'incontro con l'altro, in vari campi (adolescenza, racconti di genere, intercultura, lavori di gruppo, progettazione partecipata).

CONDUZIONE: Beniamino Sidoti - Giocologo, Lucca

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano, inglese

facilitazione linguistica in tedesco **PARTECIPANTI:** 8 – 25 max

SEDE: Ludoteca Drago Volante - C.so Cadore, 20

Workshop n°56 – GIOCHI SULLE SCALE

Numerosi modi di giocare sulle scale e con le scale, con i birilli, con la palla, saltando, quizzando, disegnando. I giochi sono concepiti per giocare individualmente, in piccoli gruppi o a squadre. L'attività è orientata alla ri-scoperta del gioco come attività divertente realizzabile in contesti semplici e destrutturati con il semplice utilizzo di un elemento urbano (la scala) come strumento di gioco.

CONDUZIONE: Thomas Dau- Eckert – VKE Flensburg (Germania)

LIVELLO: Base

LINGUA: tedesco

PARTECIPANTI: 10– 20 max

SEDE: presso Parco Commerciale Ipercoop via Livorno, Torino

Workshop n°57 – GIOCHI DI CITTA'

Nel workshop I partecipanti sperimenteranno giochi di città attraverso i quali vivere l'ambiente urbano con un approccio non tecnico. Lo scopo è quello di "sapersi destreggiare" in diversi contesti: per attivare la partecipazione di cittadini e coinvolgere i bambini. I giochi di simulazione hanno un'ampia gamma di possibilità d'uso: dall'educazione ambientale alla partecipazione dei cittadini e coinvolgimento in processi per prendere decisioni (decision – making).

CONDUZIONE: Università di Alghero – Facoltà di architettura – Paola Rizzi /Joanna Wozniakiewicz

LIVELLO: Base, avanzato

LINGUA: Inglese, italiano

PARTECIPANTI: 15 – 35 max

SEDE: Centro per l'Educazione Ambientale - Via Menabrea, 8 bis

Workshop n°18 BIS - MEDIA-EDUCATION Seconda parte.

Nel corso di questi incontri si esploreranno le potenzialità espressive e i limiti dell'utilizzo dei media nel lavoro con i ragazzi attraverso la presentazione di diverse modalità e realizzazioni di progetti (es. Furgonet unità mobile multimediale, sms TV, produzione corti e lungometraggi, fare musica col computer, troupe ambientale...) con l'obiettivo di evidenziarne le differenze e peculiarità. Video box, video interviste, storie di vita, video ritratti, documentario sociologico, reportage, cortometraggio, spot pubblicitario, etc. Ogni progetto di intervento ha le sue particolarità e problematiche, questi incontri cercheranno di esplorare metodologie e finalità specifiche di un intervento che utilizzi i media come strumento.

All'interno del workshop si cercherà di affrontare i seguenti temi, legati alla valutazione nella media-education:

1. Il linguaggio: consapevolezza dei linguaggi nella relazione con gli attori.
2. La tecnologia: acquisizione di competenza produttiva.
3. Il pubblico: cambiamento nella partecipazione alla cittadinanza.
4. Il genere: sviluppo di una nuova relazione con altre discipline e competenze.
5. La rappresentazione: creazione di uno spazio alternativo di condivisione e apertura.
6. Il cambiamento: acquisizione di nuovi modi di imparare e osservare la realtà.

CONDUZIONE: Progetto Intermedia - Cooperativa Animazione Valdocco - Torino

LIVELLO: Base

LINGUA: italiano, inglese

PARTECIPANTI: 5 – 15 max

SEDE: Intermedia– Via Pesaro 24, - Torino

Workshop n°58 – ARTE AMICA DELL'AMBIENTE

Un laboratorio dove si creerà arte da materiali di riciclo e materiali "trovati" anche casualmente, per scoprire come l'arte amica dell'ambiente può sviluppare le qualità di osservazione, incoraggiare il riutilizzo e il riciclo degli oggetti e portare ad una discussione su natura e ambiente. L'attività è finalizzata a sviluppare progetti di attività di riciclo per i ludobus.

Si costruiranno oggetti "utili e belli" a partire dai materiali portati dai partecipanti al workshop.

CONDUZIONE: Juliet Wilson - National Playbus Association - Edimburgo

LIVELLO: Base **LINGUA:** inglese, tedesco, italiano elementare **PARTECIPANTI:** 5 – 15 max

REQUISITI: portare oggetti e/o cose anche trovate casualmente (biglietti dell'autobus, giornali, foglietti, scontrini, foglie...)

SEDE: Ludoteca Serendipity - C.so Orbassano, 264

Workshop n° 59 – LA STORIA CANCELLA PAURA / OPERAZIONE IN GIOCO

Il workshop intende presentare l'esperienza del Gruppo Gioco in Ospedale e alcune attività già collaudate. Nella prima parte si svolgerà un percorso ludico-creativo sulla trasformazione di materiali sanitari in oggetti di gioco. Da una prima raccolta occasionale di oggetti creati in situazioni di gioco e creatività libera con gli strumenti abituali che accompagnano l'esperienza del ricovero (guanti in lattice, abbassalingua, siringhe) si passerà a proporre una trasformazione del materiale sanitario in materiale ludico. Nella seconda parte si presenterà "Operazione in Gioco", un percorso di preparazione e accompagnamento del bambino all'intervento chirurgico e il libro – gioco "Lasciati prendere per mano", un libro dedicato al bambino e alle famiglie, per offrire con sensibilità e competenza una informazione semplice e corretta che aiuti a vivere meglio l'esperienza "dell'ospedale" e del ricovero per l'intervento chirurgico

CONDUZIONE: Gruppo Gioco in Ospedale - Silvia Franzoso, Anna Vittozzi, Renata Bronzino, Nadia Ruzzon

LIVELLO: Base **LINGUA:** italiano **PARTECIPANTI:** 10 – 25 max

SEDE: Ospedale S.Anna - cs. Spezia, 60

Workshop n°60 - TEMPO DA GODERE

"Avere *tempo* nel nostro *tempo* senza *tempo* è un grosso lusso...ma accessibile a tutti. Aver tempo" è indipendente dalla durata del tempo stesso e può ricoprire una intera vita umana...aver tempo è una condizione per il momento del gioco."

L'attività si propone di fare vivere ai partecipanti il tempo ludico, godere del tempo senza limiti in una dimensione del recupero del tempo come tempo per il benessere e il piacere.

CONDUZIONE: Did e Claude - Associazione Ludobus del Lussemburgo

LIVELLO: Base, Avanzato. **LINGUA:** tedesco, francese **PARTECIPANTI:** 10 – 25 max

SEDE: Centro per la Cultura Ludica - Via Fiesole, 15

Workshop n°61 - GIOCO E AMBIENTE

L'educazione ambientale è il fulcro di una complessa rete di questioni educative, sociali, culturali e politiche. La formazione e la sensibilizzazione possono favorire la creazione di una maggiore consapevolezza rispetto alle scelte che investono la vita quotidiana. Il gioco diviene così strumento privilegiato per affrontare le tematiche ambientali, sperimentare, scoprire, conoscere e apprendere. Saranno proposti giochi d'osservazione e d'esplorazione, di orientamento, giochi legati alla lettura della natura, giochi di simulazione e di drammatizzazione per riscoprire il sogno e la fantasia che ci legano alla natura.

CONDUZIONE: Aldo Volpi e Salvatore Andreass - CEMEA Piemonte

LIVELLO: Base, Avanzato **LINGUA:** italiano, francese **PARTECIPANTI:** 5 – 15 max

REQUISITI: Abbigliamento comodo

SEDE: Ludoteca Drago Volante - C.so Cadore, 20 e Parco La Colletta

Workshop n°62 – LUCE ARTIFICIALE E FEBBRE DELLA RIBALTA

Un laboratorio teatrale di introduzione al teatro pedagogico per bambini e giovani in spettacoli itineranti.

Nel teatro itinerante vengono dati ai partecipanti numerosi spunti scenici che vengono liberamente interpretati dai partecipanti divenendo momenti ludici.

Fanno parte dell'attività tecniche di regia e improvvisazione che potranno facilitare l'interpretazione di eventuali testi.

CONDUZIONE: Katrine Wali (animatrice teatrale e pedagoga) - ECHO e V. Monaco

Karl Michael Brand (educatore teatrale e pedagoga) – ECHO e V. Monaco

LIVELLO: Base **LINGUA:** tedesco **PARTECIPANTI:** 8 – 30 max

REQUISITI: abbigliamento comodo e sportivo

SEDE: Ludoteca Drago Volante - C.so Cadore, 20

Workshop n.63 – GIOCO E BUONE PRATICHE NELLA PUBBLICA AMMINISTRAZIONE

I percorsi amministrativi per attivare e realizzare progetti innovativi rivolti ai bambini e alle famiglie in cui il gioco è uno degli elementi costitutivi dell'agire dell'Ente Locale.

CONDUZIONE: Umberto Magnoni, Direttore ITER, Città di Torino

LIVELLO: Base **LINGUA:** italiano **PARTECIPANTI:** 10 – 30 max

SEDE: Centro Multimediale di documentazione pedagogica, Corso Francia, 285