



CITTA' DI TORINO

ITER Istituzione Torinese per una Educazione Responsabile

# CENTRO CULTURA LUDICA *WALTER FERRAROTTI*



**centro  
cultura ludica**

**WALTER FERRAROTTI**



## **Città di Torino**

### **ITER Istituzione Torinese per una Educazione Responsabile**

*Antonietta Di Martino*

Assessora all'Istruzione e all'Edilizia Scolastica

*Enrico Bayma*

Direttore ITER

*Rosanna Melgiovanni*

Coordinamento Gestionale ITER

*Anna Maria Venera*

Coordinamento Tecnico - Scientifico

*Giuseppe Filosa*

Progetto Grafico

Ringraziamenti:

*Rosella Fonsato, Linda Rizzo, Elena Villani*

Ottobre 2020

## Premessa

Da sempre il gioco viene riconosciuto come una risorsa fondamentale per lo sviluppo e il potenziamento di abilità cognitive, emozionali e motorie. La dimensione educativa del gioco nell'infanzia è un tema che nel tempo è stato oggetto di diverse riflessioni e ricerche, finalizzate a evidenziarne il carattere particolarmente formativo sin dai primi giorni di vita dei bambini. Gioco e apprendimento sono due concetti fortemente intrecciati e collegati tra loro. In tal senso, sono stati sviluppati curricoli per l'utilizzo dell'attività ludica come strumento di intervento educativo e valutativo. Talvolta, però, è mancato un raccordo tra l'attività di gioco e il più ampio repertorio cognitivo e comportamentale che il bambino utilizza nei diversi momenti di vita quotidiana, dalla scuola al tempo libero.

Il gioco viene quindi riconosciuto come un momento di crescita importante per la personalità del bambino, ma spesso secondario rispetto ad altri ambiti prettamente cognitivi, come ad esempio l'apprendimento scolastico.

*Il gioco, oltre ad essere strumento per educare, è un elemento importante di ogni tempo e di ogni cultura: portatore di modelli e di valori, esso rappresenta lo specchio del modo di essere e di pensare della società in cui si vive. Come giocano i bambini, quali azioni e comportamenti pongono in essere giocando e con cosa giocano sono indicatori utili al professionista dell'educazione non solo per valutare o misurare lo sviluppo del bambino, ma anche per meglio calibrare i propri interventi e il proprio ruolo di accompagnamento nell'attività infantile.*

Pertanto, il gioco e il giocare dei bambini divengono il presupposto per poter comprendere quanto e come *il ruolo adulto* sia adeguato e congruente non solo per gli interventi e le attività che propone, ma anche per individuare quali materiali e oggetti sollecitino attenzione e interesse. Nella scuola si può utilizzare una *metodologia ludiforme* con interventi strutturati in modo da favorire sia l'acquisizione disciplinare sia il potenziamento dei processi di pensiero e della motivazione all'apprendimento. Il gioco costituisce un valido approccio verso qualunque attività scolastica, in quanto strategia didattica che mantiene alto il livello di motivazione, favorendo nel bambino l'attenzione costante all'oggetto della consegna di lavoro. Diventa determinante creare *ambienti interattivi* in cui svolgere le attività in un clima accogliente e collaborativo che stimoli la partecipazione del bambino.

Importante è anche riuscire a scardinare lo stereotipo di "etichettare" il gioco solo e unicamente all'età dell'infanzia. Il gioco è presente in tutte le età in forme diverse. Una delle finalità del Centro Cultura Ludica è quella di proporre attività e iniziative in spazi interattivi per *pubblici eterogenei*.

Il progetto è strutturato in una prima parte in cui si delinea la cornice teorica del gioco mentre nella seconda parte si illustra il nuovo allestimento del Centro Cultura Ludica Walter Ferrarotti.

Al termine del progetto vi sono: il cronoprogramma delle attività che si sono svolte sino ad oggi e una proposta di suddivisione degli spazi nella planimetria della nuova sede.

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



## 1. LA CORNICE TEORICA

a cura di Anna Maria Venera

### Definire il gioco

*... Non si può definire il gioco perché ci perderemmo  
in un labirinto di riferimenti e in un moltiplicarsi di discussioni.  
Il gioco ha una struttura a buccia di cipolla ...  
Abbiamo bisogno di pasticci,  
di intersezioni fra le varie bucce,  
di gioco tra una cornice e l'altra.  
Gregory Bateson (1956)*

Il gioco è un fenomeno complesso e poliedrico, che sfugge alle definizioni e costituisce una sfida alla teorizzazione nel campo delle scienze umane. La riflessione richiede una prospettiva ampia, che tenga conto della pluralità di approcci con cui il fenomeno è stato studiato e al tempo stesso consenta di affrontare problemi specifici del campo educativo.

La parola «gioco» è polisemica, contiene una molteplicità di significati anche in contraddizione fra di loro, rimane disponibile a fin troppe «direzioni» e necessariamente ha bisogno di altre parole per acquisire un senso piuttosto che un altro. Si può giocare con le parole o con dei sassolini o con dei costosi giocattoli. Giocano i bambini e giocano gli adulti, si gioca da soli e in compagnia, si gioca per stare insieme o per vincere.

Quando si prova a definire il gioco, di solito si dice che è opposto alla serietà. Si pensi a frasi del tipo: “Sto facendo per gioco! Ho scherzato, era per gioco!”: il gioco è contrapposto alla realtà. Proseguendo questa analisi, si può notare come a un certo momento della vita di ogni individuo la parola «gioco» possa iniziare ad assumere dei connotati di negatività. Anche in questo caso si possono riportare diversi esempi di frasi stereotipate usate dagli adulti: “Smettila di giocare! Ci sono problemi seri da affrontare!”. Nel linguaggio e nell’immaginario comune è come se si tracciasse una linea netta di demarcazione tra la vita dell’infanzia e quella adulta.

La difficoltà riscontrata nel trovare una definizione univoca e onnicomprensiva del gioco è da ricondursi al fatto che si tratta di un fenomeno che copre un’ampia gamma di manifestazioni, anche molto diverse tra loro.

La natura sfuggente del gioco e la difficoltà incontrata nel cercare di distinguerlo dal «non gioco» sono evidenziate da Bateson (1996) quando afferma che “Il gioco non è il nome di un atto o di un’azione, è il nome di una cornice per l’azione”. Il bambino e la bambina giocando a «come se» imparano e acquisiscono un modo di vedere, la flessibilità nello scegliere e la capacità di collocare «quel ruolo» nel contesto di riferimento. In fondo giocare è proprio la capacità di creare cornici e di riconoscere i diversi contesti del comportamento.

Giocare è una delle attività più naturali dell'individuo, fonte di apprendimento, socializzazione, scoperta di sé e del mondo; permette di conoscere la realtà attraverso l'immaginazione e l'azione simbolica; consente di attivare meccanismi di compensazione e di adattamento in una dimensione di libera scelta, di piacere e divertimento; diventa condizione privilegiata di nuovi apprendimenti, e in cui dare spazio alla rielaborazione personale e alle esperienze di socialità.

### **Il gioco risorsa privilegiata di apprendimenti e di relazioni**

*È nel giocare e soltanto mentre gioca che l'individuo, bambino o adulto, è in grado di essere creativo e di fare uso dell'intera personalità, ed è solo nell'essere creativo che l'individuo scopre il sé.*

Donald Winnicott (1971)

Il gioco permette contemporaneamente di essere libero e regolato, gratuito e produttivo, adattivo e trasgressivo. La paradossalità sembra proprio ciò che distingue il gioco dal non gioco.

Il luogo del gioco è quello in cui gli opposti possono convivere e toccarsi. Secondo un antico detto *“il gioco è il buffone che diventa re”*: questa affermazione si ispira all'antica usanza mesopotamica (3000 a.C.) di consentire, una volta all'anno, al buffone di corte di fare il re per tre giorni prima di essere ucciso. La leggenda racconta che una volta il re morì durante il regno del buffone e questi divenne re per davvero.

La paradossalità sembra proprio ciò che distingue il gioco dal non gioco: il luogo del gioco è quello in cui gli opposti possono convivere e toccarsi — secondo un antico detto «il gioco è il buffone che diventa re».1 È la dialettica *paidia/ludus* di cui parla Caillois (1981) nel descrivere i due poli antagonisti tra cui oscillano le diverse forme di gioco, le due facce opposte e complementari che la lingua inglese distingue in *play* e *game*<sup>1</sup>.

Il bambino e la bambina s'immergono naturalmente nel gioco, come se entrassero in un mondo parallelo o nel loro elemento più naturale, dove tutto è possibile ed è piacevole. Anche Winnicott (1974) assegna al gioco un ruolo determinante nella formazione del sé del bambino e nel descrivere le prime condotte ludiche parla dello *spazio del gioco o dell'illusione* come di un'area intermedia di esperienza - *transizionale* - tra il bambino e la madre, tra il soggetto e il mondo esterno. È in questo spazio del gioco e dell'illusione che il bambino impara a riconoscersi come essere separato e a riconoscere l'altro da sé attraverso l'accesso alle prime condotte simboliche.

---

<sup>1</sup> Play è un comportamento caratterizzato dall'interesse per le azioni in sé e per sé, nel quale il raggiungimento di un obiettivo è del tutto secondario, mentre game si caratterizza per la presenza di pattern ripetibili e di risultati prevedibili. Game si distingue da play sia per la presenza di procedure convenzionali (regole) sia perché propone obiettivi da raggiungere e competizioni tra i giocatori, con criteri per determinare il vincitore. Per approfondimenti si veda Herron e Sutton-Smith (1971).

Nel gioco, il bambino esprime ciò che prova e in questo modo impara anche a riconoscere e a elaborare le emozioni e i vissuti, a esercitare il proprio corpo e la propria mente, ad acquisire padronanza del mondo interno e del mondo esterno.

Il bambino e la bambina esercitano e perfezionano così le attitudini fisiche e mentali di cui avranno bisogno nell'età adulta. L'attività ludica, quindi, come una sorta di *pedagogia latente* (Bondioli, 1996), veicola interessi, valori, atteggiamenti e convinzioni. Nel gioco, in particolare quello simbolico, il bambino apprende l'esistenza delle regole e acquisisce le modalità di comportamento più adeguate alla vita in società.

Il gioco rappresenta una risorsa privilegiata di apprendimenti e di relazioni. Nella scuola il gioco si può utilizzare come *metodologia ludiforme* con interventi strutturati in modo da favorire non solo l'acquisizione disciplinare ma anche il potenziamento dei processi di pensiero e della motivazione all'apprendimento.

Il gioco rappresenta un tema trasversale, sul quale confluiscono da tempo gli interessi teorici ed empirici di diverse discipline, in quanto consente di esplorare molti aspetti dello sviluppo infantile e introduce in ambito educativo questioni importanti (Venera, 2009a).



**Giochi di bambini, Pieter Bruegel, 1560**

## **Il diritto ad un gioco di qualità**

### **Diritto al gioco**

*Fammi giocare solo per gioco  
senza nient'altro, solo per gioco  
senza capire, senza imparare  
senza bisogno di socializzare  
solo un bambino con altri bambini  
senza gli adulti sempre vicini  
senza progetto, senza giudizio  
con una fine ma senza l'inizio  
con una coda ma senza la testa  
solo per finta, solo per festa  
solo per fiamma che brucia per fuoco  
fammi giocare per gioco*

Bruno Tognolini

Giocare è una delle attività più naturali dell'individuo, fonte di apprendimento, socializzazione, scoperta di sé e del mondo; permette di conoscere la realtà attraverso l'immaginazione e l'azione simbolica; consente di attivare meccanismi di compensazione e di adattamento in una dimensione di libera scelta, di piacere e divertimento; diventa condizione privilegiata di nuovi apprendimenti, in cui dare spazio alla rielaborazione personale e alle esperienze di socialità.

L'esperienza ludica rappresenta il terreno fertile su cui seminare qualunque apprendimento creativo, dove la creatività costituisce un modo attivo di interagire con la realtà cognitiva, un pensare diverso che implica il superamento del dato esperienziale per raggiungere un risultato nuovo e originale.

Numerose ricerche confermano come il gioco sia un bisogno prevalente e vitale dell'infanzia e debba essere salvaguardato come diritto. L'adulto deve sostenere e tutelare, ancor di più nei contesti di grave difficoltà, tempi e spazi per realizzare un "gioco di qualità".

Fondamentale per la comunità educante è l'impegno a garantire il diritto al gioco (secondo quanto previsto dall'articolo 31 della Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza) con attenzione ai mutamenti non solo del mondo della scuola, ma soprattutto a quelli socio-culturali che determinano le trasformazioni delle relazioni familiari, tra coetanei, tra generazioni diverse e tra culture differenti. Promuovere attività di gioco come espressione di libertà creativa, di autonomia e di crescita interpersonale e sociale, significa affermare la necessità di rivendicare per il gioco il diritto ad avere tempi e spazi di qualità che i ritmi della vita metropolitana riconoscono sempre meno.



## **Il gioco portatore di significati culturali e valoriali**

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

*Nei giochi e con i giochi la vita sociale si riveste di forme sopra-biologiche che le conferiscono maggior valore.*

*Con quei giochi la collettività esprime la sua interpretazione della vita e del mondo.*

*Dunque ciò non significa che il gioco muta o si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura nelle sue fasi originarie, porta il carattere di un gioco.*

Johan Huizinga (1939)

I bambini impegnano gran parte del loro tempo in attività di gioco e l'adulto attribuisce a queste attività dei significati sociali ed evolutivi, riservando ad esse spazi e tempi, materiali e oggetti ludici.

Dal punto di vista pedagogico, risulta quindi importante approfondire e indagare l'utilizzo dei materiali, che non solo soddisfano il bisogno di giocare e l'immaginazione, ma sono un mezzo per apprendere, per socializzare, per trasmettere valori.

La considerazione del gioco come strumento di costruzione di cultura deriva dalla teoria di Huizinga (1973), il quale — oltre a considerare l'uomo come sapiens e faber — lo analizza anche nella sua dimensione di ludens. Huizinga scardina definitivamente l'idea che il gioco sia solo un'attività di importanza secondaria, ritenendo che in ogni attività umana e in ogni aspetto della vita ci siano elementi riconducibili al gioco e che l'uomo sia in grado, attraverso di esso, di costruire cultura. Il gioco quindi crea cultura e può divenire anche contesto di incontro tra culture diverse, rappresentando uno spazio reale/virtuale in cui il simbolismo, la finzione e l'assunzione di ruoli altri da sé implementano lo sviluppo del possibile, consentendo di guardarsi reciprocamente in un atto volontario di scambio e di comunicazione.

L'adulto, attraverso il sistema dei giochi e dei giocattoli, propone schemi di comportamento, di utilizzo di spazi, tempi, abilità e tecniche intellettuali e manuali corporee, ma al tempo stesso trasmette, in ognuna di queste aree, il suo divieto. Ogni gioco ha le sue regole e giocando il bambino le apprende e acquisisce con esse il comportamento sociale che può essere di competizione o di collaborazione, di sopraffazione o di rispetto reciproco (Callari Galli, 1982).

I comportamenti ludici sono connessi ai molteplici aspetti delle relazioni sociali e pertanto i giocattoli — prima di appartenere al bambino, che certamente li userà secondo i suoi codici di lettura — sono di proprietà degli adulti, che li costruiscono, li acquistano, li offrono ai bambini. Ad esempio, recenti ricerche hanno rilevato che i bambini sviluppano l'idea dell'esistenza di insiemi di comportamenti legati al genere e che acquisiscono, già dalla prima infanzia, modi diversi di giocare che progressivamente diventano congruenti con gli stereotipi di ruolo sessuale (Ricchiardi e Venera, 2005).

L'attività ludica, oltre ad avere valore in sé, permette di cogliere i bisogni del bambino e può essere utilizzata per raggiungere obiettivi che vanno ben oltre la proposta contingente, consentendo di progettare proposte e interventi nei contesti più diversi, dall'aula scolastica alla

camera di degenza di un ospedale. Anche in quest'ultima situazione, l'attività ludica rappresenta uno degli elementi di continuità della propria esistenza, in cui il bambino può esprimere emozioni, sentimenti e paure, e diventa efficace se è collocata nella prospettiva di sostenere il bambino in un momento di grande difficoltà emotiva (Venera, 2009b).

Nell'affrontare il tema del gioco e della conoscenza che gli adulti hanno di questa poliedrica attività, così presente nel mondo dell'infanzia, non bisognerebbe prescindere dall'esplicitare le rappresentazioni e le idee, il modello e le immagini di bambino a cui gli adulti fanno riferimento, i valori e i comportamenti ritenuti fondamentali e socialmente desiderabili, così come i modelli ludici di riferimento che ogni epoca e ogni comunità hanno elaborato intorno al significato del gioco e del giocare.

I giochi, i riti e le forme simboliche, mentre creano senso di appartenenza e di comunione, costruiscono e danno forza all'intimità del soggetto, che in questo confronto dialettico tra sé e gli altri si forma e si trasforma. I valori, gli ideali, i miti che ognuno elabora traggono alimento dalla società e dalla cultura in cui si vive; si costruisce così quel processo di inculturazione che in ogni epoca è cruciale per la formazione del singolo e per rimodellare continuamente l'immaginario collettivo.



## **Gioco e Formazione**

*Il pensiero è eccellente quando conserva e sviluppa lo stupore della scoperta, utilizzando appieno la forza dell'immaginazione (pensiero creativo), lo è anche quando si conforma alle rigorose leggi della razionalità (pensiero critico) e quando non teme, ma riconosce la potenza delle emozioni che influenzano ogni scelta, decisione e giudizio (pensiero caring).*

Matthew Lipman (2003)

Il gioco costituisce un valido approccio verso qualunque attività scolastica, in quanto strategia didattica che mantiene alto il livello di motivazione, favorendo nel bambino l'attenzione costante all'oggetto della consegna di lavoro. Diventa determinante creare ambienti interattivi in cui svolgere le attività in un clima accogliente e collaborativo che stimoli la partecipazione del singolo e del gruppo. Il compito di chi educa, nella prospettiva dell'educazione attiva, è quello di favorire le attività ludiche promuovendo tempi e spazi per il gioco.

Il "sapere sul gioco" e la capacità di interagire ludicamente con le bambine e i bambini sono aspetti importanti per la formazione e per la professionalità di chi opera in contesti educativi, scolastici e formativi.

Un adulto che non sappia mettersi in gioco in un gruppo, né accettare i rischi giocosi dell'imprevisto, dello stupore, anche di se stessi, difficilmente potrà educare gli altri con quello sguardo aperto che sa comprendere il mondo dell'infanzia.

Un adulto "analfabeta ludico", non allenato nella pratica a cogliere questa opportunità espressiva, a riconoscerne la complessità, non riesce a incontrare il bambino nel suo mondo e neanche a sostenere l'evoluzione del gioco in contesti educativi idonei.

Il gioco infantile ci dice molto su bambini e bambine, ma ci dice molto anche sui contesti nei quali si manifesta, in primo luogo sugli adulti coinvolti che si relazionano dentro e fuori dal gioco, sulla loro immagine di "bambino", sul ruolo dell'adulto che orienta il progetto pedagogico di un servizio scegliendo le attività e i materiali e sulle priorità educative di una comunità.

Fondamentale è un atteggiamento di consapevolezza della propria professione in contesti educativi, da curare sia nella formazione iniziale sia in quella in itinere; un atteggiamento volto a riconsiderare criticamente le proprie decisioni come atto di meta-riflessione del proprio lavoro.

Sul piano dell'agire professionale si tratta di mettere in campo un'inter-relazione di competenze, oltre che sul piano conoscitivo e teorico, su quello emotivo e relazionale. Emerge così la figura del professionista competente, capace di progettare e gestire le attività in contesti educativi con una flessibilità nel "fare" improntato e nell'agire quotidiano.

## 2. LA STORIA DEL CENTRO CULTURA LUDICA WALTER FERRAROTTI

*... Questo è un luogo  
dove è possibile esprimere  
le proprie capacità creative.  
Quando si pensa al gioco  
lo si associa immediatamente al mondo infantile,  
ma nulla è più sbagliato;  
in tutti noi esiste infatti, comunque e sempre,  
una voglia di giocare.*  
Giancarlo Perempruner

Il tema della Cultura ludica, del gioco e del piacere di giocare si intreccia naturalmente con la storia educativa della Città di Torino.

Intorno al gioco, infatti, si svilupparono già alla fine degli anni Settanta numerosi progetti e luoghi realizzati sia per sostenere l'approccio ludico alla conoscenza, sia per recuperare e divulgare un patrimonio di saperi e di cultura provenienti dalla tradizione del territorio e destinati all'incontro con altre culture, altre storie, altre realtà.

Nel periodo che va dagli inizi degli anni Ottanta alla metà degli anni Novanta, la Città di Torino ha promosso la nascita di servizi centrati sul gioco: sale gioco in ospedale, ludoteche e punti gioco. Servizi che lavorano seguendo finalità comuni, pur facendo ciascuno riferimento a obiettivi specifici, che vengono definiti e sviluppati tenendo conto delle caratteristiche sociali e territoriali di ogni struttura; si progettano offerte flessibili e opportunità educative che valorizzino le diverse forme di gioco, con attività didattiche rivolte al mondo della scuola, percorsi di formazione e aggiornamento professionale e iniziative per il tempo libero dedicate alle famiglie.

Nato nel 1988 grazie alla collaborazione tra la Città di Torino, il Comitato Italiano Gioco Infantile e il Centro Internazionale di Documentazione delle Ludoteche di Firenze, il Centro Cultura Ludica ha rappresentato per anni uno spazio di testimonianza e sperimentazione continua sul gioco, diventando un punto di riferimento importante per tutti coloro che hanno operato per rinnovare, promuovere e diffondere la cultura ludica.

Suddiviso in settori tematici il Centro ha continuato a svolgere la sua funzione educativa e culturale sino a dicembre 2017.



### 3. IL PROGETTO DEL NUOVO CENTRO CULTURA LUDICA A TORINO - CITTÀ EDUCATIVA

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

Walter Ferrarotti

La Città intende contribuire ad un cambio di paradigma, costruendo un'ampia rete locale di soggetti che si occupano di educazione e di istruzione intorno ad un progetto condiviso, garantendo spazi e tempi per l'incontro e il dialogo, in un'ottica di città inclusiva e democratica.

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

Il Centro *promuove la diffusione della cultura ludica* e contribuisce alla *sperimentazione delle diverse forme di gioco*, tra tradizione e innovazione, con attività che consentono di approfondire il tema del gioco attraverso la storia e la memoria, nelle diverse culture, alla scoperta dell'evoluzione della produzione industriale del giocattolo fino al gioco tecnologico e multimediale.

## a. I VALORI DEL CENTRO CULTURA LUDICA

Il Centro si ispira alla Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza, in particolare all'articolo 31 sul "diritto al gioco", ai 17 obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile inseriti nel documento sottoscritto dai paesi membri dell'ONU relativo all'Agenda 2030 e ai principi della Carta Internazionale delle Città Educative di cui Torino è tra le città fondatrici.

### Un Centro intergenerazionale ed interculturale che si propone come:

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

Il Centro propone spazi espositivi ad alto contenuto esperienziale, appositamente allestiti e strutturati per permettere un approccio evocativo, emozionale e stimolante, con un approccio metodologico ludiforme *hands on* che stimola la scoperta e la sperimentazione attiva.

Un luogo per piccoli e grandi in grado di stupire, dove poter vivere esperienze significative accompagnate dal piacere della scoperta e della curiosità.

La **creatività** è il filo rosso che collega i percorsi espositivi in cui il gioco viene raccontato da diverse angolazioni attraversando le dimensioni del tempo e dello spazio.



## **b. GLI SPAZI DI APPRENDIMENTI E DI RELAZIONI... GLI SPAZI CHE RACCONTANO**

*... Lo spazio è come un acquario nel quale si riflettono i pensieri, i valori,  
le attitudini di chi lo progetta e di chi lo abita ...*

I cento linguaggi dei bambini, Loris Malaguzzi

Il Centro Cultura Ludica offre *spazi innovativi inclusivi e partecipati*. Ogni spazio è stato progettato per sperimentare materiali e oggetti di qualsiasi forma, per vivere esperienze significative di condivisione e per favorire apprendimenti multipli.

Lo spazio si propone come *contenitore e contenuto*: spazi che stimolano il pensiero creativo e critico, favoriscono la comunicazione e la socializzazione e generano benessere psicofisico.

Ogni oggetto esposto è artefice di una narrazione che va oltre la singola presenza e caratteristica, diventa rappresentativo di un'intera categoria di oggetti o di una collezione.

Il Centro Cultura Ludica propone ambienti che accolgono e stimolano la costruzione di "ponti" tra generazioni e culture diverse, ambienti di apprendimento e luoghi destinati a pubblici eterogenei.

Grande attenzione è data all'accessibilità degli spazi espositivi e polivalenti del Centro attraverso percorsi che valorizzano le differenze.

Il Centro Cultura Ludica, con i suoi spazi accoglienti e inclusivi, è un luogo d'incontro in cui scambiare esperienze e partecipare a forme di cittadinanza attiva.

Dai più piccoli agli adulti, dai curiosi agli appassionati, dagli studenti alle famiglie, tutti possono essere coinvolti nei percorsi espositivi interattivi attraverso la chiave di lettura del gioco e del pensiero divergente, utilizzando gli strumenti più adatti per una lettura attiva e partecipata dei temi della Cultura ludica, dall'antichità alla contemporaneità.

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

### **Spazi e Attività**

Oltre ai percorsi espositivi permanenti il Centro dispone di spazi dedicati ad *attività di laboratorio* per percorsi con le scuole e corsi di formazione per adulti. *Spazi per l'animazione ludica*, dal gioco della tradizione popolare a quello di finzione, dai giochi con i tavolieri delle culture antiche a quelli da tavolo contemporanei.

Nel Centro dispone di sono disponibili spazi per svolgere percorsi su *attività multimediali*, proporre *mostre temporanee* e una *sala conferenze* per incontri di formazione e iniziative a tema.

È presente una *biblioteca* che raccoglie la documentazione sulla storia del CIGI (Comitato Gioco Infantile) e del Centro Internazionale Ludoteche, oltre ad una dotazione di oltre più di 4000 volumi, su temi che vanno dal gioco della tradizione popolare al collezionismo, dalle teorie del gioco alla manualistica.

## Percorsi Espositivi Interattivi

1. Le stanze delle Meraviglie: raccolte e collezioni
2. Giochi e Giocattoli nell'Antichità
3. Giochi e Giocattoli della Tradizione Popolare Italiana
4. Gioco e Scuola: dal dopoguerra ad oggi
5. Gioco e Natura
6. Il mondo del Giocattolo: oltre cent'anni di storia
7. Dai primi videogiochi ai digital games

## Criteria per la progettazione degli spazi interattivi e dei percorsi espositivi

Si sono individuati i seguenti criteri per la progettazione degli spazi:

- *dimensione emozionale*: coinvolgere il visitatore di ogni età
- *dimensione dell'immaginario*: creare suggestioni, stimolare la scoperta, lo stupore, la curiosità
- *dimensione esperienziale*: rendere interattivo lo spazio tramite gli oggetti con stimolazioni sensoriali e multimediali
- *dimensione narrativa*: supportare i percorsi espositivi con una narrazione e uno storytelling attraverso l'utilizzo di un personaggio guida dalla valenza affettiva.

### C. L'APPROCCIO MULTIDISCIPLINARE E IL METODO

Il Centro Cultura Ludica intende proporre e diffondere nuove progettualità nei settori dell'educazione e della formazione nella valorizzazione della Cultura Ludica attraverso un *approccio teorico multidisciplinare*, con il coinvolgimento di atenei, centri di ricerca, enti e istituzioni culturali ed esperti del settore.

Per l'attenzione rivolta alle differenti tipologie di visitatori, alle caratteristiche del contesto, all'importanza dell'interazione e della negoziazione di significati nel processo di apprendimento, il Centro Cultura Ludica utilizzerà una metodologia per condurre le attività educative e didattiche che fa riferimento ad importanti teorie pedagogiche:

- l'importanza del **fare** e dello **sperimentare** (*learning by doing*) nei processi di apprendimento (Dewey);
- l'utilizzo di un **approccio ludico, tattile** (hands on) e **sensoriale** in attività laboratoriali e di animazione (Montessori, Munari, Rodari, Malaguzzi, De Bartolomeis);
- la **teoria delle intelligenze multiple** (Gardner) e dell'**intelligenza emotiva** (Goleman);
- il **modello evolutivo**, gli **stadi dello sviluppo** e dei **processi cognitivi** (Piaget, Guilford);



- il ruolo strategico del **pensiero narrativo** e della **dimensione relazionale per** contribuire nel processo di significazione dell'esperienza al Centro (Bruner, Singer&Singer).

Nel rispetto dei citati presupposti teorici, la fruizione degli spazi riveste un ruolo fondamentale: l'ambiente espositivo è stato progettato per consentire un'esplorazione interattiva che tenga conto dei tempi e delle esigenze di ogni singolo bambino e contemporaneamente possa consentire all'adulto di vivere un'esperienza significativa e appagante.

I percorsi espositivi faranno riferimento a discipline e forme di linguaggio differenti: letteratura, poesia, filosofia, arte, cinema, fotografia, teatro, letteratura e illustrazione per l'infanzia.

Il *dispositivo narrativo* rappresenta quindi uno strumento ideale *per comporre un racconto* composto da parole, immagini, suoni, profumi per evocare stupore e meraviglia e per potersi immergere nel gioco e vivere nuove esperienze.

Il Centro Cultura Ludica rappresenterà in questo modo un "ambiente di apprendimento" e contemporaneamente un luogo dello stupore e dell'incantamento, un "rifugio all'omologazione degli sguardi e delle pratiche".

#### **d. LA PROGETTAZIONE DELLE ATTIVITÀ**

Il Centro Cultura Ludica, intende proporre una variegata programmazione di attività.

##### **Ricerca e Formazione**

Progetti di ricerca, sperimentazione di metodologie innovative, incontri tematici, servizi di documentazione

##### **Scuole**

Percorsi tematici, per ogni ordine di scuola, differenziati per le diverse fasce d'età con laboratori e visite guidate interattive

##### **Mostre**

Mostre tematiche per accompagnare le scuole, le famiglie e i più diversi ~~pubblici~~ alla scoperta della cultura ludica con il coinvolgimento di enti, associazioni ed esperti del settore.

##### **Sperimentazioni**

Progetti ed eventi con il coinvolgimento del mondo della produzione e distribuzione del libro-gioco, del giocattolo e del videogioco.

##### **Iniziative**

Una variegata **programmazione di iniziative** rivolte a famiglie, a cittadine e cittadini interessati alla divulgazione della cultura ludica, con **incontri, laboratori, mostre, visite interattive, eventi a tema.**

AU BON MARCHÉ



## Bibliografia

- AA.VV. (2017), *L'umanità in gioco*, Milano, UTET.
- Bateson G. (1985), *Verso un'ecologia della mente*, Milano, Adelphi.
- Bateson G. (1996), *Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno: «gioca!»*, Milano, Raffaello Cortina.
- Baumgartner E. (2002), *Il gioco dei bambini*, Roma, Carocci.
- Bellisario L. (a cura di) (1988), *Gioco e simbologia degli affetti. Aspetti relazionali della comunicazione ludica*, Milano, Guerini.
- Bertolini P. (1988), *L'esistere pedagogico. Ragioni e limiti di una pedagogia come scienza fenomenologica fondata*, Firenze, La Nuova Italia.
- Bertolini P. (2003), *Educazione e politica*, Milano, Raffaello Cortina Editore.
- Bertolo M., Mariani I. (2014), *Game design. Gioco e giocare tra teoria e progetto*, Milano, Pearson Italia.
- Bondioli A. (1989), *Il buffone e il re. Il gioco del bambino e il sapere dell'adulto*, Firenze, La Nuova Italia.
- Bondioli A. (1996), *Gioco e educazione*, Milano, FrancoAngeli.
- Brougère G. (2003), *Jouets et compagnie*, Paris, Stock.
- Bruner J., Jolly A. e Sylva K. (1981), *Il gioco. La prospettiva evoluzionistica*, Roma, Armando.
- Caillois R. (1981), *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani.
- Callari Galli M. (a cura di) (1982), *Voglia di giocare. Una ricerca a più voci sul gioco in alcune istituzioni prescolastiche*, Milano, FrancoAngeli.
- Cambi F. e Staccioli G. (a cura di) (2007), *Il gioco in occidente. Storia, teorie e pratiche*, Roma, Armando.
- Campagnaro M., Dallari M. (2013), *Incanto e racconto nel labirinto delle figure*, Trento, Erickson.
- Cardone S., M.Masi (2017), *Il museo come esperienza educativa. Narrare, sperimentare, comprendere, valutare*, Bari, Progedit.
- Dewey J. (1944), *Democracy and Education*, New York, Free Press.
- Faeti A. (2018), *I tesori nelle isole non trovate. Fiabe, immaginario, avventura nella letteratura per l'infanzia*, Bergamo, Junior.
- Farnè R. (2002), *Iconologia didattica. Le immagini per l'educazione: dall'Orbis Pictus a Sesame Street*, Bologna, Zanichelli.
- Gardner H. (1987), *Formae mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza*, Milano, Feltrinelli.
- Gherardi V. (2013), *Metodologie e didattiche attive. Prospettive teoriche e proposte operative*, Roma, Aracne.
- Gherardi V. (2019), *Spazi ed educazione*, Roma, Aracne.
- Goleman D. (1995), *Intelligenza emotiva*, Milano, Rizzoli.
- Huizinga J. (1973), *Homo ludens*, Torino, Einaudi.
- Panciroli C. (a cura di) (2018), *Educare nella città. Percorsi didattici interdisciplinari*, Milano, Franco Angeli.

- Piaget J. (1972), *La formazione del simbolo*, Firenze, La Nuova Italia.
- Ricchiardi P. e Venera A.M. (2005), *Giochi da maschi, da femmine e... da tutti e due. Studi e ricerche sul gioco e le differenze di genere*, Bergamo, Junior.
- Singer D. e Singer J. (1995), *Nel regno del possibile. Gioco infantile, creatività e sviluppo dell'immaginazione*, Firenze, Giunti.
- Staccioli G. (2004), *Culture in gioco. Attività ludiche per l'apprendimento*, Roma, Carocci.
- Sutton-Smith B. (1997), *The ambiguity of play*, London, Harvard University Press.
- Sutton-Smith B. (2002), *Nel paese dei balocchi. I giocattoli come cultura*, Bari, La Meridiana.
- Tosi L. (a cura di) (2019), *Fare didattica in spazi flessibili*, Roma, Giunti Scuola.
- Venera A.M. (2009b), *Il gioco in corsia. Studi, ricerche e proposte operative sul gioco in ospedale*, Bergamo, Junior.
- Venera A.M. (a cura di) (2011), *Garantire il diritto al gioco. Studi e ricerche sul diritto al gioco*, Bergamo, Junior.
- Venera A.M., Ricchiardi P. e Coggi C. (2011), *Gioco e potenziamento cognitivo nell'infanzia. Materiali e attività ludiche per bambini dai 3 ai 6 anni*, Trento, Erickson.
- Venera A.M. (2014), *Arricchimento linguistico nella scuola dell'infanzia. Giochi e attività per sviluppare le competenze lessicali, narrative e descrittive*, Trento, Erickson.
- Venera A. M. (2014), *Genere, educazione e processi formativi. Riflessioni teoriche e tracce operative*, Bergamo, Junior.
- Venera A.M. (2016), "Gioco e narrazione" in D.Janes, N.Capaldo, S. Cramerotti, L. Rondanini, *Insegnare domani nella scuola dell'infanzia e primaria - prova orale*, Trento, Erickson.
- Vygotskij L.S. (1972), *Immaginazione e creatività nell'età infantile*, Roma, Editori Riuniti.
- Winnicott D.W. (1974), *Gioco e realtà*, Roma, Armando.

#### **4. CRONOPROGRAMMA LAVORI DI PROGETTAZIONE PER IL “NUOVO” CENTRO CULTURA LUDICA**

##### **gennaio 2018 - settembre 2019 - Catalogazione materiali ludici**

Nel gennaio 2018 si sono avviati i lavori di progettazione sulla nuova sede del Centro. In attesa di definire la sede si è scelto di iniziare un lavoro di catalogazione di tutti i materiali presenti nelle diverse collezioni.

Si è elaborata un prototipo di scheda con indicatori utili per la catalogazione e corredata di fotografia del singolo pezzo.

La catalogazione è stata suddivisa nelle diverse collezioni e per periodo storico.

Sono stati presi in esame materiali ludici, giochi e giocattoli delle seguenti collezioni:

- Collezione Giancarlo Perempruner “Giochi e Giocattoli della tradizione popolare italiana”
- Collezione Mino Rosso “Giochi e giocattoli del mondo”
- Collezione Jean-Pierre Rossie “Giochi e materiali ludici”
- Collezione Giocattoli d’epoca e produzione industriale

Dal lavoro di ricerca si sono scelti 2000 pezzi da catalogare secondo criteri specifici ritenuti significativi per i futuri allestimenti.

Il passaggio successivo è stato quello di selezionare tra i 2000 quelli più coerenti con i temi da sviluppare nei nuovi percorsi espositivi, portatori di significati culturali e valoriali.

##### **marzo 2019 - luglio 2019 - Progetto di ricerca sulle preferenze ludiche**

È stata avviata una ricerca-azione con il coinvolgimento di alcune tesiste di Scienze della Formazione Primaria dell’Università di Torino sulle preferenze ludiche di bambine e bambini dai 5 ai 14 anni.

I dati emersi sono stati messi a confronto con le ricerche precedenti effettuate nel 2005 e nel 2014 (Venera, Ricchiardi, 2005, Venera 2014) al fine di individuare nuove forme di gioco, i giocattoli preferiti da bambine e bambini e acquisire maggiori indicazioni utili per l’individuazione dei temi da sviluppare all’interno della nuova sede.

##### **settembre 2019 - Preparazione attività trasloco arredi e materiali**

Si sono avviati i lavori di preparazione e imballaggio di giochi, giocattoli, arredi e materiali di archivio e documentazione.

##### **settembre 2019 - ottobre 2020 - Lavori di edilizia scolastica**

A settembre 2019 è stata individuata come sede per il Centro Cultura Ludica la struttura educativa di via Millelire 40. Si sono avviati alcuni interventi di ristrutturazione e di tinteggiatura dei locali.

A causa del lockdown per la pandemia da coronavirus i lavori di ristrutturazione si sono fermati a febbraio 2020 e sono ripresi a luglio con la messa a norma della struttura e il potenziamento della rete internet, terminando poi nel mese di ottobre 2020.

### **novembre 2019 - Progettazione percorsi espositivi allestimenti spazi**

Si è avviato un lavoro di progettazione degli spazi in funzione delle attività e del progetto.

Si sono individuati alcune tematiche per la progettazione dei percorsi espositivi permanenti, per gli spazi polivalenti per eventi e mostre tematiche e alcuni locali per lo svolgimento di momenti di gioco, attività laboratoriali e multimediali, attività di studio, ricerca e formazione.

### **gennaio 2020 - Trasloco materiali e arredi**

Si sono avviati i lavori di trasloco dalla sede di via Fiesole a quella di via Millelire.

### **febbraio - settembre 2020 - Progettazione allestimenti percorsi espositivi e spazi interattivi**

Dopo un lavoro di studio e ricerca, si sono individuate ambientazioni, allestimenti e scenografie da progettare per gli spazi espositivi. Si sono individuati gli oggetti delle collezioni da utilizzare nei percorsi espositivi.

### **aprile 2020 - avvio collaborazioni con atenei, enti, istituzioni culturali e associazioni**

Si è dato corso ad una collaborazione con l'Università per l'avvio di tirocini e stage presso la nuova sede. Avvio della collaborazione con Indire e con i principali musei torinesi, come il Museo del Cinema e l'Archivio Cinematografico della Resistenza, Musli, Dipartimento di Educazione del Castello di Rivoli per la condivisione di progetti sperimentali, percorsi didattici e incontri formativi.

### **maggio 2020 - avvio collaborazioni con reti nazionali e internazionali, aziende, case editrici**

Si è avviato un percorso di relazione per l'avvio di collaborazioni con le principali reti nazionali e internazionali per eventi e iniziative a tema, in particolare si sono avviati i lavori con: rete Nazionale delle Ludoteche e dei Ludobus, Play Modena, Tocati Modena, Libera Università del Gioco. Si è avviato un percorso per l'attivazione di collaborazioni con aziende e case editrici per la progettazione di eventi a tema.

### **luglio 2020 - progettazione percorsi scuole e incontri formazione**

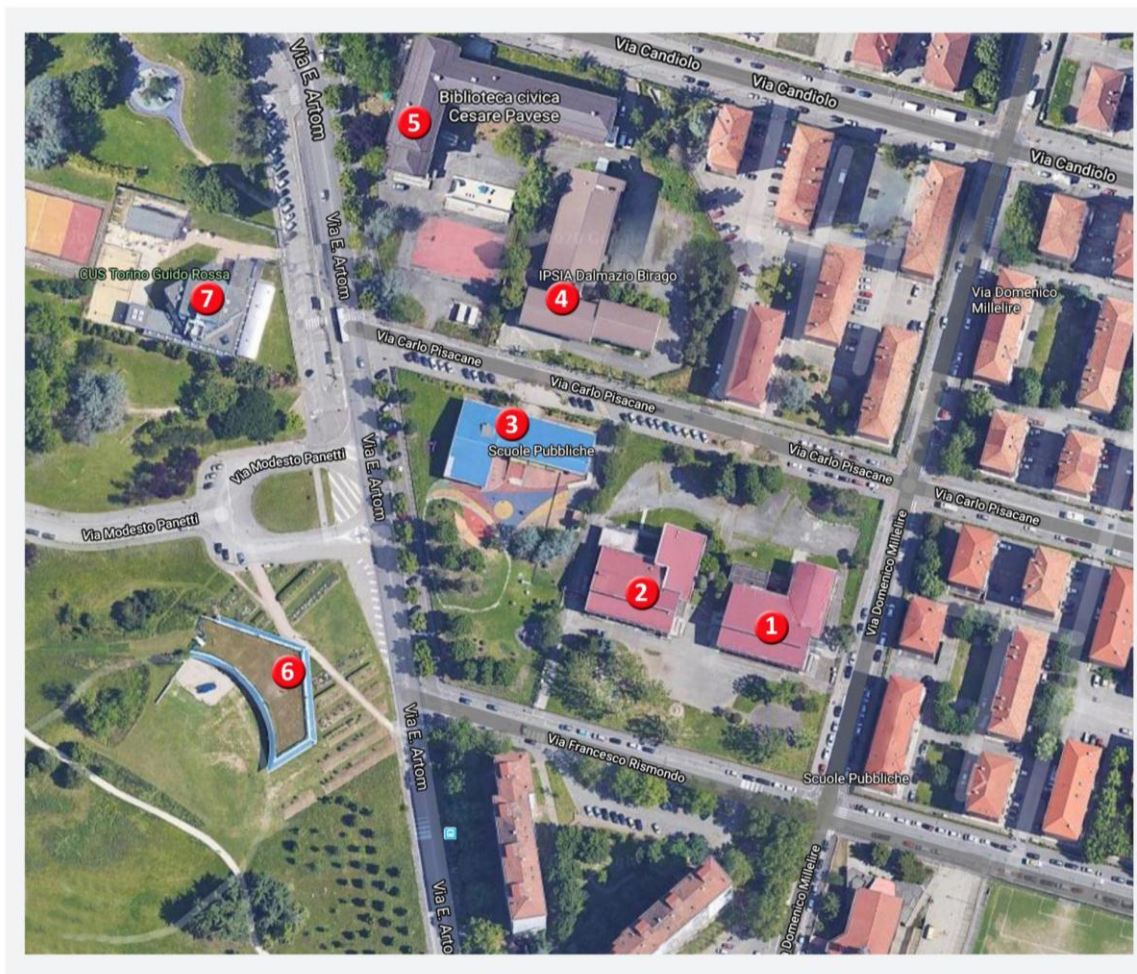
Si sono individuate alcune tematiche sul quale progettare percorsi con le scuole e corsi di formazione per adulti da inserire nel Catalogo Crescere in Città.

### **settembre 2020 - progettazione grafica degli allestimenti**

Con il Centro Promozione Servizi di ITER si è avviato il lavoro di progettazione grafica dell'immagine guida, dei pannelli e degli allestimenti dei percorsi espositivi.

## 5. MAPPA E PLANIMETRIA

### Centro Cultura Ludica "Walter Ferrarotti"



1. Centro Cultura Ludica "Walter Ferrarotti", via Millelire 40
2. Scuola Primaria "Adelaide Cairoli" succursale, via Rismondo 68
3. Scuola dell'Infanzia Comunale "Cento Fiori", via Pisacane 71
4. I.P.S.I.A. "Dalmazio Birago", via Pisacane 62
5. Biblioteca Civica "Cesare Pavese", via Candolo 79
6. Casa del Quartiere "Casa del Parco", via Panetti 1
7. CUS Torino "Guido Rossa", via Artom 30/c

# PIANO TERRA



**1** LE STANZE DELLE MERAVIGLIE  
RACCOLTE E COLLEZIONI  
PERCORSO ESPOSITIVO

**B** BIBLIOTECA

**C** GIOCO E MULTIMEDIALITÀ

**D** LABORATORIO: ATTIVITÀ  
ESPRESSIVE E MANUALI

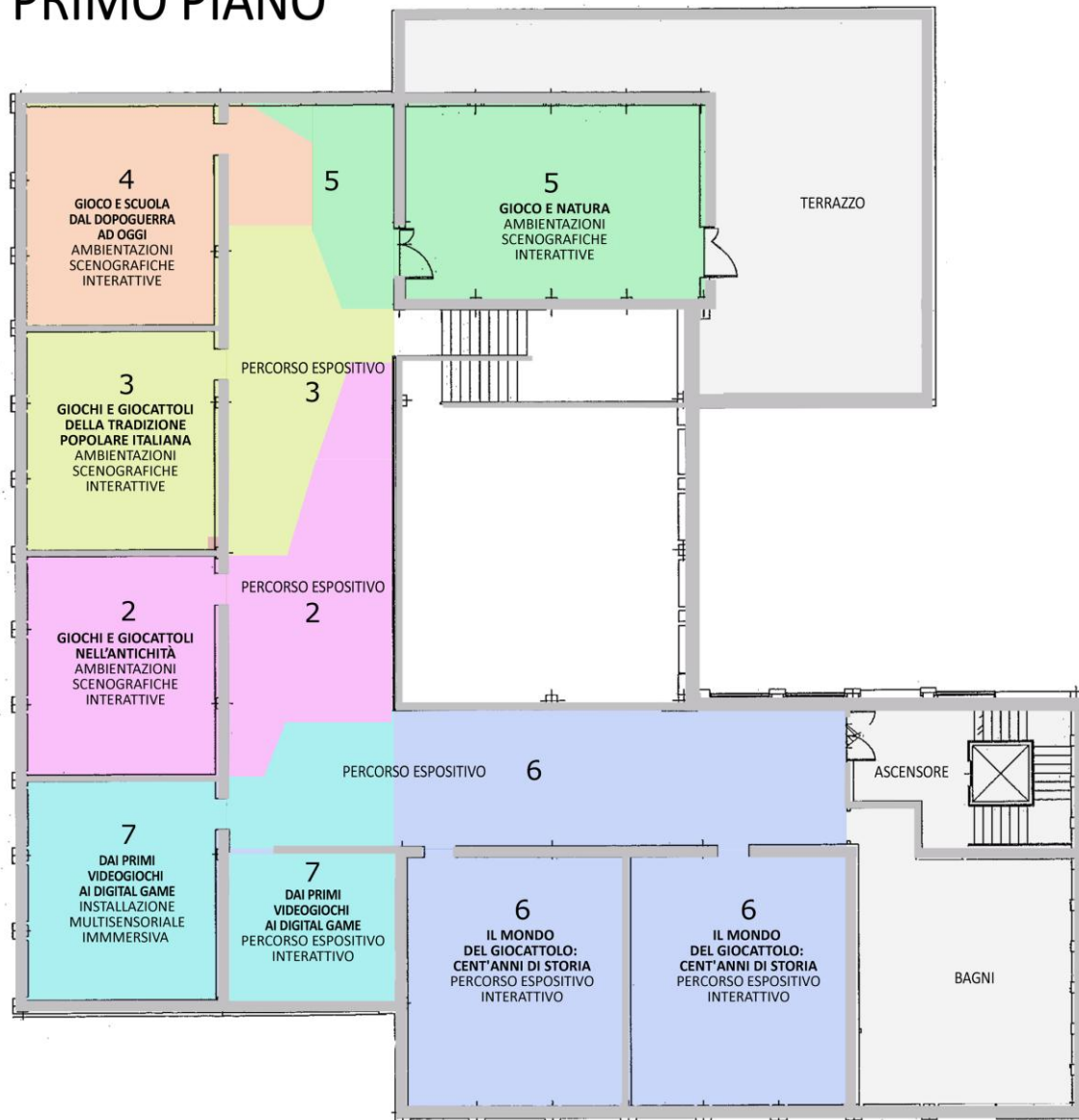
**E** GIOCHI DA TAVOLO

**F** ACCOGLIENZA E ANIMAZIONE

**G** MOSTRE TEMPORANEE  
EVENTI TEMATICI

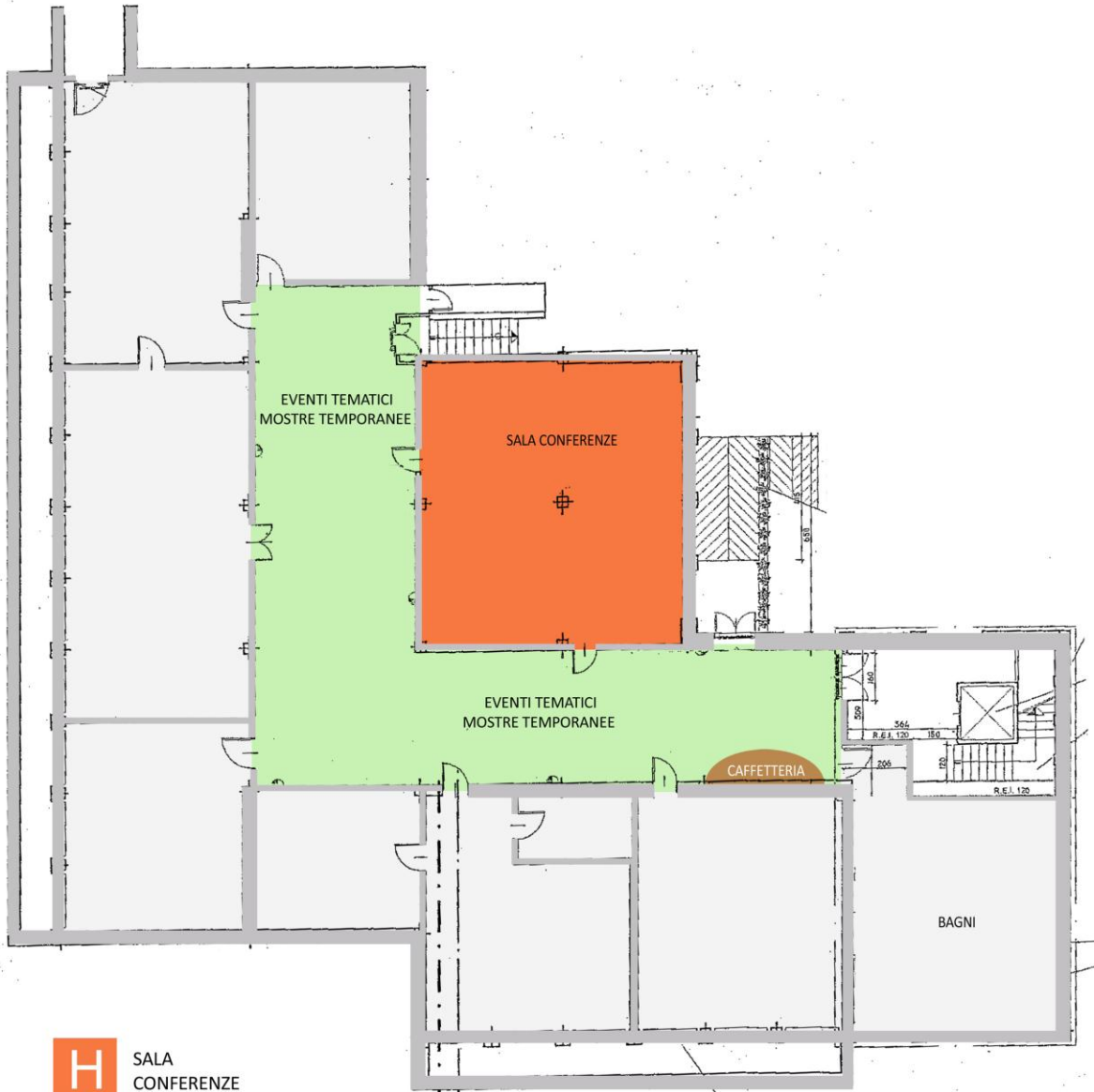


# PRIMO PIANO



- PERCORSI TEMATICI
- |   |  |   |  |
|---|--|---|--|
| 2 | GIOCHI E GIOCATTOLI NELL'ANTICHITÀ                     | 6 | IL MONDO DEL GIOCATTOLO: CENT'ANNI DI STORIA |
| 3 | GIOCHI E GIOCATTOLI DELLA TRADIZIONE POPOLARE ITALIANA | 7 | DAI PRIMI VIDEOGIOCHI AI DIGITAL GAME        |
| 4 | GIOCO E SCUOLA: DAL DOPOGUERRA AD OGGI                 |   |  |
| 5 | GIOCO E NATURA   |   |  |

# PIANO SEMINTERRATO



-  SALA CONFERENZE
-  EVENTI TEMATICI MOSTRE TEMPORANEE
-  CAFFETERIA

## **Indice**

### Premessa

1. La cornice teorica
2. La Storia del Centro Cultura Ludica Walter Ferrarotti
3. Il progetto del “nuovo” Centro Cultura Ludica a Torino - Città Educativa

### Bibliografia

4. Cronoprogramma
5. Mappa e Planimetria

