

chi
la ha rubato
marmellata?



Riflessioni intorno ai **diritti** e ai **LOV62CI** del gioco, nell'anno europeo della creatività

2 - 3 dicembre 2009

FABBRICA DELLE "e" corso Trapani 91/B - Torino

CHI HA RUBATO LA MARMELLATA? Riflessioni intorno ai diritti e ... ai rovesci del gioco, nell'anno europeo della creatività

L'Istituzione Torinese per una Educazione Responsabile della Città di Torino, in occasione dei vent'anni dalla promulgazione della Convenzione Internazionale sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza e dell'anno europeo della creatività e dell'innovazione, promuove tre giorni di convegni e seminari per rilanciare la riflessione su alcuni temi educativi importanti, dalla valorizzazione del gioco e dell'animazione ludica, ad un confronto su un modo nuovo di fare educazione ambientale, alle diverse dimensioni della creatività e dell'immaginario infantile e adolescenziale. Il Comune di Torino, come istituzione che rispecchia la complessità del territorio, attraverso i Centri di Cultura per il Gioco, offre risorse e opportunità sul gioco e sull'animazione, restituendo all'esperienza ludica una posizione importante nella crescita dell'individuo; segno di un impegno e di un'attenzione consolidata nell'arco di più di 30 anni di lavoro, sperimentazione e attivazione di politiche a favore dell'infanzia e dell'adolescenza. Il Convegno "Chi ha rubato la marmellata?" intende dare seguito alle tante sollecitazioni che sono emerse nell'importante iniziativa che si è svolta a Torino nel novembre 2005, il Congresso internazionale Time TO Play, in cui la riflessione sul tema del gioco e del giocare ha coinvolto oltre 600 addetti ai lavori, tra ricercatori, amministratori, educatori, insegnanti, studenti e nelle diverse iniziative collaterali, bambini, ragazzi e famiglie. In quell'occasione, il confronto nei cinque giorni di relazioni e workshop ha posto l'accento sul valore del tempo per il gioco. Nel Convegno "Chi ha rubato la marmellata?" si intende sottolineare il diritto al gioco. È importante garantire e sostenere il diritto al gioco con consapevolezza e attenzione ai mutamenti socioculturali che determinano la trasformazione della famiglia, della scuola, delle relazioni umane tra coetanei e tra generazioni diverse e ancora di più tra culture differenti. Il titolo del convegno prende spunto da un celebre aforisma di Italo Calvino sulla fantasia: *"...la fantasia è come la marmellata, se la mangi con il cucchiaino ti senti male per il troppo*

zucchero, ma se la metti in una fetta di pane è deliziosa, bisogna che sia spalmata su una solida fetta di pane se no rimane una cosa informe su cui non si può costruire niente!..." La riflessione di Calvino può essere utilizzata anche per il gioco, che è un po' come la marmellata, a volte è eccessivo e ci si rifugia nel gioco per non assumersi le proprie responsabilità, ma il più delle volte viene sottratto per mancanza di tempi, di spazi, di normative troppo rigide, a volte perché si privilegiano altre attività, considerate più "qualificanti" e viene relegato solo all'età dell'infanzia. Sicuramente, un importante aspetto che nel gioco viene sviluppato è proprio quello della creatività che rende il soggetto protagonista attivo della propria esperienza. Il gioco è dimensione fondamentale delle esperienze di crescita, di sviluppo, di formazione e di costruzione dell'identità personale e sociale del bambino. Il gioco, oltre ad essere uno strumento per educare è un elemento importante di ogni tempo e di ogni cultura, portatore di modelli e di valori, rappresenta lo specchio del modo di essere e di pensare della società nella quale si vive. Il gioco infantile ci dice molto sui bambini, ma ci dice molto anche sui contesti nei quali si manifesta. In primo luogo sugli adulti che si occupano di loro e che con loro si relazionano dentro e fuori dal gioco, sulle rappresentazioni di sviluppo, educazione e relazione, sul ruolo dell'adulto e sulle priorità educative di una comunità che orientano il progetto educativo di un servizio. La capacità di osservare il gioco è importante per la progettazione ed è una componente fondamentale della professionalità educativa. La finalità del convegno è quella di stimolare un dialogo tra gli adulti che a vario titolo si occupano di gioco, raccogliarne idee e istanze per avviare un confronto che prosegua nel tempo. Diversi i temi che si affronteranno nel convegno attraverso: relazioni in plenaria e sessioni tematiche, per introdurre e sollecitare il pensiero ludico; suddivisione in gruppi di lavoro, dove si potranno presentare ricerche e buone pratiche, per favorire lo scambio e il confronto di conoscenze, esperienze, strategie; conclusione dei lavori in plenaria per le riflessioni critiche su quanto emerso. Alle due giornate seguirà la raccolta dei lavori negli atti del convegno, in cui saranno presenti tutti i contributi significativi.

programma

mercoledì 2 dicembre 2009

dalle ore 13.00 alle 13.45

registrazione dei partecipanti

ore 13.45

apertura e saluti

Giuseppe Borgogno

Assessore alle Risorse Educative
della Città di Torino

ore 14.00

relazioni

Anna Bondioli

Università di Pavia

**Per una cultura del gioco:
il ruolo dell'adulto**

Emma Baumgartner

Università La Sapienza di Roma

Gioco e benessere

Mario Pollo

Università LUMSA di Roma

**Lo sport è ancora un gioco? Provocazioni
e proposte dell'animazione culturale**

ore 16.15

intervallo

ore 16.30

relazioni

Riccardo Poli

Centro Nazionale di Documentazione
e Analisi per l'Infanzia e l'Adolescenza

**Il diritto al gioco e le politiche
educative e sociali**

Renate Fuchs

Gruppo Europeo ITLA - International Toy Library
Association

La formazione ludica in Europa

Amilcare Acerbi

Direttore GioNa - Associazione Città in Gioco

**Le buone prassi nelle città e nei
piccoli comuni**

Coordina

Umberto Magnoni

Direttore ITER - Istituzione Torinese per
una Educazione Responsabile

ore 18.00

chiusura lavori

giovedì 3 dicembre 2009

dalle ore 9.00 alle 10.30

prima sessione tematica

LIBERI TUTTI

**Gioco: creatività, avventura e movimento,
tradizioni e culture**

intervengono

Sara Nosari

Università di Torino

**Gioco e lavoro: modalità dell'agire creativo
in età adulta**

Gianfranco Staccioli

Università di Firenze, Federazione Italiana
dei CEMEA

**I giochi che fanno crescere: le culture nei
tavolieri, fra tradizione e innovazione**

coordina

Maria Carla Rizzolo Responsabile Centri di
Cultura per il Gioco, ITER

dalle ore 10.45 alle 13.00

gruppi di lavoro

**A - gioco spazio di avventura, creatività e
movimento**

Conducono

Roberto Pompermaier

Associazione VKE, Bolzano

Grazia Bissoni

Ludoteca Avrah KaDabra, ITER

**B - memoria e trasmissione nel gioco di
tradizione popolare**

conducono

Antonio Damasco

Direttore Rete Italiana di Cultura Popolare
dell'Oralità Popolare

Bruna Pangallo

Punto Gioco Cirimela, ITER

**C - ludo-tecnica e edutainment: fattori negativi e
valore aggiunto**

conducono

Silvia Carbotti

esperta di tecnologie per la didattica

Maria Battaglia

Centro per la Cultura Ludica, ITER

D - dove si gioca oggi: i servizi per il gioco

conducono

Roberto Maurizio

Centro Nazionale di Documentazione
e Analisi per l'Infanzia e l'Adolescenza

Livia Papi

Associazione Giochimpara, Torino

giovedì 3 dicembre 2009

dalle ore 9.00 alle 10.30
seconda sessione tematica

TRA IL DIRE E IL FARE **Gioco: apprendimento, relazione e** **contesti, educazione e formazione**

intervengono

Paola Ricchiardi

Università di Torino

Il gioco per lo sviluppo cognitivo in **contesti di svantaggio**

Donatella Savio

Università di Pavia

A "promuovere" il gioco si impara: **percorsi e strumenti per la formazione** **di educatori ludici**

coordina

Anna Maria Venera

Coordinamento Formazione Professionale, ITER

dalle ore 10.45 alle 13.00

gruppi di lavoro

E - gioco, scuola ed extrascuola

conducono

Beniamino Sidoti

esperto di giochi

Rosanna Clinco

Centro per la Cultura Ludica, ITER

F - gioco e relazione nei contesti di difficoltà e di **diversità**

conducono

Cicco Santo

Cooperativa Fantacadabra, Sulmona (AQ)

Renata Bronzino

Gruppo Gioco Ospedale, ITER

G - la formazione ludica compresa tra il sapere e **il saper giocare**

conducono

Bernardetta Gallus

Agenzia Formativa Forcoop

Tamara Lavina

Ludoteca Drago Volante, ITER

dalle ore 14.30 alle 17.00

plenaria

confronto e scambio sui **lavori di gruppo**

intervengono

Silvia Carbotti

Antonio Damasco

Bernardetta Gallus

Roberto Maurizio

Roberto Pompermaier

Cicco Santo

Beniamino Sidoti

riflessioni critiche

Roberto Farné

Università di Bologna

Andrea Mori

Cooperativa Progetto Città, Bari

il finale...

per non concludere...

Maria Carla Rizzolo

Responsabile Centri di Cultura per il Gioco, ITER

coordina

Anna Maria Venera

Coordinamento Formazione Professionale, ITER

attività facoltative

mercoledì 2 dicembre

dalle ore 18.30

visita alle ludoteche e ai punti gioco
della Città di Torino - ITER

giovedì 3 dicembre

dalle ore 18.00

visita al Centro per la Cultura Ludica
della Città di Torino - ITER

giochi e serata ludica

venerdì 4 dicembre

ore 19.00

serata ad invito

intitolazione del Centro per la **Cultura Ludica a Walter Ferrarotti**

informazioni e iscrizioni

segreteria organizzativa

Centri di Cultura per il Gioco

Via Fiesole, 15 - 10151 Torino

Telefono: 011.4439402

infoconvegno@comune.torino.it

presentazione ricerche e buone pratiche

invio abstract: iterformazione@comune.torino.it

ulteriori informazioni sul sito

www.comune.torino.it/iter

PARTECIPAZIONE GRATUITA PER
TUTTE LE ATTIVITÀ DEL CONVEGNO

con il sostegno di

COMPAGNIA
di San Paolo