



CITTA' DI TORINO

I T E R

Istituzione Torinese
per una Educazione Responsabile

RELAZIONE
ANNO SCOLASTICO
2022/2023

CENTRO
CULTURA
LUDICA

WALTER FERRAROTTI

Città di Torino

Dipartimento Servizi Educativi

ITER - Istituzione Torinese per una Educazione Responsabile

Presidente ITER

Carlotta Salerno

Direttore ITER

Claudio Sciaraffa

Coordinamento generale Centri e Servizi ITER

Rosanna Melgiovanni

Responsabile Attività Educative ITER

Gian Franco Padovano

Coordinamento Centro Cultura Ludica "Walter Ferrarotti"

Anna Maria Venera

INDICE

Centro Cultura Ludica	pag. 4
Catalogo Crescere in Città: Scuole	pag. 6
Catalogo Crescere in Città: formazione adulti	pag. 13
Iniziative per le famiglie	pag. 17
Visite guidate	pag. 22
Mostre tematiche - Biblioteca	pag. 23
Biblioteca	pag. 24
Tirocini e Stage	pag. 25
Sperimentazione e attività di ricerca	pag. 25

Centro Cultura Ludica *Walter Ferrarotti*

Il Centro Cultura Ludica promuove la diffusione della cultura ludica e contribuisce alle diverse forme di gioco, tra tradizione e innovazione, con spazi educativi ad alto contenuto esperienziale, appositamente allestiti e strutturati per permettere un approccio educativo, emozionale e stimolante, con una metodologia ludiforme che stimola la scoperta e la sperimentazione attiva.

Il Centro, intergenerazionale ed interculturale, si propone come:

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



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

Il Centro Cultura Ludica propone un'offerta formativa per ogni ordine di scuola con percorsi tematici, laboratori e visite interattive, corsi di formazione per adulti,

oltre tematiche, iniziative a tema per accompagnare le scuole, le famiglie e i più diversi visitatori alla scoperta della cultura del gioco con il coinvolgimento di atenei, istituzioni culturali ed associazioni esperte del settore.

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

Contesto Territoriale

Il Centro Cultura Ludica si trova nel territorio della Circoscrizione 2, all'estremità sud del quartiere Mirafiori. Si tratta di un quartiere dalla composizione sociale eterogenea, in passato prevalentemente operaia; sul suo territorio hanno infatti sede numerose fabbriche di diverse dimensioni e, in primo luogo, gli stabilimenti della Fiat Mirafiori, inaugurati nel 1939, che coprono un'ampia superficie e hanno avuto un ruolo rilevante nella costruzione dell'identità locale. Negli anni il territorio di Mirafiori è stato dotato di una rete dei servizi pubblici più completa ed efficiente e di un tessuto associativo (sportivo, ricreativo, culturale, aggregativo, ecc.) abbastanza esteso che offre un insieme diversificato di attività ed iniziative.

Un tratto caratteristico di Mirafiori è determinato dalla presenza di diversi soggetti, istituzionali e non, che operano attivamente proponendo iniziative, progetti, attivando "tavoli" e osservatori in un territorio deprivato dal punto di vista socio-economico.

Un indicatore della intensa interazione con il territorio è costituito dalla qualità delle relazioni che si vengono ad instaurare tra il Centro e le scuole (vedasi ad esempio il Patto Educativo con l'Istituto Cairoli), la Fondazione Mirafiori, la biblioteca civica Pavese e la casa del quartiere "La Casa del Parco".

Le scuole più vicine al Centro Cultura Ludica e che usufruiscono delle sue attività sono gli Istituti Comprensivi Cairoli, Salvemini, Collodi-Rodari nella Circoscrizione 2 Santa Rita, Mirafiori Nord e Mirafiori Sud.

Altri istituti scolastici che hanno aderito alle attività del Centro fanno parte delle Circoscrizioni 1, 3, 8:

Istituto Giulio indirizzo per i servizi sociali, Istituto Comprensivo Montalcini, Istituto Comprensivo Vittorino da Feltre, Istituto Comprensivo Duca d'Aosta, Istituto Comprensivo Manzoni, Istituto Comprensivo Allievo, Istituto Comprensivo Rignon.

Il Centro Cultura Ludica è aperto al pubblico dal mercoledì al venerdì con orario continuato: mercoledì e giovedì: 8.30 - 17.30 , venerdì: 8.30 - 18.30

GIORNI DI APERTURA DEL CENTRO: 102 (ottobre 2022 - giugno 2023)



CATALOGO CRESCERE IN CITTÀ

Il catalogo crescere in Città è una raccolta di attività educative e formative promosso e organizzato da ITER della Città di Torino in collaborazione con Enti, associazioni presenti sul territorio cittadino. Il catalogo viene presentato e pubblicato in rete all'avvio di ogni anno scolastico ed è rivolto alle scuole di ogni ordine e grado e agli adulti con proposte di formazione e aggiornamento professionale.

In questo ambito, all'interno di ogni centro di ITER, sono stati proposti percorsi tematici attinenti alle finalità del Centro.

CRESCERE IN CITTÀ - Percorsi Didattici per le Scuole

a cura del Centro Cultura Ludica

Nell'ambito del Crescere in Città, il Centro Cultura Ludica ha attivato per l'anno scolastico 2022/2023 i seguenti percorsi didattici:

- *Wunderkammer: le stanze delle meraviglie*
- *Cultura e gioco*
- *Cerco un centro...di gioco permanente*
- *Didattica con le Escape Room.*

Tipologia destinatari coinvolti: Scuola primaria, scuola secondaria di primo grado, scuola secondaria di secondo grado

Docenti: Anna Maria Venera, Domenica Pansera (collaboratrice esterna)

Wunderkammer: le stanze delle meraviglie

Destinatari: Scuola primaria

Numero classi: 10

Ente proponente: Centro Cultura Ludica

Numero incontri: 2



Il percorso "*Wunderkammer: le stanze delle meraviglie*" ha coinvolto 10 classi della scuola primaria.

Ogni classe ha partecipato a 2 incontri di 2.30 ore.

Il percorso didattico prevede, dopo un breve momento di conoscenza reciproca a grande gruppo, la suddivisione a piccoli gruppi con la visita interattiva al percorso espositivo "Raccolte e Collezioni" e diverse attività ludiche finalizzate a conoscere i criteri di classificazione e catalogazione.

Nel secondo incontro si è svolto il laboratorio "La scatola dei tesori".

Il percorso si conclude con un momento collettivo di rielaborazione finale.

Cultura e gioco

Destinatari: Scuola primaria, Scuola secondaria di primo grado

Numero classi: 10

Ente proponente: Centro Cultura Ludica

Numero incontri: 1



Dopo un momento di reciproca conoscenza, la classe è coinvolta in un percorso storico attraverso una narrazione ludica. Dopo la visita interattiva e partecipativa al percorso espositivo “Giochi e giocattoli nell’antichità”, una coinvolgente ambientazione accoglierà bambine e bambini in una “domus” dove potranno conoscere la civiltà dell’antica Roma attraverso alcuni giochi. La seconda parte sarà dedicata a conoscere l’antico

Egitto attraverso alcuni giochi nello spazio denominato “Dagli antichi tavolieri ai giochi da tavolo”.

A conclusione del percorso ci sarà un momento di confronto tra i giochi contemporanei e quelli delle antiche civiltà.

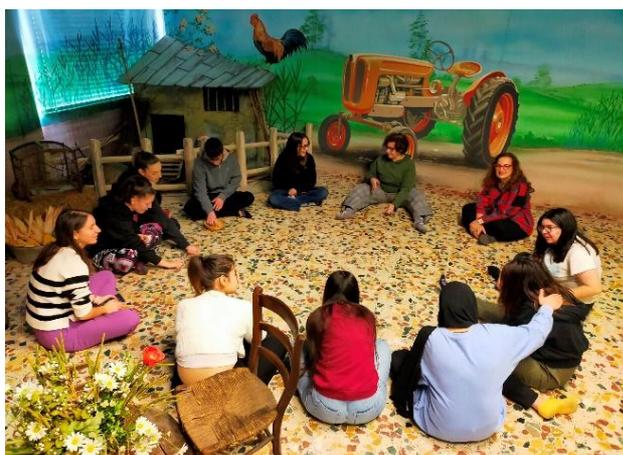
Cerco un centro... di gioco permanente

Destinatari: Scuola secondaria di secondo grado

Numero classi: 11

Ente proponente: Centro Cultura Ludica

Numero incontri: 1



Il percorso “*Cerco un centro... di gioco permanente*” ha coinvolto 8 classi della scuola secondaria di II grado dell’Istituto Giulio dell’indirizzo socio-sanitario e 3 classi della scuola secondaria di II grado dell’Istituto Professionale per i servizi sociali di Potenza. Il percorso di 1 incontro di 3 ore prevede la visita interattiva ai percorsi espositivi del Centro con momenti di riflessione e momenti di gioco con la finalità da un lato di promuovere la cultura ludica e

dall’altro consentire la conoscenza dei giochi dall’antichità sino ai giochi contemporanei.

Didattica con le Escape Room

Destinatari: Scuola primaria e secondaria di primo grado

Numero classi: 14

Ente proponente: Centro Cultura Ludica

Numero incontri: 1

Le Escape Room sono spazi reali e virtuali in cui bisogna cercare la chiave finale per poter accedere o uscire da un determinato ambiente, attraverso la risoluzione di alcuni enigmi, indovinelli, giochi logici, linguistici o matematici.

Il gioco cooperativo, ispirato alle Escape Room, favorisce il pensiero critico e strategico e potenzia le abilità logiche e il ragionamento.

Il Centro Cultura Ludica offre l'opportunità di scoprire ed esplorare, in modo creativo ed affascinante, oggetti, materiali, giochi inseriti in allestimenti e scenografie che stimolano in modo affascinante la curiosità e la creatività, coinvolgendo l'intero gruppo classe.

Bambine e bambini devono individuare indizi, risolvere enigmi e attivarsi in giochi vari, per trovare la "chiave finale del gioco".



La classe viene suddivisa in due gruppi che esplorano contemporaneamente ambienti diversi e che una volta risolto il primo enigma possono accedere agli ambienti successivi.

I gruppi hanno partecipato a diverse attività ludiche e didattiche e hanno scoperto alcuni percorsi espositivi del Centro, entrando in una sorta di "macchina del tempo", immergendosi in periodi storici differenti con scenografie

coinvolgenti: la "Domus" dell'antica Roma, la cascina degli anni Cinquanta, la scuola dei primi del Novecento e la stanza dedicata al viaggio nel futuro.

CRESCERE IN CITTÀ - PERCORSI DIDATTICI RIVOLTI ALLE SCUOLE

a cura dell'Associazione Babelica

Sulla spiaggia ci sono molti sassi

Destinatari: Scuola primaria

Numero classi: 2

Ente proponente: Associazione Babelica

Numero incontri: 1

Le attività prendono ispirazione dallo spazio "Gioco e Natura" del Centro Cultura Ludica Walter Ferrarotti e dal libro di Leo Lionni (Sulla spiaggia ci sono molti sassi) a cui le attività si ispirano. È un percorso che si avvale di un materiale povero: i sassi, dove però l'intento è quello di accendere la creatività dello sguardo, in cui il ciottolo diventa protagonista per sviluppare l'immaginazione. In una prima fase il gruppo classe ha l'opportunità di comprendere

l'esperienza artistica di Leo Lionni, Bruno Munari e Mel Bochner, con diversi approcci interdisciplinari, dalla logica alla matematica. Nella seconda parte del percorso con pietre, sassi e ciottoli di diversa forma, colore e dimensione, si ha la possibilità di divertirsi nella creazione di disegni e collage.

Mappe!

Destinatari: Scuola primaria

Numero classi: 2

Ente proponente: Associazione Babelica

Numero incontri: 1

Partendo dalla scoperta del percorso espositivo "Gioco e Natura" l'illustratore Gabriele Pino propone un'attività sulle mappe. Mappe del tesoro, mappe dei sogni, mappe dei venti, mappe dei mostri... e successivamente invita bambini e bambine ad una rielaborazione grafica.

Vagamondo

Destinatari: Scuola primaria

Numero classi: 2

Ente proponente: Associazione Babelica

Numero incontri: 1



Partendo dalla scoperta dei giochi sonori del percorso espositivo "Giochi e giocattoli della tradizione popolare" i partecipanti faranno un'immersione nelle culture, nelle tradizioni e nelle musiche del pianeta. Un itinerario che, attraverso il ritmo e la fantasia, accompagna bambini e bambine a scoprire alcune delle sonorità più caratteristiche dei 5 continenti e a crearne di nuove.

CRESCERE IN CITTÁ - PERCORSI DIDATTICI PER LE SCUOLE a cura dell'Associazione Giochimpara

Tra Gioco e Storia

Destinatari: Scuola primaria

Numero classi: 6

Ente proponente: Associazione Giochimpara

Numero incontri: 1

Dopo l'arrivo e un momento di reciproca conoscenza, il gruppo si sposta nel salone principale dove partecipa ad un breve racconto sulla nascita dei giochi Olimpici dell'antica Grecia; a

seguire la classe viene divisa per facilitare l'interazione e rendere più significativa l'esperienza attiva. Un primo gruppo inizia la visita interattiva del percorso "Giochi e giocattoli nell'antichità"; per rendere il clima ancora più coinvolgente si possono indossare le tuniche e ci si può abbellire con i gioielli tipici degli antichi Romani. Attraverso una serie di attività ludiche si sperimentano, giocando, i più famosi giochi romani, dai giochi con le noci al "Duodecim Scripta". L'altro gruppo si reca nello spazio "Dagli antichi tavolieri ai giochi da tavolo" ed ha la possibilità di giocare con i giochi dell'antico Egitto. Il percorso viene intervallato da momenti e attività didattiche che favoriscono un ripasso storico delle diverse civiltà. I due gruppi poi si intercambiano.

Esploriamo la natura

Destinatari: Scuola primaria

Numero classi: 3

Ente proponente: Associazione Giochimpara

Numero incontri: 2



Durante il primo incontro il gruppo classe viene diviso in due, un gruppo inizia il percorso espositivo interattivo "Gioco e natura" in cui la presenza di una barca reale permette la simulazione della navigazione sul fiume e una serie di attività ludiche favoriscono la conoscenza nello specifico di alcuni elementi del mondo del bosco. Il secondo gruppo, contemporaneamente, svolge attività di laboratorio attraverso un'esplorazione olfattiva delle piante

aromatiche e alcune attività di conoscenza degli elementi naturali mediante l'utilizzo del microscopio. I due gruppi si intercambiano.

Durante il secondo incontro ci si sposta al "Parco Colonnetti" (nelle vicinanze della sede del Centro) per vivere e sperimentare sul posto quanto appreso durante il percorso didattico.

Gioco e scuola: dagli anni Cinquanta ad oggi

Destinatari: Scuola primaria

Numero classi: 4

Ente proponente: Associazione Giochimpara

Numero incontri: 1

Nel laboratorio viene trattato il tema della scuola e dei giochi da cortile tipici degli anni Cinquanta. I due momenti "scuola" e "gioco" che caratterizzano la vita di ogni bambino e bambina, vengono analizzati e messi a confronto attraverso attività didattiche interattive che

prevedono momenti di approfondimento storico e diverse attività di conoscenza sui giochi della tradizione popolare italiana.

Viaggio interstellare

Destinatari: Scuola primaria

Numero classi: 3

Ente proponente: Associazione Giochimpara

Numero incontri: 1

L'attività ludica si propone di avvicinare i partecipanti all'acquisizione di conoscenze rispetto al sistema solare e suoi pianeti, con un approccio nuovo e divertente in cui essi sono chiamati a coinvolgersi attivamente in giochi cooperativi e istruttivi. Il clima promosso dall'incontro con un ambiente peculiare e stimolante può fungere da aspetto facilitatore per attivare un pensiero creativo e l'immaginazione degli alunni, per potersi proiettare in un vero e proprio "Viaggio Interstellare".

Un Po'(p) di Arte

Destinatari: Scuola primaria

Numero classi: 1

Ente proponente: Associazione Giochimpara

Numero incontri: 1

A rendere interessante la Pop Art è il contenuto della sua narrazione che diventa un tutt'uno con il suo stile e la sua personalissima creatività.

Questo laboratorio pone l'attenzione dei partecipanti sul carattere innovativo e inaspettato del movimento che si rivolge alla collettività consumistica degli anni Sessanta, facendosi espressione di questa attraverso la rappresentazione di oggetti di uso comune e produzione industriale. Proprio questo è un punto cruciale dell'esperienza proposta ai partecipanti: riuscire a cogliere ciò che può esserci di artistico e bello anche nei contesti di vita quotidiana e negli oggetti che ci circondano ogni giorno.

CRESCERE IN CITTÁ - PERCORSI DIDATTICI RIVOLTI ALLE SCUOLE

a cura dell'Associazione La Gilda del Grifone

Giochi da tavolo a scuola

Destinatari: Scuola primaria

Numero classi: 1

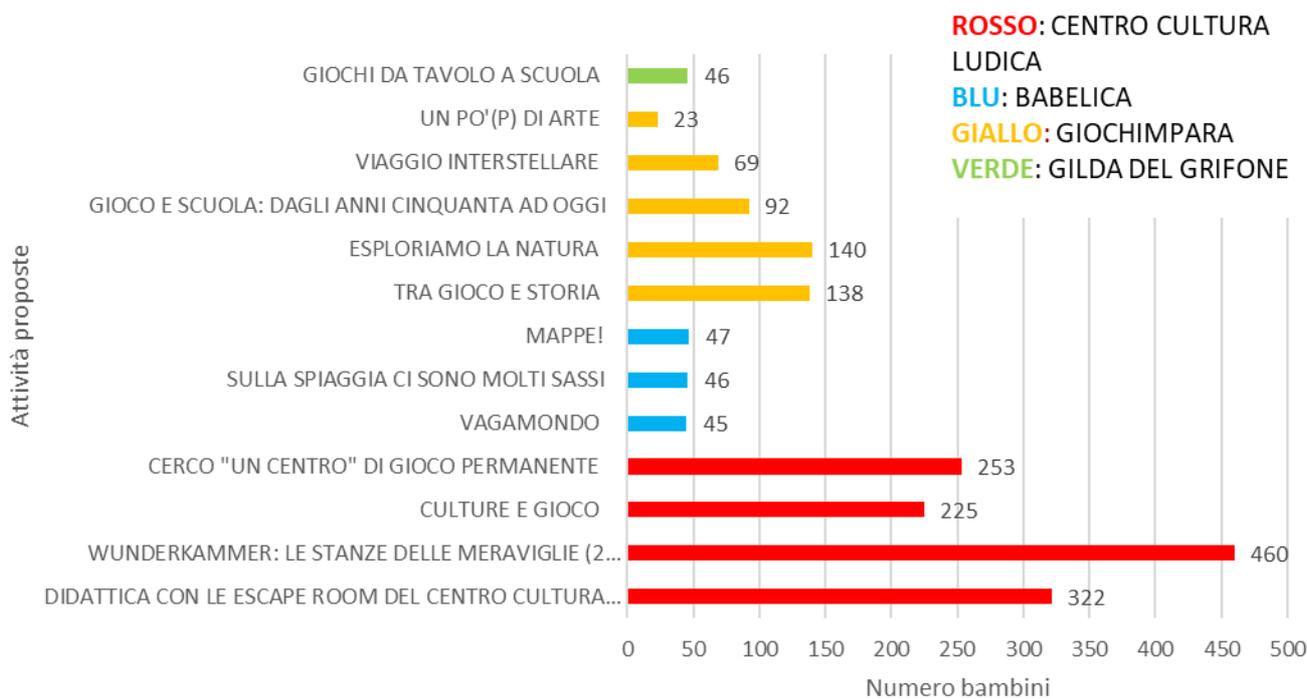
Ente proponente: Associazione La Gilda del Grifone

Numero incontri: 2

Dopo un primo momento di conoscenza la classe viene coinvolta nel gioco "Lupus in tabula". Ciascun partecipante interpreta un ruolo che lo porta a collaborare con gli altri compagni per il raggiungimento di un fine comune. Nel secondo incontro la classe viene coinvolta in giochi di narrazione guidata. Bambine e bambini raccontano una storia unica e irripetibile.

PERCORSI DIDATTICI RIVOLTI ALLE SCUOLE A CURA DEL CENTRO CULTURA LUDICA				
PERCORSO DIDATTICO			NUMERO BAMBINI	NUMERO INCONTRI
DIDATTICA CON LE ESCAPE ROOM DEL CENTRO CULTURA LUDICA			322	14
WUNDERKAMMER: LE STANZE DELLE MERAVIGLIE (2 INCONTRI)			460	20
CULTURE E GIOCO			225	10
CERCO "UN CENTRO" DI GIOCO PERMANENTE			253	11
TOTALI CENTRO CULTURA LUDICA			1260	55
PERCORSI DIDATTICI A CURA DELL'ASSOCIAZIONE BABELICA				
PERCORSO DIDATTICO			NUMERO BAMBINI	NUMERO INCONTRI
VAGAMONDO			45	2
SULLA SPIAGGIA CI SONO MOLTI SASSI			46	2
MAPPE!			47	2
TOTALI ASSOCIAZIONE BABELICA			138	6
PERCORSI DIDATTICI A CURA DELL'ASSOCIAZIONE GIOCHIMPARA				
PERCORSO DIDATTICO			NUMERO BAMBINI	NUMERO INCONTRI
TRA GIOCO E STORIA			138	6
ESPLORIAMO LA NATURA			140	6
GIOCO E SCUOLA: DAGLI ANNI CINQUANTA AD OGGI			92	4
VIAGGIO INTERSTELLARE			69	3
UN PO'(P) DI ARTE			23	1
TOTALI ASSOCIAZIONE GIOCHIMPARA			462	20
PERCORSI DIDATTICI A CURA DELL'ASSOCIAZIONE GILDA DEL GRIFONE				
PERCORSO DIDATTICO			NUMERO BAMBINI	NUMERO INCONTRI
GIOCHI DA TAVOLO A SCUOLA			46	2
TOTALI ASSOCIAZIONE LA GILDA DEL GRIFONE			46	2

NUMERO TOTALE DI BAMBINI PRESENTI AI PERCORSI DIDATTICI AL CENTRO CULTURA LUDICA



PERCORSI DI FORMAZIONE PER ADULTI

a cura del Centro Cultura Ludica

Il Centro Cultura Ludica promuove percorsi innovativi per lo sviluppo delle competenze ludiformi per tutte le figure professionali che lavorano in contesti educativi, scolastici, formativi, culturali e sociali. Struttura percorsi formativi dedicati all'aggiornamento professionale attraverso la condivisione di obiettivi e contenuti in base alle esigenze delle specifiche realtà professionali. Promuove e organizza incontri tematici per approfondire la conoscenza delle diverse tipologie di giochi. Un'occasione di confronto per condividere riflessioni e suggestioni tra chi utilizza il gioco per professione e coloro che sono appassionati di gioco.

Il Centro Cultura Ludica, per le proposte di formazione e aggiornamento professionale, si avvale della collaborazione scientifica dell'Università di Torino, del Politecnico di Torino, di INDIRE - Istituto Nazionale Documentazione Innovazione Ricerca Educativa e del supporto tecnico di esperti del settore.

I corsi attivati nel corso dell'anno scolastico 2022-23 sono stati:

- *Educare sin dall'infanzia al pensiero creativo e critico* - 3 incontri
- *Play: gioco e arte* - 2 incontri
- *Giochiamo alla pari? Gioco e differenze di genere* - 3 incontri
- *Un, due, tre... stella! Giocare a scuola con i giochi della tradizione popolare* - 2 incontri
- *Ludens - Incontri ravvicinati sui giochi da tavolo* - 2 incontri

Totale incontri: 12

Totale partecipanti: 268

Educare Sin Dall'infanzia Al Pensiero Creativo E Critico

Ente proponente: Centro Cultura Ludica

Numero partecipanti: 28

Numero incontri: 3 incontri

Docenti: *Anna Maria Venera*, pedagoga ITER, *Alessia Rosa*, prima ricercatrice Nucleo Territoriale Nord INDIRE, *Francesca Pizzigoni*, ricercatrice Nucleo Territoriale Nord INDIRE.

Educare a pensare diventa il filo rosso di un itinerario che attraversa e pervade tutti gli ambiti dell'esperienza e del sapere e si fa carico di promuovere e di coltivare quella capacità da cui dipendono tanto il presente quanto il futuro della società. È importante stimolare l'aspetto più costruttivo del pensiero sin dalla più tenera età in modo da poter trovare strategie che consentano di sviluppare l'immaginazione, l'autonomia del giudizio, la libertà di pensiero e di parola, precondizioni per favorire una comunità democratica.

La visita al percorso espositivo "Le stanze delle meraviglie. Raccolte e collezioni": oltre 100 esempi di collezioni divergenti e creative, introduce elementi teorici e metodologici che vengono ampliati negli incontri successivi, in cui si propone una riflessione sugli spazi educativi e su come sia possibile sviluppare l'educazione alla bellezza e supportare lo sviluppo del senso

estetico. Il corso si è svolto con la collaborazione dell'Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa - INDIRE.

Play. Gioco E Arte

Ente proponente: Centro Cultura Ludica

Numero partecipanti: 22

Numero incontri: 2 incontri

Docenti: *Anna Maria Venera*, pedagoga ITER, *Alessandro Quaranta*, artista



Il gioco per tutto il Novecento è stato il mezzo che ha consentito di rompere le regole dell'estetica dominante sviluppando un nuovo percorso visivo e percettivo. Nell'arte moderna e contemporanea, molti artisti hanno sperimentato azioni rituali e relazionali, nella propria pratica artistica, estendendo il proprio gesto oltre la superficie limitata di una tela. In particolare essi prediligevano azioni collettive alle espressioni individuali, ispirandosi a forme primitive di coinvolgimento, molto vicine a quelle di un grande gioco collettivo. Per questo percorso di formazione alcune opere d'arte contemporanea vengono utilizzate come riferimento per la creazione di un gioco corale. Play è un'attività che coinvolge un gruppo di persone nella creazione di un grande arazzo pittorico, realizzato seguendo delle regole di base, con un'implicazione del coordinamento e del

movimento corporeo. Le aree di interesse coinvolte in quest'attività sono: la memoria, la seriazione e la psicomotricità.

Giochiamo alla pari? Gioco e differenze di genere

Ente proponente: Centro Cultura Ludica

Numero partecipanti: 24

Numero incontri: 3 incontri

Docenti: *Anna Maria Venera*, pedagoga ITER, *Paola Torrioni*, professoressa Sociologia dei Processi Culturali e Comunicativi, Università di Torino

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

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

Un, due, tre... Stella! Giocare a scuola con i giochi della tradizione popolare

Ente proponente: Centro Cultura Ludica

Numero partecipanti: 18

Numero incontri: 2 incontri

Docenti: *Anna Maria Venera*, pedagoga ITER, *Roberta Olivero*, formatrice associazione Respiro

Il patrimonio ludico della tradizione infantile fa parte di una cultura che si sta estinguendo ma è ricca di valenze pedagogiche e storiche: i saperi in gioco sono quelli raramente codificati dell'infanzia. Se il gioco giocato della tradizione è nato in un'Italia rurale o agli albori dell'industrializzazione può continuare a divertire e a creare ben-essere anche in una città metropolitana, reinventato e riadattato ai nuovi bisogni e ai contesti formativi. Scoprire o riscoprire le proprie tradizioni con ritualità antiche e spesso comuni, contribuisce ad abbattere pregiudizi e paure, al di là delle differenze culturali, sociali e linguistiche e consente di creare rapporti profondi e duraturi.

Oltre alla visita guidata al percorso espositivo "Giochi e giocattoli della Tradizione Popolare", sarà presentato un vasto repertorio dei giochi della tradizione popolare e si avvierà un momento di riflessione e confronto sull'esperienza ludica sperimentata e sulla sua riproducibilità nel contesto contemporaneo.

Ludens - Incontri ravvicinati

Ente proponente: Centro Cultura Ludica

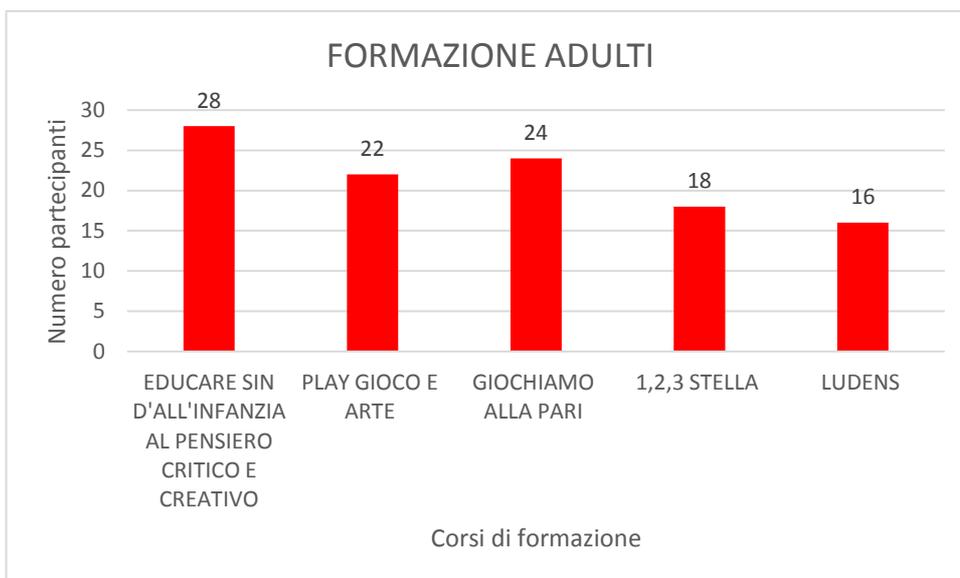
Numero partecipanti: 16

Numero incontri: 2 incontri

Docenti: *Anna Maria Venera*, pedagoga ITER, *Beniamino Sidoti*, scrittore e autore di giochi

Il gioco è libero, flessibile, piacevole, ma anche tradizionale, conformista oppure trasgressivo e anticonformista. Fenomeno poliedrico per eccellenza, oltre ad essere strumento per educare, è un elemento importante di ogni tempo e di ogni cultura. La società crea nuovi giochi e nuovi modi di giocare e usa il gioco per veicolare messaggi, modelli, valori e ruoli sociali. I giochi che una comunità sceglie di giocare e di considerare importanti finiscono per diventare lo specchio della società. Il Centro Cultura Ludica promuove un ciclo di incontri per approfondire la conoscenza sui giochi da tavolo. Un'occasione di confronto per condividere riflessioni e suggestioni tra chi utilizza il gioco per professione e coloro che sono appassionati di giochi.

FORMAZIONE ADULTI							
CORSO						NUMERO PARTECIPANTI	NUMERO INCONTRI
EDUCARE SIN D'ALL'INFANZIA AL PENSIERO CRITICO E CREATIVO						28	3
PLAY GIOCO E ARTE						22	2
GIOCHIAMO ALLA PARI						24	3
1,2,3 STELLA						18	2
LUDENS						16	2
TOTALI						268	12



INIZIATIVE PER LE FAMIGLIE

Il Centro ha proposto una programmazione di iniziative rivolte alle famiglie in collaborazione con le associazioni: Babelica, Giochimpara, La Gilda del Grifone.

Destinatari: famiglie con bambine e bambini dai 6 anni

Partecipanti: 115 bambini e 129 adulti.

Totale: 244

Giornata Mondiale del Gioco: 135 bambini e bambine e 185 familiari

Durata: incontri di 2 ore - venerdì ore: 16.30 - 18.30

Periodo: febbraio-maggio 2023



OFFICINA GALATTICA DEL GIOCATTOLI

Ente proponente: Associazione Babelica

Data: venerdì 10 febbraio

Numero partecipanti: 16 bambini e 18 adulti

Costruiamo con materiali naturali e di recupero i nostri giocattoli del cuore in compagnia di Luca Borello. Chissà se diventeremo bravi come giovani elfi? Mancano 10 mesi al prossimo Natale, iniziamo ad allenarci...

C'ERA UNA VOLTA

Ente proponente: Associazione Giochimpara

Data: venerdì 24 febbraio

Numero partecipanti: 14 bambini e 16 adulti

Scopriamo insieme i giochi della tradizione popolare. Anche i nonni sono stati bambini, giocavano e si divertivano in cortile anche senza videogiochi. Adulti e bambini possono condividere i giochi d'una volta in un pomeriggio di gioco intergenerazionale.

BESTIACCE FAI DA TE

Ente proponente: Associazione Babelica

Data: venerdì 10 marzo

Numero partecipanti: 19 bambini e 18 adulti

Potrete incontrare - in carne ed ossa - gli esploratori Pico Pane e Sam Colam che vi condurranno nel magico mondo delle Bestiacce, creature immaginarie nate dalla penna di Pino Pace e dai pennelli di Giorgio Sommacal. Uniamo due animali, o forse anche tre e mettiamo insieme le loro caratteristiche e peculiarità...

A cosa daremo vita? Un laboratorio di creature immaginarie per allenare la fantasia e la creatività.

GIOCO IN FAMIGLIA

Ente proponente: Associazione La Gilda del Grifone

Data: Venerdì 17 marzo

Numero partecipanti: 12 bambini e 14 adulti

Tutti insieme per divertirsi con i giochi da tavolo, collaborativi e di velocità, di coordinazione ed abilità. Un modo per coinvolgere le famiglie e giocare insieme.

IL DADO È TRATTO!

Ente proponente: Associazione Giochimpara

Data: venerdì 24 marzo

Numero partecipanti: 9 bambini e 10 adulti

I dadi esistevano già molti anni fa... Giulio Cesare li usava! E Cleopatra con cosa giocava? E come si viveva? Che storia, la storia! Ecco qui un'occasione per conoscere l'antichità non solo dai libri. Lancia il dado, gioca ed entra nella storia... potrai rivivere le epoche passate divertendoti!

LO ZAINO DEL PARTIGIANO

Ente proponente: Associazione Babelica

Data: venerdì 21 aprile

Numero partecipanti: 16 bambini e 20 adulti

Si può imparare la storia giocando? Certamente se è possibile vedere, toccare, annusare e ascoltare gli oggetti che la storia l'hanno fatta. Al centro del nostro racconto c'è un grande zaino militare, dal quale vengono estratti posate, libri, borraccia, matita. Ogni oggetto è spunto per raccontare la vita di partigiani e partigiane sulle montagne. Un Incontro giocoso per scoprire un pezzo di storia con Tatjana Giorcelli e l'illustratore Gabriele Pino.



VERSO L'INFINITO ED OLTRE...

Ente proponente: Associazione Giochimpara

Data: venerdì 28 aprile

Numero partecipanti: 13 bambini e 15 adulti

Cosa c'è oltre il cielo blu, al di là delle nuvole? La navicella spaziale è pronta a partire... manchi solo tu! Unisciti a noi e vieni a scoprire nuovi pianeti e a fare nuovi incontri. Un laboratorio interattivo e coinvolgente per stimolare immaginazione e creatività imparando a conoscere le meraviglie dell'universo.

BLUES POWER

Ente proponente: Associazione Babelica

Data: venerdì 12 maggio

Numero partecipanti: 16 bambini e 18 adulti

I partecipanti, in compagnia del musicista Umberto Poli, attraverso l'utilizzo della voce, del corpo e di strumenti convenzionali (e non) tipici della tradizione, vivono un'intensa esperienza formativa e multimediale alla scoperta del genere che più di ogni altro ha saputo raccontare con esattezza le speranze, i sentimenti e le lotte di un popolo, quello afroamericano, permeando di sé il mondo intero e tutta la musica del Novecento: dal rock al soul, dal country al funk fino alla disco e all'hip hop.

GIORNATA MONDIALE DEL GIOCO

Ente proponente: Centro Cultura Ludica

Data: sabato 27 maggio (apertura straordinaria)

Numero partecipanti: 135 bambini e bambine e 185 familiari

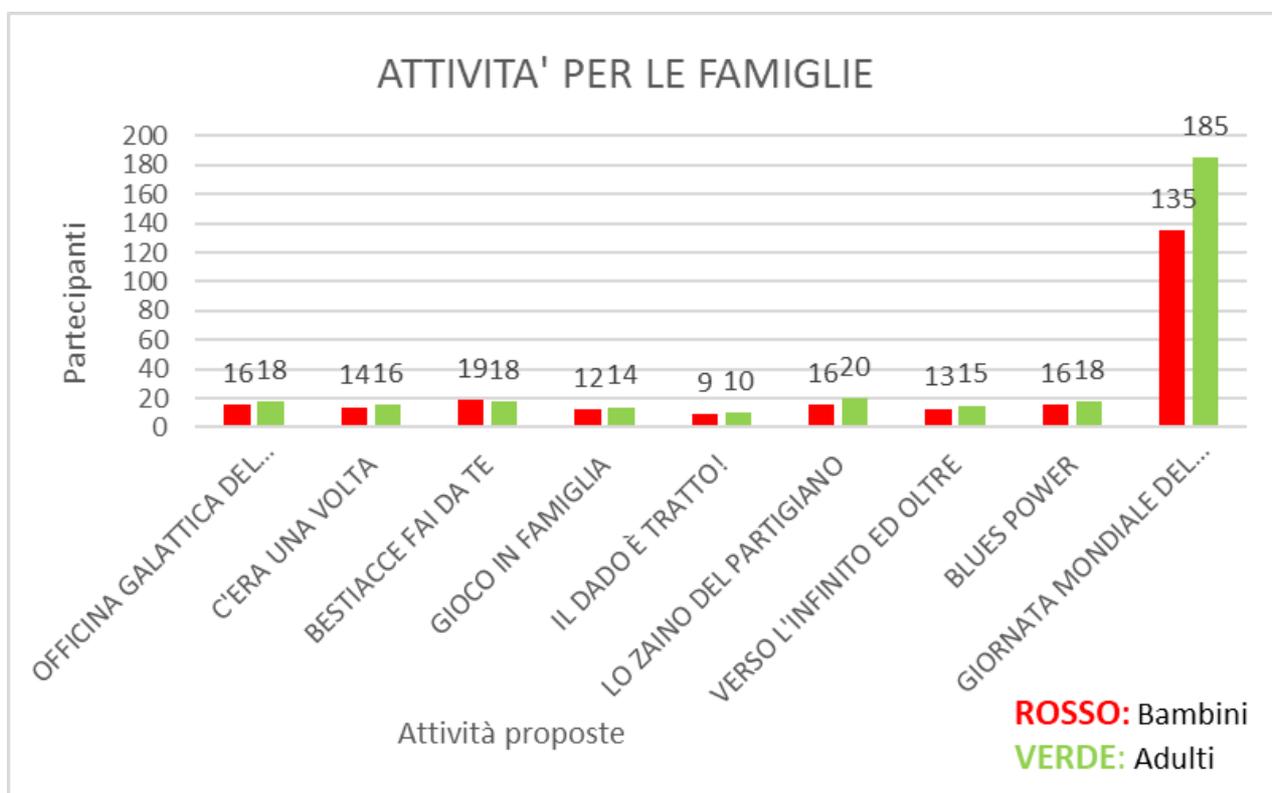
La Giornata Mondiale del Gioco è un evento promosso dall'International Toy Library Association (ITA) che coinvolge dal 1999 oltre 40 paesi nel mondo, dedicato quest'anno al tema "Giocare per la sostenibilità". Il Centro Cultura Ludica intende richiamare l'attenzione sul diritto al gioco, non solo per bambini e bambine, ma come una risorsa preziosa per il

benessere in tutte le età della vita perché il gioco rappresenta espressione di libertà creativa, di autonomia e crescita interpersonale.



Il Centro Cultura Ludica ha organizzato per tale occasione un percorso ludico a tappe in oltre 8000 mq di giardino con attività per bambini e adulti per condividere insieme un grande momento di festa con mostre tematiche, giochi da tavolo, giochi della tradizione popolare e tante attività all'aperto.





VISITE GUIDATE

Visita guidata interattiva al Centro Cultura Ludica

Destinatari: Adulti

Partecipanti: 392 adulti

Docenti: Anna Venera (Centro)

Durata: 1 incontro di 2 ore
(venerdì pomeriggio)

Periodo: ottobre - giugno



L'incontro di carattere interattivo ed esperienziale, si svolge alternando momenti dialogici con momenti di gioco che stimolano la dimensione cognitiva ed emotiva. La visita guidata propone suggestioni e approfondimenti sui seguenti percorsi espositivi:

- le stanze delle meraviglie: raccolte e collezioni;
- giochi e giocattoli nell'antichità
- giochi e giocattoli della tradizione popolare italiana
- gioco e natura
- il gioco del futuro

Hanno richiesto di visitare il Centro Cultura Ludica: amministrazioni comunali che gestiscono servizi educativi, enti o associazioni culturali del territorio o di altre città (Udine, Bergamo, Potenza, Lecco, Bologna).

Hanno richiesto la visita del Centro, ricercatori di diverse Università (Milano Bicocca, Bologna, Torino, Aosta, Napoli).

Hanno partecipato alle visite del Centro anche gruppi di anziani (over 70 anni): gruppo ricreativo anziani CGIL. Fondazione per l'Architettura, Fondazione Mirafiori, associazioni torinesi.



MOSTRE TEMATICHE



Il Centro propone periodicamente mostre tematiche con pannelli, curiosità, filmati e giochi. La fruizione delle mostre è abbinata alla visita guidata del Centro e dei percorsi espositivi.

Destinatari: adulti

Partecipanti: 392 adulti

Titoli: *Sull'Uovo; Giocare per Crescere; Insedimenti Ludici*

Docenti: Anna Maria Venera (Centro)

Durata: 1 incontro di 2 ore (venerdì pomeriggio)

Periodo: ottobre - marzo

Sull'Uovo

La mostra corredata da oltre 100 uova da collezione consente approfondimenti culturali attraverso un percorso che tocca una pluralità di temi: il mito e la simbologia, attribuita all'uovo da popoli e culture, la ritualità, la magia e la superstizione, il dono dell'uovo come testimonianza di amicizia e di amore, l'uovo tra gioco e tradizione, uovo e arte, uovo e media.

Giocare per Crescere

La mostra ripercorre la storia della ludoteca Drago Volante che, insieme alle altre ludoteche torinesi, è dagli anni Ottanta un riferimento importante per la città per garantire il diritto al gioco di bambine e bambini. Il racconto evidenzia le finalità della ludoteca come servizio sul territorio, le attività che si svolgono quotidianamente e le iniziative dedicate al mondo della scuola e alle famiglie.

Insedimenti ludici



Oltre 50 sedie rosse trasformate in strumenti di gioco da bambine e bambini e dalle loro famiglie nelle scuole primarie e nelle ludoteche di ITER.

Gli insediamenti ludici sono la reinterpretazione in chiave contemporanea del variegato mondo dei giochi da tavolo e da tavola, con particolare attenzione alla tradizione popolare, a cui si unisce la dimensione della sostenibilità ambientale: sedie inutilizzate trasformate in nuovi strumenti di gioco con creatività e senso estetico.

BIBLIOTECA

Destinatari: adulti

Partecipanti: 49 studenti universitari

Docenti: Anna Maria Venera (Centro)

Orari: giovedì 10.00 - 13.00

Periodo: ottobre - giugno

All'interno del Centro è presente una biblioteca con più di 4000 volumi che è stata utilizzata da 49 persone per approfondimenti su progetti di ricerca di vario tipo. La biblioteca è accessibile su prenotazione nei giorni di apertura del Centro.

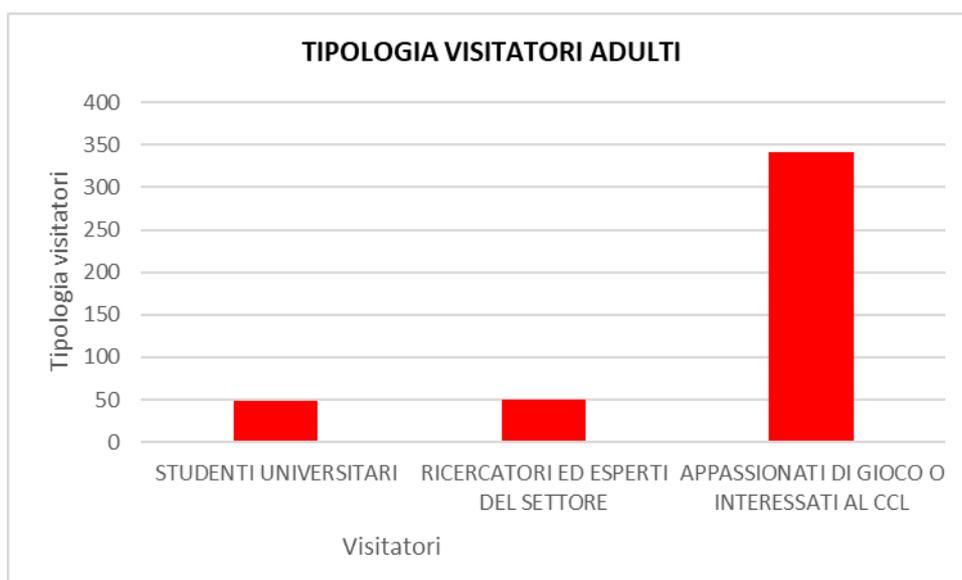
Hanno usufruito del servizio di consulenza bibliografica e consultazione testi studenti dei corsi di laurea di: Sociologia, Scienze dell'Educazione, Formazione Primaria, Comunicazione.



A seconda delle esigenze lo studente ha utilizzato la biblioteca più volte per consultazione testi e preparazione di ricerche.

La biblioteca è stata utilizzata anche in occasione di presentazioni di libri dedicati al gioco, in occasione di alcuni momenti di formazione.

MOSTRE, VISITE E BIBLIOTECA	NUMERO PARTECIPANTI
VISITE GUIDATE E MOSTRE	392
BIBLIOTECA	98
TOTALE	490



TIROCINI E STAGE

Attraverso il protocollo di intesa tra Università degli studi di Torino e il Centro Cultura Ludica si sono attivati 5 progetti di tirocinio formativo curricolare.

Dipartimento Filosofia e Scienze dell'educazione:

- Corso di Laurea triennale in Scienze dell'educazione, curriculum Educatore esperto nei processi e linguaggi dell'apprendimento: Natalia Mielczarek
- Corso di Laurea Magistrale in Scienze pedagogiche: Michela Rovera, Erminia Solito
- Corso di Laurea Magistrale in Programmazione e gestione dei servizi educativi e formativi: Claudia Vogliotti

Dipartimento di Studi umanistici

- Corso di Laurea triennale in Lettere moderne: Elisa Gannuscio

Il tirocinio si è svolto da dicembre a giugno con una durata diversa a seconda del percorso formativo (da 150 ore a 300 ore). Il momento conclusivo ha permesso a tutte le studentesse di sperimentarsi attivamente nella giornata mondiale del gioco, partecipando a tutte le fasi dell'iniziativa, dalla progettazione all'organizzazione e preparazione dei materiali, allo svolgimento con la conduzione delle attività per le famiglie, al momento di verifica e rielaborazione dell'esperienza.

SPERIMENTAZIONE E ATTIVITÀ DI RICERCA CON INDIRE

Si è avviata una collaborazione scientifica con attività di ricerca e sperimentazione innovativa nell'ambito della promozione e diffusione della cultura ludica.

Il progetto prevede la realizzazione di 4 video-racconti.

Il percorso di video documentazione si pone una triplice finalità: informativa, formativa e didattica. Alcuni video, per le loro potenzialità educative e formative, sono stati inseriti sulla piattaforma INDIRE "La Biblioteca dell'Innovazione - Idee e Risorse per la Scuola".

[Wunderkammer. La nostra stanza delle meraviglie](#)

[Ti racconto io: il "Duodecim Scripta"](#)

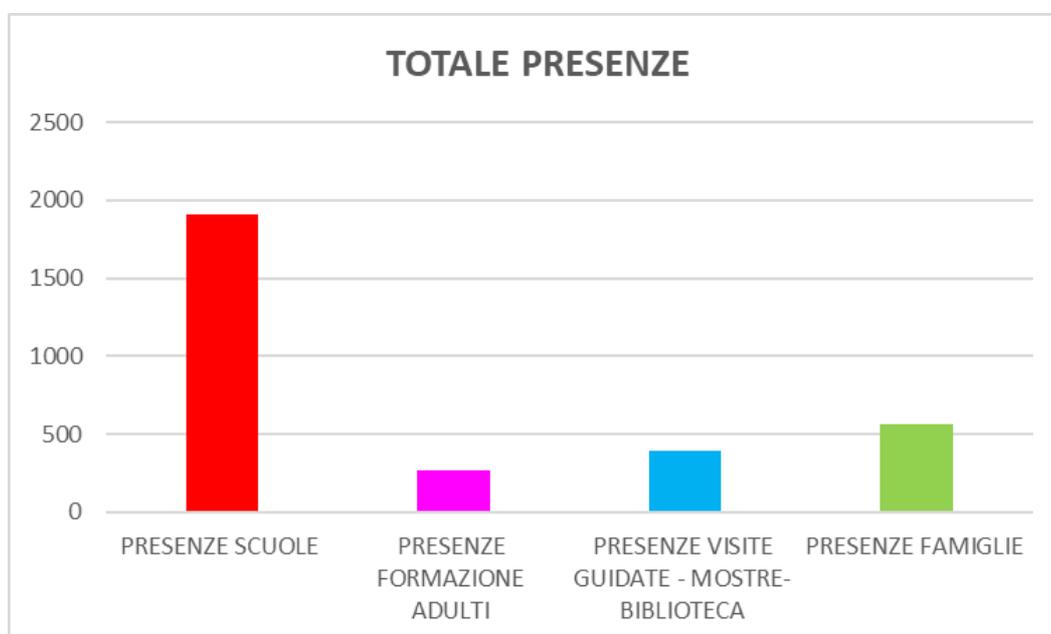
[Ti racconto io: i giochi su ruota](#)

[Ti racconto io: giochi e natura](#)

Infine, è stato realizzato un video (durata 5 minuti) che illustra le finalità del Centro, delinea le attività e descrive i percorsi espositivi al fine di consentire a tutte e tutti di conoscere il Centro e ad invogliare a venirlo a visitare. I video sono presenti anche sul sito di ITER.

TOTALE PRESENZE AL CENTRO CULTURA LUDICA

TOTALE PRESENZE ANNO SCOLASTICO						
VISITATORI						NUMERO PARTECIPANTI
PRESENZE SCUOLE						1906
PRESENZE FORMAZIONE ADULTI						268
PRESENZE VISITE GUIDATE - MOSTRE- BIBLIOTECA						392
PRESENZE FAMIGLIE						564
TOTALE						3130



contatti

Centro Cultura Ludica "Walter Ferrarotti"

via Millelire 40

10127 Torino

T 011 011 39400

M centroculturaludica@comune.torino.it

ITER

Città di Torino

Divisione Servizi Educativi

Via Revello 18

10139 Torino

T 011 01129125

M iterattivitaeducative@comune.torino.it

www.comune.torino.it/iter/