



CITTA' DI TORINO



Istituto Torinese  
per una Educazione Responsabile



# centro cultura ludica

WALTER FERRAROTTI

Città di Torino  
Dipartimento Servizi Educativi  
ITER - Istituzione Torinese per una Educazione Responsabile

Presidente ITER  
*Carlotta Salerno*

Dirigente Divisione Educativa  
*Claudio Sciaraffa*

Responsabile ITER  
*Rosanna Melgiovanni*

Responsabile Attività Educative ITER  
*Gian Franco Padovano*

Coordinamento Centro Cultura Ludica “Walter Ferrarotti”- ITER  
*Anna Maria Venera*

progetto grafico  
*Giuseppe Filosa*

Centro Cultura Ludica  
Via Millelire 40 – 10127 Torino  
10127 Torino - Tel.011 011 39400  
[centroculturaludica@comune.torino.it](mailto:centroculturaludica@comune.torino.it)  
[www.comune.torino.it/iter](http://www.comune.torino.it/iter)

© Città di Torino, settembre 2023

## Premessa

Il gioco, fonte di apprendimento e di socializzazione, rappresenta una risorsa fondamentale per lo sviluppo di abilità cognitive, emotive e motorie.

Il Centro Cultura Ludica contribuisce alla sperimentazione delle diverse forme di gioco, tra tradizione e innovazione, capace di rispondere ad una richiesta sempre più partecipata per un pubblico eterogeneo, attraverso un articolato programma di iniziative.

La vocazione alla ricerca che lo ha ispirato trova oggi la sua espressione in un progetto rinnovato nei contenuti e negli allestimenti in una nuova sede. Il Centro Cultura Ludica, *intergenerazionale ed interculturale*, si propone come luogo di ricerca, formazione e spazio espositivo, con visite interattive, percorsi tematici, mostre e corsi di formazione.

Al Centro Cultura Ludica la formazione assume nuove prospettive, non solo come un diritto e una risorsa individuale, ma come una ricchezza sociale e conferma l'importanza di *concepire i processi formativi in funzione del diritto ad una cittadinanza attiva*. Un diritto partecipato.

La partecipazione attiva e consapevole rappresenta la chiave di volta della formazione continua per la valorizzazione di buone pratiche e la messa a fuoco di piste operative condivise e condivisibili.

Il Centro Cultura Ludica promuove incontri di formazione sulla cultura del gioco in collaborazione con l'Università e il Politecnico di Torino, INDIRE, associazioni presenti sul territorio ed esperti del settore. Gli incontri rappresentano un'occasione di confronto e di dialogo per condividere riflessioni e suggestioni, per proporre nuove chiavi di lettura sui temi emergenti in ottica educativa attraverso una *metodologia ludiforme*.

L'iniziativa vuole caratterizzarsi come momento di arricchimento teorico, di scoperta di strategie efficaci e metodologie innovative e si rivolge a chi guarda al futuro con passione, con la convinzione che il gioco sia un'opportunità per generare *ben-essere individuale e collettivo*.

Gli incontri sono gratuiti e si rivolgono a coloro che operano in contesti educativi - formativi e a quanti sono interessati ad approfondire la "cultura del gioco".

Ringrazio tutte e tutti coloro che hanno contribuito alla realizzazione di tale iniziativa.

*Carlotta Salerno*

Assessora all'Istruzione e alle Politiche Giovanili

## INCONTRI E CORSI DI FORMAZIONE

*... Si può arrivare ad un rovesciamento della prospettiva:  
il territorio, la strada, appaiono come uno spazio claustrofobico,  
palcoscenico di copioni di vita,  
rigidamente predisposti,  
e la scuola può diventare il luogo del cammino,  
di una strada da percorrere insieme,  
anche per incontrare tanti altri "fuori"  
diversi dal proprio.*

Carla Mezzalini

**ottobre 2023**

## **STUPORE E MERAVIGLIA**

**Educare sin dall'infanzia al pensiero creativo e critico**

**mercoledì 11, 18 e 25 ottobre 2023**

**ore 14.30 - 17.00**

**30 posti disponibili**

**Il corso si svolge con la collaborazione di INDIRE Istituto Nazionale di Documentazione Innovazione e Ricerca Educativa**

*Il pensiero è eccellente quando conserva e sviluppa lo stupore della scoperta, utilizzando appieno la forza della 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**.*

M. Lipman, Thinking in Education, 2003

### **obiettivi**

- conoscere le finalità e le potenzialità del Centro Cultura Ludica in relazione al tema
- acquisire elementi teorici in relazione al pensiero creativo e critico
- analizzare il senso progettuale e l'articolazione operativa di alcune pratiche educative di promozione del pensiero creativo e critico
- promuovere attività finalizzate all'educazione alla bellezza e al patrimonio culturale

### **PROGRAMMA**

**mercoledì 11 ottobre | ore 14.30 - 17.00**

***Collezionare per imparare.***

***Le Wunderkammer del Centro Cultura Ludica***

***Anna Maria Venera, pedagoga***

***Città di Torino - ITER***

È importante stimolare l'aspetto più costruttivo del pensiero sin dalla più tenera età in modo da poter trovare strategie che consentono di sviluppare l'immaginazione, l'autonomia del giudizio, la libertà di pensiero e di parole, precondizioni per favorire una comunità democratica.

La visita interattiva al percorso espositivo "Le stanze delle meraviglie. Raccolte e Collezioni" consentirà di introdurre alcuni

elementi teorici e metodologici sull'educare al pensiero creativo e critico.

Le Wunderkammer del Centro con oltre 150 esempi di collezioni divergenti consentiranno di vivere un'esperienza immersiva nel mondo della creatività.

**mercoledì 18 ottobre | ore 14.30 - 17.00**

***CreativaMente***

***Supportare la creatività e il senso estetico nella fascia d'età zero sei***

***Alessia Rosa, prima ricercatrice Nucleo Territoriale Nord INDIRE***

La creatività ha un ruolo centrale nei percorsi 0-6.

Ma i bambini sono naturalmente creativi?

I sistemi educativi possono supportare la creatività e il senso estetico dei bambini?

E secondo quali modalità? Supportare lo sviluppo del senso estetico nei bambini

significa renderli consapevoli di ciò che li attrae e in cui percepiscono armonia e bellezza?

Come lo spazio favorisce tali processi? Si intende porre una riflessione su

tali quesiti valorizzando le esperienze del gruppo partecipante.

**mercoledì 25 ottobre | ore 14.30 - 17.00**

***Catalogare per conoscere:***

***le "cose" a servizio di una didattica attiva***

***Francesca Pizzigoni, ricercatrice INDIRE***

L'incontro affronterà il tema della

"rivoluzione pedagogica" avviata a partire dalla seconda metà dell'Ottocento in cui

bambine e bambini diventano protagonisti di una didattica attiva e in cui le "cose" entrano

nelle scuole per innovare la didattica.

Attraverso momenti di esperienza diretta, il gruppo sarà coinvolto nella sperimentazione di oggetti che abitualmente troviamo a

scuola e che possono supportare oggi la didattica quotidiana, fornendo al bambino e

alla bambina conoscenze e competenze.

### **metodologia**

Si alterneranno momenti di riflessione

teorica con momenti interattivi a piccolo e a grande gruppo in *circle time*.

Utilizzo di materiali audiovisivi con momenti di confronto e scambio di esperienze educative.

**ottobre 2023**

## **DAL CONTENITORE AL CONTENUTO**

### **Abitare ambienti di apprendimento innovativi**

**giovedì 12 e 19 ottobre 2023**

**ore 14.30 - 17.00**

**30 posti disponibili**

**Il corso si svolge con la collaborazione del Politecnico di Torino**

*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.*

Loris Malaguzzi

#### **obiettivi**

- conoscere le finalità e le potenzialità del Centro Cultura Ludica *Walter Ferrarotti*
- acquisire elementi di progettazione degli spazi in contesti educativi e formativi
- progettare e valutare criticamente la realizzazione di spazi flessibili e inclusivi
- sperimentare le proprie abilità e competenze finalizzate al riuso creativo in contesti educativi

Il corso intende porre una riflessione sull'importanza del ripensare gli spazi per il benessere e il miglioramento dell'apprendimento e delle relazioni nei contesti educativi e formativi.

In che modo gli spazi educativi, una volta presi in carico dalla comunità scolastica, vengono personalizzati e adattati alle esigenze della didattica e trasformati dalla scuola?

*Fare didattica in spazi flessibili* significa iniziare a progettare percorsi didattici che promuovano sia una "uscita dall'aula" sia una diversa organizzazione dell'aula stessa per sfruttare le potenzialità offerte da tutti i luoghi della scuola, compresi gli spazi aperti. È necessario riconoscere allo spazio educativo la dignità di linguaggio, portatore di significato. Lo spazio può essere inteso in una dimensione ecologica, cioè come ambiente di apprendimento in cui il soggetto è immerso.

## **PROGRAMMA**

**giovedì 12 ottobre | ore 14.30 - 17.00**

*Dal contenitore al contenuto: abitare ambienti di apprendimento innovativi*

*Anna Maria Venera, pedagogista*

*Centro Cultura Ludica - Città di Torino*

Dopo una breve introduzione sulle finalità del Centro Cultura Ludica, il gruppo avrà l'opportunità di *vivere un'esperienza immersiva* attraverso una visita interattiva ai percorsi espositivi del Centro.

Successivamente, attraverso una metodologia ludiforme, saranno sviluppati i seguenti temi:

- L'ambiente di apprendimento nei servizi educativi e nella scuola: uno spazio fisico, mentale e culturale
- Ambienti che favoriscono i processi attentivi: gli effetti del colore, del design, spazi "pieni e vuoti"
- Spazio alle idee. Come cambiare lo sguardo. Lo spazio educativo come luogo di sperimentazione: progettare, realizzare, allestire ambienti per favorire apprendimenti e relazioni.
- Lo spazio come terzo educatore: come progettare e allestire ambienti di apprendimento inclusivi e stimolanti che favoriscono la collaborazione e l'apprendimento cooperativo.

**giovedì 19 ottobre | ore 14.30 - 17.00**

*Architetture educative*

*ricercatrici e ricercatori, Politecnico di Torino*

Confort e benessere sono parametri di qualità che riguardano solo gli ambienti domestici e la sfera privata o riguardano anche il mondo della scuola?

Cosa significa ripensare gli spazi a scuola?

Dopo una breve presentazione di studi e ricerche, il gruppo sarà coinvolto in alcune esercitazioni sul significato di "spazi flessibili" e sugli spazi di gioco.

**ottobre novembre 2023**

## **PLAY**

### **Gioco e Arte**

**giovedì 26 ottobre e 2 novembre 2023**

**ore 14.00 - 17.00**

**20 posti disponibili**

**Il corso si svolge con la collaborazione dell'Associazione Babelica**

*É 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

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 delle 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.

### **obiettivi**

- promuovere il valore educativo del patrimonio culturale nel processo di crescita della persona
- sensibilizzare e appropriarsi di una chiave di lettura come quella del gioco per conoscere l'arte contemporanea
- offrire strumenti operativi per favorire la sperimentazione di percorsi dedicati all'arte con l'utilizzo di metodologie ludiformi
- valorizzare l'arte come risorsa interdisciplinare per educare alla cittadinanza, all'inclusione e alla diversità

### **PROGRAMMA**

**giovedì 26 ottobre | ore 14.00 - 17.00**

**giovedì 2 novembre | ore 14.00 - 17.00**

Per questo percorso di formazione alcune opere d'arte contemporanea saranno

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

### **introduce i due incontri**

**Anna Maria Venera, pedagoga**

**Centro Cultura Ludica - Città di Torino - ITER**

### **interviene**

**Alessandro Quaranta, artista audiovisivo**

Si occupa da diversi anni di didattica e pedagogia dell'arte, avvalendosi degli strumenti che sperimenta nella sua pratica artistica, che impiega nei laboratori rivolti a scuole di ogni ordine e grado.

### **metodologia**

Si alterneranno momenti teorici con momenti laboratoriali.

**novembre 2023**

## **INFANZIA E DIGITALE**

**Proposte innovative di didattica ludica per la Scuola dell'Infanzia e Primaria**

**mercoledì 8 e 15 novembre 2023**

**ore 14.30 - 17.00**

**30 posti disponibili**

**Il corso si svolge con la collaborazione dell'Università degli Studi di Torino**

*Nativi digitali sono coloro che fin dalla nascita hanno vissuto a contatto con i mezzi di comunicazione digitali e la familiarità dei bambini con una tale varietà di dispositivi interattivi ha plasmato il loro modo di apprendere, di conoscere e di comunicare.*

Marc Prensky

Il corso intende proporre uno sguardo approfondito sul tema dell'utilizzo delle tecnologie digitali da parte dei bambini e delle bambine presentando studi e ricerche che indagano sulle potenzialità e sui rischi educativi, offrendo alcuni strumenti di lettura e d'azione per sostenere coloro che operano in contesti educativi e scolastici in una migliore gestione degli strumenti tecnologici, tenendo in primo piano i bisogni di apprendimento e di relazione dell'infanzia.

### **obiettivi**

- saper progettare e sperimentare in classe ambienti di apprendimento digitali basati sul gioco
- esplorare l'universo dei contenuti digitali rivolti all'infanzia: strumenti per conoscerli osservarli e realizzarli
- progettare e realizzare sistemi interattivi "dentro e fuori" dallo schermo
- imparare ad amplificare l'esperienza interattiva

### **PROGRAMMA**

**mercoledì 8 novembre | ore 14.30 - 17.00**

**Studi e ricerche su "infanzia e digitale"**

**Barbara Bruschi, Silvia Carbotti, Università degli Studi di Torino**

Le tecnologie sono la parte forse più dinamica della nostra realtà e ci impongono un ritmo di adattamento estremamente rapido. Come possiamo coniugare i tempi

"slow" dell'educazione con la velocità tecnologica?

Una riflessione sul come cercare e scegliere contenuti digitali di qualità.

**mercoledì 15 novembre | ore 14.30 - 17.00**

**Creare percorsi di apprendimento digitali**

**Silvia Carbotti, Università degli Studi di Torino**

Dal Touch screen alle interfacce tangibili quali strumenti a scuola e nell'extrascuola per rendere interattivi gli oggetti quotidiani.

### **metodologia**

Il primo incontro prevede una introduzione teorica e una presentazione dello stato di avanzamento della ricerca in merito all'argomento trattato.

Nell'incontro successivo si alterneranno momenti teorici con attività laboratoriali.



**novembre 2023**

**UN, DUE, TRE... STELLA!**

**Giocare a scuola con i giochi della tradizione popolare**

**giovedì 23 e 30 novembre 2023**

**ore 14.30 - 17.00**

**30 posti disponibili**

**Il corso si svolge con la collaborazione dell'Associazione Respiro**

*Così rotea la trottola colpita dalla frusta dei bambini che giocano facendola girare intorno a un vasto cortile; essa spinta dai colpi avanza descrivendo dei cerchi, mentre la schiera dei bambini la guarda ammirata senza sapere come mai quel legno si muova tanto rapidamente su se stesso, e raddoppiate le frustate, raddoppia il movimento.*

Virgilio, Eneide

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.

#### **obiettivi**

- conoscere le finalità e le potenzialità del Centro Cultura Ludica in relazione al tema
- acquisire elementi teorici e metodologici per favorire nei contesti educativi una progettualità che comprenda i giochi della tradizione popolare
- interrogarsi su differenze e similarità tra i giochi tradizionali e i nuovi giochi
- approfondire l'aspetto "competitivo" del gioco tradizionale, fondamentale nell'incontro con il fallimento
- favorire il benessere emotivo e relazionale
- sviluppare il pensiero creativo e critico

#### **PROGRAMMA**

**giovedì 23 novembre | ore 14.30 - 17.00**

**Gioco e Cultura**

**Anna Maria Venera, pedagoga**

**Città di Torino - ITER**

Conoscersi attraverso il gioco

Visita guidata al percorso espositivo "Giochi e giocattoli della Tradizione Popolare"

Presentazione "giocata" del quadro di Pieter Bruegel "Giochi di fanciulli" (1560)

Ieri e oggi: tempi e spazi di gioco

**giovedì 30 novembre | ore 14.30 - 17.00**

**I giochi della tradizione popolare a scuola**

**Roberta Olivero, ludotecaria e formatrice**

**Associazione Respiro**

Giociamo insieme: il vasto repertorio dei giochi della tradizione popolare

Confronto e riflessione sull'esperienza ludica sperimentata e sulla sua riproducibilità nel contesto contemporaneo

#### **metodologia**

Si alterneranno momenti teorici a momenti di animazione e di laboratorio.

**dicembre 2023**

## **GIOCO E FANTASCIENZA**

**mercoledì 6 e 13 dicembre 2023**

**ore 14.30 - 17.00**

**30 posti disponibili**

**Il corso si svolge con la collaborazione dell'Associazione Babelica**

*Io ne ho viste cose che voi umani non potreste immaginarvi: navi da combattimento in fiamme al largo dei bastioni di Orione, e ho visto i raggi B balenare nel buio vicino alle porte di Tannhäuser.*

*E tutti quei momenti andranno perduti nel tempo, come lacrime nella pioggia.*

*È tempo di morire.*

Roy Batty (Rutger Hauer), in Ridley Scott, Blade Runner, 1982

La Fantascienza rappresenta un contesto privilegiato attraverso cui riflettere su temi-chiave dell'Uomo e della Società, come il rapporto con la conoscenza scientifica, le relazioni tra la ricerca e l'etica, le trasformazioni dell'ambiente naturale. Oltre ad essere uno strumento utile per riflettere sulle società umane in divenire, la Fantascienza rappresenta un ambito importante per sviluppare l'immaginazione e la creatività narrativa.

### **obiettivi**

- sviluppare una cultura ludica collegata ai temi del Futuro, della Scienza e delle Tecnologie
- acquisire alcuni elementi teorici e metodologici per introdurre e approfondire il racconto di Fantascienza
- sviluppare la capacità di definire e progettare interventi educativi finalizzati a sviluppare modelli di analisi partecipata e interattivi dei testi filmici

## **PROGRAMMA**

### **introduce**

*Anna Maria Venera*, pedagoga  
Centro Cultura Ludica - Città di Torino

*Tra Scienza e fantascienza*

*Visita immersiva nello spazio "Il gioco del futuro"*

### **interviene**

*Umberto Mosca*, critico cinematografico,  
media trainer esperto in Video Storytelling  
d'Impresa

**mercoledì 6 dicembre | ore 14.30 - 17.00**

***Dal libro al film: la Fantascienza***

origini letterarie ed artistiche del film di fantascienza

il cinema delle origini

i classici del genere tra testo filmico e testo letterario

personaggi, paesaggi ed oggetti

la fantascienza "d'autore"

**mercoledì 13 dicembre | ore 14.30 - 17.00**

***Gioco e Fantascienza***

la fantascienza nel cinema di animazione

il gioco come modello narrativo nei film di science fiction

poetiche della scoperta e dell'esplorazione

le frontiere degli effetti speciali

progettare e produrre video didattici a tema:

il Booktrailer

confronto e discussione con rielaborazione

finale sul contenuto degli incontri

### **metodologia**

Si alterneranno alcuni momenti di inquadramento teorico a momenti di analisi delle sequenze. L'utilizzo di materiali audiovisivi è finalizzato a costruire momenti di confronto e scambio di esperienze di visione con un momento conclusivo di rielaborazione e confronto in *circle time*.

**gennaio 2024**

## **RICAMARE IN GIOCO**

**mercoledì 10 e 17 gennaio 2024**

**ore 14.00 - 17.00**

**20 posti disponibili**

**Il corso si svolge con la collaborazione dell'Associazione Babelica**

*La creatività è l'intelligenza che si diverte.*  
Albert Einstein

Ricamare è una pratica che va oltre la superficie, i fili passano attraverso la tela e si ancorano ad essa, come semi nella terra. Così come i semi racchiudono la promessa dell'origine e l'essenza del mondo, così i fili se "seminati" con cura nella tela, danno vita a nuovi mondi e nuove storie. Attraverso la pratica del ricamo si sperimenta un tempo lento e paziente che libera l'immaginazione e mostra la magia di gettare semi per vedere cosa nascerà.

### **obiettivi**

- acquisire elementi di progettazione sull'utilizzo del ricamo come elemento estetico per migliorare gli spazi educativi
- acquisire abilità manuali sul ricamo e sull'utilizzo tridimensionale della carta
- partecipare alla realizzazione di un'opera collettiva

### **PROGRAMMA**

**mercoledì 10 gennaio | ore 14.00 - 17.00**

***Le Wunderkammer del Centro Cultura Ludica: raccolte e collezioni***

***Anna Maria Venera, pedagoga***

***Centro Cultura Ludica - Città di Torino***

Dopo una breve introduzione sulle finalità del Centro Cultura Ludica, il gruppo avrà l'opportunità di vivere un'esperienza immersiva nelle "Stanze delle Meraviglie", oltre 100 esempi di raccolte e collezioni divergenti e creative.

### ***Seminare i Fili***

***Annalisa Bollini, artista e illustratrice***

***Annalisa Bollini, artista e illustratrice***

Dalle sollecitazioni emerse dalla visita delle raccolte e collezioni, si proseguirà con la progettazione e realizzazione di

un'opera collettiva che possa arricchire la scenografia dell'ambiente con il ricamo e con l'utilizzo tridimensionale della carta. Si impareranno alcuni punti base di questa tecnica e il modo di combinarli con piccole strutture cartacee.

**mercoledì 17 gennaio | ore 14.00 - 17.00**

***Ricamo e gioco***

La formazione prosegue con l'ideazione, la progettazione e la realizzazione di elementi di varie dimensioni con la tecnica del ricamo a rilievo. I diversi elementi realizzati andranno poi a comporre una installazione collettiva. I partecipanti esploreranno una forma di arte artigianale antica che verrà declinata in un'opera contemporanea. Una pratica di relazione e cura che dai fili farà nascere un piccolo nuovo mondo come nel migliore dei giochi.

### **metodologia**

Si alterneranno momenti di riflessione a momenti di carattere laboratoriale.

**da gennaio a maggio 2024**

## **IL PIACERE DELLA LETTURA**

*Chi non legge, a 70 anni avrà vissuto una sola vita, la propria.*

*Chi legge avrà vissuto 5000 anni, perché la lettura è un'immortalità all'indietro.*

Umberto Eco

**un incontro al mese ore 15.00 - 16.30  
venerdì 12 gennaio, 9 febbraio, 8 marzo,  
5 aprile, 10 maggio 2024  
15 posti disponibili**

**Gli incontri di "lettura condivisa" si svolgono con la collaborazione di autrici e autori di libri dedicati al gioco e del mondo dell'editoria**

Il Centro Cultura Ludica promuove la diffusione della cultura ludica anche attraverso iniziative dedicate alla lettura. La Biblioteca del Centro rappresenta un punto di riferimento per la ricerca e la formazione sulla cultura del gioco. Oltre ad avere una dotazione di più di 4000 volumi sui temi del gioco, raccoglie la documentazione del CIGI (Comitato Italiano Gioco Infantile) e del Centro Internazionale Ludoteche. La Biblioteca si presenta non solo come un luogo per la consultazione di testi ma come uno spazio per incontrarsi e confrontarsi, dove i libri sono piacere di leggere ma anche una preziosa occasione per esplorare esperienze, idee e progetti.

### **obiettivi**

- conoscere le finalità e le potenzialità del Centro Cultura Ludica e della sua Biblioteca
- sostenere attività di ricerca e studio sulla cultura ludica attraverso la presentazione di studi, saggi e libri sul gioco
- promuovere la lettura attraverso attività specifiche
- favorire presentazioni editoriali, incontri con autrici e autori
- acquisire conoscenze critico-interpretative su testi dedicati alla cultura ludica
- promuovere un approccio alla lettura che tenga in considerazione le competenze richieste dall'ecosistema digitale

- migliorare il benessere individuale e collettivo attraverso momenti di condivisione dedicati alla lettura e all'analisi di testi.

### **PROGRAMMA**

Dal mese di dicembre il Centro Cultura Ludica promuoverà una serie di iniziative che mirano ad avvicinare alla lettura chi non ne ha consuetudine e familiarità. Anche coloro che leggono abitualmente troveranno ulteriori sollecitazioni attraverso il coinvolgimento diretto in attività e iniziative (incontri con autori e autrici, presentazioni editoriali, gruppi di lettura, laboratori) che ne stimolino la creatività e il protagonismo, rendendoli portatori e diffusori di buone pratiche, e moltiplicando le occasioni di socialità e di scambio culturale. Sarà attivato un gruppo di lettura per il confronto aperto intorno ad uno o più libri scelti dai partecipanti per condividere osservazioni, emozioni, approfondimenti, per scambiarsi idee e punti di vista, per incontrare autori e autrici, per il piacere di condividere momenti dedicati alla lettura. Si intendono avviare momenti di "lettura condivisa" coinvolgendo autrici, autori ed esperti del settore. Una volta al mese, al pomeriggio, si attiverà il "Gruppo di Lettura". La Biblioteca del Centro proporrà un incontro dedicato alla lettura di testi o articoli sul gioco.

**orari della Biblioteca del Centro  
per consultazione, attività di ricerca e studio:  
giovedì ore 10.00 - 13.00  
venerdì ore 14.00 - 16.00**

l'attività è gratuita con prenotazione obbligatoria on-line, inviando una mail a: [centroculturaludica@comune.torino.it](mailto:centroculturaludica@comune.torino.it)

**gennaio 2024**

## **CARTONI PER GIOCARE: DIRITTI IN GIOCO**

**giovedì 11 e 18 gennaio 2024**

**ore 14.30 - 17.00**

**30 posti disponibili**

**Il corso si svolge con la collaborazione dell'Associazione Babelica**

*Non smettere di giocare, solo chi gioca può volare...*

Peter Pan (film)

### **obiettivi**

- scoprire il potenziale dei cartoni animati per la didattica e non solo: da semplice intrattenimento a vero e proprio strumento educativo
- sapersi orientare tra le diverse proposte di ieri e di oggi, sapendo scegliere e strutturare percorsi didattici tematici
- approfondire la conoscenza dei rapporti tra le tecniche di racconto e le risorse tecnologiche che utilizzate per applicarle

### **PROGRAMMA**

#### **interviene**

*Umberto Mosca, critico cinematografico, media trainer, esperto in Video Storytelling d'impresa*

**giovedì 11 gennaio | ore 14.30 - 17.00**

***Un passo alla volta: 130 anni di avventure dal basso***

Al gruppo saranno forniti elementi di Storia del Cinema di Animazione, con uno sguardo particolare alle opere che raccontano il mondo dal punto di vista di bambine e bambini, con l'obiettivo di saper riconoscere i temi che ritornano, le caratteristiche dei personaggi principali, gli universi iconografici, le strutture narrative legate ai giochi e al modo di giocare.

**giovedì 18 gennaio | ore 14.30 - 17.00**

***Animare le figure: tecniche e stili***

Un focus sui diversi generi del cinema di animazione e sulle differenti tecniche di realizzazione dei contenuti audiovisivi, cercando gli elementi di continuità dalle origini ad oggi ed esplorando le risorse e gli strumenti tecnologici.

Un approfondimento sulla scelta di percorsi di visione adatti alle varie fasce d'età e alle tematiche che si vogliono affrontare in classe.

### **metodologia**

Attraverso la visione e l'analisi di sequenze filmiche, i partecipanti al corso acquisiranno delle conoscenze sulle tappe più importanti del cinema di animazione e sui principali artisti, delle abilità relative alle diverse tecniche di animazione e delle competenze critiche per approfondire le relazioni tra i temi dei Diritti e del Gioco attraverso la scoperta, la comprensione e l'interpretazione dei film.

**gennaio febbraio 2024**

## **REALIZZIAMO UN GIOCO INSIEME**

### **InSEDIAMENTI Ludici**

**giovedì 25 gennaio, 1 e 8 febbraio 2024**

**ore 14.00 - 17.00**

**20 posti disponibili**

**Il corso si svolge con la collaborazione dell'Associazione Respiro**

*La creatività richiede il coraggio di abbandonare le certezze.*

Eric Fromm

Il progetto *InSEDIAMENTI Ludici* nasce dall'idea del Centro Cultura Ludica di valorizzare la relazione tra gioco e creatività in termini di educazione alla sostenibilità. Un esempio di progettazione condivisa sulle diverse tipologie di gioco proponibili in spazi ampi in un'ottica di sostenibilità creativa e ambientale. La finalità del progetto è quella di riutilizzare e trasformare vecchie sedie mal ridotte o che non soddisfano possono più soddisfare la loro funzione principiare, in postazioni di gioco.

#### **obiettivi**

- conoscere le potenzialità del Centro Cultura Ludica attraverso il progetto *InSEDIAMENTI Ludici*
- sperimentare il progetto *InSEDIAMENTI Ludici* "giocando" alcuni prototipi di sedie ludiche
- progettare e realizzare un gioco utilizzando materiali naturali e non
- condividere momenti di progettazione e realizzazione del gioco con il gruppo di partecipanti

#### **PROGRAMMA**

**giovedì 25 gennaio | ore 14.00 - 17.00**

##### **introduce**

*Anna Maria Venera, pedagoga*

**Centro Cultura Ludica - Città di Torino**

Presentazione del progetto *InSEDIAMENTI Ludici*

##### **intervengono**

*Roberta Olivero e Jean Pierre Paschetta*

**Associazione Respiro**

Proviamo insieme alcune Sedie Ludiche: un'occasione per sperimentarsi nell'atto di giocare, osservare e valutare.

Pregi e difetti delle sedie proposte: immaginiamo e progettiamo insieme "nuove" sedie. Un modo per consolidare la propria cultura ludica.

**giovedì 1 febbraio | ore 14.00 - 17.00**

*Roberta Olivero e Jean Pierre Paschetta*

**Associazione Respiro**

In piccoli gruppi i partecipanti realizzeranno quanto progettato nell'incontro precedente utilizzando alcuni semplici strumenti di falegnameria.

**giovedì 8 febbraio | ore 14.00 - 17.00**

*Roberta Olivero e Jean Pierre Paschetta*

**Associazione Respiro**

Dopo aver terminato le sedie ludiche, si potranno sperimentare in modo da verificarne l'utilizzo.

Si valuterà come valorizzare l'aspetto non solo funzionale, ma anche estetico di ciascuna sedia.

Terminate le sedie sarà il momento di metterle alla prova presentandole e facendole giocare agli altri partecipanti in modo da poter intervenire su azioni di miglioramento.

Infine si porrà una riflessione sul processo creativo e ludico messo in atto.

Un momento finale sarà riservato a immaginare il futuro di queste sedie e a condividere pensieri ed emozioni sull'esperienza ludico creativa vissuta.

#### **metodologia**

Si alterneranno momenti di riflessione e confronto a momenti laboratoriali e ludici.

**febbraio 2024**

## **COSTRUIRE GIOCHI CON LA STAMPANTE 3D**

**mercoledì 7 febbraio 2024**

**ore 14.00 - 17.00**

**30 posti disponibili**

**Il corso si svolge con la collaborazione di  
INDIRE Istituto Nazionale di Documentazione  
Innovazione e Ricerca Educativa**

*Il contenuto di un medium è sempre  
un altro medium.*

Marshall Mc Luhan

INDIRE, Istituto Nazionale di Documentazione e Innovazione Educativa, ha da sempre costruito intorno all'innovazione didattica la propria *mission*, intervenendo attraverso percorsi di ricerca al miglioramento della scuola italiana. All'interno di tale contesto culturale, che vanta ormai una storia di oltre novant'anni, si inserisce la ricerca *Maker@Scuola* con l'obiettivo di studiare l'efficacia e la ridefinizione dei modelli laboratoriali nel il sistema scolastico italiano. Da anni INDIRE sostiene le scuole con progetti dedicati all'utilizzo della stampante 3D con riferimento alle indicazioni nazionali per le scuole del primo ciclo.

La stampante 3D è di per sé un prodotto di ricerca, ideato e utilizzato per la realizzazione di oggetti nuovi. Anche la storia delle diverse tecnologie di stampa 3D dimostra quanto l'argomento sia in veloce evoluzione e quanti siano ancora gli sviluppi possibili. Dalle industrie la stampante 3D si è diffusa poi nei "Maker Space", nei "Fab Lab" e infine nelle scuole.

È ormai patrimonio comune la consapevolezza che l'uso delle tecnologie in sé non migliora l'apprendimento, sono piuttosto le strategie didattiche all'interno delle quali tali tecnologie vengono inserite che possono agevolare specifici processi di apprendimento soprattutto con bambini e bambine del primo ciclo.

La prima parte dell'incontro sarà dedicata alla presentazione di studi e ricerche, la seconda parte sarà incentrata a fornire alcuni strumenti di progettazione 3D finalizzati alla didattica.

### **obiettivi**

- favorire una riflessione sulla relazione che intercorre tra gioco e neuroscienze
- offrire all'insegnante elementi teorici e metodologici di progettazione 3D finalizzati a sviluppare percorsi di educazione al patrimonio culturale e alla cittadinanza
- acquisire strumenti di progettazione 3D
- progettare percorsi media educativa nell'ambito dei percorsi di educazione al patrimonio culturale e alla cittadinanza

### **PROGRAMMA**

#### **introduce**

*Anna Maria Venera, pedagoga  
Centro Cultura Ludica - Città di Torino*

#### **interviene**

*Alessia Rosa, prima ricercatrice INDIRE*

Gli studi sulle neuroscienze offrono nuove ed importanti prospettive di analisi sul gioco e la progettazione con la stampante 3D può rappresentare una prospettiva di sviluppo. Dopo una breve introduzione sulle finalità del Centro Cultura Ludica, si prosegue con una breve presentazione teorica sul tema del gioco e delle neuroscienze. A seguire si sperimenterà l'utilizzo della stampante 3D per la progettazione e realizzazione di giochi, attraverso un software 3D.

#### **metodologia**

Si alterneranno momenti di co-progettazione a quelli di partecipazione attiva, a piccolo e grande gruppo.

febbraio marzo 2024

## GIOCHIAMO ALLA PARI?

Gioco e differenze di genere

**mercoledì 21, 28 febbraio e 6 marzo 2024  
ore 14.30 - 17.00**

**30 posti disponibili**

**Il corso si svolge con la collaborazione  
dell'Università di Torino**

*Ci piace pensare che sia possibile un cammino educativo che salvaguardi la sensibilità, i sentimenti, i corpi, ma porti a conquistare una nuova cittadinanza fatta di rispetto, di riconoscimento della differenza, delle differenze...*

Luce Irigaray

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.

### **obiettivi**

- sviluppare una cultura di genere nel personale educativo
- acquisire alcuni elementi teorici con la presentazione di studi e ricerche sul tema
- analizzare i modelli di femminilità e mascolinità per destrutturare gli stereotipi di genere
- offrire strumenti metodologici e operativi per favorire la valorizzazione delle differenze tra bambine e bambini nei servizi educativi 0/6

## **PROGRAMMA**

**mercoledì 21 febbraio | ore 14.30 - 17.00**

*Inizio da me...*

*Anna Maria Venera, pedagogista, Centro Cultura Ludica - Città di Torino*

Prospettiva di genere nei servizi all'infanzia e nella pratica educativa  
Presentazione di studi e ricerche sulla relazione tra gioco e genere  
Giochi, giocattoli e videogiochi  
Il sessismo linguistico

**mercoledì 28 febbraio | ore 14.30 - 17.00**

*Maschile e Femminile. Modelli e ruoli di genere*

*Paola Torrioni, Università di Torino*

Stereotipi e pregiudizi  
Modelli e ruoli in famiglia e al lavoro  
Genere e generazioni a confronto

**mercoledì 6 marzo | ore 14.30 - 17.00**

*Gli stereotipi di genere nell'infanzia*

*Anna Maria Venera, pedagogista, Centro Cultura Ludica - Città di Torino*

Modelli e stereotipi di genere nei prodotti mediatici per l'infanzia  
Albi illustrati e libri per l'infanzia  
La relazione educativa con bambine e bambini  
Strumenti metodologici e operativi

### **metodologia**

- formazione in presenza con momenti interattivi a piccolo e a grande gruppo in *circle time*
- utilizzo di materiali audiovisivi con momenti di confronto e scambio di esperienze educative



marzo 2024

## LUDENS

**Incontri ravvicinati sui giochi da tavolo**

**giovedì 14, 21 e 28 marzo 2024**

**ore 14.30 - 17.00**

**30 posti disponibili**

**Il corso si svolge con la collaborazione dell'Università di Torino e dell'Associazione Respiro**

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

Johan Huizinga

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.

### **PROGRAMMA**

**giovedì 14 marzo | ore 14.30 - 17.00**

*Il gioco, una risorsa privilegiata di apprendimenti e relazioni*

*Anna Maria Venera, pedagoga  
Città di Torino - ITER*

L'incontro focalizza la sua attenzione su alcuni elementi:

uno "sguardo sul gioco": il gioco come portatore di significati culturali e valoriali il ruolo e la mediazione dell'adulto: strategie per promuovere il gioco in modo efficace alcune indicazioni metodologiche per progettare un gioco da tavolo che consenta di sviluppare apprendimenti e contemporaneamente favorisca relazioni positive nel gruppo.

**giovedì 21 marzo | ore 14.30 - 17.00**

*Il gioco da tavolo contemporaneo*

*Jean Pierre Paschetta, Associazione Respiro*

L'incontro intende presentare diverse categorie di giochi per comprenderne le caratteristiche educative e scoprirne le potenzialità finalizzate alla didattica.

**giovedì 28 marzo | ore 14.30 - 17.00**

*Board Game: cosa sono e come si fanno  
ricercatrici e ricercatori, Università degli Studi di Torino*

Dalla progettazione alla realizzazione di un gioco da tavolo.

### **metodologia**

si alterneranno momenti teorici con momenti di sperimentazione dei giochi a momenti di condivisione del gioco a piccolo e a grande gruppo

marzo 2024

## ARTE RELAZIONALE

**mercoledì 20 e 27 marzo 2024**

**ore 14.00 - 17.00**

**20 posti disponibili**

**Il corso si svolge con la collaborazione dell'Associazione Babelica**

*Le pratiche artistiche di oggi appaiono come un terreno di sperimentazioni sociali.*

Nicolas Borriaud

La formazione si basa sul concetto di un "estetica relazionale" teorizzata a fine anni 90 dal critico d'arte francese Nicolas Bourriaud. Sotto questa definizione vengono raggruppati tutti quegli artisti e le pratiche che pongono la ricerca estetica in secondo piano a vantaggio della partecipazione del pubblico nel processo di creazione di un'opera, che si manifestano spesso al di fuori di spazi espositivi. Si sviluppano così molteplici forme d'arte estemporanea dal carattere fortemente giocoso.

### **obiettivi**

- esplorare l'arte relazionale come forma di gioco e conoscenza interpersonale, dove la processualità, l'incontro con l'altro sostituiscono la materia cromatica e delle forme classiche dell'arte
- sperimentare le proprie abilità manuali

**mercoledì 20 marzo | ore 14.00 - 17.00**

### **Primo incontro**

Approfondimento teorico sulle diverse tipologie e sui modelli, a livello mondiale, dell'estetica relazionale.

Si scoprirà come la dinamica relazionale diviene il fine estetico dell'opera d'arte.

**mercoledì 27 marzo | ore 14.00 - 17.00**

### **Secondo incontro**

Realizzazione di un manufatto che potrà assumere le forme più diverse, da concrete ad effimere e aleatorie. Coloro che partecipano saranno le variabili che influenzeranno l'opera.

Lo scambio tra i partecipanti, il tempo donato e la gratuità della partecipazione

sono gli elementi su cui si fonda la creazione di queste opere. L'opera andrà ad arricchire gli allestimenti del Centro Cultura Ludica.

### **metodologia**

si alterneranno momenti di riflessione teorica a momenti di condivisione laboratoriale

## MOSTRE

Il Centro offre spazi innovativi, inclusivi e partecipati per un pubblico eterogeneo. È quindi un luogo d'incontro in cui scambiare esperienze e partecipare a forme di cittadinanza attiva.

L'area espositiva si sviluppa su più piani con percorsi tematici immersivi, spazi per laboratori e attività di animazione, biblioteca e sala conferenze per incontri di formazione e spazi dedicati a installazioni e mostre temporanee.

### INSEDIAMENTI LUDICI

#### Muovere il gioco negli spazi urbani e scolastici

Oltre 100 sedie rosse trasformate in strumenti di gioco, da insegnanti e studenti universitari, nelle sedi del Centro Cultura Ludica e nelle ludoteche della Città.

Il Centro Cultura Ludica, con l'attivazione di diversi corsi di formazione o di aggiornamento professionale, ha favorito l'acquisizione di conoscenze teoriche e metodologiche e lo sviluppo di abilità manuali ed espressive volte a saper interagire pudicamente con bambine e bambini attraverso proposte di giochi da svolgere in ambienti all'aperto e al chiuso. Il Progetto "InSEDIamenti Ludici" nasce dall'idea del Centro Cultura Ludica di valorizzare la relazione tra gioco e creatività in termini di educazione alla sostenibilità.

*InSEDIamenti Ludici* è un esempio di progettazione partecipata sulle diverse tipologie di gioco proponibili in ampi spazi, preferibilmente in un'ottica di sostenibilità creativa.

Trasformare "vecchie sedie" in postazioni di gioco rappresenta un modo creativo per coniugare la dimensione degli *spazi di gioco* con il tema del *riuso* e della *trasformazione dei materiali*.

*InSEDIamenti Ludici* è anche un *gioco di parole* che unisce ricerca, contemporaneità ma anche mobilità e desiderio di scoprire nuovi modi per condividere occasioni per giocare.

## I Percorsi della Memoria

### L'inverno e le altre stagioni

La mostra si presenta come un'occasione per incontrare, attraverso i diversi modi di giocare, la storia e la cultura delle comunità contadine e urbane dei primi anni del '900. Lo sforzo è teso ad affrontare il compito della testimonianza non in maniera nostalgica ma in modo creativo e attuale, proponendo accanto alla memoria, le possibili trasformazioni che consentono di recuperare oggi, con l'uso di materiali contemporanei, la dimensione ludica e la giocabilità di ieri.

L'idea di presentare in un percorso-mostra i giochi e i giocattoli tradizionali è nata dall'incontro di persone di tutte le età, che hanno permesso di raccogliere e di documentare le loro memorie ricche di aneddoti, di curiosità. Nell'immediato dopoguerra la cultura popolare ha visto un netto declino e, nella metà degli anni '70, se ne potevano trovare tracce prevalentemente nei libri, nei nastri magnetici e nei nascenti musei. Questa operazione ha permesso di mettere in luce un aspetto estremamente positivo, tipico delle passate generazioni: la grande capacità manuale che consentiva di produrre molti giochi, per lo più stagionali. Questo tipo di cultura ludica un tempo si trasmetteva direttamente fra ragazzi e bambini in luoghi di aggregazione quali cortili, strade, giardini. Oggi i luoghi del gioco sono, più solitari e chiusi, diventa perciò importante trovare contesti per rilanciare occasioni di gioco all'aperto, per riscoprire i giochi della tradizione popolare e vivere esperienze significative di condivisione del gioco.

La mostra interattiva è corredata di pannelli, oggetti e giochi tipici degli anni '40/'60 della tradizione popolare contadina italiana.

#### orari mostre

**dal 20 ottobre 2023**

**ogni venerdì dalle ore 14.00 alle 17.00**

È possibile richiedere una visita come gruppo.

Ingresso gratuito, prenotazione obbligatoria:

[centroculturaludica@comune.torino.it](mailto:centroculturaludica@comune.torino.it)

## INFO

### **i corsi sono rivolti a**

educatrici, educatori nidi d'infanzia o di Cooperative ed Associazioni Culturali, insegnanti di scuola dell'infanzia, primaria, secondaria di primo e secondo grado, studenti universitari, cittadine e cittadini interessati alla cultura del gioco

durante gli incontri

saranno forniti materiali di approfondimento  
con suggerimenti bibliografici e sitografici.

Al termine del corso sarà rilasciato un attestato di partecipazione

la partecipazione ai corsi è gratuita

previa iscrizione obbligatoria tramite

il nuovo catalogo CRESCERE IN CITTÀ 2023/2024

[www.comune.torino.it/crescere-in-citta](http://www.comune.torino.it/crescere-in-citta)

### **sede dei corsi**

Centro Cultura Ludica *Walter Ferrarotti*

via Millelire 40 - Torino

telefono 011 01139400

[www.comune.torino.it/iter](http://www.comune.torino.it/iter)

[www.comune.torino.it/iter/centri/cultura-ludica](http://www.comune.torino.it/iter/centri/cultura-ludica)

### **newsletter**

chi fosse interessato a ricevere le info delle iniziative del Centro Cultura Ludica può ricevere la newsletter inviando una mail a [centroculturaludica@comune.torino.it](mailto:centroculturaludica@comune.torino.it)

nel corso dell'anno sono previste inoltre

**visite guidate e**

**aperture straordinarie al sabato**