

«cARTIngioco»

Progetto attivato da FISM Ferrara nel Distretto Centro-nord, finanziato con
D.R. 1360/2023



*Musica, Arti grafiche e manipolative, Giocare con le parole,
Danza, Giocare con la propria espressività*

Gioco tutte le mie carte....

*Caro amico ti racconto che a giocare son
sempre pronto.*

*Due parole senza senso,
un colore molto intenso,
materiali da assemblare,
per costruire ed inventare,
un copione senza testo
e nasce subito il pretesto
per giocare con passione*

*dal mattino a colazione,
fino a notte fonda e nera
non mi stanco neanche a sera.*

*Gioco tutte le mie carte,
so gestirle assai con arte:
narro, recito, ballo e canto,
suono, disegno e me ne vanto!*

*Un museo è la mia vita
che con arte è esibita.*

*Giocherò ad ogni età
con magia e vivacità!*

L'art. 31 della Convenzione ONU dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza del 1989, afferma che «il bambino, ha diritto al riposo ed al tempo libero, di dedicarsi al gioco ed ad attività ricreative proprie della sua età e di partecipare alla vita culturale ed artistica».

«I giochi dei bambini bisogna considerarli come le loro azioni più serie» M. De Montaigne

«Perché lo so benissimo anche io, come lo sai tu, che giocare è una cosa seria. La cosa più seria che esista al mondo» Lewis Carrol, Alice nel Paese delle Meraviglie

IL GIOCO E' LA VOCE DEI BAMBINI

- *Non è soluzione dei problemi ma acquisizione di attitudini necessarie alla soluzione dei problemi.*
- *Non può essere «addomesticato» riportandolo nelle direzioni volute o auspiccate dall'adulto; può solo essere accompagnato e assecondato.*
- *E' un OASI DI PACE in cui il bambino può manifestare la sua autoaffermazione e comprensione del mondo.*

*Il gioco si riconosce per la sua natura di **condotta spontanea**:*

- *scelta e sviluppata **liberamente** (non si può imporre a qualcuno di giocare);*
- ***finalizzata solo a se stessa** (si gioca per giocare);*
- *caratterizzata da un vissuto di **piacere impegnato**.*

IL GIOCO E LA SOCIALITA'

- *Imitazione*
- *Rappresentazione*
- *Cooperazione*
- *Scambio*
- *Confronto*
- *Negoziazione*
- *Conflitto*
- *Amicizia*

SOCIALITA' E GRUPPI

Esperienze che coinvolgono bambini di età diverse:

- *osservazione reciproca*
- *invenzione e imitazione delle strategie di soluzioni a problemi*
- *forme differenziate di gioco e apprendimento*
- *assunzione di una pluralità di ruoli e di responsabilità*
- *inclusione*

Il modo di apprendere dei bambini è molto vicino a quello di procedere degli scienziati: forte motivazione, interpretazione di un fenomeno (ricerca attiva), intreccio continuo di ipotesi, prove ed errori.



«Il «motore» dell'apprendimento sta nel bambino stesso, ma promuoverlo e sostenerlo è il grande compito che spetta all'adulto»

Linee pedagogiche Nazionali per il sistema integrato Zerosei, 2021

La curiosità e l'impulso ad esplorare, è innata ma la capacità di giocare si APPRENDE nel contesto sociale, le competenze ludiche si apprendono all'interno di una relazione e l'adulto è il primo ALLENATORE LUDICO



Un adulto «regista»

*Si è spesso parlato di professionisti riflessivi, di educatori/insegnanti progettisti, di **interventi «non intrusivi»**. Il concetto di «**regia educativa**» ben rappresenta una didattica prevalentemente **indiretta** nella quale, a fianco della proposta mediata e calibrata sulla base dell'**osservazione** del singolo bambino e del gruppo, hanno un grande spazio le riprese, i rilanci, gli sviluppi progettati a partire dai comportamenti, dalle esplorazioni, dalle ipotesi, dalle domande, dalle discussioni dei bambini...*



«Non darmi ciò che desidero ma ciò di cui ho bisogno. Insegnami l'arte dei piccoli passi» Antoine de Saint-Exupéry



ARTISTICAMENTE IN GIOCO

«L'artista è un ricettacolo di emozioni che vengono da ogni luogo: dal cielo, dalla terra, da un pezzo di carta, da una forma di passaggio, da una tela di ragno» Pablo Picasso

Il Ruolo dell'Arte

- *Espressione dei propri vissuti*
- *Esternalizzazione delle emozioni*
- *Ricordare/Rivivere luoghi, persone, emozioni*
- *Necessità e bisogno*
- *Terapeutica*
- *Conoscenza di sè, degli altri e del mondo*

L'arte dei bambini e delle bambine

Bambine e bambini hanno il diritto di esprimere se stessi attraverso l'arte e per farlo hanno bisogno di un tipo di esperienza che possa essere:

- *Libera*
- *Ricca*
- *Varia*
- *Emozionante*
- *Collettiva e individuale*
- *Clima armonico*
- *Continuativa*



Il ruolo dell'adulto

- *Accompagna*
- *Sostiene*
- *Trasmette emozioni propositive*
- *Struttura gli spazi e predispone i materiali*
- *Coglie i bisogni dei bambini e asseconda i loro interessi*
- *Progetta CON e PER i bambini*



Quali metodi ed approcci?

Approccio basato sul gioco: stimolare l'interesse e l'entusiasmo dei bambini attraverso la chiave ludica, incoraggiando la creatività e l'esplorazione per il puro piacere personale;

- **Esplorazione sensoriale:** offrire ai bambini materiali artistici diversificati e stimolanti che coinvolgono i loro sensi;

- **Approccio basato sull'espressione personale:** consentire ai bambini di esprimere liberamente i propri pensieri, sentimenti e idee attraverso l'arte, senza paura del giudizio, incoraggiando la loro unicità e creatività;

- **Utilizzo di tecniche di storytelling:** integrare storie e narrazioni nelle esperienze artistiche per stimolare l'immaginazione e l'interesse dei bambini, incoraggiandoli a creare opere d'arte ispirate alla narrazione.

- **Coinvolgimento libero e attivo dei bambini:** promuovere la partecipazione attiva dei bambini nelle esperienze d'arte, consentendo loro di fare scelte autonome riguardo ai materiali, ai colori e alle tecniche da utilizzare, per favorire l'autonomia e l'autoespressione.



La Progettazione e preparazione dell'Atelier



Materiali e Spazi pensati per offrire un'esperienza diversificata e libera



UN GIORNO NEL BOSCO



Carte Narrazione, Arti grafiche, Musica

Il laboratorio prevedeva la narrazione con il kamishibai di un albo illustrato interamente realizzato dall' educatrice musicale dott.ssa Francesca Venturoli e la trasformazione di un elemento simbolico della storia in elemento concreto da manipolare, esplorare e suonare.













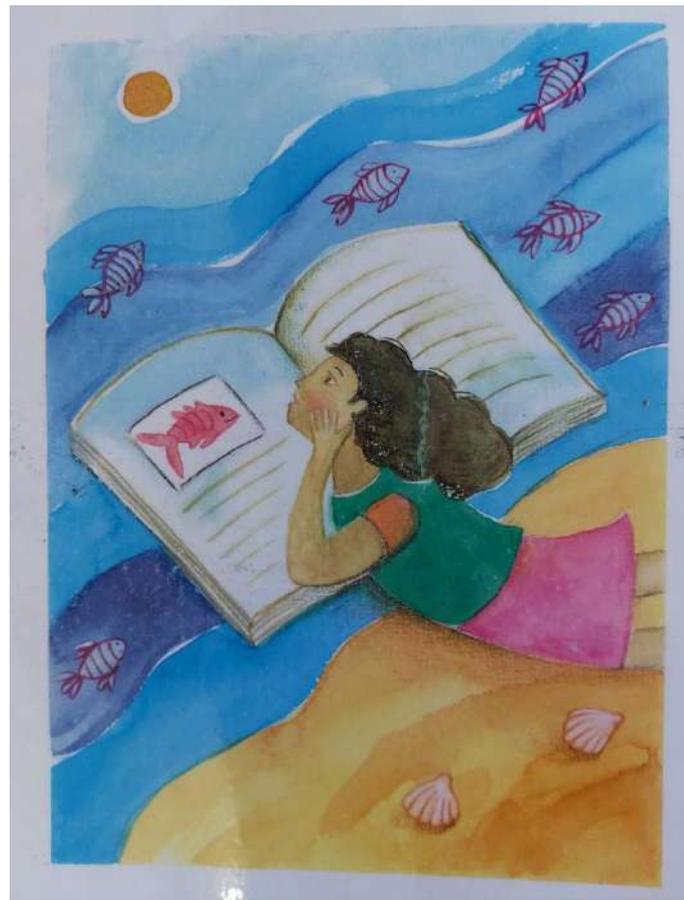
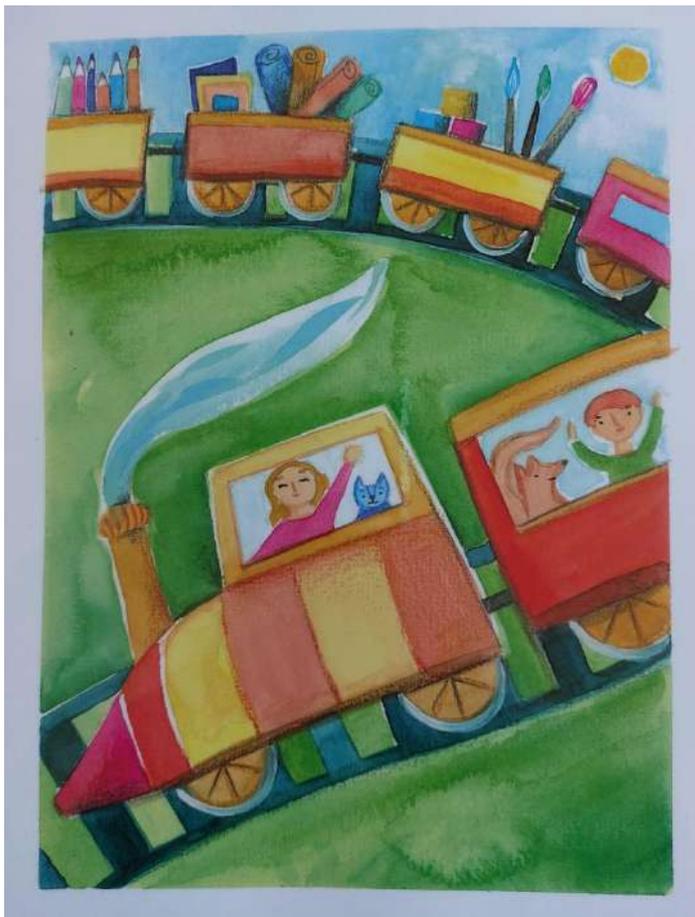
Durante le attività si è potuto realizzare in modo comunitario il bosco precedentemente narrato. Si è evidenziata in tutto il laboratorio l'importanza dell'aiutarsi per raggiungere grandi obiettivi, aiuto che ha facilitato prima i personaggi, poi i partecipanti al laboratorio, ad arrivare a prendere un bellissimo palloncino giallo che stava volando via. Alla fine è stato donato ad ogni partecipante un pezzo di filo rosso di unione ed un palloncino giallo.







IL MIO MAREME'



Carte Arti grafiche e manipolative, Narrazione

Il laboratorio prevedeva la lettura dell'albo illustrato «Maremè» di Bruno Tognolini e la sua rielaborazione con la creazione di un proprio «diario di bordo» con vari tipi di materiali.

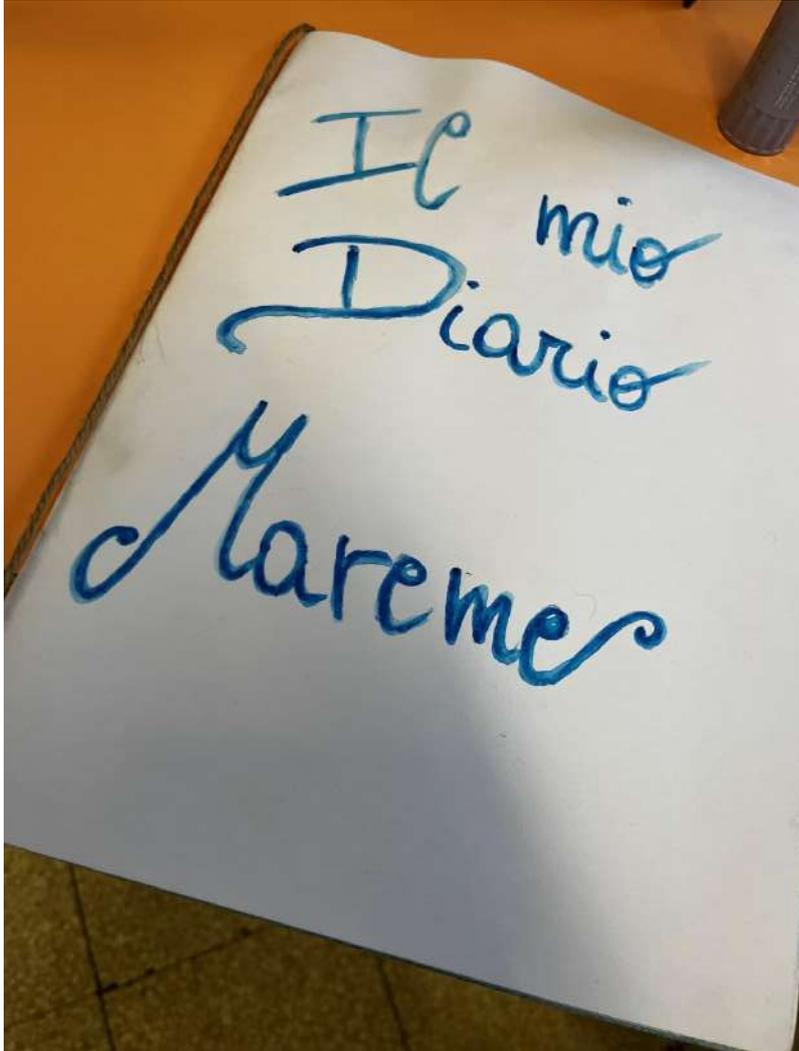
E' stato strutturato per centri di interesse che hanno permesso ad ogni partecipante di muoversi in autonomia sperimentando proposte grafico-espressive ed esperienziali differenti che hanno portato alla realizzazione del diario di bordo incentrato sull'esperienza vissuta.

I CENTRI D'INTERESSE

- **Stanza buia:** dove è stato proiettato un video riguardante il mare ed è stata predisposta una vasca con farina gialla, conchiglie e sassi e una con animali marini
- **Tavolo diario:** dove sono stati predisposti i fogli per creare il proprio diario, lo spago per unirlo e la poesia di chiusura dei lavori
- **Tavolo colori:** dove si potevano utilizzare tempere, gessi e colori a cera
- **Tavolo sensoriale:** con cotone, stoffa, vari tipi di carta, farina
- **Tavolo esperienziale:** con vasetti di acqua colorata sulle tonalità dell'azzurro e pipette

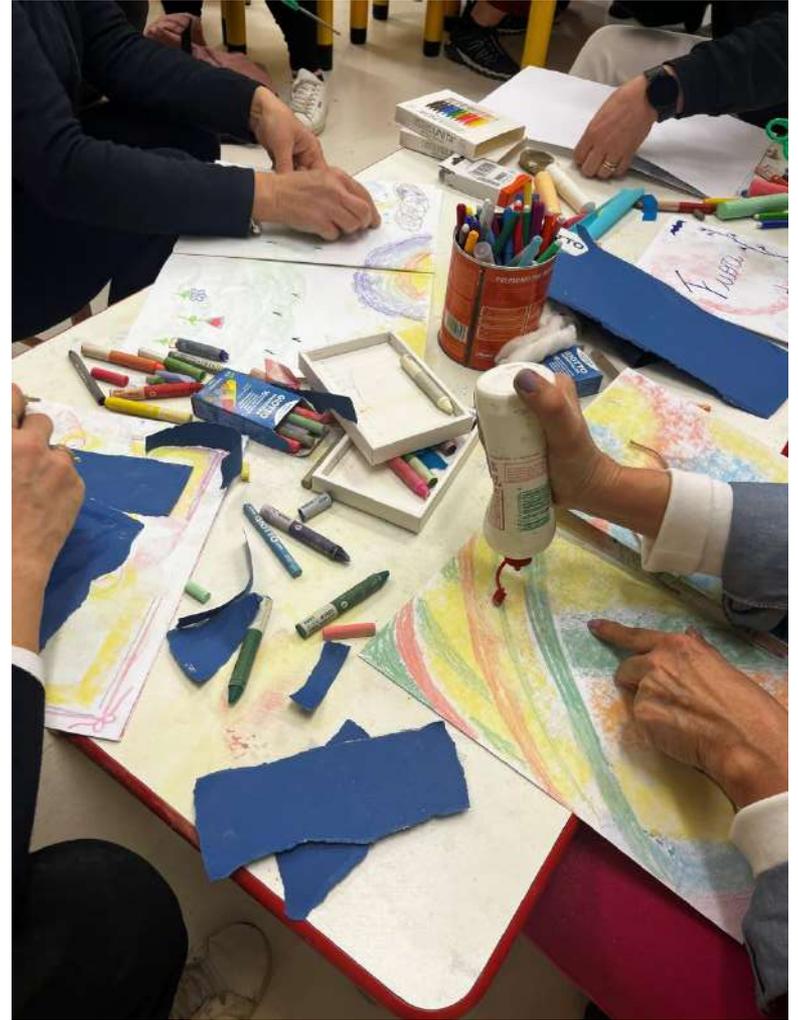








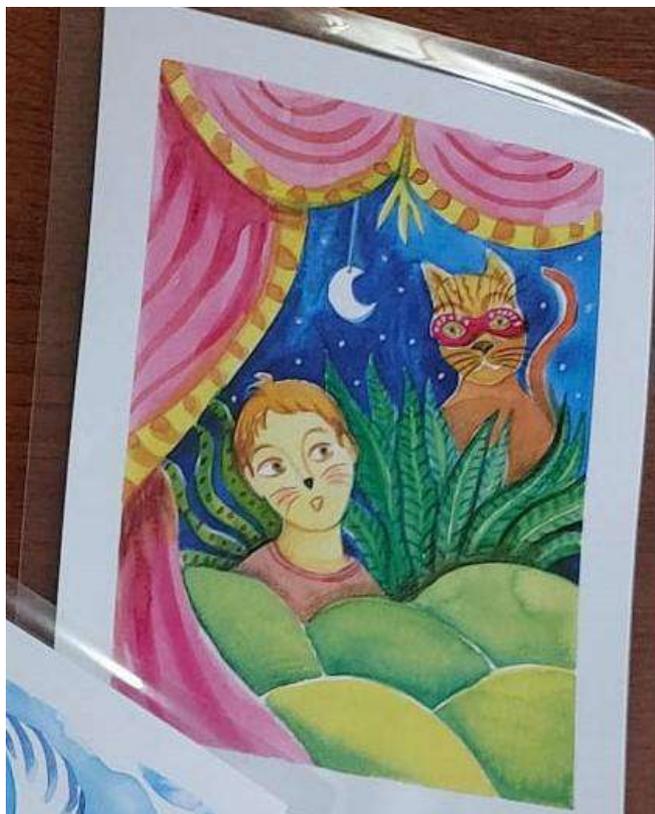








INSEGUIAMOCI



Carte Teatro e Arti espressive e Musica

IL GIOCO E IL CORPO

L'intero processo di sviluppo si struttura attraverso l'esperienza corporea:

Muoversi è il primo fattore di apprendimento.

Il corpo è il canale privilegiato.

Movimento come mediatore di apprendimento cognitivo.

Le esperienze motorie sono indispensabili per lo sviluppo di competenze in altri ambiti, come il linguaggio, la matematica, la musica, l'arte e le scienze.

Il laboratorio è stato tenuto dalla dott.ssa Greta Begnoni e dalla dott.ssa Elisa Gastaldelli formatrici di «Fantasticarte» che collaborano con «Il Circo della Farfalla». Esso ha permesso di giocare le carte della drammatizzazione, delle arti grafiche e della musica e si è focalizzato sul gioco teatrale e sulla consapevolezza del proprio corpo utilizzando le arti espressive.





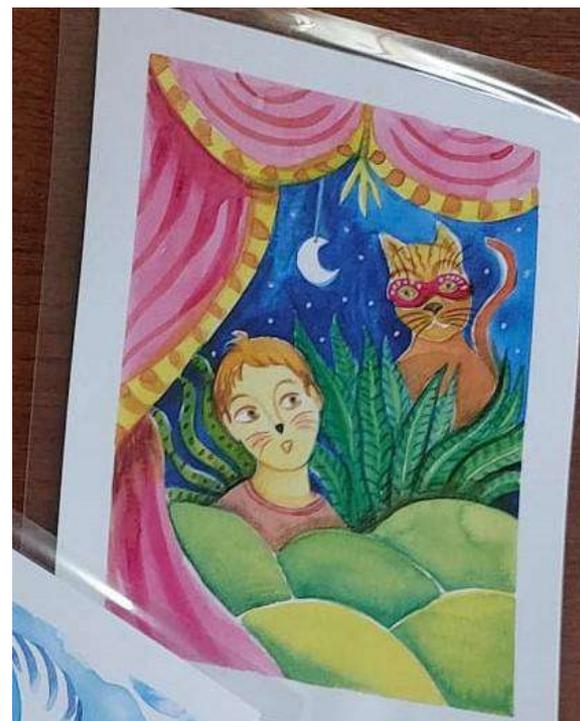
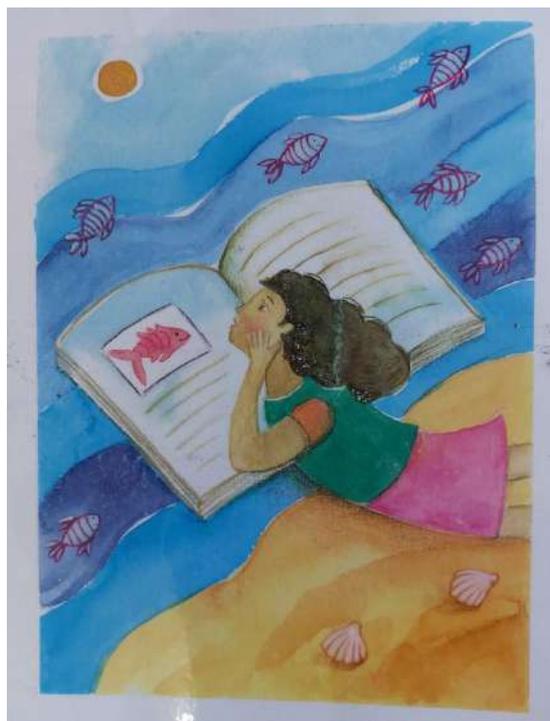






PASSIONE LETTURA

Come leggere con e per i bambini? Come dare voce e anima all'albo illustrato?

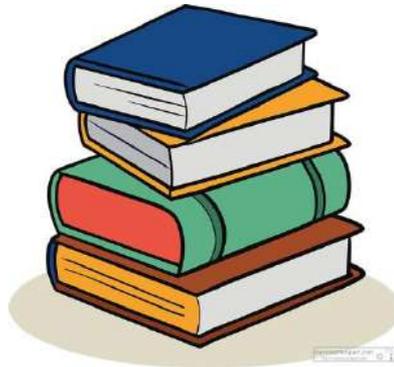


Carta Narrazione e Drammatizzazione

L'incontro era focalizzato sulle modalità utili a valorizzare la lettura attraverso l'impostazione della voce, la mimica facciale e altre modalità di gestione della narrazione. E' stato condotto dalla dott.ssa Marisol Trematore e dalla dott.ssa Elisa Gastaldelli dell'ente di formazione «Il Circo della Farfalla».

La LETTURA condivisa sin dal primo anno di vita:

- *Crea l'abitudine all'ASCOLTO*
- *Aumenta i tempi di ATTENZIONE*
- *Accresce il desiderio di imparare a LEGGERE*
- *E' un'esperienza fortemente RELAZIONALE, sia per l'adulto che per il bambino*
- *Calma, RASSICURA, consola*
- *Rafforza il LEGAME AFFETTIVO tra chi legge e chi ascolta*
- *Promuove lo sviluppo del linguaggio*



I bambini hanno diritto a:

- *Una lettura AUTENTICA*
- *Coltivare la curiosità e la sete di conoscenza*
- *Godere di una LETTURA BELLA, RICCA, ORIGINALE e ARTISTICA*



«I bambini che sentono leggere, infatti, mostrano un significativo aumento della memoria, della motivazione, delle competenze linguistiche, della felicità.

La lettura riduce lo stress e l'irrequietezza e porta a uno sviluppo complessivo, con un guadagno di 6 mesi sui coetanei»

R. Valentino Merletti, L. Paladin, «Libro fammi grande. Leggere nell'infanzia»

Perché leggere «ai» e «con» i bambini?

- *Per raccontare dimensioni e sfumature della vita*
- *Per favorire la **costruzione dell'identità**, la conoscenza del sé*
- *Per ampliare la **conoscenza del mondo***
- *Per raccontare e **raccontarsi***
- *Per stimolare la scoperta e **l'esplorazione della realtà***
- *Per arricchire **l'immaginazione***
- *Per favorire lo **sviluppo del pensiero e del linguaggio***
- *Per allenare **l'ascolto**, di sé e dell'altro, per aumentare la **concentrazione e l'attenzione***



Come facilitare una buona **EDUCAZIONE** alla **LETTURA?**

- *Facciamo in modo che diventi una **routine quotidiana***
- *Dedichiamo ai libri un loro **spazio fisico***
- *Cerchiamo di vivere il libro come un **oggetto speciale e prezioso** da trattare con **cura** e da **rispettare***
- *Poniamo la giusta attenzione alla **scelta dei libri** da proporre*

LA VOCE

- *La **posizione eretta** e l'**apertura della cassa toracica**, aiutano a modulare il tono e il volume della voce*
- *Cerchiamo di **scandire** bene le parole, di **enfaticzarne** alcune, di **ritmare** la cadenza a seconda dei tempi della storia e delle illustrazioni*
- *Individuiamo le **parole chiave** nelle frasi che leggiamo e **sottolineiamole con la voce***



GLI ELEMENTI ESPRESSIVI DELLA VOCE

- 1) **IL COLORE:** *sentimento che si intende comunicare*
- 2) **IL TONO:** *espressività (dal grave all'acuto)*
- 3) **IL VOLUME:** *quantità di aria che utilizziamo per emettere un suono*
- 4) **IL RITMO:** *succedersi degli accenti nella frase, viene dettato dalla punteggiatura*
- 5) **IL MORDENTE:** *vibrazioni e contrazioni; fissa e timbra la parola che si vuole pronunciare*
- 6) **IL TEMPO:** *lento, lentissimo, adagio, mosso, veloce; suscita emozioni e tensioni diverse nell'ascoltatore*

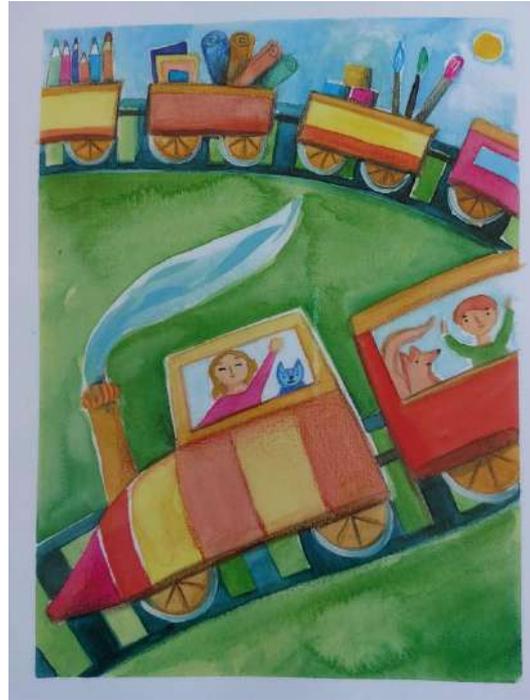
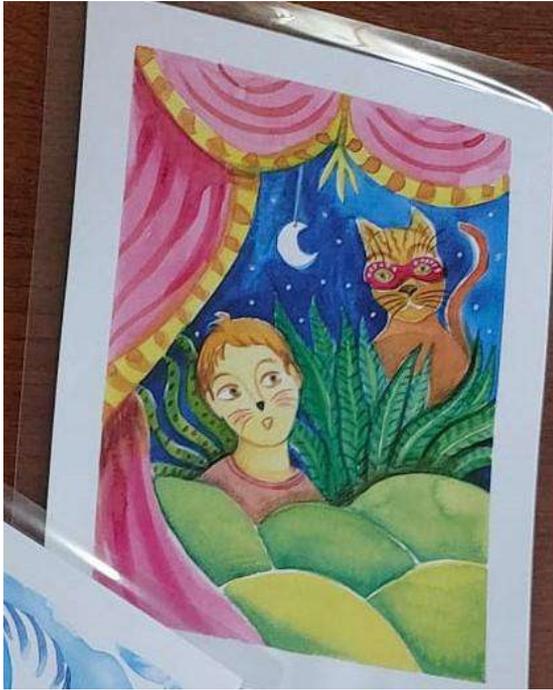








GIROMONDO



Carte Drammatizzazione, Arti grafiche, Musica

Il laboratorio ha permesso di giocare le carte della Drammatizzazione, delle Arti grafiche e della Musica e si è focalizzato sul gioco teatrale e sull'individuazione delle modalità con cui le arti espressive conducono alla scoperta di mondi possibili e della scoperta delle creature che li abitano attraverso numerose attività a corpo libero e svolte attraverso la manipolazione della carta che hanno permesso di imitare ed impersonare animali, oggetti e di realizzare mondi fantastici attraverso la pittura e le arti grafiche.







SE QUESTO LEGAME FOSSE UNA DANZA:

dal piacere del movimento alla creazione di sè



Carta Danza e movimento

L'io è anzitutto un'entità corporea, poiché gli affetti hanno inizialmente un registro puramente corporeo. Per il bambino la realtà coincide con gli effetti che produce nel corpo, il quale risponde con stati emotivi. (Gaddini, 1982)

- *Il sé è l'unica entità globale che esprime il verbale tramite il somatico.*
- *Il bambino originariamente vive il proprio corpo come disperso e frammentato (non come una totalità), l'unità del suo corpo è una conquista.*
- *Dal corporeo l'individuo elabora fantasmaticamente le angosce arcaiche (periodo di frammentazione corporea).*
- *E' la funzione immaginativa della mente che elabora le parti somatiche, i sentimenti, le funzioni e la vita fisica.*

LA PSICOMOTRICITA'

Aucouturier è l'ideatore di una pratica che aiuta il bambino a maturare sul piano psicologico per regolare meglio il piano fisico e comportamentale. Il suo assunto fondamentale è che dal piacere di agire derivi il piacere di pensare, ovvero dal corpo al linguaggio.

MA PERCHE' E' IMPORTANTE?

L'essere umano per regolarsi ed organizzarsi sul piano mentale necessita di rappresentare i propri stati interni, cioè di esprimere, di mettere fuori di se, come si sente, ma mentre l'adulto lo fa tramite il linguaggio, il bambino lo fa tramite il corpo, il movimento, il gioco, le attività grafico-plastico-pittoriche, ecc...

Se ciò non accadesse, ciò che resta nel corpo, senza voce, travolgerà dando luogo al disagio.



TRA PSICOMOTRICITA' E DANZAMOVIMENTOTERAPIA

Nella Danzamentoterapia l'incontro con le immagini nella dimensione del non verbale viene incoraggiato dalla libera associazione che spontaneamente si fa strada attraverso l'attivazione delle risorse creative;

E' questo che viene chiamato linguaggio poetico, ad esempio non si dirà: rilassiamo i muscoli e lasciamoci andare alla forza di gravità, ma si dirà: immaginiamo di essere delle alghe che fluttuano sull'acqua o una piuma che si muove spinta dall'aria della musica.

DANZAMOVIMENTOTERAPIA

*INCONTRARE IL PIACERE FUNZIONALE DEL PROPRIO
CORPO;*

LAVORARE SU:

L’AFFINAMENTO DELLE FUNZIONI PSICICOMOTORIE;

L’UNITA’ PSICOCORPOREA;

LA SIMBOLIZZAZIONE CORPOREA;

L’IMMAGINE CORPOREA;

LA STIMA DI SE’.



PRESUPPOSTI TEORICI DELLA DANZAMOVIMENTOTERAPIA

Il suono e il corpo sono espressioni naturali della vita dell'essere umano dal momento del suo concepimento. Attraverso l'attivazione e la mobilitazione delle proprie abilità creative, la persona rinnova il processo di sviluppo, gli apprendimenti e i processi di riorganizzazione emotiva e relazionale.

La DMT è intesa «mediatore analogico» perché attraverso il linguaggio corporeo si crea un ponte tra la realtà interna (i vissuti psichici ed emotivi) e la realtà esterna (Winnicott).

Il setting danzamovimentoterapeutico diventa metafora del vissuto emotivo esperienziale del singolo e del gruppo permettendo di agire nei processi di trasformazione.

Attraverso le azioni di movimento, la danza (intesa come libero movimento) crea un canale di comunicazione tra la realtà interna ed esterna cercando un dialogo che permetta alle due dimensioni di entrare in contatto per integrare parti del proprio sé di cui non si ha consapevolezza, oppure se ne ha la percezione alterata.

CONNESSIONE TRA AZIONE ED EMOZIONE

Il principio della DMT è che esiste un forte legame tra l'azione che compiamo e l'emozione dentro di noi. Gli stimoli esterni proposti dal suono e dagli oggetti stimolano reazioni che riflettono lo stato interno. Il modo in cui il nostro corpo si muove attraverso le posture, i gesti, i movimenti, l'uso della voce stessa svelano, riflettono ed esprime ciò che non è verbalizzabile. Il contatto profondo con la corporeità si pone in osservazione e in ascolto incondizionato (senza giudizio) delle immagini e dei pensieri inconsapevoli e che già appartengono alla nostra memoria.















**Progetto curato dalle coordinatrici pedagogiche di rete FISM
dott.ssa Elisa Gottardo
dott.ssa Giulia Guerra**