

# **PROGRAMMA**

A.A. 2015.16

**Disciplina:** Ludoteconomia - Organizzazione e programmazione delle attività ludiche

**6 CFU**

**Docente:** Prof. Daniele De Angelis

La ludoteca non è confondibile con un posto dove si effettuano giocherelli: deve essere centro di “gioco autentico”, concepito pedagogicamente sulla valenza del giocattolo e delle attività ludiche, fondata su una relazione di fiducia e di amicizia fra ludotecario e bambini. E’ psicologicamente importante che le attività ludiche vengano svolte in uno spazio adeguato, con un educatore qualificato. Ecco presentarsi, allora, la necessità di una preparazione idonea per gli educatori di ludoteca, più ricca, prolungata quanto occorre.

La disciplina “Ludoteconomia - Organizzazione e programmazione delle attività ludiche” nasce da un’esigenza sempre più sentita da parte sia delle istituzioni pubbliche che da realtà del privato-sociale circa la necessità di creare strutture di qualità dedicate all’infanzia, in particolare di “ludoteche” e di “centri di gioco”, attraverso la formazione di educatori qualificati nel campo della metodologia del gioco infantile.

L’obiettivo formativo didattico è quello di erudire educatori-animatori in grado di operare pedagogicamente e capire il funzionamento di un “centro gioco”, dirigere una ludoteca “autentica”, intesa come servizio socio-culturale indirizzato a tutte le fasce di pubblico, con propri servizi di prestito e utilizzazione (individuale e collettiva) di giochi, giocattoli e libri, con procedure di scelta, catalogazione e inventariazione degli stessi e con tecniche di conduzione delle attività ludiche.

## **CALENDARIO DELLE ATTIVITA’ DIDATTICHE**

**Anno Accademico 2006/2007**

### **PREMESSA**

Il percorso formativo della disciplina “Ludoteconomia - Organizzazione e programmazione delle attività ludiche” si caratterizza come esperienza telematica del tutto nuova, che coinvolge direttamente ed emotivamente gli studenti, al fine di costruire e successivamente rielaborare un vissuto personale nel gioco. A questa esperienza si integra la riflessione teorica: sulle finalità del “gioco” e sulla funzione psicologica del “giocattolo” nella vita infantile; sulla concezione ideale di ludoteca; sull’analisi funzionale dei giochi proposti; sul ruolo del ludotecario e l’uso del gioco nelle sue valenze educative e didattiche; sulla ricerca delle tradizioni ludico-popolari; sull’importanza dello sviluppo di una “cultura ludica”; sul valore dei giochi della tradizione popolare nei diversi contesti educativi.

Le lezioni si articoleranno pertanto su più livelli complementari ed integrati:

- studio e approfondimento sul gioco e sul giocattolo con particolare riferimento alle loro valenze educative;
- sensibilizzazione ai problemi ludico-infantili, attraverso spunti teorici, il confronto delle esperienze e la discussione on-line dei partecipanti;
- conoscenza delle tecniche del gioco e dell’animazione;

- visualizzazione on-line di immagini relative ai giochi proposti, seguendo una ordinata sequenza evolutiva: giochi di esplorazione e sensoriali; giochi motori; giochi di imitazione o simbolici; giochi di espressione o di fantasia; giochi sociali; giochi di costruzione con materiale strutturato; giochi con giocattoli industriali;
- invenzione e progettazione di giochi con e/o senza giocattoli da adattare alle differenti situazioni di lavoro;
- esposizione video di giocattoli con materiali poveri;
- esposizione video di giocattoli con materiali naturali;
- esposizione video di giocattoli con materiali artistici;
- esposizione video di giocattoli della tradizione popolare;
- esposizione video di laboratori di costruzione giocattoli;
- criteri di scelta dei giocattoli e loro classificazione;
- catalogazione e inventariazione dei giocattoli;
- l'animazione del giocattolo;
- programmazione e organizzazione delle attività ludiche.

## **OBIETTIVI**

Conseguentemente a queste premesse, obiettivi principali del percorso formativo sono:

- sensibilizzazione sulle tematiche del gioco dal punto di vista psicologico e pedagogico;
- la conoscenza della ludoteca come servizio sociale, culturale e pedagogico;
- la riscoperta da parte dell'adulto della propria ludicità e del piacere del giocare, condizione indispensabile per una "conoscenza" autentica e ricca del gioco;
- la riflessione sul rapporto adulto/adulto e adulto/bambino;
- la verifica della propria disponibilità a "mettersi in gioco";
- la riscoperta del giocattolo povero costruito con materiale riciclato e naturale;
- la conoscenza dei giocattoli della tradizione popolare;
- saper istituire una ludoteca (struttura e arredamento, classificazione di giocattoli, materiali e attrezzature, ecc.);
- saper individuare adeguati criteri di scelta dei giocattoli destinati ai bambini e ragazzi nelle varie età di sviluppo;

- stimolare le capacità creative degli studenti potenziandone le capacità individuali attraverso la conoscenza e la visualizzazione on.line dei materiali, delle attrezzature e delle tecniche per la costruzione dei giocattoli.

## **ARGOMENTI**

Pertanto gli argomenti da trattare nella disciplina riguardano principalmente:

- il gioco;
- la metodologia d'intervento nelle attività ludiche;
- le tecniche del gioco e dell'animazione;
- le dinamiche di gruppo: modalità di conduzione dei gruppi;
- creare una ludoteca: tipologia e sistemi, progettazione e gestione;
- la figura professionale e ruolo dell'animatore ludico;
- la figura professionale e ruolo del ludotecario;
- il laboratorio della ludoteca;
- costruzione del giocattolo (on-line);
- l'organizzazione e la programmazione delle attività ludiche;
- i libri in ludoteca.

## **METODOLOGIA**

Il corso ha carattere teorico. Ad ogni breve presentazione teorica dell'argomento seguono filmati, fotografie, dispense e slide. In questo modo lo studente può misurarsi subito con i problemi concreti, sviluppando strumenti e soluzioni assieme al docente.

Riassumendo quanto è stato illustrato, la metodologia da adottare si basa su:

- incontri teorici con esposizione video;
- laboratori visualizzati on-line;
- attività ludiche visualizzate on-line;
- test di autovalutazione.

## PROGRAMMA DELLE LEZIONI

### PRIMO CREDITO FORMATIVO

#### **Polisemia e poliedricità del gioco:**

J. Huizinga, R. Caillois, G. Bateson;  
J. Piaget, L. S. Vigotskji, J. S. Bruner;  
S. Freud, M. Klein;  
J. Dewey e i maestri della scuola “attiva”;  
dalla Pedagogia alle Scienze dell’Educazione.

**Il gioco** (testo scritto: modulo n° 1)

**Le funzioni del gioco nell’infanzia** (testo scritto: modulo n° 1)

**Elementi inscindibili del gioco** (testo scritto: modulo n° 2)

**Bibliografia sul gioco** (testo scritto: modulo n° 3)

### SECONDO CREDITO FORMATIVO

**La ludoteca: il significato sociale, culturale e pedagogico**

**Il laboratorio della ludoteca**

**Breve storia della ludoteca**

**Tipologie di ludoteche in Italia:**

la ludoteca pubblica e privata;  
la ludoteca in ospedale;  
la ludoteca nelle carceri;  
la ludoteca nelle scuole;  
il ludobus.

**La ludoteca comunale “Orso Rosso” di Sezze (LT)**

**Le attività di una ludoteca**

**Le conoscenze del ludotecario:**

la conoscenza delle tecniche;  
le conoscenze psicopedagogiche.

**Il ludotecario e il bambino portatore di handicap** (testo scritto: modulo n° 5)

**Definizione del servizio di ludoteca** (testo scritto: modulo n° 4)

**Il servizio di prestito** (testo scritto: modulo n° 4)

**Lo schedario della ludoteca:** (testo scritto: modulo n° 4)

scheda di classificazione;  
scheda del prestito;  
scheda del giocattolo;  
tessera d'iscrizione.

**La classificazione dei giocattoli** (testo scritto: modulo n° 4)

**La classificazione dei giocattoli della ludoteca comunale “Orso Rosso” di Sezze (LT)** (testo scritto: modulo n° 4)

**Consigli utili** (testo scritto: modulo n° 6)

**Bibliografia sulla ludoteca** (testo scritto: modulo n° 5)

### **TERZO CREDITO FORMATIVO**

**Le condizioni per una ludoteca autentica.**

**La spontaneità.**

**L'ambiente pedagogico o educativo.**

**Un ambiente con gli elementi essenziali del gioco:**

lo spazio per i giochi;  
i giocattoli;  
il laboratorio;  
i materiali e le attrezzature;  
i libri;  
il tempo per il gioco;  
i compagni di gioco.

**Le esperienze di gioco:**

giochi da tavolo liberi e organizzati – L'animazione del giocattolo.  
giochi liberi nella sala gioco;  
giochi di esplorazione e sensoriali;  
giochi motori;  
giochi d'imitazione o simbolici;  
giochi di espressione o fantasia;  
giochi sociali;  
giochi di costruzione con materiale strutturato.

**Giochi organizzati nella sala gioco e all'aria aperta - L'animazione del giocattolo:**

la scelta dei giochi;  
le regole e la conta;  
condurre il gioco facendo rispettare le regole.

**Giochi liberi e di movimento all'aria aperta.**

**Lavoro costruttivo e creativo individuale e di gruppo.**

## **Un ludotecario professionalmente preparato.**

**Struttura e arredamento della ludoteca** (testo scritto: modulo n° 9)

### **Metodologia d'intervento del ludotecario:**

il ludotecario e il bambino che gioca; (testo scritto: modulo n° 7)

l'intervento del ludotecario; (testo scritto: modulo n° 7)

stimolazione al gioco; (testo scritto: modulo n° 7)

l'intervento nel laboratorio; (testo scritto: modulo n° 8)

la programmazione delle attività in ludoteca; (testo scritto: modulo n° 8)

il ludotecario e la realtà sociale del bambino; (testo scritto: modulo n° 9)

il ludotecario e il dialetto. (testo scritto: modulo n° 9)

## **QUARTO CREDITO FORMATIVO**

### **Giocattolo commerciale e giocattolo creativo in ludoteca.**

#### **Il giocattolo commerciale.**

**Criteri di scelta dei giocattoli** (testo scritto: modulo n° 10)

**La scelta del giocattolo per bambini portatori di handicap** (testo scritto: modulo n° 12)

#### **Errori e pregiudizi culturali di fronte all'acquisto del giocattolo:**

giocattoli femminili e maschili;

giocattoli didattici o istruttivi;

le armi giocattolo.

**I giocattoli nelle varie età di sviluppo:** (testo scritto: modulo n° 11)

prima infanzia (da 0 a 2 anni);

seconda infanzia (da 3 a 6 anni);

la fanciullezza (da 6 a 11 anni);

l'adolescenza (da 11 a 14 anni e oltre).

#### **Il giocattolo creativo:**

presentazione di alcuni giocattoli realizzati con materiale riciclato.

#### **Il giocattolo della tradizione popolare:**

presentazione di alcuni giocattoli della tradizione popolare;

**I giocattoli e i bisogni dell'Infanzia** (testo scritto: modulo n° 12)

## **QUINTO CREDITO FORMATIVO**

### **Libri in ludoteca.**

#### **Il settore libri della ludoteca: la ludolettura.**

#### **La scelta dei libri.**

**I libri gioco** (testo scritto: modulo n° 13)

**Classificazione dei libri gioco** (testo scritto: modulo n° 14)

**Libri gioco libri pup-up** (testo scritto)

**Il libri pup-up – Breve storia** (testo scritto: modulo n° 15)

**Bibliografia sulla lettura** (testo scritto: modulo n° 13)

**Sitografia** (testo scritto: modulo n° 13)

**La costruzione del giocattolo nello sviluppo del bambino (1):**

lo sviluppo intellettuale;

lo sviluppo emotivo;

lo sviluppo sociale.

## **SESTO CREDITO FORMATIVO**

**La costruzione del giocattolo nello sviluppo del bambino (2):**

lo sviluppo percettivo;

lo sviluppo fisico;

lo sviluppo estetico;

Lo sviluppo creativo.

**La costruzione dei giocattoli:** (testo scritto: modulo n° 17)

**Costruzione di giocattoli:** (testo scritto: modulo n° 17)

l'acrobata;

il flauto di Pan.

**Laboratorio di costruzione:**

il kazoo;

la trombetta di Carnevale;

la gallina o coccodè.

**Materiali e attrezzature nel laboratorio:** (testo scritto: modulo n° 17)

Materiale artistico

Materiale naturale

Materiale di recupero

L'attrezzatura di base

Accessori e minuterie metalliche

**La costruzione "guidata" del giocattolo** (testo scritto: modulo n° 16)

**Libertà e disciplina nel laboratorio - Il regolamento** (testo scritto: modulo n° 16)

**L'evoluzione del costruire infantile** (testo scritto: modulo n° 16)

**Come nasce un giocattolo in ludoteca:**

l'esplorazione;

la sperimentazione;  
la progettazione;  
la ricerca dei materiali;  
la costruzione.

## **L'animazione sociale e culturale**

**Cos'è l'animazione?** (testo scritto: modulo n° 18)

**Definizione di animazione professionale** (testo scritto: modulo n° 18)

**Tipologie dell'animazione** (testo scritto: modulo n° 18)

**Storia dell'animazione**

**L'animatore culturale: definizione**

**Ruolo e stili dell'animatore** (testo scritto: modulo n° 18)

**Bibliografia sull'animazione** (testo scritto: modulo n° 15)