

PALP - Palazzo Pretorio di Pontedera



proposte didattiche
anno scolastico 2017 / 2018

DALLA TROTTOLA AL ROBOT

Sulla scia del successo ottenuto dalla mostra d'inaugurazione *"Tutti in moto!"* che ha visto la presenza di 10.000 visitatori nel PALP, la Fondazione Pontedera per la Cultura ha invitato i due curatori della manifestazione, Daniela Fonti e Filippo Bacci di Capaci a presentare un progetto ancora una volta incentrato su una significativa panoramica di artisti italiani presenti fra il 1860 e il 1960, questa volta messa a confronto con la spettacolare collezione di giocattoli d'epoca di proprietà del Comune di Roma.

Le sale espositive di Palazzo Pretorio, nella loro contenuta dimensione si prestano ad organizzare, in una sequenza significativa, una mostra che racconti, riflettendo sulle tematiche del gioco e dell'evoluzione degli schemi educativi, i modelli di vita e di pensiero delle società borghesi europee fino alla fine della seconda guerra mondiale. Si metteranno a confronto in modo dialettico o integrato la fantasia che si esprime negli ideatori del giocattolo infantile e la creatività degli artisti che nelle loro tele riflettono sul mito dell'infanzia, sul gioco e sui profondi significati legati alla sua rappresentazione.

Intorno ad alcuni concetti chiave, le opere degli artisti italiani che più hanno prediletto il tema dell'infanzia dialogano con nuclei di oggetti ludici, scelti di volta in volta per la loro valenza sociale, didattica, ma anche più latamente simbolica e onirica; di questi saranno messi in evidenza il mutamento formale, l'avvicinarsi dei materiali in uso, il loro attingere ai mutamenti tecnologici in atto.

Fra i temi significativi individuati nella sequenza espositiva, **la casa** coincide con la rappresentazione dello spazio interno, dell'intimità nella quale si svolge la vita quotidiana dell'adulto e il gioco del bambino in via di formazione. Grandi modelli di casa di bambola a più piani, dotati di un intero arredo e personaggi, con illuminazione propria e congegni meccanici, differenziati fra il modello alto borghese e quello più dimesso, posti a confronto con le opere di Balla, Carrà, Casorati, Cambellotti, Campigli. Al gioco si associa anche il tema **dell'educazione infantile** nelle sue accezioni di apprendimento scolastico, educazione al canto e alla musica, alla lettura. Opere di Cambellotti, Lloyd, Levi, Zandomenighi, Casorati, Nomellini, Mafai.

Il gioco all'esterno predispone il bambino alla diversa percezione del mondo fuori dalla casa e ad una dilatazione degli orizzonti immaginativi nella quale rientrano il tema del viaggio, dell'esotismo: alle pareti opere di Corcos, Erba, Magri, Savinio, Capogrossi, Gentilini.

Il teatro e il circo protraggono lo stupore del gioco fino all'età adulta; Depero, Casorati, Donghi, Natali, Capogrossi a confronto con modellini teatrali, giostre e marionette. Imparare giocando richiama la valenza pedagogica del gioco, la capacità di sviluppare nel fanciullo le sue capacità di apprendimento, le facoltà critiche e tutte quelle attitudini all'organizzazione dell'azione nello spazio e nel tempo; i quadri hanno per protagonisti giochi, di domino, di carte, di scacchi (Pasquarosa, De Pisis, Depero, Scipione).

Il gioco e la meccanica rinvia allo straordinario sviluppo, così ben illustrabile attraverso i giocattoli presenti nella collezione, del tema dell'automazione, che parte dai primi ingenui elementi a molla, a più sofisticati congegni a batteria, ancora in gran parte funzionanti. Molti gli artisti che nel corso di un secolo hanno riflettuto sul tema dell'uomo meccanico, dai manichini di de Chirico, Colacicchi e Mafai, ai modellini futuristi di Pannaggi e Depero fino ai personaggi ironici di Baj.

Il tema degli **automi** crea un significativo collegamento con l'ambito di ricerche avanzate nella biorobotica condotte dall'Istituto Sant'Anna di Pisa, ricerche che verranno illustrate nell'ultima sala della mostra. La mostra, che si avvale della generosa collaborazione di diversi enti, fondazioni e collezioni pubbliche, presenta più di 200 opere, è curata da Daniela Fonti e Filippo Bacci di Capaci.

Imparare al PALP

Imparare facendo può essere la sintesi delle proposte formative per offrire alla scuola e agli insegnanti la possibilità di integrare le aree disciplinari con esperienze dirette che valorizzino la scoperta e la complessità.

Il laboratorio è lo strumento privilegiato per confrontarsi sulle teorie, per integrare il linguaggio simbolico attraverso momenti di operosità creativa che esaltino la progettualità a scapito dello stereotipo, che inducano alla cooperazione e al confronto attraverso modalità diversificate di risoluzione dei problemi.

Le visite guidate e i laboratori saranno tenuti dall' **Associazione LiberaEspressione**.

• Ludovisita alla mostra

Percorsi articolati per rispondere alle esigenze delle diverse età dei partecipanti. Sono realizzati in modo da consegnare agli studenti le corrette chiavi di lettura della mostra.

In ogni stanza del Museo ci sarà tempo e spazio per guardare, ascoltare, domandare.

Durata complessiva: 1h 30' circa

Destinatari: scuole di ogni ordine e grado

Costo: 3,00€ ingresso + 45,00€ a gruppo classe



• Ludovisita + laboratorio a scelta

Nella prima parte la classe fa un piccolo viaggio nel Tempo e scopre abitudini, svaghi e giochi del passato prossimo. Naturalmente, a seconda dell'età del gruppo e cercando soprattutto di stuzzicare la fantasia, verranno presentati ed approfonditi temi non solo storico-sociali ma anche artistici e letterari suggeriti dagli oggetti esposti.

La seconda parte dell'incontro è invece dedicata al laboratorio deciso dall'insegnante, scelto tra quelli proposti.

TIPI DI LABORATORIO

Tra le molte suggestioni offerte dalla collezione e dal nuovo allestimento proponiamo alle scuole tre temi che ci sono sembrati più adattabili ad un solo incontro:

- esperienze di auto costruzione di tipologie diverse di giocattoli sia con materiali naturali, sia con materiali di recupero (Giocanatura, Vento in poppa, Labirinti, Aquarium...)

- il gioco dei burattini inventare e costruire personaggi, per il piacere di giocare al teatro.

I percorsi comprendono: l'accoglienza della classe (10 min), visita al Museo (60 min), laboratorio (45 min), conclusione (15 min).

Costo 3,00€ ingresso + 45,00€ visita guidata + 2,00€ per laboratorio.



• Percorso in mostra + breve laboratorio

Appunti da collezione

Una breve visita in mostra e una attività pratica laboratoriale. Il percorso guidato, della durata di circa 45', si snoda attraverso una selezione ragionata delle opere degli artisti e fornisce ai partecipanti lo spunto per realizzare elaborati artistici dedicati ad alcuni pittori presenti in mostra.

Destinatari: Scuola primaria e secondaria di I grado

Costo 3,00€ ingresso + 45,00€ + 1,00€ per laboratorio.



• DEDICATO AGLI INSEGNANTI

3 OTTOBRE 2017 ORE 17.30

Un incontro dedicato ai docenti interessati alle attività e ai progetti ideati per l'anno scolastico 2017-18, per dialogare e spiegare personalmente le nuove proposte.

Ingresso libero con prenotazione obbligatoria

Visita riservata alla mostra

Novembre 2017 (data da definire).

Ingresso libero con prenotazione obbligatoria.



... e fuori dal PALP.

I progetti che seguono intendono integrarsi con il programma curricolare e porsi come l'inizio di un percorso di ricerca azione che ogni singola classe potrà autonomamente proseguire.

Obiettivi: stimolare la creatività e la fantasia dei partecipanti; apprendere tecniche creative e strumenti utili per la didattica; educare all'utilizzo di materiali poveri e di riciclo.

Laboratorio per le scuole dell'infanzia primarie e secondarie da svolgersi in orario curricolare presso la sede scolastica a cura dell' **Associazione LiberaEspressione**.

Durata: 2h.

Costo: € 100,00.

- **Giocattoli in carta e cartone:** pista di automobili, piccolo zoo, un mondo di carta, un mondo di animali marini, un mondo di animali terrestri, una platea di marionette, pesca nel laghetto, etc.

- **Giochi di abilità:** trottole, bilboquet, birilli, equilibrista, girandola.

- **Gli artisti decidono di giocare:**

- 1) Baricentri, equilibri, leggerezze: giochi d'aria da Calder a Munari;
- 2) Giocattoli di latta: le sculture di Roland Roure
- 3) Giocattoli dada e ready-made

- **La scienza giocata:** (pillole di fondamenti di percezione visiva, visione e sperimentazione sulle illusioni ottiche) le trottole cromatiche, le cine-macchine (fenachistoscopio, taumatropio, i caleidoscopi).



Bambini e adulti insieme

Ogni sezione della mostra "La trottola e il robot" può essere considerata un contenitore di attività esperienziali e di riflessione sul gioco come modalità di apprendere il mondo e di essere nel mondo, trovando una chiave di coinvolgimento intergenerazionale e interculturale.

Per ogni sezione della Mostra, possono essere previsti sia l'esperienza ludica corrispondente rivolta di volta in volta a più generazioni, sia momenti di riflessione e confronto sulle buone pratiche inerenti al gioco, rivolte solo ad insegnanti, ad insegnanti e genitori, ma anche a bambini, giovani, insegnanti e genitori insieme.

Destinatari delle iniziative quindi sono le bambine e i bambini, gli adolescenti, i giovani, insegnanti e docenti, educatori, genitori, ovvero l'intera comunità educante che comprende l'arco 0-18 anni, nonché l'età adulta.

Le attività potranno tenersi dentro le scuole, al Palazzo Pretorio, nelle piazze e nei giardini vicino alle scuole o in altri luoghi da concordare in seguito.

Gli incontri saranno tenuti dall' **Associazione Matura Infanzia** (www.maturainfanzia.it), in collaborazione con l' **Associazione Culturale e Solidale Crescere Insieme**.



1- La casa

Domande di senso

Come si può giocare in casa oggi? Quali le idee, quali le attività? In che modo si può giocare insieme, genitori e bambini, condividendo piacere reciproco? In che modo il gioco domestico può influenzare il vissuto a scuola e viceversa? Cosa significa tempo libero? Come, quando e perché i bambini giocano ancora nella loro camera, etc...

Iniziative possibili

- 1 incontro di riflessione rivolto a genitori e insegnanti insieme;
- 1 incontro ludico rivolto a genitori e bambini sui tanti possibili e diversificati giochi da fare in casa e in ambienti "interni";
- 1 incontro rivolto a educatrici di nido e scuole dell'infanzia.

2- Fuori dalla stanza dei giochi: immaginare il mondo



Domande di senso

A che cosa si gioca quando si sta fuori? A che cosa si può giocare stando fuori? I giochi durante i viaggi, i giochi per spostarsi da un luogo ad un altro, i giochi in piena natura, gioco e passeggiata, giochi e giocattoli della tradizione popolare da vivere all'aperto, gioco ed escursionismo, ricreare il quadro di Pieter Brugel a Pontedera, perché giocare negli spazi urbani, il recupero dei giochi della tradizione oggi, tecnologie e gioco popolare: lo strano e necessario connubio.

Iniziative possibili

- 1 incontro rivolto ad educatrici e insegnanti e docenti sul tema del gioco all'aperto;
- 2 incontri ludici rivolti a bambini, insegnanti, genitori, nonni da svolgersi in alcune piazze di Pontedera nella condivisione e costruzioni di giochi e giocattoli della tradizione popolare (costruzione aquiloni e di altri giochi d'aria, trottole, giochi con i gessi, giochi di legno, giochi della tradizione delle varie comunità presenti a Pontedera, tavolieri, giochi di movimento, giochi cantati per nido, scuola dell'infanzia e scuola primaria, giochi di cooperazione antichi e moderni, etc...).

3- Imparare giocando o apprendere giocando



Domande di senso

Quali dispositivi ludici possono trasversalmente promuovere l'apprendimento di tutte le conoscenze curriculari? In che modo? Quali le esperienze nel territorio? In che modo il gioco facilita l'apprendimento, in modo efficace? Possibile studiare "giocando"? In che modo facilitare l'apprendimento musicale attraverso il gioco, nei contesti scolastici di ogni ordine e grado? In che modo la musica facilita l'apprendimento delle altre discipline? In che modo l'arte e il gioco facilitano la lettura e la scrittura, la comprensione del metodo scientifico e la matematica?

Iniziative possibili

- 1 incontro riservato a insegnanti scuola primaria e secondaria inferiore sulla presentazione e sulla discussione di esperienze che mettono al centro gioco e apprendimento già presenti nel territorio insieme alla possibilità di costruirne di nuovi su gioco e apprendimento;
- 1 incontro riservato a genitori incentrato su come facilitare lo studio in casa dei propri figli attraverso stimoli ludici;
- 1 incontro su alcune modalità ludiche per "studiare" in autonomia e in cooperazione, riservato a genitori, bambini e insegnanti.

4- Il gioco dei ruoli

Domande di senso

Per contrasto si dovrebbe e potrebbe ragionare ed esperire su quelle domande legate al gioco e al giocare che capovolgono gli stereotipi iconici e figurativi presentati dalla Mostra. Possibile attraverso il gioco combattere degli stereotipi, come per esempio il gioco legato alla differenza di genere? Esistono giochi per maschi e giochi per femmine?

Quanto indirettamente rafforziamo gli stereotipi di genere? Come fare per esserne consapevoli? Quali giochi aiutano a farlo? Quali gli spazi, i materiali, le occasioni per poterlo fare? Quale educazione alla pace attraverso il gioco? Quali ruoli “nuovi” e quali ruoli importanti il gioco può diffondere e promuovere?

E ancora si potrebbe aprire uno spazio di confronto sulla passione di preadolescenti, adolescenti e giovani sui “giochi di ruolo”.

Iniziative possibili

Incontri di riflessione dedicati alla cultura del gioco contro gli stereotipi e alla pratica dei giochi di ruolo, coinvolgendo la fascia 0-6 e 3-18.



5- Il teatro, il circo e le arti in genere

Domande di senso

Cosa “mette in scena” o “mettono in scena” spontaneamente i bambini e le bambine nei contesti dove vivono? Come lo fanno? Quali sono i loro “teatri naturali” a scuola e in casa? Come valorizzare e promuovere le loro “messe in scena” attraverso spazi e materiali? Come registrare e rilanciare le storie create dai bambini nei contesti educativi? Come cogliere attraverso le loro azioni, i loro gesti, quei saperi artistici da utilizzare per facilitare l'apprendimento? Perché i giovani e gli adolescenti sono spesso attratti dalla giocoleria? Possono la giocoleria e le arti circensi promuovere l'acquisizione di competenze curriculari, così come contrastare bullismo, disturbi dell'apprendimento, abbandono scolastico? Cosa possiamo fare? Cosa possiamo fare e inventare nella nostra comune azione educativa, inglobando il gioco e le modalità ludiche?

Iniziative possibili

1 incontro sui fuochi individuati riservato a genitori e insegnanti di nido e scuola dell'infanzia;

1 incontro riservato a insegnanti scuola primaria e secondaria;

1 incontro per docenti delle secondarie superiori, insieme agli studenti;

1 giornata ludica dedicata alla giocoleria e alle arti circensi da far praticare a giovani e adolescenti;

1 incontro su arti di strada in cui coinvolgere tutta la comunità.



6- Il libro- gioco

Domande di senso

Quali sono i modi giocosi per inventare e leggere storie? Come considerare un libro anche un gioco, con quali presupposti? Come e perché costruire libri-gioco con i genitori e con i bambini? Quante grammatiche fantastiche per inventare storie, costruire libri? Quali libri possono inventare i bambini, i giovani, gli adulti, gli anziani?

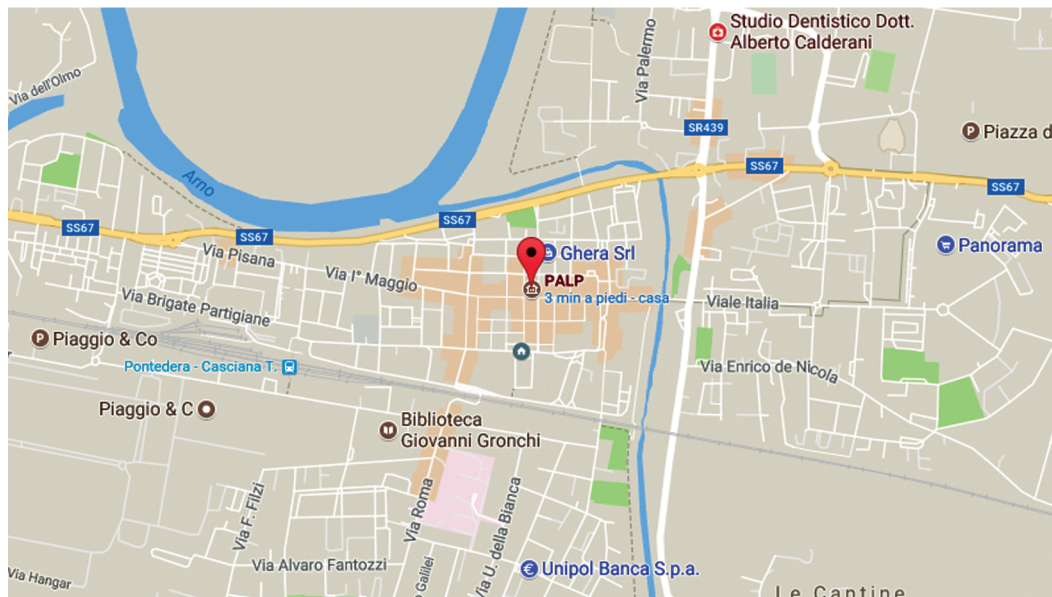
Iniziative possibili

1 incontro sui fuochi individuati riservati alle scuole di ogni ordine e grado;

1 piccolo corso di costruzione di Kamishibai (piccolo teatro portatile da strada della tradizione giapponese, dove poter far scorrere, su supporto di legno, tavole di storie illustrate), riservato a genitori, educatrici e insegnanti, per poi presentare le storie sul Kamishibai da raccontare ai bambini, tra le vie e le piazze del paese. E anche viceversa (bambini che raccontano agli adulti).

Dove siamo

PALP - Palazzo Pretorio, Corso G. Matteotti, 44, 56025 Pontedera (PI)



Contatti

per informazioni e prenotazione mostra, laboratori e workshop

tel.: 331 154 2017

mail: fondazioneculturapontedera@gmail.com



www.pontederaperlacultura.it



www.facebook.com/PontederaperlaCultura



www.instagram.com/pontederaxlacultura



in collaborazione con



ASSOCIAZIONE
Matura Infanzia



Associazione
Culturale e Solidale