



L'Associazione di Promozione Sociale il Cerchio di Gesso è impegnata da anni nella formazione e nell'educazione, attorno all'applicazione dei linguaggi in ambito artistico, pedagogico e sociale, anche attraverso le nuove tecnologie digitali.

Abbiamo vissuto le trasformazioni sociali come arricchimenti culturali, che richiedono un costante lavoro di costruzione dell'identità personale e collettiva. È utile quindi lo sguardo al passato del territorio circostante, per scoprire come la ricerca storica con i giovani li predisponga all'agire nel presente, per essere futuri responsabili cittadini. Lavoriamo in diversi contesti pubblici e privati, con scuole di ogni ordine e grado, biblioteche, oratori, centri di aggregazione, associazioni e famiglie.

PERCORSI EDUCATIVI

Offriamo laboratori e corsi di formazione alle scuole condotti da esperti che intendono approfondire le tematiche legate all'educazione storica attraverso il gioco, il giocattolo e Internet.

FORMATORI



Roberto Papetti: maestro giocattolaio, fondatore del Centro Gioco, Natura, Creatività "La Lucertola" di Ravenna.



Camillo Carboni: giocattolaio, webmaster esperto in comunicazione digitale e multimediale.



Nadia Savoldelli: insegnante e logopedista, esperta nei differenti linguaggi educativi.

UN PONTE TRA GENERAZIONI



Percorrere la memoria per scrivere la storia

Gli anziani rappresentano figure di riferimento importanti per le nuove generazioni: sono testimoni di fatti e momenti storici, “memoria vivente” di cultura, di usi e costumi che piano piano vanno scomparendo, ma che hanno avuto significati importanti e sono stati le basi di ciò che oggi siamo, abbiamo e di ciò che potremmo essere in futuro, uomini e donne portatori di valori etici sociali.

Ogni tempo ha delle domande che richiedono delle risposte adeguate. Spesso, queste risposte, possono nascere dagli insegnamenti che la storia ha dato alle persone: occorre che questi testimoni del passato, possano raccontarle di nuovo ed essere ascoltati. Così si riconosce il valore della tradizione.

Il progetto propone azioni in cui è possibile promuovere nuove forme di socializzazione intergenerazionale, con il proposito di favorire la crescita del senso di appartenenza alla comunità, integrando abitudini e mentalità differenti in un continuo scambio reciproco.

Si pongono in tal modo le basi per aumentare la coesione sociale all'interno della comunità e si promuove l'inserimento della realtà scolastiche nel contesto del territorio, dando vita a ulteriori connessioni che sviluppino nuove forme di cittadinanza attiva.

Il progetto che proponiamo vuole aiutare a costruire un buon rapporto per il futuro, riuscire a dialogare e scoprire il contributo che giovani e anziani possono darsi reciprocamente, provando a mettere da parte giudizi e pregiudizi, tentando uno scambio paritario su ciò che accomuna ogni uomo: *l'esperienza di vita vissuta, la cultura, la sensibilità, la curiosità e la voglia di dare e la voglia di apprendere.*

Proponiamo **percorsi educativi scolastici** che utilizzano modalità operative differenti, in contesti tematici differenti che hanno in comune l'incontro intergenerazionale:

1. **Il giardino dei giochi dimenticati:** per alunni dai 4 agli 11 anni, sul tema del gioco e del giocattolo come spazio di conoscenza della storia passata.
2. **I cercatori di memoria:** per studenti dai 12 ai 19 anni su temi a scelta della scuola come spazio di conoscenza della storia passata e per dare un contributo agli archivi delle memorie sul sito www.bergamomemoria.org e sul sito internazionale www.memoro.org.

Inoltre si propone **corsi di formazione:**

3. per genitori e nonni di bambini da 3 a 11 anni **Il buon giocattolo:** il tema del gioco e del giocattolo come spazio di riflessione e relazione tra genitori e nonni con i loro bambini.
4. per docenti della Scuola dell'infanzia e Primaria **Dire, fare, raccontare:** giocattoli e giochi didattici come spazio di crescita individuale e collettiva nell'attività ludica come apprendimento e come cultura.

1. Il giardino dei giochi dimenticati

Laboratorio di ricordi e costruzione



Oggi, parlare di gioco e di giocattoli, riferendosi a qualcosa di diverso dal gioco e/o dal dispositivo digitale fa sorridere molti giovani. Per loro, infatti, la trottola, le biglie o la cerbottana sono cose ormai superate, che non soddisfano più le loro esigenze ludiche, mentre alcuni giochi popolari, non sono più effettuati perché se n'è perduto l'uso.

Noi pensiamo che attraverso il gioco e i giocattoli popolari sia possibile ricucire la grossa frattura che fra giovani e anziani si è creata con l'arrivo della rivoluzione industriale, quando le generazioni non hanno avuto più la necessità di tramandare le conoscenze acquisite. Anche in questo settore è possibile attuare un curriculum di educazione alla disciplina storica.

Obiettivi:

- riscoprire i giochi popolari e della tradizione, progettare, costruire un giocattolo e spiegarne il funzionamento, scoprire il valore e la funzione del gioco con i suoi aspetti educativi ed il suo valore sociale individuale e di squadra
- ritrovare il valore educativo del racconto orale ed esercitare l'ascolto. Quando un adulto racconta una storia a un bambino, comunica con lui, stabilisce una relazione di fiducia diretta fondata sulla condivisione di un'esperienza: è chiamata "attenzione congiunta" e spinge il bambino ad ascoltare attivamente, a intuire lo stato d'animo dell'altro e la sua visione del mondo, imparando a entrare in empatia con lui

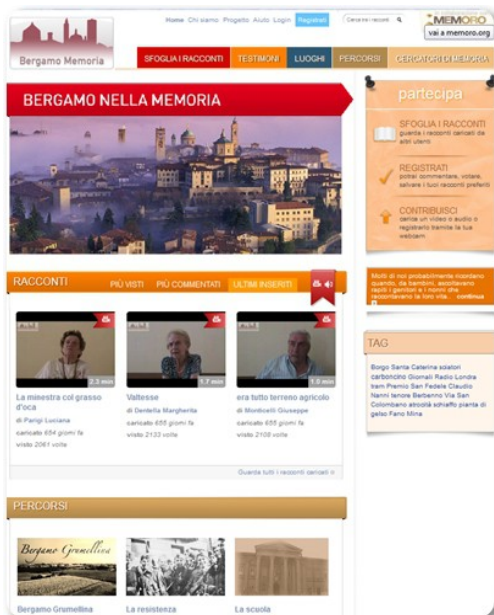
Attività: il laboratorio di narrazione e manipolazione è rivolto ad alunni della Scuola dell'Infanzia e Primaria che costruiscono giocattoli e recuperano modalità di gioco individuale e collettivo del passato (scordolino, trottolo, cerbottana, tira e molla, ruzzola, fucile elastici, lippa, biglie, pigotta...).

Tempi: 1 o più incontri di 2 ore ciascuno con un anziano per narrazione introduttiva ed un operatore per la costruzione di un giocattolo. L'incontro si conclude con un momento di gioco con i giocattoli costruiti.

Costo di un incontro: 80,00 Euro (IVA inclusa) comprensivo dei materiali.

2. Cercatori di memoria

Una Banca Web per archiviare videoracconti di vita bergamasca



Molti di noi probabilmente ricordano quando, da bambini, ascoltavano rapiti i genitori e i nonni che raccontavano la loro vita, per condividere quello che l'esperienza aveva loro insegnato e mantenere vive le tradizioni. La grossa frattura fra i giovani di oggi e gli anziani si è venuta a creare, per la prima volta nella storia dell'umanità, quando le generazioni non hanno avuto più la necessità di tramandare le esperienze e le conoscenze acquisite. Con l'arrivo della rivoluzione industriale si è rotto lentamente il legame millenario tra uomo e terra. I nati negli anni '30/'40 e '50 sono diventati adulti entrando nelle fabbriche e si interrotta l'esigenza di lasciare in eredità le proprie conoscenze.

I giovani di oggi, nati negli anni '90 e '00, si trovano in un mondo ancora diverso rispetto a quello dei loro genitori, lontanissimo da quello dei loro nonni. Basti pensare all'utilizzo di computer, smartphone, Internet, wireless e social network. Oggi, più che mai, è quindi importante che un adulto, un genitore e, in quest'ambito, un anziano

offra al ragazzo un altro orizzonte conoscitivo.

Ma oggi, nei tempi della Generazione 2.0, come favorire l'incontro tra generazioni con momenti ricchi di umanità e di saperi?

Il progetto vuole salvaguardare il valore della Storia nel suo significato più profondo: tramandare e affidare da una generazione all'altra, da un'epoca all'altra, un patrimonio di ricordi, perché la memoria insegni a vivere il presente e comprendere come si può fare ricerca storica dalle fonti di testimoni e non solo dai testi scolastici/ tablet o da Internet.

Obiettivi:

- recuperare il piacere di ascoltare i racconti degli anziani, formando nel contempo nei ragazzi la coscienza che il passato è storia che va conosciuta per comprendere il presente ed affrontare il futuro con sicurezza
- utilizzare il linguaggio delle Nuove Tecnologie per rendere protagonisti gli studenti "nativi digitali" nella trascrizione di testimonianze
- rendere gli anziani protagonisti della produzione di interviste (storie, cronache, esperienze, toponimi) riconducibili al territorio di appartenenza
- costituire un registro di esperienze e racconti che vada ad integrare, sia per chi direttamente registra i video, che per chi li potrà vedere on-line, un'esperienza complementare allo studio della storia e del territorio.

Attività: il laboratorio di narrazione multimediale è rivolto agli studenti della Scuola Secondaria di I e II grado che intervistano adulti reperiti dalla scuola o dal territorio, su tematiche concordate con l'insegnante. Dopo un' introduttiva formazione dei giovani alle principali tecniche di realizzazione dei video (ripresa e montaggio dei filmati), realizzazione di videointerviste e archiviazione conclusiva delle memorie raccolte, sul sito www.bergamomemoria.org e sul sito internazionale www.memoro.org.

Tempi: 3 incontri di 2 ore ciascuno con operatore.

Costo: 240,00 Euro (IVA inclusa).

3. Il buon giocattolo

Corso di formazione per genitori e nonni



"Nei giocattoli è nascosto un tesoro, che diventa incalcolabile, quando li costruiamo con i nostri figli".

Il giocattolo "prodotto industriale" è un fenomeno recente nella storia della cultura per l'infanzia. I bambini hanno sempre giocato per quanto era nelle loro possibilità: i modi, le forme, gli oggetti dei loro giochi sono sempre stati in relazione con la cultura di appartenenza e le condizioni sociali.

Il corso non vuole entrare nel merito della complessa "identità" del giocattolo e delle sue mutazioni storico-culturali, ma vuole riscoprire il giocattolo quale strumento di relazione e "cura" fra genitori e figli, perchè il gioco diventa un "ponte" tra generazioni che si emozionano insieme.

Ogni volta che diamo un giocattolo ad un bambino ci domandiamo: *Che cosa potrà fare con questo giocattolo? È adatto per la sua età?* Se pensiamo al bambino piccolo, ci accorgiamo che giocare è il suo grande lavoro e che la sua porta sul mondo è l'impulso ad imitare. Il bambino guarda con attenzione gli adulti. E per questo diventa importante l'agire dell'adulto che sta vicino al bambino, l'adulto deve essere imitabile, perchè con le sue azioni sta educando, comunicando con il bambino, molto più di quanto faccia insegnando appellandosi ad una capacità di apprendimento intellettuale non ancora formata.

Per essere degli adulti "degni di essere imitati" bisogna autoeducarsi e continuamente cercare di identificarsi con il bambino, con il suo bisogno di imparare e apprendere; mentre per la nostra forma mentis sarebbe più semplice educare rivolgendoci alla sfera dell'intelletto del bambino, cercando di fargli capire ciò che si fa, e quello che non va fatto.

Obiettivi:

- accrescere la consapevolezza nella scelta dei giochi e dei giocattoli per bambini per scoprire che la prima dote di un buon giocattolo è di non sostituirsi al gioco del bambino, rendendo vana la sua ansia di tradurre in attività pratica il mondo stimolante delle immagini e delle sensazioni.
- costruire i giochi con i bambini per ritrovare un terreno di incontro con il bambino di oggi e con il bambino che è dentro di noi adulti.

Attività: il corso è rivolto a genitori e nonni di bambini dai 3 agli 11 anni. Dopo il primo incontro di presentazione e riflessione sul gioco e il giocattolo, si passa ad altri due incontri anche con i bambini, dove genitori e nonni raccontano i giochi della loro infanzia e costruiscono giocattoli del passato collaborando nell'ascolto reciproco.

Tempi: 3 incontri di 2 ore ciascuno.

Costo: 240,00 Euro (IVA inclusa) comprensivo dei materiali.

4. Dire, fare, raccontare

Corso di formazione per docenti



I giocattoli hanno un'anima fatta di tradizioni, di racconto, di favola, di memoria, di gestualità. L'impiego dell'attività ludica si colloca come cornice di uno spazio relazionale e didattico tra insegnanti e bambini. In particolare costruire giocattoli significa operare una didattica laboratoriale che amplia l'esperienza su ogni campo: relazionale (tra docente ed allievo, così come tra i pari), cognitivo ed apprenditivo che attraversa molti campi d'esperienza della Scuola dell'infanzia così come Ambiti Disciplinari della Scuola Primaria.

Nella costruzione di giocattoli si entra nell'arte, nell'educazione interculturale, nelle tradizioni popolari, nella lingua, nella motricità, per non parlare della geometria applicata, della scienza e l'ambiente. Ma soprattutto si vuole entrare nella storia: la scuola che ripropone i giochi ed insegna a costruire i giocattoli di una volta vuole fare in modo che i bambini di oggi conoscano le loro radici anche ludiche.

Sapere come si giocava una volta e vedere il giocattolo come documento di vita passata vuol dire comprendere meglio la storia del territorio. Un recupero della memoria, quindi, non come nostalgia di un mondo ormai passato, ma come arricchimento di tutti quei processi ludici di cui i bambini erano protagonisti, dove il gioco libero e creativo era chiamato a garantire lo sviluppo psico-fisico e culturale dei bambini.

Nell'esplorazione della storia di un gioco e di un giocattolo, la narrazione inoltre crea un'atmosfera magica, tra realtà e leggenda, avvicina la memoria dell'insegnante al suo bambino interiore, alle voci che si porta dentro e che emoziona ricordare.

Obiettivi: conoscere e sperimentare le tecniche di narrazione e i giocattoli in funzione della loro storia e delle caratteristiche tecniche.

Attività: il corso è rivolto a docenti della Scuola dell'infanzia e Primaria. Dopo il primo incontro dove i docenti apprendono tecniche di narrazione, si costruiscono giocattoli del passato.

Tempi: 3 incontri di 2 ore ciascuno.

Costo: 240,00 Euro (IVA inclusa) comprensivo dei materiali.

CONTATTI

APS il Cerchio di Gesso
Via Pignolo, 10 – 24121 Bergamo
Tel. 035.238361 Cell. 347.1291445

www.ilcerchiodigesso.org

info@ilcerchiodigesso.org



Formare educando - Educare alla formazione