

## PERCHE' IL GIOCO ?

*Il gioco*, diritto e bisogno del bambino, è un momento essenziale della sua vita e della sua crescita, approccio naturale alla realtà e risorsa privilegiata per imparare sin dai primi mesi di vita, e per entrare in relazione con gli altri. Se gli adulti arrivano a considerare il gioco infantile con **autentico interesse personale** e non semplicemente con rispetto e tolleranza, l'esperienza di gioco potrà fornire al bambino una solida base sulla quale costruire il rapporto, prima con loro e poi con il mondo. Questo percorso, vede l'adulto che si mette in gioco "giocando", e che diventa consapevole delle implicazioni insite sia nei giochi che nelle attività quotidiane e quindi nelle abilità richieste ai bambini. Un adulto che diventa **mediatore intenzionale** tra il bambino e il suo giocare.

## PERCHE' LA PEDAGOGIA DELLA MEDIAZIONE?

La mediazione è una **qualità di rapporto**, un comportamento che favorisce l'interazione, sviluppando la capacità di apprendimento e la dinamica di comunicazione tra l'adulto e il bambino. Deve suscitare **emozioni** e quindi essere **carica di significati affettivi**. Essa viene trasmessa con ogni forma di comunicazione. Attraverso il **mediatore** il bambino acquisisce una serie di apprendimenti, di comportamenti e di abilità operative che si consolidano in forme di struttura e di abitudini e che costituiscono i prerequisiti di un buon funzionamento mentale. La differenza tra **l'esperienza di apprendimento mediatizzato** e l'approccio diretto agli stimoli, consiste nel fatto che durante il processo di **mediazione** avvengono continue trasformazioni tra il mediatore, l'individuo, e gli stimoli.

*Allora : quale ruolo dell'educatore registra all'interno del triangolo adulto bambino – ambiente?*

*Che cosa può fare l'adulto per insegnare l'intelligenza?*

## DAL DIRE AL FARE

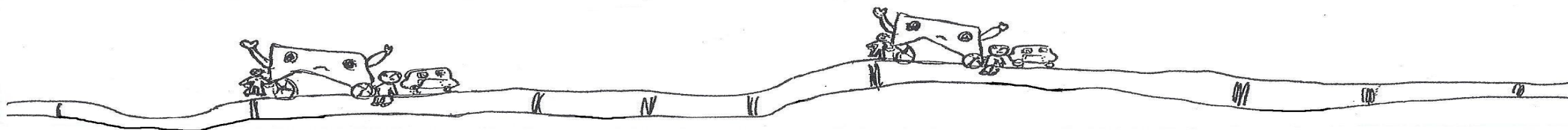
Il percorso si caratterizza per un approccio spiccatamente laboratoriale. Nel quadro del riferimento generale offerto dalla **Pedagogia della Mediazione di Apprendimento di Reuven Feuerstein**, i partecipanti vivono, costruiscono, analizzano, e progettano situazioni di apprendimento tipiche dell'infanzia : dai giochi alle esercitazioni didattiche alle attività quotidiane.

In un primo tempo, i partecipanti, attraverso il gioco e le simulazioni, vengono stimolati ad analizzare il proprio profilo di mediazione (comportamenti, atteggiamenti con cui si rapportano al bambino nel momento in cui si propongono di favorire il processo di apprendimento). Successivamente le attività proposte vengono analizzate nei termini delle richieste cognitive che pongono ai bambini e per **ricercare l'interdipendenza che esiste tra gioco, identità, emozioni, e attività cognitiva**. Nel corso del laboratorio vengono utilizzati giochi, materiali didattici, materiali creativi, musica, filmati.

**SE ME LO DICI,  
DIMENTICO**

**SE MI FAI VEDERE,  
RICORDO**

**SE MI COINVOLGI,  
CAPISCO.**  
(Proverbio cinese)



## ISCRIZIONI

**I cap. "Giocare per imparare ad imparare"** 5 / 6 / 7 marzo 2010  
venerdì 4 ore 15 - 19  
sabato 5 e domenica 6 ore 9 - 13 / 14 - 18

**Costo:** € 185 + 15 di materiali

**II cap. "Giocare per imparare a giocare"** 21 / 22 / 23 maggio 2010  
venerdì 9 / ore 15 - 19  
sabato 10 / ore 9 - 13 / 14 - 18 ; domenica 11 / ore 9 - 13

**Costo:** € 150 + 10 di materiali

Il ciclo comprende anche 2 ore di supervisione da calendarizzare con i partecipanti

**Per chi si iscrive contemporaneamente ai due capitoli il costo del corso è: € 320,00 compresi i materiali; inoltre sono previsti sconti per coppie di genitori, gruppi di insegnanti, studenti e convenzioni per enti e associazioni.**

Al termine del corso verrà rilasciato un attestato di partecipazione.

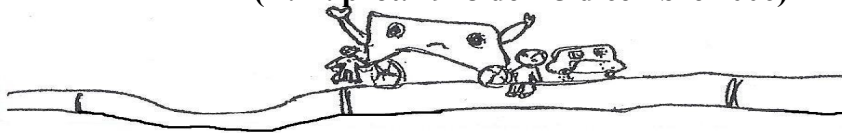
Indicazioni e modulistica si trovano sul sito di ARCCAONLUS:  
[www.arccaonlus.org](http://www.arccaonlus.org)

La quota di partecipazione e il modulo di iscrizione dovranno essere inviati a mezzo posta elettronica a [torino@arccaonlus.org](mailto:torino@arccaonlus.org) entro 10 giorni antecedenti l'avvio del corso.

L'eventuale annullamento dell'iscrizione, se sarà comunicato 7 giorni prima dell'avvio del corso, comporterà la restituzione del 70% della quota versata. Trascorso tale termine, ci sarà purtroppo impossibile evitare l'addebito dell'intera quota. Sarà comunque possibile accettare una sostituzione e in questo caso, sarà sufficiente avvisare via email o telefonicamente almeno il giorno antecedente l'avvio del corso.

**Per maggiori informazioni : Tel. 393406968934**

**ARCCAONLUS – Percorsi cognitivi – Via Fabro 2 - 10122 Torino**  
**Ente autorizzato alla formazione per il personale della scuola**  
**(D.M. prot. 1918 del 15 dicembre 2006)**



**ARRCA Onlus**  
**-Percorsi Cognitivi**

**Sede legale**  
Via Fabro 2 10122 Torino  
Codice Fiscale 976313  
[www.arccaonlus.org](http://www.arccaonlus.org)  
[info@arccaonlus.org](mailto:info@arccaonlus.org)

## **GIOCARE CON LA MENTE**

**I capitolo "Giocare per imparare ad imparare"**

**II capitolo "Giocare insieme per imparare a giocare"**

**Un laboratorio per sperimentare  
"l'interdipendenza"**

**che esiste tra gioco, identità, emozioni, attività cognitive.**

**SEDE: Scuola Statale dell'Infanzia  
Corso Ciriè 3/A - Torino**

Rivolto a: genitori, nonni, insegnanti, logopedisti, psicologi, educatrici dell'infanzia, tecnici della riabilitazione.

Progettato e condotto  
da Francesca Baldasso

**MARZO / MAGGIO 2010**

