

LUDO-SUMMER SCHOOL 2022

IV edizione - 25-28 agosto

Masseria La Fiorita, Matera

PROGRAMMA

25 agosto, pomeriggio dalle ore 15

registrazione dei partecipanti, incontro di conoscenza del gruppo; nel tardo pomeriggio o sera è previsto un percorso nella città di Matera accompagnati da una guida.

Le attività del 26 agosto sono rivolte a tutto il gruppo, quelle del 27 agosto prevedono lo sdoppiamento in due sottogruppi che si alterneranno fra mattina e pomeriggio

26 agosto mattina

Seminario attivo su: Educazione e conflitti in gioco

Il conflitto è una delle dimensioni relazionali meno considerate in ambito educativo, se non in ottica normativa/punitiva. Molto meno si considera il potenziale generativo dei conflitti.

Essi rappresentano una forza propulsiva capace di mettere in moto relazioni e contesti, offrendo opportunità di ristrutturazioni creative, a patto che le parti si mettano “in gioco”. Scopriremo nel corso del seminario l’abc di questo affascinante alfabeto e come usarlo per giocare in modo nonviolento questo gioco così rilevante nelle nostre esistenze.



Gabriella Falcicchio è

ricercatrice in Pedagogia generale e sociale presso l'Università degli Studi di Bari "Aldo Moro". Studiosa del pensiero di Aldo Capitini, si occupa di educazione alla nonviolenza e di educazione al rispetto dei viventi e alla sostenibilità. È redattrice di Azione Nonviolenta, membro del comitato scientifico di Educazione democratica e di Culture della sostenibilità.

26 agosto pomeriggio

Workshop: Laboratorio di Game hacking

Il workshop intende condividere con i partecipanti alcune basi teoriche sui paradigmi di game design più utili da sfruttare per le attività didattiche e proporrà un metodo di design che si basa sulla destrutturazione e ricomposizione creativa (hacking) dei giochi di carte/dadi più comuni.



Pasquale Facchini, game

designer, enigmista e ludologo, informatico. Pubblica nel 2022 per Clementoni di “Sblocca la porta: Città”, una serie di Escape room da tavolo per bambini.

Collabora come creatore di giochi di enigmistica con la testata Panini/Disney, realizza per il progetto europeo Erasmus+ “k2games” giochi da tavolo per la consapevolezza sui temi ambientali; è inoltre membro del collettivo europeo Dragon Legion, il quale promuove l’unione tra i popoli attraverso il gioco di ruolo.

27 agosto, mattina

Ridere, ridere di sé stessi e far ridere: giocare con il linguaggio del clown

Provocando la risata, il clown crea benessere e dimostra che è possibile vivere l’emozione del momento senza identificarsi. Le persone si riconoscono nel clown vivendo situazioni ed emozioni che, forse, nella vita di tutti i giorni non possono vivere.

Attraverso la risata, generata dalle gag, dall’assurdo e dal contrasto agiti dal clown, lo spettatore supera la propria inibizione, si libera del controllo e della razionalità. In poche parole, la vita si alleggerisce e il mondo interiore si rimodula.



Claudia Cantone, Arteterapeuta

e clown. Si forma seguendo numerosi master class con insegnanti internazionali. Produttrice e protagonista di 4 spettacoli di teatro clown unipersonale, partecipa a festival internazionali. Per 17 anni ha prestato servizio nella Polizia di Stato. Nel 2006 ha cambiato radicalmente il suo percorso. La storia di questa poliziotta che diventa clown, è diventata un documentario di Tommaso Magnano: "Fool of Life".

27 agosto, pomeriggio

I fili dei racconti

La progettazione e la messa in opera di una struttura ludico-artistica costituita da percorsi realizzati con l'uso di molteplici fili intrecciati tra loro per produrre memorie e narrazioni sul tema del conflitto, sulle contraddizioni e il disagio che provoca sulle/tra le persone, con/sull'ambiente, ecc. attraverso l'inserimento di profumi, suoni, contatti, colori.

Ogni partecipante svolgerà il proprio filo narrativo (o più di uno) utilizzando esclusivamente materiale naturale reperito sul posto e/o riciclabile.



Andrea Mori, fondatore a Bari

nel 1980 della Coop. Soc. Progetto Città, in cui attualmente ricopre il ruolo di Direttore dell'Area Culturale, cura e realizza progetti ludico-educativi, artistici e creativi. È stato dal 2003 al 2007 presidente dell'Associazione Italiana dei Ludobus delle Ludoteche - ALI per Giocare e ha curato con Roberto Farné il volume In giro giocando. Ludobus, animazione e territorio, La Meridiana 2003.

28 agosto, mattina

Incontro conclusivo di condivisione e verifica sulle attività svolte, proposte per il futuro.

Problemi e prospettive per sviluppare formazione e cultura ludica nella scuola. Scambio di esperienze.