

Nel riproporre anche per l'anno scolastico 2018/19 il percorso "L'ARTE DEL FARE" vogliamo sottolineare il pensiero che fa da filo conduttore in questa seconda fase: l'oggetto, non solo "cosa" concreta per eccellenza, ma soprattutto giocattolo e gioco: cosa che si può esplorare, smontare e rimontare, reinventare immaginandone usi desueti anche quando si tratta di uno strumento di comunicazione come la lingua che può fare di se stessa l'oggetto del gioco.

PROGRAMMA DEI LABORATORI

Giochi sonori – Con Michela Casagrande e Tiziana Bet

Suono e connessioni

Venerdì 26 ottobre, 9, 23, 30 novembre, ore 16.30-18.30

Viaggio attraverso il mondo sonoro, in tempi e luoghi diversi, prestando attenzione alle interconnessioni tra oggetti, conoscenze, abilità, movimento e fantasia... Sperimentare, attivare l'ascolto, potenziare la voce (parlata e cantata)...riconoscere suoni del mondo e dell'anima.

Giochi per l'espressività - Con Emanuela Marsura **Il segno come oggetto dell'espressione e della comunicazione**

Sabato 1 ore 8.30-11.30

venerdì 14 ore 16.30-18.30

sabato 15 dicembre ore 8.30-11.30

La libertà del GIOCO con il colore, la carta, le paste malleabili, permette l'emergere di segni che nascono con noi, che restano custoditi in una memoria antica attendendo il luogo e il momento favorevole per manifestarsi. Sperimentaremo come il gioco con la carta è occasione perché ciò accada.

Giochi linguistici - Con Giancarlo Cavinato e Nerina Vretenar

Dire, fare, inventare: il laboratorio dei giochi linguistici

Venerdì 18 ore 16.30-18.30

Sabato 19 gennaio ore 8.30-12.30

La lingua è ricostruita e fatta propria in un contesto comunicativo, che permette di apprendere attraverso un gioco manipolativo in cui le regole della semantica e della sintassi vengono applicate naturalmente nel discorso, non imparate in astratto. La lingua si impara attraverso il suo uso e in questo modo si prende coscienza della realtà in cui si vive e del contesto agito.

Giochi teatrali - Con Paola Perin

Facciamo finta che io ero...

Mese di febbraio

Vengono ripresi i giochi per la formazione del gruppo e la conoscenza dello spazio.

Si lavora sulla narrazione di storie e sulla loro drammatizzazione in forma semplice.

Viene introdotto l'uso creativo degli oggetti nella drammatizzazione e l'utilizzo della carta per la costruzione di maschere e personaggi.

Giochi psicomotori - Con Nadia Zuccolotto

Il linguaggio simbolico e l'uso creativo degli oggetti

Mese di marzo

Il filo conduttore è sempre il gioco inteso come spazio libero, fittizio, sospeso, regolamentato, magico... Stoffe, palle, cerchi, corde, bastoni per giocare, generare immagini, trasformare emozioni, raccontare di sé, intrecciare storie e relazioni.

Le date degli ultimi due laboratori verranno comunicate all'inizio di gennaio 2019.