

Universi Ludici

percorsi e prospettive sulla cultura ludica

5-6-7 febbraio

Torino



40 ANNI 1986-2026

centro
cultura ludica

WALTER FERRAROTTI

UNIVERSI LUDICI PERCORSI E PROSPETTIVE SULLA CULTURA LUDICA

Torino, 5-6-7 febbraio 2026

Un progetto della Città di Torino

Dipartimento Servizi Educativi

ITER - Istituzione Torinese per una Educazione Responsabile

Centro Cultura Ludica "Walter Ferrarotti"

Con il patrocinio di

INDIRE - Istituto Nazionale Documentazione Innovazione Ricerca
Educativa

In collaborazione con

Centro Studi Sul Gioco e la Ludicità - Università di Torino

Università di Bologna

Università Guglielmo Marconi di Roma

Si ringraziano coloro che hanno contribuito alla realizzazione dell'iniziativa

Il gioco
nelle sue infinite modalità
è un'espressione di cultura e di creatività
In tutte le età della vita.
Walter Ferrarotti

Per celebrare i quarant'anni dalla sua istituzione, il Centro Cultura Ludica "Walter Ferrarotti" presenta "Universi Ludici", una iniziativa di tre giorni interamente dedicati all'esplorazione del valore educativo, culturale e sociale del gioco. Il gioco, inteso come fonte inesauribile di apprendimento e di socializzazione, si rivela una risorsa fondamentale per lo sviluppo di abilità cognitive, emotive e motorie. Fenomeno poliedrico, oltre ad essere strumento per educare, è un elemento intrinseco di ogni tempo e cultura. Rappresenta lo specchio del modo di essere e di pensare della società in quanto *portatore di modelli e di valori*. La vocazione alla ricerca e alla promozione della cultura del gioco che ha da sempre ispirato il Centro, trova oggi una nuova espressione in un progetto rinnovato nei contenuti e negli allestimenti e in una nuova sede. Un progetto capace di rispondere ad una richiesta sempre più partecipata negli anni e a rivolgersi ad un pubblico eterogeneo.

In occasione dei quarant'anni dalla sua istituzione, il Centro Cultura Ludica propone un variegato programma di iniziative per permettere a tutti e tutte di scoprirne

le molteplici potenzialità. Saranno inoltre inaugurati due nuovi percorsi espositivi: *"Il mondo del giocattolo: oltre cent'anni di storia"* e *"Dai primi videogiochi ai digital games"*.

L'iniziativa "Universi Ludici" presenta il Centro Cultura Ludica come:

luogo di formazione con presentazioni di studi e ricerche, laboratori esperienziali, momenti di confronto e dialogo per condividere riflessioni e suggestioni sul mondo della cultura del gioco;

spazio espositivo con visite immersive ai percorsi espositivi, percorsi didattici dedicati alle scuole e mostre tematiche interattive;

punto di incontro per vivere esperienze significative sulle diverse declinazioni del gioco, in modo coinvolgente e partecipativo, favorendo l'intergenerazionalità. "Universi Ludici" si rivolge a tutti e tutte coloro che guardano al futuro con passione e con la convinzione che l'educazione rappresenti un'opportunità per generare benessere individuale e collettivo.

Carlotta Salerno
Assessora all'Istruzione, Città di Torino
Presidente ITER

INDICE

tipologie di iniziative



CONFERENZE

- giovedì 5 febbraio** **Plenaria** 5
10:00-12:00 "Universi ludici. Percorsi e prospettive sulla cultura ludica"
- sabato 7 febbraio** **Tavola rotonda** 12
10:00-13:00 "La corresponsabilità educativa. Il diritto ad un gioco di qualità"



LABORATORI

- giovedì 5 febbraio** **1 Percorsi ludici per conoscersi e conoscere:** 6
14:00-16:00 *come orientarsi in un contesto complesso*
- 2 Mi racconti una fiaba?** 6
Giochiamo insieme con la fiaba di tradizione popolare
- 3 Viaggio nella Parità. Lo spazio di gioco come ambiente** 7
di apprendimento per valorizzare le differenze
- giovedì 5 febbraio** **4 Game Based Learning per la didattica curricolare** 7
16:00-18:00
- 5 La sostenibilità in gioco** 8
tra GreenComp e cambiamento
- venerdì 6 febbraio** **6 Relazioni in gioco** 9
14:00-16:00
- 7 Esperienze estetiche semi-immersive e formazione a una** 10
relazione critica e consapevole con le Tecnologie dell'IA
- 8 A Ri-creazione di Parole** 10
- venerdì 6 febbraio** **9 Progettare spazi inclusivi all'aperto.** 11
16:00-18:00 *Contesti resilienti per comunità in trasformazione*
- 10 Band on the Cloud** 11
Composizione musicale collaborativa



VISITE IMMERSIVE

- venerdì 6 febbraio** **A *G come Gioco - G come Giocattolo.*** 13
09:00 - 10:30
16:30 - 18:00
Un viaggio nel tempo, dalla creatività popolare alla produzione industriale e cambiamento
- sabato 7 febbraio**
14:00-15:30
-
- venerdì 6 febbraio** **B *Dai primi videogiochi ai digital games*** 13
09:00 - 10:30
16.30 - 18:00
- sabato 7 febbraio**
14:00-15:30
-
- venerdì 6 febbraio** **C *Scopri le Wunderkammern del centro.*** 15
11:00 - 12:30
Le stanze delle meraviglie tra raccolte e collezioni
- sabato 7 febbraio**
14:00-15:30



MOSTRE E INSTALLAZIONI

- sabato 7 febbraio** **Insedimenti Ludici.** 16
14:00-15:30
Muovere il gioco negli spazi urbani e scolastici
- I Percorsi della Memoria. L'Inverno e le altre stagioni** 17



ATTIVITÀ PER FAMIGLIE

- sabato 7 febbraio** **Lo Zaino del Partigiano.** Storie di vita e libertà 20
15:00-18:00
- Ludobus Exchange.** FotoInscatola 20

Programma

GIOVEDÌ 5 FEBBRAIO

[iscriviti](#)

10:00 **Plenaria di apertura**

12:00 "Universi ludici". Percorsi e prospettive sulla cultura ludica

14:00 **Laboratori**

16:00 **1** - Percorsi ludici per conoscersi e conoscere: come orientarsi in un contesto complesso

2 - Mi racconti una fiaba? Giochiamo insieme con la fiaba di tradizione popolare

3 - Viaggio nella Parità. Lo spazio di gioco come ambiente di apprendimento per valorizzare le differenze

16:00 **Laboratori**

18:00 **4** - Game Based Learning per la didattica curricolare

5 - La sostenibilità in gioco, tra GreenComp e cambiamento

16:30 **Visita immersiva**

18:00 **A** - G come Gioco - G come Giocattolo.

Un viaggio nel tempo, dalla creatività popolare alla produzione industriale

VENERDÌ 6 FEBBRAIO

[iscriviti](#)

09:00 **Visita immersiva**

10:30

A - G come Gioco - G come Giocattolo.

Un viaggio nel tempo, dalla creatività popolare alla produzione industriale

B - Dai primi videogiochi ai digital games

11:00 **Visita immersiva**

12:30

C - Scopri le Wunderkammern del centro.

Le stanze delle meraviglie tra raccolte e collezioni

14:00 **Laboratori**

16:00

6 - Relazioni in gioco

7 - Esperienze estetiche semi-immersive e formazione

a una relazione critica e consapevole con le Tecnologie dell'IA

8 - A Ri-creazione di Parole

16:00 **Laboratori**

18:00

9 - Progettare spazi inclusivi all'aperto. Contesti resilienti per comunità in trasformazione

10 - Band on the Cloud - Composizione musicale collaborativa

16:30 **Visita immersiva**

18:00

A - G come Gioco - G come Giocattolo.

Un viaggio nel tempo, dalla creatività popolare alla produzione industriale

B - Dai primi videogiochi ai digital games

SABATO 7 FEBBRAIO

[iscriviti](#)

10:00 **Tavola rotonda**

13:00

La corresponsabilità educativa. Il diritto ad un gioco di qualità

14:00 **Visita immersiva**

15:30

A - G come Gioco - G come Giocattolo.

Un viaggio nel tempo, dalla creatività popolare alla produzione industriale

B - Dai primi videogiochi ai digital games;

C - Scopri le Wunderkammern del centro.

Le stanze delle meraviglie tra raccolte e collezioni

15:00 **Mostre e installazioni**

18:00

INSEDIAMENTI LUDICI. Muovere il gioco negli spazi urbani e scolastici

I PERCORSI DELLA MEMORIA. L'Inverno e le altre stagioni

15:00 **Attività per famiglie**

18:00

Lo Zaino del Partigiano: Storie di vita e libertà
Ludobus Exchange. FotoINscatola

[iscriviti](#)



10:00-12:00

Plenaria

“Universi ludici”. Percorsi e prospettive sulla cultura ludica

Introduce i lavori

Carlotta Salerno, assessora all'Istruzione, Città di Torino

Interventi

- *Il Centro Cultura Ludica “Walter Ferrarotti”: quarant'anni di storia. Un punto di riferimento nazionale, tra passato e futuro*
Roberto Farnè, Università di Bologna
- *Il gioco come dispositivo formativo*
Il gioco per sviluppare le competenze cognitive e socio-emotive
Alessia Rosa, prima ricercatrice INDIRE
- *Il nuovo progetto del Centro Cultura Ludica: le collezioni e i percorsi espositivi immersivi*
Anna Maria Venera, pedagoga, Centro Cultura Ludica, Città di Torino - ITER

coordina

Claudio Sciaraffa, dirigente Dipartimento Servizi Educativi, Città di Torino - direttore ITER

I percorsi espositivi permanenti

Il Centro Cultura Ludica promuove la diffusione della cultura ludica e contribuisce alla sperimentazione delle diverse forme di gioco, tra tradizione e innovazione, con spazi espositivi allestiti e strutturati per permettere un approccio evocativo e stimolante.

Al Centro Cultura Ludica ogni spazio è stato progettato per la sperimentazione di materiali e oggetti, per offrire esperienze significative di condivisione e favorire apprendimenti multipli.

Il Centro, attraverso un approccio multidisciplinare, propone percorsi espositivi immersivi, con suggestioni e approfondimenti che stimolano la dimensione emozionale, immaginifica ed esperienziale con una narrazione diversificata.

Inaugurazione dei due nuovi percorsi espositivi del Centro

“Il mondo del giocattolo: oltre cent'anni di storia”

“Dai primi videogiochi ai digital games”



14:00-16:00

1 **Laboratori**

Percorsi ludici per conoscersi e conoscere: come orientarsi in un contesto complesso

Paola Ricchiardi

prof.ssa associata Pedagogia Sperimentale, Università di Torino

Manuela Repetto

prof.ssa associata Tecnologie Didattiche, Università di Torino

Teodora Lattanzi

pedagogista e dottoranda, Università di Torino

Vito Di Martino, Rachele Piola

Cooperativa Oltre La Siepe, Santena (To)

Perché giocare ci aiuta a capire chi siamo e a scegliere il nostro domani? Perché il gioco è uno strumento potente per orientarsi verso il futuro? Il gioco rappresenta un ambito privilegiato: attraverso l'esperienza ludica, bambini e ragazzi possono esplorare possibilità, prendere decisioni, immergersi totalmente in un personaggio e scoprire qualcosa di sé. Il gioco consente di mettersi alla prova per esplorare in modo attivo il mondo esterno superando la tendenza alla passività o alla procrastinazione. Si possono attivare percorsi orientativi ludici dalla scuola dell'infanzia fino alla scuola secondaria di secondo grado (con giochi di ruolo, giochi di carte, giochi di percorso) e all'Università (quiz, simulazioni...). Si presenteranno attività ludiche concrete, strutturate a fini orientativi, per diverse fasce d'età, con possibilità di sperimentarne alcune.

2

Mi racconti una fiaba? Giochiamo insieme con la fiaba di tradizione popolare

Claudia Chellini

prima ricercatrice INDIRE

La fiaba non è solo un racconto: è anche un prezioso strumento di riflessione e di relazione. Si propone in questo laboratorio di giocare con la fiaba di tradizione popolare, favorendo le competenze espressive in primis delle docenti e dei docenti, nella convinzione che questo favorisca l'espressione dei bambini.

Si utilizzeranno oggetti "di scena", ma si giocherà soprattutto con la voce e con il corpo per far "vivere" le fiabe nella nostra contemporaneità.

Viaggio nella Parità.

Lo spazio di gioco come ambiente di apprendimento per valorizzare le differenze

Anna Maria Venera

pedagogista, Centro Cultura Ludica, Città di Torino - ITER

Irene Papiro, Erica Compagnin

neolaureate in Scienze della Formazione Primaria

Antonella Gastone, Teresa Ausilio

insegnanti Scuola Primaria Collodi

Nella società contemporanea, dove lo sguardo verso gli altri è spesso condizionato da pregiudizi e stereotipi, diventa fondamentale educare alla conoscenza, alla comprensione e al rispetto delle differenze.

Il contesto educativo si configura come un ambito fondamentale per promuovere una cultura di genere orientata al rispetto e al riconoscimento dell'altro/a, sviluppando una consapevolezza critica rispetto ai modelli dominanti della società. La dimensione di genere è parte integrante di tutte le attività e fasi di un percorso educativo.

Si presenterà una recente ricerca-azione curata dal Centro Cultura Ludica, in collaborazione con l'Università di Torino e le scuole primarie Collodi-Rodari, volta a valutare l'efficacia di un percorso educativo sull'educazione di genere. Il gruppo sarà coinvolto in alcune attività di gioco finalizzate alla decostruzione degli stereotipi e a promuovere l'educazione al rispetto. Si forniranno alcuni strumenti metodologici e operativi per favorire la valorizzazione delle differenze tra bambini e bambine sin dalla prima infanzia.



16:00-18:00

Laboratori

Game Based Learning per la didattica curricolare

Francesco Claudio Ugolini

professore associato Pedagogia Sperimentale, Università Guglielmo Marconi, Roma

Domenico Morreale

ricercatore in Sociologia dei processi culturali e comunicativi, Università GuglielmoMarconi, Roma

Il gruppo sarà coinvolto nella progettazione di attività che integrano videogiochi e giochi da tavolo in percorsi di apprendimento coerenti con gli obiettivi curricolari.

Nella prima fase i giochi vengono analizzati grazie alle lenti dell'instructional e dell'interaction design per capire come dimensioni quali direttività, modificabilità e socialità possano orientare le scelte didattiche.

In questa prospettiva si discuterà anche il ruolo che l'intelligenza artificiale può avere nel supportare l'identificazione e l'analisi sistematica dei giochi disponibili. Nella seconda fase, a partire da titoli selezionati e disponibili presso il Centro Cultura Ludica, si costruiscono unità di apprendimento che includono giochi. Attraverso attività laboratoriali i partecipanti acquisiranno, dunque, competenze di analisi e di design di progetti educativi in cui il gioco è parte di un percorso finalizzato al raggiungimento di obiettivi curricolari.

5

La sostenibilità in gioco, tra GreenComp e cambiamento

Michela Bongiorno

urbanista-architetto

Caterina Mazza

PhD in Scienza Politica e Relazioni Internazionali

Il laboratorio per insegnanti di scuola primaria propone attività pratiche attraverso l'uso di metodologie partecipative e creative, funzionali a sostenere lo sviluppo delle competenze di sostenibilità degli studenti.

Verrà offerta l'opportunità di fare un'esperienza condivisa con pratiche di Game Based Learning (GBL) che permetta di esplorare percorsi atti a sostenere gli alunni nella comprensione delle interconnessioni tra persone, animali, piante e ambiente. Il gioco diventa una lente interpretativa privilegiata per esplorare le molteplici dimensioni della sostenibilità – ambientale, sociale ed economica – e uno strumento didattico che può essere integrato nella pratica didattica. L'iniziativa si inserisce nel progetto europeo BUSTIC EDU (Building Sustainability Competences in Education) e adotta il quadro teorico del GreenComp (2022)



16:30-18:00

Visite immersive

A

G come Gioco - G come Giocattolo.

Un viaggio nel tempo, dalla creatività popolare alla produzione industriale



09:00-10:30

A

Visite immersive

G come Gioco - G come Giocattolo.

Un viaggio nel tempo, dalla creatività popolare alla produzione industriale

B

Dai primi videogiochi ai digital games



11:00-12:30

C

Visite immersive

Scopri le Wunderkammern del centro.

Le stanze delle meraviglie tra raccolte e collezioni



14:00-16:00

6

Laboratori

Relazioni in gioco

Antonio Di Pietro, pedagogista ludico

L'incontro è dedicato ai giochi che coinvolgono in diversi modi la corporeità. Giochi in cerchio, dove ciascuno può trovare la propria "porta d'ingresso": attraverso le parole, la musica e altro ancora. Una particolare attenzione è dedicata alle relazioni che si possono attivare a seconda delle regole. A tal proposito, si propongono giochi di competizione e di cooperazione, così come giochi dove si compete e si coopera anche in modo inusuale. Insieme, a partire dai diversi "attimi ludenti", ricerchiamo alcuni impliciti che possono orientare la scelta dei giochi e le metodologie di conduzione accogliendo alcune sfide educative del nostro tempo. L'incontro è un'occasione di gioco e di dialogo basata sulla valorizzazione della "ludodiversità".

Esperienze estetiche semi-immersive e formazione a una relazione critica e consapevole con le Tecnologie dell'IA

Emanuela Guarcello

professoressa associata, Università di Torino

Francesca Pileggi

dottoranda in Scienze Psicologiche, Antropologiche e Pedagogiche, Università di Torino

A partire dall'esperienza del progetto di ricerca internazionale CAIRE (Child-AI Relationship) in collaborazione con altre due università, la West University di Timișoara e la Middlesex University di Londra, si presenteranno alcune attività, curate dal Laboratorio "LIFE" del Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione dell'Università di Torino, realizzate con i bambini, co-progettate con i docenti delle scuole primarie coinvolte. Di fronte alla pervasività delle tecnologie dell'IA nella vita quotidiana, l'obiettivo è quello di promuovere una relazione critica e consapevole con tali tecnologie. Le attività comprendono l'esplorazione di una mostra virtuale, il coinvolgimento attivo in esperienze estetiche semi-immersive e l'interazione con un agente artificiale umanoide. Esse mirano a promuovere due piani di competenze: la competenza di problematizzazione critica dei rischi e delle potenzialità dell'IA e la competenza di deliberazione etica di principi di gestione dell'IA per la cura e la salvaguardia della Terra.

"A Ri-creazione di Parole"

Andrea Mori, animatore sociale e formatore

Per Rodari il piacere di giocare con le parole, accessibile a tutti, poteva essere il primo passo "per avvicinare la poesia, lasciarsene incantare, per ricorrervi liberamente seguendo il proprio sentire". E proprio questo "giocare" rodariano connota il laboratorio "A Ri-creazione di Parole", finalizzato a far sperimentare creativamente ai/alle partecipanti, in modo divertente e divergente, le proprie competenze linguistiche ed espressive attraverso l'incontro con una varietà di spunti poetico letterari, tracce metodologiche e tecniche di scrittura per stimolare attività e progetti ludico-educativi rivolti alle bambine e ai bambini più piccoli. Un training formativo attraversato dalla "scoperta" e dalla "meraviglia", fatto di autoritratti in rima, tautogrammi, invenzioni metasemantiche, giochi con la voce e il corpo, volti a generare in ciascuno/a una "postura poetica" originale e personale

Progettare spazi inclusivi all'aperto. Contesti resilienti per comunità in trasformazione

Michela Schenetti, Università di Bologna

Un tema di stringente emergenza educativa è quello degli “spazi verdi” e della scarsa attenzione ai valori dell’inclusione, dell’accessibilità e dei diritti dell’infanzia e dell’adolescenza. Il laboratorio intende intrecciare prospettive, esperienze e pratiche educative e progettuali, offrendo una riflessione corale sulla complessità dei processi di partecipazione e sull’importanza di ambienti all’aperto capaci di accogliere e promuovere benessere, apprendimenti e cittadinanza attiva. Un invito a ripensare i luoghi educativi all’aperto come contesti vivi e resilienti: spazi destrutturati, flessibili e sfidanti, ricchi di biodiversità e inclusivi, capaci di rispondere ai bisogni di tutte e tutti, favorendo esperienze di crescita, relazione e scoperta condivisa.

Band on the Cloud - Composizione musicale collaborativa

Marco Morandi, primo tecnologo INDIRE

Band on the Cloud è un ambiente di apprendimento digitale cooperativo e collaborativo attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie, all'interno di un approccio metodologico di didattica laboratoriale, per lo sviluppo della composizione musicale fra studenti della scuola secondaria di primo e secondo grado, basata sul cloud computing, all'interno di un contesto di apprendimento caratterizzato dall'acquisizione di competenze in modo informale. Band on the Cloud trasforma la creazione musicale in un'esperienza ludica e collaborativa. Attraverso il gioco e la sperimentazione sonora gli studenti imparano a comporre musica, realizzare podcast e storie sonore in modo divertente e coinvolgente. La piattaforma web gratuita funziona su qualsiasi dispositivo (PC, tablet, smartphone) senza installazioni, permettendo di giocare con i suoni, sperimentare, creare e collaborare. Un laboratorio creativo dove gli studenti apprendono facendo, giocando con loop musicali, registrazioni e strumenti virtuali. Ideale per gamification, apprendimento cooperativo e inclusione.



A Visite immersive

G come Gioco - G come Giocattolo.

Un viaggio nel tempo, dalla creatività popolare alla produzione industriale

B

Dai primi videogiochi ai digital games



10:00-13:00

Tavola rotonda

“La corresponsabilità educativa”.

Il diritto ad un gioco di qualità

Intervengono

Andrea Mori, animatore sociale e formatore

Alessia Rosa, prima ricercatrice INDIRE

Michela Schenetti, Università di Bologna

Beniamino Sidoti, scrittore e autore di giochi

Moderata

Anna Maria Venera, pedagoga, Centro Cultura Ludica, Città di Torino – ITER

Conclusioni

Carlotta Salerno, assessora all'Istruzione, Città di Torino

La condizione dell'infanzia nei contesti urbani è sempre più caratterizzata da tempi programmati in spazi chiusi. Bambini e bambine che vivono esperienze di gioco e di socialità all'aperto sono pressoché invisibili, portando a un'oggettiva crisi dell'educazione, che riguarda lo sviluppo di un vasto arco di competenze psicomotorie, cognitive ed emotive dell'infanzia. Privare l'infanzia di esperienze che comportano “un rischio”, al solo scopo di proteggere gli adulti, è un'operazione profondamente antipedagogica.

Recenti ricerche dimostrano come siano sempre più contratti i tempi di svago dell'infanzia in funzione dei tempi di vita degli adulti. Bambini e bambine subiscono una iper programmazione del loro tempo libero, come se trascorrere del “tempo dilatato” sia una perdita di tempo e non un bisogno di crescita essenziale. L'articolo 31 della Convenzione Internazionale dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza” riconosce al bambino e alla bambina il diritto al riposo e al tempo libero, a dedicarsi al gioco e all'attività ricreativa proprie della sua età, oltre a partecipare da protagonista alla vita culturale ed artistica della società. Garantire il rispetto da parte degli adulti dei tempi di vita naturali dell'infanzia. Sostenere il diritto al gioco è oggi più che mai cruciale, soprattutto di fronte ai mutamenti socioculturali che ridefiniscono le famiglie, la scuola e le relazioni tra pari, tra generazioni e tra culture diverse. Il gioco rivela molto non solo dei bambini e delle bambine, ma anche dei contesti in cui si manifesta. Ci racconta di come gli adulti si relazionano con loro dentro e fuori dal gioco, e delle priorità educative di una comunità.

*Quali sono oggi i bisogni, i desideri e le aspettative dei bambini e delle bambine?
Come è cambiato il modo di vivere il tempo libero da parte di bambine e bambini?
Quale spazio offre il nostro tempo alla loro rappresentazione della realtà?
Quali tempi, quali spazi sono dedicati al fine di garantire loro il diritto ad un gioco di qualità?*

A partire da alcune sollecitazioni pervenute dal Consiglio dei Ragazzi e delle Ragazze della Città di Torino, autorevoli rappresentanti del panorama nazionale si confronteranno su questi interrogativi.



14:00-15:30

Visita immersiva

A

G come Gioco - G come Giocattolo.

Un viaggio nel tempo, dalla creatività popolare alla produzione industriale

B

Dai primi videogiochi ai digital games

C

Scopri le Wunderkammern del centro.

Le stanze delle meraviglie tra raccolte e collezioni



15:00-18:00

Mostre e installazioni interattive

INSEDIAMENTI LUDICI. Muovere il gioco negli spazi urbani e scolastici

I PERCORSI DELLA MEMORIA. L'Inverno e le altre stagioni



15:00-18:00

Attività per famiglie

Lo Zaino del Partigiano: Storie di vita e libertà
Ludobus Exchange. FotoINscatola

INSEDIAMENTI LUDICI.

Muovere il gioco negli spazi urbani e scolastici

Installazione interattiva

Il progetto InSEDIamenti Ludici, ideato dal Centro Cultura Ludica, traduce il gioco in termini innovativi, promuovendo la scoperta di spazi da usare per il divertimento e il piacere di condividere momenti di gioco. Oltre cento sedie rosse trasformate in strumenti di gioco da bambine e bambini e dalle loro famiglie nelle scuole primarie torinesi.



Gli InSEDIamenti Ludici sono la reinterpretazione in chiave contemporanea del variegato mondo dei giochi da tavoliere e da tavolo, con particolare attenzione alla tradizione popolare, a cui si unisce la dimensione della sostenibilità ambientale: sedie inutilizzate trasformate in nuovi strumenti di gioco con creatività e senso estetico.



IPERCORSIDELLA MEMORIA.

L'Inverno e le altre stagioni

Mostra interattiva

La mostra si presenta come un'occasione per incontrare, attraverso i diversi modi di giocare, la storia e la cultura delle comunità contadine e urbane dei primi anni del '900. Lo sforzo è teso ad affrontare il compito della testimonianza non in maniera nostalgica ma in modo creativo e contemporaneo. L'incontro di persone di tutte le età ha permesso di raccogliere e di documentare le loro memorie ricche di aneddoti, curiosità.



La mostra interattiva analogica è corredata di pannelli, oggetti e giochi tipici degli anni '40/'60 della tradizione popolare contadina italiana.



Universi Ludici

percorsi e prospettive sulla cultura ludica



ATTIVITÀ PER FAMIGLIE

40 ANNI 1986-2026

• centro
• cultura ludica

WALTER FERRAROTTI

Attività per famiglie

15:00-18:00

Lo Zaino del Partigiano: Storie di Vita e Libertà

a cura dell'Associazione Babelica

rivolto a bambini e bambine dai 7 anni con le loro famiglie

“Lo zaino del partigiano” è una attività narrativa esperienziale che prende spunto dall'omonimo libro di Tatjana Giorcellie Pino Pace. Il laboratorio è accompagnato dai disegni live dell'illustratore Gabriele Pino, offrendo un'immersione unica nella storia.

Al centro dell'attenzione c'è un grande zaino militare da cui, uno ad uno, vengono estratti oggetti che avrebbero potuto far parte della sacca di un partigiano o di una partigiana: posate, libri, borraccia, matita, calzettoni e molto altro. Ogni oggetto è lo spunto per raccontare la vita quotidiana dei partigiani che vivevano in clandestinità: cosa mangiavano, come comunicavano, come si proteggevano dal freddo, le maniere per riconoscersi, per passare il tempo. Sullo sfondo della piccola storia quotidiana, si racconta della Storia dell'Italia.

È un'occasione unica per scoprire la storia in modo coinvolgente e vivere un'esperienza che stimola la curiosità e la riflessione sulla scelta coraggiosa di giovani donne e uomini che hanno scelto di combattere per la libertà. L'attività laboratoriale è di tipo esperienziale e prevede l'utilizzo di racconti e testimonianze sulla vita partigiana.

Ludobus Exchange. FotoINscatola

a cura dell'Associazione RESPIRO

rivolto a bambini e bambine dai 5 anni con le loro famiglie

Nel laboratorio FotoINscatola, attraverso un approccio informale alla storia della fotografia e all'educazione visiva, è possibile sperimentare alcuni passaggi importanti per la realizzazione di fotografie *off camera*. Le attività del Ludobus Exchange richiamano la ricerca e la pratica di Noris Lazzarini, fotografa itinerante.

Si coinvolgeranno i partecipanti in attività in “Camera Obscura” dove potranno vedere il formarsi di immagini luminose a colori capovolte e invertite. Le famiglie saranno protagoniste di un'esperienza che le porta alle origini dei principi ottici e chimici che hanno permesso il perfezionarsi della fotografia. Inoltre potranno dilettarsi con i giocattoli ottici che nei salotti ottocenteschi hanno portato stupore e meraviglia, preannunciando l'arrivo del Cinema. Attraverso l'esperienza diretta comprenderanno in modo semplice come si forma un'immagine tanto nell'occhio umano quanto sulla pellicola di una macchina fotografica analogica; sperimenteranno l'effetto della luce sulla carta ai sali d'argento creando un proprio fotogramma; si metteranno alla prova con alcune illusioni ottiche e sperimenteranno alcuni oggetti legati al precinema e alla visione stereoscopica.

UNIVERSI LUDICI - BIOGRAFIE

Michela Bongiorno

Urbanista-architetto, dottoranda in Learning Sciences and digital technologies presso l'Università degli Studi di Torino. Il suo lavoro di ricerca si concentra su temi legati all'educazione ecologica e alla sostenibilità, sull'utilizzo degli spazi e sullo sviluppo del pensiero critico e divergente. Attualmente è Collaboratore tecnico di ricerca presso INDIRE, dove è impegnata in attività legate al Progetto europeo BUSTIC EDU (Building Sustainability Competences in Education) - ERASMUS-EDU-2024-POL-EXP-SCHOOL.

Claudia Chellini

Prima ricercatrice INDIRE, i suoi interessi di ricerca riguardano l'espressività e l'arte a scuola, in particolare i linguaggi artistici del teatro e delle narrazioni fiabesche, classiche e contemporanee. È coordinatrice dell'attività La fiaba popolare a scuola incentrata sul metodo della versione collettiva. Tra le sue pubblicazioni: Chellini, Cantini (2025). Il metodo della versione collettiva delle fiabe di tradizione popolare come strumento di promozione del benessere. *MHMN*, 6(1), 339-354; Chellini, Gasparini, Setole e spine. Crescita segreta del maschile e del femminile (Trento, 2019) e *Lupus in fabula*. Le fiabe nella relazione educativa (Trento, 2017).

Vito Di Martino

Scenografo, facilitatore creativo e game designer. Laureato in Scenografia presso l'Accademia Albertina di Belle Arti di Torino, unisce progettazione visiva e linguaggi ludici per creare esperienze partecipative. Appassionato di enigmi e giochi di prestigio, realizza escape room e giochi con finalità educative e sociali. Dalla sua esperienza nasce 2050, un gioco da tavolo survival cooperativo ispirato al test di Holland, che trasforma l'orientamento in un'avventura condivisa.

Antonio Di Pietro

Pedagogista ludico. Docente a contratto presso l'Università di Firenze e Presidente dei CEMEA della Toscana. Collabora con la "Rete delle scuole pubbliche che praticano l'educazione all'aperto" e con LUNGI (Libera Università del Gioco). Componente del "Centro di Ricerche sulle Didattiche Attive" dell'Università di Bologna e del gruppo internazionale di ricerca "Jeux et Pratiques Ludiques". Svolge formazione esperienziale, affiancamenti a progetti educativi e didattici, incontri con genitori. Autore di diverse pubblicazioni, tra cui: *Giocare con niente*. Esperienze autonome con oggetti e cose "impertinenti" (Junior, 2020); *Facciamo scuola all'aperto*. Esperienze interdisciplinari di didattica ludica alla primaria (Erickson, 2022); *Giardini giocosi*. Ambienti naturali, esperienze autonome e allestimenti con "niente" (Junior, 2025).

Roberto Farné

Università di Bologna. Presidente di LUnGi, Libera Università del Gioco. Dal 2013 è impegnato sui temi dell'Outdoor Education, ha fatto nascere e coordina il Centro di Ricerca e Formazione sull' Outdoor Education nel dipartimento di Scienze per la Qualità della Vita e, nel 2019, il primo Master universitario in Outdoor Education. Autore di centinaia di pubblicazioni, è direttore della collana "Infanzia, studi e ricerche" dell'Edizioni Junior.

Emanuela Guarcello

Professoressa associata presso l'Università di Torino, dove insegna Istituzioni e Storia della Pedagogia contemporanea e Pedagogia generale. Attualmente ricopre il ruolo di Direttrice del Laboratorio "LIFE" del Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione ed è responsabile scientifica del progetto di ricerca internazionale CAIRE (Child-AI Relationship).

Teodora Lattanzi

Pedagogista e dottoranda di Scienze Psicologiche, Antropologiche e Pedagogiche presso l'Università di Torino. La ricerca di dottorato si concentra sull'orientamento formativo e sullo sviluppo di competenze orientative per il triennio delle scuole secondarie di secondo grado. I suoi interessi di ricerca riguardano anche la sostenibilità e i progetti educativi rivolti a bambini e adolescenti in condizioni di vulnerabilità, come vittime di violenza o inseriti in contesti istituzionali o affidi.

Caterina Mazza

A livello formativo ha un background di studi di storia e filosofia e un PhD in Scienza Politica e Relazioni Internazionali. Ha partecipato a diversi progetti di ricerca nazionali e internazionali incentrati su temi diversi connessi al rispetto dei diritti umani, ai contesti di privazione della libertà e al sistema educativo. Attualmente lavora come Collaboratrice di Ricerca presso INDIRE nel sostenere le scuole a progettare percorsi di cittadinanza e inclusione sociale e a definire percorsi formativi atti a sviluppare il pensiero critico degli studenti. Componente del team di ricerca del Progetto europeo BUSTIC EDU (Building Sustainability Competences in Education) - ERASMUS-EDU-2024-POL-EXP-SCHOOL.

Marco Morandi

Primo Tecnologo presso INDIRE, dove da oltre dieci anni si occupa di didattica musicale attraverso le nuove tecnologie. È ideatore e sviluppatore di Music Blocks e Band On The Cloud, ambienti digitali per l'apprendimento musicale collaborativo. La sua ricerca si concentra sulla didattica laboratoriale, sul Cooperative Learning e sull'acquisizione non-formale di competenze. Nel suo lavoro, tecnologia e pedagogia si intrecciano per creare contesti in cui fare musica insieme significa imparare giocando, sperimentando e collaborando.

Andrea Mori

Progettista, formatore e animatore sociale e culturale. Idea e realizza dal 1980, attività ludico-artistico-educative per promuovere il diritto al gioco, alla meraviglia, alla parola creativa e poetica, alla cittadinanza attiva di bambini, bambine, adolescenti e adulti e "Wunderkammer" interattive per bambini/e della fascia 0-6 anni. Già fondatore e presidente dell'Ass.ne Italiana dei Ludobus e delle Ludoteche (Ali per Giocare), fa attualmente parte del Direttivo della Libera Università del Gioco (LUnGi). Nel 2023 ha ricevuto dal Comune di Bari il Premio alla Carriera per gli oltre quarant'anni di impegno sociale-pedagogico-educativo a favore dei diritti dei bambini e delle bambine.

Domenico Morreale

Dal 2011 è ricercatore in Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso il Dipartimento di Scienze Umane dell'Università "Guglielmo Marconi" di Roma, dove è titolare degli insegnamenti Media interattivi, Teorie dei media digitali e Tecnologie dell'istruzione e dell'apprendimento. Le sue ricerche riguardano i temi della comunicazione transmediale, della documentazione multimediale e del rapporto tra media e pratiche ludiche. È titolare dell'insegnamento Transmedia presso il Corso di laurea in Ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione del Politecnico di Torino. Dal 2018 collabora come esperto della produzione multimediale con INDIRE, Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa, occupandosi di documentazione educativa attraverso i media digitali.

Francesca Pileggi

È dottoranda in Scienze Psicologiche, Antropologiche e Pedagogiche presso l'Università degli Studi di Torino. Fa parte del gruppo di ricerca del progetto CAIRE e conduce le attività presso il Laboratorio "LIFE" del Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione. Manuela Repetto Professoressa associata in Tecnologie Didattiche presso il Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione dell'Università di Torino. I suoi principali interessi di ricerca riguardano gli ambienti digitali e i metodi innovativi per l'apprendimento, con particolare attenzione al game-based learning e alla didattica immersiva.

Paola Ricchiardi

Professoressa associata di Pedagogia Sperimentale all'Università di Torino, dove insegna anche "Strategie per il potenziamento cognitivo, lo studio e l'orientamento". Ha condotto ricerche sul tema del gioco in relazione alle differenze di genere e al potenziamento della readiness cognitiva nei bambini di scuola dell'infanzia. Ha approfondito le strategie di didattica ludica per il contrasto dell'insuccesso scolastico nella scuola primaria e secondaria di primo grado con ampie sperimentazioni (Es. Progetto Fenix; Programma Nessuno Resta Indietro). Ha studiato l'efficacia differenziale di percorsi di orientamento che usano linguaggi diversi (musica, fotografia, gioco...). È referente per l'Ateneo torinese del progetto "OrientaUnito", che ha raggiunto negli ultimi due anni circa 16.000 studenti.

Alessia Rosa

Prima Ricercatrice presso INDIRE. I suoi interessi di ricerca si concentrano sull'educazione nel Sistema Integrato 0-6, con particolare attenzione alla progettazione e organizzazione degli spazi educativi e alle tematiche connesse alla creatività e alle competenze socio emotive. È Principal Investigator del progetto ERASMUS-EDU "Building Sustainability Competences in Education" e referente per l'unità INDIRE del progetto PRIN Individual Differences and socio-emotional learning in the school context. Ricopre il ruolo di referente scientifico per il profilo "Esperto in percorsi educativi 0-6" del Master "Expert Teacher", promosso in partnership tra IUL e il Centro Studi Erickson.

Michela Schenetti

Professoressa associata di Didattica Generale e Educazione alla corporeità. Da anni promuove nei servizi per l'infanzia e nella scuola percorsi di educazione ambientale e alla sostenibilità con un'attenzione particolare al ruolo che riveste in questi l'adulto da un punto di vista educativo e didattico. L'attenzione alla formazione e la riflessione professionale contraddistinguono da sempre la sua prospettiva, per questo è membro del Centro di Ricerca educativa sulla professionalità dell'insegnante (CRESPI). Tra i suoi interessi di ricerca privilegiati anche l'educazione e la competenza emotiva delle professionalità educative e di cura. Autrice di numerose pubblicazioni, è direttrice del Corso di Alta Formazione 'Progettare Spazi inclusivi all'aperto'. Direttrice della Rivista INFANZIA e Responsabile scientifica del Centro di ricerca sulle Didattiche attive dell'Ateneo di Bologna e della Rete Nazionale delle Scuole all'Aperto.

Beniamino Sidoti

Scrittore e autore di giochi. Si occupa di storie e di giochi: è stato tra i fondatori di LuccaGames, la principale manifestazione europea dedicata ai giochi, ed è oggi il direttore artistico di Gradara Ludens; come autore, formatore e consulente lavora con enti pubblici e privati e con le principali case editrici italiane.

Francesco Claudio Ugolini

Dal 2014 è professore associato di Pedagogia Sperimentale presso il Dipartimento di Scienze Umane dell'Università "Guglielmo Marconi" di Roma. Di formazione matematico-informatica, si è inizialmente interessato di e-learning e di formazione aperta e a distanza, successivamente ha orientato la sua ricerca verso l'ambito del Lifelong Lifewide Learning. Si è occupato di pensiero computazionale nella scuola primaria e di Game Based Learning. Ha vinto il premio Visalberghi per il 2015, rilasciato dalla SIRD. Per l'Università Guglielmo Marconi coordina il Centro Multidisciplinare per la Formazione degli Insegnanti e presiede il Teaching Learning Center e dal 2024 coordina il Centro di Ateneo (CEMF) per l'erogazione dei percorsi di formazione iniziale per insegnanti di scuola secondaria.

Visite immersive al Centro Cultura Ludica a cura di

Edoardo Bogno, Erica Compagnin, Irene Papiro, Irene Presotto, Carlotta Ricci, Erminia Solito, Ginevra Tasso, Claudia Vogliotti.

Coordinamento Scientifico

Anna Maria Venera

Pedagogista e counsellor sistemico, dai primi anni Novanta si dedica alla progettazione e alla formazione in contesti educativi. Professoressa di Sociologia dei Processi Culturali e Comunicativi all'Università Telematica IUL e docente di Pedagogia Sperimentale all'Università di Torino, collabora a progetti di ricerca e didattica sul gioco e sulle strategie di utilizzo in contesti difficili. Ha curato numerose iniziative per la Città di Torino, tra cui la progettazione dei percorsi espositivi e degli spazi immersivi del Centro Cultura Ludica. Nel 2025 il Game Science Research Center le ha conferito il "premio Dossena alla Cultura Ludica" per il contributo significativo dato alla valorizzazione del gioco nel corso della sua attività professionale. Autrice di numerose pubblicazioni, dirige la collana "Le Culture del Gioco" per la casa editrice Edizioni Junior.

Tutte le attività sono gratuite
con prenotazione obbligatoria

Iscriviti qui

Attività di formazione
5-6-7 febbraio



Iscriviti qui

Attività per famiglie
pomeriggio 7 febbraio



CONTATTI

CENTRO CULTURA LUDICA



Via Millelire 40, 10127 Torino



011 011 39400



centroculturaludica@comune.torino.it

Un progetto di:



con il patrocinio di:



con la collaborazione di:

