

i residenziali di

ciape

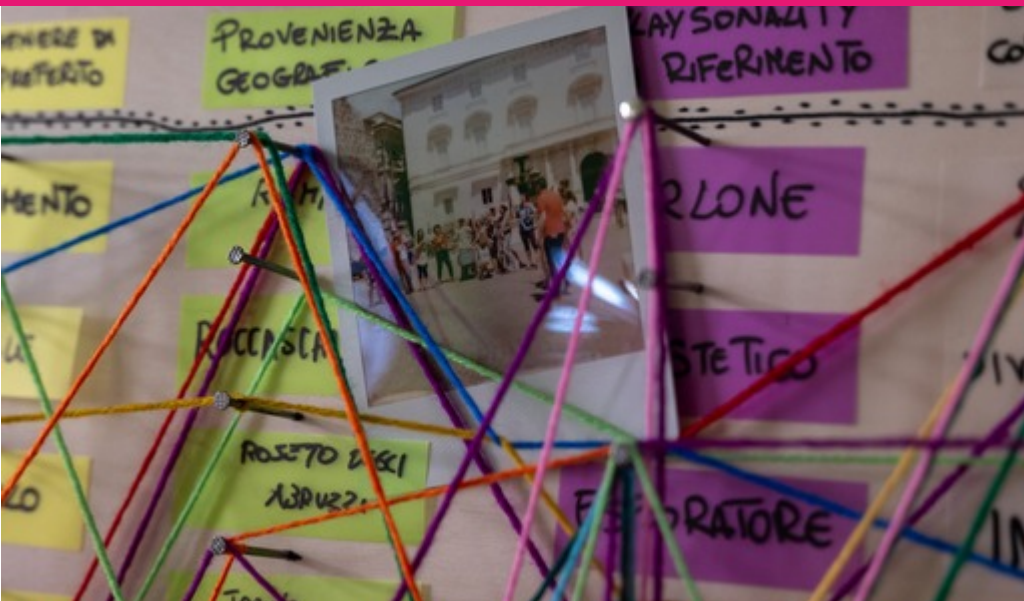
APPRENDIMENTI IN gioco

24-25 LUGLIO
L'AQUILA

REPORT



Co-funded by
the European Union



Il coraggio, il tempo che ci vuole, la pazienza, il raccontare storie come gioco trasformativo per innescare la scintilla nei propri e negli altrui occhi, il gioco libero che si nutre nella e della relazione educativa, le cornici di senso che si generano dal giocare bene insieme e dagli accordi di gruppo – play agreement.

Si è aperto un cerchio di gioco che cura, una comunicazione che arriva fino in fondo all'anima, un original play che corrisponde al gioco di amare: una connessione in sicurezza propria di un ambiente protetto che accoglie e celebra gli errori e i fallimenti.



Un processo di esplorazione e scoperta attraverso il gioco che genera apprendimenti significativi, abilità pregiate e distintive per la vita e per rinnovare il nostro villaggio interno ed esterno.

Il tutto, iscritto nella cornice del **Manifesto della pedagogia del bello** arricchito dal principio #10 creato con un componimento poetico da tutt@ i partecipanti

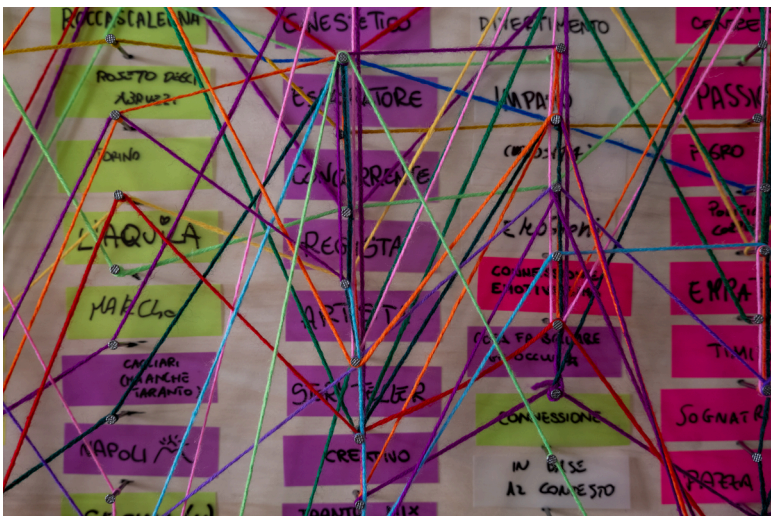
Le istituzioni che hanno patrocinato l'evento ne hanno sottolineato la valenza sia per la città dell'Aquila, baluardo di bellezza e resilienza, sia per il potenziale – proprio dell'apprendimento tra pari – di creazione di sinergie in grado di (ri)mettere in moto sistemi altrimenti stagnanti.



La piazza ha ospitato il flash-mob, o meglio un play-mob, dei partecipanti, invitati a inscenare il Manifesto della Pedagogia del bello, a poche settimane dalla sua pubblicazione.



Vissuti, esperienze, personalità di gioco e visioni si sono intrecciati in un Play DNA di gomitolini identitari, regalando colore e forma ad un collettivo talentuoso e variegato.



I partecipanti hanno ascoltato uno dei progetti Erasmus+ di CIAPE che ha co-finanziato l'evento: **Digiblend** (2021-1-DE02-KA220-ADU-000035280), nato con l'obiettivo di ideare un approccio innovativo e giocoso per **lo sviluppo delle competenze digitali di base degli over 55**.



Ne è seguito un concerto giocoso che ha messo in relazione menti e cuori, ma anche anime e mani, nella condivisione delle numerose e variegiate prassi di gioco. **Tra racconti di vita, focus metodologici, riflessioni condivise, performance musicali e danze collettive, si sono snodati i 15 talk.**





La prima giornata si è conclusa sulla terrazza della Locanda Lincosta, che in compagnia della rappresentanza di Slow food ha ospitato **stornelli, giochi da tavola e racconti di vita.**



La seconda giornata si è aperta con la presentazione, da parte di Irene De Laurentiis, del progetto Erasmus+ **UP2NEB**, coordinato da CIAPE con l'obiettivo di potenziare le competenze dei giovani adulti con un approccio interdisciplinare, incentrato sul trasferimento dei principi del **New European Bauhaus – bello, sostenibile, inclusivo** – verso lo sviluppo partecipato delle comunità rurali e periferiche.



Nell'ambito del progetto, CIAPE ha organizzato un Living Lab, che ha visto anche la presenza di cinque giovani aquilani, volto a **co-progettare spazi in grado di compenetrare i 3 principi del New European Bauhaus**: bellezza, sostenibilità e inclusione. La piazza è stata nuovamente protagonista del gioco volto alla creazione delle coppie.



È stata poi la volta della creazione delle 3 squadre di lavoro, attraverso **stimoli alla ricerca e alla contrattazione guidati da archetipi**.



I partecipanti si sono quindi cimentati nella **creazione del proprio villaggio bello, sostenibile e inclusivo**.



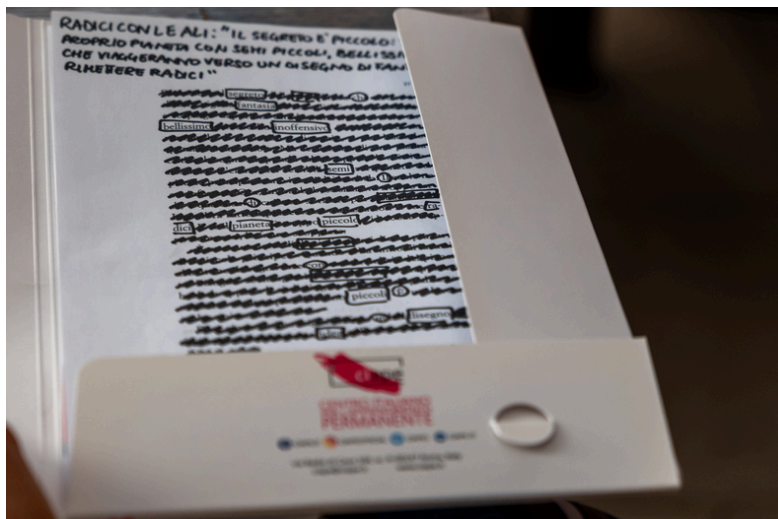
Il capitano Mario Cusmai ha poi proposto ai partecipanti di scrivere una **“Lettera al me futuro”**, che ha destato riflessione e commozione.



Eleonora Perotti ha presentato i principi del **Manifesto della Pedagogia del bello**, sottolineando il ruolo attivo degli educatori come Ambasciatori di Bellezza.



I partecipanti hanno poi **composto il principio n. 10 con il metodo Caviardage®**, un approccio di scrittura poetica che aiuta a sviluppare poesie ed esprimere pensieri attraverso un processo ben definito.



Alice e il Cappellaio Matto hanno concluso le due giornate di lavoro con la lettura del brano "E' l'ora del tè".



Dopo un momento di valutazione, attraverso **la metodologia KISS**, i partecipanti si sono salutati.



Siamo onorati del successo dell'ultimo Residenziale di CIAPE. È stato un tripudio di talenti, condivisioni e riflessioni sull'importanza del fare rete per vestire la pedagogia di curiosità, far sì che riesca a stimolare lo stupore e la meraviglia, a segnare insomma una traccia affinché l'apprendimento rappresenti un'esperienza da voler ripetere. Abbiamo compiuto un piccolo ma importante **passo in avanti per combattere la povertà e "l'apatia" educativa.**

Segue un excursus delle prassi virtuose nell'ambito della Pedagogia del Bello, selezionate dall'associazione culturale CIAPE "Centro Italiano per l'Apprendimento Permanente" per essersi distinte nell'attuazione di tale approccio alla didattica.

La pedagogia del bello si fonda sull'idea che l'estetica e i valori condivisi possano rappresentare veicoli potenti per stimolare l'apprendimento, promuovere l'inclusione sociale e sviluppare una cittadinanza attiva e consapevole.

Il Principio n.9 del Manifesto della Pedagogia del Bello- un documento vivo che declina i principi per rivedere l'atto educativo alla luce dell'importanza del 'come' si apprende, a discapito del 'cosa' - s'intitola **"Ambasciatori di Bellezza"** e recita così:

"Gli educatori devono diventare "ambasciatori" della bellezza, rendendo ogni tema o personaggio proposto occasione di curiosità e interesse, oltre che esempio di verità e bellezza cercate e conquistate con sforzo e determinazione. All'educatore spetta il compito di favorire il dialogo, l'incontro e il desiderio di instaurare solidi legami con gli altri, l'ambiente e il mondo".

Le prassi che abbiamo selezionato per partecipare al Residenziale "ApprendiMenti in Gioco" ne rappresentano appieno il senso. Con il loro lavoro portano e suscitano bellezza nei diversi contesti territoriali del nostro Paese.

Operano per rendere l'apprendimento un'esperienza da voler ripetere, perché associata ad emozioni positive, a relazioni significative ed empatiche con gli educatori e con l'oggetto della conoscenza.

L'ordine assegnato alle esperienze presentate in questo documento segue un criterio alfabetico.

acafrancy's dreams

Ambasciatore di bellezza per:

condurre, chi ha perso la speranza, dal panico alla meraviglia attraverso il gioco.

“Ricerca spunti per trasformare il panico in meraviglia e bellezza”.

La prassi:

Il suo approccio si avvale dell'umorismo e delle storie creative per trasformare la realtà puntando sulla motivazione. Realizza creazioni artigianali in stoffa e in carta arricchiti da racconti e favole personalizzati e nati dalla fantasia.

L'innovazione:

Stare nell'emozione per trasformare il sentire in chiave positiva.

Ha ispirato il **Principio n.3: Emozione** del Manifesto della Pedagogia del Bello.

Acafrancy's Dreams è un'idea di **.Francesca Maria Acampora**, che ha preso parte al Residenziale “ApprendiMenti in gioco” di CIAPE



apprendivertimento

Ambasciatore di bellezza per:

Utilizzare la modalità giocosa come chiave di volta per sbloccare situazioni di paralisi creativa e comunicativa.

“Un percorso per diventare seriamente giocosi”.

La prassi:

Un metodo formativo non convenzionale per creare fiducia reciproca fra il middle e il top management aziendale. La formazione ludica trasforma il clima aziendale, inizialmente caratterizzato da scarsa fiducia e collaborazione, in un ambiente di maggiore condivisione e efficienza decisionale. Attraverso giochi e attività coinvolgenti, il progetto migliora l'umorismo e lo spirito di gruppo.

L'innovazione:

Far leva sulle emozioni per contribuire alla memoria di lungo termine, creando un'atmosfera d'aula favorevole alla sperimentazione.

Ha ispirato il **Principio n.1: Relazione** del Manifesto della Pedagogia del Bello.

Lilia Pavone è una consulente di ApprenDivertimento.

Lilia Pavone ha preso parte al Residenziale “ApprendiMenti in gioco” di CIAPE



Lilia
PAVONE

bricks 4 kidz®

Ambasciatore di bellezza per:

Il lavoro sul potenziamento dei livelli di attenzione degli studenti e la creazione di sistemi virtuosi di apprendimento inclusivi e trasversali.

“Arrivare al cuore dei bambini per generare apprendimenti duraturi delle STEM”.

La prassi:

Un metodo inclusivo, sviluppato negli USA, per l'insegnamento delle materie S.T.E.M. (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Matematica) ai bambini e ragazzi dai 3 ai 16 anni attraverso il gioco rappresentato dal LEGO® e da strumenti digitali, tra cui spicca Minecraft®.

L'innovazione:

I tutor trasformano materie scolastiche difficili in esperienze ludiche e accessibili, rivoluzionando l'educazione e scoprendo il potenziale nascosto negli studenti.

Ha ispirato il **Principio n.5: Inclusione** del Manifesto della Pedagogia del Bello.

Bricks 4 kidz® ha oltre 750 centri in 44 paesi.

Valeria Tardivo ha preso parte al Residenziale “ApprendiMenti in gioco” di CIAPE



campus del cambiamento

Ambasciatore di bellezza per:

Sostenere la trasformazione positiva, la tensione verso la versione migliore di se stessi.

“Il modo migliore per apprendere è divertendosi, per questo cerchiamo costantemente di creare attività ludiche che aiutino a fissare gli apprendimenti attraverso esperienze interattive o pratiche.”

La prassi:

Il Campus del Cambiamento è una scuola di transizione, di educazione permanente - e per tutti - che trae ispirazione dalla natura e dalle emozioni.

L'innovazione:

Consiste nella diffusione di conoscenze e strumenti per evolvere come individui e come società, seguendo la via del Fare giocoso.

Ha ispirato il **Principio n.4: Esplorazione** del Manifesto della Pedagogia del Bello.

Campus Bene Comune è una piattaforma per la realizzazione di percorsi formativi mirati al cambiamento individuale.

Claudia Franconi ha preso parte al Residenziale “ApprendiMenti in gioco” di CIAPE



club degli inventori

Ambasciatore di bellezza per:

L'incoraggiamento del pensiero critico, alimentando la fiducia nella propria abilità di problem solving.

"Il design thinking rappresenta un momento trasformativo".

La prassi:

Attraverso il gioco e l'uso di materiali di recupero, i bambini sviluppano idee, creano progetti e realizzano prototipi. L'approccio mira a trasformare sogni in realtà, incentivando il pensiero critico e il problem-solving.

L'innovazione:

L'approccio didattico nasce da una combinazione di strumenti tipici del design thinking (risolvere problemi in modo creativo e collaborativo) con la pratica della Invention Education (promuovere l'innovazione), in chiave di gioco.

Ha ispirato il **Principio n.7: Unicità** del Manifesto della Pedagogia del Bello.

Il Club degli Inventori ha sede a Macerata.

Susanna Iraci ha candidato la propria prassi al Residenziale "ApprendiMenti in gioco" di CIAPE



gabri

Ambasciatore di bellezza per:

Far leva sulla meraviglia allo scopo di rompere gli schemi e sostenere l'intelligenza divergente, per futuri adulti creativi.

"Il gioco non finito offre al bambino l'opportunità di inventarne possibilità di sviluppo".

La prassi:

Gabri è un'esperienza di gioco sperimentale. Nasce dall'idea di riadattare un oggetto esistente e farne il fulcro di un processo educativo originale.

L'innovazione:

La trasformazione è la chiave di lettura per questo oggetto educante. La trasformazione da Letterina in Robot in grado di vivere e sperimentare incredibili avventure e la trasformazione dalla singola unità a un insieme cooperante.

Ha ispirato il **Principio n.4: Esplorazione** del Manifesto della Pedagogia del Bello.

Gabri è un albo illustrato edito da Cicaboom, che entra nelle scuole insieme ai Letrabots©.

Raffaella Ceres ha preso parte al Residenziale "ApprendiMenti in gioco" di CIAPE



GABRI

game-based learning

Ambasciatore di bellezza per:

Centrare il concetto di gioco sull'apprendimento, passando dal paradigma di gioco come svago a quella di gioco come sviluppo.

“Il gioco è comparso nell'evoluzione per permettere di imparare esplorando liberamente in un ambiente senza rischi”.

La prassi:

I corsi di game-based learning e psicologia del gioco sono rivolti a tutti i formatori che vogliono acquisire gli strumenti per trasformare il loro approccio al gioco.

L'innovazione:

Consiste nel cambio di paradigma che viene generato nei formatori e a cascata sui loro discenti, derivante dall'apporto scientifico di matrice psicologica/neuroscientifica sul gioco, ambito nuovissimo e ancora poco conosciuto.

Ha ispirato il **Principio n.4: Esplorazione** del Manifesto della Pedagogia del Bello.

Il sito web di Alan Mattiassi contiene i riferimenti alle diverse proposte didattiche.

Alan Mattiassi ha preso parte al Residenziale “ApprendiMenti in gioco” di CIAPE



la casa delle meraviglie

Ambasciatore di bellezza per:

Creare un ambiente inclusivo e stimolante per la comunità, favorendo un approccio ludico e ricreativo.

“Per arrivare ai bambini occorre coinvolgere l'intero nucleo familiare”.

La prassi:

Un progetto di rigenerazione urbana focalizzato sull'educazione collettiva e il gioco educativo. Attraverso laboratori emozionali ed eventi per la cittadinanza, si rivolge ai bambini dai 3 ai 13 anni.

L'innovazione:

Il collegamento tra diverse fasce d'età attraverso il gioco, elemento catalizzante e di supporto alla relazione con tutto ciò che è all'esterno (a partire dal quartiere, passando per la città ed arrivando al mondo).

Ha ispirato il **Principio n.5: Relazione** del Manifesto della Pedagogia del Bello.

APS Baba Jaga è un'associazione ludica veneziana.

Elisa Carmen Brumat ha preso parte al Residenziale “ApprendiMenti in gioco” di CIAPE



mettiti in gioco!

Ambasciatore di bellezza per:

Aiutare i bambini a esplorare le proprie abilità e interessi tramite esperienze ludiche, promuovendo la consapevolezza personale e sociale.

“Siamo tutti game designer e artisti dalla nascita”.

La prassi:

Per-corso mirato alla Consapevolezza e alla “Mappatura Stellare” degli interessi e delle abilità di bambine e bambini attualmente tra i 5 e 12 anni, scalabile verso l’alto anche come fascia di età.

L’innovazione:

L’utilizzo del gioco per mappare competenze e attitudini, e l’analogia tra l’esplorazione cosmica e le dinamiche di apprendimento dei bambini (curiosità, valutazione, interesse).

Ha ispirato il **Principio n.4: Esplorazione** del Manifesto della Pedagogia del Bello.

La Ludoteca d’asporto è un contenitore di idee e iniziative relative al gioco, come questo progetto finanziato dalla Regione Lombardia.

Davide Fornasini ha preso parte al Residenziale “*ApprendiMenti in gioco*” di CIAPE



playfactory

Ambasciatore di bellezza per:

La diffusione della cultura del gioco e della consapevolezza di quanto giocare sia fondamentale per il benessere individuale e organizzativo.

“Gli educatori devono saper includere il gioco nella didattica”.

La prassi:

“La Biologia del Gioco. Teoria e pratica” è un corso di formazione che mira a portare la cultura del gioco nell'educazione. Attraverso la conoscenza della biologia del gioco, gli insegnanti acquisiscono la consapevolezza che giocare, nel mondo dell'educazione, è fondamentale per permettere un apprendimento ottimale, la ritenzione delle informazioni, la sicurezza psicologica e la gioia di apprendere.

L'innovazione:

Consiste nella ricerca approfondita di studi sullevidenza che giocare, specialmente nei primi dieci anni di vita, è fondamentale e critico per la salute e il benessere dei bambini.

Ha ispirato il **Principio n.4: Esplorazione** del Manifesto della Pedagogia del Bello.

Playfactory è una rete di professionisti del gioco.

Lucia Berdini ha preso parte al Residenziale “ApprendiMenti in gioco” di CIAPE



playfight

Ambasciatore di bellezza per:

La promozione di un approccio educativo che mira a trasformare l'aggressività in accoglienza, sviluppando equilibrio interiore, creatività e comunicazione attraverso il movimento corporeo.

"Le cose belle della vita spettinano".

La prassi:

"Playfight" è un'arte che unisce il gioco, la lotta non violenta e la mindfulness, si svolge in contesti di scuole del bosco, coinvolgendo bambini della primaria, genitori e insegnanti in un percorso di lotta consapevole.

L'innovazione:

Playfight è un modo profondo e intimo per scoprire ed esprimere se stessi e relazionarsi con gli altri. Utilizzando il gioco, la mindfulness e tecniche come il clown teatrale e l'arte-terapia, consente ai partecipanti di esplorare le proprie emozioni e relazioni.

Ha ispirato il **Principio n.2: Ascolto** del Manifesto della Pedagogia del Bello.

Ridiamocilavita è il sito web di Stefano Passarella.

Stefano Passarella ha preso parte al Residenziale "ApprendiMenti in gioco" di CIAPE



play sicurezza

Ambasciatore di bellezza per:

L'approccio ludico, che trasferisce argomenti ostici in maniera coinvolgente e divertente, potenziando l'efficacia dell'apprendimento ed il benessere.

"Il gioco per rafforzare la percezione del rischio".

La prassi:

Il progetto "PLAY SICUREZZA" utilizza un gioco da tavolo per insegnare la percezione del rischio e i contenuti obbligatori della sicurezza sul lavoro. Questo approccio ludico coinvolge tutti gli attori della sicurezza, dai lavoratori ai dirigenti, migliorando la memorizzazione a lungo termine.

L'innovazione:

I partecipanti apprendono giocando, gestendo rischi e budget per vincere commesse. La novità del gioco risiede nell'introdurre il concetto di sicurezza in modo divertente e coinvolgente, rivoluzionando la formazione in azienda e mostrando il potenziale del playful learning.

Ha ispirato il **Principio n.3: Emozione** del Manifesto della Pedagogia del Bello.

SOLUZIONI SRL è un'azienda benefit che si occupa di sicurezza.

Alessandro Nanni ha preso parte al Residenziale "ApprendiMenti in gioco" di CIAPE



soluzioni
esperienze di crescita aziendale

programma clowning & caring

Ambasciatore di bellezza per:

Promuovere una forma di cura alternativa attraverso il Gioco; un'esperienza radicale di riflessione sul proprio ruolo nella società e sui propri strumenti di cura, a contatto con una profonda vulnerabilità sociale.

“Siamo tutti clown sociali che mettono la creatività al servizio della cura dell'altro”.

La prassi:

Il programma consiste nel formare un gruppo di attivisti desiderosi di portare cura al prossimo e a sé stessi attraverso l'uso della strategia del clown umanitario e l'applicazione di concetti di design di cambiamento sociale, e nel corso di una settimana visitare Istituzioni Sanitarie, di Giustizia, comunità, scuole e centri diurni.

L'innovazione:

L'approccio, antico quanto l'umanità e al contempo così radicale e potenzialmente rivoluzionario, come veicolo di cambiamenti sociali desiderabili.

Ha ispirato il **Principio n.8: Cura** del Manifesto della Pedagogia del Bello.

Gesundheit! Institute & School for Designing a Society sono due organizzazioni senza scopo di lucro.

Dario Solina ha preso parte al Residenziale “ApprendiMenti in gioco” di CIAPE

The
Gesundheit!
Institute
Founded by Patch Adams, MD

punto luce l'aquila

Ambasciatore di bellezza per:

Sostenere, attraverso la libertà di giocare, l'importanza della Comunità nei processi di crescita.

"Sognare l'oltre possibile".

La prassi:

I Punti luce sono presidi socio educativi ed aggregativi promossi da Save the Children per il contrasto della povertà educativa e delle povertà emergenti sui territori, operando in contesti caratterizzati da fragilità socio economica.

L'innovazione:

L'assunto che il gioco sia la principale possibilità che i bambini hanno per esprimere liberamente la propria identità, sviluppare conoscenze e potenziare abilità, e con queste Essere in relazione con Sè e con l'altro.

Ha ispirato il **Principio n.1: Relazione** del Manifesto della Pedagogia del Bello.

Punto Luce L'Aquila è gestito da Appstart onlus con il sostegno di Save the Children Italia.

Domenico Capanna ha preso parte al Residenziale "ApprendiMenti in gioco" di CIAPE



spazi poetici

Ambasciatore di bellezza per:

Costruire spazi poetici per imparare ad amare e trasformare il territorio, promuovendo il diritto allo stare bene.

“La collaborazione tra attori diversi rafforza il potere politico e trasformativo del gioco”.

La prassi:

Il progetto si svolge in Calabria e promuove il benessere e la prevenzione del disagio attraverso il gioco, l'educazione in natura, la lettura e la cittadinanza globale. Dal 2020, l'associazione coinvolge minori, famiglie, imprese e associazioni per contrastare la povertà educativa, con attività gratuite e itineranti.

L'innovazione:

La firma di patti di corresponsabilità educativa boschiva per mettere al centro il benessere del minore in una comunità che sceglie d'essere educante verso il consenso, il rispetto di sé e dell'ambiente intorno.

Ha ispirato il **Principio n.6: Equilibrio** del Manifesto della Pedagogia del Bello.

Fiori Florensi è un'APS di San Giovanni in Fiore.

Maria Costanza Barberio ha candidato la propria prassi al Residenziale “ApprendiMenti in gioco” di CIAPE



utopia – edu larp e live experience

Ambasciatore di bellezza per:

La diffusione di un metodo didattico attivo che promuove la risemantizzazione dell'esperienza scolastica, per offrire nuova motivazione.

“Giocare consente di vivere tante vite. La storia la fai davvero”.

La prassi:

Il progetto utilizza l'EDU-LARP (Live Action Role Play Educativo) per coinvolgere studenti di scuole superiori, soprattutto in aree periferiche, in un percorso culminante in un evento immersivo in cui interpretano personaggi in uno scenario post-apocalittico.

L'innovazione:

La metodologia dell'EDU-Larp offre la possibilità di passare da una didattica delle conoscenze a una didattica delle competenze, che si fonda sul presupposto che gli studenti apprendano meglio quando costruiscono il loro sapere in modo attivo attraverso l'esperienza.

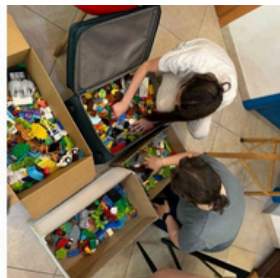
Ha ispirato il **Principio n.3: Emozione** del Manifesto della Pedagogia del Bello.

Progetto de **La Città Ideale** in dialogo con Progetto Goldstein e con l'Associazione Eryados.

Piera De Gironimo ha preso parte al Residenziale “ApprendiMenti in gioco” di CIAPE



dentro le quinte (cit.)





DAL 2009 ISPIRIAMO
L'INNOVAZIONE DELLA
DIDATTICA IN EUROPA



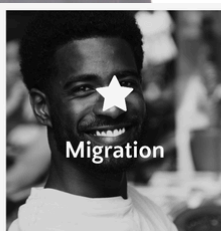
*...per promuovere
il cambiamento
con una pennellata
di colore.*

CIAPE

Centro Italiano per l'Apprendimento Permanente



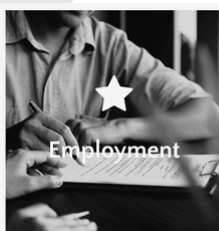
Life skills



Migration



Equity



Employment



Digitalisation



Activation



Sustainability



Wellbeing

Infanzia e
Gioventù

Formazione
Professionale

Istruzione
Universitaria

Formazione
Continua



**CIAPE - Centro Italiano per
l'Apprendimento Permanente**

Piazzale Roberto Ardigò, 30
00142 Roma

www.ciape.it
ciape@ciape.it

Seguici su [IG](#)
Seguici su [FB](#)
Iscriviti alla newsletter
[Le Pennellate](#)

Luglio 2024