

Museo del Giocattolo e del Bambino

Programmi per le scuole 2019/2020



Vorrei accompagnarvi, se me lo permettete, in un viaggio lungo i sentieri del tempo, in un racconto che lasciando sullo sfondo ogni celebre data, volto ed evento, svelerà i mille mondi abitati da piccoli oggetti costruiti per piccoli uomini: i giocattoli. I libri di scuola non lo scrivono ma c'erano anche i bambini durante le rivoluzioni sociali, il Romanticismo, la nascita del cinema, le guerre mondiali, i primi voli nello spazio... e giocavano.

I giocattoli allora come oggi aiutavano a crescere in società ora idealiste ora ostili testimoniando tendenze e avvenimenti. Il concetto di gioco appartiene a tutti gli esseri viventi; cambiano magari i significati, le note evocate - gioia, nostalgia, privazione - ma nessuno vi sfugge.

Il nostro viaggio, attraverso un percorso storico cronologico, collega l'illuminismo all'epoca della plastica: dai primi riconoscimenti di proprietà educative, all'evoluzione dell'artigianato in industria; dagli sviluppi tecnici di meccanismi e materiali, ai fermenti artistici e politici, via via fino alle espressioni propagandistiche seriali e consumistiche.

Il Museo del Giocattolo e del Bambino, pienamente riconosciuto dalla Regione Lombardia, nasce nel 1984 con dichiarati intendimenti culturali e particolare attenzione alle attività didattiche a favore delle scuole (ormai migliaia le visite guidate). La mission istituzionale consiste nel salvaguardare e tramandare la memoria storica dell'infanzia attraverso la ricerca e l'esposizione di giocattoli, documenti e altri reperti che dell'infanzia siano caratteristica e rappresentazione.

“È impossibile spiegare le ragioni che spingono al gioco finché non si considera il piacere che ne deriva”, puntualizzava Freud. Il Museo si rivolge alle scuole di ogni ordine e ai gruppi organizzati in genere, nei giorni feriali, da Marzo a Giugno. La Visita Guidata può essere abbinata a un laboratorio didattico e al “giocamuseo”. Tutte le attività sono diversificate a seconda dell'età dei partecipanti. Gli insegnanti, al momento della prenotazione, possono richiedere approfondimenti in base al tipo di lavoro che intendono svolgere in classe



ATTIVITÀ DIDATTICHE E RICREATIVE

Il Museo del Giocattolo e del Bambino espone un'importante rassegna di antichi balocchi costruiti tra il 1700 e il 1970 (bambole, trenini, aerei, navi, soldatini, giochi da tavolo, di costruzione e didattici... circa 2000 reperti originali). Una riflessione Pedagogico/Sociale sull'infanzia e sul rapporto che lega il bambino al giocattolo nell'alternarsi delle vicende che hanno caratterizzato l'evoluzione della storia, della scienza e della civiltà. **Da non perdere: La Scolaresca di Bambole in visita al Museo e TOTO e POLDINA, i protagonisti della Fiaba che verrà inviata a tutte le scuole che prenotano la visita.**

TRA GLI STIMOLI SUGGERITI DALL'ESPERIENZA

- Il Viaggio nel regno della Fantasia, della Poesia, dell'Arte e della Fiaba.
- L'Espressione della creatività artigianale e il recupero della tradizione orale.
- L'incanto delle fiere di paese, dei teatrini di piazza, delle feste popolari.
- L'Evolversi delle condizioni sociali; il mutare dei modelli e dei ruoli.
- La Partecipazione del mondo bambino alle scoperte della scienza e della tecnica.
- La Vita quotidiana da ieri a oggi: le differenze educative in famiglia, a scuola, nel lavoro.
- Il Gioco e il Giocattolo come linguaggio universale; colla del tempo e delle culture.

VISITE GUIDATE DIVERSIFICATE PER TONI E CONTENUTI

Per la Scuola dell'infanzia	Favole a misura di bambino, ideate per pensare al Museo come contenitore emotivo di sorprese, come luogo in cui scoprire tesori e imparare - anche attraverso un video - l'uso e le forme degli antichi giocattoli. Suoni, colori e la nascita dell'altro da sé.
Per la Scuola Primaria	Il Giocattolo come linguaggio non verbale universale; unisce i bambini di tutte le epoche ed è il loro passepartout per sperimentare realtà e immaginario. Itinerari per scoprire come si giocava nel passato, percorsi per entrare nell'oggi, attraverso la Storia Personale e le prime socializzazioni.
Per la Scuola Media	Il Giocattolo nel tempo: dall'artigianato all'industria, elementi di cronologia storica, le caratterizzazioni del contesto nel quale il giocattolo viene costruito e utilizzato in rapporto alle molteplici culture. Nell'azione del giocare si sperimentano in ambito protetto e simulato, esperienze fondamentali per la convivenza civile. Approfondimento di tecniche e materiali.
Per la Scuola Superiore e l'Università	Il Giocattolo come strumento educativo. Elementi di Storia dell'infanzia, percorsi di approfondimento Pedagogico e cultura ludica. Le strumentalizzazioni sociali di ieri e il marketing di oggi. La presenza del gioco nell'Arte, nella Letteratura, nella Tecnologia.

Percorso espositivo

DEDICATO AGLI INSEGNANTI

Domenica 8 Settembre, ore 11.
Open day di presentazione delle
attività didattiche 2019/2020.

1700-1800 IL GIOCATTOLO ARTIGIANALE



Il secolo XVIII vede nascere un fervore tutto nuovo nei confronti della ricerca scientifica e si manifesta contemporaneamente la consapevolezza dell'impegno educativo da parte del mondo adulto nei confronti del bambino; si apre così una stagione che vede impegnati valenti artigiani nell'ideazione e nella costruzione di meravigliosi giocattoli animati e semplici ma ingegnosi balocchi da esporre nelle fiere.

1820-1900 IL GIOCATTOLO ROMANTICO



Nell'Ottocento, il vasto movimento spirituale che in Europa caratterizza tutti gli aspetti della vita e del pensiero, influenza anche la costruzione dei giocattoli e il modo di giocare dei bambini. La cultura romantica, fervida di ideali e ricca di passionalità, immerge anche il bambino in un clima di sogno e di idealismo, di esasperata sensibilità estetica, di poesia, di dedizione sentimentale. Il giocattolo si pone come ideale intermediario tra il bambino e il fantastico.

1880-1915 L'ÂGE D'OR DES JOUETS



La cuspide del secolo coi suoi grandi mutamenti sociali e culturali accompagna un momento di grande innovazione nella produzione del giocattolo. Tutte le arti e i mestieri, dal tornitore al fonditore, dall'orologiaio al pittore, si fondono e si integrano nel dar vita a una rigogliosa industria del giocattolo. Nuovi materiali consentono ogni tipo di realizzazione. Il bambino, intanto, sente il bisogno di ritrovare negli strumenti del suo gioco una dinamicità simile a quella che intuisce nella realtà adulta.

1920-1940 FRA LE DUE GUERRE



Nel periodo che intercorre tra le guerre mondiali, i giocattoli esprimono lo spirito tormentato dall'incalzare degli eventi politici e militari, eppure caratterizzato dalla ricerca tecnica e dall'efficacia grafica. Negli anni '20 e '30 nascono e si sviluppano grandi industrie che offrono il meglio in quanto a capacità costruttiva e materiali d'impiego, magari ispirandosi al cinema o ai record sportivi. Con la seconda guerra mondiale, industria e tecnica non avranno più tempo per i giocattoli.

1950-1970 DAL PASSATO AL FUTURO



I favolosi anni '50! Gli anni della ricostruzione, del boom economico, della rinascita industriale, dell'ottimismo e della speranza nel futuro. Con rinnovata fiducia nelle sue capacità, l'uomo guarda allo spazio, nascono nuove scienze e nuove tecnologie; è il tempo dei mass media e delle telecomunicazioni. L'era dell'elettronica è imminente. E nei giocattoli puntualmente si manifesta e si ripropone il medesimo fervore di fare e di scoprire, a volte in forma persino precorritrice.

BIGLIETTERIA E CONTATTI

Il Museo è aperto per le Scuole e i gruppi organizzati da Marzo a Ottobre.
Informazioni e prenotazioni: 340 1509192.

Visita guidata al Museo (durata 75-90 minuti)	6,00 €
Visita guidata + Laboratorio del Gioco (durata 3 ore)	11,00 €
Visita guidata + Laboratorio + Giocamuseo (giornata intera)	15,00 €



Sulla riva del Po, in un'antica stazione di posta per il cambio dei cavalli; il Museo dispone di uno spazio con porticato e un ampio giardino protetto per pranzo al sacco e "conversazione".

Santo Stefano Lodigiano (LO), Piazza della Chiesa.

www.museodelgiocattolo.it
santostefano@museodelgiocattolo.it



LABORATORI DEL GIOCO



Le attività di laboratorio sono, prima di tutto, un'opportunità per i bambini di impiegare il loro tempo in modo significativo e divertente. Viene proposta una tipologia di gioco interattivo e creativo senza schemi precostituiti. Attraverso l'uso di un'ampia gamma di materiali esteticamente attrattivi e opportunamente preparati, si innesca un processo interessante che stimola le capacità immaginative, logiche, pratiche e che ha come fine ultimo la realizzazione di un'idea. La presenza di operatori specializzati garantisce qualità e capacità di intervento assolutamente personalizzate. In questo contesto il gioco non è inteso solo come semplice impiego di tempo ma come un'opportunità per produrre cultura e generare sapere.



- Percorsi tra movimento, sensorialità, manipolazione e gioco (3-6 anni)
- Percorsi per sperimentare e costruire (6-10 anni)
- Percorsi metaprogettuali (10-13 anni)
- Percorsi di ricerca e sperimentazione creativa (per studenti di istituti superiori, per università e per insegnanti)

I laboratori sono ideati e condotti da
"ASSOCIAZIONE OTTOTIPI"

NUOVO SPACCIO D'ARTE
OTTOTIPI
associazione culturale

GIOCAMUSEO



Un po' fiaba animata, un po' avventura, un po' caccia al tesoro. Un modo diverso per avvicinarsi e vivere il contesto museale, unendo gioco e apprendimento.