

in una mostra e che possono facilmente essere riprodotti da parte dei bambini. Dopo la visita ogni bambino dovrebbe tornare a casa col desiderio e la possibilità concreta di costruirsi alcuni dei giocattoli osservati e usati.

Organizzazione

La Provincia di Cremona, in collaborazione con "La Casa delle Arti e del Gioco" di Drizzona, presenta dal 27 marzo al 24 aprile 2006, nelle Sale Nobili di Palazzo

Stanga in Cremona (via Palestro 36), la mostra **LA SCIENZA IN ALTALENA. Giocando s'impara: mostra di giocattoli "scientifici"**, a cura di Gioacchino Maviglia e Aldo Pallotti. Catalogo: Editoriale Scienza, Trieste.

La mostra, dedicata ai bambini delle scuole elementari, si ispira al mondo dei cinque sensi e dei quattro elementi. Tutti i giocattoli sono presentati attraverso visite guidate che permetteranno ai bambini di avvicinarsi ai giochi, usarli, o inventarne altri.



INIZIATIVE COLLEGATE

GIOCANDO S'IMPARA.

Seminario per insegnanti, bibliotecari, educatori
a cura della Casa delle Arti e del Gioco

Cremona, Biblioteca Statale
via Ugolani Dati, 4
Venerdì 31 marzo 2006

Ore 15.00 • Saluti delle autorità:
on. Giuseppe Torchio
Presidente della Provincia di Cremona
Denis Spingardi
Assessore Provinciale alla Cultura e
alla Promozione del Territorio

Ore 15.30 • "Il gioco come strumento di conoscenza: il bambino si presenta a scuola con una propria cultura e una propria metodologia di apprendimento". **Mario Lodi**

Ore 16.15 • "Giocare a scuola: l'incontro tra la cultura del bambino e quella del mondo adulto". **Aldo Pallotti**

Ore 16.45 • "Il gioco della scienza: il laboratorio povero e i giocattoli scientifici". **Gioacchino Maviglia**

Ore 17.15 • Dibattito

Ore 18.00 • Conclusioni

La scienza in altalena

La scienza in altalena

Giocando s'impara: mostra di giocattoli "scientifici"

Cremona

Palazzo Stanga, Sale Nobili
via Palestro 36

27 marzo - 24 aprile 2006

Mostra promossa da:



Provincia
di Cremona

in collaborazione con:



Casa delle Arti e del Gioco
di Drizzona



Biblioteca Statale
di Cremona

Ingresso gratuito su prenotazione.

Informazioni: tel. 0372 31222
www.cremonamostre.it

Giocando s'impara

Il bambino impara giocando da quando nasce. I suoi strumenti sono i sensi, gli stessi strumenti che ebbe l'uomo nel lungo tempo che precede l'invenzione delle macchine. I sensi e la mente.

Il bambino con i sensi raccoglie i dati della realtà: i primi rumori, le forme, il tepore del seno materno, il sapore del latte, gli odori della casa, i colori, le voci, quell'insieme di sensazioni che prova nel mondo del quale a un certo punto scopre di far parte. Con la mente confronta, riflette, ricorda. Conserva le sensazioni in ripostigli segreti dove possono restare per tutta la vita. Il suo metodo è corretto perché raccoglie dati, li confronta, li seleziona, formula ipotesi, le verifica, ricava sintesi e procede nelle esperienze rimettendo tutto in discussione di fronte a dati nuovi, imprevisi. Quando la sua finestra aperta sul mondo non è solo la TV, può correre nel vento fra le erbe che pungono, mettere le mani nell'acqua, schiacciarsi le dita col martello, può fare insomma quelle esperienze dirette che lo aiutano a scoprire alcune leggi fisiche: la conduzione del calore, la forza di gravità, l'inerzia, il galleggiamento dei corpi e altri aspetti del mondo che lo circonda. I giocattoli esposti in questa mostra sono stati scelti per restituire

ai bambini la possibilità e il piacere di scoprire, giocando, concetti scientifici e abilità tecniche ampliando così la loro cultura.

Come è fatta la mostra

La mostra è divisa in quattro sezioni e presenta 28 giocattoli (una settantina di pezzi) costruiti artigianalmente con materiali recuperabili e facilmente riproducibili.

VEDERE: periscopio, caleidoscopio, fonovisore e labirinto allo specchio.

SENTIRE: fischietti, campane, cazoo, xiloaerofono, sistri con tappi a corona, tamburi a pizzico.

ARIA E ACQUA: paracadute, aliante, cerbotana tradizionale e bottiglia cerbotana, ventilatore a mano, tifone in bottiglia, sommozzatore e sommergibile.

FORZE, EQUILIBRIO E MOVIMENTO: trottole, catapulta, automolla, mobil, diavolo sollevatore, barattolo cagnolino, altalena, fucile sparamaccheroni, fucile a elastico, bilboquet, salterello/omino equilibrista, rotolini.

Criteri di scelta dei giocattoli

Da un elenco iniziale di circa 100 giocattoli, tutti rispondenti ai principi ispiratori della mostra, sono stati scelti quelli che meglio si prestano ad una presentazione