PROGRAMMA DELLA GIORNATA:

ore 16,30
saluti del Professor Imo Furfori
presidente CDH

16,40
saluti delle Autorità presenti

16,50
conferenza sul tema:
"Giochi....AMO: emozioni in gioco"
a cura di Raffaella Carla Ragaglini

17,20
Dibattito

17,30
Premiazione delle Classi Vincitrici

Al termine il Circolo ANSPI "G. Frassati" offrirà una simpatica merenda a tutti i partecipanti.

BIBLIOTECA, VIDEOTECA SOFTWARE DIDATTICO

ORARIO

MARTEDÌ 10 - 12
MERCOLEDÌ 15,30 - 18,30
GIOVEDÌ 15,30 - 18,30

ORGANIZZAZIONE TECNICA

CENTRO
DOCUMENTAZIONE
HANDICAP
Comune di Carrara
Via Roma, 36
54033 CARRARA
Tel. 0585 776297
e-mail: info@cdhcarrara.it

www.cdhcarrara.it

COMUNE DI CARRARA

CENTRO DOCUMENTAZIONE HANDICAP

GiocHiamo

VI EDIZIONE PROGETTO GIOCHIAMO

Conferenza sul tema:

"Giochi....AMO: emozioni in gioco"
a cura di Raffaella Carla Ragaglini

Premiazione delle Classi Partecipati

23 maggio 2014 ore 16,30

Casa Pellini, Via Giovan Pietro
Torre di Castruccio Avenza

SINTESI DELLA CONFERENZA

Quando giochiamo, concorrono numerose variabili e opportunità che determinano, consapevolmente od inconsapevolmente, emozioni - azioni e sentimenti che a loro volta avranno una ricaduta sul mio modo di percepire me stesso, di percepirmi tra gli altri e di propormi in futuro.

Nel gioco abbiamo modo di proporci, di confrontarci, di immaginare, fantasticare, creare, produrre e sperimentare. Tramite il gioco ci misuriamo con il mondo che ci circonda ed impariamo ad amarlo o meno, ad amarci o meno.
Passano gli anni, cresce la conoscenza ed avanza il progresso ma la nostra prima fonte di relazione, apprendimento e crescita personale e sociale resta sempre quella: il gioco, in tutte le sue molteplici ed accattivanti forme..... tale paradigma non prevede categorie e riguarda l'essere umano in generale, spesso anche molte specie animali.

Il gioco non discrimina per età, sesso, razza, provenienza geografica e/o presenza o meno di disabilità; esiste il gioco per tutti, il gioco di tutti e la voglia di giocare che nasce con l'essere umano stesso e, spesso, non muore con lui.

Ci vogliamo concentrare, fra i tanti aspetti, sul valore costruttivo del gioco, sul potere veicolante di emozioni ed apprendimenti che COSTRUISCONO L'UOMO e incrementano il benessere ed il potenziale umano. Vogliamo approfondire il perché per tutti, e soprattutto nell'handicap, il gioco può diventare strumento di comunicazione, di crescita e relazione, perché tramite il gioco si possono raggiungere obiettivi impossibili altrove, soprattutto tramite il gioco educativo, il gioco strutturato per...., il gioco che rende bello crescere, offrendo spunti, opportunità ed esperienze... senza togliere ed impoverire l'apprendimento con la noia e la sola fatica.

RAFFAELLA CARLA RAGAGLINI

PSICOLOGA, PSICOPEDAGOGISTA E SESSUOLOGA.
FORMAZIONE SPECIFICA SULLE DISABILITA`.
DOCENTE MIUR DAL 1996 IN VARI ORDINI DI SCUOLA.
CONSULENTE ECNICO E PERITO DEL TRIBUNALE CIVILE E PENALE.
SPECIALIZZATA IN INFORMATICA PER LA DIDATTICA E LA RIABILITAZIONE.
AUTRICE DI LAVORI DI RICERCA, INTERVENTI ED ARTICOLI SU RIVISTE SPECIALIZZATE O PUBBLICAZIONI MIRATE