

RELAZIONE ILLUSTRATIVA

Percorso didattico "Mondi da costruire" rivolta alla scuola dell'infanzia, scuola primaria e scuola secondaria di primo grado del Sistema Interbibliotecario Comunale Novembre: 2019 – aprile 2020

PREMESSA

Il castello dei ragazzi propone ogni anno un percorso didattico articolato che, a partire dal proprio patrimonio di libri e giocattoli, intende promuovere l'Istituto, con la creazione di percorsi bibliografici e ludici.

Il percorso individuato quest'anno si focalizza sul gioco, con lo scopo di valorizzare il servizio Ludoteca, di ampliare il suo patrimonio nell'ottica del gioco di qualità, pensato e realizzato con materiali ricercati, innovativi, mai banali, progettati per coinvolgere un pubblico di bambini e ragazzi di tutte le fasce di età, con la scuola o con le famiglie, per la condivisione di spazi e momenti dello stare insieme.

Per questo percorso sono stati scelti in particolare, i giochi di costruzione e nello specifico, giochi ricollegabili all'architettura per costruire città o singoli elementi di luoghi urbani quali ponti, edifici, sia realistici che fantastici o astratti. Ci concentreremo in modo particolare su giocattoli del sec. XX e XXI e su prodotti di famosi designer che hanno lasciato una eredità significativa sulla evoluzione di questa tipologia di giochi.

Come per altri progetti, allestiti in questi anni dal Castello dei ragazzi, si ritiene sia fondamentale dare una impronta ludica e interattiva a questo percorso. Per questo motivo accanto a giocattoli storici o rari, che saranno esposti in teche, ci saranno giochi utilizzabili dai bambini che visiteranno la mostra insieme ai loro insegnanti o con i genitori nelle giornate di apertura al pubblico libero.

Di grande importanza sarà poi la veste grafica che dovrà essere di forte impatto visivo, date le grandi dimensioni della sala che ospita il percorso didattico. Per questo a parete verranno predisposti pannelli di grande formato e al centro della sala una installazione ludica interattiva che, oltre ad essere elemento di arredo, potrà essere utilizzata dai bambini.

DESCRIZIONE DEL PERCORSO DIDATTICO

"Mondi da costruire" è un percorso didattico espositivo che verrà allestito presso la Sala Cervi di Palazzo dei Pio nel periodo novembre 2019 – aprile 2020. Sarà ideato e curato dal Centro Zaffiria di Rimini che possiede una collezione di giochi di costruzione acquistati nel corso degli anni in diversi paesi europei ed extraeuropei, e che ha creato un marchio originale di giocattoli che si ispirano a grandi artisti ed educatori, denominato Italiantoy. I giocattoli a marchio Italiantoy sono giocattoli innovativi con una particolare attenzione all'aspetto educativo, sono prodotti, disegnati e realizzati in Italia.

Tra i giochi di costruzione che verranno esposti troviamo:

Blockhouse, un gioco di costruzione in legno di Miller Goodman (Regno Unito) che trova ispirazione nel legame tra arte moderna e oggetti per bambini. Il gioco richiama le forme modulari del Bauhaus, la scuola di architettura, arte e design tedesca fondata da Walter Gropius.

Blockitecture di Areaware (USA), un insieme di elementi architettonici esagonali in legno del designer James Paulius.

The constructivis di Zupagraphica (Polonia) che consente di giocare con forme geometriche ispirate ad alcuni degli esempi più fondamentali dell'architettura costruttivista russa eretta tra i primi anni 1920 e la metà degli anni '30, come: Melnikov House, Kirov Town Hall o la casa di Nikolaev.

House of cards di Eames (USA), creato nel 1952, il gioco di maggior successo di Charles & Ray Eames consiste in carte stampate con immagini tutte diverse, che incastrate tra loro danno vita a forme tridimensionali.

The Eames Toy di Eames (USA), progettato per adulti, adolescenti e bambini è un gioco da costruire e utilizzare come set per i teatri amatoriali, come decorazione della stanza o come per altri giocattoli e oggetti. "

Archiville di Studio Roof (Olanda), case, montagne, grattacieli, alberi e strade. Più di 50 pezzi colorati con cui si possono costruire numerosi scenari urbani.

Scatola architettura Munari di Corraini (Italia), prodotta originariamente nel 1945, la Scatola di Architettura MC N. 1 contiene una serie di "mattoni" in legno di pero di varie forme, con i quali, in diverse combinazioni, si possono costruire molti edifici, dalla casa di abitazione alla chiesa, dall'antico castello alla moderna autorimessa.

Altri titoli verranno individuati in base all'allestimento e alla reperibilità dei giochi sul mercato.

Questi giocattoli, vengono selezionati in base a caratteristiche di alta qualità, particolarmente rappresentativi e adatti a diverse fasce d'età e promuovere contestualmente il patrimonio e il servizio Ludoteca.

Tra i giochi a marchio Italiantoy che verranno utilizzati per le attività didattiche ci saranno:

Bruno Emme, una galleria d'arte con muri bianchi per creare ed esporre le collezioni dei bambini ispirata al grande artista e designer Bruno Munari;

Leon Bi, gioco di frottage su edifici rinascimentali ispirato a Leon Battista Alberti;

Sonia Di, un'architettura per bambini, ispirata dal lavoro di Sonia Delaunay, realizzata con pareti colorate e basi stampate in rilievo, con le texture dei pavimenti italiani;

Zoe Ci per giocare, disegnare, progettare le *Città invisibili* di Italo Calvino;

Uber Acca gioco di acetati che permette di progettare città e mondi grafici, ispirato al designer svizzero Max Huber.

Al centro della sala verrà realizzata una installazione dal forte impatto scenico, capace di attivare una conoscenza plurisensoriale. I bambini potranno entrarvi all'interno, muoverla, rimodularla, trattandosi di una installazione a pannelli autoportante, con finestre in materiale trasparente colorato, in grado di favorire un gioco sempre nuovo e diverso a seconda delle prospettive dello sguardo.

All'interno del percorso, oltre ai giochi esposti, saranno presenti pannelli di grandi dimensioni, dalle grafiche accattivanti, che faranno da cornice all'esposizione, presentando in forma divulgativa per il pubblico informazioni riguardanti i designer e le aziende produttrici pioniere nella progettazione dei giochi di costruzione.

Il percorso didattico e la relativa installazione vengono visitati dalle scuole durante l'orario scolastico e dalle famiglie in orario extrascolastico. La visita ha una modalità interattiva e giocosa: si prevedono spazi in cui gli studenti e il pubblico possano manipolare il materiale, progettare nuovi mondi, scoprire i contenuti grazie all'azione sui giochi. Una specifica programmazione di atelier accompagna il percorso e permette di approfondire focus specifici e tematici.

Il Centro Zaffiria si occuperà dei seguenti aspetti del percorso didattico e le relative prestazioni vengono effettuate nelle due annualità 2019 e 2020:

Anno 2019

- progettazione dell'allestimento;
- ideazione dell'installazione;
- stesura di una bibliografia e ludografia sui temi del percorso didattico;
- stesura di un elenco di giochi acquistabili per il patrimonio del Castello dei ragazzi;
- stesura dell'elenco dei giochi della collezione Zaffiria che verranno dati in prestito
- predisposizione della grafica necessaria all'allestimento e della comunicazione a stampa e social;
- elaborazione e cura dei testi del percorso didattico;
- progettazione e preparazione del percorso di visita e relativa formazione del personale del Castello dei ragazzi ;
- Incontro con i docenti per presentazione del progetto e delle finalità educative.

Anno 2020

- realizzazione all'allestimento del percorso didattico con consegna materiali didascalici e informativi;
- prestito dei giochi della collezione di Zaffiria nella misura di ca. 15/20 esemplari. Eventuali costi di assicurazione e di trasporto saranno a carico del prestatore;
- Realizzazione dell'installazione interattiva.

Occorre infine prevedere anticipi di cassa economale per spese imprevedibili ed urgenti, per l'acquisto di materiali necessari all'allestimento del percorso espositivo.

QUADRO ECONOMICO

Attività	Titolo	Compagnia o conduttori	Importo Imponibile	IVA	Totale	Prot. preventivi
Percorso didattico Carpi	Mondi da costruire	Centro Zaffiria Sede legale: Via Lamone 18/D 47924 Rimini (RN) p.iva e C.F. 03480410400	€ 7.750,00 (Bilancio 2019)	IVA 5%	€ 8.137,50 (Bilancio 2019)	Prot. gen. Unione Terre d'Argine n. 65914/2019 del 20/11/2019
			€ 3.500,00 (Bilancio 2020)	— IVA 5%	€ 3.675,00 (Bilancio 2020)	
Anticipi di cassa economale			300,00 (Bilancio 2020)		300,00	
TOTALE					€ 12.112,50	

MODALITÀ DI SCELTA DEL CONTRAENTE

Le modalità di assegnazione tengono conto dell'originalità e della natura artistica della prestazioni che si ispirano a progetti installativi ed educativi originali dell'Associazione Zaffiria.

Le tipologie delle prestazioni di carattere intellettuale, non trovano riscontro in Consip, ai sensi dell'art. 26 della legge 23 dicembre 1999 n. 488, o nelle Centrali di Committenza Regionali (Intercent-ER), come pure nel MePa (Mercato Elettronico della Pubblica Amministrazione) dove non è presente un bando di gara per progetti artistici volti allo studio e conoscenza dei giochi di costruzione, come più sopra esplicitato.

Vista la natura artistica delle prestazioni il contratto può essere definito unicamente con **Centro Zaffiria** di Rimini che ha ideato e curerà un percorso originale basandosi sui giochi di costruzione della sua collezione e sui giochi a marchio Italiantoy che Centro Zaffiria produce.

Il Centro Zaffiria, fondato da Alessandra Falconi nel 1998 si occupa di educazione, gioco, cittadinanza digitale, creatività, progetti espositivi e attività di esplorazione dei diversi media.

Negli ultimi anni l'attività principale di Zaffiria è stata quella di collaborare con le scuole e gli insegnanti per promuovere una maggiore conoscenza dell'educazione ai media digitali, oggi giorno fondamentale fin dall'infanzia.

Spesso queste attività vengono svolte negli ambiti di progetti nati con specifici obiettivi: App your School, Tandem, E se diventi farfalla, Silence Hate!, #nodrugstobecool.

Si occupa della progettazione di fantasiose e curiose installazioni interattive.

Alcuni delle ricerche educative e creative confluiscono infine in giochi che che Zaffiria progetta e produce con il marchio di Italiantoy. I giocattoli di Italiantoy pongono sempre una particolare attenzione all'aspetto educativo, e vengono prodotti da professionisti dell'artigianato locale.

Si dà atto pertanto della necessità di procedere ad assegnazione diretta ai sensi dell'art. 63 comma 2 lettera B del D.lgs. 50/2016.

COSTO ED IMPUTAZIONE DELLA SPESA

Il costo complessivo delle attività è pari a € **12.112,50** da imputarsi come segue:

Bilancio di previsione 2019

€ 8.137,50 alla Voce di Bilancio 1670 00 03 "Prestazioni per attività ricreative e culturali – Progetto didattica - Carpi" Centro di costo Sistema Bibliotecario Intercomunale;

Bilancio di previsione 2020

€ 3.975,00 alla Voce di Bilancio 1670 00 03 "Prestazioni per attività ricreative e culturali – Progetto didattica - Carpi". Centro di costo Sistema Bibliotecario Intercomunale, di cui 300,00 euro di anticipi di cassa economale.

Gli importi suindicati sono da ritenersi comprensivi di tutte le attività di progettazione e programmazione degli incontri, della compilazione delle ludografie di riferimento che sono alla base del progetto stesso, dei materiali da produrre e delle spese di viaggio ed eventuale trasferta.

IL RESPONSABILE UNICO DI PROCEDIMENTO

Dott.ssa Ficarelli Emilia

