



Menabò

PENSA

CREA

NARRA

Un progetto di
Iori Giulia e Morandi Serena



Politecnico di Torino

Corso di Laurea Triennale in Design e Comunicazione

A.a. 2024/25

Sessione di Laurea Settembre 2025

Menabò

PENSA

CREA

NARRA

Relatore
Prof. Cattaneo Luca

Candidate
Iori Giulia, Morandi Serena

**«Quello che progettiamo
oggi avrà un'influenza sul
mondo di domani.»**
Steven Heller

Abstract

La **creatività** è un fenomeno complesso, che assume significati differenti in base al contesto e ai soggetti coinvolti, questo rende difficile fornirne una definizione univoca e ne sottolinea la natura al tempo stesso **sfuggente** e **concreta**. In tal senso, non è un talento riservato a pochi, ma una capacità che ogni individuo può coltivare e che assume un ruolo cruciale nello sviluppo personale, sociale e culturale. Nei **bambini** essa rappresenta una risorsa fondamentale per la crescita cognitiva, emotiva e relazionale, poiché favorisce l'esplorazione, l'autonomia e l'adattabilità in una società come quella odierna in rapido cambiamento.

Questa tesi nasce dalla collaborazione con **Fondazione Reggio Children** e si propone di indagare e stimolare il **pensiero creativo**, inteso come la capacità di adottare nuove prospettive, attraverso un percorso progettuale. La ricerca si è articolata a partire da una prima fase di desk research e analisi di scenario, seguita da una user research con interviste e dall'analisi di casi studio, che hanno permesso di delineare bisogni e opportunità; infine, la fase di progettazione seguita da quella di user feedback che hanno portato alla definizione di una proposta concreta.

Il progetto si è concentrato sullo spazio Caffarri della Fondazione, contesto multiculturale, estremamente stimolante e dagli spazi flessibili. A partire da queste peculiarità è stato ideato un **laboratorio** creativo inclusivo, aperto a bambini e adulti, che invita a esplorare il **tema universale** delle emozioni attraverso **materiali di scarto** forniti dal Centro Remida. L'esperienza si traduce in un processo di reinterpretazione dell'intangibile che conduce alla creazione di un **artefatto editoriale materico**, un libro unico capace di dare forma, colore e consistenza ai pensieri.

In tal senso, la tesi intende offrire un contributo sia teorico, approfondendo il ruolo della creatività come competenza chiave per il futuro, sia pratico, attraverso la progettazione di uno strumento educativo che promuove **espressione, inclusione e benessere**.

01. Desk Research - Scenario

Cos'è la creatività?	12
Perché la creatività è importante	16
Nei bambini	
Apprendimento creativo	20
Mitchel Resnick	
In pedagogia	26
Maria Montessori	
Jean Piaget e Seymour Papert	
Loris Malaguzzi	
Design per l'infanzia	38
Bruno Munari	
Enzo Mari	
Giorgio Camuffo	
Casi studio relativi allo scenario	48
Geemo	
Intùiti®	
Codex Seraphinianus	
Design Brut Philia & Kids	

02. Committenza

Storia	58
Caffarri	60
Lo spazio	
Obiettivi e valori	72
Ricerca e progetti	73
Partecipazione e bene comune	
Contesti e tecnologie nei processi di apprendimento	

Educazione e politica
Gioco e apprendimento
Sostenibilità
Gusto e benessere

Attività ed eventi **76**

Comunicazione **78**

Identità visiva
Sito internet
Comunicazione social

Brief **86**

03. User Research

Interviste **90**

Topic
Pierangelo Giovanetti
Simone Armini
Paola Cappelletti
Federica Cirlini
Margherita Rossato
Debora Pastori
Elena Tartaglia
Davide Crotti

Pain points **118**

Gain points **119**

Personas **120**

Mindset **124**

Genitore
Esperto

04. Ideazione

Come potremmo...?	128
Linee guida	129
Casi studio di progetto	132
Gruppo Immagine / MiniMu	
Typo una faccia	
Una preistoria da favola	
Alla scoperta del design	
La forma del mondo, un mondo di forma	
L'architettura degli alberi	
Stupendoci di blu	
Sasso, forbice, carta	
Laboratori frottage	
PODiworkshop	
Creative collaboration workshop	

05. Progetto

Concept	172
Identità visiva	
Tema	174
Il laboratorio	177
Introduzione	
Attività	
Pausa	
Chiusura e restituzione	
Kit	190
Mini kit	
Kit di chiusura	

06. User feedback e conclusioni

User feedback e sviluppi futuri	196
User feedback	
Sviluppi futuri	
Conclusioni	201

07. Fonti

Bibliografia	202
Sitografia	202
Fonti immagini	207

08. Vogliamo ringraziare

Ringraziamenti	211
-----------------------	------------

01.
**Desk
research -
scenario**

Che cos'è la creatività?

Nel corso degli anni numerosi studiosi, designer e artisti si sono posti questa domanda e hanno tentato di darne una definizione. Ogni tentativo di definirla, però, sembra aprire nuove possibilità di interpretazione, perché la creatività non è un concetto semplice, è un **fenomeno complesso**, che si manifesta in modi diversi e che assume significati differenti a seconda del contesto in cui viene osservata e da chi ne fa uso.

Proprio per questo motivo, l'obiettivo di questa tesi non è stabilire cosa sia la creatività in senso assoluto, ma provare a **esplorare alcune delle sue sfumature al fine di poterla stimolare.**

«La creatività è l'intelligenza che si diverte.»

Albert Einstein

Dal punto di vista scientifico e psicologico, ad esempio, essa viene considerata un'attività mentale strettamente legata al **pensiero divergente**, cioè «un'attività mentale che appartiene al cosiddetto pensiero divergente: quel particolare modo di ragionare che consente di trovare soluzioni originali e alternative a un problema»¹. In questo senso il pensiero divergente si avvicina a quello creativo.

Secondo la definizione del pensiero divergente postulata da J.P. Guilford² nel 1967, infatti, questo tipo di pensiero potrebbe essere collegato all'**apprendimento** ed essere espressione di un pensiero artistico e, per l'appunto, creativo.

Sempre secondo Guilford, il pensiero divergente, e di conseguenza la creatività, è caratterizzato da alcuni elementi fondamentali. Innanzitutto la **fluidità**, cioè la capacità di generare numerose idee senza preoccuparsi immediatamente della loro qualità. A questa si affianca la **flessibilità**, che permette di passare agevolmente da un'idea all'altra senza "perdere il filo". Un terzo elemento è l'**originalità**, intesa come la capacità di proporre soluzioni insolite. Poi vi è l'**elaborazione**, ovvero l'abilità di sviluppare e approfondire un'idea, e infine la **valutazione**, che consente di capire, tra le diverse proposte generate, quale sia quella più adatta e pertinente rispetto all'obiettivo da raggiungere.

A partire da tali premesse, la creatività può essere vista come la capacità di adottare **nuove prospettive** e di elaborare la realtà in modi originali. Proprio questa complessità e multidimensionalità ne rende estremamente difficile fornire una definizione univoca, facendo della creatività un concetto tanto concreto quanto sfuggente.

«Fantasia, tutto ciò che prima non c'era anche se irrealizzabile. Invenzione, tutto ciò che non c'era prima ma esclusivamente pratico e senza problemi estetici. Creatività, tutto ciò che prima non c'era ma realizzabile in modo essenziale e globale. Immaginazione, la fantasia l'invenzione la creatività pensano, l'immaginazione vede.»

Bruno Munari, Fantasia

«La creatività non è sempre azione che trasforma concretamente un oggetto o una situazione, è anche elaborazione di nuovi pensieri, domande.»

Reggio Children, Fuori dal nido

«La creatività non è una caratteristica esclusiva delle persone "talentuose", bensì una capacità educabile.»

John Dewey

«La creatività è insita nella natura umana ed è quindi alla portata di tutti. Non perché tutti siano artisti, ma perché nessuno sia schiavo.»

Gianni Rodari, La grammatica della fantasia

«La fantasia è una facoltà dello spirito capace di inventare immagini mentali diverse dalla realtà nei particolari o nell'insieme; immagini che possono anche essere irrealizzabili praticamente. La creatività è una capacità produttiva dove fantasia e ragione sono collegate per cui il risultato che si ottiene è sempre realizzabile praticamente.»

Bruno Munari, Artista e Designer

«[...] la creatività è un processo che richiede tempo. [...] La creatività nasce da un tipo specifico di duro lavoro, che combina l'esplorazione curiosa alla sperimentazione giocosa e all'indagine sistematica.»

Mitchel Resnick, Come i bambini

1. Gryazeva-Dobshinskaya et al., 2020, Creatività e adattamento psicosociale in età evolutiva, da www.stateofmind.it

2. Joy Paul Guilford (1897-1987) è stato uno psicologo statunitense noto per i suoi studi psicometrici sull'intelligenza umana.

Collaborazione

Educabile

Immaginazione

Sintesi

Progetto

Bellezza

Invenzione

Elaborazione

Errore

Arte

Infantile

Incertezza

Trasmissione

Lampo di genio

Innata

Creatività è

Creatività non è

Esplorazione

Alla portata di tutti

Irrealizzabile

Talento

Processo

Soluzione

Processo veloce

Sperimentazione

Rischio

Novità

Certezza

Equilibrio

Dialogo

Di pochi

Fantasia

Perché la creatività è importante

La creatività costituisce una delle **caratteristiche più distintive dell'essere umano**, poiché consente di generare soluzioni nuove e di attribuire valore alle idee, trasformandole in innovazioni che incidono sulla vita individuale e collettiva. Non si tratta di un talento esclusivo di pochi individui "geniali", ma di una **capacità trasversale**, presente in ogni persona e sfruttabile in diversi contesti: dal lavoro alla vita quotidiana, dalla ricerca scientifica all'arte.

La storia del progresso umano dimostra come la creatività sia stata motore di **evoluzione culturale e tecnologica**, permettendo all'uomo di adattarsi a scenari mutevoli e di affrontare sfide sempre nuove. Il pensiero creativo assume un ruolo cruciale non solo quindi nella produzione artistica come comunemente si pensa, ma anche nella capacità di problem solving, nell'innovazione professionale e nello sviluppo del pensiero critico. In un mondo caratterizzato da continui cambiamenti e da una costante richiesta di adattabilità, la creatività diventa una **competenza chiave**.

Inoltre, diversi studi hanno evidenziato come il pensiero creativo favorisca il benessere psicologico, l'autoefficacia e la resilienza, offrendo alle persone strumenti per reinterpretare la realtà e dare senso alle proprie esperienze³.

3. The Standard Definition of Creativity, Mark A. Runco e Garrett J. Jeager, Torrance Creativity Center, Università della Georgia, Atene, 2012

«Perché essere creativi fa parte del nostro esseri umani. Creatività è sviluppare idee originali che hanno valore e la creatività ha alimentato il progresso umano in tutti i campi fin dagli albori della storia. La creatività umana è radicata nella nostra facoltà - unica - di immaginare, cioè di portare alla mente cose che non sono presenti ai nostri sensi.»

Ken Robinson

Pertanto, la creatività non può essere considerata marginale, ma una risorsa essenziale per la crescita personale e per lo sviluppo sociale ed economico. Coltivarla e valorizzarla significa investire in una **forma di intelligenza** che permette di connettere emozioni, conoscenze e immaginazione, favorendo la costruzione di un futuro più aperto, flessibile e sostenibile.

Nei bambini

La creatività rappresenta un **aspetto centrale dello sviluppo infantile**, poiché si intreccia con i processi cognitivi, emotivi e sociali che caratterizzano i primi anni di vita.

Il modo di dire "i bambini assorbono come spugne", infatti, nasconde una grande verità. Nei **primi tre anni**, il cervello del bambino attraversa una **fase di grande plasticità**, in cui le connessioni sinaptiche si consolidano e consentono l'acquisizione progressiva di competenze psicomotorie, cognitive ed emozionali. In particolare, è intorno al terzo anno di età che il cervello completa la "neurogenesi" e raggiunge il maggior sviluppo in termini di numero di neuroni. Una fase di grande plasticità biologica che favorisce la progressiva **acquisizione di competenze** che sono in particolar modo influenzate dall'ambiente in cui il bambino cresce, dalle esperienze che si fanno.

«Tutto ciò che il bambino memorizza, resterà nella sua memoria e formerà la sua personalità. Dipende da noi adulti passare ai bambini quei dati che li aiuteranno a capire e a vivere con gli altri in modo creativo.»

Bruno Munari

In tale fase, la **creatività** si configura come una forma di **pensiero divergente** che, grazie alla sua flessibilità e apertura all'esperienza, permette di generare soluzioni nuove e originali di fronte a un problema. Il pensiero creativo, infatti, implica la capacità di pensare in termini astratti e di adottare più punti di vista. Questo decentramento, inteso come la capacità di prestare attenzione a molteplici aspetti di una situazione, è stato collegato a una maggiore **intelligenza emotiva**, una maggiore capacità di comprendere ed esprimere se stessi e gli altri, e far fronte alle richieste quotidiane considerando le conseguenze di ciò che si immagina.

Impegnarsi in attività creative incoraggia la perseveranza e la capacità di contrastare la noia, il che porta a una maggiore autodisciplina e motivazione. La creatività è anche stata associata ad una maggiore autoaccettazione ed ad una migliore capacità di pianificazione e creazione di regole che i bambini possono poi seguire per regolare il proprio comportamento. Tutte caratteristiche fondamentali e necessarie in una **vita adulta**, sul lavoro e a livello personale. Per questo, alcune ricerche scientifiche hanno messo in evidenza il legame tra creatività e **adattamento psicosociale**. Con questo si intende il funzionamento efficace in ambito affettivo, relazionale e lavorativo. In particolare, come anticipato, gli studi scientifici hanno approfondito il ruolo dell'intelligenza emotiva, cioè della capacità di saper riconoscere e regolare le proprie emozioni e quelle altrui, sull'adattamento psicosociale. Gli individui con alti livelli di intelligenza emotiva sono più abili nel risolvere i problemi di vita quotidiana e mostrano livelli di adattamento psicosociale e di benessere maggiori.

Secondo la cosiddetta **“Teoria della soglia intellettuale”** di **Torrance** poi, creatività e intelligenza cognitiva risultano fortemente connesse fino a un QI di circa 115-120; oltre questa soglia, i due costrutti tendono invece a svilupparsi come fattori indipendenti. Lo stesso autore evidenzia come la creatività sia caratterizzata da **due dimensioni fondamentali**: l'**originalità**, ossia l'abilità di ideare cose nuove, e l'**elaborazione**, cioè capacità di approfondire ed integrare le idee iniziali con nuove informazioni, in modo da renderle più complesse ed ottenere una prestazione migliore. In tal senso si può affermare che i bambini che sviluppano pensiero creativo mostrano una maggior tendenza all'esplorazione e all'indipendenza.

«I bambini che crescono facendo, creando e inventando sono quelli che saranno meglio preparati a vivere nella società di domani.»

Mitchel Resnick

Il pensiero creativo assume quindi un ruolo cruciale nella crescita. Tuttavia, la creatività è un'abilità che viene coltivata poco all'interno della scuola, a causa dei vincoli imposti dal programma didattico, dal tempo e dallo spazio. Essa, infatti, viene spesso confinata ad alcune discipline, come l'arte, quando, in realtà, è una **pratica transdisciplinare che influenza tutti gli aspetti dell'apprendimento**. Risulta pertanto necessario che l'educazione promuova spazi e strumenti per lo sviluppo creativo, affinché i bambini possano crescere come individui flessibili, resilienti e capaci di affrontare le sfide di una società in continua trasformazione.

«Il pensiero creativo è sempre stato, e sempre sarà, una parte essenziale di ciò che rende la vita degna di essere vissuta. Vivere da persone che pensano creativamente può portare non soltanto gratificazioni economiche ma anche gioia, appagamento, scopo e significato.

I bambini non meritano nulla di meno.»

Mitchel Resnick

Nella pagina a fianco:
Fotografia d'archivio atelier,
Fondazione Reggio Children



Apprendimento creativo

Grazie a quanto emerso finora si possono intuire quindi le motivazioni fondati dietro questa tesi: in un mondo sempre più competitivo e dal rapido cambiamento, è necessario **imparare ad adattarsi a condizioni in costante evoluzione**, a pensare e ad agire quindi in modo creativo. Non con lo scopo di essere meramente efficienti, ma, citando Resnick, per godere di una «vita degna di essere vissuta», perché tale capacità può portare «gioia, appagamento, scopo e significato».

Mitchel Resnick

Mitchel Resnick è tra i maggiori esperti di tecnologie educative, professore di ricerca sull'apprendimento presso il **MIT Media Lab** di Boston, dove dirige il gruppo di ricerca "**Lifelong Kindergarten**" ed è titolare della cattedra **LEGO®**. Impegnato nella progettazione di strumenti e attività che promuovono l'**apprendimento creativo**, ha sviluppato insieme al suo team il kit di robotica LEGO® Mindstorms e ha ideato Scratch, linguaggio di programmazione per bambini e ragazzi.

Nel suo libro "*Come i bambini. Immagina, crea, gioca e condividi. Coltivare la creatività con il Lifelong Kindergarten del MIT*", Resnick cerca di rispondere a tre domande: "*Cosa vuol dire essere creativi?*", "*In che modo è possibile incentivare la creatività dei bambini?*" e "*Quali sono gli strumenti che possono favorire un processo creativo?*".



A destra:
Mitchel Resnick, foto di M.
Scott Brauer per The Chronicle

Dal giardino d'infanzia al Lifelong Kindergarten

Per rispondere a questi interrogativi, il professore statunitense, si avvale in partenza dell'idea del giardino d'infanzia di **Friedrich Fröbel**. L'idea di Fröbel era infatti quella di concepire la scuola in un modo del tutto nuovo per l'epoca: un luogo in cui l'apprendimento avviene attraverso l'**esperienza diretta** con il mondo circostante e con la scoperta. Passa quindi da un modo di insegnare di tipo trasmissivo ad uno **interattivo**, fornendo ai bambini materiali e giocattoli, fino all'ora inesistenti, con cui interagire.

Fröbel voleva che i bambini e le bambine del suo kindergarten sviluppassero una conoscenza migliore del mondo. Capisce che la chiave per raggiungere il suo obiettivo è permettere ai bambini di "**ri-creare**" ciò che li circonda. Realizza quindi 20 oggetti, denominati successivamente "doni", giocattoli e materiali strutturati ma al contempo coinvolgenti che avevano proprio questo scopo: permettere la comprensione attraverso la "ri-creazione" e la sperimentazione.

Proprio a partire da tali suggestioni, Resnick elabora il concetto di "**Lifelong Kindergarten**", l'idea che l'apprendimento dovrebbe mantenere, lungo tutto l'arco della vita, lo stesso spirito creativo, giocoso e sperimentale tipico delle attività di una scuola materna, di un kindergarten per l'appunto.

Secondo questa filosofia, le scuole e gli ambienti di apprendimento, che oggi si stanno distanziando sempre più da tale modello, dovrebbero invece creare spazi e opportunità che incoraggiano le persone (non solo bambini, ma anche adolescenti e adulti) a immaginare, creare, condividere e riflettere.

Una visione, quella del ricercatore, che mira a **diffondere la cultura della creatività, della collaborazione e del gioco** come modalità di apprendimento per la vita.

«La scuola dell'infanzia sta diventando simile al resto della scuola. Sostengo che bisognerebbe fare esattamente il contrario: credo che il resto della scuola (e, di fatto, il resto della vita) dovrebbe diventare più simile la scuola dell'infanzia.»

Mitchel Resnick

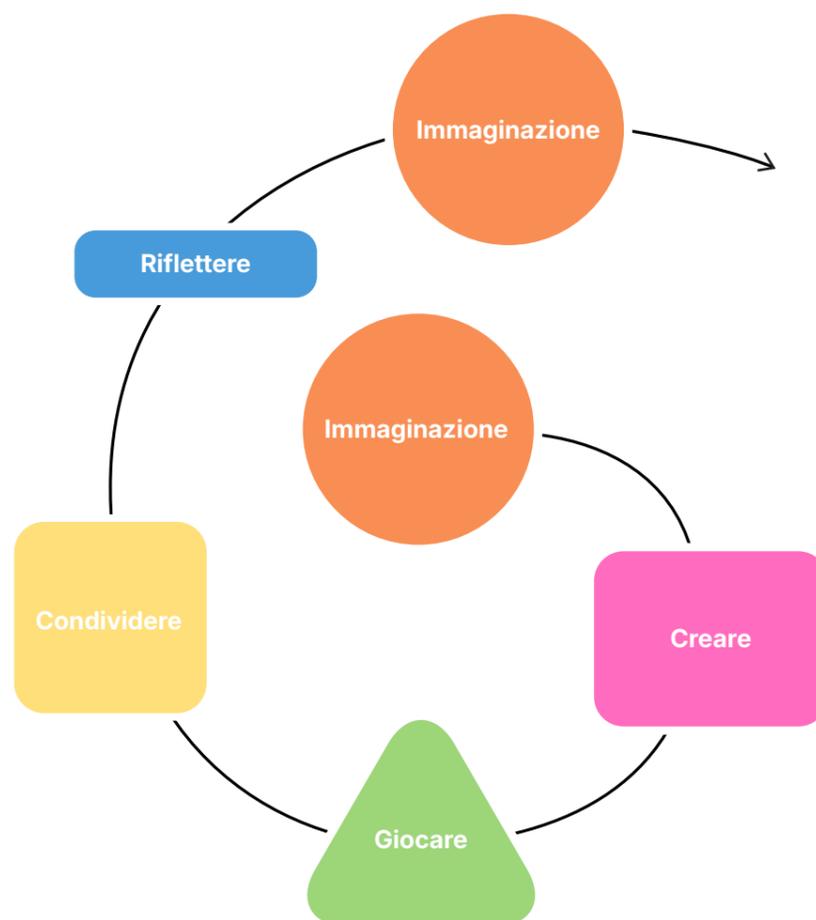
Spirale dell'apprendimento creativo

Secondo Resnick, l'apprendimento creativo si snoda lungo un percorso a spirale, formato da diverse fasi: **immaginare, creare, giocare, condividere, riflettere** e poi **immaginare** ancora. In breve, si parte dall'immaginare nuove idee, che prendono forma nel creare progetti concreti, nell'azione; successivamente si gioca con

ciò che si è realizzato, si sperimenta esplorando possibilità e varianti; quindi si condivide il proprio lavoro con gli altri, ricevendo nuovi stimoli; infine proprio a partire da tali suggestioni, si riflette su ciò che si è fatto e imparato, generando nuove intuizioni che alimentano un ulteriore ciclo di immaginazione e creazione.

Secondo il ricercatore: «la spirale dell'apprendimento creativo è il motore del pensiero creativo. Muovendosi lungo di essa, i bambini sviluppano e perfezionano le loro capacità di pensare creativamente. Imparano a sviluppare le proprie idee, a metterle alla prova, a sperimentare alternative, ad accogliere gli spunti degli altri e a generare nuove idee sulla base delle proprie esperienze»⁴. Ciò che però è bene far notare è che Resnick sviluppa tale concetto a partire dai bambini, ma vede della spirale dell'apprendimento creativo un modello perfettamente trasponibile in ragazzi e adulti di ogni età.

4. Mitchel Resnick, Come i bambini - Immagina, crea e condividi. Coltivare la creatività con il Lifelong Kindergarten del MIT, Edizioni Centro Studi Erickson, Trento, 2018, p.21



A destra: Spirale dell'apprendimento creativo, schema

Quattro P dell'apprendimento creativo

Proprio a supporto di tale modello di apprendimento e con lo scopo di incoraggiare e sostenere quel tipo di esperienze di apprendimento creativo, Resnick e il suo team di ricerca al MIT individuano **quattro principi guida** (le 4P): Projects (progetti), Passion (passione), Peers (pari) e Play (gioco). Un'idea che parte dalla convinzione che il modo migliore per coltivare la creatività sia sostenere le persone nel lavoro a progetti basati sulle loro passioni, collaborando in un gruppo di pari attraverso uno spirito giocoso e di sperimentazione.

Projects (progetti): secondo Resnick «facendo e creando, le persone hanno l'opportunità di sviluppare il pensiero creativo»⁵. Egli con la prima P va oltre l'idea promossa da molti ricercatori dell'«imparare facendo», sottolineando come il semplice fare non basta, «occorre realizzare qualcosa»⁵. Sicuramente la difficoltà del lavorare a progetti, ammette lo stesso Resnick, sta nel fatto che non si possa prevedere con esattezza cosa chi partecipa imparerà. Ciò che però è certo e che sostiene il ricercatore è che lavorando a progetti ci si imbatte in contesti significativi. «Lavorando in collaborazione ai progetti, gli studenti apprendono non soltanto reti di concetti ma anche insieme di strategie: strategie per creare cose, per risolvere problemi, per comunicare idee. Lavorando a progetti, gli studenti iniziano a capire il processo creativo e imparano a percorrere ricorsivamente la spirale dell'apprendimento creativo»⁵.

5. Mitchel Resnick, Come i bambini - Immagina, crea e condividi. Coltivare la creatività con il Lifelong Kindergarten del MIT, Edizioni Centro Studi Erickson, Trento, 2018, p.34-35, 49-50

«I bambini che crescono facendo, creando e inventando sono quelli che saranno meglio preparati a vivere nella società di domani.»
Mitchel Resnick

Passion (passione): parlando del concetto di "passione", Resnick introduce l'idea dello scienziato Seymour Papert di «pavimenti bassi» e «soffitti alti». Secondo questa visione per far sì che un'attività o una tecnologia sia efficace dal punto di vista dell'apprendimento creativo deve dare alle persone modi semplici per usarla (pavimenti bassi) e contemporaneamente la possibilità di lavorare a progetti sempre più complessi (soffitti alti). A questi due concetti ne introduce un terzo: le pareti ampie. Ciò significa che non basta fornire un unico percorso da un pavimento basso a un soffitto alto, ma è importante fornire una molteplicità di percorsi, impegnarsi a suggerire un'ampia varietà di tipologia di progetti. Questo poiché lo sviluppo della creatività nasce dalla motivazione intrinseca, di conseguenza è necessario considerare la moltitudine di interessi e passioni che bambini e bambini, in generale le persone, hanno. Inoltre, sempre secondo Resnick, le esperienze di apprendimento

migliori attraversano fasi alterne di immersione e riflessione. Quando le persone lavorano a progetti che le appassionano, si immergono completamente nell'attività. Ma è anche importante che facciano un passo indietro e riflettano sulle loro esperienze, per fare collegamenti e capire come procede strategicamente. Senza la riflessione, l'immersione può essere gratificante ma non appagante. Il ciclo di immersione-riflessione è alimentato, secondo lo studioso, proprio dalla passione.

«La maggior parte dei bambini è disponibile a lavorare sodo, non vede l'ora di lavorare sodo, purché le cose su cui lavorano li entusiasmino. Quando i bambini si immergono in un'attività di divertimento serio si immergono anche nelle idee associate ad essa.»

Mitchel Resnick

Peers (pari): secondo Resnick, il processo creativo deve essere anche collaborativo, nel quale le persone condividono e si arricchiscono l'un l'altro il lavoro. In un gruppo di pari si evita quindi che si inneschi il processo, tipico delle comuni scuole, dell'imitazione dell'insegnante. La collaborazione o anche la copiatura ma del pari permette di sviluppare un pensiero in più, di rielaborare.

L'insegnante è comunque una figura importante: deve saper contemporaneamente rivestire diversi ruoli. Primo fra tutti quello di catalizzatore, devono saper accendere la "scintilla" per iniziare il processo creativo, o saperla riaccendere in un momento di stasi. Il modo migliore, secondo Resnick, è quello di fare domande. Secondo ruolo è quello di consulente, essere quindi una guida a fianco del discente e non un saggio che trasmette istruzioni. Insegnanti e Tutor poi non possono fornire tutto il supporto da soli, per questo spesso c'è bisogno che svolgano anche il ruolo di connettore, di chi mette in contatto. Infine l'ultimo importante ruolo che gli insegnanti devono avere è quello di collaboratore, devono cioè saper invitare i discenti a lavorare a progetti propri, incentivando il lavoro partecipativo.

«La creatività non è solo incrementale: è cooperativa. Per quanto originale, il pensiero creativo si costituisce sulle idee di altre persone.»

Ken Robinson

Play (gioco): l'ultima delle quattro P è spesso la più fraintesa. Quando Resnick parla di gioco, infatti, non intende l'idea comune di scherzo, risate e divertimento, per lo studioso il gioco è prima di tutto

sperimentazione, accettazione dei rischi e messa alla prova dei propri limiti. Egli, ispirato dall'idea del filosofo e pedagogista statunitense John Dewey, sposta l'attenzione verso l'idea di «giocosità», un vero e proprio atteggiamento mentale.

Resnick è inoltre convinto che non tutti i tipi di gioco portino allo sviluppo del pensiero creativo. Seguendo il pensiero di Marina Bers, docente di psicologia dello sviluppo alla Tufts University, lo studioso distingue tra «box» e «parco giochi». Entrambi sono pensati per favorire il gioco, ma il primo è un ambiente restrittivo, limitato nello spazio e nella gamma di giocattoli che propone e per questo limitano l'esplorazione libera e il rischio. Al contrario il parco giochi è più spazioso, permette di muoversi e di esplorare liberamente, di collaborare con gli altri e con lo spazio. Il parco giochi promuove la padronanza, la fiducia in sé stessi e la creatività. Non per questo, però, il parco giochi non ha una struttura, anzi, ciò che è fondamentale è che possiede delle regole intrinseche nel suo essere che aiutano i bambini a partire nella loro esplorazione.

«Il gioco non richiede spazi aperti o giocattoli costosi: richiede una combinazione di curiosità, fantasia e sperimentazione.»

Mitchel Resnick

Libertà e strutturazione

Punto fondamentale all'interno del processo di apprendimento creativo, a livello progettuale, è quello di trovare il giusto **equilibrio tra libertà e strutturazione**. Secondo Resnick, infatti, troppo spesso queste due dimensioni vengono considerate opposte e incompatibili. Al contrario il giusto ambiente di apprendimento sfrutta la strutturazione, progetta l'attività da svolgere e fornisce delle regole di base, per aumentare al massimo il margine d'azione del partecipante. Lasciare troppa libertà significa rischiare di portare il discente a rifugiarsi nella sua zona di comfort: quando non si hanno limiti le persone tendono ad agire secondo ciò che già sanno e questo non produce nessun tipo di pensiero divergente. Allo stesso tempo quando c'è troppa strutturazione, le persone non si sentono libere di fare ciò che vogliono e tendono a copiare o a non impegnarsi.

Seguendo l'approccio di Jay Silver, ingegnere elettrico e inventore di giochi, Resnick sostiene come sia fondamentale *«puntare a creare ambienti di apprendimento che, pur essendo aperti agli sviluppi, siano chiusi nelle fasi di avvio, cioè ambienti che forniscono più strutturazione o scaffolding all'inizio di un progetto senza però impedire ai discenti di perseguire i loro interessi, le loro idee e i loro obiettivi nel tempo»*⁶.

⁶ Mitchel Resnick, Come i bambini - Immagina, crea e condividi. Coltivare la creatività con il Lifelong Kindergarten del MIT, Edizioni Centro Studi Erickson, Trento, 2018, p.72

In pedagogia

Esistono molte **teorie pedagogiche** che sottolineano il ruolo attivo dei più piccoli. Queste correnti di pensiero evidenziano l'importanza del bambino come centro nell'individuazione e nella costruzione del proprio io. Da tali teorie sono poi nati nuovi metodi educativi pragmatici e nuove scuole, in cui l'azione ha assunto un ruolo imprescindibile. Il **bambino** viene quindi considerato una persona a tutti gli effetti, capace di pensare, confrontarsi, interagire e imparare. Come già anticipato, la loro **rapidità di apprendimento**, unita a curiosità ed entusiasmo, li rende vere e proprie "spugne", in grado di assimilare e rielaborare la realtà circostante. Questa capacità di esplorare e scoprire il mondo contribuisce alla formazione di un **bagaglio culturale** che accompagnerà e sosterrà l'adulto che verrà.

In questi paragrafi vengono quindi presentati alcuni tra i principali pedagogisti e le loro teorie che hanno contrassegnato l'evoluzione delle scuole materne e che tuttora continuano a ispirare i metodi di insegnamento per l'infanzia. Personalità di spicco, che non solo hanno saputo rivoluzionare l'idea di **apprendimento**, ma anche quella di **sviluppo del pensiero creativo**.

Maria Montessori

Maria Montessori, nata il 31 agosto 1870 a Chiaravalle, in provincia di Ancona, rappresenta una figura centrale nella storia dell'educazione e della psicologia.

Prima donna italiana a laurearsi in **medicina**, acquisisce una formazione solida, la base per la sua carriera, che influenza in maniera significativa il suo approccio allo studio del comportamento umano.



A destra:
Maria Montessori in visita a
Villa Montesca, Roma, 1909

La svolta decisiva della sua vita professionale si verifica con l'ingresso nel campo della **psichiatria**, ambito in cui dimostra notevoli capacità di osservazione e di analisi, con particolare attenzione ai bambini. Tra il 1900 e il 1902 dirige la Scuola Magistrale Ortofrenica di Roma, dedicata alla formazione degli insegnanti per bambini con disabilità, e proprio da questa esperienza matura l'idea di sviluppare un nuovo metodo educativo.

L'insieme delle competenze maturate in medicina, psichiatria e pedagogia la porta all'elaborazione di un **metodo educativo rivoluzionario**, destinato a suscitare ampia risonanza a livello internazionale: il "Metodo Montessori".

Metodo Montessori

Il Metodo Montessori rappresenta una delle innovazioni pedagogiche più influenti del Novecento e si fonda sull'idea che il bambino non sia un soggetto passivo da istruire, ma un individuo capace di apprendere attivamente attraverso l'esperienza, l'osservazione e l'autonomia. Questo approccio è noto per la sua enfasi sull'individualità, l'autoeducazione, e l'osservazione attenta e si basa su tre pilastri: l'ambiente progettato, i materiali a disposizione e il ruolo dell'adulto. L'elaborazione di tali principi portò la Montessori alla creazione, nel **1906** a Roma, della **Casa dei bambini**, non un semplice asilo, ma una casa in cui i bambini potevano vivere esperienze formative complete, sviluppando autonomia e senso di responsabilità. Da questa esperienza nacque un vero e proprio movimento montessoriano, destinato a diffondersi in gran parte d'Europa e a livello internazionale.

Prima caratteristica fondamentale nel Metodo Montessori è appunto l'**ambiente di apprendimento**, uno spazio progettato per permettere ai bambini di esplorare liberamente, apprendere e sviluppare le proprie abilità in autonomia, secondo i propri tempi e curiosità. Gli spazi sono pensati per essere sempre "**a portata di bambino**", luoghi familiari e inclusivi, dove gli oggetti didattici sono facilmente accessibili e invitano i bambini a scegliere ciò su cui desiderano concentrarsi. In particolare, si cerca sempre di riproporre un ambiente domestico, dove i più piccoli possono ripetere e imparare gli atti di vita quotidiana che, secondo la Montessori, responsabilizzano. I **materiali** poi sono un aspetto distintivo del metodo. Sono progettati per essere **sensoriali, manipolativi** e "**autosufficienti**", cioè permettono ai bambini di lavorare a loro modo. Inoltre devono essere **belli**, oggetti che suscitano interesse e suggeriscono il loro utilizzo.

*«Per aiutare un bambino, dobbiamo fornirgli un ambiente che gli consenta di svilupparsi liberamente.»
Maria Montessori*

Il **ruolo dell'adulto**, più in particolare del **genitore**, nel Metodo Montessori è molto difficile. I genitori possono contribuire attivamente alla crescita del bambino, guidarlo nelle varie attività senza però condurlo sostituendosi a lui. L'obiettivo, secondo la pedagoga, è infatti quello di dare ai figli la possibilità di responsabilizzarsi, di prendere coscienza delle proprie azioni, ripetendole e perfezionandosi di volta in volta.

L'**insegnante** invece, noto come "guida", svolge un ruolo di osservatore anziché di detentore di conoscenza. Egli guarda attentamente i bambini per capire le loro esigenze, interessi e momenti di apprendimento ottimali durante i cosiddetti "periodi sensibili", periodi in cui i bambini sono particolarmente inclini a imparare. Le sue lezioni poi devono sempre essere brevi, semplici e obiettive, orientate non più a tutta la classe ma al singolo. In entrambi i casi, lo scopo degli adulti nel metodo montessoriano è sempre quello di **non interferire** nelle attività del bambino, permettendogli di autocorreggersi e pensare a soluzioni per risolvere eventuali ostacoli.

«Mai aiutare un bambino mentre sta svolgendo un compito nel quale sente di poter avere successo.»

Maria Montessori

Il Metodo Montessori si basa quindi sull'idea che i bambini sono naturalmente inclini all'apprendimento e che l'ambiente e il materiale giusti possono ispirare l'autonomia e lo sviluppo.

È un approccio che mette in risalto il rispetto per l'**individualità dei bambini**, incoraggiando l'autoeducazione, l'indipendenza e la scoperta attraverso l'esperienza pratica⁷.

Proprio a partire da queste caratteristiche si può sostenere come il metodo montessoriano promuova nei bambini lo **sviluppo del pensiero creativo**, inteso come la capacità di andare oltre, di trovare soluzioni in autonomia e di sperimentare senza timore dell'errore.

7. Montessori Maria, Il Metodo Montessori, da www.stateofmind.it



A destra:
Casa dei Bambini di Viale
Spartaco, Roma, anni Ottanta

Jean Piaget e Seymour Papert

Jean Piaget, nato nel 1896 in Svizzera, è stato una figura di spicco nella storia della psicologia del XX secolo, che con le sue teorie costruttiviste ha posto le basi della psicologia dello sviluppo. Seymour Papert, invece, nato a Pretoria, in Sud Africa, studia matematica all'Università di Witwatersrand a Johannesburg. Tra il 1959 e il 1963, lavora con Piaget nel Centre International d'Epistémologie Génétique dell'Università di Ginevra, ed è proprio a partire dalle teorie di Piaget, che riesce a rivoluzionare il mondo dell'apprendimento infantile.

Jean Piaget, dopo una formazione iniziale nelle scienze biologiche, si interessa alla psicologia e allo sviluppo cognitivo e nel 1919 si trasferisce a Parigi dove studia logica e *abnormal psychology*, letteralmente "psicologia anormale", campo che studia aspetti del comportamento o del pensiero che possono essere considerati un disturbo mentale. È però nel 1921 che, con la direzione dell'Istituto Jean-Jacques Rousseau di Ginevra, Piaget inizia le sue ricerche e sperimentazioni sugli **schemi mentali dei bambini** in età scolare con un unico grande obiettivo: capire come i più piccoli costruiscono la conoscenza e le strutture del pensiero.

Dopo gli anni della guerra, nel 1955 fonda e dirige il Centro Internazionale per l'Epistemologia Genetica presso l'Università di Ginevra, dove conosce un giovane Seymour Papert.

I contributi di Jean Piaget alla psicologia sono stati di straordinaria importanza e il suo lavoro ha gettato le basi per una comprensione più profonda dello **sviluppo cognitivo**. Piaget ha dedicato gran parte della sua vita allo studio di come i bambini pensano, apprendono e interpretano il mondo che li circonda. La sua teoria, conosciuta come "**teoria dello sviluppo cognitivo di Piaget**", ha trasformato radicalmente la psicologia infantile. Egli ha individuato tappe fondamentali nell'evoluzione intellettuale dei bambini e ha dimostrato che questi non si limitano a pensare in modo diverso dagli adulti, ma attraversano fasi di pensiero ben distinte.

«Il gioco è il lavoro dei bambini.»

Jean Piaget

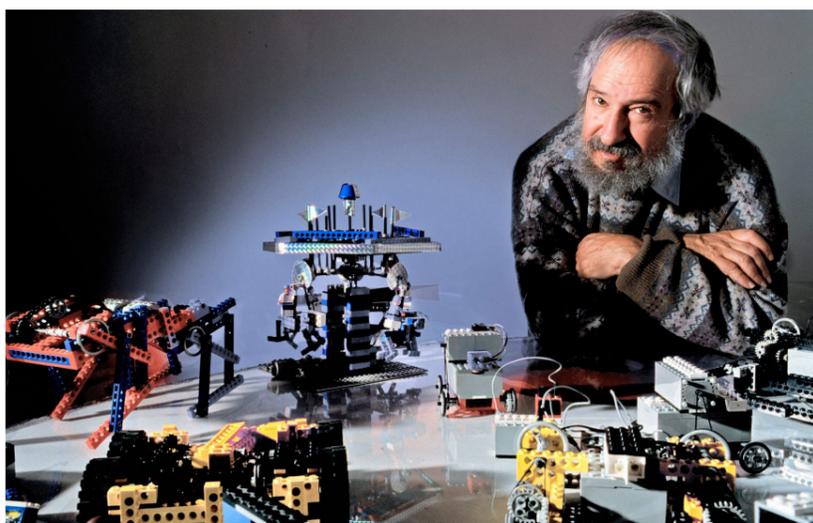
Seymour Papert, come anticipato, nasce e cresce in Sud Africa dove studia matematica. Dopo aver ottenuto il dottorato all'Università di Cambridge nel 1952, si trasferisce a Parigi per proseguire i suoi studi. Tra il 1959 e il 1963 **lavora con Piaget** nel Centro Internazionale per l'Epistemologia Genetica dell'Università di Ginevra, dove approfondisce le tecniche costruttiviste della psicologia educativa di Piaget e ha teorizzato il suo **Costruzionismo**.

Dopo un periodo in Svizzera, nel 1963 decide di trasferirsi negli Stati Uniti, al MIT, dove crea insieme a Marvin Minsky l'**Artificial Intelligence Laboratory**. Negli stessi anni è autore del linguaggio di programmazione a scopo didattico **LOGO**, uno strumento che consente ai bambini di utilizzare il computer per ottenere automaticamente, utilizzando principi matematici e logici, disegni, musica, poesie. È grazie a tale invenzione che riesce a dimostrare l'**utilità del computer** come supporto per l'apprendimento anche per i più piccoli.

Dal Costruttivismo al Costruzionismo

Attraverso l'osservazione attenta, in primis dei suoi figli, e le interviste a migliaia di bambini, Piaget scopre come questi ultimi costruiscono attivamente la conoscenza tramite l'**interazione quotidiana** con ciò che li circonda, persone e oggetti. Questo significa che la conoscenza non viene riversata nella loro mente come se fosse un contenitore da riempire, al contrario i bambini attraverso il gioco e il confronto, modificano e verificano continuamente le loro teorie sul mondo. Generando continuamente le proprie leggi e i propri modelli mentali. Per questo motivo, secondo la teoria costruttivista dell'apprendimento di Piaget, **i bambini sono "costruttori attivi" di conoscenza**, non comprendono soltanto ma creano le idee.

È quindi a partire da tali presupposti che il concetto stesso di apprendimento cambia: non più la semplice memorizzazione delle informazioni ma una continua costruzione e rivalutazione dei modelli mentali che possediamo nella mente.



A destra:
Seymour Papert con LEGO
Mindstorms, kit robotici con
linguaggio LOGO

In questo approccio, il ruolo dell'insegnante e dell'educatore assume la funzione, così abbiamo già visto con la Montessori, di facilitatore del processo di apprendimento e agisce attraverso la **collaborazione**, la **condivisione**, cercando sempre di favorire la **libera scoperta**. In tale contesto anche l'**errore**, sempre considerato in negativo, come indice di incapacità di apprendere, assume con il **Costruttivismo** un significato diverso: il discente che commette uno sbaglio entra in una fase di verifica e riflessione su ciò che lo ha portato a fallire e l'errore si trasforma in stimolo.

Partendo da Piaget, Papert fa un passo in avanti, fondendo anche il Costruttivismo con la sua esperienza nella nuove tecnologie e con gli strumenti informatici. Dà così vita al **Costruzionismo**: secondo Papert **il bambino impara facendo**, attraverso gli artefatti. Bambini e adulti apprendono più profondamente ed efficacemente se hanno la possibilità di esplorare, provare e manipolare, di essere coinvolti attivamente nel realizzare cose. Si passa cioè dall'essere "consumatori" di informazioni a "produttori" di conoscenza.

«Fare qualcosa è quanto di meglio e di più potente può esserci per l'apprendimento.»

Seymour Papert

Nel modello di Papert l'**esperienza** è quindi il tema centrale. Per questo secondo lo studioso, in un processo educativo è bene fornire ai bambini le opportunità giuste affinché essi possano cimentarsi con attività che diano impulso al processo creativo. Si propongono quindi attività di costruzione di artefatti che fungono da **facilitatori dell'apprendimento**.

Come per Piaget, anche nell'idea del Costruzionismo l'**errore** può essere un punto di partenza: attraverso l'errore possono nascere nuovi approcci e opportunità non previste all'inizio del processo di costruzione ma altrettanto.

Secondo queste teorie, inoltre, la scuola è un luogo di costruzione e non di trasmissione della conoscenza e **il computer è uno strumento di apprendimento** che permette di costruire le proprie conoscenze e idee in modo attivo e partecipe. In tal senso, proprio a partire da tali considerazioni e per concretizzare le sue idee, Seymour e i suoi colleghi del MIT sviluppano il LOGO, che come anticipato è un linguaggio di programmazione a fini educativi.

«Dovrebbe essere il bambino a programmare il computer e non il computer a programmare il bambino.»

Seymour Papert

Loris Malaguzzi

Loris Malaguzzi, nato a Correggio (RE) il 23 febbraio 1920, è stato una delle figure più significative della pedagogia contemporanea. Riconosciuto per il suo contributo innovativo all'educazione dell'infanzia e promotore dell'esperienza educativa dei nidi e delle scuole dell'infanzia comunali di Reggio Emilia, oggi nota come **"Reggio Emilia Approach"**.

Si laurea in Pedagogia a Urbino nel 1946 e frequenta, sempre dopo gli anni del fascismo, uno dei primi corsi di Psicologia Clinica presso l'Istituto Nazionale di Psicologia del CNR di Roma.

La sua biografia è profondamente intrecciata con la storia dei **nidi e delle scuole dell'infanzia comunali di Reggio Emilia**. Egli contribuisce in modo determinante all'elaborazione di un progetto pedagogico innovativo e alla realizzazione di un'avventura umana, sociale e culturale che nasce dal coinvolgimento della città stessa. Il suo contributo è fondamentale per orientare e guidare un **processo di innovazione** fortemente voluto dalla comunità, ma che aveva bisogno di un pensiero pedagogico libero e visionario per poter sviluppare qualità e continuità.

Negli anni 50 fonda il **Centro Medico Psico-Pedagogico di Reggio Emilia**, dove avvia anche una piccola scuola, e parallelamente lavora in diversi ambiti educativi e psicologici. Nel 1963, con l'apertura della prima scuola dell'infanzia comunale "Robinson Crusoe", viene coinvolto nel progetto, portando con sé le esperienze maturate. Il suo pensiero si costituisce così nel lavoro quotidiano con bambini, insegnanti ed équipe educative, oltre che nei Consigli di Gestione delle scuole.

Lungo gli anni 70-80, questo processo di crescita e consolidamento continua, rendendo sempre più solido e riconoscibile a livello internazionale l'approccio reggiano.

Nel 1980 fonda il **Gruppo Nazionale Nidi e Infanzia** con l'intento di costituire una rete di esperienze e conoscenze di tutto il Paese. Le mostre che in quegli stessi anni organizza a Reggio Emilia contribuiscono a rendere sempre più ampia e strutturata questa rete. Prima fra tutte, L'occhio se salta il muro - Ipotesi per una didattica visiva del 1981.

Quando nel 1991 la rivista Newsweek indica la scuola dell'infanzia Diana, in rappresentanza di tutte le scuole dell'infanzia della città, tra le dieci migliori scuole del mondo, l'esposizione internazionale e mediatica dell'esperienza reggiana cresce in maniera esponenziale. Proprio da questo, su intuizione di Malaguzzi, nascono Reggio Children e il Centro Internazionale a lui dedicato.

Ciò che sicuramente ha caratterizzato negli anni l'approccio di Loris Malaguzzi è stato il **coinvolgimento**: della cittadinanza, degli

amministratori, dei bambini e dei loro genitori, degli insegnanti, dei pedagogisti, degli atelieristi. Non a caso il celebre psicologo Howard Gardner, nella prefazione del libro "I cento linguaggi dei bambini" ha scritto: *«Senza dubbio Malaguzzi [...] è il genio guida di Reggio Emilia, il cui nome dovrebbe essere pronunciato insieme a quello dei suoi eroi: Froebel, Montessori, Dewey e Piaget. Ma molto più di tanti filosofi dell'educazione egli ha dedicato la sua vita alla costruzione e all'animazione di una comunità educativa»*⁸.

«Credo che l'educazione del bambino sia qualcosa che appartiene a un ambito sociale esteso, ma non troppo lontano dai poteri effettivi delle famiglie, tale da impedire loro un contatto diretto con i figli [...]. La presenza attiva delle famiglie e della cittadinanza nella gestione della scuola [...] vive in osmosi con essa, in presa diretta coi problemi che l'assillano.»

Loris Malaguzzi

8. Carolyn Edwards, Lella Gandini e George Forman, I cento linguaggi dei bambini - L'approccio di Reggio Emilia all'educazione dell'infanzia, edizioni Junior/Spaggiari edizioni, Parma, 2017, p.21



In alto:
Loris Malaguzzi al Centro Medico Psico-Pedagogico comunale di Reggio Emilia, anni Cinquanta



Da sinistra:
Gruppo di studio internazionale in visita alla Scuola comunale dell'infanzia Diana, Reggio Emilia, anni Ottanta;

Loris Malaguzzi e David Hawkins alla Scuola comunale dell'infanzia Diana, Reggio Emilia, 1990

Reggio Emilia Approach®

Come già si può evincere dalla storia del suo ideatore, l'approccio malaguzziano è un metodo che vive grazie alla **co-partecipazione** e alla **relazione** tra cittadini, bambini e genitori, insegnanti ed esperti, e luoghi educativi e non.

Nel Reggio Emilia Approach® i bambini sono **attivi protagonisti**. Ogni bambino, individualmente e nella relazione con il gruppo, è costruttore di esperienze a cui è capace di attribuire senso e significato. In quanto tale ha straordinarie potenzialità di apprendimento.

Ogni bambino è dotato di **diritti** e di straordinario **valore**, è portatore di enormi **potenzialità**. Potenzialità che si esprimono nella metafora dei "cento linguaggi".

All'interno di tale processo di apprendimento, creativo e non, la partecipazione è la strategia educativa prediletta. L'incontro e la relazione valorizzano e si avvalgono dei **cento linguaggi** dei bambini e degli esseri umani, intesi come pluralità dei punti di vista e delle culture, con l'obiettivo di alimentare solidarietà, responsabilità e inclusione. Di **portare cambiamento**.

La ricerca rappresenta una delle dimensioni essenziali per l'approccio e per gli enti che lo portano avanti, un elemento fondamentale da riconoscere e valorizzare. La **ricerca tra adulti e bambini** è prioritariamente una prassi del quotidiano, un atteggiamento necessario a interpretare la complessità del mondo, ed è un potente strumento di rinnovamento sia per Reggio Children che per Fondazione Reggio Children e l'intera comunità.

La ricerca è poi resa visibile dalla **documentazione**, parte integrante e strutturale delle teorie educative e didattiche. La trascrizione verbale, le foto e video sono materiali preziosi e rappresentano un vero e proprio patrimonio culturale, oltre che scientifico.



A destra:
Atelier "In forma di creta",
Centro Internazionale
Loris Malaguzzi

Ogni azione educativa viene poi sempre progettata, dalla didattica agli ambienti, considerando partecipazione e partecipanti e formazione del personale. Tale **progettazione** si realizza sempre attraverso una stretta **sinergia tra l'organizzazione del lavoro e la ricerca educativa**. Gli spazi interni ed esterni dei nido e delle scuole dell'infanzia sono pensati e organizzati in forme interconnesse e si offrono come luoghi di convivenze e ricerche per bambini e adulti. **L'ambiente interagisce con le attività** proposte, si modifica e prende forma in relazione ai progetti e alle esperienze di apprendimento, in un dialogo costante tra architettura e pedagogia. La cura, la **ricerca della bellezza** negli arredi, negli oggetti, nelle attività stesse è un atto educativo che genera benessere psicologico, senso di familiarità e appartenenza, curiosità e piacere nell'apprendimento.

«Fare una scuola amabile, operosa, inventosa, vivibile, documentabile e comunicabile, luogo di ricerca, apprendimento, ricognizione e riflessione dove stiano bene bambini, insegnanti e famiglie è il nostro approdo.»
Loris Malaguzzi

Punto centrale di tale progettazione e sinergia è l'**atelier**: un contesto intenzionalmente allestito con alcuni materiali per far sì che il potenziale unico di ogni persona si possa esprimere, attraverso un'**interazione creativa con il mondo**⁹.

La metafora stessa dei cento linguaggi suggerisce lo spazio dell'atelier come un luogo ricco di molteplicità, dei materiali e dei modi in cui usarli; uno spazio in cui le diversità e le unicità, materiche e umane, sono pienamente accolte.

9. L'atelier nei servizi per l'infanzia, da www.robortapuccilab.com



Da sinistra:
Atelier "Paesaggi digitali",
Centro Internazionale
Loris Malaguzzi

"Pause - Atelier dei sapori",
Fondazione Reggio Children

Invece il cento c'è

Manifesto del Reggio Emilia Approach® è una poesia scritta da Loris Malaguzzi, "Invece il cento c'è", testo di una bellezza e verità disarmante, che pone davanti ad una società del tutto attuale in cui bisognerebbe **ripartire dai bambini**, reimparando a vedere e a vivere il mondo in tutte le sue sfaccettature.

Poesia che si è fatta e si fa tutt'oggi emblema della battaglia combattuta dallo stesso Malaguzzi: fare in modo che i cento linguaggi possano essere conservati e sviluppati, senza permettere che nessuno di essi venga rubato.

Il bambino

è fatto di cento.

Il bambino ha

cento lingue

cento mani

cento pensieri

cento modi di pensare

di giocare e di parlare

cento sempre cento

modi di ascoltare

di stupire di amare

cento allegrie

per cantare e capire

cento mondi

da scoprire

cento mondi

da inventare

cento mondi

da sognare.

Il bambino ha

cento lingue

(e poi cento cento cento)

ma gliene rubano novantanove.

La scuola e la cultura

gli separano la testa dal corpo.

Gli dicono:

di pensare senza mani

di fare senza testa

di ascoltare e di non parlare

di capire senza allegrie

di amare e di stupirsi

solo a Pasqua e a Natale.

Gli dicono:

di scoprire il mondo che già c'è

e di cento

gliene rubano novantanove.

Gli dicono:

che il gioco e il lavoro

la realtà e la fantasia

la scienza e l'immaginazione

il cielo e la terra

la ragione e il sogno

sono cose

che non stanno insieme.

Gli dicono insomma

che il cento non c'è.

Il bambino dice:

invece il cento c'è.

Invece il cento c'è, poesia di Loris Malaguzzi

Design per l'infanzia

In una **società** in cui l'attenzione verso il benessere e la crescita dei più piccoli acquisisce sempre più importanza, il design per l'infanzia diventa strumento per progettare esperienze in grado di **far apprendere e conoscere il mondo**.

L'infanzia è una fase fondamentale, in cui la rapidità di apprendimento e la naturale propensione all'esplorazione permettono ai più piccoli di assimilare e rielaborare la realtà circostante in autonomia e scoprendo metodi sempre nuovi e originali.

In questo senso, il **design diventa strumento pedagogico** capace di stimolare immaginazione, curiosità e pensiero critico, offrendo esperienze che invitano a scoprire, creare e interpretare la realtà. Questa prospettiva si colloca in continuità con le principali teorie pedagogiche che vedono il bambino come individuo attivo, capace di apprendere attraverso l'azione e la sperimentazione diretta.

Nei paragrafi successivi sono presentati alcuni dei designer che hanno saputo tradurre questi principi nei loro progetti, dando vita a esperienze e attività che ancora oggi sono punti di riferimento nell'ambito del design per l'infanzia. Figure che hanno contribuito a ripensare il concetto di apprendimento e di ridefinire il valore della creatività come risorsa educativa e sociale.

Bruno Munari

Bruno Munari, nato a Milano nel 1907, è stato una figura chiave nello scenario del design e dell'arte del '900. Figura poliedrica, ha rivestito i ruoli di artista, designer, pedagogista e autore, diventando punto di riferimento nella cultura visiva del secolo precedente.

Fino agli anni '30 si lega al movimento futurista, da cui si distacca per sperimentare in autonomia la relazione tra arte, design e comunicazione visiva. Esplorando tra diverse tecniche e materiali, sviluppa un **linguaggio personale** dando vita alle opere che hanno contraddistinto la sua carriera da artista e designer. Autore delle celebri "Macchine inutili" ideate nel suo neostudio R+M nel 1933, collabora con riviste e case editrici come Domus tra il 1943 e il 1944, partecipa alla fondazione del "Movimento Arte Concreta" e sperimenta tra i campi dell'arte programmata, della grafica, dell'editoria per l'infanzia e crea oggetti iconici come il posacenere "Cubo" (1957) e la lampada "Falkland" (1964). Nel 1958 ideò le "sculture da viaggio" e nel 1971 il sistema abitativo "Abitacolo", vincitore del Compasso d'Oro. Parallelamente, dedica grande attenzione al **mondo dei bambini**, progettando libri come la serie "libri illeggibili", avviata nel 1949, che rinunciano totalmente alla comunicazione testuale, giochi e laboratori in grado di unire design, arte e pedagogia, con l'obiettivo di stimolare l'immaginazione e la

sensibilità estetica. Da questa visione nasce il **Metodo Bruno Munari**®, divenuto oggi uno dei pilastri della cultura del progetto.

Metodo Bruno Munari

Il Metodo Bruno Munari nasce dall'idea che la **curiosità infantile** può generare conoscenza e stimolare la creatività. Munari ha osservato come i bambini, sperimentando liberamente con materiali e forme, sviluppano capacità cognitive e creative, che una volta acquisite sono fondamentali per tutta la vita. Da questa intuizione ha dato vita a laboratori e attività dove diventa centrale il **"fare per capire"** e durante i quali l'operatore non dice cosa fare ma come farlo. I bambini sono invitati a manipolare, costruire e osservare, per poi riflettere insieme su ciò che hanno scoperto attraverso il gioco. Quest'ultimo diventa essenziale, poiché permette ai discenti di imparare cose nuove, utili anche per fornire nuovi stimoli per il pensiero divergente.

«La creatività va quindi stimolata, ma come? Si tratta di inventare dei giochi attraverso i quali i bambini possano imparare sempre qualcosa di nuovo, possano impadronirsi di tecniche nuove, e possano capire le regole del linguaggio visivo.»

Bruno Munari

Durante l'attività è fondamentale per il discente la **scoperta** di nuovi elementi e stimoli, così da poter instaurare delle relazioni tra i concetti appena imparati e quelli che già si conoscono. Secondo Munari è proprio così che nasce il prodotto della creatività.

Dunque, l'attenzione è al **processo** che i partecipanti seguono più che al risultato che ottengono, in quanto il fare non solo stimola l'apprendimento creativo ma diventa occasione anche per instaurare nuove relazioni tra pari. La **collaborazione in un gruppo** porta a mettere in gioco svariate competenze interdisciplinari che contribuiscono ad aumentare gli stimoli per il pensiero creativo.

Un concetto alla base del metodo riguarda il **giudizio** durante l'attività. Il metodo prevede un ambiente sicuro e in cui ciascuno si sente libero di provare e di sperimentare, anche mettendo in relazione elementi molto distanti tra loro o studiando le possibilità di un materiale, senza la paura del giudizio e in totale libertà. Un **contesto libero** che mostra fiducia nelle capacità e accoglie la curiosità del partecipante, al quale sono fornite sufficienti indicazioni per agire, sempre in previsione che venga espresso liberamente un proprio linguaggio.

Altro punto chiave del metodo è la **sperimentazione**, in quanto, secondo Munari, non esiste laboratorio senza sperimentazione.

È proprio grazie all'interazione con materiali e risorse che si acquisiscono nuove conoscenze e l'agire porta a un risultato nuovo e originale, anche se non definitivo. Fondamentale è considerare che non esiste una sola soluzione giusta, ma una **miriade di possibilità** e infiniti "si può fare anche in quest'altro modo". Così facendo nessuno si sente giudicato e messo nella condizione di dover ottenere un risultato. Così facendo si dà attenzione al percorso fatto e si cerca di capire se ciò che si è prodotto funziona attraverso un'autovalutazione, a partire dai requisiti che si erano stabiliti in precedenza.

Secondo il metodo, nel laboratorio la presenza di **regole e vincoli** è fondamentale. Non può esistere un'attività laboratoriale o ludica senza che si stabiliscano dei limiti e delle possibilità entro le quali procedere. La creatività non si sviluppa in un contesto privo di confini, ma in un ambiente regolato, che stimola a **cercare nuove soluzioni**. In questo senso i vincoli vengono considerati come una risorsa: l'allestimento dello spazio, la scelta dei materiali, degli strumenti o dei formati costituiscono i limiti entro cui si può sperimentare. Non si tratta di elementi che hanno la funzione di limitare, ma sono il punto di partenza per **sollecitare i partecipanti** a creare, offrendo loro uno spazio sufficientemente strutturato in cui poter esplorare.

Il metodo, introdotto nel **1977** con i **laboratori "Giocare con l'arte"** alla Pinacoteca di Brera e formalizzato successivamente, si è diffuso in scuole, musei e adottato come approccio in laboratori o atelier in Italia e all'estero. Ancora oggi viene applicato per stimolare il pensiero creativo a **ogni fascia d'età**.

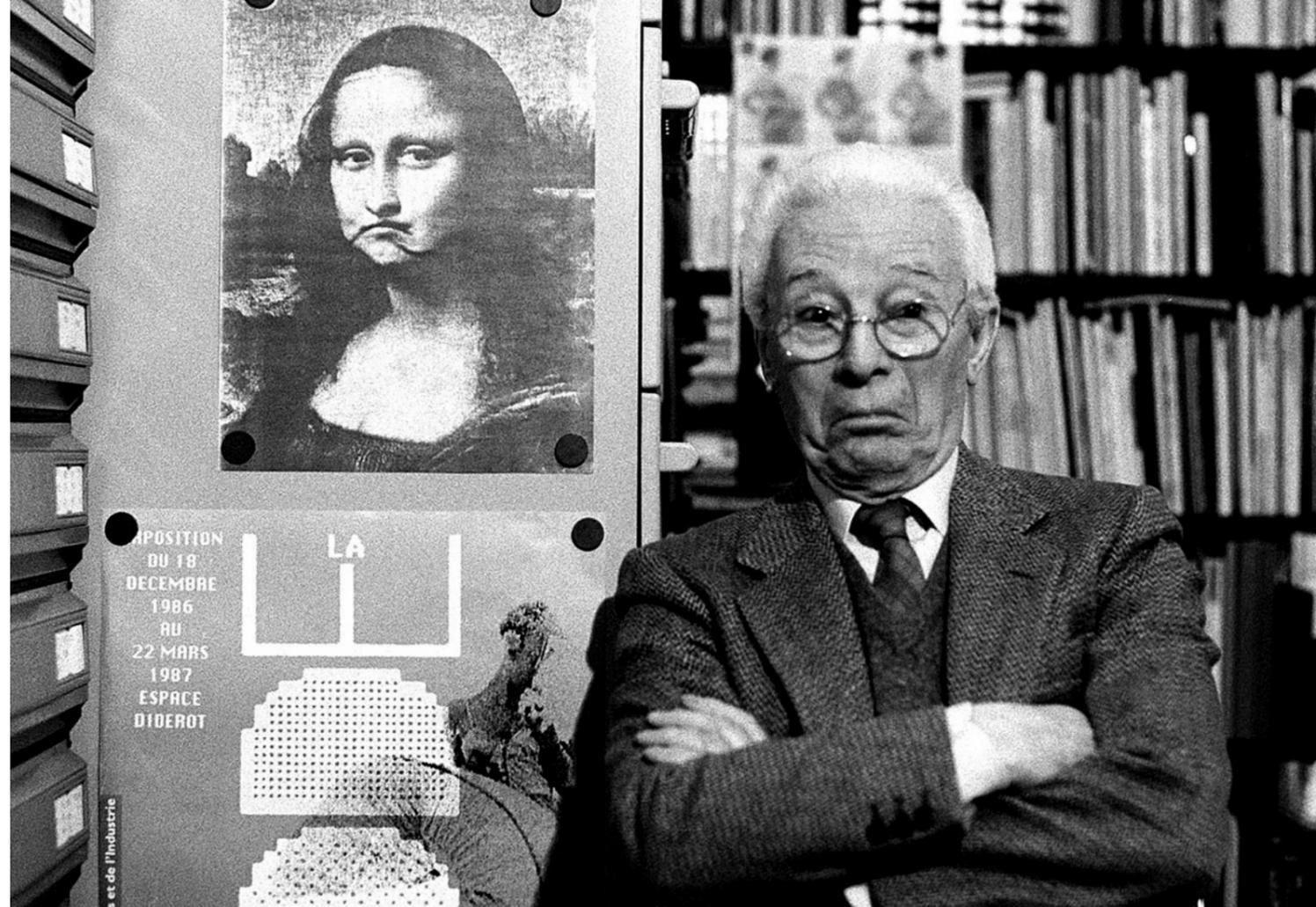
Un esempio chiave di atelier creativo proposto da Munari è il laboratorio **"Proiezioni dirette"**, ideato a partire dagli anni '50 e poi sviluppato nei decenni successivi come esperienza di esplorazione visiva attraverso la luce. L'attività si fonda sul principio del "fare per capire", invitando a sperimentare e manipolare i materiali e a osservare i fenomeni che ne derivano, senza ricorrere ad alcuna dimostrazione frontale.

Il laboratorio prevede l'uso di un proiettore di materiali di diversa natura, opachi, trasparenti e semitrasparenti, che sovrapposti generano composizioni e immagini sempre nuove e mutevoli. L'obiettivo non è produrre un'opera definitiva ma prendere parte a un **processo di ricerca di gruppo**, in un clima di scambio collettivo. I partecipanti sono chiamati a sperimentare con carta, plastica, liquidi e altri materiali scoprendo come la luce li trasforma in proiezioni di forme e colori. L'attività vuole educare all'osservazione e al cogliere relazioni visive inaspettate, sviluppando contemporaneamente sensibilità estetica e curiosità. L'obiettivo è stimolare la creatività senza ricorrere ai mezzi tradizionali come il disegno, valorizzando il processo ed educando ad un linguaggio visivo.

Nella pagina a fianco, in alto:
Bruno Munari imita
l'espressione della Gioconda
rivisitata, dietro di lui

Da sinistra:
Laboratorio "Lab - Lib",
iniziativa Giocare con Munari,
Laboratorio Beba Restelli

Laboratorio "Proiezioni dirette",
Istituto Internazionale di studi
sul Futurismo



Enzo Mari

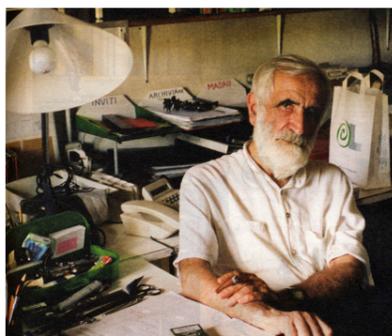
Enzo Mari, nato a Novara nel 1932, è stato punto di riferimento per oltre mezzo secolo del design e dell'arte italiani. Dopo aver studiato all'Accademia di Brera negli anni '50, si avvicina all'arte programmata e al movimento dell'arte cinetica, prospettive artistiche che contribuiscono a formulare la sua riflessione sul rapporto tra percezione visiva e cultura del progetto. Dalla fine degli anni '50 si dedica al design industriale, collaborando con aziende di rilievo come Danese, Alessi, Artemide e molte altre. Il suo approccio si fonda su una forte **visione etica e sociale del design**, inteso come strumento politico, culturale e comunicativo. Nel corso della sua carriera ha ricevuto cinque Compassi d'Oro, l'ultimo nel 2011 per l'intera carriera, oltre a importanti riconoscimenti accademici, come la laurea honoris causa in design industriale dal Politecnico di Milano (2002) e il titolo di Royal Designer for Industry (2000) conferito dalla Royal Society of Arts di Londra.

Un aspetto che ha caratterizzato la sua esperienza è l'**interesse artistico e progettuale per l'infanzia**. Mari ha realizzato libri e giochi iconici senza ricorrere alla parola scritta, come "16 animali" realizzato nel 1956 e "Il gioco delle favole" del 1965, pensati per stimolare l'immaginazione e favorire il pensiero creativo autonomo nei bambini. Il **gioco**, per lui, non è mai solo momento di svago, ma strumento per apprendere e di sviluppo della creatività. Secondo la sua visione, la creatività nasce dall'**esperienza libera** da schemi prestabiliti, durante la quale i bambini apprendono attraverso l'esplorazione, la scoperta e la riflessione, diventando capaci di sviluppare l'intelligenza attraverso il "fare".

«I giochi migliori mi sembrano quelli che sviluppano la capacità di ogni bambino di produrre intelligenza.

Da solo.»

Enzo Mari



Da sinistra:
Enzo Mari seduto alla scrivania
del suo studio

Bambino che interagisce con il
gioco "16 animali" di Mari



Mari concepisce il design per l'infanzia come mezzo per apprendere e generare conoscenza, non solo come semplice intrattenimento. Attraverso il gioco, il bambino sperimenta, osserva e riflette, avviando spontaneamente un processo di crescita cognitiva. Per Mari **il gioco è un atto serio**, capace di attivare il pensiero progettuale e di collegare teoria e pratica.

Da questa prospettiva, emerge una forte componente pedagogica che prevede che il **bambino** sia un **individuo attivo**, dotato di intelligenza innata da stimolare e non da guidare rigidamente attraverso delle regole. Infatti, secondo Mari, un'attività o un gioco deve essere progettato per lasciare spazio all'iniziativa e al pensiero critico, non per sostituirsi al processo creativo. In questo senso, è fondamentale pensare che il bambino non è un fruitore passivo, ma **mente attiva** da esortare attraverso i **giusti stimoli**.

«Trovo libri che sono la riduzione semplificata delle favole di Andersen, in realtà molto complesse e inadatte ai più piccini, sintetizzate brutalmente in pochi paragrafi. E per di più illustrate con tavole di demenziale "stile bambinesco". Per rispetto nei confronti dell'intelligenza dei piccoli, quei disegni dovrebbero avere la più alta qualità possibile. È ovvio che un bambino privo di tecnica realizzi schizzi tutti storti e sbilenchi, ma proprio non capisco perché un illustratore nel pieno possesso delle sue facoltà debba imitarli pensando di renderli così più adatti alla cultura infantile.»

Enzo Mari



A sinistra:
"Gioco delle favole" di Enzo
Mari, 1965

Mari ha compreso che già nell'età infantile i bambini mostrano esigenze visive, cognitive e sperimentali, e traduce questa consapevolezza in uno stile improntato alla **semplicità formale** e alla **chiarezza visiva**. I più piccoli sono naturalmente attratti da immagini essenziali e da stimoli non complessi, fondamentali per offrire degli strumenti creativi in grado di stimolare l'intelligenza e, quindi, il pensiero divergente.

L'obiettivo è dare spazio alla **libertà** del bambino di costruire, trasformare e reinterpretare lo spazio secondo la propria fantasia utilizzando degli oggetti che, in primo luogo, hanno una forte componente educativa, senza dimenticarsi dell'aspetto estetico ed etico del gioco.

Un esempio chiave della sua visione è **"Il gioco delle favole"**, ideato nel 1965 e edito da Corraini. Si tratta di un sistema di sei tavole a incastro raffiguranti animali, piante e diversi oggetti, che possono essere assemblate, scomposte e riordinate a piacimento, generando narrazioni infinite.

Seguendo i principi alla base del suo approccio, Mari crea delle illustrazioni, essenziali ma chiare che favoriscono una comprensione immediata e lasciano completa libertà di reinterpretare gli elementi, agevolando il pensiero creativo del bambino.

Ciascuna tavola contiene un soggetto principale, come un leone, una volpe, o una gallina, affiancato da elementi secondari come il sole, una mela, dei sassi o il bambù, componendo una scenografia di 46 elementi. Il risultato sono sei composizioni base, armoniose sul piano visivo e semantico, che grazie alle fessure possono essere incastrate tra loro per dar vita a storie sempre nuove.

In questo modo Mari costruisce un vero e proprio **canovaccio aperto**, che lascia al bambino la completa libertà di combinare elementi e di interpretare la propria narrazione.

Giorgio Camuffo

Giorgio Camuffo è visual designer e curatore, oltre che docente e illustratore veneziano, rappresenta una figura di spicco nello scenario del design attuale.

Dal 2011 ricopre il ruolo di professore associato del corso di Visual Communication e diretto il primo **master in Design per Bambini** presso la facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bolzano. In precedenza, tra il 2006 e il 2009, ha diretto il master in Visual e Multimedia Communication presso l'università IUAV di Venezia.

Camuffo è direttore dello Studio Camuffo con sede a Venezia, attivo dagli anni '90, con il quale ha collaborato insieme a realtà culturali e brand di prestigio come, per esempio, Fabrice, Gruppo Benetton, Coin, Palazzo Grassi, Fondazione Querini Stampalia, Biennale di Venezia, e altri ancora.

Negli anni ha avuto l'occasione di ricoprire il ruolo di curatore di mostre e festival internazionali. Tra i suoi progetti più noti emerge l'esposizione "Graphic Design Worlds" alla Triennale di Milano, che ha avuto luogo nel 2011, insieme a una serie di iniziative, come workshop, incontri, attività educative e pubblicazioni, incentrate sul design grafico contemporaneo.

Ha inoltre pubblicato testi rilevanti nel campo della comunicazione visiva, tra cui "Graphic Design, Exhibiting, Curating" nel 2013, in cui riflette sulle pratiche espositive del design sull'evoluzione della figura del designer come curatore, oltre a "Graphic Design: History and Practice" del 2016, in cui affronta le nuove sfide della storia del design nell'era digitale.

Contemporaneamente alla sua carriera di designer, illustratore e docente, Camuffo ha dedicato parte importante della sua ricerca al **rapporto tra design ed educazione**. In particolare, ha sviluppato una visione propria rispetto al design per l'infanzia, inteso come **strumento pedagogico** capace di stimolare immaginazione, curiosità e pensiero critico.

«Ognuno costruisce il proprio mondo, il proprio linguaggio. Quando questo è autonomo, libero e incondizionato, originale, allora si raggiunge l'obiettivo e si dà vita al design. Io credo di fare design per capire cos'è il design, è il mio modo di accettare l'incertezza. Bisogna imparare a costruirsi le proprie certezze nell'instabilità.»

Giorgio Camuffo



A sinistra:
Giorgio Camuffo nel suo studio, Venezia

Anche Camuffo, come Munari e Mari, ha sviluppato una visione del design per l'infanzia che unisce gioco, sperimentazione e apprendimento. Secondo lui, poiché l'infanzia rappresenta il periodo in cui si formano i primi strumenti cognitivi e creativi, attraverso i quali il bambino apprende e sviluppa nuove forme di pensiero, il design non può avere la sola funzione di creare degli oggetti esteticamente belli, ma può diventare strumento educativo in grado di stimolare la capacità critica e creativa del bambino.

In tal senso, Camuffo insiste sulla necessità di progettare strumenti, attività e ambienti che non impongano schemi rigidi, ma che lascino spazio alla **libera interpretazione del singolo**. Il design, secondo questa prospettiva, diventa mezzo educativo, che accompagna e arricchisce l'apprendimento attraverso stimoli visivi, tattili e narrativi che invitano a **esplorare**.

«I bambini non raffigurano alberi, case, facce, animali ma disegnano linee che si incrociano, spirali colorate, figure astratte aperte, non finite, liberi di scoprire forme visibili solo con gli occhi dell'immaginazione.»

Giorgio Camuffo

Un elemento centrale del suo approccio è la **multidisciplinarietà**. Secondo Camuffo, designer, pedagogisti, artisti ed educatori devono lavorare insieme per sviluppare delle attività o esperienze che rispondano ai **bisogni reali** dei bambini. In questo modo, il design per l'infanzia non rimane un campo specialistico isolato, ma un punto



A destra:
Giorgio Camuffo disegna nel
suo studio, Venezia

d'incontro tra diversi ambiti, un ambiente aperto e condiviso da diversi saperi provenienti da mondi distanti tra loro.

Inoltre, Camuffo mette in evidenza come il design possa aiutare i processi di apprendimento creativo non solo nei **bambini**, ma anche negli **adulti**. L'idea alla base è quella che il design generi **ambienti collettivi in cui la creatività diventa un processo condiviso**, capace di valorizzare l'esperienza educativa tanto quanto quella progettuale, indipendentemente dell'età.

Esempio lampante della visione di Camuffo è "**Macchine per disegnare**", progetto creato nel 2019 da Studio Camuffo e pubblicato da Corraini Edizioni. L'attività propone una serie di dispositivi semplici ed economici, spesso ricavati da materiali di recupero, ideati per dare ai più piccoli un'esperienza originale di disegno.

L'obiettivo principale è far produrre dei segni liberi e spontanei come linee, spirali, forme astratte, e infinite altre. In questo modo i bambini non sono chiamati a rappresentare la realtà, disegnando case, alberi o volti ma, al contrario, a dare libero sfogo alla propria immaginazione. Il progetto nasce da "**Come on Kids!**", sviluppato da Camuffo con studenti della Libera Università di Bolzano e successivamente integrato nella ricerca EDDDES (Educare con/attraverso il design). Nel corso degli anni ha riscontrato molto successo, tant'è che è stato proposto da realtà come la Triennale di Milano, il MART di Rovereto e la Fondazione Querini Stampalia.



A sinistra:
Prodotti dell'attività "Macchine
per disegnare", 2019

Casi studio relativi allo scenario

Geemo - Cas Holman

Geemo è uno dei giochi progettati da **Cas Holman**, toy designer americana, per Rigamajig, azienda produttrice di esperienze ludiche che hanno come fine quello di stimolare l'immaginazione e la collaborazione tra bambini, di cui è la fondatrice. Si tratta di un **gioco destrutturato**, ovvero che non riproduce a livello formale o di funzionamento qualcosa nello specifico di reale, ma lascia spazio all'immaginazione e alla sperimentazione di chi gioca.

Geemo offre una serie di **elementi magnetici flessibili**, dalla forma sinuosa quasi a ricordare dei bracci, che si attaccano tra loro e ad altri oggetti metallici, come termosifoni, maniglie o frigoriferi. Grazie a dei magneti, i componenti si attraggono e si respingono creando forme e strutture sempre diverse. Non ha un uso prestabilito e non ha come obiettivo il costruire qualcosa, ma **invita a sperimentare e immaginare in completa libertà** le strutture che si possono sviluppare dalla combinazione dei vari elementi.

Il gioco viene venduto in **set da cinque pezzi**, chiamati "Geemanisms", ed è pensato per tutte le età, dai 3 anni in su.

Giocare senza limiti

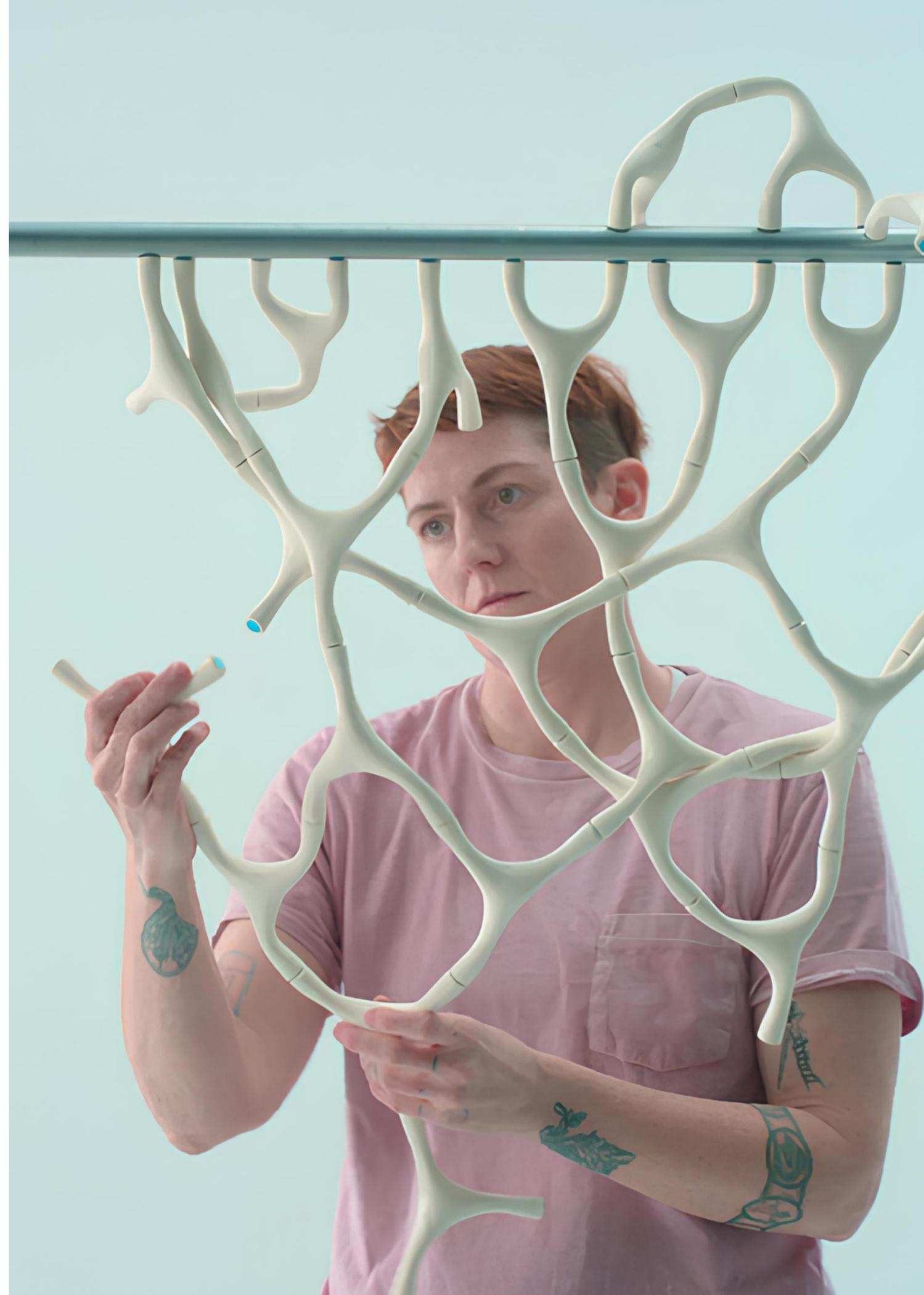
Geemo **non ha un obiettivo prestabilito** né modelli da seguire. I fruitori sono completamente liberi di inventare forme e usi sempre nuovi e inediti, grazie alla presenza dei magneti che permettono di montare e smontare ciò che è stato costruito.

Interazione con il mondo

Offrendo dei componenti magnetici, Geemo si attacca anche a oggetti metallici che si possono trovare a casa o in qualsiasi altro ambiente. In questo senso, **lo spazio di gioco si estende ovunque**, rendendo l'attività adatta anche quando si è fuori casa.

Un gioco per chiunque

Geemo è **adatto a tutte le età**, può divertire bambini e adulti allo stesso modo. Ciò su cui si basa il gioco è la capacità di pensare in modo creativo, piuttosto che l'età di colui che gioca.



Nella pagina a fianco:
Cas Holman e il gioco da lei
progettato "Geemo"

Intùiti®

Intùiti® è un **mazzo di 78 carte** ideato da un ex studente del Politecnico di Milano con l'obiettivo di aiutare ad approfondire il processo creativo, spesso trattato in maniera superficiale. Nato come progetto di ricerca e sperimentazione, il mazzo raccoglie suggestioni visive ispirate alla **simbologia dei Tarocchi**, ma prive di qualsiasi finalità divinatoria. Ogni carta rappresenta un modello di pensiero della cultura occidentale, trasformato in stimolo visivo ed evocativo capace di attivare processi creativi e ispirazionali. In questo senso, Intùiti® si configura come un'alternativa ai **metodi più strutturati** come il brainstorming o le mappe mentali, proponendo un approccio che valorizza il silenzio, l'ascolto e la calma come condizioni favorevoli all'emergere di idee autentiche e significative.

Il mazzo è composto da **due tipologie di carte**: gli "intùiti primari", che offrono ispirazioni ampie e generali, e gli "intùiti secondari", più specifici e mirati. Ciascuna carta, ciascuna immagine è accompagnata da una breve favola evocativa, pensata per intensificare l'esperienza immaginativa. Ogni carta poi, è progettata secondo i **principi della Gestalt** affinché le forme e gli archetipi risultino immediatamente riconoscibili a livello emotivo.

L'uso di Intùiti non segue regole precise, si tratta di un processo libero e personale, che parte dal semplice gesto di mescolare il mazzo, pescare una carta e lasciarsi guidare.

Proprio per questa sua **apertura interpretativa**, lo strumento trova applicazione in diversi contesti, dalla crescita personale alla generazione di idee individuali o di gruppo, fino al supporto nei meeting, dove stimola l'attenzione e la partecipazione dei partecipanti.

Equilibrio tra libertà e strutturazione

Sebbene il gioco prevede delle **regole di base**, il suo utilizzo è lasciato **completamente libero**. I giocatori hanno l'opportunità di interpretare e reinterpretare le carte nel modo che ritengono più giusto.

Adatto a tutti

Intùiti è **adatto a tutte le fasce d'età**, permette di fornire stimoli per aiutare a potenziare il processo creativo, senza distinzione. Chiunque può vedere, immaginare e creare a partire dalle carte del gioco.

Tempo al tempo

Il gioco lascia tutto il tempo ai giocatori per elaborare gli stimoli visivi che le carte propongono. Propone infatti un approccio alla creatività basato sulla **calma**, la **soddisfazione** e la **gioia nel creare**.

Nella pagina a fianco:
Carte da gioco "Intùiti"



Design Brut | Philia & Kids

Design Brut | Philia & Kids è un'iniziativa benefica lanciata da Galerie Philia per avvicinare i bambini al mondo del design, lontano dagli schemi accademici tradizionali. Ispirandosi al principio dell'Art Brut di Jean Dubuffet, il quale sottolinea la spontaneità e l'onestà espressiva dell'arte prodotta al di là dalle regole artistiche, il progetto mira a valorizzare l'immaginazione dei più piccoli.

Il **workshop** è stato realizzato con bambini di 6-7 anni della scuola primaria di Breil-sur-Roya in Provenza. Guidati dai loro insegnanti e dai designer Antoine Behaghel e Alexis Foiny dello Studio BehaghelFoiny, i bambini hanno tradotto i loro disegni in modelli scultorei, realizzando una sedia, un totem, un tavolo e un tavolino. I **mobili** sono stati scolpiti in legno d'ulivo da un ebanista locale e poi esposti nella cappella di **Notre-Dame-des-Monts**, coinvolgendo l'intera comunità locale.

I **quattro arredi** creati nascono dal contributo diretto dei bambini e invitano a riflettere sul ruolo che può avere il progetto nel rapporto che può instaurarsi tra funzionalità ed espressività. Design Brut | Philia & Kids è un'esperienza che valorizza il **potenziale creativo dei bambini** attraverso un percorso che si pone un **obiettivo concreto**, dal disegno alla realizzazione, fino all'esposizione.

Partecipazione attiva

I bambini non sono spettatori, ma **protagonisti attivi** durante l'attività. Ricoprono un ruolo centrale in ogni fase dell'esperienza, dalla fase di ideazione alla realizzazione dell'arredo, fino alla loro esposizione in uno spazio dedicato.

Design come esperienza educativa

L'iniziativa dimostra come il design può diventare un **percorso formativo** che unisce immaginazione, manualità e senso di comunità, rompendo gli schemi e i limiti generalmente imposti.

Valorizzare la creatività

Il progetto **valorizza la spontaneità delle idee** dei bambini, trasformando i disegni realizzati in veri oggetti di design senza filtri o adattamenti stilistici.



Nella pagina a fianco:
Esposizione
"Design Brut | Philia & Kids"
al Notre-Dame-des-Monts,
Francia, 2022

02.

Committenza

La **Fondazione Reggio Children** nasce come fondazione di partecipazione, con l'obiettivo di tutelare e promuovere i **diritti dell'infanzia** attraverso il dialogo e la collaborazione con partner locali, nazionali e internazionali. Al centro della sua missione si colloca la stretta connessione tra **ricerca** e **solidarietà**, intesa non solo come valore etico, ma come pratica concreta di reciprocità e scambio.

La Fondazione riconosce nella ricerca lo strumento fondamentale per sostenere una cultura dello sviluppo e dell'innovazione. In questa prospettiva, la solidarietà assume il significato profondo di parte fondamentale di un approccio che pone al centro la persona e la relazione, in un continuo processo di **costruzione condivisa del sapere** e del **cambiamento sociale**.

Storia

Fondazione Reggio Children nasce nel **2011** a **Reggio Emilia**, città che grazie a **Loris Malaguzzi** ha dato vita al **Reggio Emilia Approach**®.

Nonostante la sua data di fondazione ufficiale, le radici della Fondazione affondano nella storia dei nidi e delle scuole d'infanzia comunali, sviluppatesi a partire dal secondo dopoguerra e ispirate dall'approccio malaguzziano.

«Che i diritti dei bambini siano i diritti degli altri bambini è la dimensione di valore di una più compiuta umanità.»
Loris Malaguzzi, pedagogo

Dopo la morte di Loris Malaguzzi, nel gennaio del **1994**, il Comune di Reggio Emilia, raccogliendo il testimone delle sue idee e rispondendo all'interesse internazionale di formazione e scambio per l'approccio educativo reggiano, costituisce **Reggio Children**. Questo Centro internazionale nasce con l'obiettivo di tutelare e promuovere i diritti e le potenzialità dei bambini e delle bambine, ispirandosi proprio alla visione di Malaguzzi e ottenendo il sostegno di cittadini e amministratori locali.

Parallelamente nasce l'associazione internazionale **Amici di Reggio Children**, composta da volontari che collaborano attivamente con il Centro e con i servizi educativi della città, promuovendo iniziative di scambio e formazione.

Il 29 settembre 2011, dalla stessa associazione internazionale Amici di Reggio Children, nasce la Fondazione.

Poco dopo, nel 2012, vengono completati i lavori del **Centro Internazionale Loris Malaguzzi** di Reggio Emilia. Inaugurato nel 2006, si propone come uno spazio di riferimento culturale e strategico

dedicato all'innovazione e alla ricerca, con l'obiettivo di portare avanti una nuova visione dell'infanzia e dell'essere umano, fondata sui valori del dialogo e della valorizzazione delle differenze, in linea con il manifesto del Reggio Emilia Approach®. La sua gestione è affidata a Reggio Children in sinergia con l'Istituzione Scuole e Nidi d'infanzia, costituitisi nel 2003, e la Fondazione Reggio Children.

Nel **2020**, nove anni dopo la sua nascita, la Fondazione assume la forma giuridica di **Ente del Terzo Settore (E.T.S.)**, procedendo all'adeguamento del proprio Statuto e al rinnovamento dell'identità viva, entrambi aspetti tuttora distintivi della sua organizzazione.

«La nostra Fondazione nasce dall'idea che la qualità educativa realizzata a Reggio Emilia può e deve essere offerta al mondo come "approccio" e qualità strategica per agire contro la "trappola della povertà", vero dramma dell'umanità.»

Carla Rinaldi, Presidente onoraria di Fondazione Reggio Children



A sinistra:
Carla Rinaldi insieme ai partner
e agli sponsor di Fondazione
Reggio Children

Caffarri

Nel **2023**, Fondazione Reggio Children ha intrapreso una nuova fase del suo impegno sul territorio, prendendo in gestione il primo lotto dell'**ex mangimificio Caffarri**, uno spazio rigenerato all'interno di un progetto urbano più ampio promosso dal Comune di Reggio Emilia. Qui, la Fondazione ha avviato i suoi **laboratori di ricerca** (P.E.R. - Play Explore Research, Scintillae-play and learning in the digital age e il dottorato di ricerca Reggio Childhood Studies), focalizzandosi su temi fondamentali come l'educazione di qualità, la solidarietà, la rigenerazione e l'apprendimento creativo, trasformando il luogo in un vivace centro di sperimentazione e innovazione pedagogica. Al suo interno si trova inoltre **Remida**, il **Centro di Riciclaggio Creativo** che dal 1996 si occupa di sostenibilità, creatività e ricerca sui materiali di scarto industriale, intesi come risorsa educativa.

La sua riqualificazione si colloca all'interno dell'area di Reggiane Parco Innovazione e, allo stesso tempo all'interno del polo educativo che comprende il Centro Internazionale Loris Malaguzzi, Reggio Children e l'Istituzione Scuole e Nidi d'infanzia del Comune di Reggio Emilia.

Il Caffarri, situato in un'area storicamente produttiva, è nato nei primi del Novecento come falegnameria per la costruzione di treni, ha poi evoluto in un impianto per componenti aeronautici durante il periodo bellico, e dagli anni '60 si è riconvertito in mangimificio, fino alla chiusura nel 2013. Nel 2018, il Comune lo ha inserito nel **Progetto Riuso** per dare nuova vita agli spazi abbandonati; il sito ha così subito un intervento di rigenerazione urbana suddiviso in due lotti, accompagnato da iniziative pubbliche e culturali, con l'obiettivo di restituire alla città un patrimonio architettonico e comunitario, oggi reinterpretato in chiave educativa e sociale.

Lo spazio

Lo spazio gestito da Fondazione Reggio Children, è costituito da 1.200 metri quadrati distribuiti principalmente a piano terra in un grande open space, completato da un piano soppalcato. Nei lotti adiacenti invece sono presenti gli spazi destinati al Centro Teatrale MaMiMò e a Boxe Reggiana.

Il progetto di **allestimento** è stato affidato a due studi di architettura e design, MPA Architects e Total Tool Srl, che hanno co-progettato lo spazio insieme ad un gruppo di ricercatori della Fondazione. Uno degli obiettivi principali del progetto è stato quello di guidare la transizione dell'edificio storico verso una dimensione più dinamica e flessibile, capace di offrire un'esperienza più contemporanea e attrattiva. La chiave di questa trasformazione è stata la **flessibilità**, ovvero la capacità di adattamento a esigenze in continua evoluzione, dove lo spazio stesso diventa una forma di linguaggio. Il nuovo centro

di ricerca è stato infatti progettato con **arredi flessibili e spazi fluidi**, uno spazio aperto al cambiamento, pensato **per tutte le età**: bambini, famiglie, educatori, studiosi, cittadini o semplicemente curiosi. L'**approccio soft-pop** che ha guidato questa trasformazione, ha permesso di mantenere la forte personalità storica dell'edificio e al contempo creare una rottura, un effetto sorpresa tra spazio e contenuto. L'allestimento è infine di carattere segnaletico, attrattivo, contemporaneo e permette inoltre di integrare tecnologie digitali all'interno dello spazio.

Gli interni del Caffarri si distinguono per una navata unica, ornata dalle colonne originali in mattoni e ferro, e dominata da due grandi silos che raccontano la storia industriale del luogo. Gli spazi sono progettati per incoraggiare il dialogo e l'interazione tra le attività e le persone.

Caratteristica distintiva del Caffarri è la **suddivisione in colori**:

l'ingresso **Giallo Luce** accoglie i visitatori in un ambiente caloroso; **Arancio Alba** è riservato all'esplorazione di piccoli gruppi e all'esposizione dei lavori prodotti da queste esperienze, con anche la possibilità di proiezioni; **Verde Ombra** è un'area conviviale con cucina e zona relax; **Viola Cosmo** ospita una sala conferenze per eventi, presentazioni e tavole rotonde; **Magenta Sogno** è uno spazio versatile per laboratori e ricerca in continua evoluzione; **Rosso Rubino** è dedicato alla distribuzione dei materiali di Remida; **Blu Pioggia** è una sorta di anfiteatro, un luogo immersivo per workshop e incontri, particolarmente amato dai più piccoli.

«Lo spazio dell'ex mangimificio Caffarri può rappresentare un'innovazione in termini di ricerca e di opportunità educative per la Città. Un luogo laboratoriale nel cuore di Reggio Emilia dove le migliori esperienze del mondo possono incontrarsi e sperimentare nuovi modi di educare.»

Cristian Fabbri, Direttore di Fondazione Reggio Children

All'**esterno**, la Fondazione ha dato vita a un grande progetto artistico permanente: l'opera "**The Organ Pipes**" dell'artista britannico David Tremlett. Questa installazione ha trasformato i **tredici silos** e la **facciata** del Caffarri in un simbolo vivace e riconoscibile, rappresentando un luogo dedicato alla formazione, alla ricerca e alla vita comunitaria. Con una superficie totale di 750 metri quadrati, questo intervento è stato completato in circa un mese grazie alla collaborazione di un team specializzato e all'uso di oltre 100 litri di colore acrilico, scelti con cura dopo un attento studio del territorio.



Esterno dell'ex mangimificio
Caffarri, "The Organ Pipes",
opera dell'artista britannico
David Tremlett



...so Rubino
by Red

Pioggia
n Blue

agenta Sogno
am Magenta

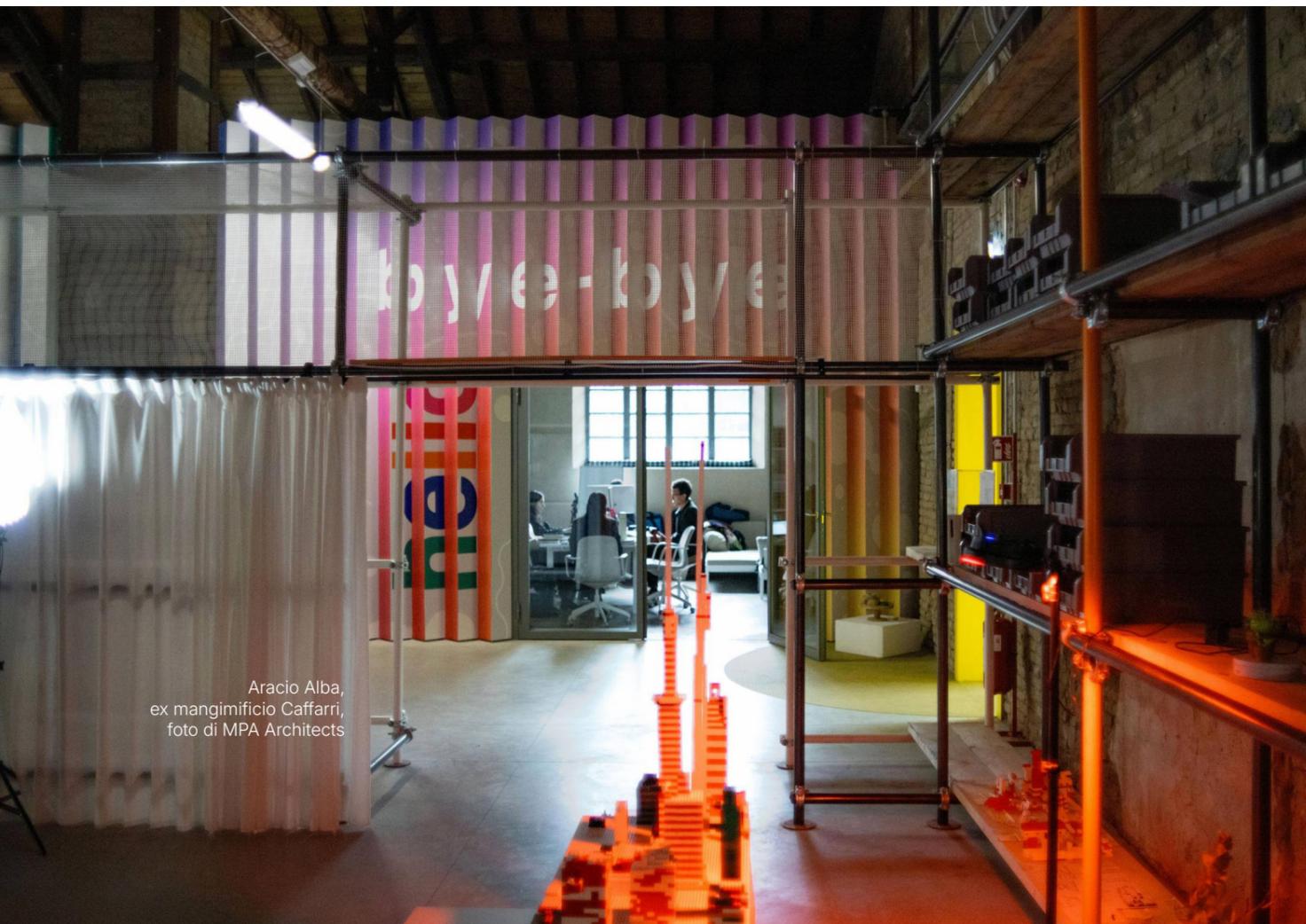
la Cosmo
amos Purple

de Ombra
adow Green

ncio Alba
an Orange

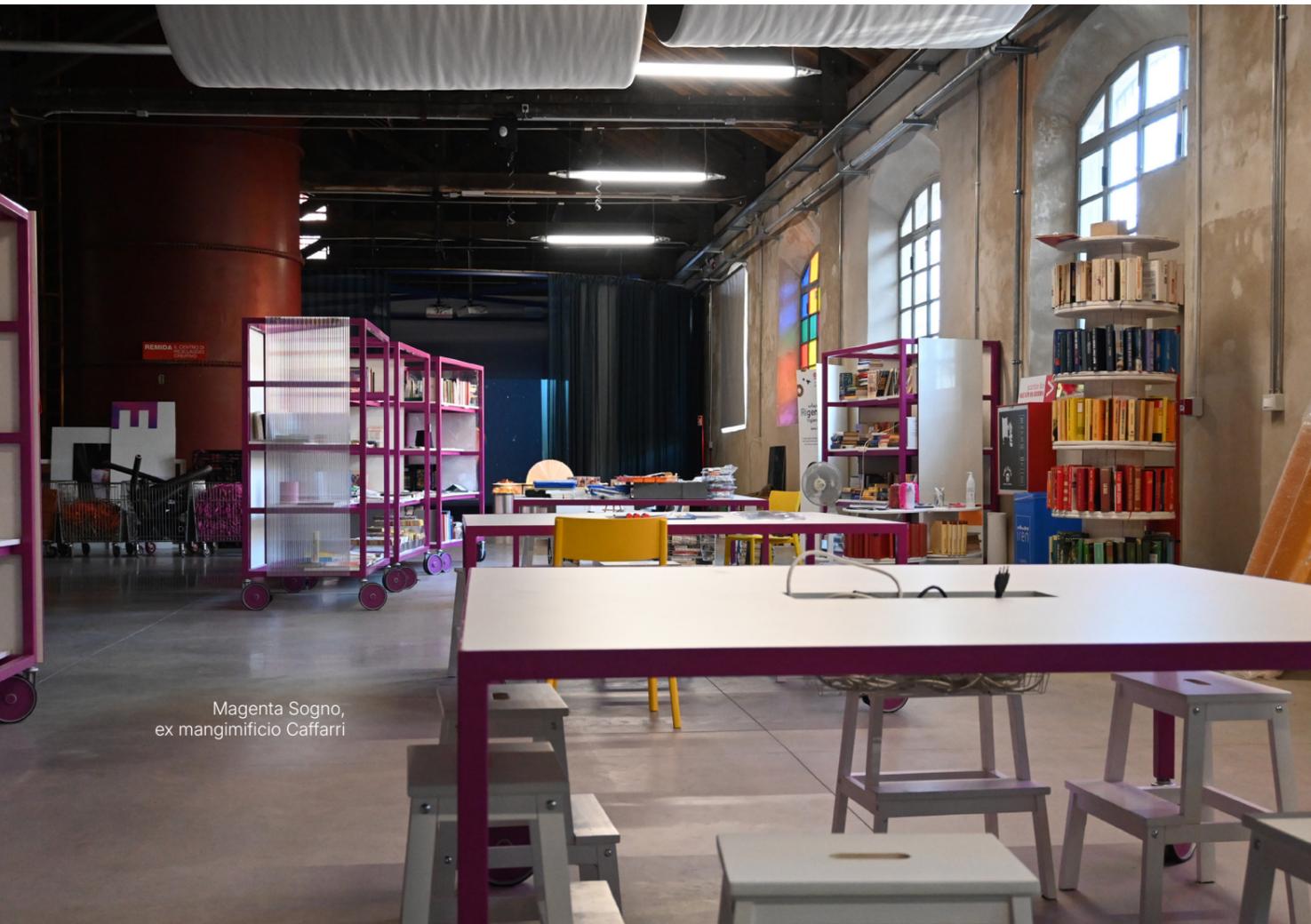
o
e
re

Ingresso dell'ex mangimificio Caffarri, foto di MPA Architects



Aracio Alba,
ex mangimificio Caffarri,
foto di MPA Architects

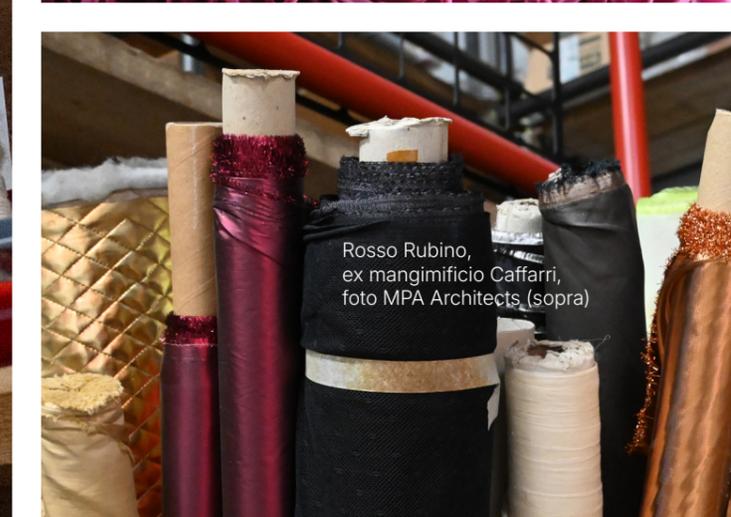
Verde Ombra,
ex mangimificio Caffarri



Magenta Sogno,
ex mangimificio Caffarri



Viola Cosmo,
ex mangimificio Caffarri,
foto MPA Architects



Obiettivi e valori

Come già si evince dalla sua storia, Fondazione Reggio Children nasce con l'obiettivo di tutelare e promuovere i diritti dell'infanzia attraverso il **dialogo** e la **collaborazione** con partner locali, nazionali e internazionali. Al centro della sua missione si colloca la stretta connessione tra ricerca e solidarietà.

Questo in continuità con i valori e gli insegnamenti del pedagogo Loris Malaguzzi e con il **Reggio Emilia Approach**[®].

Solidarietà, Ricerca ed Educazione rappresentano i valori fondamentali alla base della Fondazione. Solidarietà è intesa come una strategia di ricerca e di azione, che evita modelli assistenzialistici ma che si impegna a costruire relazioni e dialoghi nei contesti in cui Fondazione opera, anche e soprattutto in quelli più difficili; la ricerca intesa come un atteggiamento etico di scoperta, di reciproca conoscenza e di apprendimento, che apprezza e valorizza la diversità e che si realizza in molti modi e forme, anche attraverso la ricerca scientifica e accademica. Ed infine l'educazione come fatto pubblico, partecipato, che chiama intorno a sé la corresponsabilità delle Istituzioni, della società civile e dei singoli, in una dimensione di confronto e di gestione sociale¹⁰.

10. I valori di Fondazione, da www.frchildren.org



A destra:
Primo appuntamento della
"Cucina di Quartiere",
20 ottobre 2019

Ricerca e progetti

La ricerca, oltre a essere un valore fondante per Fondazione Reggio Children, è anche ambito d'azione estremamente centrale. L'ente, infatti si configura anche come promotore di progetti a carattere educativo e impegnato nella ridefinizione del concetto stesso di indagine conoscitiva. Riconoscendo nella ricerca accademica e scientifica uno strumento essenziale per il miglioramento della **qualità della vita** delle persone e delle comunità, la Fondazione attribuisce particolare valore alla dimensione educativa della ricerca, così come è stata elaborata nei nidi e nelle scuole dell'infanzia di Reggio Emilia.

Questa visione si fonda su un approccio che valorizza la diversità, il dialogo, la multidisciplinarietà e la circolarità dei saperi, in un contesto di **continua innovazione**. Allo stesso tempo non si esclude l'uso di strumenti quantitativi di indagine e valutazione, ma si pone al centro la **dimensione qualitativa del conoscere**, intesa come costruzione di significato che non deriva unicamente dall'osservazione della realtà, ma si sviluppa attraverso il processo stesso della ricerca.

Gli **ambiti di ricerca** in cui opera Fondazione Reggio Children sono prevalentemente sei:

- **Partecipazione e bene comune**
- **Contesti e tecnologie nei processi di apprendimento**
- **Educazione e politica**
- **Gioco e apprendimento**
- **Sostenibilità**
- **Gusto e benessere**

Partecipazione e bene comune

La Fondazione Reggio Children vede nella partecipazione un diritto fondamentale di ogni essere umano, indipendentemente dall'età. Essere parte attiva della comunità, rappresentati socialmente e riconosciuti come costruttori di cultura, significa contribuire in modo consapevole e responsabile alla **costruzione sociale della comunità**. In tal senso, il primo ambito di ricerca della Fondazione è dedicato proprio alla relazione tra partecipazione e bene comune, esplorando le modalità attraverso cui i contesti educativi possano sostenere processi inclusivi e democratici, in cui ogni persona sia valorizzata come soggetto competente.

A partire da tale premessa si sviluppano alcuni progetti come: **E.N.E.R.G.Y.** (*Enhancing Nurturing and Education Rights Globally*) iniziativa nata nel 2024 che mira a sostenere l'apprendimento dei bambini da 0 a 6 anni nelle periferie di Napoli e Palermo attraverso esperienze educative innovative, promuovendo la partecipazione di famiglie e associazioni del territorio¹¹; **DiStanze in Gioco**, nato

11. Progetti, E.N.E.R.G.Y., da www.frchildren.org

12. Progetti, DiStanze in Gioco, da www.frchildren.org

13. Progetti, Crescere Insieme, da www.frchildren.org

del 2023 e in corso tutt'oggi, un progetto di ricerca-intervento sulla relazione tra genitore-detenuto e figlio, a partire dalla riqualificazione e riprogettazione degli spazi dedicati ai bambini in visita ai loro famigliari negli Istituti Penali di Reggio Emilia¹²; oppure ancora **Crescere Insieme**, iniziato nel 2022, progetto che nasce con l'obiettivo di contrastare la povertà educativa minorile attraverso innovativi percorsi educativi in 10 città italiane¹³.

Contesti e tecnologie nei processi di apprendimento

Per l'esperienza educativa reggiana il contesto è concepito come interlocutore educativo, capace di offrire a bambini e adulti esperienze di gioco, di scoperta e di ricerca. Nell'era del digitale, bisogna inoltre proporre spazi in cui bambini, ragazzi e adulti possono relazionarsi agli strumenti tecnologici in maniera complessa. Per Fondazione, infatti, il secondo ambito di ricerca rappresenta proprio l'idea che le tecnologie digitali, se sviluppate e utilizzate in modo consapevole, possono contribuire in maniera decisiva ad **allargare le possibilità** relazionali e di apprendimento di ognuno. All'interno di tale contesto, il progetto **Cluster** (2014-2018), ad esempio, ha indagato come le tecnologie digitali possano supportare l'apprendimento dei bambini dai 3 ai 12 anni nella didattica quotidiana della scuola.



A destra:
Spazio Scintillae, Centro Internazionale Loris Malaguzzi

Educazione politica

Per Fondazione Reggio Children, l'educazione è intesa come momento di incontro, di interazione e di connessioni nella comunità, dunque luogo politico per eccellenza.

In questo senso la pratica pedagogica assume una precisa connotazione sociale e politica ed esercita una funzione di trasformazione per tutta la comunità.

I progetti promossi da Fondazione nell'ambito Educazione e politica, mirano a sostenere l'idea di **educazione come fatto pubblico**, che chiama intorno a sé la corresponsabilità delle Istituzioni, della società civile e dei singoli, in una dimensione di confronto e di gestione sociale, così come avviene nell'esperienza educativa della città di Reggio Emilia. Molti sono i progetti che prendono il via da tali prospettive, tra i quali: Widespread School, Dakar Reve, Rigenera Maputo, OASI e **La Grande Utopia**. Quest'ultimo è un progetto in corso, in collaborazione con EMERGENCY e IC Gino Strada Sesto Fiorentino, che ha l'obiettivo di promuovere una cultura di pace valorizzando il protagonismo di bambini e bambine, ragazzi e ragazze, affinché le loro idee, pensieri e proposte vengano ascoltati e condivisi nella scuola, in famiglia e nella comunità¹⁴.

14. Progetti, La Grande Utopia, da www.frchildren.org

Gioco e apprendimento

Nell'attività di ricerca promossa da Fondazione è inoltre di fondamentale importanza la dimensione ludica nei processi di apprendimento.

Il gioco, inteso come **azione progettuale**, che genera momenti di incontro, può divenire parte integrante in diverse aree e ambiti dell'esperienza dei bambini, concorrendo allo sviluppo di processi di apprendimento significativi. Il gioco come **diritto**, il gioco come **apprendimento** e il gioco che cambia nell'era digitale è quindi un importante tema di ricerca che attraversa più progetti di Fondazione Reggio Children, tra questi **P.E.R. Play Explore Research**, progetto che nasce dalla collaborazione con The Lego Foundation e che si pone l'obiettivo di promuovere la relazione tra gioco e apprendimento. Il progetto di ricerca **TIDA** è poi un'altro spazio di sperimentazione che a partire dalle premesse sopra riportate, dal 2017 al 2019, ha esplorato come l'interazione tra tecnologie digitali e materiali fisici tradizionali possa favorire l'apprendimento dei bambini e degli adulti attraverso il gioco e il tinkering¹⁵.

15. Progetti, TIDA - Tinkering in the Digital Age, da www.frchildren.org

Sostenibilità

La ricerca di Fondazione Reggio Children indaga il tema della sostenibilità tenendo conto oltre che della dimensione ambientale, anche di quella economica e sociale, in un rapporto sistemico e

in sinergia. Emblema di questo spazio di ricerca è sicuramente il **Centro Remida**. Nelle specifico, il centro recupera ogni anno oltre 15 tonnellate di materiale di scarto tra cui eccessi di produzione, materiale invenduto o fallato da oltre 200 aziende del territorio reggiano, per poi offrirle a scuole e associazioni per la realizzazione di attività laboratoriali e didattiche. L'importanza del progetto è di rilevanza mondiale: ogni anno Remida attira più di 10.000 visitatori da tutto il mondo.

Gusto e benessere

Infine, sesto e ultimo ambito di ricerca riguarda Gusto e benessere. Per Fondazione Reggio Children, la cultura del gusto ha un forte valore educativo che si concretizza nell'offrire contesti "multisensoriali" dove poter esplorare e vivere il cibo.

Attraverso la società partecipata **Pause – Atelier dei Sapori**, dal 2017 Fondazione sostiene lo sviluppo di una ricerca sul cibo e sul gusto a partire dall'idea che la qualità di vita dell'infanzia funge da modella alla qualità di vita dell'intera comunità.

Attività ed eventi

Oltre a dedicarsi ad un intenso programma di ricerca, Fondazione Reggio Children realizza, promuove e partecipa, durante il corso dell'anno, a diverse iniziative, tra le quali: **inaugurazioni, premiazioni, anniversari, convegni e summit, atelier e workshop**. Tutte attività strettamente legate all'operato di ricerca della Fondazione e mirate a raggiungere l'obiettivo della realtà: entrare in dialogo con partner locali, nazionali e internazionali per promuovere e tutelare i diritti dell'infanzia.

Nella pagina a fianco:
"Una comunità di esseri
viventi", decimo anniversario
Fondazione Reggio Children



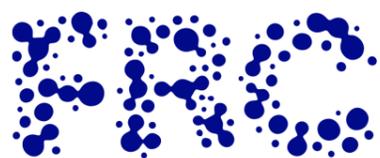
Comunicazione

Al fine di comprendere a pieno la realtà committente di questa tesi, si è proceduto ad analizzarne anche la comunicazione visiva e la presenza sui canali social.

Identità visiva

La comunicazione visiva attuale, fisica e digitale, di Fondazione Reggio Children nasce da un progetto di rebranding realizzato nel 2020 dallo **studio Bunker** di Modena. L'obiettivo del progetto era quello di riflettere una **realtà complessa e in continuo movimento**. Il processo di restyling si è costituito a partire da un lungo lavoro di co-progettazione tra lo studio e diversi membri e collaboratori della Fondazione. Il risultato è stato un progetto di identità visiva che nasce dalla consapevolezza di una realtà dinamica e si concretizza in **segni grafici di movimento**.

Più nello specifico, la palette colori scelta è vibrante e distintiva, composta da **sei colori principali**: il corallo (#EA554B), il viola (#4A1D7A), il blu (#001489), il giallo (#FBBB00), il turchese (#00BFB2) e il nero (#1E1E1E). Queste tonalità, combinate tra loro, generano un linguaggio visivo energetico, contemporaneo e fortemente riconoscibile, capace di evocare movimento, pluralità e apertura. A supporto, il font scelto è il **Messina Sans**, utilizzato in tutte le sue varianti: un carattere tipografico pulito, moderno e versatile, che rafforza l'accessibilità e la chiarezza della comunicazione. L'abbinamento tra colori e tipografia dà forma a un linguaggio visivo coerente ma dinamico, pensato per adattarsi con facilità ai diversi contesti. La nuova identità è stata progettata per estendersi a tutti gli **strumenti comunicativi** della Fondazione, garantendo coerenza tra fisico e digitale, e per essere facilmente declinabile nelle molteplici forme di espressione delle attività, dai progetti di ricerca agli eventi.



A destra:
Logo Fondazione Reggio Children Centro Loris Malaguzzi e palette colori

Fondazione
Reggio Children
Centro Loris Malaguzzi

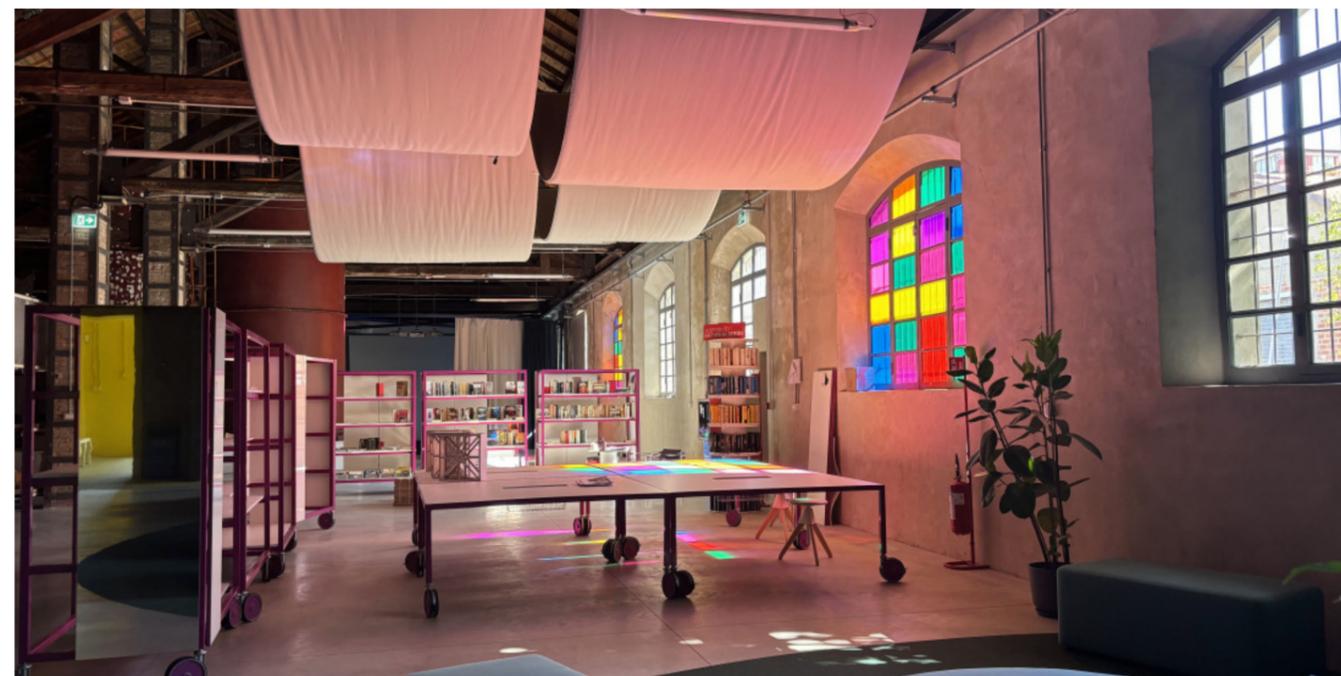
Nella pagina affianco:
Identità visiva e applicativi a supporto, Studio Bunker





Caffarri

Il nuovo Centro di ricerca di Fondazione Reggio Children all'interno dell'edificio riqualificato dell'Ex Caffarri nel quartiere Santa Croce di Reggio Emilia. Uno spazio dedicato a educazione di qualità, solidarietà, sostenibilità sociale e ambientale e apprendimento creativo.



Sito internet

All'interno del progetto di rebranding Bunker si è occupato anche della progettazione del nuovo sito di Fondazione Reggio Children. Questo è stato progettato come uno strumento centrale per esplorare e comprendere la complessità operativa e progettuale della realtà.

Dall'analisi condotta dallo studio, è emersa con chiarezza l'importanza di porre al centro la narrazione dei singoli **progetti** e delle **collaborazioni attive**, accompagnata dalla necessità di migliorare la fruibilità complessiva del sito attraverso contenuti orientati all'azione e **call to action** mirate, rivolte sia a utenti privati che a potenziali partner istituzionali e aziendali.

In questa prospettiva, il sito si configura come un luogo di accesso immediato e approfondito all'approccio metodologico e ai percorsi di ricerca della Fondazione, rendendo visibile il suo ruolo di catalizzatore di relazioni.

Nello specifico della struttura del sito, esso si suddivide in **cinque sezioni principali**: "Chi siamo", "La nostra ricerca", "News ed Eventi", "Partecipa" e "Contatti". Particolare attenzione è stata dedicata alla sezione "Progetti" di "La nostra ricerca", pensata per valorizzare l'ampiezza e la qualità delle collaborazioni che Fondazione intrattiene con realtà pubbliche e private, nazionali e internazionali. Ogni progetto è raccontato in modo da restituirne la specificità.



**Fondazione Reggio Children
 promuove un'educazione di qualità
 per il benessere delle comunità nel
 mondo**

[Chi siamo](#)


A destra:
 Home del sito di
 Fondazione Reggio Children,
www.frchildren.org

Nella pagina a fianco:
 Pagina "Chi siamo" del sito di
 Fondazione Reggio Children,
www.frchildren.org



Il nuovo Centro di ricerca di
 Fondazione Reggio Children all'interno

Il complesso del Caffarri, che svetta nel quartiere di Santa Croce di Reggio Emilia con il suo caratteristico impianto a torre, ha una lunga storia produttiva e industriale, originariamente legata alle Officine Meccaniche Reggiane.

Nei primi del Novecento è una **falegnameria** per la costruzione di treni, poi per componenti degli aerei da guerra, **negli anni '60** viene convertito e ampliato con **funzione di mangimificio**, per poi dismettere l'attività nel 2013. Oggetto di un ampio progetto di rigenerazione del comparto urbano nel quartiere, il Caffarri è stato incluso nel 2018 dal Comune di Reggio Emilia nel *Progetto Riuso*, per conferire nuovo senso e significato agli spazi esistenti. L'intervento di rigenerazione e riqualificazione, con l'introduzione di nuove funzioni, è suddiviso in **due lotti** e coinvolge una superficie totale di **2.400 metri quadrati**. Il percorso è stato accompagnato negli anni da **molti eventi pubblici temporanei di natura sociale e culturale**, aperti alla cittadinanza, per la riscoperta dell'area e dei volumi inutilizzati.

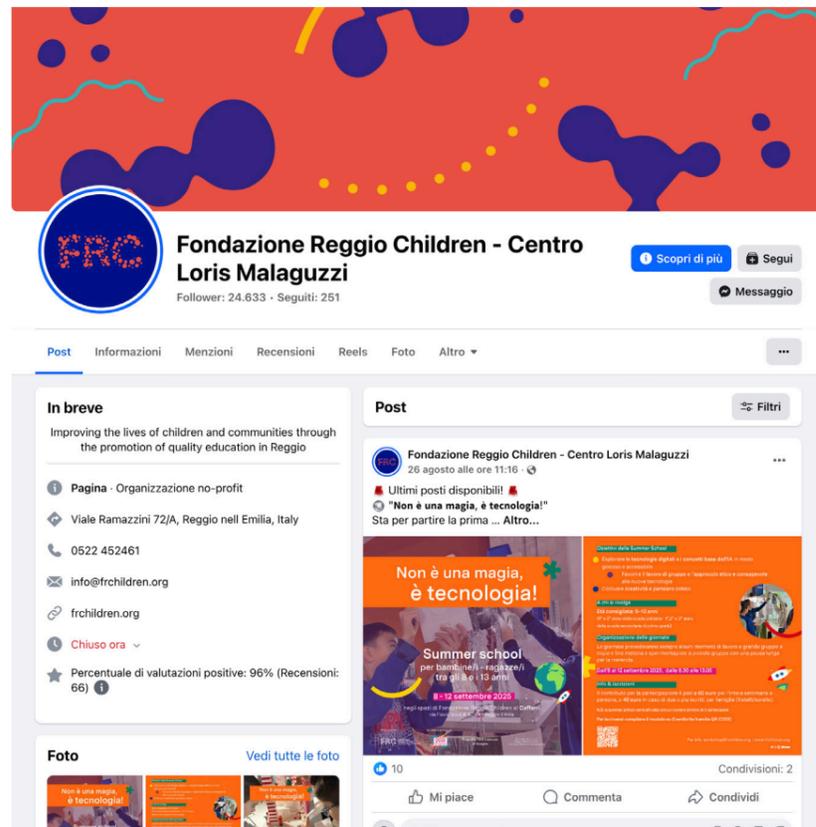


Comunicazione social

Facebook

Facebook è sicuramente il principale punto di riferimento per seguire l'operato della Fondazione, insieme agli altri profili social e al sito ufficiale. Il social viene utilizzato principalmente per **promuovere eventi e iniziative**, e restituire **aggiornamenti sui progetti**. Il profilo è in continuo aggiornamento, permettendo alla community della realtà di rimanere sempre al corrente degli sviluppi interni a FRC.

Il **tone of voice** chiaro e accessibile, mantiene una dimensione professionale ma accogliente, adatto sia a un pubblico di esperti sia a utenti occasionali o semplicemente curiosi. Le **immagini** e i **video** accompagnano spesso i post, contribuendo a rafforzare l'identità visiva di Fondazione Reggio Children. Facebook viene inoltre utilizzato per creare connessioni con altri **enti e istituzioni**, promuovendo una visione della Fondazione come parte integrante di una rete più ampia di ricerca educativa.

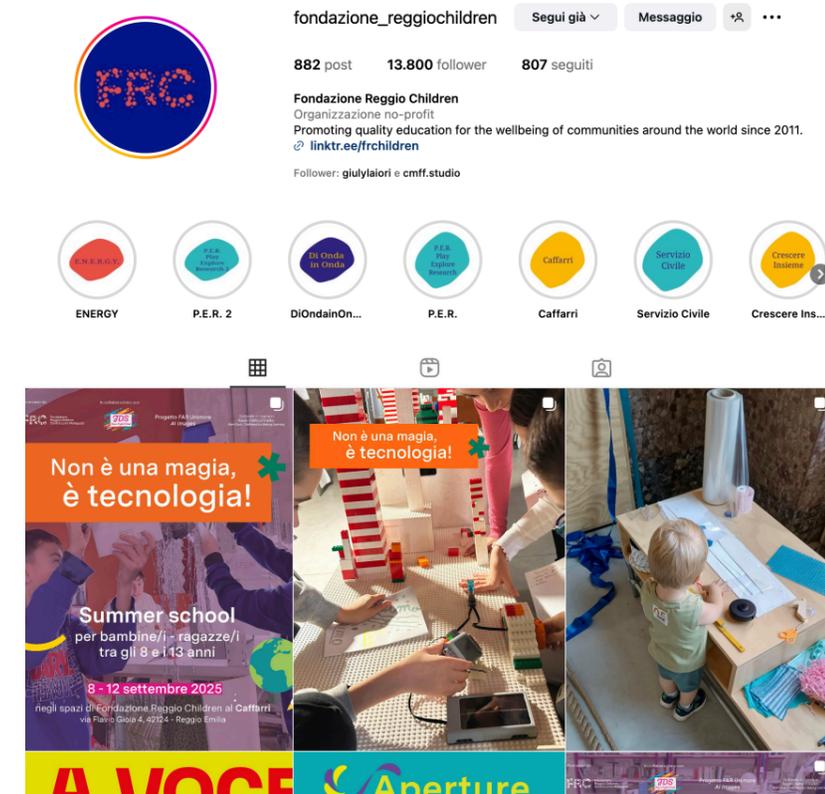


A destra:
Profilo Facebook di
Fondazione Reggio Children

Instagram

Successivamente a Facebook si trova Instagram, secondo canale per importanza della Fondazione. Qui FRC condivide immagini e storie relative a **iniziative**, come l'anniversario dei dieci anni della Fondazione, installazioni collettive e aperture pubbliche sul territorio. Inoltre vengono pubblicizzate tutte le **attività di laboratorio** settimanali dedicate ai bambini e alle bambine.

Il profilo risulta essere una pagina aggiornata e viva, dove è ben presente una **community social attenta e partecipe**. I contenuti pubblicati spaziano tra documentazione delle attività, eventi pubblici e momenti di ricerca, mantenendo una coerenza visiva con l'identità grafica della Fondazione. Le didascalie accompagnano i post con tono accessibile ma professionale, spesso bilingue **italiano-inglese** o addirittura sfruttando la lingua del Paese di riferimento, a conferma dell'internazionalità della Fondazione. Le stories e i reel, quando presenti, contribuiscono a costruire un racconto visivo dinamico e coerente con i valori dell'istituzione.



A sinistra:
Profilo Instagram di
Fondazione Reggio Children

Twitter (X)

Twitter (X) viene principalmente utilizzato dalla Fondazione per **comunicazioni rapide e aggiornamenti immediati**, spesso legati a eventi e collaborazioni.

I contenuti sono diretti ma non frequenti, con un tono operativo e focalizzato sugli aggiornamenti in tempo reale.

LinkedIn

Il profilo di Fondazione Reggio Children su LinkedIn, seguito da oltre 3.300 utenti, riflette la missione istituzionale di promuovere ricerca, solidarietà ed educazione di qualità.

I post e le interazioni più recenti mettono in evidenza e sostengono **iniziative internazionali e locali**, come l'apertura dell'Atelier di Onda in Onda nel Comune di Ventasso (luglio 2025) o la conferenza mondiale P.E.R. – Play Explore Research a Denver (aprile 2025).

I post **enfaticano la collaborazione** con i partner, le università e le realtà internazionali, come ad esempio LEGO Foundation, offrendo una lettura trasparente e coinvolgente dei progetti in corso.



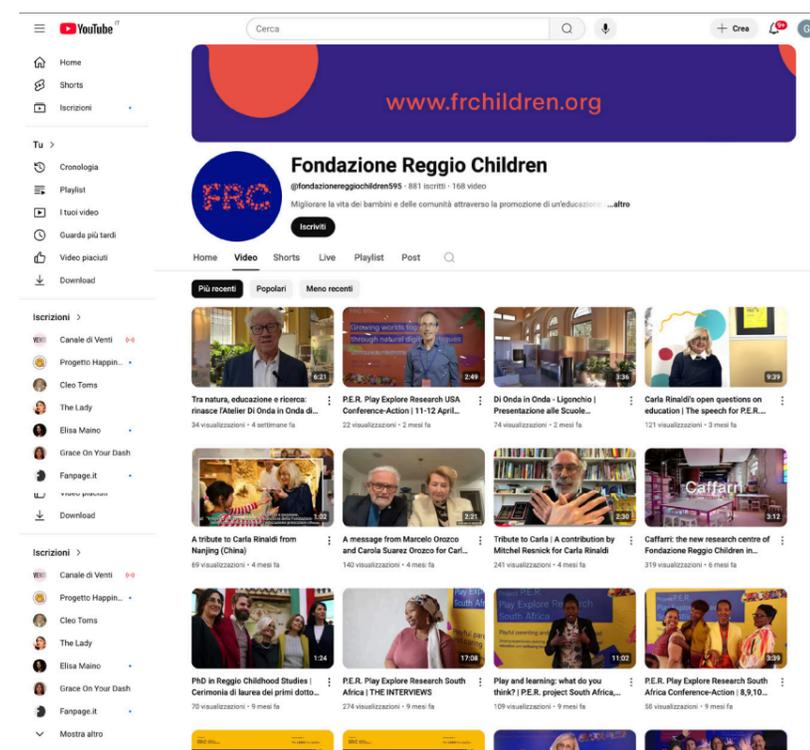
A destra:
Profilo Twitter (X) di
Fondazione Reggio Children

YouTube

Il canale YouTube ufficiale di Fondazione Reggio Children rappresenta uno strumento di comunicazione che si aggiunge alla presenza formale sul web e sui social, aiutando a rendere più forte il racconto delle attività, delle collaborazioni tra paesi e il Reggio Emilia Approach. Il canale, costantemente aggiornato, ospita una selezione di contenuti che documentano **eventi, interviste, conferenze e tributi**; dando un racconto in immagini dei progetti fatti dalla Fondazione sia localmente che a livello globale.

I contenuti, spesso rivolti a un **pubblico internazionale**, contribuiscono a rendere accessibili, in forma audiovisiva, riflessioni, pratiche e visioni che animano il lavoro educativo.

La presenza su YouTube si inserisce quindi all'interno della strategia comunicativa digitale della Fondazione. Questa piattaforma permette di documentare e diffondere, riuscendo a toccare una grande e varia comunità di insegnanti, soci, ricercatori e persone interessate ai temi dell'educazione di qualità, della cooperazione internazionale e della ricerca applicata ai contesti formativi.



A sinistra:
Profilo YouTube di
Fondazione Reggio Children

Brief

A partire da necessità reali emerse all'interno della Fondazione, da un successivo incontro in presenza e da un sopralluogo presso la sede, oltre che dall'analisi dello stato dell'arte precedentemente illustrata, si è andato a definire un **brief di progetto**:

Progettare un'attività che si sviluppi all'interno dello spazio Caffarri, sfruttandone le potenzialità ancora poco esplorate e tenendo conto del contesto in cui si inserisce, un quartiere connotato da una forte dimensione multiculturale e multilingue. Ideare quindi un laboratorio accessibile e inclusivo, pensato per accogliere persone con background e lingue differenti. Questo partendo dalle impressioni dei bambini e rivolgendosi a loro, ma con l'intento di poter lavorare anche con gli adulti, creando un'esperienza adattabile a più fasce d'età. Proporre un'attività aperta, flessibile, che lasci spazio all'azione e all'esplorazione libera, integrando l'utilizzo dei materiali di scarto messi a disposizione dal Centro Remida, presente all'interno del Caffarri, come risorsa educativa.

«Lo spazio
diventa gioco
ed esperienza,
accessibile a
grandi e piccoli»

Maria Barbara Donnici, PhD, International Research Strategist & Playful Learning Specialist di Fondazione Reggio Children

03.
**User
research**

Interviste

Durante questa fase si sono condotte una serie di interviste con l'obiettivo di approfondire il tema della creatività, considerando i diversi punti di vista dei soggetti coinvolti, al fine di far emergere **bisogni, buone pratiche e prospettive differenti**.

Le interviste hanno permesso anche di individuare gli **insights** di progetto, rispetto a diverse sottotematiche come il ruolo del gioco e dell'errore, l'equilibrio tra regole e libertà, la personalizzazione delle esperienze da proporre, il valore del lavorare in gruppo e il coinvolgimento delle famiglie.

Sono stati intervistati diversi profili, ognuno portatore di una prospettiva specifica e diversa, che hanno contribuito ad approfondire la tematica in questione.

Con gli **esperti**, provenienti dal mondo degli **atelier** e della **pedagogia**, l'obiettivo è stato quello di comprendere come la creatività venga stimolata con differenti approcci educativi e artistici. Le domande hanno riguardato il modo in cui nascono e vengono progettate le attività, i criteri di scelta e gli obiettivi dell'esperienza, il ruolo delle regole, del gioco e dell'errore, fino al tema dell'individualità e della valorizzazione degli interessi personali dei bambini. Aspetti importanti sono stati anche l'ambiente in cui hanno luogo le attività e la relazione tra adulto e bambino.

È stata intervistata anche un'insegnante, in particolare di **danza**, con cui l'attenzione si è spostata sul corpo come mezzo di espressione del proprio linguaggio. Le domande hanno indagato i criteri con cui vengono studiate le lezioni, il rapporto tra struttura e improvvisazione, sempre il ruolo del gioco e dell'errore, ma anche la gestione delle dinamiche di gruppo e, infine, come la danza può stimolare la libertà espressiva attraverso un linguaggio specifico come la danza.

Per quanto riguarda le interviste ai **genitori**, il fine è stato quello di far emergere il punto di vista familiare rispetto alla creatività, attraverso domande legate alle attività praticate a casa o in contesti specifici, al significato attribuito al gioco e al disegno, al ruolo delle regole e della libertà, ma anche al modo in cui i genitori osservano i propri figli durante queste attività, riconoscendone difficoltà o inclinazioni particolari. Un ulteriore aspetto toccato è stato quello della relazione con educatori e insegnanti, e le aspettative rispetto a un contesto capace di stimolare il pensiero creativo dei bambini.

Topic

Dai temi emersi nella fase di ricerca sono stati definiti dei **topic**, utilizzati sia per la costruzione dell'intervista sia, successivamente, per l'analisi dei contenuti e la definizione degli insights.

Apprendimento creativo

Nasce dall'**alternarsi di sperimentazione e riflessione**, dove chi è coinvolto comprende facendo e reinterpretando la realtà. È guidato dalle **4P di Mitchel Resnick**¹⁶. Il gioco è inteso come atteggiamento libero e che lascia spazio all'immaginazione, favorendo la scoperta e la crescita. L'educatore, come facilitatore, promuove l'autonomia in un approccio costruttivista e costruzionista¹⁷.

Passione e diversità

Lavorare a progetti che appassionano e che vengono valorizzati, stimolano la **motivazione intrinseca**, ovvero impegno, curiosità e soddisfazione. È importante, però favorire comunque lo **sviluppo di un proprio linguaggio espressivo**.

Rapporto adulto-bambino

Il ruolo dell'adulto è centrale quando si tratta di stimolare la creatività, in quanto deve **creare dialogo e incoraggiare la scoperta**, guidando senza imporre e lasciando spazio all'**autonomia**.

Regole

L'**equilibrio tra libertà e strutturazione**¹⁸ è centrale nei processi creativi, in quanto un'attività più guidata inizialmente consente, poi, di dare la possibilità di uscire dalla zona di comfort e di lasciare spazio a una progressiva personalizzazione dell'esperienza.

Progettare per la creatività

Significa **definire limiti funzionali** per l'esperienza, tenendo conto dei partecipanti, dei loro bisogni e del loro linguaggio, così da stimolare il pensiero divergente senza vincolare l'esplorazione.

Collaborazione e lavoro di gruppo

L'apprendimento avviene anche durante la **collaborazione tra pari**. La co-progettazione, non solo stimola le competenze sociali e cognitive, ma dà la possibilità di **lavorare a progetti** concreti con **obiettivi reali**, rendendo l'esperienza ancora più significativa per chi è coinvolto.

Perché è importante la creatività

La creatività consente di **pensare, agire e risolvere problemi** in modi originali, trasformando l'immaginazione in azione concreta. È espressione della propria personalità e sensibilità nel percepire il mondo, e quando queste visioni si incontrano e si contaminano con quelle degli altri, favoriscono la **crescita collettiva**.

16. Quattro principi guida per sviluppare il pensiero creativo: Progetti, passione, collaborazione tra pari, gioco. [vedi pag.23]

17. Le teorie di Piaget e Seymour affermano che i bambini imparano maggiormente creando in autonomia, soprattutto lavorando a progetti concreti, così facendo si agevola la generazione di nuove idee. [vedi pag.29-31]

18. Jay Silver propone ambienti di apprendimento che guidano inizialmente i bambini con istruzioni chiare, lasciando poi libertà di esplorare e sviluppare le proprie idee, non imponendo regole ma incentivando il dialogo. [vedi pag.25]



Pierangelo Giovanetti

Atelierista in pensione

Pierangelo è un atelierista ed educatore con una lunga esperienza a contatto con persone di tutte le età, dai bambini del nido agli anziani. Per più di vent'anni ha lavorato con i bambini nell'ambito della formazione nella provincia di Reggio Emilia. La sua formazione in campo artistico ha contribuito allo sviluppo della sua vena creativa, unendo la sua curiosità alla sua passione per la formazione. A oggi lavora prettamente con i bambini con l'intento di accompagnarli nella crescita e contribuire allo sviluppo della creatività.

«Il mio obiettivo è stare con i bambini e poi indagare la loro creatività. E quindi mi piace anche quando facciamo anche una semplice grafica, un semplice scarabocchio, mi piace anche a livello psicologico vederli e guardarli e poi osservarli, sempre in modo giocoso e molto animato. A me piace animare, infatti io mi definisco un animatore, un atelierista animatore.»

Il gioco è sempre importante

«Il gioco è importantissimo, nella vita sia del bambino ma anche dell'adulto, anche per la crescita dell'individuo [...] "Non si smette di giocare perché si invecchia, ma si invecchia perché si smette di giocare".»

Apprendimento creativo

«Il gioco socializza, il gioco è cultura, il gioco è fratellanza, il gioco è inclusione, e quindi giochi tante cose.»

Poche regole, tanta libertà

«Regole poche, sono un po' un antiregola. [...] A me piace lasciare liberi, perché ognuno deve buttare fuori quello che ha dentro e la propria espressività, la propria originalità, la propria creatività.»

Regole

«Lascio liberi di creare, anche perché dopo ricadi nel dettato e non è il lavoro giusto. [...] Li lascio molto liberi, liberi di creare, anche di sbagliare, di sbocciare, c'è anche questo nell'evoluzione.»

Ognuno ha un proprio linguaggio

«L'individualità è importante perché siamo tutti diversi, quindi ognuno deve dare se stesso. [...] Lavoriamo in piccoli gruppi, però ogni bambino deve sapere creare, deve sapere dare una propria creatività. E tante volte, glielo faccio capire, che quando loro non pensano con la propria testa, io glielo dico. [...] devono sviluppare poi un proprio linguaggio.»

Passione e diversità

Apprendimento creativo

L'errore è educativo

«L'errore va fatto, perché è educativo anche l'errore. [...] non deve essere una cosa negativa ma positiva.»

Passione e diversità

Valorizzare da soddisfazione

«Io come atelierista e come creativo, devo valorizzare. Attraverso la documentazione, gli allestimenti e le esposizioni, attraverso foto e cose varie, da far vedere a delegazioni, oppure ai genitori. E ai bambini questo piace molto, anche perché sono attenti osservatori...»

Collaborazione e lavoro di gruppo

Copiare può essere positivo

«[...] senz'altro lavorare in gruppo è piacevole. [...] c'è dialogo, c'è scambio, c'è anche la copiatura, che non deve essere una cosa negativa, ma deve essere positiva. [...] lavorare in gruppo è meglio... c'è cooperazione.»

Apprendimento creativo

Guardare al processo e non al risultato

«È la creatività che deve emergere, quindi non è tanto il prodotto finito ma il processo, e poi anche il prodotto finito comunque deve risultare in un certo modo. Anche se sembra di poco valore, io lo valorizzo in tanti modi diversi.»

«A volte valuto se ha funzionato un'attività in base a come l'avevo pensata, però sono sempre i bambini che ti portano su altre strade e quindi io privilegio il loro linguaggio, il loro fare creativo... quindi più che funzionare per me, deve funzionare per loro. Non funziona per me perché io avevo altre prospettive, altre intenzionalità, obiettivi, però poi sono troppo contento perché loro seguono la loro strada.»

La natura è maestra

«La natura è bellissima, la natura è maestra, la natura è insegnante, la natura è docente. Una compagna di esperienze, di attività, di proposte e quindi da un semplice fiorellino, una foglia dell'albero possono nascere tanti progetti. Il comune ci aveva regalato questo spazio esterno, tutta vetrata... e i bambini hanno chiamato l'Atelier della natura. Al posto dei pastelli pennarelli di colore, erano tutte cose della natura, dalle foglie alle bacche, ai rami, ai tronchi, tutto bello, era molto bello anche quello.»

Apprendimento creativo

L'esperienza col genitore

«Spesso sono gli adulti che chiedono cosa devono fare. Il bambino lo fa secondo la propria istintività espressiva, artistica, creativa. Non si può chiamare arte nel bambino, è creatività. L'arte è un'altra cosa, è quella degli artisti, dei pittori, degli scultori, degli architetti. Però possiamo dire che è un'arte fra virgolette. [...] i genitori dentro fanno dei pensieri... hanno vergogna, hanno paura di non riuscire. Il bambino si butta.»

Rapporto adulto-bambino

«[...] noi puntiamo molto a far giocare le famiglie intere, i bambini con i genitori e viceversa. [...] Secondo me si portano a casa la voglia di stare col figlio, che purtroppo nella vita quotidiana [...]»



Simone Armini

Atelierista

Simone Armini, nato a Stoccolma, vive a Reggio Emilia dal 2007, dove si è trasferito per formarsi come atelierista con Reggio Children. Ha una formazione artistica e ha lavorato per cinque anni al Centro Malaguzzi e agli atelier cittadini, per oltre dodici anni nelle scuole dell'infanzia della bassa reggiana e attualmente opera a Quattro Castella. La sua esperienza professionale si è sviluppata nei servizi educativi per l'infanzia, con continuità tra atelier, sezioni scolastiche e spazi territoriali.

«È una bellissima domanda, che forse dovremmo farci più spesso, proprio per non rischiare di camminare nel solco che creiamo nel tempo, di perpetuare le stesse cose. Mi auguro di intanto entusiasarmi ancora del mio lavoro, proprio per poter continuare a proporre qualcosa in cui si può sentire una risonanza, un riverbero anche tra me e i bambini.»

Instaurare un dialogo circolare tra adulto e bambino

«Spesso usiamo un approccio a spirale e circolare. Tra la proposta dell'adulto e l'esperienza del bambino si crea questo dialogo circolare, ma è chiaro che vogliamo anche proiettarci in avanti... L'apprendimento è un avanzamento, questo cerchio viene tirato in avanti e quindi è un po' un modo per proiettarsi in avanti insieme.»

Progettare per la creatività

«Quello che ci interessa non è il risultato ma il processo, il modo in cui appunto affrontiamo un particolare linguaggio, dei materiali, degli strumenti. Ed è proprio la ricchezza, la diversità che emerge, che ci interessa per poter rimodulare l'esperienza sulla base anche dell'imprevisto, delle cose che stupiscono anche noi adulti.»

Non si deve far finta di non sapere

«Bisogna essere onesti con i bambini perché sanno tante cose e loro sanno che io ho delle conoscenze. Sicuramente non voglio far finta di non sapere.»

Rapporto adulto-bambino

Spiegare agli altri per imparare

«Prendersi il tempo è parte di un processo di crescita, di apprendimento in cui è contemplata anche la rottura della regola per poter negoziare di nuovo insieme.»

Apprendimento creativo

Il gioco è strategia

«Si può dire che il gioco è una strategia per conoscere, per apprendere, per stare insieme.»

Apprendimento creativo

Apprendimento creativo

Socializzare le domande

«Non do una risposta diretta a una domanda. Cerco di socializzare quella domanda in modo che le altre bambine e bambini nel gruppo possano dare le loro risposte, possono un po' negoziarle, discuterle nel gruppo o piuttosto posso problematizzare ancora quindi offrire un contesto dove quella domanda può trovare tante risposte attraverso la sperimentazione o rifare un'altra domanda, che non stringe ma apre, per poi trovare le vie per fare sintesi.»

«Di solito se lavoriamo in piccolo gruppo è un po' in itinere, ma prima di chiudere spesso proprio facciamo, ci fermiamo un attimo, guardiamo quello che abbiamo fatto, poi anche lì la scelta delle domande è importantissima, non le domande chiuse, ma le domande aperte, domande generative, ecco questa è una cosa difficile proprio perché siamo abituati a domande che portano a sì, no, bene, male.»

Progettare per la creatività

Valutare l'attività in base alla voglia di rifarla

«Valuto l'attività sulla base di quante idee, quante ipotesi, quante suggestioni sono emerse, se c'è stato un dialogo, un confronto, se si è innescato anche un lavoro che non è stato solo personale ma anche collettivo, se questo ci permette di continuare il giorno dopo o in futuro, quindi, che non si è esaurito ma appunto ha lasciato una curiosità, un interesse, la voglia di continuare.»

Apprendimento creativo

Valorizzare la copiatura

«Copiare è un processo creativo perché si coglie il gesto di un altro però si fa sempre attraverso una reinterpretazione personale. [...] E quindi è importante quando due bambini si copiano tra loro, cercare di valorizzarlo piuttosto che appunto bloccare questo processo.»

Materiali come opportunità

«È fondamentale offrire una molteplicità di materiali. È un'opportunità per tutte e tutti.»

Regole

Prendersi tempo fa crescere

«Prendersi il tempo è parte di un processo di crescita, di apprendimento in cui è contemplata anche la rottura della regola per poter negoziare di nuovo insieme.»

Apprendimento creativo

Valorizzare le peculiarità di ciascuno

«È importante avere in mente che anche se facciamo la stessa esperienza sono vissute in modo diverso. Quindi poter valorizzare quelle che sono delle peculiarità di ognuno può arricchire il gruppo, quindi il lavoro collettivo, ma può anche ancorare questa esperienza di più alla persona che porta con sé un modo di vivere le cose.»

Passione e diversità



Paola Cappelletti

Operatrice Metodo Bruno Munari©

Paola si occupa di laboratori per lo sviluppo della creatività da quando aveva 18 anni. Dopo un periodo da costumista teatrale e illustratrice, ha incontrato Beba Restelli, pioniera del metodo Bruno Munari, con cui ha lavorato a lungo formando la propria esperienza. Negli anni ha scelto di dedicarsi interamente ai laboratori, privilegiando il fare partecipato e la progettazione di percorsi creativi. Crede profondamente nel lavoro che offre, il quale lo considera come una forma di impegno sociale e culturale.

«Facendo i laboratori, mi sono resa conto che la cosa che mi piaceva di più fare era la regia del pensiero degli altri, delle mani degli altri e, questa cosa del fare partecipato mi è sempre parsa molto avvincente. In fondo credo sempre un po' di voler cambiare il mondo. Trovavo che questo lavoro avesse anche una grossa etica, un fondamento un po' rivoluzionario.»

Regole invisibili

«Stare nella regia è la regola. Stare nella regia e non imporre troppo del mio, ma essere un po' più pronta a rimettere in gioco tutto quello che esce nella condivisione del gruppo.»

«Quando l'attività è progettata bene, non ci si accorge che ci sono delle regole da seguire. [...] Questo porta a sentirsi competenti, anche perché si fa tutto da soli. Poi, in realtà dietro c'è qualcuno che stava accompagnando, ma non ci si rende conto.»

Regole

«La regola è una grande componente della creatività. [...] se si può fare tutto dopo non si impara niente. Si replica quello che si sa già fare. Perché in quella situazione lì, scegli di fare la cosa in cui sei più sicuro, invece se io metto in condizione un po' di crisi, devi trovare delle nuove risorse e quindi però dopo provi soddisfazione.»

Smonta e rimonta

«Oppure faccio fare delle azioni effimere, dove un elemento diventa composto in una composizione, a volte sono su pieghe altre su forme provvisorie, ed è ineccepibile e bello ma dopo lo disfi e la volta dopo con queste cose fai con un'altra cosa.»

Apprendimento creativo

«Poi ci giochiamo così un po' nel divenire, non una cosa ferma, il gioco di solito è questo, no? Dovrebbe essere un monta smonta e quindi i bambini giocano per montare e smontare il pensiero, montare e smontare le competenze.»

Progettare per la creatività

Niente prerequisiti, solo molta progettazione

«Le attività che propongo devono sempre portare qualcosa di ben fatto. [...] Un buon approccio sarebbe quello per cui la creatività è una qualità dell'intelligenza e si può sviluppare. Quindi si mette tutti in condizione di poter fare un'esperienza [...]. Tutti escono portando a casa: una cosa che hanno imparato su un piano concettuale, una cosa che hanno imparato sul piano pratico e la voglia di rifarlo, magari di rifarlo anche smontando l'idea.»

«Nell'attività deve esserci la sorpresa, così escono fuori delle cose che non ci si aspetta. Per cui, sì, decisamente [...] che ci sia l'autosorprendersi di chi fa e poi che non ci sia bisogno di prerequisiti.»

«Laboratorio come strumento di conoscenza. L'arte diventa un medium per esplorare vari ambiti del mondo. [...] Non è nell'elaborato estetico ma nel come metti insieme le idee, quindi uno scienziato è un creativo pazzesco, per quello ha molto senso in realtà non creare e parcellizzare la conoscenza ma muoverla in maniera intercambiabile.»

In gruppo è meglio

«Si parla di attività di gruppo anche quando l'elaborato è individuale, tanto poi si contagiano, si contaminano. Di gruppo gruppo, mi piace quando il bambino coinvolge un altro. Quando poi creano delle dinamiche di partecipazione e di strategia che loro elaborano facendo gruppo o sotto gruppi.»

«Si creano delle alleanze spontanee. Nelle alleanze spontanee c'è qualcosa in cui si riconoscono. [...] Nel gruppo è molto divertente, perché è più facile far abbandonare quello che hanno fatto per trasformarlo, disfarlo, rifarlo. [...] Che poi non è l'idea di un singolo, ma le idee di un gruppo.»

Collaborazione e lavoro di gruppo

L'errore non esiste, piuttosto si fanno delle scoperte

«Una cosa su cui bisogna stare attenti sull'errore invece nei bambini, ma anche negli adulti, è l'ansia da prestazione. [...] Non c'è l'errore. L'errore può essere magari proprio su un piano tecnico, se hai dato una direzione, ma a volte se poi li trovo anche particolarmente fighi magari cerco per capire qual è il momento di farli emergere, perché a volte possono essere delle rivoluzioni che ti portano tutti in un'altra moda proprio sul concetto di moda.»

«Utilizzo il gioco del "giochiamo a sbagliare" nel senso che è quello che tutti pensano che è sbagliato, invece devi far vedere che in realtà è un'idea fighissima. [...] Quindi fai vedere una cosa che inaspettatamente per gli altri è fuori luogo, mentre diventa in realtà qualcosa di generativo.»

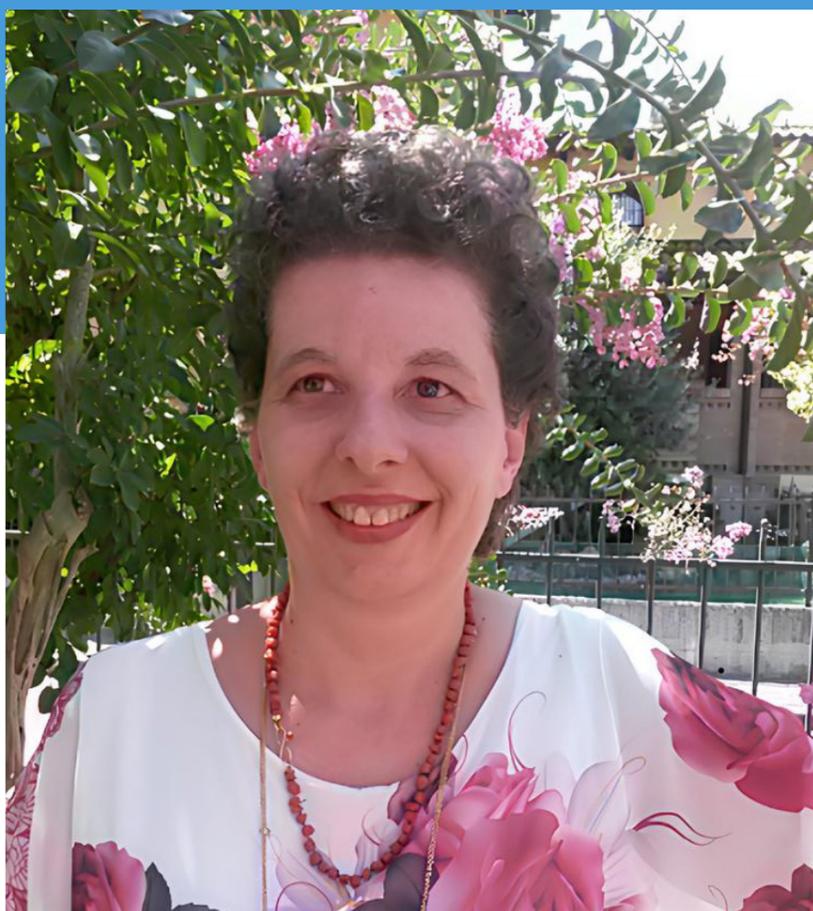
«Io uso molto la parola "scoperta" [...] quando arrivo dico "Oggi faremo delle scoperte!". E quindi, nella scoperta ci sta che uno faccia una cosa che pensa essere un errore e invece è una scoperta, allora in quel caso gli dici "Hai fatto una cosa che non mi aspettavo".»

Apprendimento creativo

Giocare è una cosa seria

«Giocare è una cosa seria. Ho un componente di gioco leggero che sento mia, ma in realtà poi è un lavoro pazzesco di grande ricerca, di documentazione, di verifica, di rimediazione...[...] Spesso accade che influiscono anche le condizioni in cui li metto, per esempio li metto a lavorare in postazioni, do una consegna però dopo li lascio liberi di giocare, questo perché non sono seduti al tavolo. Per cui, gioco per me è compreso anche nel concedergli delle libertà, pur avendo in realtà tutta una regia.»

Apprendimento creativo



Federica Cirilini

Pedagogista

Federica è responsabile dell'area educativa, sportiva, culturale e turistica del Comune di Quattro Castella, nella provincia di Reggio Emilia. Laureata in pedagogia, ha iniziato come pedagogista negli asili nido e nelle scuole dell'infanzia, occupandosi di formazione, progettazione e sostegno anche per i genitori. Ispirandosi alla pedagogia sistemica e all'approccio malaguzziano, oggi guida programmi e servizi educativi rivolti ai bambini.

«Per me, ma in generale per ogni pedagogo, è fondamentale la centralità dei bambini, quindi i diritti e i bisogni dei bambini sono il centro di ogni fare, indipendentemente da tutto il resto.»

Gioco può essere tutto, gioco è conoscenza

«[...] tutto può essere gioco. Non necessariamente solo i giochi scatola, le bambole, il lego (che svolgono delle funzioni importanti) ma per il bambino anche un pezzo di creta diventa gioco, diventa esplorazione, diventa curiosità, diventa immaginazione. In quel blocco di creta lui magari ci vede la luna, una foresta, un elefante.»

Apprendimento creativo

«Il gioco per me non può fare la differenza, il gioco è l'elemento fondamentale per la conoscenza dei bambini, è attraverso il gioco che il bambino apprende. Le sue prime esplorazioni avvengono attraverso delle esperienze ludiche. Gli adulti a volte tendono a dimenticare la parte ludica che c'è in noi, perché attraverso il gioco si può davvero apprendere.»

La creatività serve nella la vita

«Indubbiamente la creatività è fondamentale in qualsiasi lavoro uno faccia, perché se non hai creatività fai fatica a volte anche a superare, a cogliere l'imprevisto, fai fatica a uscire dalla routine e attraverso di esse che si possono trovare delle grandi intuizioni, che hanno portato alle scoperte scientifiche, tecnologiche.»

Perché è importante la creatività

Valorizzare, potenziare, sostenere, leggere, vedere la creatività

«Più che insegnare la creatività, credo che si possa stimolare la creatività, valorizzare la creatività, potenziare la creatività, perché io credo che in ogni esperimento del bambino ci sia già la creatività. Bisogna essere capaci di leggerla, di vederla, di accompagnarla, di sostenerla, di potenziarla e di incamerarla in modo positivo.»

Apprendimento creativo

Apprendimento creativo

Almeno 50 linguaggi...

«Gli obiettivi, [...] i diritti dei bambini e le loro opportunità, quindi cercare di mettere al centro i bambini e cercare di offrirgli, se non proprio i 100 linguaggi, ma almeno una cinquantina di linguaggi. Quindi l'obiettivo è sempre un po' il benessere dei bambini.»

Perché è importante la creatività

La bellezza degli ambienti fa la differenza

«[...] costruire degli ambienti belli. Cioè la bellezza è un altro elemento, dal mio punto di vista, fondamentale che genera benessere. [...] gli spazi consentono vari approcci metodologici. [...] l'ambiente è fondamentale, può offrire tanti tipi di opportunità.»

Collaborazione e lavoro di gruppo

Relazionarsi con gli altri è apprendimento

«La relazione educativa è fondamentale, [...] i bambini si contaminano anche guardando... con il confronto del gruppo dei pari e con l'interazione con i pari, anche nel vedere cosa sta facendo un amichetto.»

«L'apprendimento si sviluppa attraverso il gruppo, attraverso la relazione con i compagni più che in solitaria.»

Rapporto adulto-bambino

Guardare ai bisogni di bambini e genitori

«[...] il mio sguardo è un po' sui bisogni, su cosa ci rilanciano i bambini, anche attraverso gli insegnanti, o gli stessi bambini quando vengono in biblioteca... cosa ci rilanciano i genitori, le difficoltà che leggiamo oggi noi pedagogisti nella genitorialità. [...] l'attenzione è quella di cercare di leggere, di dialogare con le persone.»

L'errore è uno strumento per conoscere

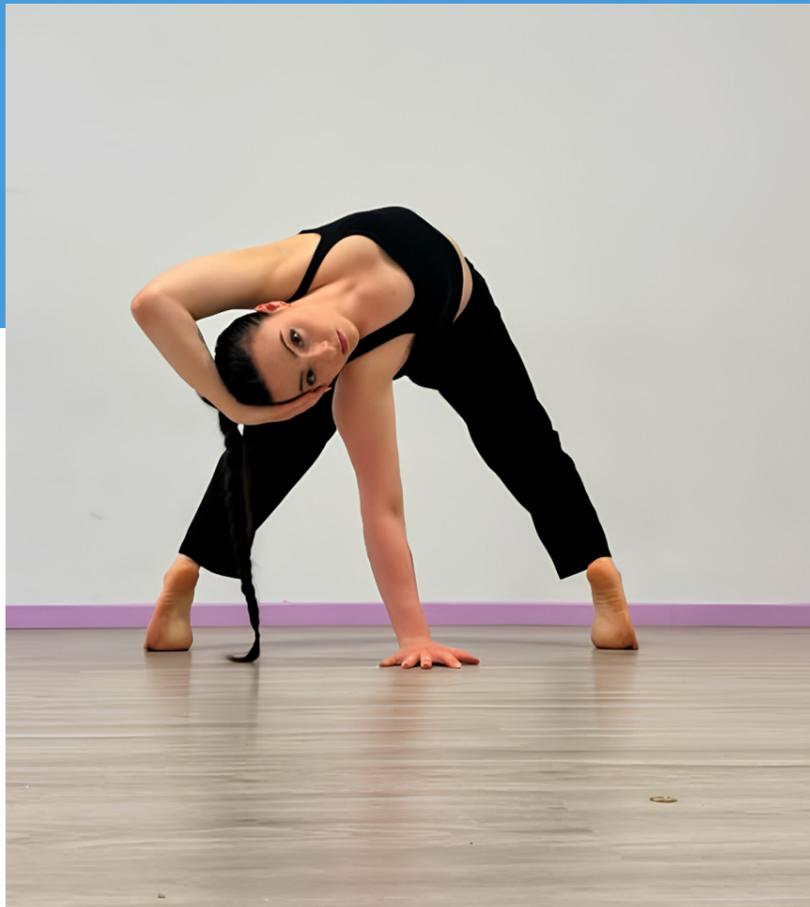
«L'errore è un elemento fondamentale, è molto comune errare, la ricerca dice, noi cresciamo anche attraverso gli errori, anche attraverso delle esperienze negative, quindi l'importante è come rendere consapevole, come accompagnare il bambino anche nel confronto, nel rendersi anche conto che una cosa non va bene. Dal mio punto di vista deve anche arrivarci con una certa autonomia, cioè se ha sbagliato, deve anche sperimentare. [...] L'errore è uno degli elementi di conoscenza.»

Apprendimento creativo

Il gioco può reinterpretare la realtà

«Il gioco non necessariamente deve essere strutturato. Ti faccio un esempio: per un bimbo magari questa scatola, che per noi adulti non è un gioco, per lui può diventare invece elemento di gioco che apre, chiude, ribalta, e comincia a raccontare che per lui è un fortino o è la tana del lupo...»

Apprendimento creativo



Margherita Rossato

Insegnante di danza

Margherita studia danza da quando era piccola e dal 2019 insegna ai bambini dai tre anni fino agli adolescenti, oltre a un gruppo di adulti over 50. Tiene corsi di baby dance, propedeutica e danza moderna e contemporanea, disciplina nella quale si è formata. L'insegnamento della danza è nato come occasione di lavoro nella scuola della madre, ma è diventato un modo per unire la sua passione con il desiderio di insegnare, che porta avanti anche attraverso il percorso di studi per diventare professoressa.

È importante mantenere sempre la calma e quell'equilibrio che ho bisogno di restituire i miei allievi in modo che loro vivano serenamente. Per me è fondamentale è che stiano bene in sala, [...] è la cosa più importante... cioè devono essere tranquille, serene di venire qua, voglio che si sentano in un posto sicuro, e non in una condizione in cui sono sotto pressione.

Creare un posto sereno e sicuro

«La regola principale è la capacità di entrare in sala e lasciare il resto fuori... quindi magari quella giornata che sono super nervosa [...] so che non lo posso trasmettere. Quindi sempre mantenere la calma e quell'equilibrio che ho bisogno di restituire ai miei allievi in modo che loro la vivano serenamente [...] e che stiano bene in sala. [...] che vengono lì e si sentano in un posto sicuro.»

Regole

Bisogna farlo per se stessi

«Cerco di buttarla sempre sul sorriso. Quindi le incoraggio a non avere paura di sbagliare, cioè non lo faccio pesare, non urlo, non rimprovero, assolutamente, anche perché non trovo logico il fatto che i bambini e i ragazzi si impegnino a fare le cose fatte bene per soddisfare me o per non essere sgridate. Invece lo devono fare per loro stessi e per essere soddisfatti e per dire "cavolo ho fatto una cosa fatta bene".»

Apprendimento creativo

L'impegno va premiato

«[...] quello che io premio però non è il talento ma è l'impegno nel senso che il soggetto che viene sempre a lezione e si impegna tantissimo in quello che fa io sono propensa a premiarlo. [...] Creargli l'attimo di soddisfazione.»

Passione e diversità

Collaborazione e
lavoro di gruppo

Il confronto fa crescere

«Guardare l'altro ti fa imparare qualcosa, perché osservi come fa, cosa fa. Sia che l'altro sbagli, sia che l'altro sia nel giusto, in automatico scatta un confronto che ti aiuta a crescere comunque. [...] Perché alla fine il gruppo c'è anche per quello, per sostenersi vicendevolmente.»

Progettare per la creatività

Il bambino non ha preconcetti

«Il bambino ha meno preconcetti e ti segue, si fida [...] e ti ascolta in un altro modo e si limita delle volte semplicemente a copiarti e riesci a cogliere con più facilità quello che stai facendo tu di una persona adulta che parte dal suo preconcetto.»

Apprendimento creativo

La strada cieca

«La strada cieca: le metto tutte in fila e una alla volta devono attraversare la stanza per il lungo con gli occhi chiusi muovendosi sul pavimento e dopo raccolgo un po' dei feedback... allora mi dicono come si sono sentite, se gli è piaciuto, se era difficile... Molto spesso li vedo fare delle cose più belle e magari più difficili di quelle che fanno se gli chiedo di improvvisare a occhi aperti perché non si concentrano sul guardarsi, sul guardare le altre, ma solo sul sentire il movimento ed esce una cosa molto più fluida e anche loro lo sentono che si sentono che vanno e vanno... Una volta mi ha detto mi sembra essere nell'acqua che mi trasporta...»

Progettare per la creatività

La distrazione è un bene

«I bimbi hanno bisogno anche della distrazione, del distacco, della chiacchiera, del perdersi un attimo, perché è insito nel loro essere bimbi, non stando sul pezzo per un'ora.»

Pochi passi alla volta

«L'ambiente forse è la cosa più importante. magari anche se prendi un insegnante molto più preparato e che arriva fine anno avendoti ti insegnato più cose, ma che crea un ambiente un po' disfunzionale è comunque peggio di un insegnante meno preparato che ha degli obiettivi più bassi quindi raggiunge un'asticella più bassa, però ha degli allievi che sono contenti, che gli vogliono bene, che sono sereni, perché se no la resa non c'è ce l'hanno dopo non tornano...»

Apprendimento creativo

È questione di esprimersi, ma soprattutto di capirsi

«La danza può aiutare un bambino ad esprimere se stesso... è una cosa che fai con il tuo corpo, ti metti davanti a uno specchio ti osservi, osservi gli altri, quindi sicuramente può aiutare sia a esprimersi che a capirsi.»

Passione e diversità



Debora Pastori

Mamma di una bambina di 3 anni

Debora Pastori, 36 anni, è sposata ed è mamma di una bambina di 3 anni. Lavora come project manager presso uno studio di comunicazione. Con la figlia gioca molto, spaziando tra svariate attività ludiche e creative. Ama lasciarla libera di esprimersi, pur cercando di introdurre gradualmente il rispetto delle regole. Per Debora è molto importante prendersi cura di sua figlia e del suo sviluppo anche creativo.

«Tendenzialmente le lasciamo libertà, nei giochi non diamo regole. Magari cerco di spiegarle le cose quando serve, ma se vedo che potrebbe sfociare in una crisi, non litigo per un qualcosa su cui non ha senso insistere... Le prime volte le spiego, poi se non c'è verso, lascio fare secondo le sue regole.»

Imparare da tutto e senza insegnamento

«A volte mi rendo conto che ha imparato... o la vedo fare delle cose che non pensavo sapesse fare, e mi stupisce [...] oppure quanta concentrazione mette in certe cose che fa... Me ne accorgo perché di solito quando è molto concentrata sta con la lingua mezza fuori.»

Apprendimento creativo

Un dialogo non una regola

«Sì, non le diamo regole. Cioè, se lei dice "facciamo..." io dico "cosa vuoi che facciamo, facciamo un fiore?" "No" "facciamo una casa" "ok, facciamo una casa". È più un dialogo che una regola. Disegna sempre quello che vuole, è lei che di solito mi dice cosa disegnare.»

Regole

Cambiare le regole non è un errore

«Fa più fatica, secondo me, a stare dentro a un gioco che ha delle regole. Adesso un po' sta cominciando, però vedo che non è che se è uscito il rosso, devi prendere il rosso... magari lei dice "no, prendo il blu". E allora a una certa la lascio fare...»

Apprendimento creativo

Dal gioco alla rottura di...

«[...] Ci sono certe attività... mia figlia, un pomeriggio, decide che vuole cominciare a spargere acqua in giro perché deve far finta che siamo al mare. Oppure, fare qualcosa che un adulto non farebbe, un danno. Fare qualcosa che prevede poi, sistemare, e pulire. Comunque una cosa molto fuori dagli schemi... Insomma non è più un gioco ma una rottura di...»

Rapporto adulto-bambino



Elena Tartaglia

Mamma di una bambina di 6 anni e di un bambino di 3 anni

Elena è sposata ed è mamma di due bambini di 3 e 6 anni. Lavora come interior designer per una nota azienda di arredamento. Con i suoi figli svolge attività creative e di gioco libero, incoraggiando fantasia e autonomia, limitando l'uso della tecnologia e valorizzando la noia come stimolo alla creatività. Inoltre, ritiene fondamentale che la scuola sappia trasmettere entusiasmo e apprendimento attraverso il gioco, evitando eccessiva rigidità e troppi compiti.

«Noi abbiamo poche regole a casa, sono delle cose che servono anche alla loro crescita, secondo me, personale. E lì se non lo fanno, ci arrabbiamo. Se invece non fanno qualcosa, o sbagliano qualcosa, perché magari non l'hanno mai fatta, quella è crescita, penso che sia normale e quindi bisogna spiegargli.»

La noia fa crescere

«Devono annoiarsi, perché devono imparare a stare anche da soli e soprattutto usare la fantasia alla loro età.»

«Tutto quello che è tecnologico, quindi tablet, cellulari, secondo me quelli sono veleno per i bambini. Piuttosto stare in casa, che si annoino... io sono una gran fan della noia per i bambini, secondo me li fa crescere tantissimo perché si inventano cose da fare, usano la fantasia e secondo me li fa crescere molto.»

Apprendimento creativo

La motivazione intrinseca parte dall'esperto

«Un insegnante che ti fa amare giocando quello che stai facendo è veramente tutto.»

Passione e diversità

Bisticciare aiuta il confronto con l'altro

«Perché secondo me stare in gruppo è un confronto, allora a scuola hai l'autorità dell'insegnante, a casa hai l'autorità del genitore, però anche loro, non so come spiegarmi... tu sei presente, ma comunque li lasci più in autonomia. E imparare a litigare tra di loro, bisticciare tra di loro, secondo me li fa crescere tantissimo.»

Collaborazione e lavoro di gruppo



Davide Crotti

Papà di due ragazzi di 21 e 16 anni e un bambino di 6 anni

Davide ha tre figli, rispettivamente di 21, 16 e 6 anni, e lavora per una nota azienda di moda. Ha a cuore lo sviluppo delle passioni dei suoi figli, sostenendoli senza imporre scelte. Ama condividere momenti quotidiani con loro, come la lettura o fare lavoretti manuali, incentivando creatività e apprendimento. Per lui è importante dare regole chiare ma anche libertà di esprimersi. Crede che la scuola debba stimolare la manualità e la creatività, lontano dall'uso eccessivo della tecnologia.

"Riconosco il suo talento e lo valorizzo, sia per la mia soddisfazione come genitore sia per accompagnarlo passo passo e condividere con lui ogni traguardo."

Cercare un riscontro sincero

«È importante far vedere quello che fa ai genitori perché cerca anche lui un riscontro.»

«Lele cerca dei riscontri all'interno della famiglia anche per una piccola cosa che fa [...] se è brutto glielo dico: "a me non piace". È giusto dirglielo, perché nella vita non è tutto rose e fiori. [...] è giusto essere sinceri. Poi adesso ha un'età che alla fine capisce, apprende, non si offende...»

Rapporto adulto-bambino

Riconoscere il talento

«Sicuramente prendo atto del talento che può avere e glielo sottolineo, anche come soddisfazione sia per me genitore ma anche per dare soddisfazione a loro.»

Passione e diversità

Servirebbe disintossicarsi dalla tecnologia

«È impossibile togliere la tecnologia. È impossibile negli adulti, è impossibile ancora di più nei ragazzi.»

Apprendimento creativo

C'è bisogno di noia

«La noia, secondo me, sarebbe una cosa fondamentale, ma nello stato attuale i bambini non la sentono. Lele avrebbe bisogno di noia perché Lele è abituato a fare mille cose e di conseguenza lui avrebbe bisogno di annoiarsi.»

Apprendimento creativo

Pain points

Successivamente alla fase di intervista, sono state prese in analisi tutte le risposte date dagli intervistati, in modo da individuare gain e pain points. Questi esprimono eventuali difficoltà o punti di forza che le risposte hanno fatto emergere riguardo al tema dello sviluppo del pensiero creativo.

Nello specifico dei **pain points**, le risposte degli **operatori** hanno fatto emergere come, in ambito laboratoriale, sia spesso più difficile interagire con chi partecipa, a prescindere dall'età. In primo luogo non è facile non imporsi durante le attività. Cercare di **instaurare un dialogo con il discente**, invece di imporre regole o guidarlo in modo eccessivo, non è sempre naturale e spesso le attività proposte non facilitano questo approccio. Anche **rimodulare all'occorrenza le attività** in base ai partecipanti sembra essere complesso, quasi mai gli atelier vengono progettati considerando tutte le fasce di età o volendo lavorare con più target sullo stesso output.

Per quanto riguarda i **genitori**, la vita privata e lavorativa incide notevolmente sulla possibilità di proporre attività ai figli per sostenerli nella crescita. Non sempre si ha il **tempo** necessario da dedicare ai bambini o quello che servirebbe per seguire un'attività dall'inizio alla fine. Anche gli **spazi domestici** non sono sempre adeguati, non stimolano nuove esperienze e, quando è il bambino a inventare o suggerire un'attività, spesso l'impegno richiesto in termini di energia e tempo supera la soddisfazione di vederlo felice.

Dalle interviste è emerso, inoltre, che le **energie** dei genitori, soprattutto a fine giornata o settimana, sono limitate e non sempre sufficienti per partecipare attivamente alle attività creative desiderate dai figli. Questo porta spesso a ricorrere alla **tecnologia** come "salva noia", sebbene gli stessi genitori riconoscano negli smart device un ostacolo allo sviluppo della creatività.

Infine, trovare qualcuno che sappia realmente indicare **quali attività siano più adatte** per supportare la crescita dei figli, prepararli al futuro e stimolare il pensiero creativo non è affatto semplice.

«Un laboratorio non ha funzionato, quando c'è troppo del mio o troppi passaggi, troppe insistenze, e mi rendo conto che ho condotto troppo.»

Paola Cappelletti, esperta

«Tutto quello che è tecnologico, quindi tablet, cellulari, secondo me quelli sono veleno per i bambini.»

Elena Tartaglia, mamma

Gain points

Per quanto riguarda i punti di forza, le **opportunità** che gli **esperti** individuano nel loro lavoro e nelle attività che propongono riguardano, prima di tutto, l'utilizzo di **materiali non strutturati** e spesso **di scarto**. Si tratta di materiali e oggetti che consentono una rielaborazione personale e favoriscono così lo sviluppo del pensiero creativo.

Nel momento dell'attività, inoltre, sebbene questa sia sempre pensata e progettata, e quindi contenga regole intrinseche, è importante non imporre ulteriori suggestioni. Sarà l'attività stessa a guidare e a stimolare il partecipante.

Infine, le interviste hanno evidenziato come la **valorizzazione del lavoro** sia fondamentale per rendere il discente orgoglioso e permettergli di acquisire realmente le capacità divergenti sviluppate durante l'attività.

Per i **genitori**, l'opportunità più grande nel favorire la creatività è la **libertà di espressione**. Anche quando sono gli adulti a decidere il gioco o l'azione da svolgere, è importante lasciare al discente la possibilità di scegliere come realizzarla. In questo modo il bambino esprime se stesso e inizia a costruire il proprio modo di essere e il proprio carattere.

Le interviste hanno inoltre messo in evidenza l'importanza della **collaborazione** e del **dialogo tra pari**, sottolineando quanto questi favoriscano la crescita del discente.

Per i genitori, permettere ai figli di confrontarsi con altri bambini è molto importante, in qualsiasi occasione, sia essa ludica o scolastica.

«Attraverso la documentazione, gli allestimenti e le esposizioni, attraverso foto e cose varie, da far vedere a delegazioni, oppure ai genitori, si valorizza il lavoro dei bambini. A loro questo piace molto, anche perché sono attenti osservatori...»

Pierangelo Giovanetti, esperto

«Non le diamo regole. È più un dialogo che una regola. Disegna sempre quello che vuole, è lei che di solito mi dice cosa disegnare.»

Debora Pastori, mamma

Personas

A partire dalle interviste, sono state elaborate delle user personas con l'obiettivo di analizzare maggiormente l'utenza interessata alla tematica e di delinearne i mindset.

In particolare, sono stati sviluppati i profili dei **genitori** e dell'**esperto** in quanto soggetti direttamente e indirettamente coinvolti.

Per la loro definizione, sono stati individuati **quattro parametri** utili a rappresentare in maniera realistica la prospettiva dei soggetti: obiettivi, bisogni, opportunità e ostacoli/frustrazioni.



Elisabetta Girolami

Mamma
Interior designer
37 anni
2 figli

Elisabetta abita a Rubiera con il suo compagno e i suoi due figli, Pietro e Lucia, di 3 e 7 anni. Lavora come interior design a Reggio Emilia, professione che la porta a stare lontano da casa 10 ore al giorno. Lei e il suo compagno si interessano molto all'educazione dei loro figli, ma faticano a conciliare i loro impegni lavorativi con le attività dei figli. Solo nei weekend riescono a trovare del tempo per delle attività di svago con Pietro e Lucia.

Tempo limitato a disposizione per seguire i figli nel loro percorso di crescita

«Sicuramente avere più tempo per stare con loro e seguirli sarebbe bellissimo, ma la pagnotta a casa va portata, quindi si fa quello che si può.»

Obiettivi

Vorrebbe **trovare delle attività originali e utili** da far fare ai suoi figli nei weekend, quando hanno più tempo disponibile.

Bisogni

Vorrebbe trovare un'attività che fosse **propedeutica alla crescita** di Pietro e Lucia, o che comunque gli insegnasse qualcosa di nuovo.

Opportunità

Ha partecipato a qualche atelier di **Fondazione Reggio Children** e lo trova un ambiente particolarmente stimolante e che porta i bambini a esprimersi liberamente.

Ostacoli e frustrazioni

Fatica a trovare **nuove attività** per i suoi figli se non quelle sportive, che si svolgono solamente durante la settimana.



Abayomi Shogbade

Papà
 Impiegato settore moda
 44 anni
 3 figli

Poco spazio per far giocare liberamente i figli

Abayomi abita a Reggio Emilia con sua moglie e i suoi tre figli, Ellias, Joele e Shantae, di 4, 8 e 13 anni. Lavora come impiegato in una famosa azienda di moda della provincia. Insieme alla sua famiglia, abita in un trilocale di una palazzina in zona Santa Croce. Non avendo spazio all'aperto, i figli non riescono a giocare liberamente e Abayomi si trova spesso costretto a portarli a casa dei nonni dove c'è molto più spazio.

«Ci sono giorni in cui magari mio figlio vuole spargere acqua in casa perché deve far finta che siamo al mare. Certo, può essere divertente, ma non è il luogo adatto...»

Obiettivi

Vorrebbe **trovare un luogo più spazioso e stimolante** di casa sua per far fare delle attività a Ellias, Joele e Shantae.

Bisogni

Vorrebbe trovare un'attività che non solo tenga impegnati i figli, ma che sia **propedeutica alla loro crescita**.

Opportunità

Vive nello stesso quartiere di **Fondazione Reggio Children**, quindi raggiungerebbe facilmente il Caffarri.

Ostacoli e frustrazioni

Si trova spesso in difficoltà nel **proporre ai suoi figli delle attività** da fare diverse dal solito.



Valentina D'Amico

Esperta
 Atelierista
 32 anni

Trovare il giusto equilibrio tra bisogni del partecipante e la sua espressione creativa

Valentina opera da diversi anni nel campo dello sviluppo creativo, dedicandosi a progetti e attività laboratoriali. Laureata in Scienze dell'Educazione, ha iniziato il suo percorso professionale affiancando diversi esperti del settore. La sua vera passione è ideare attività che stimolino il pensiero creativo. Trova questa sfida particolarmente stimolante, poiché richiede di conciliare le esigenze e i bisogni dei partecipanti con la valorizzazione della loro espressione creativa.

«Per me, creare significa aprire uno spazio dove ognuno può esplorare, esprimersi e trasformare le proprie idee in qualcosa di nuovo e unico.»

Obiettivi

Vorrebbe riuscire a **conciliare le necessità e i bisogni** di chi partecipa agli atelier, la loro **libertà di espressione** e la sua idea di **creatività**.

Bisogni

Sarebbe utile per lei trovare una **nuova attività da proporre** che sia ben strutturata ma che possa comunque permetterle di instaurare un **dialogo** con chi parteciperà.

Opportunità

Ha già condotto dei laboratori creativi.

Ostacoli e frustrazioni

Vorrebbe riuscire ad adattare le attività che propone a **diversi tipi di utenze**, senza stravolgerle e senza troppe imposizioni e regole.

Voglio dargli gli strumenti per affrontare il mondo

Mindset del genitore

«**Io voglio il bene di mi* figli***. Voglio che cresca con le **capacità per affrontare la vita**: che sappia gestire gli imprevisti, stare con gli altri, capire e dire quello che veramente sente.

Per me è importante che giochi e che si diverta, ma che lo faccia con un'utilità reale, facendo qualcosa che magari lo aiuti davvero a diventare una persona solida, pronta e consapevole nella vita.

Ma trovare **attività che lo stimolino** in questo senso non è semplice. Spesso quello che mi propone di fare diventa più un problema per me che un gioco per lui. **Richiede tempo, spazio, energie... che non sempre ho.**

Eppure **non mi arrendo**. Perché sento che è mia responsabilità dargli gli strumenti giusti per affrontare il mondo che lo aspetta.»

Voglio lavorare con tutti e per chiunque

Mindset dell'esperto

«Quando penso a un atelier, lo immagino come uno **spazio ben progettato**, che non da troppe regole ma che lascia la **libertà di esplorare**. Uno spazio **adatto a chiunque**, bambini ma anche adulti, nonostante tenere conto di necessità ed esigenze differenti sia difficile.

Credo che un laboratorio debba essere un luogo dove il dialogo sia costante, tra me e i partecipanti, certo, ma anche, e soprattutto, tra i partecipanti stessi perché la **collaborazione** è fondamentale.

Vorrei un **ambiente ricco di stimoli**: uno spazio bello, accogliente, che inviti ad agire, sperimentare e immaginare. Un contesto che si rimodula con l'attività e non il contrario.

Il mio obiettivo è vedere i **partecipanti soddisfatti e orgogliosi** del proprio lavoro. Mi piace vedere le persone che sorridono a fine attività, pensare che sarebbero felici di tornare un'altra volta.

Ricerco un atelier che sia tutto questo.»

04.
Ideazione

Come potremmo...?

Dopo aver concluso la fase di ricerca con gli utenti, descritta nel capitolo precedente attraverso l'analisi delle interviste, l'individuazione dei principali topic, la costruzione delle personas e la definizione del mindset, il lavoro è proseguito con la **fase di ideazione**. In questo passaggio, lo strumento utilizzato per trasformare le evidenze della ricerca in opportunità progettuali sono stati gli **How Might We**. Una tecnica della metodologia del Design Thinking che ci ha permesso di trasformare i bisogni e le criticità emerse con la user research, in **domande generative** che hanno guidato il brainstorming.

Più in particolare, gli HMW sono stati formulati mantenendo sempre come punto di riferimento Fondazione Reggio Children e i suoi contesti, ma con la consapevolezza che non dovessero riguardare soltanto un pubblico infantile.

Come possiamo supportare il discente con attività che lo preparino ad affrontare le sfide future?

Come potremmo dare i giusti stimoli senza mettere in difficoltà l'operatore?

Come potremmo incentivare l'esplorazione libera in chi vive l'esperienza?

Come possiamo rendere soddisfatto il partecipante del proprio operato?

Come potremmo sfruttare le potenzialità dello spazio del Ex Mangimificio Caffarri?

Come potremmo progettare un'attività per persone che parlano lingue diverse?

Come possiamo sfruttare i materiali di riciclo che Fondazione Reggio Children già possiede?

Linee guida

Successivamente si è passati alla formulazione delle **linee guida di progetto**. Queste nascono con una **duplice funzione**: da un lato, cercare di offrire alcune prime risposte alle domande poste con gli HMW; dall'altro, costituire dei "paletti", ovvero regole fondamentali che orientano il processo creativo.

Le linee guida hanno infatti il compito di mantenere chiari i **punti fermi** anche nei momenti più critici o di incertezza, garantendo coerenza e continuità allo sviluppo progettuale.

La loro definizione si fonda sui risultati della **user research** e sui contributi emersi dalla **desk research**. In particolare, le riflessioni sulla pedagogia e i suoi principali esponenti, trattati nel primo capitolo, insieme alle teorie sull'apprendimento creativo di Mitchel Resnick. Come anticipato nella fase di ricerca con gli utenti, dai temi emersi sono stati individuati dei topic che hanno orientato sia la costruzione delle interviste, sia l'analisi successiva e la definizione degli insight progettuali. Questi elementi, integrati con le nozioni emerse dalla ricerca di scenario, sono stati tradotti nelle linee guida di progetto. Va sottolineato che gli ultimi tre topic (Rapporto adulto-bambino, Progettare per la creatività e Perché è importante la creatività) non hanno trovato un corrispettivo diretto nelle linee guida, poiché la loro natura più ampia e trasversale li rende principi validi per l'intero processo di progettazione, piuttosto che riflessioni circoscritte a singole regole.

Più nello specifico, le linee guida **non nascono come traduzione meccanica dei topic** individuati nella user research, ma come loro **naturale evoluzione**. Alcuni passaggi sono più immediati, il tema delle "Regole", ad esempio, ha dato origine alla linea guida sull'"Equilibrio tra libertà e strutturazione" e anche la riflessione su "Collaborazione e lavoro di gruppo" ha portato a "Apprendere progettando insieme", così come da "Passione e diversità" deriva la linea guida "L'apprendimento creativo nasce dalla motivazione intrinseca".

Allo stesso tempo, molti degli spunti raccolti non possono essere ricondotti a un'unica origine: i topic, così come le nozioni emerse dall'analisi di scenario, si intrecciano e si contaminano, generando una base comune da cui le linee guida prendono forma. Il topic "Apprendimento creativo", ad esempio, si ritrova in più principi, come "Monta e smonta", "Cestino dei tesori" e "Un dialogo non una regola" e ovviamente "Uno tra cento linguaggi".

Ne risulta un **sistema fluido**, in cui ogni principio progettuale non si limita a rappresentare un singolo concetto, ma racchiude più influenze contemporaneamente, **restituendo così la complessità e la ricchezza del processo di ricerca**.

Equilibrio tra libertà e strutturazione

La strutturazione rappresenta uno strumento utile per uscire dalla propria **zona di comfort** e scoprire così **nuove risorse**. Essa è implicita nella progettazione dell'attività e, soprattutto nelle fasi iniziali, deve essere più marcata, in modo da favorire una **progressiva personalizzazione** durante lo svolgimento.

Un dialogo non una regola

Non è sempre necessario spiegare in modo diretto; è più efficace, invece, favorire la **creazione di un dialogo**.

Apprendere progettando insieme

È necessario favorire il lavoro in **gruppi di pari**, permettendo di incentivare la cooperazione e, di conseguenza, di rafforzare l'apprendimento.

Lavorare insieme su progetti è particolarmente efficace, poiché questi impongono **obiettivi reali e concreti**.

Monta e smonta

Progettare un'attività che permetta di favorire la **rimodulazione dell'output**.

Cestino dei tesori

Incoraggiare l'esplorazione autonoma prediligendo **materiali non strutturati e belli in ambienti stimolanti**.

L'apprendimento creativo nasce dalla motivazione intrinseca

È importante progettare **attività che appassionano** gli utenti, così da accrescere la loro motivazione. Allo stesso tempo, **valorizzare gli output** prodotti consente di generare soddisfazione e rafforzare l'esperienza.

Uno tra cento linguaggi

È fondamentale sostenere l'**individualità di ciascuno**, poiché permette di favorire lo sviluppo di un linguaggio personale e autentico.

Casi studio di progetto

Di seguito vengono riportati i casi studio di progetto di particolare utilità e ispirazione per questo progetto di tesi.

Gli esempi selezionati comprendono **attività rivolte sia ai bambini sia agli adulti**, con la particolarità che molte delle proposte dedicate ai più piccoli, anche se non necessariamente progettate per tale fine, possono risultare efficaci con i corretti aggiustamenti anche per un pubblico adulto, e viceversa. Questa caratteristica ha permesso di approfondire la **flessibilità di utenza** delle attività al fine di garantire tale aspetto anche nel progetto di tesi.

Il primo caso studio presentato è **Gruppo Immagine e MiniMu** di Trieste, analizzato in modo particolarmente approfondito grazie alla visita in sede, alle interviste con uno dei fondatori e all'osservazione diretta degli artefatti laboratoriali.

Seguono altri **dieci casi studio di progetto**, ciascuno rilevante per le attività di atelier proposte, lo storytelling adottato, la scelta e l'uso dei materiali e lo sfruttamento dello spazio.

Ogni caso studio è stato valutato alla luce delle **linee guida** illustrate nei capitoli precedenti, elaborate a partire dai risultati della ricerca, dalle interviste e dalla costruzione delle user personas, e utilizzate come indicatori qualitativi per l'analisi. Tale approccio consente di verificare la coerenza dei casi studio e di evidenziare come le necessità individuate possano tradursi, in termini esigenti e prestazionali, nelle loro attività, costituendo così la base da cui avviare la definizione del progetto di tesi.

Gruppo Immagine / MiniMu

Gruppo Immagine è un'associazione riconosciuta dal MIUR che opera dalla fine degli anni 80 nel campo della formazione artistica, con sede a **Trieste**.

Sin dalla sua costituzione, propone ad adulti e bambini laboratori che impiegano il metodo "giocare con l'arte" promosso da **Bruno Munari**, il quale ha affiancato e sostenuto il lavoro dell'associazione negli anni successivi alla sua inaugurazione.

Qualche anno dopo nasce il **MiniMu** (Mini Museo - Mini Munari), un'**associazione culturale** dedicata alla promozione di iniziative volte a stimolare il "**pensiero divergente**", con particolare attenzione all'età evolutiva, ed è diventata nel tempo il punto di riferimento principale per le attività promosse dall'associazione Gruppo Immagine, offrendo uno spazio stabile di crescita e sperimentazione.

Storia

Nel **1987** nasce **Gruppo Immagine** con l'obiettivo di proporre delle attività di laboratorio rivolte ai bambini. Per l'occasione, Bruno Munari inaugura l'attività alla stazione Marittima di Trieste. Successivamente, Munari e i suoi atelier "giocare con l'arte" diventano punti di riferimento per l'associazione, rimasti tali fino ad oggi.

I laboratori "**giocare con l'arte**" nascono con lo scopo di far entrare in relazione i più piccoli con il linguaggio della comunicazione visiva, senza l'imposizione di regole o costrizioni, e il metodo su cui si basa è il "fare per capire" e il "dire come fare e non cosa fare": attraverso il gioco, i bambini sviluppano capacità di osservazione visiva, di classificazione, di relazione tra oggetti diversi e sperimentano accostamenti insoliti. L'obiettivo dei laboratori munariani è quello di **guidare i più piccoli nella scoperta di ciò che si nasconde sotto la superficie delle cose**.

Inoltre Bruno Munari evidenzia l'intima connessione tra "regola e caso", tecnica e varianti, programma e improvvisazione, e Gruppo Immagine ha trovato il modo di rinnovare e testimoniare questo punto di vista articolandolo nelle diverse esperienze che propone.

«Complicare è facile, semplificare è difficile. Per complicare basta aggiungere, tutto quello che si vuole: colori, forme, azioni, decorazioni, personaggi, ambienti pieni di cose. Tutti sono capaci di complicare. Pochi sono capaci di semplificare.»

Bruno Munari



A distanza di vent'anni dalla nascita dell'associazione, Gruppo Immagine inizia la collaborazione con l'Azienda Sanitaria Triestina e la Provincia di Trieste per fondare il **MiniMu**, con la dicitura Museo dei Bambini Parco di San Giovanni.

La sede del museo è collocata nel cuore del **Parco di San Giovanni di Trieste**, ex sede dell'Ospedale Psichiatrico Provinciale, che ha visto una trasformazione radicale da manicomio a luogo dedicato ad attività culturali, lavorative e sociali grazie agli interventi dei coniugi Franco e Franca Basaglia.

Il MiniMu ospita una **particolare realtà museale** in cui gli **spazi espositivi e di laboratorio si intrecciano** e dove le opere degli artisti vengono proposte accanto alle opere di laboratorio, creando un ambiente che non vuole negare le differenze ma sottolineare l'intensità creativa di entrambi, ovvero la ricerca di nuovi modi di far stare assieme le cose.

Il museo nasce con l'obiettivo di sviluppare relazioni con la città, nelle sue diverse espressioni, ed in particolare col mondo della cultura, dell'arte e della scuola. Dal 2008, il museo organizza **laboratori, mostre, attività di ricerca didattica, convegni** sui temi dell'educazione nell'età evolutiva e **attività di catalogazione** delle metodologie "giocare con l'arte" e dei children museum.

Negli anni a venire Gruppo Immagine e MiniMu hanno continuato a tessere rapporti con il territorio e con i grandi artisti che hanno avuto un ruolo centrale nel campo del design per l'infanzia come Riccardo Dalisi, Michelangelo Pistoletto e Carlo Fontana.

Riccardo Dalisi è stato, dopo Munari, l'influenza più significativa per Gruppo Immagine e MiniMu, coinvolto in progetti culturali e artistici sin dai primi anni di attività.

Dalisi ha preso parte alla costruzione dell'identità educativa e culturale del museo e dell'associazione. Figura chiave del design italiano e dell'architettura sociale, ha ispirato e sostenuto la sperimentazione educativa basata sulla creatività, sulla materia e sul segno.

In più occasioni ha partecipato a incontri e iniziative promosse dall'associazione, portando con sé la sua visione sul sociale legata all'arte e alla didattica. Uno dei progetti più rilevanti a cui ha preso parte è il "Bauhaus dei Giovani" (2012), evento patrocinato dall'associazione e dal museo durante il quale il suo contributo, sia teorico sia pratico, ha arricchito le attività laboratoriali rivolte a bambini, famiglie e scuole.

Per il MiniMu, Dalisi ha rappresentato un **punto di riferimento importante**, in particolare per quanto riguarda l'attenzione alla dimensione umana e relazionale dell'esperienza artistica. Il suo lavoro è stato d'ispirazione per percorsi laboratoriali che uniscono fantasia e immaginazione, trasformazione della materia e impatto sul sociale. La sua idea di un **design "povero" ma incisivo**, capace di

Nella pagina a fianco:
Bruno Munari mentre conduce
uno dei laboratori "Giocare con
l'arte" a Gruppo Immagine

trasformare un qualsiasi stimolo presente nel quotidiano in narrazione, è perfettamente in linea con i valori e gli obiettivi del museo e dell'associazione.

Un altro lato del suo approccio, risultato fondamentale nell'esperienza con il MiniMu, è il **rapporto con il fare e l'azione**. Dalisi propone durante le attività "l'intelligenza delle mani", cioè l'agire successivo al progettare. Secondo il suo pensiero, affine a quello di Munari, è essenziale non fermarsi al pensare ma procedere con il fare, al fine di verificare che tutto funzioni correttamente.

All'evento "Bauhaus dei Giovani" partecipa anche **Michelangelo Pistoletto**, il quale rappresenta un'ulteriore figura centrale tra le collaborazioni dell'associazione e del museo in quanto porta al MiniMu la sua filosofia del Terzo Paradiso, teoria che invita a coltivare la creatività come forma di cura del mondo ed educare le nuove generazioni a un futuro dove arte, etica e sostenibilità camminano insieme, con l'obiettivo di rimettere al centro il senso di responsabilità dell'essere umano.

Nel maggio 2013, il MiniMu ha ospitato la mostra "Carlo Fontana – Intarsi di colore", allestita nella sala espositiva interna all'ex Ospedale nel Parco di San Giovanni, promossa dall'associazione come parte della quinta edizione del progetto "Maggio del MiniMu". La mostra ha presentato diciotto opere dell'artista, molte delle quali dedicate alla città di Trieste, caratterizzate da colori vivaci e forme semplici che trasmettono positività ed energia. Il progetto ha incluso un laboratorio gratuito per bambini dai 4 agli 11 anni ispirato alla mostra, intitolato "Intarsi, rifrazioni, rifrangenze di colori". Questo laboratorio è stato ideato per stimolare l'osservazione del codice visivo delle opere e promuovere sperimentazioni creative con materiali e colori.

Pur non essendo un collaboratore permanente, **Carlo Fontana** ha avuto un ruolo centrale dal punto di vista educativo e relazionale per l'associazione e il museo, dove arte contemporanea, processo creativo e coinvolgimento dei più piccoli si integrano in modo attivo e partecipativo. La mostra di Carlo Fontana è stata selezionata perché le sue opere, colorate, brillanti, geometricamente emblematiche della positività, si prestano come stimolo per il pensiero divergente e il gioco creativo promosso da Bruno Munari e dal MiniMu.

Filosofia e valori

Gruppo immagine e il MiniMu seguono un metodo educativo che, attraverso il gioco e la libertà di espressione, individuano nell'**immaginazione** e nella **creatività** dei giovani, e non solo, il **motore dello sviluppo**. Questo approccio si basa sulla metodologia "**hands-on**", approccio che implica il coinvolgimento attivo e l'esperienza diretta del giovane.

Il cuore dell'approccio del museo è la **stimolazione del pensiero divergente**, considerato come risorsa educativa fondamentale. Gli operatori del MiniMu organizzano attività in cui offrono al bambino la possibilità di sviluppare la capacità critica e la libertà di scegliere come esprimerla secondo il proprio linguaggio e la propria sensibilità. In particolare, lo staff propone infiniti modi di vedere e di raccontare ciò che è insolito e divergente, offrendo al bambino un luogo "aperto", un "**laboratorio diffuso**", che estende il proprio raggio d'azione al di là delle pareti, per instaurare nuove trame relazionali con il territorio e la comunità. All'interno di "MiniMu" le opere, le strutture di laboratorio e gli oggetti non sono considerati per il loro valore di autenticità o artistico, quanto piuttosto per il **processo** di riflessione e relazione che possono produrre nei bambini¹⁹.

Secondo l'approccio del museo, le **sperimentazioni** facilitano la memorizzazione dei dati e favoriscono un'osservazione più sicura, permettendo l'elaborazione libera di nuove metafore. Attraverso il fare e l'utilizzo di svariate tecniche, l'acquisizione delle regole del codice visivo, le quali costituiscono un alfabeto di base fondamentale, contribuisce all'agire creativo. Si esplora mettendo insieme la mente e il corpo, sviluppando un'**interazione tra soggetto e oggetto**, influenzata dalle conoscenze individuali, dall'ambiente e dai materiali utilizzati. Per l'associazione e il museo è attraverso il gesto e l'azione, che il soggetto costruisce sé stesso²⁰.

Nel progettare i laboratori lo staff tiene conto della qualità degli strumenti, dei materiali, dei supporti. È fondamentale capire esattamente con che **strumenti** si sta lavorando poiché ogni proposta creativa si sviluppa in relazione a un insieme di elementi, materiali e relazionali, che definiscono l'esperienza. Anche un gesto fatto nell'aria presuppone un contesto, in quanto nulla si crea nel vuoto.



19. La vision del MiniMu, da www.minimu.org

20. La vision del MiniMu, da www.minimu.org

A sinistra:
Laboratorio, MiniMu

In continuità con Bruno Munari

Dal punto di vista metodologico, il lavoro del MiniMu si è sviluppato in stretta relazione con l'esperienza di **Bruno Munari**, senza rivendicare l'etichetta certificata "Metodo Bruno Munari", da cui il gruppo si è distaccato dopo la scomparsa dell'artista. Si tratta di un lavoro basato sull'azione, sull'attenzione ai processi, sul gioco come strumento. Come riportato precedentemente, l'associazione propone i laboratori "**Giocare con l'arte**" di Munari che si articolano a partire da sei principi fondanti, i quali sono stati ripresi dall'associazione come linee guida per progettare e osservare i laboratori proposti.

Ritrovare l'azione:

l'apprendimento si basa sul fare, sull'interazione mente-mano-strumento, grazie a cui si sviluppano conoscenza e consapevolezza. Il gesto, in sé, possiede una propria forma di intelligenza.

Esplorare le variazioni:

offrire l'opportunità di sperimentare le possibilità di trasformazione di un oggetto o concetto. Così facendo, non si trova una sola soluzione, ma possono verificarsi molteplici possibilità creative.

Misurare i limiti:

creare l'occasione di esplorare fino a che punto si può cambiare qualcosa dell'oggetto prima che perda la sua identità. In questo modo, si creano nuove possibilità a partire da quelle già esistenti e, di conseguenza, si stimola il pensiero creativo di chi indaga.

Moltiplicare i punti di vista:

osservare lo stesso oggetto da prospettive diverse aiuta a superare gli stereotipi e ad accettare la complessità della realtà, favorendo il pensiero divergente e la consapevolezza interpretativa.

Trasformare l'organizzazione:

nuove possibilità possono emergere rimettendo in discussione l'ordine abituale delle cose, riorganizzando gli elementi già noti.

Spiazzare le abitudini:

incoraggiare a rompere le abitudini, affrontando compiti insoliti, lontani dalle competenze già acquisite. Lo spiazzamento cognitivo stimola creatività e pensiero critico, aprendo a nuove domande e curiosità.

Centrale è, inoltre, il concetto di "**segno**", inteso nel suo senso più ampio, considerandolo come segno grafico, gestuale, cromatico, una traccia appena lasciata, vicina a chi l'ha realizzata ma non ancora pienamente definita. È in questo spazio di "non compiutezza" che si crea terreno fertile per la creatività, perché permette di osservare e riflettere su ciò che si è fatto, senza la pressione di doverlo subito esporre o spiegare. Il segno diventa così **veicolo di espressione e relazione**, ma anche **strumento di pensiero**.



Nella pagina a fianco:
Bambini che partecipano al
laboratorio tattile di Bruno
Munari, MiniMu

Costruire una comunità

Per l'associazione e il museo è essenziale **costruire relazioni** con il territorio e con le comunità che lo vivono. L'obiettivo è valorizzare le diverse attività culturali, artistiche e formative legate ai luoghi vicini. Attraverso la sua offerta, il MiniMu rafforza anche il ruolo del **Parco di San Giovanni di Trieste**, sede dell'associazione, come bene culturale aperto alla fruizione pubblica. Mette in relazione bambini e famiglie con situazioni e contesti quotidiani, offrendo occasioni per osservare, toccare, sperimentare, stimolando il dialogo tra genitori e figli, promuovendo il benessere e contribuendo alla prevenzione del disagio familiare.

Collabora con numerose realtà presenti nel Parco, tra cui la Cooperativa Basaglia, la Cooperativa SanPantaleone, il Museo di Mineralogia e gli Amici del Parco di San Giovanni. In occasione di eventi, ha preso parte a iniziative come Horti Tergestini, Rose Libri Musica e Vino, Festa del Rifugiato, Giornata A.M.A.C.I. e Terzo Paradiso.

Attività

Al MiniMu l'approccio educativo si costruisce attorno all'**esperienza diretta**, al fare insieme, alla possibilità di lasciare spazio a ciascuno per vivere il tempo secondo il proprio ritmo. Le attività quotidiane si articolano **in forma libera**: si fa una passeggiata, si sperimenta un laboratorio, si condivide un momento di merenda e poi si lascia ai bambini e ai ragazzi la libertà di stare insieme, di gestire in parte il proprio tempo. In questo modo, si creano situazioni dove i più piccoli seguono i più grandi e viceversa. Così si impara anche a **stare nel tempo dell'altro**, che può essere molto diverso come tra età differenti.

Durante l'**estate** i laboratori diventano meno strutturati, più adattabili all'attenzione riposta dai bambini, richiedendo una certa elasticità nella proposta educativa. Le attività estive del MiniMu si sviluppano ogni anno attorno a una suggestione tematica: un anno "le Olimpiadi", un altro, l'offerta attuale, il filo narrativo di Pinocchio, che lega diverse esperienze e attività.

Con i gruppi numerosi, come quelli delle scuole dell'infanzia e primarie, si lavora principalmente in relazione allo **spazio**, per esempio stendendo striscioni a terra, immaginando attività che si possano svolgere a pavimento, oppure all'aperto. Anche durante feste di compleanno si mantengono questi elementi laboratoriali, con delle esperienze creative scelte insieme al festeggiato o alla festeggiata, integrando il gioco e il momento della torta. In queste occasioni, spesso si riesce a coinvolgere anche le famiglie, cosa sempre più difficile a causa degli impegni presenti durante la quotidianità.

Il lavoro con le scuole si sviluppa anche al di fuori del museo, con la disponibilità a portare i **percorsi nelle aule**, cercando però almeno

un momento di passaggio nel parco o negli spazi del museo. Il parco stesso diventa un luogo di narrazione e suggestione a partire da diversi luoghi d'interesse al suo interno, come l'albero di cachi di Nagasaki, il cavallo di ferro, la fermata dei poeti, i versi di Keats. Ogni elemento offre spunti per giocare e costruire racconti collettivi, anche attraverso il semplice gesto di lanciare una parola e provare a unirli alle altre per creare una narrazione comune.

Gruppo Immagine e il MiniMu offrono un ventaglio di attività legate alle tematiche precedentemente citate, tra cui laboratori, progetti culturali, corsi di aggiornamento per i professionisti, eventi, il campo estivo e i lab party.

Laboratori

I laboratori rappresentano il **cuore dell'attività** promossa dall'associazione e dal museo. Si tratta di appuntamenti su tematiche concordate, rivolti a persone di tutte le età, della durata di 1 ora e 30 minuti o 2 ore, organizzati come incontri singoli oppure all'interno di percorsi articolati su più appuntamenti.

Seguendo l'approccio educativo ispirato a Bruno Munari, i laboratori possono svilupparsi intorno a **diverse aree tematiche**, prima fra tutte quella legata al **segno**, inteso come traccia grafica, materica o gestuale, utile ad affinare la relazione con strumenti, supporti e contesti. Altra tematica è quella legata al **colore**, esplorato nelle sue qualità di luminosità, tonalità, saturazione, matericità, e nelle relazioni che può attivare. Poi ancora, il tema della **forma** geometrica o libera, singola o modulare, considerata attraverso regole, varianti e connessioni e oppure quello della materia, indagata nei suoi processi e tecniche, nei limiti e nelle possibilità, valorizzando scoperte ed esplorazioni. E, infine, la tematica della **luce** affrontata come elemento di possibilità e contrasti, nel rapporto con ombra, opacità, visione, gesto e relazione.

L'associazione propone **diverse tipologie di laboratorio** durante i quali vengono affrontate le tematiche sopracitate. Si svolgono **laboratori tematici**, i quali sono incentrati sull'esplorazione di argomenti di attualità, quelli di **sperimentazione** che ricorrono a materiali di recupero, utilizzati secondo le loro qualità percettive per scoprire nuovi equilibri e connessioni, e **quelli sensoriali**, ispirati ai laboratori tattili di Munari, i quali consistono in esperienze immersive che coinvolgono il tatto, l'udito, la vista e l'interazione corporea.

Progetti

I progetti sono ideati dall'**associazione Gruppo Immagine** e realizzati coinvolgendo il MiniMu, che ne ospita le attività e mette a disposizione gli spazi. Si tratta di esperienze condivise, strutturate in incontri singoli

oppure in percorsi laboratoriali brevi o di lunga durata. I progetti sono finanziati da collaborazioni/partnership o fondi autonomi.

Tra i principali progetti promossi, **"Linguaggi"** propone l'osservazione e la catalogazione dei materiali, la sperimentazione di tecniche, l'esplorazione delle variazioni e dei limiti. A ciò si affiancano attività compositive, la visione di opere d'arte, giochi di postura e gestualità, elementi teatrali e narrazione.

Il progetto **"Terzo Paradiso"**, ispirato alla proposta artistica di Michelangelo Pistoletto, mette in relazione arte e società come nuove possibilità per il processo creativo.

"Strutture aeree" si concentra su laboratori dedicati alla struttura, all'equilibrio e al movimento sospeso, progettati in condivisione con i docenti e riproposti alle scuole.

"Verso una città amica" è un progetto destinato alle scuole, finanziato dalla Regione Friuli Venezia Giulia. Prevede una reinterpretazione creativa di vie, piazze e arredi urbani attraverso laboratori legati al "giocare con l'arte", la realizzazione di cortometraggi e una pubblicazione finale.

"Linea 17" invita a esplorare un percorso urbano e gli edifici che lo costeggiano, attraverso osservazione, ricerca e trasformazione stimolando il pensiero creativo.

Il progetto **"Alimentazione"**, ispirato alle esperienze di Bruno Munari (come "Da lontano era un'isola", "Ikebana" e "Rose nell'insalata"), esplora il rapporto con il cibo per favorire consapevolezza e conoscenza, con particolare attenzione a semi, frutta e verdura come materiali di lavoro.



A destra:
Laboratorio "Giocare con l'arte"
di Bruno Munari al MiniMu

"Piazze d'arte" consiste in un laboratorio centrato sul riutilizzo dei materiali di scarto attraverso il gioco utilizzando la percezione e i cinque sensi, con l'obiettivo di scoprire nuove relazioni ed equilibri, andando oltre le classiche modalità d'utilizzo.

Il progetto **"Caffè"**, realizzato in collaborazione con il Museo del Caffè e il Trieste Coffee Festival, esplora materiali e processi legati alla filiera del caffè.

Il laboratorio **"Antiquariato"** è un viaggio tra materiali, lavorazioni e stili, che si trasforma in occasione per nuove letture e scoperte.

Infine, **"Remus"** è dedicato allo sviluppo dell'autostima e delle abilità personali. Si basa su strategie di apprendimento differenziate, con attenzione ai tempi, ai materiali, alle azioni e alle dinamiche del gruppo, valorizzando il contributo dei singoli e del collettivo.

Training

Il training proposto dall'associazione si rivolge a **docenti, educatori e adulti** interessati ad approfondire le proprie competenze nell'ambito dell'immagine e della comunicazione visiva. A partire dall'esperienza di Bruno Munari che ruota attorno alle teorie del segno, della forma e del colore, vengono proposti una serie di laboratori sul tema del "giocare con l'arte" che sono anche occasione per sperimentare tra grafico e materico.

Tra i corsi offerti, **"Segno"** propone un'introduzione metodologica accompagnata da esperienze di segno grafico, che si sviluppano grazie all'introduzione di strumenti, supporti e dimensioni diversi. Il percorso prevede approfondimenti su composizione, segno materico, luce, gesto e movimento, arricchiti da varie esperienze artistiche legate a questi temi.

Il corso **"Alimentazione"**, ispirato ai laboratori di Munari come il progetto dedicato ai bambini, combina segno, forma, colore e composizione. Le attività prendono spunto da semi, frutta e verdura per stimolare una comprensione più profonda del cibo attraverso il linguaggio dell'arte. Ogni proposta si costruisce attorno a un menù, un'idea o una storia.

"Ripensare la città" è un percorso che invita all'esplorazione di mappe, edifici e dettagli architettonici. Laboratori come "Saluti e Baci", "Dentro-Fuori" e "Mini Teatri" uniscono elementi metodologici e artistici, lavorando su segno, forma, colore e trasformazione per generare titoli, narrazioni e nuove visioni dello spazio urbano.

Il corso **"Scritture illeggibili"** indaga il rapporto tra segno e scrittura, attraverso l'uso di materiali diversi come spago, strumenti di tracciamento, supporti inconsueti e tecniche miste. Ogni attività nasce da una motivazione legata al segno e si sviluppa con una narrazione. Infine, **"Dalla superficie al volume"** propone esperienze dedicate alla trasformazione della materia. Attraverso piegature, stropicciature,

bassorilievi e costruzioni tridimensionali, il corso esplora anche il ruolo della luce e le possibili modalità di esposizione, da oggetti appoggiati o appesi, fino a quelli indossabili. Il risultato prende forma in progetti come "Sculture da viaggio", "Giocare al museo" e "In passerella".

Ricreart

Il MiniMu propone anche "RicreArt", un **campo estivo** dedicato a bambini e bambine, tra il museo e il Parco di San Giovanni. Le giornate si svolgono alternando momenti di esplorazione, gioco e creatività. La giornata inizia con una passeggiata esplorativa, seguita da una merenda condivisa e da laboratori ispirati sempre al metodo "giocare con l'arte". Dopo il pranzo all'aperto sotto il gazebo, si prosegue con attività ludiche e laboratoriali che coinvolgono corpo, mente e immaginazione.

Eventi

Le attività del MiniMu si estendono dalla Sala Mostre a Piazza Leggera, fino all'intero Parco di San Giovanni, diventando parte integrante di progetti più ampi e offrendo nuove occasioni per proporre e costruire esperienze laboratoriali.

Tra gli eventi principali si distingue "**Carta Bianca. Residenza d'artista**", un'iniziativa di quattro giorni dedicata al tema dell'oggetto presente nella vita quotidiana. Durante questa residenza, il MiniMu si trasforma in una "vedetta creativa", rimanendo aperto per tutta la giornata e permettendo al pubblico di osservare da vicino i processi creativi in corso, aprendo a tutti un contatto diretto con gli artisti.

Un altro ambito centrale è quello delle **mostre**. Oltre a quelle curate nel tempo dal Gruppo Immagine o ospitate in sedi esterne, il MiniMu realizza ogni anno circa 10-12 esposizioni. Queste vengono allestite nella sala espositiva del museo, negli spazi interni o all'aperto in Piazza Leggera. Le performance proposte, invece, nascono in relazione a progetti specifici e vengono generalmente presentate durante eventi particolari, come "Horti Tergestini", "Il Maggio del MiniMu", "La Giornata del Contemporaneo AMACI", "Rebirth-Day / Terzo Paradiso" e "Donne Inquiete".

Accanto a queste esperienze, il MiniMu promuove anche **seminari**, dedicati all'approfondimento e al confronto su tematiche di rilevanza internazionale, come alimentazione, diritti dell'infanzia, cultura e cittadinanza, ma anche su questioni locali o trasversali, tra cui "Trieste Immagina", "Città Amica", "Remus", l'esplorazione della natura, le emozioni e i linguaggi dell'arte.

Infine, vengono organizzate giornate dedicate, veri e propri **eventi speciali** che combinano mostre, seminari e laboratori, con l'obiettivo

di stimolare nuove riflessioni su temi quali il riciclo, il verde urbano, le relazioni di genere, le strategie di apprendimento, la migrazione, la creatività e la cultura. Alcune delle ricorrenze più significative in questo ambito includono "Horti Tergestini", "Rose Libri Musica Vino", "Donne Inquiete", "Maggio del MiniMu" e la "Giornata AMACI".

Lab party

L'associazione organizza i "**compleanni creativi**" durante il fine settimana, o nelle giornate feriali. Sono delle vere e proprie feste di compleanno, durante le quali si alternano momenti di gioco libero e di festeggiamento ad attività laboratoriali creative.



A sinistra:
Opere dei bambini che hanno partecipato agli incontri Ricreart

Lab party organizzato dal MiniMu

Piazze d'arte

Numero massimo di partecipanti: 25

Età: 5-11 anni

Durata: 1h/ 2h

“Piazze d’arte” è un laboratorio che si sviluppa dall’idea della **piazza come spazio aperto e di incontro**. Il luogo “piazza”, considerando anche la sua storia e le sue caratteristiche urbane, è quel posto in cui si intrecciano architettura, relazioni ed esperienze personali. L’attività consiste nel creare un’**installazione artistica** che, pur partendo dagli stessi elementi di base, si sviluppa in maniera differente a seconda della piazza in cui sarà esposta. Questa trasformazione invita a guardare lo spazio circostante con occhi nuovi, creando un piccolo “spiazzamento” utile per stimolare nuove riflessioni.

Sono state scelte diverse **piazze di paesi Friulani**, le quali presentano tutte caratteristiche urbane differenti. In ognuna di queste, l’opera si adatta e si mescola con l’ambiente e con le altre opere presenti, instaurando un **dialogo** tra gli stili degli artisti.

Le composizioni si distinguono per colori, forme ed equilibri tra gli elementi, che, attraverso un gioco di prospettive, guidano l’osservatore tra dettaglio e visione d’insieme dell’opera.

“Piazze d’arte” vuole essere uno spazio che stimoli la curiosità e la voglia di **osservare il mondo da nuovi punti di vista**.

Collaborando con le amministrazioni, le scuole, le associazioni dei luoghi nei quali sono intervenuti e l’Università di Trieste, Facoltà di Ingegneria e Architettura, il progetto ha avuto luogo in **cinque località** selezionate, con un forte e intenso coinvolgimento di coloro che hanno partecipato, indipendentemente dall’età: Pieris, Romans d’Isonzo, Gorizia Nova Gorica o Sgonico-Zgonik.

Nell’**edizione Sgonico - Zgonik**, nella scuola elementare, i ragazzi sono stati coinvolti nella progettazione di **figure tridimensionali** usando **materiali comuni**. Una volta assemblati e dopo aver percepito la struttura finale, i vari componenti sono stati elaborati graficamente per offrire un cromatismo coerente alla struttura.

Durante la tradizionale festa del vino, sono stati svolti laboratori complementari con la presenza dell’installazione-guida e l’intervento delle famiglie.

Una delle attività sviluppate è stata lo studio e l’elaborazione grafica del **logo Piazze d’Arte**.

Ne sono scaturite proposte interessanti che ci hanno ulteriormente sorpresi per le capacità elaborative e grafiche dei ragazzi nonostante la giovane età e nonostante i diversi livelli scolastici coinvolti, dall’infanzia alla scuola secondaria.

Equilibrio tra libertà e strutturazione



Un dialogo non una regola



Monta e smonta



Cestino dei tesori



L’apprendimento creativo nasce dalla motivazione intrinseca



Uno tra cento linguaggi



Apprendere progettando insieme



A sinistra:
Tessere a incastro variabile,
Romans d’Isonzo

Typo una faccia

Numero massimo di partecipanti: 10

Età: 6-13 anni

Durata: 1h

Come on Kids!

Come on Kids! è un **programma di iniziative e laboratori** dedicato ai giovani fra i 6 e 13 anni, la cui idea prende forma presso la Facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bolzano, grazie al coordinamento del designer e art director **Giorgio Camuffo**.

Il progetto è nato nel **2011** all'interno del corso di comunicazione visiva tenuto dallo stesso Camuffo, insieme a Riccardo Olocco e Federico Montanari, coinvolgendo 22 studenti nella ideazione e realizzazione di laboratori creativi relativi alla comunicazione visiva e rivolti ai bambini. Da tale esperienza è nata la **prima edizione del festival "Come on Kids!"** che si è tenuta presso la Libera Università di Bolzano nel 2012. Dal 2014, "Come on Kids!" fa parte del **progetto di ricerca EDDES** (Educare con/attraverso il design: stimolare l'apprendimento creativo in contesti museali e scolastici), sviluppato da un gruppo di ricerca interdisciplinare coordinato da Camuffo e composto da ricercatori e professori della provincia autonoma di Bolzano.

L'obiettivo ultimo delle attività proposte dal festival, nonché quello dei progettisti che hanno ideato e seguito la loro realizzazione, è quello di portare dei **laboratori per i bambini di domani**, contribuendo a colmare il divario tra apprendimento formale caratteristico delle scuole e attività più informali.

Attività

Il gioco **"Typo un faccia"** è stato presentato in occasione della prima edizione del festival, nel 2012.

L'attività prevede l'**esplorazione libera della tipografia**, dei caratteri per la stampa, per permettere a bambini e ragazzi di scoprire come i segni e le forme delle lettere possono avere **significati diversi** a seconda del contesto in cui vengono inseriti. L'idea è quella di mettere insieme il design grafico con l'apprendimento creativo e la sperimentazione, portando i partecipanti a **uscire dagli schemi** e non vedere più le lettere come semplici caratteri, ma estrarli nelle loro forme costituenti. Il motto del workshop è infatti "D come bocca!"

Nel concreto, il laboratorio prevede due attività principali: la **creazione libera di visi** utilizzando delle lettere magnetiche su grandi pannelli colorati e la progettazione ed esecuzione con lettere adesive di un **manifesto da portarsi a casa**.

Equilibrio tra libertà e strutturazione



Un dialogo non una regola



Monta e smonta



Cestino dei tesori



L'apprendimento creativo nasce dalla motivazione intrinseca



Uno tra cento linguaggi



Apprendere progettando insieme



A sinistra:
Output dell'attività "Typo una faccia", Come on Kids!

Una preistoria da favola

Numero massimo di partecipanti: 20

Età: 5-10 anni

Durata: 1h/2h

MUSE - Museo delle Scienze di Trento

Il MUSE, situato all'interno del quartiere "Le Albere" di Trento, è stato inaugurato nell'estate del **2013** prendendo il posto dello storico Museo Tridentino di Scienze Naturali. Il MUSE rappresenta un'**istituzione museale** di riferimento non solo a livello locale ma anche nazionale e internazionale, che promuove un approccio alla divulgazione scientifica e alla ricerca innovativo.

La struttura di sei piani che lo ospita, progettata da Renzo Piano, propone un percorso espositivo che usa la **metafora della montagna** per raccontare, dall'alto verso il basso, la formazione delle Dolomiti e la loro biodiversità, la storia geologica e paleontologica e la scoperta delle origini del mondo. Questo integra modelli, reperti, installazioni multimediali ed exhibit interattivi, favorendo un'esperienza immersiva che trova vita proprio nella sperimentazione e nel gioco.

Il MUSE ospita inoltre **spazi unici nel suo genere**, come la serra tropicale, il laboratorio di fabbricazione digitale e lo spazio "Maxi Ooh!", dedicato alle attività per l'infanzia.

Grazie alla combinazione di questi spazi e ad una filosofia basata sull'approccio esperienziale, il museo offre un vasto panorama di **laboratori creativi** dedicati ai bambini. Attività che riescono a mettere insieme natura e scienza, passato e futuro sfruttando la sperimentazione, la scoperta e il gioco.

Attività

"Una preistoria da favola" è un'attività laboratoriale che, mettendo in gioco manualità e attività ludiche, avvicina i più piccoli alla storia. L'esperienza inizia con un racconto che vede i partecipanti seduti a cerchio in terra su dei cuscini e che accompagna i partecipanti alla **scoperta della preistoria**. Attraverso la **manipolazione** di diversi reperti i bambini possono scoprire le usanze degli antichi cacciatori. Nella seconda parte dell'attività, guidati dagli operatori e utilizzando materiali naturali diversi, i partecipanti hanno l'opportunità di cimentarsi in **attività creative tipiche di quell'epoca**, come la realizzazione di collane e braccialetti, le pitture "preistoriche" e in generale la sperimentazione di semplici tecniche artigianali.

L'attività può essere svolta sia al chiuso che in uno spazio all'aperto, purché in un contesto protetto dal rumore e dalla presenza di altre persone. È consigliata la disponibilità di un punto di accesso all'acqua per facilitare le fasi pratiche e la pulizia.

Equilibrio tra libertà e strutturazione



Un dialogo non una regola



Monta e smonta



Cestino dei tesori



L'apprendimento creativo nasce dalla motivazione intrinseca



Uno tra cento linguaggi



Apprendere progettando insieme



A sinistra: Bambini che partecipano all'attività "Una preistoria da favola", MUSE

Alla scoperta del design

Numero massimo di partecipanti: 10

Età: 3-5 anni

Durata: 1h 30min

Junior Design Lab - ADI Design Museum

Junior lab è lo spazio dedicato ai bambini dell'**ADI Design Museum Compasso d'Oro**, ideato e curato da **PACO Design Collaborative**, un network di designer professionisti che si occupano di formazione per l'innovazione sociale, ricorrendo agli strumenti del design.

In questo spazio, i bambini esplorano il mondo del **design italiano** attraverso i lavori dei grandi maestri del settore. A partire dagli oggetti esposti, che hanno avuto un ruolo centrale nella storia del design italiano, dalle loro storie e dagli schizzi, i bambini sono chiamati a lasciarsi ispirare e **creare delle nuove proposte di oggetti e servizi**.

Il JLab non si presenta come solo luogo di scoperta ma anche di gioco, collaborazione e immaginazione. Uno spazio dove i bambini possono sperimentare liberamente i valori dell'inclusione, della sostenibilità e dell'accessibilità. Insieme ad ADI e PACO Design Collaborative, partner del New European Bauhaus, il Junior Lab promuove un futuro più aperto, creativo e adatto a qualsiasi individuo. Lo spazio propone diverse attività con le **scuole**, le **famiglie** con la possibilità di svolgere il compleanno al Museo, e con le **aziende**, tutte con il fine ultimo di introdurre il bambino, e non solo, al mondo del design stimolando il pensiero critico e creativo.

Attività

Tra le esperienze proposte c'è "**Alla scoperta del design**", un laboratorio narrativo e creativo pensato per avvicinare i più piccoli alla cultura del progetto e al ruolo del designer. Attraverso la condivisione di storie provenienti dal settore e l'introduzione di attività manuali, **i bambini scoprono cosa fa il designer**, perché progetta e come ogni oggetto nasce per rispondere a un bisogno concreto.

Durante l'attività, dopo una breve **visita introduttiva nello spazio**, un educatore si trasforma in un "designer narratore" e racconta storie ispirate al mondo del design. A partire da questi racconti, i bambini sono invitati a dare forma alle loro idee costruendo liberamente un **prototipo tridimensionale**, a partire da materiali di recupero. L'esperienza è pensata per stimolare l'immaginazione e la manualità, aiutando i bambini a far dialogare il racconto con il "fare". Rappresenta un'occasione per capire che tutti possono progettare qualcosa per gli altri, sviluppando empatia, creatività e spirito di iniziativa. JLab propone il laboratorio soprattutto a gruppi curiosi, che amano inventare, giocare e scoprire il valore del "fare" con le proprie mani.

Equilibrio tra libertà e strutturazione



Un dialogo non una regola



Monta e smonta



Cestino dei tesori



L'apprendimento creativo nasce dalla motivazione intrinseca



Uno tra cento linguaggi



Apprendere progettando insieme



A sinistra:
Partecipanti al laboratorio
JLab, Adi Design Museum

La forma del mondo, un mondo di forma

Numero massimo di partecipanti: 20

Età: 4-8 anni

Durata: 2h

Villa e Collezione Panza - Panza Kids

Villa Panza è una villa del Settecento immersa nel verde fuori **Varese**, sede di una tra le più rinomate collezioni di **arte contemporanea** e mostre temporanee di livello internazionale. Donata al **FAI** (Fondo per l'Ambiente Italiano) da Giuseppe e Giovanna Panza di Biumo nel 1996, oggi dà spazio ad arte, architettura e natura, le quali convivono e dialogano tra loro.

“**Panza Kids**” è il programma educativo pensato dal FAI per avvicinare i più piccoli all'arte contemporanea in modo ludico e creativo. I laboratori si svolgono durante tutto l'anno e sono rivolti principalmente ai bambini e bambine della scuola primaria, spesso accompagnati dai genitori, che possono condividere con loro l'esperienza in un **contesto ricco di stimoli visivi**.

Attraverso le attività, le esplorazioni guidate e i momenti di ascolto e immaginazione, i bambini imparano a osservare ciò che li circonda considerando nuovi punti di vista, a riconoscere e reinterpretare forme, colori e materiali. Il filo conduttore dei laboratori è il **dialogo tra arte, natura e architettura** presenti in Villa Panza.

Attività

Nel 2025, Panza Kids ha proposto una serie di **laboratori dedicati alla forma**. L'esperienza consiste nell'accompagnare i bambini in una “caccia alle forme” tra il parco, l'architettura della villa e le opere della collezione permanente, osservando come le geometrie siano presenti ovunque, anche dove non ci si aspetta.

Ogni laboratorio si sviluppa a partire da una forma diversa che sarà d'ispirazione per le attività creative del laboratorio.

Durante una delle esperienze, l'attività prevede l'**esplorazione** delle linee morbide e continue del cerchio e dell'ovale, per poi creare un **libretto con la tecnica del collage** che mette insieme le suggestioni visive raccolte. Mentre, durante un altro appuntamento, si lavora con forme più regolari, come quadrati e rettangoli, immaginando una “città sospesa”, fatta di sagome colorate e fili metallici.

Il laboratorio vuole favorire lo sguardo attento, la manualità e la fantasia, trasformando ogni scoperta in un'occasione per creare. Vuole stimolare il pensiero creativo, lo spirito di osservazione e connessione tra il vedere e l'agire.

L'ente propone l'attività soprattutto ai **bambini della primaria**, curiosi e pronti a lasciarsi sorprendere dagli stimoli che ha da offrire l'ambiente.

Equilibrio tra libertà e strutturazione



Un dialogo non una regola



Monta e smonta



Cestino dei tesori



L'apprendimento creativo nasce dalla motivazione intrinseca



Uno tra cento linguaggi



Apprendere progettando insieme



A sinistra:
Immagine rappresentativa dei
laboratori Panza Kids

L'architettura degli alberi

Numero massimo di partecipanti: circa 20

Età: 5-11 anni

Durata: 2h

Musei Civici di Reggio Emilia

I Musei Civici di Reggio Emilia sono un **sistema museale** volto a valorizzare il patrimonio storico, artistico, scientifico e naturalistico della città e della provincia. L'istituzione nasce da **oltre due secoli di storia**, a partire dalla collezione dello scienziato Lazzaro Spallanzani, acquisita nel 1799, e dal Museo di Storia Patria fondato nel 1862 da Gaetano Chierici, dedicato soprattutto alla preistoria e protostoria. Nel tempo le esposizioni del Palazzo dei Musei, sede storica, si sono ampliate includendo arte antica e moderna, etnografia, numismatica, ceramica e arti minori. Oggi la rete museale comprende anche la Galleria Parmeggiani, il Museo del Tricolore, il Museo di Storia della Psichiatria, il Museo del Tempio della Beata Vergine della Ghiara, il Mauriziano, i Chiostrini di San Pietro e la Biblioteca delle Arti.

L'approccio educativo dei Musei Civici si fonda sul **dialogo tra innovazione e creatività**, con ricerche dedicate a nuove modalità didattiche che stimolino interpretazione e rielaborazione. Allestimenti e attività valorizzano i beni culturali esposti e creano un dialogo continuo tra di essi, colpendo anche sul piano emotivo. Il **metodo multidisciplinare** permette di approfondire i molteplici significati degli oggetti esposti e favorisce il confronto diretto con i materiali delle collezioni, coordinato da educatori e guide museali. In linea con i programmi scolastici e l'**approccio malaguzziano**, i Musei Civici propongono diverse attività laboratoriali e museali rivolte a studenti dalla scuola dell'infanzia alle superiori, progettate partendo dagli obiettivi educativi definiti anche insieme agli insegnanti.

Attività

"**L'architettura degli alberi**" è un'attività pensata per i bambini in età prescolare e per la scuola elementare, rientra nelle attività artistiche. Il laboratorio inizia con la **visita ai giardini**, dove, attraverso le parole dell'educatore, i bambini apprendono la diversità tra le specie di alberi. Si riflette inoltre in modo semplice e trasversale sull'ambiente e la **sostenibilità**. L'esperienza è arricchita dalla **lettura dei libri di Didart** che permettono di creare uno storytelling che guiderà i bambini dalla natura alle opere esposte al museo.

L'attività prosegue nel laboratorio del museo, dove i bambini sono portati a riflettere sulle forme naturali già esistenti, quelle che hanno visto ai giardini, e su altre forme possibili per **creare "nuovi alberi"**.

Equilibrio tra libertà e strutturazione



Un dialogo non una regola



Monta e smonta



Cestino dei tesori



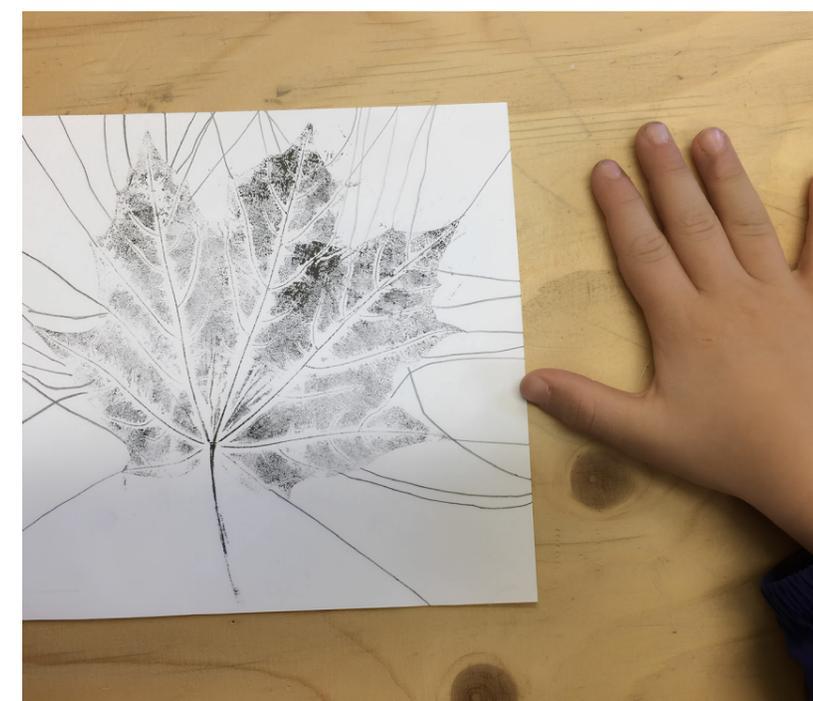
L'apprendimento creativo nasce dalla motivazione intrinseca



Uno tra cento linguaggi



Apprendere progettando insieme



A sinistra:
Architettura di una foglia,
laboratorio "L'architettura degli
alberi", Musei Civici di
Reggio Emilia

Stupendoci di blu

Numero massimo di partecipanti: 5 (+ accompagnatori)

Età: 7 mesi - 3+ anni

Durata: 2h

Spazio ZeroSei

Spazio ZeroSei nasce nel 2014 a **Torino** come progetto educativo promosso dalla **Fondazione Compagnia di San Paolo**, parte della Missione "Educare per crescere insieme" dell'Obiettivo Persone. È uno spazio dedicato ai bambini fino ai 6 anni e agli adulti che li affiancano, per vivere insieme esperienze di apprendimento creativo.

L'approccio ai laboratori si basa sul concetto di **imparare facendo**, stimolando curiosità e pensiero critico in un ambiente bello e coinvolgente. La **cura dell'allestimento** dello spazio, realizzato anche con materiali di riciclo, è elemento centrale per Spazio ZeroSei.

Secondo la filosofia dell'atelier torinese, l'adulto non è solo un accompagnatore, ma parte attiva del processo educativo. Negli anni il progetto ha sviluppato numerosi laboratori e incontri, creando un **insieme di pratiche** che coinvolgono famiglie, educatori, scuole e servizi del territorio.

Le attività si svolgono sempre in un ambiente allestito a tema, partendo dalla lettura di un racconto che dà inizio allo storytelling e proseguendo con la manipolazione e la realizzazione di un artefatto coerente con la narrazione.

Attività

"**Stupendoci di blu**" è un laboratorio pensato per stimolare curiosità e scoperta attraverso materiali che cambiano colore, favorendo il pensiero creativo, la motricità e il senso del tatto, e coinvolgendo i bambini in un **viaggio immaginario**.

L'attività inizia con la **lettura della storia** di Elmer e Wilbur, due elefanti pronti a partire all'avventura per cercare le balene. La narrazione, svolta con il **kamishibai**, introduce i bambini a diversi stimoli sensoriali, tra colori, suoni ed elementi da esplorare.

I bambini più grandi (3+ anni) costruiscono una zattera per seguire il fiume fino al mare e incontrano le balene completando insieme un grande puzzle. I più piccoli (1-3 anni) esplorano un fondale marino realizzato con farina di riso, spugne e materiali dalle texture diverse, che producono giochi di colore inaspettati. Per i bambini tra i 7 e i 12 mesi, l'esperienza è esclusivamente sensoriale, con un fondale morbido di stoffe e farina di riso pensato per stimolare il tatto.

Il laboratorio mira a **valorizzare le capacità creative, motorie e cognitive di ciascun bambino**, offrendo un'esperienza coinvolgente e calibrata sulle diverse fasce d'età.

Equilibrio tra libertà e strutturazione



Un dialogo non una regola



Monta e smonta



Cestino dei tesori



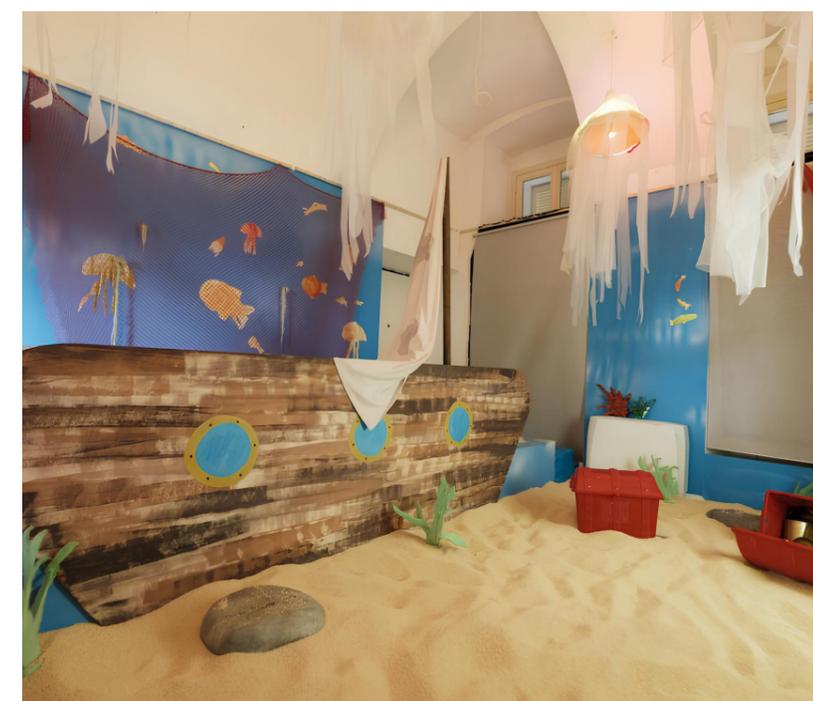
L'apprendimento creativo nasce dalla motivazione intrinseca



Uno tra cento linguaggi



Apprendere progettando insieme



A sinistra:
Allestimento dei laboratori a
tema acqua,
Maggio - Luglio 2017

Sasso, forbice, carta

Numero massimo di partecipanti: -

Età: tutte

Durata: variabile

Roberta Pucci - Everywhere Atelier

Roberta Pucci è un'atelierista e arte terapeuta che unisce la sua formazione malaguzziana del Reggio Emilia Approach®, con l'arte terapia. Si occupa inoltre di ideare e condurre laboratori creativi e collabora come consulente e formatrice con enti, associazioni e realtà interessate a percorsi di crescita personale o professionale.

Grazie alla sua esperienza e alla sua formazione ha sviluppato il "manifesto dell'Everywhere Atelier", un approccio che considera l'atelier, nel senso malaguzziano del termine, come uno spazio flessibile, itinerante, che si può allestire ovunque e con qualsiasi materiale. Secondo l'atelierista: «È nella natura dell'uomo interagire con il mondo, esplorarlo, trasformarlo, lasciare tracce di sé ed esprimersi utilizzando ciò che offre l'ambiente. Si tratta sempre di una relazione trasformativa tra il dentro e il fuori di sé, in entrambe le direzioni. [...] L'atelier rappresenta una cornice spazio-temporale intenzionalmente predisposta per continuare ed arricchire questa interazione trasformativa con il mondo, senza altri obiettivi che l'interazione stessa. [...] abbiamo a portata di mano qualcosa di straordinario: la capacità di creare un'oasi al di là di criteri estetici e di confini geografici, sociali, culturali; una **zona franca** dove ritrovarci unicamente per il piacere del fare e di costruire nuove connessioni con noi stessi e con il mondo»²¹.

21. Perché un atelier può essere ovunque e Che cos'è un Everywhere Atelier?, da www.robortapuccilab.com

Attività

L'attività "**Sasso, forbice, carta**" indaga quella che Roberta nel suo blog definisce come "la distanza incolmabile tra l'umano e la pietra". Secondo lei l'essenza delle pietre e quella della carta è molto diversa, ma per questo molto interessante da un punto di vista educativo. Nel laboratorio non si trasformano i **sassi** in qualcos'altro, lo scopo è giocare con il loro peso, la gravità, l'equilibrio, la composizione. Per questo motivo non vengono utilizzati colla o colori, ma solo carta, e alcune volte con i fili o la stoffa.

L'allestimento è semplice e aperto, dove **adulti e bambini** di tutte le età possono entrare liberamente. A ciascuno viene consegnata una busta e l'invito a osservare attentamente i materiali in esposizione, scegliere quelli che attraggono di più e raccogliarli. Una volta trovato un posto, i partecipanti rovesciano sul tavolo la propria "spesa" e cominciano l'attività. L'obiettivo non è la produzione di un qualche cosa di finito, ma un'**esplorazione sempre in continuo progredire**.

Equilibrio tra libertà e strutturazione**Un dialogo non una regola****Monta e smonta****Cestino dei tesori****L'apprendimento creativo nasce dalla motivazione intrinseca****Uno tra cento linguaggi****Apprendere progettando insieme**

A sinistra:
Output dell'attività "Sasso,
forbice, carta" di Roberta Pucci

Laboratori frottage

Numero massimo di partecipanti: 10

Età: tutte

Durata: 2h-6h

Paola Cappelletti - Mille Modi

Paola Cappelletti si occupa di didattica e ricerca nel campo della creatività. Progetta e conduce laboratori per adulti e bambini secondo il **Metodo Bruno Munari**, integrando l'approccio con altre metodologie legate all'arte contemporanea, al design e alla pedagogia.

Con alle spalle una formazione artistica, lavora in diversi ambiti dell'arte e della progettazione e nel suo percorso ha avuto modo di collaborare con Beba Restelli, Michela Dezzani e di lavorare negli spazi offerti da istituti come la Bilingual European School, il British American Pre School e la Scuola Montessori di Via Arosio.

Non ha un luogo fisso dove propone le sue attività laboratoriali, bensì la sua proposta si estende a **livello nazionale e internazionale**, muovendosi tra le città italiane e all'estero.

Paola crede fortemente nel **valore etico** del suo lavoro e, grazie alla sua esperienza, è convinta che la cultura del progetto può essere portata in qualsiasi contesto, dalle scuole ai musei, dalle piazze ai luoghi fragili. Secondo Paola ogni persona può progettare e il suo compito è quello di accompagnare e valorizzare questo processo.

Attività

Tra i laboratori che propone Paola Cappelletti c'è quello che introduce nel processo creativo la **tecnica del frottage**. Il frottage è una tecnica artistica che consiste nello strofinare una matita o un pastello su un foglio appoggiato a una superficie in rilievo, facendo sì che emergano le texture nascoste. Con i segni che si ottengono si possono creare delle **composizioni**, aggiungendo altri elementi visivi come colori, forme astratte o fotografie e ricorrendo a ulteriori tecniche come quella del **collage**. Le composizioni possono nascere su fogli singoli o libretti, utilizzando spesso anche **materiali di scarto**.

Nello specifico, l'attività inizia con un'introduzione della tecnica del frottage, per poi proseguire nelle strade dello **spazio urbano e/o naturale**. È proprio esplorando l'ambiente circostante, con un occhio curioso e attento, che si trovano delle texture e dei pattern inaspettati. I partecipanti mappano il quartiere attraverso i segni trovati, trasformandoli in composizioni visive inedite. Il percorso si conclude con un'**installazione collettiva**, frutto della co-creazione e del flusso creativo di ognuno.

Equilibrio tra libertà e strutturazione



Un dialogo non una regola



Monta e smonta



Cestino dei tesori



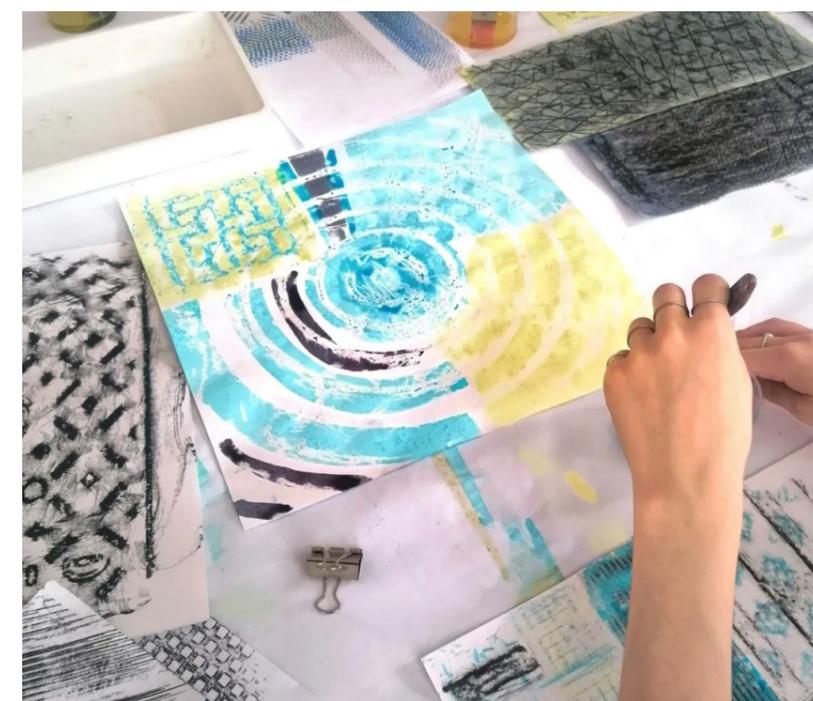
L'apprendimento creativo nasce dalla motivazione intrinseca



Uno tra cento linguaggi



Apprendere progettando insieme



A sinistra:
Laboratorio di Paola Cappelletti
con tecnica del frottage

PODiworkshop

Numero massimo di partecipanti: 15

Età: tutte

Durata: 2h

Spazio Gerra - Podemilia

Spazio Gerra nasce nel 2008 come **centro culturale**, espositivo e di produzione della città di **Reggio Emilia**. Con circa 30.000 visitatori l'anno, è una delle istituzioni culturali più note, con un'ampia offerta formativa e didattica, affiancata da pubblicazioni dedicate all'infanzia. È uno **spazio aperto**, come la sua architettura, pensato per valorizzare i linguaggi creativi e connettere il dentro e il fuori in una struttura accogliente e integrata nella vita della città.

Nel 2024 prende vita **Podemilia**, piattaforma dedicata ai podcast e allo streaming e al tempo stesso luogo fisico per la registrazione dei contenuti, ospitata proprio all'interno di Spazio Gerra. Nata come progetto collaborativo e gratuito, ha l'obiettivo di aggregare persone, esperienze e istituzioni del territorio. Con essa hanno preso avvio anche i **PODiworkshop**, **laboratori creativi** che offrono ai partecipanti l'occasione di sperimentare attività nuove e di vivere in diretta talk e performance dei sabati di Podemilia.

Attività

Tra novembre e dicembre 2025 si sono svolti **tre workshop** nello Spazio Gerra, curati da Podemilia e guidati da artisti che hanno esplorato diverse tecniche: dalla creta, alla stampa su tessuto, al libro materico d'artista.

"**Libro d'artista**", condotto da **Simona Costanzo** in arte Okko, proponeva la creazione di piccoli libri realizzati con carte, ritagli di riviste, materiali di riciclo, timbri e colori. Grazie alla scrittura automatica, ogni partecipante componeva un proprio racconto trasformandolo in un **libro unico e personale**.

"**Cluster**", a cura di **Officina Natura Maestra**, introduceva alle basi della **lavorazione dell'argilla**, dalle regole di fissaggio alle tecniche strutturali. Dopo una breve introduzione al progetto e alla sua filosofia, i partecipanti hanno creato una composizione personale intrecciando forme e idee, successivamente cotta e restituita dall'atelier.

"**Sperimentare con le tinture vegetali e la stampa tessile**", guidato da **Maité Oucéni**, offriva una sessione di eco-progettazione sulle **tinture naturali e la stampa artigianale**. A partire dalla macerazione di scarti organici come bucce vegetali, venivano estratti i coloranti per tingere i tessuti. Attraverso tecniche giapponesi di piegatura e legatura, i partecipanti hanno potuto creare dei **pattern unici**.

Equilibrio tra libertà e strutturazione



Un dialogo non una regola



Monta e smonta



Cestino dei tesori



L'apprendimento creativo nasce dalla motivazione intrinseca



Uno tra cento linguaggi



Apprendere progettando insieme



A sinistra:
Laboratorio "Libro d'artista"
organizzato da Spazio Gerra -
Podemilia

Creative collaboration workshop

Numero massimo di partecipanti: 30

Età: 19-25 anni

Durata: una giornata

Anne Ditmeyer

Anne Ditmeyer è una **figura poliedrica** e multidisciplinare che si definisce designer, scrittrice, consulente, coach e facilitatrice. Nata negli USA, vive a **Parigi** dal 2009 e dal 2011 porta avanti la sua attività indipendente. L'esperienza francese ha influenzato profondamente il suo approccio, arricchito da due master e da una carriera costruita partendo dal blog Prêt à Voyager (2007), che concepisce il viaggio come occasione per esplorare il mondo e che si è trasformato nel tempo in tour personalizzati e momenti di coaching creativo.

Nel 2024 ha pubblicato il libro "OVERRIDE! What if there was another way?", scritto, illustrato e progettato da lei, sintesi del suo lavoro nella facilitazione di workshop creativi. Ha collaborato con **clienti internazionali** come Moët Hennessy, Louis Vuitton, Airbnb, IDEO, Adobe e numerose istituzioni accademiche. I suoi progetti spaziano dalla ricerca UX alla creazione di storyboard, dallo storytelling alla facilitazione di seminari, fino al mentoring e alla progettazione di esperienze a Parigi.

I suoi laboratori, rivolti a **gruppi di ogni età e dimensione**, hanno l'obiettivo di stimolare il pensiero creativo, favorire la collaborazione e trasformare le idee in risultati concreti. Sono concepiti come spazi sicuri dove sperimentare nuove modalità di interazione, uscire dalla zona di comfort e liberare il flusso creativo.

Attività

Il workshop di collaborazione creativa di Anne Ditmeyer si è svolto a **Versailles** con gli studenti del **Master in Fashion del Royal College of Art** e del **Master IFF/ISIPCA in Scent Design and Creation**. L'obiettivo era esplorare il processo creativo per favorire future collaborazioni, comprendendo come nascono e si sviluppano le idee e come la creatività possa rendere il lavoro di gruppo più efficace.

Sono state proposte attività come "draw toast" per rappresentare i processi, il "cadavre exquis", narrazioni a occhi bendati, la definizione di regole comuni e sessioni di "stand-up check-in" per stimolare energia e collaborazione. Queste esperienze hanno permesso ai partecipanti di **esercitarsi nel pensiero creativo**, affinare l'ascolto, comunicare idee in forma visiva, costruire fiducia reciproca e allenarsi a dare e ricevere feedback costruttivi.

Equilibrio tra libertà e strutturazione



Un dialogo non una regola



Monta e smonta



Cestino dei tesori



L'apprendimento creativo nasce dalla motivazione intrinseca



Uno tra cento linguaggi



Apprendere progettando insieme



A sinistra:
Laboratorio "Creative collaboration workshop" organizzato da Anne Ditmeyer

05.

Progetto

Menabò

PENSA

CREA

NARRA

Concept

Alberto Asor Rosa,
Storia europea della
letteratura italiana, collana
Piccola Biblioteca, III, Torino,
Einaudi, 2009

Menabò «significa in linguaggio tecnico-editoriale l'abbozzo di un progetto grafico, in cui via via s'inseriscono osservazioni e modifiche.»
Alberto Asor Rosa

Il concept di questo progetto di tesi nasce da **due macro-esigenze**: da un lato, **valorizzare il design**, e in particolare quello editoriale come output progettuale dell'attività, dimostrando concretamente come esso possa costituire un atto educativo; dall'altro, ideare un output laboratoriale che potesse essere "montato e smontato", ovvero un **artefatto in continuo divenire**, capace di accogliere e integrare nuove osservazioni, materiali o disposizioni.

Più nello specifico, l'obiettivo è quello di mettere in relazione le conoscenze maturate negli anni di studio universitari nel campo del **design thinking** e dell'**editoria**, come le tecniche di generazione delle idee, la gestione del lavoro di gruppo, le metodologie narrative e di storytelling, con la volontà di **dare forma a un laboratorio creativo**. Un laboratorio che consenta la rimodulazione costante dell'output, che raccolga e restituisca le esperienze dei partecipanti, trasformandosi insieme a loro, così da permettere alla ricerca di documentare le diverse personalità e i molteplici punti di vista. Il tutto tenendo sempre in considerazione lo spazio e i materiali a disposizione: il primo dinamico e flessibile, un luogo pensato **per tutte le età** e ricchissimo di stimoli visivi, tattili e sonori; i secondi, non strutturati e dalle mille potenzialità, materie di scarto trasformate in opportunità creative.

Proprio per questo si è pensato di usare la **metafora del menabò**, inteso non solo come strumento di progettazione editoriale, ma come **progetto flessibile e aperto** che permette di organizzare, scomporre e ricomporre materiali, pensieri e narrazioni in modo sempre nuovo e dinamico. Allo stesso modo vuole essere il progetto e il suo output, un punto di partenza, di sperimentazione, che si costruisce attraverso stratificazioni successive.

Il menabò, infatti, porta con sé l'idea di "abbozzo" e di "non finito", un luogo in cui i contenuti trovano una prima collocazione, pronta a cambiare a seconda degli apporti e dei punti di vista. In questa dimensione, **l'imperfezione diventa risorsa**, poiché lascia aperti margini di intervento e di reinterpretazione.

Lo stesso accade con i materiali a disposizione, spesso grezzi o di scarto, che proprio grazie al loro non essere strutturati si prestano a essere trasformati in qualcos'altro, assumendo forme e significati inediti. Così come il menabò non rappresenta mai una conclusione ma un processo in divenire, anche l'artefatto laboratoriale nasce

dall'incontro di molte mani, di sguardi diversi, e si configura come un prodotto collettivo, destinato a rimanere aperto.

Da questi presupposti e dallo sviluppo delle linee guida di progetto nasce il laboratorio "**Menabò - Pensa, crea, narra**": un atelier che, a partire dagli spazi del **Caffarri di Fondazione Reggio Children** e dai materiali del **Centro Remida**, si propone di stimolare il **pensiero creativo** attraverso la rielaborazione, in forma di **artefatto editoriale materico**, di una **tematica astratta**.

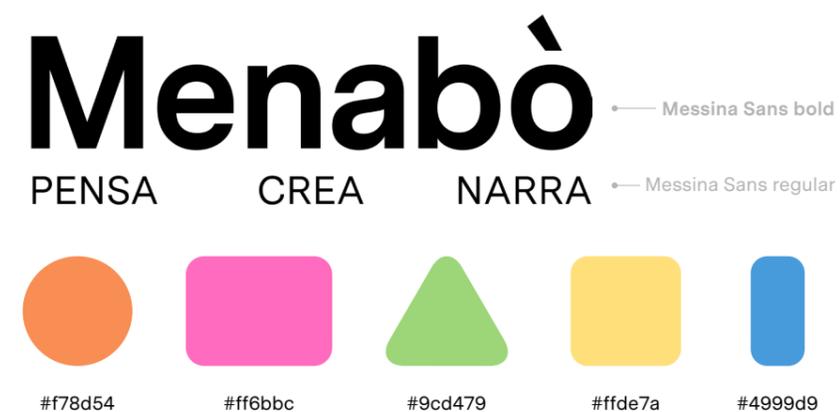
Identità visiva

Al fine di tradurre anche graficamente il progetto, si è andati a sviluppare un'identità visiva coerente con il concept. Nello specifico si sono progettati logo e payoff, palette colori e segni grafici.

Il **logo** del laboratorio Menabò è un logotipo costituito dal nome stesso dell'attività e da un **payoff**: "Pensa, crea, narra". Dicitura che si propone di far intuire il tema e l'obiettivo del laboratorio, lasciando comunque curiosità in chi lo legge.

Il **font** scelto per il logotipo è il Messina sans, nelle due varianti Bold e Regular, una tipografia sans-serif moderna, caratterizzata da linee pulite, forme geometriche e una grande chiarezza.

La **palette colori** è composta da cinque tonalità brillanti e tra loro in contrasto. L'uso di cromie chiare e vivaci richiama il mondo della sperimentazione, della didattica e della creatività. I toni accesi e saturi dialogano con il nero, che garantisce leggibilità e struttura ai testi. Ogni colore è inoltre associato a una forma, **segni grafici geometrici** dagli angoli smussati che caratterizzano la comunicazione dell'attività. Cerchio, triangolo, quadrato e rettangolo sono forme semplici che richiamano sia i giochi non strutturati sia i materiali creativi che contraddistinguono Menabò.



A sinistra:
Logotipo, font, palette,
elementi grafici dell'identità
visiva del progetto

Tema

Il laboratorio proposto nasce dall'esigenza di individuare una tematica che fosse allo stesso tempo **astratta, universale e condivisibile** da tutti i partecipanti. È stato necessario partire da un argomento che non offrisse vantaggi a nessuno, ponendo ciascuno sullo stesso piano, e che potesse lasciare ampio margine alla sperimentazione personale. La scelta è ricaduta, quindi, verso le **emozioni**, un tema che appartiene a ciascun individuo e che assume un ruolo particolarmente rilevante nella quotidianità. Le emozioni, infatti, non solo costituiscono la base della vita affettiva e relazionale, ma influenzano significativamente i processi cognitivi, l'apprendimento e il benessere della persona.

«Le emozioni sono universali. Trascendono lingua, cultura e specie. Sono ciò che ci connette tutti.»

Frans de Waal

In una società caratterizzata da ritmi accelerati e da una costante esposizione a stimoli, il riconoscimento e la gestione delle proprie emozioni diventano fondamentali per sviluppare **consapevolezza di sé**, costruire relazioni durature e affrontare situazioni complesse. Lavorare con le emozioni significa quindi creare uno spazio in cui l'esperienza individuale si trasforma in un processo collettivo, un ottimo punto di partenza per stimolare riflessione e creatività. In questo senso, il laboratorio intende offrire l'opportunità di esplorare una dimensione effettivamente significativa di ciascuno, oltre che affrontare un tema "aperto" e adatto alla sperimentazione.

Per orientare la progettazione, si è scelto di fare riferimento al modello teorico dello psicologo statunitense **Robert Plutchik**, che rappresenta una delle teorie più complete e diffuse per comprendere il funzionamento delle emozioni, evidenziandone le relazioni reciproche. Secondo Plutchik esistono **otto emozioni primarie**: gioia, fiducia, paura, sorpresa, tristezza, disgusto, rabbia e attesa. Sono disposte a coppie di opposti (gioia/tristezza, fiducia/disgusto, paura/rabbia, sorpresa/attesa) e variabili per intensità. Ogni emozione non è un blocco statico, ma può variare da un lieve fastidio fino alla furia, mentre la gioia può esprimersi come semplice serenità o come estasi. La ruota mostra come le emozioni non siano entità a sé, ma parti di un sistema più complesso e dinamico, infatti possono combinarsi tra loro dando origine a emozioni più complesse, come l'amore che deriva dalla fusione di gioia e fiducia. Questo permette di raggiungere una maggiore consapevolezza del proprio equilibrio emotivo.

Per il laboratorio si è scelto di concentrare l'attenzione su quattro

tra le otto emozioni precedentemente citate, **gioia, tristezza, paura e rabbia**, poiché risultano le più immediatamente riconoscibili e sperimentabili da chiunque. La loro universalità e la loro forza espressiva le rendono particolarmente adatte a essere tradotte in linguaggi visivi e tattili, favorendo così un processo creativo **accessibile a tutti**.

Il laboratorio ruota attorno alla trasformazione di un contenuto astratto, quello delle emozioni, per dargli forma visibile e tangibile, sviluppando un artefatto concreto, il **libro materico**. In questo modo, l'esperienza non si limita a un livello prettamente teorico, ma diventa un percorso creativo ed esperienziale, fatto anche di condivisione in una **visione collettiva e partecipata**. L'emozione, da elemento intangibile, trova una traduzione concreta che ne restituisce il significato e una rielaborazione inedita e originale. Il risultato è un'opera capace di raccontare, con uno sguardo nuovo e in tutte le sue sfaccettature, un tema universale come rappresentato da quello delle emozioni.



A sinistra:
Ruota delle emozioni, Robert
Plutchik, 1980

Partendo dal **tema universale** delle emozioni, il laboratorio invita i partecipanti a un **percorso creativo**: reinterpretare ciò che intangibile per trasformarlo in un **artefatto editoriale** capace di dare forma, colore e materiale ai pensieri. Così, ciò che è invisibile diventa concreto, un **libro materico**, un prodotto che racchiude e racconta uno sguardo nuovo sulle emozioni.

Il laboratorio

Menabò si svolge all'interno del **Caffarri**, spazio dedicato alla sperimentazione e alla ricerca di **Fondazione Reggio Children**. In particolare, il laboratorio sfrutta quattro dei sei ambienti dell'ex mangimificio, per andare a strutturare l'intero percorso. L'attività è infatti strutturata su **più fasi**, ognuna dedicata a uno dei **quattro ambienti**: prende avvio nell'area immersiva **Blu Pioggia**, prosegue proponendo l'attività laboratoriale nel grande spazio creativo **Magenta Sogno**, successivamente prevede un momento di pausa nella zona **Verde Ombra** ed infine si conclude, proseguendo a ritroso all'interno del Caffarri, in **Arancio Alba**. Il laboratorio ha una durata complessiva di **2 ore e 45 minuti**, suddivise strategicamente nelle quattro fasi: si prevedono 40 minuti per la prima fase di introduzione, 1 ora e 20 minuti per l'attività di laboratorio, 15 minuti di pausa ed infine 30 minuti dedicati alla restituzione finale e alla condivisione dell'output. Durante la fase di creazione, in Magenta Sogno, i partecipanti utilizzano i **materiali di riciclo** provenienti dal centro **Remida**, presente all'interno dello stesso Caffarri.

Il laboratorio, organizzato all'interno della Fondazione, è concepito come uno spazio creativo e formativo dedicato ai **bambini della scuola primaria**, con un'età compresa tra i 6 e gli 11 anni. Questa fascia è stata scelta perché, rispetto ai bambini in età prescolare, è maggiormente in grado di comprendere e apprezzare **momenti di spiegazione**, approfondimento e sperimentazione, previsti dal laboratorio, legati alle tecniche creative proposte.

Per venire incontro alle **esigenze delle famiglie** e permettere anche a chi ha poco tempo durante la settimana di far partecipare i figli, il laboratorio sarà organizzato sia in collaborazione con le scuole, all'interno dell'orario scolastico, sia in alcune giornate del weekend. In questo modo si garantisce una più ampia accessibilità e si favorisce la possibilità di continuità didattica. In tal senso, il numero di partecipanti previsto è di circa **20 bambini**, corrispondente alla media di una classe della scuola primaria. Una dimensione che consente da un lato di mantenere un'atmosfera di gruppo vivace e stimolante, dall'altro di seguire ciascun bambino in modo attento e personalizzato.

Per quanto riguarda la conduzione delle attività, è prevista la presenza di **due operatori**, in grado di guidare i partecipanti durante le diverse fasi del laboratorio, dall'introduzione, alla sperimentazione pratica, fino alla condivisione dei risultati.

Qualora emergessero particolari esigenze o si volesse offrire un supporto ancora più mirato, ad esempio per quel che riguarda l'utilizzo di una seconda o terza lingua, **potrà essere coinvolta una terza figura**, con il ruolo di facilitatore o traduttore.

L'attività prevede un **percorso obbligatorio** di **quattro incontri**, ognuno focalizzato su una delle quattro emozioni primarie, e tiene conto del **contesto multilinguistico** in cui il Caffarri si inserisce, senza richiedere l'uso esclusivo di una lingua. La scelta di strutturare il laboratorio come percorso, piuttosto che come incontri singoli, nasce dalla volontà di raggiungere l'obiettivo principale del progetto, ovvero sviluppare il pensiero creativo. Attraverso un percorso articolato, i partecipanti hanno il tempo di incuriosirsi, prendere dimestichezza con le attività e i materiali proposti, consolidare le nozioni apprese e le idee sviluppate, raggiungendo il più possibile un tipo **apprendimento creativo solido e duraturo**.



A destra:
Sintesi visiva delle informazioni
di base dell'attività

Magenta Sogno
Attività • 1h 20min
Progettazione di un libro
materico: pagine, copertina
e rilegatura

Arancio Alba
Chiusura e restituzione • 30 min
Lettura collettiva del libro,
documentazione e
distribuzione dei kit

Blu Pioggia
Introduzione • 40 min

Immersione nel tema,
restituzione verbale e
brainstorming materico

Verde Ombra
Pausa • 15 min

Merenda tutti insieme

A sinistra:
Timeline che illustra le quattro
fasi del laboratorio e le
rispettive tempistiche

Introduzione

Menabò prende avvio all'interno della zona **Blu Pioggia** del Caffarri, uno **spazio immersivo** a partire dalla sua stessa conformazione strutturale: una sorta di anfiteatro, dai colori scuri e avvolto da un tendaggio che lo rende totalizzante. La possibilità, inoltre, di poter proiettare immagini, giocare con luci e suoni lo rende un ambiente perfetto per iniziare una narrazione e coinvolgere dal primo momento. L'introduzione si suddivide in **quattro momenti**: il primo è quello più immersivo, in cui i partecipanti sono avvolti dall'emozione; segue un momento di restituzione in cui i partecipanti sono chiamati a esprimere i loro pensieri su quanto hanno appena vissuto; in seguito l'operatore da avvio ad un'attività di gioco e **brainstorming materico** in cui tutti i partecipanti possono elaborare il loro pensiero sottoforma di immagine o oggetto; infine l'operatore conduce attraverso varie domande aperte, a ragionare maggiormente sull'emozione e sulle scelte dei partecipanti.

L'obiettivo di questa prima fase è, come nei processi creativi di **design thinking**, quello di andare a indagare ciò che si pensa e si associa sul tema al fine di generare idee e creare un confronto con gli altri.

Immersione

L'attività ha inizio una volta che i partecipanti sono seduti a terra. Nel momento del massimo silenzio viene fatto partire il **video sonoro**, l'immersione non dura più di 5 minuti. Lo spazio viene quindi riempito da giochi di luce e suoni che rimandano all'emozione della giornata:

- **Gioia**: le luci diventano più vive e dinamiche, con fasci di colore giallo, arancio e rosa che si muovono nello spazio. Si sentono melodie leggere e ritmate, insieme a delle genuine risate, che invitano i partecipanti a sorridere spontaneamente.
- **Paura**: lo spazio si fa scuro: i teli blu proiettano ombre in movimento, come se lo spazio stesso si stesse restringendo. Le proiezioni si tingono di toni freddi, con immagini più frastagliate e spezzate. I suoni sono cupi, pulsanti e irregolari, simili a un battito accelerato o a un rumore lontano.
- **Rabbia**: le luci hanno toni rossi e arancioni che attraversano lo spazio in scatti improvvisi. I suoni sono più forti e percussivi. Le proiezioni si muovono in modo frenetico, come se lo spazio stesso fosse attraversato da una forza pronta a esplodere.
- **Tristezza**: la luce diventa soffusa, con toni azzurri e blu. Le proiezioni rallentano, mostrando immagini fluide e ondulatorie, simili a un movimento d'acqua. I suoni diventano profondi e malinconici, come un eco lontano.

Nella pagina a fianco:
Momento immersivo,
all'interno dello spazio Blu
Pioggia, immagine generata
con AI



Restituzione

Terminato il primo momento di immersione l'operatore cerca di far ragionare su quanto appena vissuto i partecipanti con domande che partono dal generale per arrivare a indagare il particolare:

«Che cosa abbiamo appena visto e sentito?»

«C'è qualcosa che ci è rimasto in mente e che vogliamo condividere con gli altri?»

«Come ci ha fatto sentire? Proviamo a descriverlo con una parola.»

L'obiettivo è portare a capire, in particolare con l'ultima domanda, l'emozione su cui è incentrato il laboratorio. Una volta che un partecipante riesce a **capire di che emozione si tratta**, infatti, l'operatore sottolinea la tematica e si preoccupa che tutti abbiano inteso di cosa si sta parlando.

Successivamente **viene spiegata l'attività** che caratterizza il laboratorio: la progettazione e creazione di un libro materico in continua evoluzione. Si spiega che l'obiettivo dell'appuntamento è quello di comprendere cosa sia quella determinata emozione, andare a definirla, e per farlo viene prodotto un libro materico, che racconterà grazie ai materiali e alla loro creatività che caratteristiche ha una delle quattro emozioni. Ciò che è importante ricordare è che gli operatori, nello spiegare l'attività, mettono in luce la caratteristica del libro di essere "in continua evoluzione", spiegheranno che **il laboratorio è solo l'inizio di una ricerca** che coinvolgerà anche altri.

Brainstorming materico

In seguito l'operatore chiede ai partecipanti di disporsi seduti in cerchio e spiega che per poter realizzare un libro e capire davvero le caratteristiche dell'emozione c'è bisogno di fare un **gioco**.

«Per farlo dobbiamo fare un gioco che si chiama "tempesta di idee", o come noi progettisti chiamiamo "brainstorming"... »

«Secondo voi cosa faremo? Perché si chiama tempesta di idee?»

L'operatore attraverso la narrazione fa incuriosire i partecipanti, e dopo un primo momento di ipotesi, spiega che il **brainstorming** è

un'attività che permette di lasciare libere le idee, e di crearne di nuove. In contemporanea il secondo atelierista stende un telo bianco a terra, la base della moodboard e brainstorming materico, e distribuisce intorno ad essa **100 immagini e 20 oggetti** vari selezionati ad hoc.

Preparata e spiegata l'attività, viene chiesto ai partecipanti di alzarsi in **piccoli gruppi** di due massimo quattro persone, guardare attentamente gli oggetti e le foto presenti a terra e di sceglierne uno che rappresenti bene ciò che hanno provato nel momento di immersione e che quindi descriva che cos'è per loro quell'emozione. L'operatore chiede ai partecipanti, man mano che scelgono e posizionano sul telo il loro oggetto, di spiegare brevemente le motivazioni che l'hanno portato a fare quella scelta.

L'obiettivo di far procedere nell'attività a piccoli gruppi è quella di **favorire un confronto** ma anche quella di rendere l'attività più divertente e ludica. Allo stesso tempo, evitando di far scegliere tutti contemporaneamente, si favorisce il rispetto dei tempi altrui.

Il gioco si conclude quando tutti i partecipanti hanno scelto e posizionato almeno un oggetto e quando tutti sono soddisfatti del risultato ottenuto, cioè quando si pensa che la moodboard creata rappresenti effettivamente l'idea di emozione del gruppo. Se quindi un partecipante, dopo il suo turno, vuole aggiungere qualcosa è libero di farlo e di spiegare perché si è sentito di inserire un'ulteriore elemento.

Restituzione

Questa seconda restituzione, benché in parte già presente nella fase di brainstorming, consente di far emergere ragionamenti e collegamenti ad un **livello ancora più profondo**. In questo ultimo momento, infatti, l'operatore ha il compito di andare a indagare ancor meglio le motivazioni delle scelte dei partecipanti, instaurare un dialogo con loro e tra di loro, ponendosi l'obiettivo di far emergere l'idea che chi partecipa ha dell'emozione.

«Chi ha voglia di spiegarci meglio perché ha scelto proprio quello e l'ha messo lì?»

«Ci sono delle foto o degli oggetti che hanno scelto gli altri ma che avremmo scelto anche noi? Perché?»

«Quindi, secondo voi che cos'è la "NOME EMOZIONE"? Che caratteristiche ha?»

Quello che emerge quindi da questa ultima fase sono le fondamenta, in termini di idee e input, di ciò che successivamente, durante l'attività, i partecipanti decideranno di raccontare.



Attività

L'attività prosegue nell'area **Magenta Sogno**, uno spazio ampio e attrezzato con tavoli, ideale per il **lavoro manuale e collaborativo**. Qui i partecipanti possono progettare, sperimentare e condividere tra loro le idee, lavorando in un contesto di **co-progettazione**, che valorizza il fare creativo di ognuno, per raggiungere un **obiettivo comune**.

I materiali dati a disposizione provengono interamente dal centro Remida e vengono disposti in modo libero, senza assegnazioni individuali. La scelta dei materiali da utilizzare, sebbene frutto di una selezione, ricade sui partecipanti in completa autonomia, tra cartoncini, tessuti, materiali plastici, bottoni, fili, e tanti altri, i quali possono essere tagliati, incollati e trasformati. Questa modalità lascia spazio all'**espressione libera e personale**, inoltre stimola la collaborazione all'interno dei piccoli gruppi.

L'attività si struttura in **tre fasi** per la creazione del libro, partendo dalla creazione delle pagine, passando poi alla creazione della copertina e concludendo con la rilegatura.

Creazione pagina

Subito dopo un momento di confronto guidato, in cui l'operatore chiede ai partecipanti:

«Cos'è per voi l'emozione di cui abbiamo parlato?»

ognuno è invitato a **reinterpretare l'emozione** in questione, lavorando in **piccoli gruppi** composti da almeno tre persone, che si creano il più possibile in modo spontaneo senza l'intervento degli operatori. Ogni gruppo è chiamato a **progettare e realizzare una o più pagine**, partendo da delle **"basi"**, ovvero dei materiali piatti come tessuti o cartoncini, e arricchendole con delle **"aggiunte"**, cioè altri elementi materici che possono essere incollati, tagliati, rimodulati, o che servono a disegnare e colorare. Non viene posto un limite massimo di pagine, ma ciascun gruppo deve contribuire con almeno una, così che tutti possano partecipare attivamente.

Durante l'intera attività, gli **operatori** sono disponibili ad aiutare i partecipanti nel momento del bisogno, in caso di blocco o mancata collaborazione tra i gruppi. Se un materiale non è chiaro o se le potenzialità di un elemento non sono comprese dai partecipanti, il ruolo dell'operatore è quello di spiegarglielo e creare un momento collettivo di confronto in merito. Non suggerendo un uso esclusivo del materiale, quindi, ma piuttosto **promuovendo un dialogo** tra atelierista e partecipante e tra i partecipanti stessi.

Nella pagina a fianco:
Moodboard materica

Creazione copertina

Una volta realizzate le pagine, l'attenzione si sposta sulla **copertina, pensata e costruita collettivamente**. L'operatore introduce il tema spiegandone la funzione e le caratteristiche principali, come per esempio a cosa serve, i materiali o le dimensioni che, generalmente, può avere. Si procede scegliendo insieme i materiali e i colori della copertina e il titolo del libro.

Questa fase favorisce la sintesi e la condivisione, portando il gruppo a unire le diverse idee in un unico progetto comune.

Rilegatura

L'ultima fase riguarda l'**assemblaggio del libro**, durante la quale i partecipanti vengono chiamati a scegliere le **caratteristiche della rilegatura** che servirà per unire le pagine e la copertina. La tipologia di legatura da cui si parte è "a nastro", una tecnica ispirata alla rilegatura giapponese ma in versione semplificata, per la quale i partecipanti possono scegliere la tipologia di nastro, la quantità e la posizione dei fori sulle pagine. Questo metodo di legatura è pensato per agevolare lo **smontaggio e rimontaggio** delle pagine, rendendo il libro flessibile e sempre modificabile.

Scelte le caratteristiche principali dell'estetica della rilegatura, davanti ai partecipanti e con il loro aiuto, gli operatori procedono a **forare le pagine e rilegare il libro**.

L'output finale dell'attività è quindi il libro materico di una delle emozioni, il quale verrà esposto successivamente alla pausa, durante la fase di restituzione.

Pausa

Al termine dell'attività laboratoriale è previsto un momento di pausa, che si svolge nell'area **Verde Ombra**, uno spazio del Caffarri dedicato ai momenti conviviali e alla condivisione del cibo.

Questa fase consente ai partecipanti di staccare dall'attività e di vivere un **momento di svago**, favorendo la socialità. La pausa assume particolare importanza quando si lavora con i bambini e con le scuole, poiché la **merenda** rappresenta una pratica consolidata e quasi imprescindibile in ogni contesto educativo, anche al di fuori dell'ambiente scolastico. Allo stesso modo, in presenza di un pubblico adulto, essa diventa **occasione di riposo** e di **rafforzamento delle dinamiche di gruppo**.

Nella pagina a fianco:
Pagine concluse,
fase di test, Gioia



Chiusura e restituzione

Il laboratorio si conclude nell'area **Arancio Alba**, uno spazio accogliente che invita al confronto e al dialogo. I partecipanti si siedono insieme a terra, creando un cerchio che favorisce la condivisione e il senso del gruppo. L'obiettivo di quest'ultima fase è rendere consapevole ciascuno del lavoro svolto, valorizzare il contributo di tutti e promuovere un momento di **riflessione collettiva**.

Questo momento è dedicato a sottolineare il **valore del libro**, che non resta solo un oggetto, ma diventa uno strumento utile anche per chi parteciperà ai laboratori successivi. L'operatore evidenzia come il contributo di ciascuno si inserisca in un **percorso più ampio**, capace di lasciare tracce e di ispirare altri.

Confronto a piccoli gruppi

I partecipanti si ritrovano nei gruppi formati in precedenza e decidono insieme come **presentare il proprio lavoro**. L'operatore introduce questa fase con una consegna chiara:

«Decidete insieme cosa volete raccontarci, chi parlerà... se volete parlare tutti o solo alcuni. Raccontateci che cos'è per voi l'emozione su cui avete lavorato.»

Questo passaggio aiuta a **responsabilizzare** ogni gruppo, dando voce alle diverse interpretazioni dell'emozione esplorata.

Lettura e restituzione

Il libro materico, ormai completo, viene consegnato al centro dei partecipanti seduti a terra, che **insieme** lo sfogliano e lo "leggono", ripercorrendo passo passo le pagine realizzate. L'operatore stimola il confronto con domande aperte, come:

«C'è un gruppo che ha voglia di iniziare a leggere? Spiegare cosa ha fatto? Come mai hai scelto...?»

È un **momento di restituzione e ascolto reciproco**, in cui ogni gruppo espone il proprio lavoro e riflette sul processo creativo attuato. Anche la **manipolazione** è fondamentale, permette infatti di responsabilizzare i partecipanti, promuovendo ancora una volta la collaborazione e il rispetto dei tempi altrui.

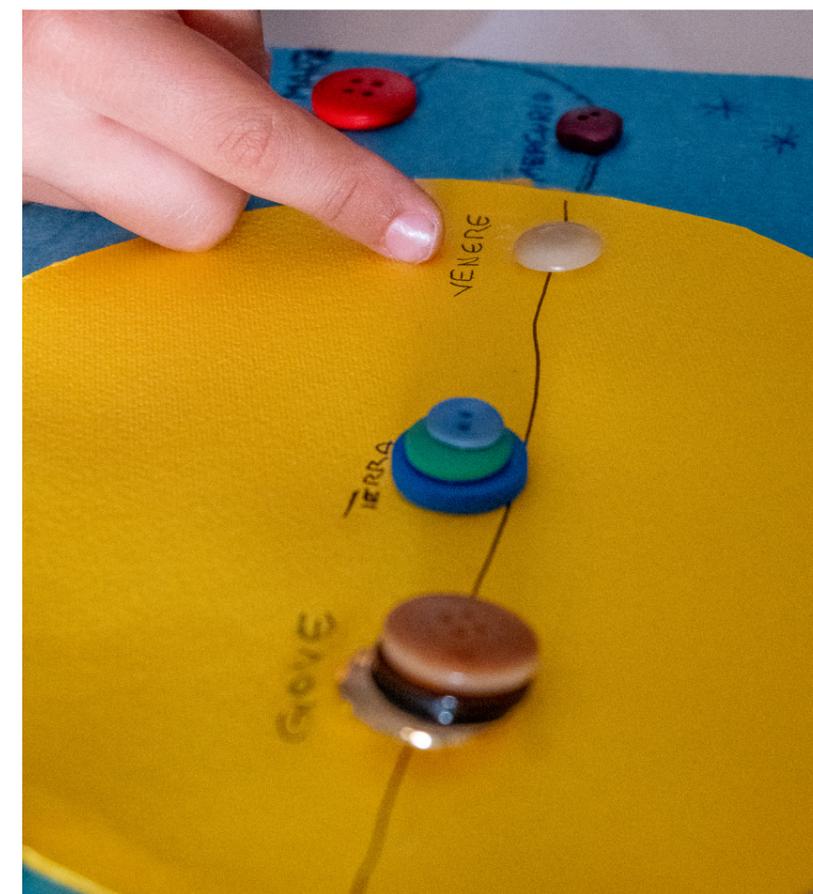
La **lettura collettiva** non solo consolida l'esperienza vissuta, ma rafforza la percezione del libro come **risultato condiviso**.

Documentazione

Durante questa fase, il **secondo operatore** trascrive ciò che i partecipanti dicono sul lavoro svolto: chi parla, cosa racconta, quali significati attribuisce a ciò che ha creato. Questa documentazione può essere stampata e allegata alle pagine, oppure raccolta in un archivio digitale come materiale di ricerca.

Kit

Al termine di ogni incontro, ogni partecipante riceve un mini kit con una **selezione di materiali diversi**, simili a quelli utilizzati nel laboratorio. Il kit **si arricchisce progressivamente** a ogni appuntamento e sarà completo solo al termine del ciclo dei quattro incontri. Questo elemento rafforza il legame con l'esperienza e invita a continuare l'attività anche in autonomia.



A sinistra:
Partecipante che legge
la sua pagina

Kit

Mini kit

Alla fine di ognuno dei **primi tre incontri** del laboratorio, ai partecipanti viene regalato un piccolo kit. Una **busta con chiusura a corda e rotella** contenente una selezione di oggetti dal Centro Remida, simili a quelli utilizzati durante l'attività laboratoriale. Al momento della distribuzione verrà spiegato ai partecipanti che la busta e soprattutto il suo contenuto andranno **conservati fino alla fine del percorso**, perché solo attraverso la collezione di tutti e quattro i kit si completerà il materiale.

A livello grafico, la busta riprende l'**identità visiva** del laboratorio. Sul fronte compare il logo, mentre l'intera superficie è caratterizzata da una texture realizzata con i segni grafici distintivi del progetto. Sul retro è collocata la chiusura a corda con rotella: un meccanismo pratico che consente di **aprire e richiudere facilmente** il kit. In questo modo i partecipanti possono sbirciare il contenuto della busta e, allo stesso tempo, conservarlo intatto fino alla conclusione del percorso. Sempre sul retro si trova anche un'**infografica** semplice e immediata, che attraverso forme e variazioni di colore rappresenta visivamente il percorso laboratoriale e segnala quale kit è stato ricevuto. Questo elemento contribuisce a creare un **senso di progressione**, trasformando l'esperienza in una piccola sfida da completare. L'obiettivo è introdurre una logica di **gamification**, il partecipante si sente premiato e soddisfatto del proprio avanzamento, ma allo stesso tempo incuriosito dai kit successivi, venendo così incentivato a partecipare con maggiore entusiasmo agli incontri futuri.



Nella pagina a fianco:
Mini kit 1

Kit di chiusura

Al **termine del percorso** di laboratorio ogni partecipante riceve il kit conclusivo. Dopo i tre mini kit distribuiti nei primi incontri, quest'ultimo completa la collezione di materiali Remida, grazie al fatto che sono presenti i **materiali "base"**, ancora mancanti.

Il kit finale si presenta come un **cofanetto** in cartoncino, dove all'interno, sulla facciata superiore, è riportata una breve introduzione al progetto, accompagnata da una **dichiarazione d'intenti** che evidenzia gli obiettivi di Menabò e da una **call to action**. Sono presenti anche le indicazioni relative alla funzione del kit, ovvero quello di fornire gli strumenti per **ripetere l'esperienza a casa**.

Al suo interno, i partecipanti trovano le "basi", tre fogli, uno di carta, uno di plastica e uno di tessuto. La scatola, inoltre, è pensata per contenere i materiali già ricevuti con i mini kit, trasformando il cofanetto in una vera e propria **"cassetta degli attrezzi del creativo"**, simbolo del percorso compiuto e delle competenze acquisite.

Dal punto di vista grafico, il cofanetto mantiene la coerenza visiva del progetto, in quanto esternamente compare il logotipo e l'intera superficie è rivestita da un pattern realizzato con le forme colorate, distintive dell'identità visiva. Anche in questo caso è presente l'**infografica** che raffigura l'avanzamento dell'esperienza, la quale risulta completa con le quattro forme interamente colorate, a testimonianza del completamento del percorso laboratoriale. L'obiettivo è quello di **far sentire il partecipante premiato e soddisfatto** della conclusione del proprio percorso creativo, portando con sé uno strumento simbolico e, allo stesso tempo, pratico rispetto all'esperienza fatta.



Nella pagina a fianco:
Kit di chiusura

06.
**User
feedback e
conclusioni**

User feedback e sviluppi futuri

User feedback

Al fine di validare il laboratorio è stata condotta una **prima fase di test** con un **numero ridotto di partecipanti**. L'obiettivo infatti non era raccogliere dati quantitativi, quanto osservare il comportamento dei bambini e ottenere **feedback qualitativi** utili a comprendere punti di forza e aspetti migliorabili dell'attività.

Più in particolare, si è svolto il laboratorio sulla **gioia** ed essendo stato coinvolto un numero molto inferiore di bambini rispetto a quanto previsto dal format, si è scelto di non realizzare come output finale il libro, ma di limitarsi alle **singole pagine**, concentrandosi quindi sulla prima fase dell'attività. Questa decisione è stata presa per non snaturare il progetto originario, che prevede un lavoro a piccoli gruppi sulle pagine e collettivo sulla copertina e sulla rilegatura.

«La gioia è guardare molte cose... imparare... quando ci sono tanti colori come nei pianeti che ci sono tutti i colori e le sfumature.»

Emanuele, 7 anni

Il valore del brainstorming

È stato interessante constatare quanto l'attività di generazione delle idee attraverso il gioco del brainstorming abbia **riscontrato interesse**. Essendo infatti un'**attività nuova** per i bambini è stata accolta con molta curiosità e per questo anche con particolare attenzione e concentrazione. Questo riscontro è per il progetto di grande rilevanza perché permette di comprendere come l'aver scelto di dare particolare importanza a questa prima fase di laboratorio, abbia in essere un elevato **potenziale di successo**.

«Non avevo mai giocato alla tempesta di idee [...] mi è piaciuto guardare le immagini e metterle come stavano bene perché alcune cose non mi sarebbero venute in mente senza averle viste tutte insieme.»

Tracy, 9 anni

I bambini, inoltre, hanno mostrato **sorpresa** nel comprendere come il processo creativo non segua un percorso lineare, ma si trasformi progressivamente. Le idee iniziali, spesso spontanee e frammentarie, si sono arricchite grazie all'interazione con gli altri e con i materiali a disposizione, fino a dare vita a **esiti inattesi**.

«È stato strano perché ci ho messo molto più tempo del solito a fare il disegno, ci ho dovuto pensare di più.»

Emanuele, 7 anni

Il ruolo dell'operatore

È emerso un bisogno più marcato del previsto di una **figura di supporto**. Nonostante fosse stato chiarito che i materiali potevano essere usati liberamente, i bambini tendevano a chiedere conferma o consiglio prima di procedere. Allo stesso tempo, nei momenti di difficoltà, l'operatore diventava un **punto di riferimento** fondamentale per superare blocchi o incertezze, soprattutto quando i bambini si sentivano in imbarazzo o esitavano a rispondere.

Nonostante ciò, è stato osservato come inizialmente vi fosse una certa **esitazione a intervenire come operatore**, per timore di influenzare eccessivamente il lavoro dei bambini. Solo col tempo è stato possibile comprendere che gli stimoli proposti venivano percepiti come un arricchimento e non come un'imposizione.

«Anche perché a lui piace esprimersi, ma noi siamo sempre di corsa quindi avere qualcuno che si dedichi a lui con lentezza e attenzione gli fa piacere.»

Stefania, mamma di Emanuele

Comunicazione implicita

Molte volte i bambini non verbalizzano le proprie intenzioni, preferendo affidarsi a cenni, sguardi o gesti. Questo ha reso evidente l'importanza di una lettura attenta dei **linguaggi non verbali**, che diventano parte integrante del processo osservativo.

«Ho notato che sapere che il suo lavoro sarebbe servito a qualcosa di più grande lo ha fatto sentire importante.»

Stefania, mamma di Tracy

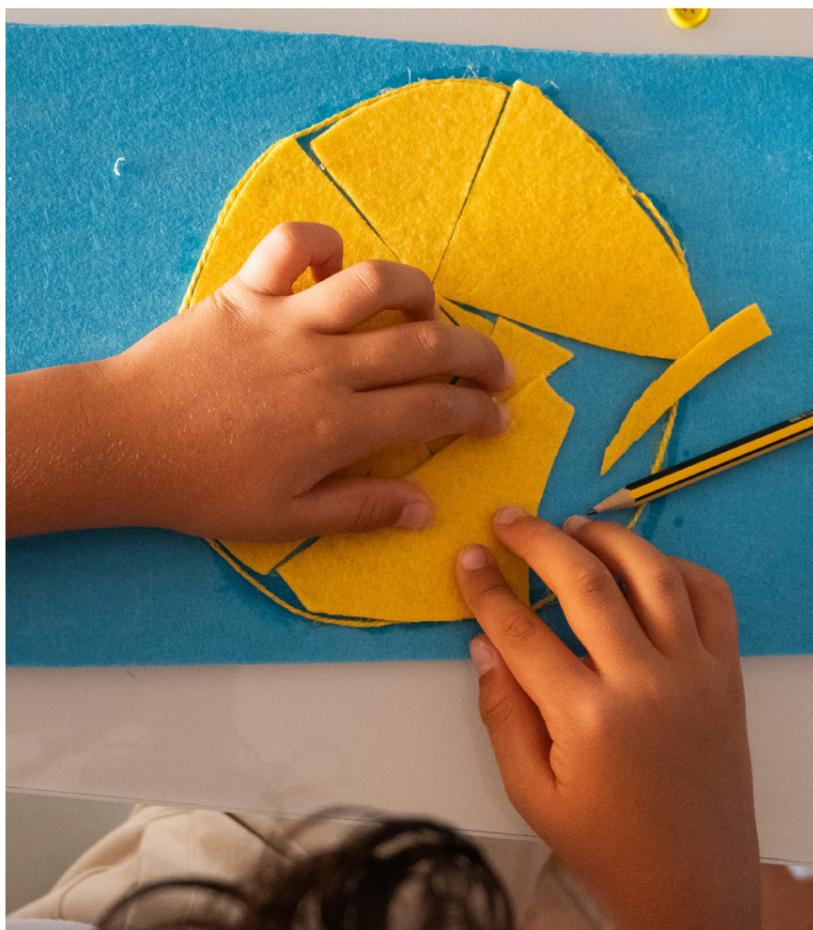
Immagini troppo specifiche

È emerso come alcune immagini scelte per il brainstorming materico risultassero troppo specifiche, **limitando così la possibilità di rielaborazione personale**. Questo ha messo in luce l'importanza di utilizzare **stimoli visivi più aperti e interpretabili**, capaci di attivare un ventaglio più ampio di associazioni.

Da questa primissima fase di **usability test** emerge dunque un quadro incoraggiante. Il laboratorio si è rivelato capace di stimolare nei bambini un processo creativo profondo e non immediato, basato su **tempi distesi** e sulla possibilità di esplorare senza fretta. Allo stesso tempo, sono emersi alcuni aspetti da monitorare, come il ruolo centrale dell'operatore e la necessità di **bilanciare il sostegno con l'autonomia dei partecipanti**.

«Mi ha colpito moltissimo il tempo lento, quindi il tempo che è stato dato al bambino per poter pensare e scegliere con i propri tempi.»

Stefania, mamma di Emanuele



A destra:
Emanuele intento a incollare il
sole, fase di test, Gioia

Sviluppi futuri

Come emerge dalla fase di test e di raccolta dei primi feedback, il progetto si trova all'**inizio del proprio percorso di messa in opera**. Allo stesso tempo, però, non vuole esaurirsi in questa fase iniziale, ma porsi come un punto di partenza: un primo passo verso un laboratorio in **continua evoluzione**, capace di modificarsi insieme a chi lo vive e di adattarsi a contesti ed esigenze differenti.

Dalla sperimentazione alla realizzazione

In primo luogo, **Fondazione Reggio Children** ha accolto con interesse e apprezzamento il progetto, manifestando la volontà di proseguire con una **seconda fase di test** proprio presso il **Caffarri**. Questa fase avrà un valore particolarmente significativo poiché vedrà come operatrici proprio noi. Secondo la Fondazione, infatti, è importante che **chi ha ideato l'attività possa anche metterla in pratica**, garantendo coerenza tra l'intenzione progettuale e la sua realizzazione. Gli appuntamenti si organizzeranno e svolgeranno nei prossimi mesi e seguiranno fedelmente le modalità delineate in fase di progetto, sia per quanto riguarda il numero di partecipanti, sia per la gestione dello spazio a disposizione.

Questa opportunità rappresenta non solo un momento di verifica concreta delle ipotesi sviluppate, ma anche una fonte di grande **orgoglio e responsabilità**, in quanto permette di dare vita direttamente a quanto immaginato e progettato.

Un atelier per tutte le età

Come anticipato nel corso della tesi, il laboratorio nasce come atelier rivolto ai bambini, con l'intento di favorire processi creativi, esplorativi e relazionali. Tuttavia, la sua struttura è stata concepita in modo da poter essere trasposta anche al **mondo degli adulti**.

Più in particolare, l'obiettivo in questo caso può essere considerato duplice. Da un lato, vi è la possibilità più concreta di **replicare il laboratorio** con le stesse modalità previste per i bambini, mantenendo come tema centrale le emozioni, con un pubblico adulto. Dall'altro lato, emerge una prospettiva più ambiziosa, che consiste nel partire dalle stesse modalità operative e dallo stesso output, il libro materico, e declinarli su **tematiche differenti**, capaci di supportare processi di generazione di idee all'interno degli ambienti di lavoro. Il laboratorio potrebbe quindi non rivolgersi soltanto alle scuole, ma diventare un'attività richiesta anche da aziende, studi o uffici, assumendo una funzione più ampia di **strumento creativo e di innovazione**.

È importante sottolineare che quest'ultima possibilità si colloca principalmente all'interno della **sfera di influenza** progettuale e non in quella di controllo diretto. Proprio per questo motivo risulta, almeno in

questa fase, meno programmabile e difficilmente definibile in termini assoluti, pur restando un esito auspicabile e di grande interesse.

Un modello flessibile e adattabile

Proprio a partire dal paragrafo precedente si comprende come uno degli obiettivi sia quello di proporre un asset capace di mantenere costanti le proprie modalità operative e i propri strumenti, ma al tempo stesso di **adattarsi a differenti contesti** attraverso la scelta della tematica di volta in volta affrontata. L'idea di adattabilità non risiede quindi nella struttura del format, che rimane stabile, ma nella possibilità di declinare il lavoro su **tematiche diverse**, purché caratterizzate intangibili e universali, in grado di stimolare la riflessione e la partecipazione collettiva.

Le emozioni, sono quindi un punto di partenza per la prima sperimentazione, e costituiscono un esempio di questo approccio. Allo stesso modo, in futuro, altre tematiche universali potranno essere prese in considerazione, **permettendo al laboratorio di rinnovarsi pur rimanendo fedele alle sue modalità originarie**. In questo modo, la continuità metodologica si unisce alla possibilità di generare esperienze sempre nuove.

Conclusioni

Il progetto **"Menabò - Pensa, crea, narra"** nasce con l'intento di esplorare come un atelier possa diventare **luogo di sperimentazione e riflessione sul pensiero creativo**.

Nelle sue prime fasi di realizzazione, il laboratorio ha mostrato come il lavoro con materiali di recupero, rielaborati per dar vita a libri materici sul tema delle emozioni, possa generare **processi educativi significativi**, capaci di intrecciare linguaggi diversi e restituire valore tanto al fare quanto al pensare.

Uno degli aspetti centrali di questa tesi è stato anche mettere in luce il **valore educativo del design**, inteso non solo come disciplina progettuale, ma come approccio capace di aprire possibilità, stimolare immaginazione e offrire strumenti per guardare il mondo in modi differenti. Da questo punto di vista, **pedagogia e design** condividono una stessa vocazione: entrambi sono materie **rivolte al futuro**, impegnate a migliorare le condizioni di chi vive oggi e di chi verrà domani. Sono pratiche che richiedono visione, talvolta persino utopia, ma che trovano senso non nell'imporre regole da seguire, bensì nel mettere a disposizione strumenti e prospettive affinché si possa continuare a **pensare e ripensare il mondo**.

Il nome stesso del progetto, Menabò, porta con sé questa idea. Non solo come riferimento all'artefatto editoriale, ma come **metafora di un processo flessibile e aperto**, fatto di stratificazioni successive. Un menabò non è mai definitivo, è un abbozzo che accoglie materiali e idee, pronto a essere cambiato ogni volta da nuovi sguardi. L'**imperfezione**, in questo contesto, non è limite ma **risorsa**, perché mantiene vivo lo spazio del possibile. Allo stesso modo, i materiali utilizzati nel laboratorio proprio grazie alla loro natura non definita diventano terreno fertile per nuove forme e nuovi significati. Così, anche l'artefatto laboratoriale che prende forma all'interno di Menabò non si presenta come un prodotto finito, ma come un **processo collettivo**, aperto a trasformazioni e reinterpretazioni. Questa dimensione dinamica richiama l'idea di un apprendimento creativo che non procede in maniera lineare, ma si sviluppa a **spirale**.

In questo senso, l'atelier non è un punto di arrivo, ma piuttosto un **inizio**. È un progetto che si è costruito e si costruirà passo dopo passo, nella relazione con chi lo vive e trasforma, e che ambisce a diventare terreno di ricerca condivisa. Il suo valore, oggi, non sta in ciò che ha già raggiunto, ma nelle possibilità che apre, la possibilità di **mostrare come design e pedagogia possano dialogare**, e come insieme possano generare contesti in cui **l'educazione diventa esercizio creativo, collettivo e trasformativo**.

Fonti

Bibliografia

Mitchel Resnick, Come i bambini - Immagina, crea e condividi. Coltivare la creatività con il Lifelong Kindergarten del MIT, Edizioni Centro Studi Erickson, Trento, 2018

Giorgio Camuffo e Gerda Videsott, Progettare per i bambini - Dialoghi tra design ed educazione, Lazy Dog Press, 2023

Bruno Munari, Artista e designer, Editori Laterza, Bari, 2017

Bruno Munari, Fantasia, Editori Laterza, Bari, 2017

Reggio Children, Paola Cagliari, Fuori dal nido, Mondadori, Cles, 2023

Carolyn Edwards, Lella Gandini e George Forman, I cento linguaggi dei bambini - L'approccio di Reggio Emilia all'educazione dell'infanzia, edizioni Junior/Spaggiari edizioni, Parma, 2017

MINIMU Museo dei Bambini di Trieste e Gruppo Immagine APS, Cartofanie, 2024

MINIMU Museo dei Bambini di Trieste e Gruppo Immagine APS, Piazze d'arte - Creatività e nuovi orizzonti urbani, 2023

Matteo Guastella, Museo di quartiere di via Padova, 2012

Alberto Asor Rosa, Storia europea della letteratura italiana, collana Piccola Biblioteca, III, Torino, Einaudi, 2009

Sitografia

retezerosei.savethechildren.it
retezerosei.savethechildren.it/approfondimenti/diritto-salute/le-fasi-dello-sviluppo-dei-bambini-la-crescita-psicomotoria-a-3-anni/

studiolagirandola.it
www.studiolagirandola.it/la-creativita-nei-bambini/

guidapsicologi.it
www.guidapsicologi.it/articoli/creativita-e-pensiero-divergente

stateofmind.it
www.stateofmind.it/2021/07/creativita-eta-evolutiva/
www.stateofmind.it/2018/12/come-i-bambini-creativita-recensione/
www.stateofmind.it/bibliography/montessori-maria/
www.stateofmind.it/bibliography/piaget-jean/
www.stateofmind.it/2018/05/competenza-emotiva-apprendimento/

opentalk.iit.it
opentalk.iit.it/book-review-come-i-bambini/

frchildren.org
www.frchildren.org/it/chi-siamo/persone/mitchel-resnick
www.frchildren.org/it
www.frchildren.org/it/chi-siamo
www.frchildren.org/it/chi-siamo/storia
www.frchildren.org/it/ricerca
www.frchildren.org/it/ricerca/partecipazione-e-bene-comune
www.frchildren.org/it/ricerca/contesti-e-processi-di-apprendimento
www.frchildren.org/it/ricerca/educazione-e-politica
www.frchildren.org/it/ricerca/gioco-e-apprendimento
www.frchildren.org/it/ricerca/sostenibilita

www.frchildren.org/it/ricerca/gusto-e-benessere
www.frchildren.org/it/ricerca/progetti
www.frchildren.org/it/news-ed-eventi
www.frchildren.org/it/caffarri

metodomontessori.it
www.metodomontessori.it/maria-montessori-biografia

weturtle.org
www.weturtle.org/dettaglio-articolo/17/il-costruzionismo.html
www.weturtle.org/dettaglio-articolo/19/seymour-papert-brevebiografia.html
www.weturtle.org/dettaglio-articolo/18/le-8-grandi-idee-del-costruzionismo.html

informarsi.net
www.informarsi.net/teoria-apprendimento/
www.informarsi.net/seymour-papert-costruzionismo/

reggiochildren.it
www.reggiochildren.it/reggio-emilia-approach/loris-malaguzzi/
www.reggiochildren.it/reggio-emilia-approach/
www.reggiochildren.it/reggio-emilia-approach/100-linguaggi/
www.reggiochildren.it/reggio-emilia-approach/timeline/

focus.unimore.it
www.focus.unimore.it/al-servizio-della-comunita-educativa-ricordando-loris-malaguzzi-1920-1994-e-le-radici-del-reggio-emilia-approach/

robertapuccilab.com
www.robertapuccilab.com/it/walks-maps-it/che-cose-atelier/
www.robertapuccilab.com/it/about/
www.robertapuccilab.com/it/walks-maps-it/the-everywhere-atelier/
www.robertapuccilab.com/it/home-it/everywhere-atelier/
www.robertapuccilab.com/it/grammatica-dei-materiali/the-grammar-of-stones/

domusweb.it
www.domusweb.it/it/progettisti/bruno-munari.html
www.domusweb.it/it/dall-archivio/2012/08/11/il-metodo-di-enzo-mari.html
www.domusweb.it/content/dam/domusweb/it/arte/2014/05/15/munari_politecnico_gallery/15.jpg.foto.rbig.jpg

it.wikipedia.org
it.wikipedia.org/wiki/Bruno_Munari
it.wikipedia.org/wiki/Enzo_Mari

olivari.it
www.olivari.it/en/designer/mari-enzo/

danesemilano.com
www.danesemilano.com/it/designerDetails?idDesigner=14

matty.it
www.matty.it/libreria/apprendere-immaginazione-enzo-mari/?srsltid=AfmBOopkls4sLTR69bj3AzlObgomhUhEALZCY0IriD1Q_LD6s_HEK3R6
www.matty.it/evento/il-gioco-delle-favole-di-enzo-mari/?srsltid=AfmBOoqVrOJFTLDH7EsQv1xRL2SjeR-UGzkgJHTITZpB-xLVQgbyNVJg

alicenelpaesedeibambini.it
www.alicenelpaesedeibambini.it/alice/rubriche/recensioni/rec_sez/al/giocofavole.htm

rossellagrenci.com
www.rossellagrenci.com/il-gioco-delle-favole-di-enzo-mari/

zafferanoitalia.com
www.zafferanoitalia.com/blogs/journal/giorgio-camuffo

www.zafferanoitalia.com/cdn/shop/articles/ZAFFERANO-1-186-Camuffo.jpg?crop=center&height=1200&v=1725540132&width=1200
www.zafferanoitalia.com/cdn/shop/files/2.png?v=1724236006&width=896
unibz.it
www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/31103-giorgio-camuffo
design.unism.sm
design.unirsm.sm/events/giorgio-camuffo/
abitare.it
www.abitare.it/it/eventi/2011/01/18/graphic-design-worlds/
camuffolab.com
www.camuffolab.com/it/projects/macchine-per-disegnare
corraini.com
corraini.com/it/macchine-per-disegnare.html
incasaconmunari.it
www.incasaconmunari.it/pdf/Il_Metodo_Bruno_Munari.pdf
laboratoriobebarestelli.it
www.laboratoriobebarestelli.it/giocar1.jpg
arteecritica.it
www.arteecritica.it/wp-content/uploads/2021/02/Ada-Ardessi-Proiezioni-Dirette-Direct-Projections-by-Bruno-Munari_imm.-in-evidenza-min.jpg
babalibri.it
www.babalibri.it/wp-content/uploads/2017/02/Mari_enzo.jpg
images.designstreet.it
images.designstreet.it/2021/04/16_animali_enzo_mari_designstreet_1.jpg
quittenbaum.de
www.quittenbaum.de/wp-content/themes/quittenbaum/imagecache/101612_3-2000-0.jpg
camuffolab.com
www.camuffolab.com/media/pages/projects/macchine-per-disegnare/445e5af2ec-1698054423/macchine-per-disegnare-2-2400x2000.webp
www.graphicdays.it
www.graphicdays.it/2022/wp-content/uploads/2022/09/3_72dpi_113_viktor-matic_lorenzo-scodeler.jpg
casholman.com
casholman.com/design
mclavazza.it
www.mclavazza.it/13-set-di-carte-per-coltivare-la-creativita/
sefirot.it
sefirot.it/intuiti-creative-cards/landing?gad_source=1&gadcampaignid=8781894878&gbraid=0AAAAAChSaDrNVU6g9hD7UdadlPdAtN3i&gclid=Cj0KCQjwwZDFBhCpARIsAB95qO1bT8sE6Sv7S8Ze1otHsZNGvUbVcyVRZfzBRWlpBtft102X6XnVWkaAmJiEALw_wcB
ilpost.it
www.ilpost.it/2016/06/16/codex-seraphinianus/
raicultura.it
www.raicultura.it/arte/articoli/2023/10/Luigi-Serafini-oltre-al-Codex-Seraphinianus-

652c98e8-7b64-4113-959b-42bf4c3f318f.html
hueandeye.org
www.hueandeye.org/galerie-philia-design-brut-engaging-children-worldwide/
internimagazine.it
www.internimagazine.it/approfondimenti/inchieste/bambini-creativita-design/
mparchitects.it
www.mparchitects.it/it/progetti/tipo/architettura/ex-caffarri-regeneration/
bnkr.it
www.bnkr.it/it/portfolio/progetti/fondazione-reggio-children
[Facebook](https://www.facebook.com/frchildren)
[www.facebook.com/frchildren www.facebook.com/AndaloDolomiti/posts/%EF%B8%8F-%F0%9D%97%A8%F0%9D%97%BB%F0%9D%97%AE-%F0%9D%97%A3%F0%9D%97%BF%F0%9D%97%B2%F0%9D%97%B6%F0%9D%98%80%F0%9D%98%81%F0%9D%97%BC%F0%9D%97%7%BF%F0%9D%97%B6%F0%9D%97%AE-%F0%9D%97%B1%F0%9D%97%AE-%F0%9D%97%99%F0%9D%97%AE%F0%9D%98%83%F0%9D%97%BC%F0%9D%97%B9%F0%9D%97%AE-muse-museo-delle-scienze-sei-pronto-per-unavventura-i/944112391094488/](https://www.facebook.com/AndaloDolomiti/posts/%EF%B8%8F-%F0%9D%97%A8%F0%9D%97%BB%F0%9D%97%AE-%F0%9D%97%A3%F0%9D%97%BF%F0%9D%97%B2%F0%9D%97%B6%F0%9D%98%80%F0%9D%98%81%F0%9D%97%BC%F0%9D%97%7%BF%F0%9D%97%B6%F0%9D%97%AE-%F0%9D%97%B1%F0%9D%97%AE-%F0%9D%97%99%F0%9D%97%AE%F0%9D%98%83%F0%9D%97%BC%F0%9D%97%B9%F0%9D%97%AE-muse-museo-delle-scienze-sei-pronto-per-unavventura-i/944112391094488/)
www.facebook.com/millemodi.org/?locale=it_IT
[Instagram](https://www.instagram.com/fondazione_reggiochildren/)
www.instagram.com/fondazione_reggiochildren/
[Twitter](https://twitter.com/FRC_fondazione)
[x.com/FRC_fondazione](https://twitter.com/FRC_fondazione)
[Linkedin](https://www.linkedin.com/company/rchf/)
www.linkedin.com/company/rchf/
[Youtube](https://www.youtube.com/channel/UCnbirC8WHdWKnyFTK4OEWJQ/featured)
www.youtube.com/channel/UCnbirC8WHdWKnyFTK4OEWJQ/featured
gruppoimmagine.it
gruppoimmagine.it/about-us/
gruppoimmagine.it/mini-mu/
minimu.org
www.minimu.org/copia-di-la-nostra-visione
artribune.com
www.artribune.com/mostre-evento-arte/trieste-immagina-bauhaus-dei-giovani/
terzoparadiso.org
terzoparadiso.org/what-is
exibart.com
www.exibart.com/evento-arte/carlo-fontana-intarsi-di-colore/
come-on-kids.unibz.it
www.come-on-kids.unibz.it/chi-siamo/
www.come-on-kids.unibz.it/typo-una-faccia/
franzmagazine.com
franzmagazine.com/2022/05/20/progettare-misura-di-bambino-ecco-il-master-unibz-design-per-bambini
muse.it
www.muse.it/home/pianifica-la-visita/attivita-sul-territorio-per-gruppi-organizzati/laboratori/

www.muse.it/home/scopri-il-museo/sei-piani-di-meraviglia/

trentino.com

www.trentino.com/it/cultura-e-territorio/musei-e-mostre/museo-museo-delle-scienze-di-trento/

ilmuseperlascuola.muse.it

ilmuseperlascuola.muse.it/attivita-didattica/una-preistoria-da-favola/

adidesignmuseum.org

www.adidesignmuseum.org/servizi/junior-design-lab/

milanokidsdesignweek.com

www.milanokidsdesignweek.com/post/playrooms-2025-junior-lab

designschoolforchildren.com

www.designschoolforchildren.com/wp-content/uploads/2025/07/2025-2026_JLAB_BrochureScuole_digital_INFANZIA.pdf

fondoambiente.it

fondoambiente.it/eventi/collezione-panza-kids

vareseperibambini.it

www.vareseperibambini.it/rubrica/news/3401-panza-kids-percorso-guidato-e-laboratorio-a-caccia-di-forme.html

musei.re.it

www.musei.re.it/chi-siamo/presentazione/

www.musei.re.it/educazione/per-la-scuola/

www.musei.re.it/educazione/per-la-scuola/didattica/

www.musei.re.it/wp-content/uploads/2024/09/Infanzia.pdf

www.musei.re.it/wp-content/uploads/2024/09/Primaria.pdf

spaziozerosei.it

spaziozerosei.it/wp-content/uploads/2024/07/SpazioPonte-Progetto-pedagogico-04.11.22.pdf

spaziozerosei.it/archivio/

spaziozerosei.it/chi-siamo/#1729244606288-565d0880-1500

spaziozerosei.it/wp-content/uploads/2024/07/Calendario-Educativo-Spazio_ZeroSei-2020-21.pdf

anneditmeyer.com

www.anneditmeyer.com/about

www.anneditmeyer.com/client-workshops#in-person

spaziogerra.it

www.spaziogerra.it/programma/i-workshop-di-podemilia/

www.spaziogerra.it/spaziogerra/

podemilia.fm

app.podemilia.fm/

dacosanascecosa.org

www.dacosanascecosa.org/operatori/paolacappelletti/

informainfanzia.net

www.informainfanzia.net/la-ruota-delle-emozioni-di-plutchik-una-guida-alla-comprensione-e-regolazione-emozionale/

siba-ese.unisalento.it

siba-ese.unisalento.it/index.php/mizar/article/viewFile/16487/14182

Fonti immagini

chronicle.brightspotcdn.com

chronicle.brightspotcdn.com/dims4/default/833310e/2147483647/strip/true/crop/3000x2000+0+0/resize/1680x1120!/format/webp/quality/90/?url=http%3A%2F%2Fchronicle-brightspot.s3.us-east-1.amazonaws.com%2F1c%2Fb5%2F7fedf3b6737aa95485ad7346ccb7%2F37e130f7481e2134edf9d9bef7225d52.jpg

reggiochildren.it

www.reggiochildren.it/assets/Uploads/PROVA-HOME1.jpg

www.reggiochildren.it/assets/Uploads/11-copia-OK.jpg

www.reggiochildren.it/assets/Uploads/10-OK-inferiore.jpg

www.reggiochildren.it/assets/Uploads/4.3-copia-OK.jpg

www.reggiochildren.it/assets/Uploads/031-OK.jpg

www.reggiochildren.it/assets/Uploads/P3302030-OK.jpg

montesca.eu

www.montesca.eu/2.0/wp-content/uploads/2015/05/maria_montessori3.jpg

atlantemontessori.org

atlantemontessori.org/media/immagini/3_tcMMXMV.png

atlantemontessori.org/media/immagini/3_3820N5j.png

medium.com

miro.medium.com/v2/1*REZY_9gJ2zsFuoHJ--L08w.jpeg

frchildren.org

www.frchildren.org/storage/app/uploads/public/5e8/f2e/eb1/header_pauseatelierdeisapori35_5e8f2eeb1becb554129763.jpg

www.frchildren.org/storage/app/media/fondatori_partner2.jpg

www.frchildren.org/storage/app/uploads/public/615/6da/359/1_frc_mosaici_a_scintillae_centro_malaguzzi_6156da35919c3306597766.jpg

www.frchildren.org/storage/app/uploads/public/615/6da/359/1_frc_mosaici_a_scintillae_centro_malaguzzi_6156da35919c3306597766.jpg

newyorker.com

media.newyorker.com/photos/5d925309648be900080454d8/master/w_2560%2C_limit/Lange-CasHolmanAbstract.jpg

media.newyorker.com/photos/5d925309648be900080454d8/master/w_2560%2C_limit/Lange-CasHolmanAbstract.jpg

media.newyorker.com/photos/5d925309648be900080454d8/master/w_2560%2C_limit/Lange-CasHolmanAbstract.jpg

bufoshop.com

static.wixstatic.com/media/5e3391_1940c8bf66694e4cb8bc07a6e8c1e70f~mv2.jpg/v1/fill/w_980,h_1523,a_l_c,q_85,usm_0.66,1.00,0.01,enc_avif,quality_auto/5e3391_1940c8bf66694e4cb8bc07a6e8c1e70f~mv2.jpg

static.wixstatic.com/media/5e3391_1940c8bf66694e4cb8bc07a6e8c1e70f~mv2.jpg

mparchitects.it
www.mparchitects.it/file/2600x0/progetti/2023%20CAFFARRI/IMG_4360-copia.jpg
www.mparchitects.it/file/2600x0/progetti/2023%20CAFFARRI/IMG_4382-copia.jpg
www.mparchitects.it/file/2600x0/progetti/2023%20CAFFARRI/IMG_4165.jpg
www.mparchitects.it/file/2600x0/progetti/2023%20CAFFARRI/IMG_4368-copia.jpg
www.mparchitects.it/file/2600x0/progetti/2023%20CAFFARRI/IMG_4243-copia.jpg
www.mparchitects.it/file/2600x0/progetti/2023%20CAFFARRI/IMG_4232-copia.jpg
www.mparchitects.it/file/2600x0/progetti/2023%20CAFFARRI/IMG_4393-copia.jpg

reggiosera.it
cdn.reggiosera.it/photogallery_new/images/2019/04/reggio-children-16991.webp

reggionline.com
www.reggionline.com/wp-content/uploads/2024/03/reggioChildren.jpg

Facebook
www.facebook.com/frchildren
www.facebook.com/photo/?fbid=10159050810613577&set=pb.526428576.-2207520000&locale=it_IT
www.facebook.com/photo.php?fbid=10230383946010315&set=pb.1467857900.-2207520000&type=3scontent-sof1-2.xx.fbcdn.net/v/t39.30808-6/473249314_563876496480212_8783259064683170584_n.jpg?_nc_cat=109&ccb=1-7&_nc_sid=127cfc&_nc_ohc=eo9JujOZEwIQ7kNvwGXoztd&_nc_oc=AdmJe_mPVCdGg4vdYSoJCGKt9nTZ96XCkdo800PJS5pJCRwIz2_iVvel89j0wBhLuGQ&_nc_zt=23&_nc_ht=scontent-sof1-2.xx&_nc_gid=_IG9XRfvsiljQYeKefWrSw&oh=00_AfXIEy_EBmYWugGdUE7lzxhxo50s4_gTtpNA7UJBkM6sQ&oe=68BA76C4

Instagram
www.instagram.com/fondazione_reggiochildren/
www.instagram.com/eletartaglia?igsh=MTUya3psNmM2Zw4MA%3D%3D
www.instagram.com/margheritarossato?igsh=MTJmNGxxZWhoMmVoZw%3D%3D
www.instagram.com/p/DK_fYVesr7G/?img_index=8

Twitter
x.com/FRC_fondazione

LinkedIn
www.linkedin.com/company/rchf/
www.linkedin.com/in/deborapastori?utm_source=share&utm_campaign=share_via&utm_content=profile&utm_medium=ios_app

Youtube
www.youtube.com/channel/UCnbc8WHdWKnyFTK4OEWJQ/featured

laprovinciadelsulcisiglesiente.com
www.laprovinciadelsulcisiglesiente.com/tag/hans-christian-andersen/

gruppoinnagine.it
gruppoinnagine.it/cms/wp-content/uploads/2019/07/Munari_aboutus.jpg
gruppoinnagine.it/cms/wp-content/uploads/2019/06/minimu_02.jpg

minimu.org
static.wixstatic.com/media/515829_63267b97dd4e4473bda6d043d10aeb21~mv2.jpg/v1/fill/w_1632,h_1020,a_l_c,q_85,usm_0.66,1.00,0.01,enc_avif,quality_auto/515829_63267b97dd4e4473bda6d043d10aeb21~mv2.jpg
static.wixstatic.com/media/515829_ea17dcc5a2d8433aa028f341aafaa0b3~mv2.jpg/v1/fill/w_1616,h_1142,a_l_c,q_85,enc_avif,quality_auto/515829_ea17dcc5a2d8433aa028f341aafaa0b3~mv2.jpg
static.wixstatic.com/media/515829_58d91aadaa1a46918acb6e9b24c0ae19~mv2.jpg/v1/fill/w_1630,h_1092,a_l_c,q_85,usm_0.66,1.00,0.01,enc_avif,quality_auto/515829_58d91aadaa1a46918acb6e9b24c0ae19~mv2.jpg

static.wixstatic.com/media/515829_3b9d3bc6109241729d46bd4765396f21~mv2.jpg/v1/fill/w_1630,h_1266,a_l_c,q_90,usm_0.66,1.00,0.01,enc_avif,quality_auto/515829_3b9d3bc6109241729d46bd4765396f21~mv2.jpg

robertapuccilab.com
www.robertapuccilab.com/wp-content/webp-express/webp-images/uploads/2020/04/sassi-ultimi-2048x1126.jpg.webp

come-on-kids.unibz.it
www.come-on-kids.unibz.it/wp-content/uploads/2013/02/Screen-Shot-2013-01-25-at-9.51.58-PM.png

andaloforfamily.com
www.andaloforfamily.com/files/anteprema/1920/luogo-ed242e37-e14b-4b20-9fb7-a42150bf82b0,3099.jpg?WebbinsCacheCounter=2

designschoolforchildren.com
www.designschoolforchildren.com/wp-content/uploads/2021/11/Visita_museo_1.jpg

fondoambiente.it
fai-platform.imgix.net/media/eventi/villa-e-collezione-panza-collezione-panza-kids_213969.jpg?crop=fit&w=1440&h=800&auto=format,compress

Musei.re.it
www.musei.re.it/wp-content/uploads/2024/09/Primaria.pdf

spaziozerosei.it
spaziozerosei.it/portfolio-item/allestimento-acqua-maggio-luglio-2017/

anneditmeyer.com
images.squarespace-cdn.com/content/v1/56aa88925dc6de455460b6ac/db63db9c-8081-403d-ba4f-6158c91e9f14/Anne-Spring-22-51.jpg

spaziogerra.it
www.spaziogerra.it/wp-content/uploads/2024/11/OKKO-01.jpeg

reddit.com
www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fexternal-preview.redd.it%2F0KhJStEFiChRqHUDXH22bJNadWj9Y_BfFX9HJb4uaw8.png%3Fauto%3Dwebp%26s%3D4e409f96254ca94898b90657320248b8651767a7

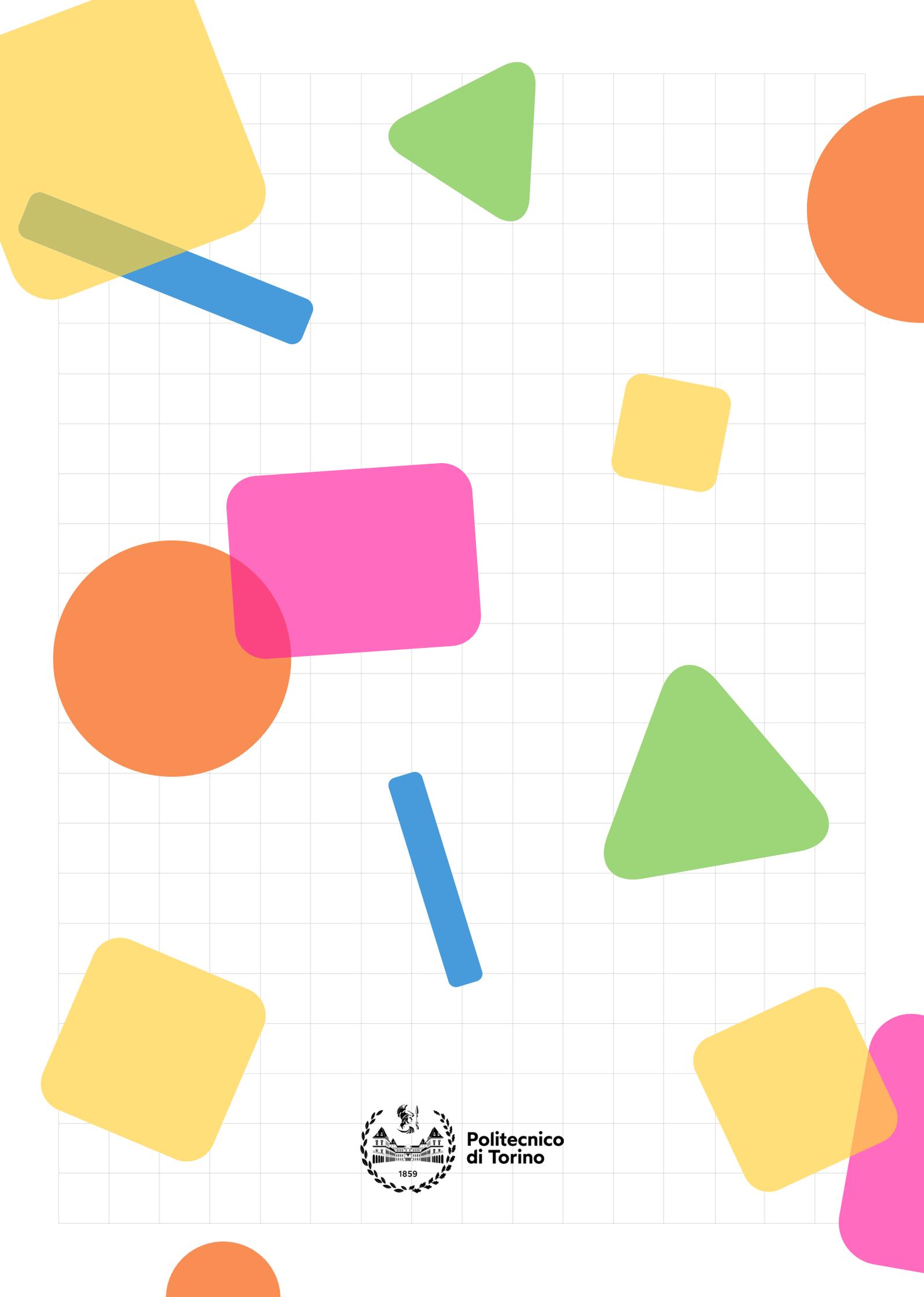
08. Vogliamo ringraziare

Ringraziamenti

Vogliamo esprimere la nostra più sincera gratitudine alla Fondazione Reggio Children, e in particolare a Maria Barbara Donnici e Riccardo Ronzoni, che hanno seguito questo progetto con attenzione e dimostrato sempre grande interesse e disponibilità.

Un grazie sincero va a tutte le persone che hanno accettato di partecipare alle interviste, condividendo il loro tempo e la loro esperienza, arricchendo così in modo prezioso questo lavoro. Un ringraziamento speciale va anche ai bambini e alle bambine che hanno preso parte alla fase di test del laboratorio con curiosità, creatività ed entusiasmo. La loro partecipazione non solo ha reso il progetto più vivo e significativo, ma ci ha anche insegnato molto.

Infine, un grazie sentito al nostro relatore Luca Cattaneo, per il suo sostegno, per la professionalità e per il senso critico con cui ci ha guidate, ma soprattutto per la sua positività e propositività, che è stata fondamentale nei momenti più intensi della stesura di questa tesi.



**Politecnico
di Torino**