

Animo

The word "Animo" is written in a playful, rounded font. The letters are colored: 'A' is blue, 'n' is green, 'i' is yellow with a small triangle on top, 'm' is pink, and 'o' is orange. Below the letters, a blue line starts under the 'A', curves down and then up to form a smile-like shape, ending under the 'm'. A pink line starts under the 'm' and curves up to meet the blue line.



FORMARE GLI ADULTI DI DOMANI.

Un approccio progettuale al gioco non strutturato per favorire lo sviluppo dell'intelligenza emotiva e della creatività durante l'infanzia.

POLITECNICO DI TORINO

Corso di Laurea Triennale in Design e Comunicazione

A.A. 2023/2024

Sessione di Laurea di dicembre 2024

Candidata: Accolla Alessia

Relatore: Vicentini Riccardo

INDICE

0

Introduzione

01

Il ruolo del gioco nell'infanzia

- 1.1 Il gioco: un diritto inviolabile
- 1.2 Processi creativi nell'infanzia
- 1.3 Differenti approcci al gioco

02

Visioni teoriche e approcci progettuali

- 2.1 Filosofi e pedagogisti
 - 2.1.1 Friedrich Frobel
 - 2.1.2 Jean Piaget
 - 2.1.3 Maria Montessori
- 2.2 Progettisti per l'infanzia
 - 2.2.1 Bruno Munari
 - 2.2.2 Enzo Mari
 - 2.2.3 Cas Holman

03

Analisi dello scenario

- 3.1 Interviste ad esperte del settore
 - 3.1.1 Intervista alla Dott.ssa Enza Arangio
 - 3.1.2 Intervista a Irene Guerrieri
- 3.2 Conclusioni delle interviste
- 3.3 Competenze emotive e socio-affettive

04

Definizione del contesto progettuale

- 4.1 Schedatura dei casi studio
- 4.2 Casi studio ed elementi rilevanti
- 4.3 Utenza
- 4.4 Linee guida

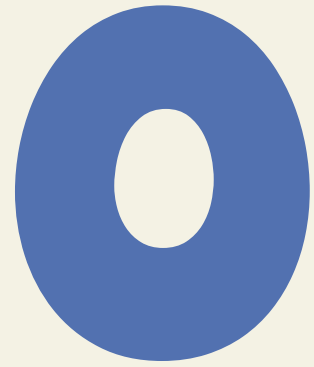
05

Sviluppo progettuale

- 5.1 Concept
- 5.2 Proposta progettuale
- 5.3 Storyboard di utilizzo
- 5.4 Studio delle forme del personaggio base e dei componenti
- 5.5 Scelta dei materiali
- 5.6 Processo produttivo
- 5.7 Viste tecniche
- 5.8 Visualizzazione degli elementi
- 5.9 Identità visiva

Conclusioni

Bibliografia e sitografia



INTRODUZIONE

INTRODUZIONE

Il giocattolo, e più in generale il gioco stesso, non è da considerare un semplice passatempo o uno svago concesso al bambino durante il tempo libero; al contrario, esso riveste un ruolo primario ed essenziale nella formazione degli adulti del futuro. Il gioco è la lente attraverso la quale i bambini costruiscono il proprio significato del mondo ^[1], imparano a relazionarsi con gli altri e, al contempo, a conoscere meglio sé stessi.

Per tale motivo, risulta essenziale comprendere a fondo i bisogni dei bambini relativamente alla loro fascia d'età e alle competenze acquisite, al fine di fornire loro gli input adeguati, mirati a promuovere una crescita armoniosa ed equilibrata.

Introduzione

Nell'ambito della progettazione per l'infanzia si rischia spesso di perdere di vista uno dei compiti principali del giocattolo e di conseguenza il ruolo del progettista che agisce nell'ambito infantile: sostenere la crescita e favorire lo sviluppo cognitivo, emotivo e sociale.

Progettare per l'infanzia implica l'immersione nel mondo percettivo dei bambini e l'ideazione di oggetti che tengano conto delle loro reali esigenze, che li accompagnino nella crescita e nell'acquisizione di autonomia, fornendo loro soddisfazione e piacere nell'utilizzo. In questo contesto, i giocattoli devono essere visti non solo come semplici oggetti, ma come strumenti capaci di sviluppare le capacità esplorative e immaginative dei giovani fruitori.

Oggigiorno, il mercato dei giocattoli per bambini si presenta estremamente ampio, diversificato e al contempo dominato da prodotti commerciali colmi di stimoli pubblicitari capaci di attrarre facilmente l'attenzione del bambino, ma che spesso trascurano i reali bisogni dei piccoli fruitori a cui sono destinati.

[1] Save the Children Italia. *L'importanza del gioco per lo sviluppo cognitivo dei bambini*. Save the Children.

Introduzione

In aggiunta a questo aspetto, una caratteristica diffusa nei giocattoli in commercio è il limite nel dare libero sfogo all'immaginazione durante l'interazione con il gioco stesso, che frequentemente si presenta «già finito», e dotato di dettagli ed elementi complessi che non lasciano spazio ad interpretazioni alternative a quelle «strutturate». L'obsolescenza viene di conseguenza amplificata dalla conclusione del gioco, dovuta al raggiungimento di un obiettivo finale o dall'impossibilità di avere ulteriori interazioni con esso.

Una classificazione del gioco in base al tipo di approccio promosso consiste nella distinzione in forme strutturate, caratterizzate da regole fisse e obiettivi prestabiliti, e forme non strutturate, che consentono maggiore libertà creativa e di interpretazione.

Premesso che, secondo studi pedagogici, un equilibrio tra approcci strutturati e non strutturati al gioco sia essenziale per una formazione completa, questa tesi esplora le possibilità di espressione individuale offerte da approcci più «aperti» e «non strutturati» che, nella loro plurifunzionalità spesso implicita, forniscono gli sti-

moli necessari alla sperimentazione e alla creazione di nuovi significati.

Si intende dimostrare come soluzioni più flessibili nell'interazione possano avere innumerevoli benefici sullo sviluppo fisico e cognitivo del bambino, oltre ad aumentare il livello di coinvolgimento ed affezione, con riscontri positivi a lungo termine.

Infine, ponendo l'attenzione sui bisogni latenti spesso trascurati nella progettazione, si propone una soluzione progettuale che, tramite l'approccio del gioco non strutturato, favorisca lo sviluppo dell'intelligenza emotiva, incentivando l'esplorazione, la generazione di empatia e la comunicazione dei propri pensieri.

01

IL RUOLO DEL GIOCO NELL'INFANZIA

IL RUOLO DEL GIOCO NELL'INFANZIA

1.1 IL GIOCO: UN DIRITTO INVIOLABILE

La comune concezione attuale del gioco come attività fondamentale e tipica dell'infanzia è relativamente recente. Facendo un breve tuffo in un passato non esageratamente lontano, ci si imbatte in una concezione del gioco visto come una «perdita di tempo» sottratta al lavoro o, addirittura, come un'attività «diseducativa» per i bambini. Questo riflette tempi, ambienti e mentalità in cui l'uomo era chiamato a vivere severamente, preparandosi fin dall'infanzia ad assumere responsabilità e sacrifici. A tale scopo, il bambino doveva approcciarsi presto all'autocontrollo, con l'obiettivo di diventare al più presto un «piccolo uomo» o una «piccola donna», simile agli adulti nel comportamento, nei gesti e nei modi di pensare. ^[2]

[2] Perego, D. (2000). *Piccola enciclopedia del gioco*. Libreria Universitaria.

A partire dal XIX secolo, grazie ai numerosi studi condotti in ambito sociologico, antropologico, psicologico e pedagogico, è emersa e si è socialmente diffusa l'innegabile importanza del gioco, soprattutto nell'infanzia. Al giorno d'oggi il gioco è riconosciuto come un vero e proprio diritto del bambino, sancito dall'Articolo 31 della Convenzione delle Nazioni Unite sui Diritti dell'infanzia (1989), il quale afferma che:

“Gli Stati parti riconoscono al fanciullo il diritto al riposo ed al tempo libero, di dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età e di partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica.” ^[3] (Assemblea Generale delle Nazioni Unite, art. 31)

Pedagogisti e psicologi riconoscono all'attività ludica un ruolo principale nello sviluppo cognitivo, sociale, motorio ed emotivo, tutti fattori che, sommati tra loro, consentono la costruzione della personalità e l'individualità dei più piccoli, ponendo così le basi di ciò che diverranno da adulti. Sulla base di questa riflessione, risulta coerente citare quanto espresso da Bruno Munari, celebre progettista per l'infanzia, nel suo libro “Fantasia”:

[3] Assemblea Generale delle Nazioni Unite. (1989). *Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, Articolo 31*. Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza.

“*Nei primi anni della sua vita, l'individuo si forma e resterà tale per tutta la vita. Dipende dagli educatori se questa persona sarà poi una persona creativa o un semplice creatore di codici. Gli adulti dovrebbero rendersi conto di questa grandissima responsabilità dalla quale dipende il futuro della società umana.*”

(Munari, 1977)

1.2 PROCESSI CREATIVI NELL'INFANZIA

Il gioco consente ai bambini di coltivare la loro immaginazione e interpretare la realtà, elaborando idee e soluzioni creative, per affrontare le sfide che si presentano nel quotidiano. Tale attività favorisce il raggiungimento del benessere cognitivo, fisico ed emotivo dell'individuo, promuovendo benefici che non si limitano ai bambini, ma si estendono anche al mondo adulto.

Il cervello umano è un organo caratterizzato da straordinaria plasticità ^[4], cioè attitudine a modificarsi e con-

[4] Vygotskij, L. S. (1972). *Immaginazione e creatività nell'età infantile*. Editori Riuniti.

servare al contempo le tracce di tali cambiamenti.

Il 75% del suo sviluppo avviene dopo la nascita dell'individuo, durante i primi vent'anni di vita.

Fino ai tre anni, in particolare, i bambini acquisiscono capacità motorie, cognitive e mnemoniche fondamentali per il loro sviluppo, grazie alla capacità del sistema nervoso di adattarsi agli stimoli esterni. ^[5]

L'enorme plasticità del cervello, definita neuroplasticità, non solo consente all'individuo di memorizzare esperienze passate, ma favorisce attitudini creative, combinando e rielaborando gli elementi immagazzinati al fine di generare nuove soluzioni e comportamenti. ^[6]

Se l'attività umana si limitasse infatti solo alla riproduzione di ciò che lo ha anteceduto, l'uomo riuscirebbe a adattarsi al futuro solo se questo consistesse in una fedele riproduzione del passato.

L'attività creativa è quindi quella che rende l'uomo un essere capace di dar forma al futuro, mutando il proprio presente. Comunemente, la creatività viene intesa come attributo di pochi individui eletti, capaci di produrre in modo rilevante in campo artistico, tecnico o scientifico.

[5] Autore non specificato. *I benefici del gioco*. Giochi Dimenticati.

[6] Buiatti, E. (2017). *Forma mentis. Neuroergonomia sensoriale applicata alla progettazione*. FrancoAngeli.

La creatività, invece, sussiste dovunque un individuo si dimostra capace di immaginare, combinare e modificare. Concepire la creatività in questo modo rende di facile comprensione come i processi creativi si manifestino in tutta la loro forza sin dalla prima infanzia, assumendo enorme valore sullo sviluppo complessivo dell'individuo. Questi processi creativi sono riscontrati ed elaborati nella loro massima espressione nei giochi per bambini, in grande maggioranza tramite la ricorrenza al gioco simbolico, la cui base è il «far finta di» e l'imitazione. Tramite tali meccanismi, il bambino attinge alla sua memoria e riproduce ciò che ha già vissuto, effettuando una rielaborazione creativa che combina l'esperienza e costruisce una nuova realtà che risponde alle sue esigenze e curiosità. ^[4]

Alcuni studi hanno dimostrato come, i bambini incoraggiati ad usare la loro immaginazione durante l'infanzia, nella vita adulta risultano essere individui più creativi, abili nella generazione di soluzioni e propensi al cambiamento. ^[5]

Ma quindi, che significato ha il termine «creatività»?

Nonostante, come prima discusso, il termine venga immediatamente associato in modo spontaneo alle capacità di espressione artistica, la creatività non è limitata solo al campo dell'arte. È un costrutto complesso la cui definizione non è semplice ed univoca e la cui interpretazione assume prospettive differenti in relazione al contesto disciplinare di applicazione. ^[7]

Facendo riferimento ad alcune interpretazioni teoriche, vengono di seguito riportate alcune interpretazioni del concetto di creatività relazionate a differenti ambiti di studio.

Nelle scienze dure applicate, come nell'ingegneria, la creatività è percepita come un modo per raggiungere la soluzione ideale, attraverso un nuovo modello dedotto da esperienze passate riorganizzate (Dhillon, 2006).

Nelle scienze dure pure, come nella matematica, la creatività è una competenza che supporta l'adattamento di possibili risultati innovativi. (Liu et al., 2022)

In psicologia, la creatività è un'intuizione o una manifestazione eccentrica, in grado di influenzare altre persone in una dimensione sociale. (Goleman et al., 2001)

^[7] De Giacomi, S. (2024). *Lezione sulla Creatività di Design Sistemico*. Politecnico di Torino.

Secondo studi pedagogici, la creatività è un bene umano fondamentale necessario per affrontare la complessità della nostra realtà e dei nostri contesti socioculturali. (Shen, 2021).

La filosofia attribuisce alla creatività il ruolo di mediatore, che consente di motivare una risposta pronta al rischio nell'agire e identificare soluzioni tra lacune e meccanismi empirici. (Lyanda et al., 2017)

Infine, in ambito artistico, la creatività è uno stimolo per la crescita e lo sviluppo socioculturale e personale. (Biasi, 2018).

Nonostante le molteplici interpretazioni, ciò che emerge è un filo conduttore: la creatività è una competenza adattiva (Morin, 2000) che consente di affrontare sfide complesse, innovare e ispirare. ^[8]

In conclusione, come evidenziato nella citazione di Bruno Munari (riportata nel paragrafo 1.1), lo sviluppo della creatività durante l'infanzia è fortemente legato ai processi educativi, comprendendo in essi anche le attività ludiche, che influenzano la capacità di un individuo di

^[8] Del Giudice, C. (2022). *Il pensiero creativo e le sue applicazioni*. State of Mind.

diventare un «creatore» piuttosto che un «esecutore di codici». ^[9]

L'educazione attraverso il gioco diventa quindi un elemento cardine nella formazione dei bambini, in prospettiva di consentire loro di divenire creatori consapevoli e protagonisti attivi del loro futuro.

^[9] Munari, B. (1977). *Fantasia*. Einaudi.

1.3 DIFFERENTI APPROCCI AL GIOCO

Gioco non strutturato

Gli oggetti che stimolano l'inventiva e la progettualità, nei bambini come negli adulti, sono quelli il cui utilizzo implica l'uso della creatività di chi ne usufruisce ^[10].

A tale scopo sono orientati giochi e giocattoli che promuovono approcci all'attività ludica tramite un'esperienza non strutturata.

Il gioco non strutturato, detto anche gioco libero o destrutturato, è un'attività ludica che, in assenza di regole predefinite, non indirizza il bambino verso risultati univoci e preimpostati, ponendo l'attenzione sull'importanza sul processo più che sul conseguimento di un obiettivo. ^[11]

Un oggetto «aperto» è un prodotto capace di stimolare creatività e immaginazione, che lascia aperte diverse strade di utilizzo e che, contrariamente a un oggetto «chiuso», non propone un'unica soluzione d'impiego. ^[10]

[10] Guerrieri, I. (2023). *Designing Educational Toys & Spaces*. FrancoAngeli.

[11] Digennaro, S. Fine dei giochi. *La scomparsa del gioco libero e le sue ricadute sul benessere dei bambini e delle bambine*. Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale.

I giochi non strutturati sono caratterizzati da componenti le cui relazioni sono suggerite dalle forme, dai colori e dai materiali, lasciando libertà di azione al bambino nel combinarli ed utilizzarli. ^[12]

A seconda di età, interessi e attitudini, il bambino li trasforma, dando un senso e creando dinamiche di gioco guidato dalla sua immaginazione e dalle competenze.

A differenza di un giocattolo con istruzioni precise o obiettivi univoci, questi oggetti sfidano il bambino a riflettere per inventare soluzioni, consentendo loro di dirigere il gioco secondo la loro curiosità e desiderio di esplorare. ^[13]

Attraverso il gioco non strutturato, i bambini sviluppano capacità di coping, regolazione emotiva e auto controllo, aumentando la tolleranza alla frustrazione e ottenendo informazioni sull'ambiente circostante.

[12] Playground centre, *Unstructured Vs Structured Play*.

[13] Peromelo. *Giocattoli non strutturati*.

[14] Zero Sei Planet. *L'importanza del gioco non strutturato*.



Fig.1.1 - Esempio di gioco non strutturato

Questa tipologia di approccio al gioco diventa per i bambini un'opportunità di comunicare il loro mondo interiore, rendendoli in grado di esprimere i loro desideri ed emozioni in maniera più 'libera'. Anche per gli adulti diventa un potente strumento per la comprensione più approfondita dei bambini, tramite l'osservazione dei loro comportamenti e reazioni agli stimoli. [14]



Fig.1.2 - Esempio di gioco non strutturato

Gioco strutturato

Contrario e complementare all'approccio al gioco descritto, vi è il gioco strutturato, anche noto come «eterodiretto», il quale consiste in attività in cui vi sono prefissati uno o più obiettivi da raggiungere, perseguibili tramite l'esecuzione di passaggi specifici, regole e schemi di gioco. [15]

Tramite questo approccio, il gioco assume una funzione strumentale e il bambino viene posto all'interno di una struttura definita a priori, indotto a giocare secondo degli schemi ben precisi, solitamente sotto la direzione di un adulto, che siano essi genitori o insegnanti. [16]

Tra gli esempi più comuni di giochi non strutturati vi sono i puzzle, i giochi da tavolo, gli sport di squadra e i giochi di costruzioni con schemi prefissati da realizzare. Questa tipologia di gioco differisce da quello non strutturato perché condizionato da modalità, tipologia, tempi e spazi determinati, non soggetti a variazioni e sperimentazione. [15]

[15] Cecilian, A. *A gioco organizzato*. Comune di Modena.



Fig.1.3 - Esempio di gioco strutturato



Fig.1.4 - Esempio di gioco strutturato

02

VISIONI TEORICHE E APPROCCI PROGETTUALI

VISIONI TEORICHE E APPROCCI PROGETTUALI

Fin dal XIX secolo, riflessioni di studiosi ed esperti hanno evidenziato come l'attività ludica, se stimolata in modo opportuno, favorisca lo sviluppo biologico del bambino, aiutandolo a crescere in autonomia e indipendenza, scoprendo il proprio mondo interiore e costruendo la propria identità in relazione a quella esterna. ^[16]

[16] Boboto, Maria Montessori e l'importanza del gioco come lavoro del crescere.

2.1 FILOSOFI E PEDAGOGISTI

2.1.1 Friedrich Fröbel

Friedrich Fröbel, pedagogo e filosofo tedesco (1782 – 1852), celebra nei suoi scritti teorici il gioco, affermando che attraverso di esso il bambino si pone in relazione con sé stesso, con le cose e con gli altri. Il gioco è quindi, secondo Fröbel, la principale attività in cui si manifesta lo spirito creativo del bambino, poiché consiste nella fusione degli aspetti fondamentali della sua vita: fantasia e azione. Il bambino, tramite l'attività ludica, attribuisce in modo naturale un'anima e una vita a tutto ciò che lo circonda, prestando i suoi modi di sentire alle cose, che prendono vita secondo la sua immaginazione. Per questo il bambino, soprattutto nei suoi primi anni, ascolta favole, fiabe e racconti, come se fossero vere, senza cogliere la loro finzione creativa. ^[17]

[17] Di Franco, M. *Arte e gioco: il valore educativo*. Griseldaonline, Università di Bologna.

I Kindergarten

Tra gli intenti di Fröbel vi era creare un'alternativa al modello di istruzione prescolastica tradizionale del tempo, che escludeva il contatto con la natura. A tale scopo promosse un nuovo approccio educativo ispirato al pensiero di Johann Heinrich Pestalozzi (1746 – 1827), pedagogo e filosofo svizzero che valorizzava il ruolo centrale delle madri nell'educazione.

Nasce così nel 1840 il concetto di Kindergarten (scuola materna), paragonato da egli stesso ad un giardino in cui educatori, genitori e bambini collaborano per costruire una comunità educativa. All'interno dei Kindergarten venivano proposti materiali di gioco che favorissero la libera creatività dei bambini. Per Fröbel, ogni fase dello sviluppo – dall'infanzia all'adolescenza – è fondamentale per la formazione dell'adulto. ^[18]

In questo percorso, il gioco svolge un ruolo cruciale come mediatore dell'apprendimento.

Ad esempio, attraverso l'imitazione delle azioni degli adulti, giocando a «far finta di» tramite il gioco simboli-

[18] Berliner Zeitung. (2020). *Fröbel: il pedagogo tedesco che fondò i Kindergarten, la prima scuola per l'infanzia al mondo*.

co, il bambino sviluppa la capacità di creare rappresentazioni mentali e di combinare schemi di pensiero prima di agire.

Jean Piaget approfondisce successivamente questo tema, individuando quattro fasi dello sviluppo infantile, ognuna delle quali è legata a specifiche tipologie di gioco che il bambino assimila progressivamente.



Fig.2.1 - Kindergarten a Los Angeles, ca. 1900

2.1.2 Jean Piaget

Jean Piaget (1896 – 1980), considerato uno dei massimi esponenti della pedagogia cognitivista, sostiene che lo sviluppo cognitivo del bambino deriva dall'interazione con la realtà circostante, grazie alla quale si verifica una trasformazione in termini di acquisizione di informazioni utili alla conoscenza pratica. La sua teoria si fonda su quattro stadi che il bambino attraversa dalla nascita, ognuno dei quali rappresenta livelli di apprendimento raggiunti e determina nuove conquiste ed obiettivi per l'individuo. ^[19]



Fig.2.2 - Jean Piaget con bambini

Le fasi dello sviluppo infantile

L'età di passaggio da uno stadio all'altro varia in maniera soggettiva, ma l'ordine degli stadi è immutabile e così suddiviso:

- Stadio senso-motorio: da 0 ai 2 anni
- Stadio preoperatorio: dai 2 ai 6 anni
- Stadio operatorio concreto: dai 6 ai 12 anni
- Stadio operatorio formale: dai 12 anni in poi

Stadio senso-motorio

Al principio, il bambino conosce il mondo attraverso le attività fisiche che compie. Non è ancora in grado di scindere il mondo esterno da quello interno ed ha una visione egocentrica. In seguito, afferrando tutto ciò che vede, apprende il concetto di permanenza degli oggetti, ovvero che un oggetto esiste anche se non lo può vedere, sviluppando le categorie di tempo, spazio e causalità.

[19] Treccani. *Jean Piaget*. Enciclopedia Italiana.

Stadio preoperatorio

In seguito, il bambino identifica la propria immagine allo specchio e riesce a vedersi con gli occhi dell'altro. Inizia ad esprimersi, ma non con lo scopo di ascoltare il proprio interlocutore, poiché pervaso da quella tendenza all'egocentrismo che lo induce a osservare le cose ancora esclusivamente dalla sua prospettiva.

Stadio operatorio concreto

Durante questa fase si assiste alla scomparsa dell'egocentrismo del linguaggio, il bambino comunica con i propri simili per scambiare informazioni ed è in grado di spiegare il proprio pensiero. Nei bambini inizia a farsi presente il pensiero logico e concreto, acquisendo la capacità di svolgere operazioni mentali e di considerare più attributi di un oggetto contemporaneamente.

Stadio operatorio formale

Questa fase corrisponde all'inizio dell'adolescenza, in cui i ragazzi sviluppano la capacità di pensiero astratto, ipotetico e deduttivo. Possono affrontare problemi complessi e indagare in modo sistematico, considerando ipotesi, conseguenze e tutti i fattori che possono influenzare un risultato. ^[20]

Tipologie di gioco

Ai primi tre stadi dello sviluppo, Piaget correla tre tipologie di gioco assimilate progressivamente ed eseguite dal bambino sulla base delle sue competenze acquisite.

[20] State of Mind. *Jean Piaget*.

Giochi di esercizio (stadio senso-motorio)

Partendo dalla ripetizione di azioni, il bambino cerca di rendere progressivamente armoniche le azioni con le nuove informazioni ricevute e di incorporare tali apprendimenti al «saper come» ed ai mezzi di classificazione. Grazie alla ripetizione, l'azione originaria si consolida e diventa uno schema che il bambino è capace di eseguire con facilità anche in circostanze diverse.

Giochi simbolici (stadio preoperatorio)

Essi aggiungono all'esercizio la dimensione della simbolizzazione e della finzione, quindi della capacità di rappresentare, attraverso gesti, una realtà non attuale. Il gioco simbolico inizia quando le azioni di routine e gli oggetti sono distaccati dai loro ruoli tipici e dalle loro funzioni e vengono utilizzati in una maniera atipica, giocosa.

Questa tipologia di gioco consente al bambino di ma-

nipolare e produrre immagini mentali durante le quali, tramite la ripetizione, può assimilare situazioni nuove.

Giochi di regole (stadio operatorio concreto)

Mentre i giochi simbolici, secondo Piaget, tendono in linea di massima a diminuire con l'età scolare, i giochi di regole, diventano più frequenti, confermando l'importanza delle relazioni e del codice sociale nello sviluppo globale dell'individuo.

Da questo punto di vista, Piaget considera i giochi di regole come adattivi: attraverso di essi il bambino apprende la competizione, la negoziazione, la persuasione, il conflitto ed il compromesso tra pari; si realizza così, nel bambino un declino del periodo «egocentrico» e lo sviluppo della socializzazione e delle competenze cognitivo-sociali. ^[21]

[21] Università di Padova. *Lezione sul gioco.*

2.1.3 Maria Montessori

Maria Montessori (1870 – 1952) è stata una pedagoga italiana che rinnovò l'insegnamento sviluppando l'omonimo Metodo Montessori, applicato inizialmente nelle Case dei Bambini italiane e successivamente in tutto il mondo, contando ad oggi più di 65 mila istituti ^[22].

Questo metodo era specialmente diretto a bambini in una tappa prescolare, cioè nella fascia dell'età evolutiva che va dai 3 ai 6 anni, in cui si acquisisce la capacità di esprimersi in modo più complesso, comprendere il significato delle parole, sviluppare la propria personalità, formare amicizie e imparare le regole sociali. ^[23]

Il Metodo Montessori poneva le fondamenta sulla centralità del bambino ed il rispetto della libera scelta, attraverso l'uso di materiali indispensabili per l'esercizio dei sensi, da utilizzare in modo autonomo. Il principio portante era quello di lasciar agire il bambino nell'ambiente preparato, ispirandosi all'attività che lo conduceva a scoperte e conquiste spontanee. ^[24]

[22] Metodo Montessori. *Istituti Montessori e scuole Montessori.*

[23] Neuropsicomotricista.it. (2023). *Età evolutiva.*

[24] Montessori Space. *Maria Montessori.*



Fig.2.3 - Maria Montessori con bambini

I materiali Montessoriani

I materiali ideati da Maria Montessori, ancora oggi e in tutto il mondo, svolgono l'importante funzione di facilitare l'apprendimento, permettendo di compiere una vera e propria «ginnastica sensoriale»^[25], che conduce al raffinamento di sensi e percezione rendendo una più ordinata acquisizione di tutte quelle «impressioni» che il bambino coglie sin dai primi anni. I materiali non sono semplici mezzi didattici, ma mezzi di sviluppo che realizzano il desiderio di crescere e conoscere, incentivano il piacere della scoperta e l'interesse. Secondo quanto sostiene Montessori, l'apprendimento non consiste solo nella ripetizione e memorizzazione, ma principalmente nella meditazione. I materiali permettono di compiere un'esperienza diretta integrando sviluppo cognitivo, motorio ed emotivo, offrendo un ventaglio di attività e di esplorazioni possibili. Il bambino, per soddisfare l'esigenza interna che più preme in quel momento, può servirsi dei materiali secondo i propri bisogni personali.



Fig.2.4 - Materiale Montessori

[25] Boboto. *I materiali di sviluppo di Maria Montessori*.

2.2 PROGETTISTI PER L'INFANZIA

2.2.1 Bruno Munari

Artista, designer e scrittore italiano, Bruno Munari (1907-1998) è stato inventore e autore di giochi didattici, laboratori e libri per l'infanzia che ponevano al centro l'idea di un apprendimento basato sulla partecipazione attiva del bambino, sullo sviluppo della sua creatività e sull'«imparare giocando».^[26]



Fig.2.5 - Bruno Munari

[26] Dire Fare Insegnare. (2019). *La pedagogia attiva di Bruno Munari*.

Secondo l'autore, i giocattoli dovrebbero essere pensati per stimolare la fantasia e la creatività, perchè, attraverso essi, i bambini non solo imparano cose nuove, ma memorizzano dati, formandosi come «individui liberi».^[27]

Tra i suoi primi progetti dedicati all'infanzia, nel 1953 realizza "Zizi", una scimmietta di poliuretano marrone, che presentava un muso bianco dipinto a mano, e uno scheletro metallico che le permetteva di cambiare posizione e interagire con l'ambiente circostante.



Fig.2.6 - Scimmietta Zizi

[27] Munari, B. (1977). *Fantasia*. Laterza.

“Zizi” è stata progettata per essere un gioco-azione, che consentiva al bambino di essere attivo e partecipe. Uno tra gli scopi principali di Munari, nei suoi progetti, era coinvolgere l’utente e risvegliarne l’immaginazione, incitando la sperimentazione e l’attività artistica. [28]

Nel 1960 progettò l’“Alfabetiere” (1960), nella cui prefazione, egli stesso non definisce un abecedario come molti esistenti al tempo, poiché le lettere contenute non sono disposte secondo il tradizionale ordine (a, b, c...) ma secondo le difficoltà che presentano per essere imparate. Questo modo di disporre le lettere, precisava, non era una sua invenzione ma “fa parte di quel metodo attivo che invita il bambino a intervenire con la sua personalità in azioni predestinate a insegnargli qualcosa di utile”. [29]

“ Per ogni lettera [...] ho composto delle filastrocche [...]. A queste filastrocche ho cercato di dare un ritmo, più che un senso, non mi sono preoccupato del senso logico perché ai bambini non interessa [...] Non allarmatevi quindi se non c’è senso in questi versetti, le cose troppo pedanti annoiano i bambini col risultato di render loro antipatico ciò che si vorrebbe che imparassero.”

(Munari, 1960. Prefazione di Alfabetiere)



Fig.2.7 - Pagine dell'Alfabetiere

[28] Spagnolello, R. (2020). *La scimmietta Zizi, il giocattolo di design che risveglia l’immaginazione*. Elle Decor.

[29] Corraini. *Alfabetiere*.

Secondo il progettista, gli adulti credono che i bambini abbiano una grande fantasia poiché sono talmente condizionati e bloccati che mai potrebbero pensare a cose simili. In realtà, ciò che si limita a fare il bambino è proiettare tutto quello che sa su tutto quello che non conosce a fondo.

“ Il bambino mangia, piange, dorme, parla con la mamma, fa la cacca, cammina, dorme. Per lui, che non conosce il mondo, qualunque cosa ha le stesse sue qualità: la palla grande sarà la mamma della palla piccola. Se la palla si sporca vuol dire che si è fatta la cacca addosso. La palla avrà freddo o caldo come lui, e via dicendo. Questa non è fantasia, ma proiezione del proprio mondo noto su ogni cosa.”

(Munari, 1977)



Fig.2.8 - Bruno Munari con bambini

Secondo il pensiero di Munari, se si desidera che il bambino diventi una persona creativa dotata di fantasia sviluppata e non soffocata, bisogna consentirgli di memorizzare più dati possibili, affinché possa effettuare efficacemente relazioni tra essi ed impari a risolvere i problemi che gli si presenteranno nel quotidiano.

2.2.2 Enzo Mari

Enzo Mari (1932-2020), globalmente considerato uno dei maggiori esponenti del design italiano e mondiale ^[30], ha dedicato parte del suo lavoro di progettista all'ideazione di giochi per bambini, considerandoli un esercizio necessario per scoprire e far evolvere le proprie capacità durante l'età evolutiva.



Fig.2.8 - Enzo Mari

[30] Elle Decor. (2021). *Enzo Mari: vita e opere dell'uomo che ha riportato la filosofia nel design.*

Osservare e sperimentare. Lo stesso modo di agire si trova per Enzo Mari nella mente del bambino che, con le sue affascinanti capacità di auto-apprendere, impara dal mondo che lo circonda.

Realizzò nel 1956 il puzzle "16 Animali", tramite il quale il bambino può dare libero sfogo alla fantasia, grazie alle forme ricavate da una tavoletta di legno, realizzando costruzioni e raccontando storie.

Secondo il progettista, giocando il bambino può scoprire e stabilire nuove regole. Ciò è caratteristico di tutta l'attività di Mari: inventare insieme con gli strumenti anche le loro norme, e vincolare questi strumenti verso un certo tipo di comportamento.

Nel 1967 realizzò "Il posto dei Giochi", un arredo composto da un unico foglio in cartone cannettato con le sembianze di un paravento, trasformabile in un ambiente racchiuso e abitabile dove ogni bambino può organizzare il proprio spazio di gioco.

All'interno di questo ambiente, erano raffigurati gli elementi primari necessari alla stimolazione dell'immaginazione: il sole, l'acqua, la struttura architettonica, l'erba e la cascata. I simboli degli elementi e dello spazio, possedendo un grado di astrazione capace di renderli accessibili a tutti, favorivano la libera interpretazione. ^[31]



[31] Domus. (1968). *Il metodo di Enzo Mari.* 458.

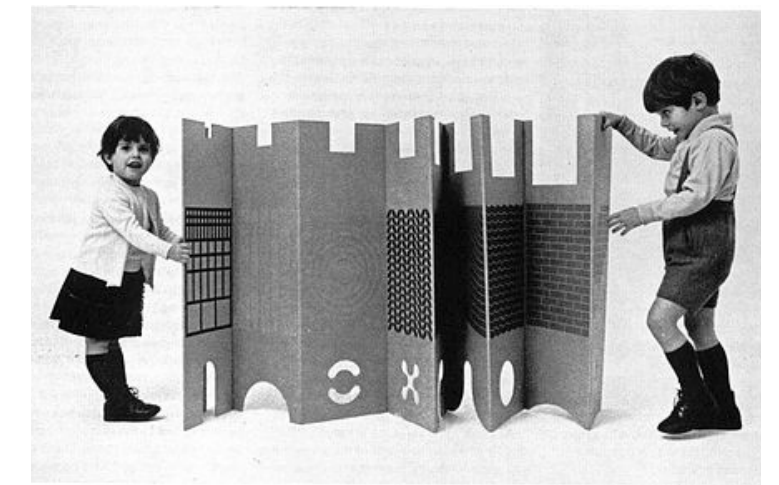


Fig.2.10 - Il posto dei giochi

2.2.3 Cas Holman

Toy designer, educatrice, fondatrice dell'azienda indipendente Heroes Will Rise ed ex docente di design industriale al RISD (Stati Uniti), Cas Holman progetta giochi pensati per incoraggiare l'esplorazione e l'apprendimento attraverso l'approccio del gioco non strutturato. [32]



Fig.2.11 - Cas Holman

[32] Sito ufficiale di Cas Holman.

I prodotti per l'infanzia realizzati dalla progettista mantengono la neutralità di genere, l'astrazione nella loro identità e sono pensati per incoraggiare bambini e adulti all'utilizzo attivo del gioco tramite la personalizzazione dell'esperienza, incoraggiando la sperimentazione.



Fig.2.12 - Cas Holman ai Graphic Days 2022

Tra i suoi progetti più rinomati vi è il kit di costruzione modulare "Rigamajig", composto da assi di legno, ruote, carrucole, dadi e tutto il necessario per consentire un'attività ludica di costruzione senza regole o istruzioni e risposte giuste o sbagliate. I bambini, con il materiale offerto da Rigamajig, sono liberi di immaginare cosa vogliono realizzare e, incoraggiati alla cooperazione, danno vita a fantastiche creazioni.

Il gioco, quindi, non è finalizzato all'ottenimento di un prodotto specifico, bensì al promuovere la sperimentazione che dà vita a soluzioni innovative e originali. Secondo il punto di vista della progettista, non importa se la costruzione realizzata funzioni o meno, l'importante è che il bambino abbia potuto agire liberamente, sperimentando e raggiungendo un senso di gratificazione personale. [10]



Fig.2.13 - Cas Holman con bambini e Rigamajig

03

ANALISI DELLO SCENARIO

ANALISI DELLO SCENARIO

3.1 INTERVISTE AD ESPERTE DEL SETTORE

3.1.1 Intervista alla Dott.ssa Enza Arangio

Al fine di ottenere una visione più ampia possibile e ricevere indicazioni mirate all'individuazione delle possibili aree di intervento, ho avuto l'opportunità di intervistare la Dottoressa Enza Arangio, Terapista della Psico e Neuro motoricità dell'Età Evolutiva (TNPEE).

La sua figura professionale è specializzata nella prevenzione, valutazione e riabilitazione dei soggetti in età evolutiva, con l'obiettivo di promuovere uno sviluppo equilibrato e armonico nei bambini nella fascia d'età compresa tra la prima infanzia e l'adolescenza.



Fig.3.1 - Dott.ssa Enza Arangio

Il primo argomento è stato affrontato al fine di comprendere al meglio in che modo una tipologia di approccio al gioco più libera rispetto al gioco strutturato possa supportare in modo adeguato lo sviluppo psicomotorio dei bambini. L'esperta, assegnando uguale importanza ad entrambi gli approcci ai fini dello sviluppo, spiega come l'adeguatezza dipenda dall'età del bambino e dalle sue competenze già acquisite, facendo riferimento alle fasi dello sviluppo teorizzate da Jean Piaget.

In particolare, l'approccio del gioco non strutturato risulta idoneo a partire dai tre anni, corrispondente all'età in cui il bambino ha già acquisito una certa capacità di esplorazione autonoma e creativa (conclusione della fase senso-motoria).

Tuttavia, un elemento portato alla luce, potrebbe essere il rischio di sovrastimolazione dovuto all'eccessiva libertà di azione e la sopraffazione dalla presenza di stimoli complessi.

Basandosi sulla sua esperienza lavorativa a riguardo, la Dott.ssa Arangio ha desiderato sottolineare l'importanza della semplicità negli strumenti di gioco, condividendo come oggetti formalmente semplici e «grezzi», come

una scatola di scarpe o un pezzo di carta, possano risultare più efficaci di giochi preimpostati e complessi, poiché stimolano maggiormente la creatività e l'interesse del bambino.

Questi oggetti, modificati in modo da non avere un obiettivo univoco e preimpostato, consentono al bambino di decidere come interagire con essi, rendendo il gioco più coinvolgente nel lungo termine.

Si evince che giochi eccessivamente strutturati o «finiti» rischiano di limitare la curiosità e la creatività dei bambini, mentre oggetti semplici e flessibili nel loro utilizzo agevolano una maggiore partecipazione e coinvolgimento.

Un ulteriore aspetto da tenere in considerazione, secondo l'esperta, per mantenere vivo il coinvolgimento del bambino nel gioco, è sicuramente la possibilità di contribuire alla costruzione o personalizzazione di esso. Questi processi, oltre a favorire lo sviluppo cognitivo e psicomotorio, creano un senso di affezione verso il gioco stesso. Il bambino, sentendosi parte attiva nella costruzione, sviluppa un maggiore interesse e motivazione a esplorare e approfondire il gioco.

Quanto al ruolo della figura genitoriale, è emerso che i genitori, spesso inconsapevolmente, usano un linguaggio complesso o poco chiaro per i bambini, il che può causare confusione o disorientamento. Come spiega l'esperta, uno degli obiettivi principali delle sue sedute di lavoro è aiutare anche i genitori a migliorare il modo in cui si relazionano con i figli, favorendo una comunicazione bilaterale più efficace.

A tal proposito, un punto chiave sollevato è l'importanza dell'utilizzo di simboli e gesti condivisi, che possano facilitare la comprensione tra adulto e bambino, creando una comunicazione chiara e mirata. Stando a quanto mi è stato narrato durante l'intervista, a tal proposito, spesso i genitori riferiscono che i figli comunicano con loro «trascinandoli» verso un oggetto o un'attività per ottenere ciò che desiderano. Questo comportamento, però, non rappresenta una vera forma di comunicazione, ma piuttosto un uso strumentale dell'adulto per il raggiungimento di un obiettivo. La prima forma di comunicazione efficace, ha spiegato la dottoressa, è l'indicazione (puntare o mostrare un oggetto), seguita dallo sguardo: entrambi potenti mezzi comunicativi.

Infine, un'ulteriore problematica emergente nei bambini, secondo l'esperta, è il mancato sviluppo della motricità fine, in particolare della coordinazione occhio-mano. Questo deficit, secondo la sua analisi, è spesso causato dall'eccessivo utilizzo di dispositivi tecnologici che, pur stimolando un tipo di intelligenza intuitiva, tende ad ostacolare lo sviluppo delle abilità manuali. I bambini, infatti, risultano generalmente consapevoli di ciò che dovrebbero fare a livello mentale, ma quando si tratta di tradurre queste idee in azioni pratiche, riscontrano difficoltà.

PUNTI DI FONDAMENTALE INTERESSE EMERSI DALL'INTERVISTA

Approccio del gioco non strutturato adeguato all'applicazione **a partire dai tre anni d'età**;

Il rischio di **sovrastimolazione** dovuto alla presenza di elementi eccessivamente complessi;

La maggiore efficacia di **giochi semplici** e «grezzi» rispetto a giochi eccessivamente articolati e «finiti»;

L'importanza di rendere il bambino parte attiva del processo di costruzione del gioco per **generare empatia** ed affezione;

Il frequente utilizzo di linguaggi complessi da parte degli adulti e **difficoltà di comunicazione reciproca**;

La necessità di utilizzare forme di comunicazione efficaci come **simboli e gesti condivisi**;

Il **rallentato sviluppo della motricità fine** dovuto principalmente ad un eccessivo utilizzo di dispositivi tecnologici, i quali sviluppano intelligenza di tipo intuitivo;

La **difficoltà nel tradurre e concretizzare intenzioni, emozioni e sensazioni**.

3.1.2 Intervista a Irene Guerrieri

Per approfondire l'ambito della progettazione per l'infanzia e acquisire nuove prospettive, ho avuto l'opportunità di intervistare Irene Guerrieri, architetta specializzata in Design per l'infanzia ed autrice di libri quali "Forme e colori nelle fiabe," "Designing Educational Toys & Spaces", e "Il giocattolo e il suo design". Il suo lavoro comprende la progettazione di giocattoli, libri gioco, mobili e accessori per bambini, attraverso la creazione di concept innovativi e linee di prodotti per aziende leader del settore.

È docente in scuole di specializzazione, dove tiene Workshop di Toy-Design, ed è stata vincitrice del Compasso d'Oro nel 2001 con la serie di giocattoli Zookids.

Centrale nel suo approccio progettuale è il concetto di oggetti «aperti», pensati per stimolare la creatività dei bambini e favorire un'interazione coinvolgente.



Fig.3.2 - Irene Guerrieri



Fig.3.3, 3.4 Linea di giocattoli Zookids di Irene Guerrieri

Riporto di seguito un estratto dei temi affrontati durante l'intervista, a partire dalla prima domanda:

“Quali bisogni dei bambini pensa siano spesso trascurati nella progettazione di giocattoli?”

“Quali aspetti, secondo lei, meritano maggiore attenzione?”

L'esperta ha evidenziato un problema rilevante nella progettazione dei giocattoli moderni: la limitazione dell'immaginazione infantile, dovuta in buona parte all'influenza della tecnologia. I giochi elettronici, con il loro alto livello di dettaglio e complessità visiva, non lasciano spazio alla creatività dei bambini, che non devono

più inventare nulla. Per contrastare questa tendenza, ha spiegato come, secondo lei, sia importante mantenere semplicità formale e utilizzare materiali che esprimano la loro organicità strutturale e favoriscano l'esplorazione sensoriale, stimolando un legame di empatia tra il bambino e l'artefatto.

Ad esempio, nell'utilizzo di materiali come legno o tessuti, lasciando in vista ciò che li rende identitari, come le venature o la trama, non camuffandoli con finiture e rivestimenti accentuati.

Ha inoltre evidenziato come, secondo il suo punto di vista, anche le rappresentazioni visive di un giocattolo dovrebbero lasciare spazio all'interpretazione, senza essere eccessivamente dettagliate. Il compito del progettista, secondo il parere dell'esperta, è quello di creare uno stimolo iniziale (input) mirato al raggiungimento di uno o più obiettivi, che permetta al bambino di vivere e completare l'esperienza attraverso la propria fantasia.

In questo modo, il bambino assume un ruolo attivo nel processo di gioco, diventando progettista a sua volta. Successivamente, ho introdotto un altro aspetto, emerso in precedenza durante l'intervista con la TNPEE: il

mancato sviluppo di competenze motorie fini. L'intervistata ha concordato con la preoccupazione espressa dalla TNPEE riguardo questo aspetto. Tuttavia, ha voluto evidenziare un'altra area cruciale trascurata nella progettazione per l'infanzia: lo sviluppo dell'intelligenza emotiva. La progettista ha sottolineato l'importanza di abituare i bambini a riconoscere ed esprimere le emozioni attraverso il gioco, magari associando colori o forme ad esse. Evidente è come la mancanza di attenzione allo sviluppo di questa tipologia di intelligenza e su come le ripercussioni negative siano a lungo termine, manifestandosi in adolescenza e nell'età adulta. Concretizzare qualcosa di astratto, come le emozioni, aiuta i bambini a sviluppare una maggiore consapevolezza emotiva.

PUNTI DI FONDAMENTALE INTERESSE EMERSI DALL'INTERVISTA

L'importanza di riuscire a generare empatia nella progettazione di un artefatto per il gioco, utilizzando come ausilio materiali nella loro «**organicità strutturale**»;

Il ruolo del progettista di creare uno stimolo che lasci **spazio di completamento** all'immaginazione del bambino;

La **carenza** di attenzione allo **sviluppo dell'intelligenza di tipo emotivo**, da cui derivano difficoltà di comunicazione e relazione;

La possibilità di utilizzare il gioco come strumento di visualizzazione e **riconoscimento delle emozioni**.

3.2 CONCLUSIONI DELLE INTERVISTE

In conclusione, dalle interviste effettuate alle esperte, risulta evidente che molti dei temi e le riflessioni emerse nelle singole interviste siano combacianti e interconnessi tra di loro.

Questi temi, ricorrenti e spesso complementari, mi hanno consentito di individuare delle linee guida preliminari che valorizzano le osservazioni che le esperte hanno condiviso e integrano i risultati della ricerca da me effettuata.

In primo luogo, è risultata evidente l'importanza di mantenere un **livello elevato di semplicità formale**, evitando la presenza di elementi eccessivamente dettagliati che potrebbero causare «effetti indesiderati» quali la sovrastimolazione o il disinteresse immediato da parte del bambino.

Un ulteriore aspetto rilevante è connesso alla scelta dei materiali.

Le esperte hanno sottolineato quanto sia fondamentale l'uso di materiali che non solo mantengano la loro **organicità strutturale**, ma che offrano al bambino un'esperienza sensoriale coinvolgente.

Evidente, anche l'importanza della **possibilità di auto-costruire e personalizzare l'esperienza** di gioco secondo le proprie attitudini, da cui consegue l'instaurazione di un legame empatico con il gioco stesso, fonte di interesse ed esplorazione a lungo termine.

Infine, si fa presente la necessità di aiutare i bambini a sviluppare la capacità di comprendere e trasmettere le proprie intenzioni, instaurando un dialogo aperto con i genitori, la cui presenza e partecipazione attiva, anche all'interno del processo di gioco, risultano fondamentali. Il **coinvolgimento dei genitori**, se pur da limitare per lasciare al bambino «i propri spazi», contribuisce a creare un legame di fiducia e complicità che sostiene il bambino nell'esplorazione, rendendo l'esperienza di gioco un'occasione di crescita condivisa.



La capacità di riconoscere i nostri sentimenti e quelli altrui, di motivare noi stessi, e di gestire positivamente le nostre emozioni, tanto interiormente quanto nelle relazioni sociali”.

(Goleman, 1995)

L'apprendimento socio-emotivo consiste nel processo attraverso il quale bambini e adulti acquisiscono e applicano in modo efficace la conoscenza, gli atteggiamenti e le competenze necessarie a comprendere e gestire le emozioni, a porsi e a conseguire obiettivi positivi, a sentire e manifestare empatia per gli altri, a stabilire e mantenere relazioni positive e a prendere decisioni responsabili. (Weissberg, 2015). ^[34]

In particolare, l'età prescolare rappresenta una fascia d'età strategica per promuovere lo sviluppo di competenze in ambito emotivo e prevenire le reazioni aggressive o di chiusura sociale prima che questi comportamenti si consolidino in schemi permanenti. ^[35]

A tale scopo, i programmi di educazione alle competenze emotive e all'affettività sono basati sul presupposto che è possibile insegnare al bambino come affrontare costrut-

^[34] Maccarini, A. M. (2021). *L'educazione socio-emotiva: Character skills, attori e processi nella scuola primaria*. Bologna: Il Mulino.

^[35] Di Pietro, M., & Lupo, I. (2019). *Conosco le mie emozioni? Strumenti per la valutazione e il potenziamento delle competenze socio-affettive (3-6 anni)*. Trento: Erickson.

tivamente le difficoltà che può incontrare nella vita quotidiana. L'educazione affettiva assume in questo senso carattere preventivo, con lo scopo di rendere il bambino in grado di ridurre l'insorgere di stati d'animo che lo sovrastano a causa della difficoltà nella gestione di questi ultimi. L'educazione affettiva non è quindi un processo che mira a modellare le emozioni del bambino e la gestione di esse secondo schemi imposti dall'adulto, bensì un processo di apprendimento che porta all'autoregolazione. Il bambino diventa così capace di mantenere la sua emotività, ma anziché esservi totalmente assoggettato, impara a dominarla, così da poter massimizzare il proprio benessere psichico anche nelle circostanze meno favorevoli.^[36] La figura adulta assume in questo percorso un ruolo essenziale di guida al bambino nello sviluppo di tale tipo di competenze, ad esempio aiutandolo a incrementare il suo vocabolario emotivo sia incidentalmente, nel corso di una conversazione o di un gioco, sia attraverso particolari attività appositamente strutturate. Un altro modo per ampliare il lessico emozionale del bambino consiste nel verbalizzare il suo sta-

^[36] Di Pietro, M. (2016). *L'educazione razionale-emotiva: Per la prevenzione e il superamento del disagio psicologico dei bambini* (Nuova edizione). Trento: Erickson.

to d'animo quando questi ne fa esperienza. Riuscire a concretizzare le proprie emozioni, sia dal punto di vista verbale che da modalità di comunicazione alternative, consentirà al bambino di riconoscere e comunicare i propri stati d'animo. Questo è un passaggio molto importante per apprendere come regolare le proprie reazioni emotive: se un bambino è soggetto a rabbia o paura, sarà capace di applicare una procedura che lo aiuti a calmarsi solo se prima avrà saputo identificare l'emozione all'origine del suo malessere.

Oltre all'identificazione delle proprie emozioni, un'adeguata competenza emotiva richiede la capacità di riconoscere le emozioni di altre persone. ^[37] Una modalità per agevolarne l'acquisizione è quella di utilizzare la narrazione di fiabe e racconti per parlare di come i personaggi protagonisti di una storia possano sentirsi rispetto a determinati avvenimenti e cosa possono pensare. Questa modalità risulta utile per riflettere sui sentimenti proiettandole a personaggi/soggetti esterni al bambino, senza che le emozioni vengano interiorizzate. ^[38]

^[37] Di Pietro, M. (2014). *L'ABC delle mie emozioni: 4-7 anni*. Programma di alfabetizzazione socio-affettiva secondo il metodo REBTrento: Erickson.

^[38] Chiesa, I. (2020). *Come il gioco promuove la regolazione emotiva nei bambini*. Vivavoce Institute.

Alla luce di quanto emerso dalla ricerca e dalle interviste condotte con esperte del settore, è stato possibile individuare un tema spesso trascurato ma di fondamentale importanza nella progettazione di giocattoli per l'infanzia: il **potenziamento dell'intelligenza emotiva**. Evidente, secondo le esperte, è una carenza nello sviluppo delle competenze emotive, che porta spesso a difficoltà nell'esprimere, sia verbalmente che attraverso il linguaggio non verbale, i bisogni e le emozioni del bambino. Questi problemi di comunicazione coinvolgono in primo luogo il rapporto con i genitori, che rappresentano i primi educatori e punti di riferimento che un bambino possiede.

3.3 COMPETENZE EMOTIVE E SOCIO-AFFETTIVE

Uno degli studiosi più influenti nel campo dell'intelligenza emotiva è Daniel Goleman^[33], il quale definisce l'intelligenza emotiva come:

^[33] State of Mind. (n.d.). *Intelligenza emotiva*.

04

DEFINIZIONE DEL CONTESTO PROGETTUALE

DEFINIZIONE DEL CONTESTO PROGETTUALE

4.1 SCHEDATURA DEI CASI STUDIO

L'analisi dei casi studio si è sviluppata a partire dalla ricerca di prodotti per l'infanzia, non limitandosi a prescindere ad analizzare giocattoli che promuovessero il gioco non strutturato, bensì anche oggetti di uso quotidiano e prodotti generici per l'infanzia che potessero fornire spunti riflessivi e progettuali di potenziale interesse.

Nei casi studio analizzati, il focus principale è stato indirizzato all'individuazione di quali tipologie di benefici e valori fossero promossi dall'utilizzo di tali prodotti, per comprenderne le funzionalità ai fini dello sviluppo.

Criteri di analisi

Le tipologie di casi studio analizzati si differenziano in giocattoli, elementi di ausilio al gioco e prodotti generici destinati all'infanzia. Lo scopo di tale ampliamento della ricerca è ottenere una visione più ampia della progettazione per bambini e ottenere spunti progettuali applicabili in seguito in un contesto più specifico.

Tipologia di casi studio



Giocattolo



Oggetto di uso quotidiano



Prodotto generico per l'infanzia

Benefici e valori promossi

SVILUPPO DELLA CREATIVITÀ

Favorire la possibilità di creare, esplorare e immaginare nuovi scenari, personaggi e storie.



MIGLIORAMENTO DELLE COMPETENZE EMOTIVE

Supportare il riconoscimento e la gestione delle emozioni, lo sviluppo di empatia e le capacità espressive attraverso il gioco simbolico.



STIMOLAZIONE SENSORIALE

Consentire l'esplorazione tramite diverse texture, forme e colori evocativi, evidenziando la percezione sensoriale.



COLLABORAZIONE

Promozione della cooperazione, comunicazione e sviluppo di empatia attraverso l'esperienza condivisa.



AUTONOMIA

Stimolare la capacità decisionale e la fiducia nelle proprie scelte, incentivando l'autostima.



SVILUPPO DI ABILITÀ MOTORIE

Affinare la coordinazione occhio-mano e la motricità fine attraverso la manipolazione di oggetti e materiali.



INCENTIVO ALLA COMUNICAZIONE

Promozione di interazione e dialogo, sia attraverso lo scambio verbale che tramite linguaggi alternativi, come gesti, narrazioni o simboli, favorendo la condivisione di idee ed emozioni.



Oogi's Family

Moluk, Svizzera, 2015



Gomma siliconica atossica

Descrizione

Famiglia di personaggi utilizzabili singolarmente o componibili tra di loro, grazie alla presenza di ventose. Il materiale utilizzato consente la deformazione elastica dei componenti, offrendo la possibilità di allungarli e farli interagire con oggetti esterni.

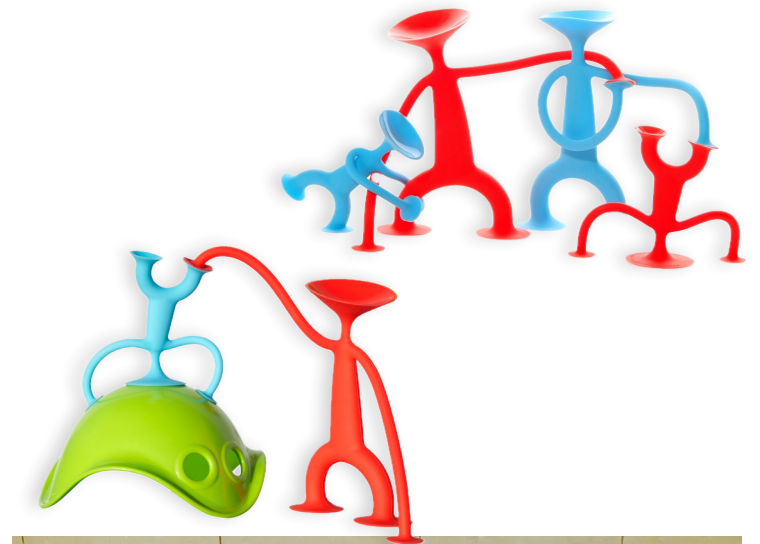


Fig.4.1, 4.2, 4.3 - Immagini relative al caso studio "Oogi's Family"

Grimm's Rainbow

Grimm's Spiel und Holz Design, Germania, 2000



Legno naturale e rivestimento colorato atossico a base d'acqua



Descrizione

Gioco di costruzione composto da blocchi di legno colorati e curvati, che possono essere impilati, combinati e disposti in varie configurazioni per formare strutture secondo l'immaginazione del bambino.



Fig.4.4, 4.5, 4.6 - Immagini relative al caso studio "Grimm's Raimbow"

MakeDo

Make.do Pty Ltd, Australia, 2010



Strumenti e giunzioni in ABS, materiali di riciclo



Descrizione

Sistema di costruzione basato sul riuso creativo del cartone. Il kit contiene strumenti a sicuri e a misura di bambino come viti, seghetti e cacciaviti progettati appositamente per tagliare, assemblare e costruire oggetti partendo dal cartone stesso.



Fig.4.7, 4.8, - Immagini relative al caso studio "MakeDo"



Geemo

Heroes Will Rise, Stati Uniti, 2007



Silicone atossico e componenti magnetiche

Descrizione

Gioco di costruzione composto da pezzi flessibili in silicone dalle forme organiche e ramificate, connettabili magneticamente. Gli arti magnetici sono appositamente senza colori e segni distintivi, per far sì che sia il bambino a scoprire il funzionamento effettuando tentativi.



Fig.4.9, 4.10 - Immagini relative al caso studio "Geemo"

Bilibo

Moluk, Svizzera, 2001



HDPE

Descrizione

La sua forma semplice ed aperta rimanda a una sorta di guscio concavo, pensata per stimolare l'immaginazione. Bilibo non ha una funzione prestabilita: i bambini possono trasformarlo in qualunque cosa la loro fantasia suggerisca, come una sedia, una barca, un casco, una ciotola.



Fig.4.11, 4.12, - Immagini relative al caso studio "Bilibo"

Rigamajig

Heroes Will Rise, Stati Uniti, 2016



Legno di betulla o compensato levigato e trattato



Descrizione

Sistema di costruzione modulare composto da un assortimento di pezzi in legno e plastica durevole, tra cui pannelli, ruote, pulegge, funi, dadi e bulloni sovradimensionati. Gli elementi sono progettati per essere facilmente assemblati e smontati, consentendo a bambini e adulti di creare strutture e composizioni funzionali senza l'uso di strumenti aggiuntivi.



Fig.4.13, 4.14, 4.15 - Immagini relative al caso studio "Rigamajig"

Tigerfink

Ikea, Svezia, 2021



Tessuto in poliestere, inserti in polipropilene e struttura in acciaio



Descrizione

Contenitore progettato per mantenere in ordine gli spazi dei bambini, trasformando l'organizzazione in un'attività ludica. La sua struttura è caratterizzata da una serie di fori strategici, che incoraggiano i più piccoli a inventare giochi interattivi, ad esempio divertendosi lanciando i giocattoli come in un gioco di «canestro».



Fig.4.16, 4.17, - Immagini relative al caso studio "Tigerfink"

Posatine Traffic

Guzzini, Italia, 2015



Polipropilene



Descrizione

In questo set di posate per bambini ogni pezzo richiama elementi del mondo dei trasporti, invogliando il bambino a inventare storie di interazione con il cibo, rendendo il momento del pasto coinvolgente e stimolante.



Fig.4.18, 4.19, 4.20 - Immagini relative al caso studio "Posatine Traffic"

Make a Fort

Make-A-Fort LLC. Stati Uniti, 2018



Cartone rigido



Descrizione

Sistema di gioco creativo che permette ai bambini di costruire grandi fortini utilizzando pannelli modulari in cartone. I kit sono progettati per essere montati facilmente senza l'uso di attrezzi o colla, dando vita a uno spazio di gioco con le proprie mani.



Fig.4.21, 4.22 - Immagini relative al caso studio "Make a Fort"

Fantacolor Eco

Quercetti, Italia, 2021



Descrizione

Esempio di gioco «ibrido», in cui vi sono due possibilità di gioco: riprodurre le figure rappresentate nelle schede o seguire la propria immaginazione.



Fig.4.23, 4,24 - Immagini relative al caso studio "Fantacolor Eco"

Nintendo Labo

Nintendo, Stati Uniti, 2018



Descrizione

Kit interattivo per la console Nintendo Switch, progettato per combinare il gioco digitale con la costruzione manuale. I giocatori possono assemblare modelli di cartone (Toy-Con), che interagiscono con la console e i suoi controller per dar vita a esperienze di gioco interattive.

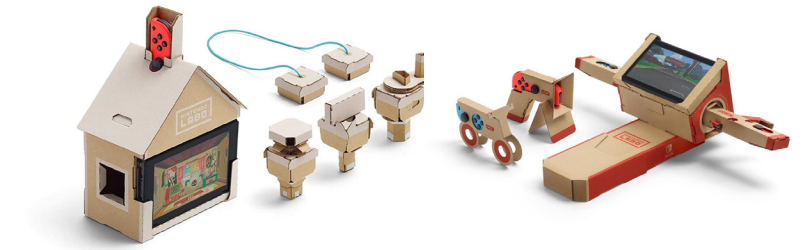


Fig.4.25, 4.26, 4.27 - Immagini relative al caso studio "Nintendo Labo"

Learning Tower

Ettomio, Italia, 2019



Legno di betulla

Descrizione

Strumento educativo e multifunzionale progettato per promuovere l'autonomia e la partecipazione attiva dei bambini alle attività quotidiane, per facilitare l'apprendimento e la collaborazione con i genitori.



Fig.4.28, 4.29, 4.30 - Immagini relative al caso studio "Learning Tower"

Animate Kit

OPPO, Regno Unito, 2020



Materiale plastico

Descrizione

Kit per la creazione di giocattoli robotici utilizzando il cartone, pensato per rendere l'elettronica accessibile ai bambini. Il kit include un manuale ausiliario e i componenti elettronici sono sovradimensionati per essere usufruibili dai bambini.

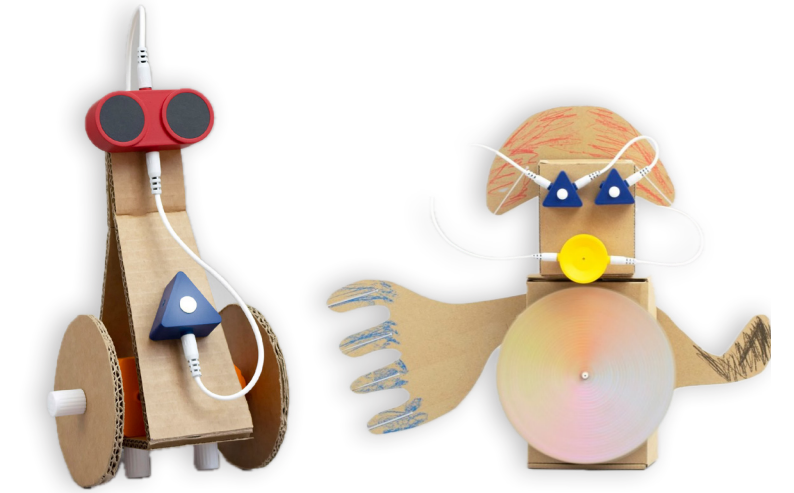


Fig.4.31, 4.32, 4.33 - Immagini relative al caso studio "Animate Kit"

Toniebox

Tonies, Germania, 2016



Materiale plastico



Descrizione

Il Toniebox è un dispositivo audio che combina un altoparlante imbottito a forma di cubo con figurine magnetiche chiamate Tonies, che permettono di riprodurre storie, canzoni e contenuti educativi.

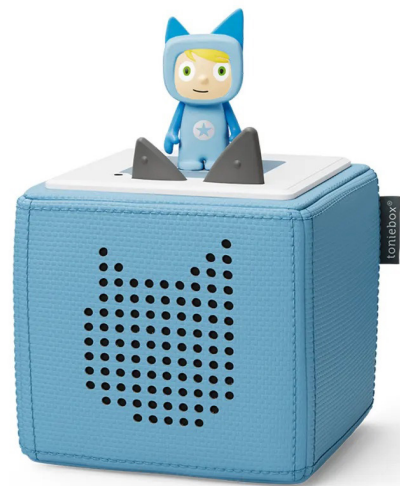


Fig.4.34, 4.35, 4.36 - Immagini relative al caso studio "Toniebox"

Cestello sensoriale

Lalaboom, Svizzera, 2001



Materiale plastico a base di EVA



Descrizione

Gioco da bagno interattivo, pensato per rendere il bagnetto un momento di apprendimento. Il set include 10 palline colorate e con diverse texture e colori che possono essere incastrate, svitate o inserite. Il secchiello ha dei fori per giocare in acqua, avvitare le palline, creare strani personaggi o usare il fondo per «fare la pioggia» nella vasca.



Fig.4.37, 4.38, 4.39 - Immagini relative al caso studio "Cestello Sensoriale"



StickLets

Stick Lets, Stati Uniti, 2013



Descrizione

Set di connettori flessibili pensati per l'utilizzo all'aperto, che i bambini possono utilizzare con bastoncini e ramoscelli per realizzare giochi, strutture e strumenti, incentivando l'esplorazione della natura.



Fig.4.40, 4.41, 4.42 - Immagini relative al caso studio "StickLets"

Minecraft

Mojang Studios, Svezia, 2009



Descrizione

Gioco sandbox che offre due modalità principali: creativa e sopravvivenza. Nella modalità creativa, i giocatori hanno accesso illimitato a risorse e possono costruire liberamente, esplorando senza restrizioni. Nella modalità sopravvivenza, invece, devono raccogliere risorse, costruire rifugi e sopravvivere a minacce come mostri, gestendo autonomamente le risorse.



Fig.4.43, 4.44 - Immagini relative al caso studio "Minecraft"



Puppy

Magis Dseign, Italia, 2005



Polietilene atossico



Descrizione

È un giocattolo e complemento d'arredo progettato per stimolare la creatività e l'immaginazione dei bambini. Con la sua forma astratta e giocosa che richiama un cucciolo, Puppy invita i più piccoli a interagire liberamente, diventando compagno di giochi, oggetto da cavalcare o semplice elemento decorativo.



Fig.4.45, 4.46, 4.47 - Immagini relative al caso studio "Puppy"

Saxoflute

Quercetti, Italia, 2021



Materiale plastico



Descrizione

Gioco educativo che permette ai bambini di costruire strumenti musicali incastrando i pezzi tubolari e raccordi. Ogni tubo emette un suono diverso, offrendo l'opportunità di esplorare la musica attraverso il gioco.



Fig.4.48, 4.48 - Immagini relative al caso studio "Saxoflute"

4.2 CASI STUDIO ED ELEMENTI RILEVANTI

In seguito all'analisi dei casi studio elencati nel paragrafo precedente, sono stati messi in evidenza in alcuni di essi una serie di elementi progettuali che si allineano con potenziali obiettivi e valori da veicolare all'interno del contesto progettuale individuato.

Nel caso studio "Oogi's Family", risulta coinvolgente la possibilità di fare interagire il singolo personaggio con altri personaggi della stessa «famiglia» e allo stesso tempo consentirne l'interazione con l'ambiente circostante, tramite la presenza di ventose nelle estremità del corpo. Inoltre, la possibilità di allungare il personaggio e giocare con la sua elasticità, dà vita a **un'esperienza che stimola il senso** del tatto attraverso il materiale siliconico utilizzato. Un altro elemento chiave, riscontrato in diversi casi studio con intensità variabili, è la **personificazione dell'oggetto**, ossia l'attribuzione di sembianze umane a oggetti inanimati, caratteristica che consente al bambino di **identificarsi nel giocattolo**, creando un legame di **empatia** con esso. In casi studio come "Oogi's Family",

la personificazione è particolarmente marcata rispetto al caso studio "Bilibo", in cui la personificazione è presente ma in maniera più velata e ridotta alla presenza di due fori che ricordano degli occhi.

Sebbene meno esplicita, questa caratteristica risulta comunque influente nel guidare il bambino verso l'attribuzione di una forma di «vita» al prodotto.

Il caso studio "Posatine Traffic" si distingue per la capacità di rendere un'attività quotidiana come mangiare, spesso percepita dai bambini come monotona o imposta, un momento di gioco coinvolgente e stimolante. Le forme riconoscibili ma ridotte all'essenzialità degli elementi e i colori vivaci invitano i bambini a inventare storie partendo da esse, dove il cibo e gli oggetti circostanti possono diventare parte integrante di un'esperienza narrativa.

Anche il caso studio "Tigerfink" di Ikea, nonostante non sia di per sé un giocattolo bensì un elemento per riporli dopo avervi giocato, riprende in maniera analoga il concetto di trasformare un'attività non sempre percepita come piacevole e giocosa, un momento di apprendimento ludico alternativo.

4.3 UTENZA

La fascia d'età dell'utenza pensata per l'utilizzo di Animo va dai 3 ai 6 anni, comprendendo bambini in età prescolare. Durante questa fase i bambini sono significativamente ricettivi agli stimoli e risulta strategico intervenire per promuovere lo sviluppo di competenze in ambito emotivo, in maniera preventiva.^[35] Inoltre, in seguito all'intervista effettuata alla Dott.ssa Enza Arangio (TNPEE), è stato evidenziato come l'approccio ad un tipo di gioco non strutturato sia indicato a partire dai tre anni, una volta conclusa la fase di gioco senso motoria e acquisite competenze idonee allo svolgimento del gioco simbolico. Questa tipologia di gioco aiuta i bambini a comprendere e a rappresentare i propri stati d'animo e quelli degli altri, favorendo l'apprendimento delle emozioni e la comunicazione di esse.

Animo è pensato per essere utilizzato anche in compagnia dei genitori, il cui ruolo risulta fondamentale nell'educazione emotiva dei bambini, i quali rappresentano i principali educatori prima che intervengano gli inse-

gnanti a scuola. Animo non risulta quindi un gioco unicamente rivolto ai bambini, ma si pone di riconoscere e valorizzare il ruolo attivo dei genitori come educatori primari, promuovendo momenti di gioco condiviso che stimolino la comunicazione emotiva tra adulto e bambino.



Fig.4.1 - Momento di gioco condiviso tra genitori e figli.

4.4 LINEE GUIDA

Questa analisi, parallelamente alla ricerca e alle considerazioni emerse con le esperte del settore, ha consentito la definizione di sei linee guida. Le prime tre sono focalizzate sui valori da veicolare e promuovere attraverso il gioco, mentre le ultime tre riguardano gli aspetti funzionali del prodotto, necessari per tradurre tali valori in un'esperienza ludica completa.

Stimolare nel bambino la capacità di riconoscere, comprendere e gestire le proprie emozioni, oltre a sviluppare empatia verso il prossimo.

Sviluppare la creatività

Creazione di un'esperienza di gioco che coinvolga i sensi attraverso materiali, texture e colori.

Stimolare l'esplorazione sensoriale

Facilitare l'interazione tra il bambino e gli altri, promuovendo il dialogo, la cooperazione e la condivisione, sia in contesti familiari che sociali.

Favorire la comunicazione

Offrire al bambino la possibilità di modificare o adattare il gioco secondo le proprie preferenze, stimolando autonomia, immaginazione e senso di appartenenza.

Personalizzazione dell'esperienza

Ottenere un prodotto con delle forme che lascino spazio all'immaginazione del bambino piuttosto che imporre significati.

Semplicità nelle forme

Progettare un gioco che possa essere utilizzato in diverse modalità e adattarsi a molteplici scenari, contrastando l'obsolescenza a breve termine.

Versatilità di utilizzo

05

SVILUPPO PROGETTUALE

SVILUPPO PROGETTUALE

5.1 CONCEPT

In seguito alla costruzione dello scenario e alla definizione delle linee guida, è stato possibile definire il concept progettuale, il quale si propone di:

Adottare l'approccio del gioco non strutturato, il quale offre ampie possibilità di espressione ed esplorazione di sé, per generare una proposta progettuale che possa favorire un'esperienza ludica capace di incentivare la creatività e promuovere lo sviluppo delle competenze emotive.

5.2 PROPOSTA PROGETTUALE

Il risultato della ricerca sul tema del **gioco non strutturato** come approccio che incoraggia l'esplorazione creativa e lo sviluppo di competenze di tipo emotivo è "Animo", un giocattolo progettato per bambini dai 3 ai 6 anni.

Il nome prende spunto dall'elemento ludico alla base della proposta progettuale: «dar vita», tramite l'interazione del bambino con il giocattolo, a storie e avventure coinvolgenti.

L'elemento principale consiste in un «**personaggio base**» (parte di un set con componenti accessori), dalle **forme semplici**, con **elementi ridotti al minimo** (un corpo, una testa e degli occhi) che consentono al bambino di attribuire un'anima all'oggetto e di rivedersi, tramite la proiezione di qualcosa a lui familiare, in questo.

La scelta progettuale deriva dalla ricerca che ha evidenziato come l'utilizzo di elementi familiari per il bambino, accompagnati da narrazioni, siano efficaci alla comprensione di emozioni e stati d'animo connessi a determinate situazioni, senza che questi vengano effettivamente vissuti in prima persona.

A tal proposito, il «personaggio base» si presenta come un elemento neutro, che prende vita nelle mani del bambino, tramite gli elementi accessori presenti all'interno del set.

La personalizzazione del personaggio può avvenire in maniera del tutto spontanea e continua, in quanto il **sistema di connessione** tra i componenti è pensato per essere **reversibile**. Questo aspetto, oltre a dar spazio agli istinti creativi in evoluzione del bambino, rende la proposta una possibile soluzione all'obsolescenza a breve termine dei giocattoli, dovuta anche al rapido completamento di essi.

Al fine di proporre un'esperienza di gioco completa e finalizzata alla promozione di benefici nel campo delle competenze emotive, il gioco è accompagnato da una narrazione, che tramite l'utilizzo di **filastrocche** semplici e divertenti, presenta al bambino le **quattro emozioni base**. Ogni filastrocca si accompagna a uno dei quattro personaggi animali, di cui racconta la storia, all'interno della quale è racchiusa in modo implicito la scoperta di un'emozione. Queste sono contenute all'interno di quattro **carte**, pensate per essere esplorate individualmente o insieme ai genitori, in base alle competenze e necessità del bambino.

Viene incentivato in questo modo il **dialogo aperto sulle emozioni**, tema di enorme importanza e rilevanza, «alleggerendo» l'approccio a esse tramite l'elemento ludico. I personaggi ideati assumono in questo senso il ruolo di «guide», che possono indirizzare il bambino verso l'esplorazione delle emozioni e ispirarlo a creare nuovi personaggi e avventure, tramite gli elementi del set.

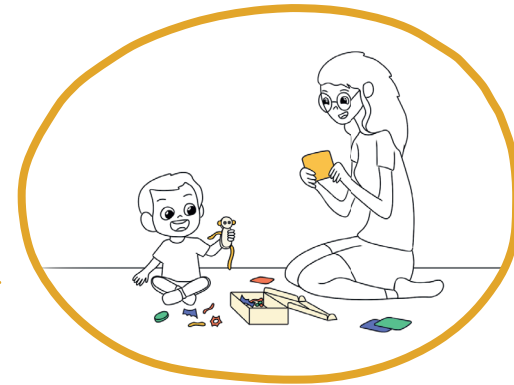
Questi sono infatti pensati, nelle forme, per essere versatili e consentire all'utenza di replicare i personaggi, proporre rivisitazioni giocose o dar vita a personaggi del tutto nuovi.

Per incentivare quest'ultimo aspetto, è presente una quinta carta che, a differenza delle altre, rappresenta un «personaggio base» (analogo a quello presente nel kit) senza alcun elemento accessorio, le cui caratteristiche possono essere rappresentate ed animate dal bambino stesso.

L'unione di elementi narrativi alla presenza di personaggi ed elementi componibili liberamente, si propone di generare nel bambino un senso di **affezione ed empatia** nei confronti di "Animo", che si presenta come un gioco dinamico e riflessivo.

5.3 STORYBOARD DI UTILIZZO

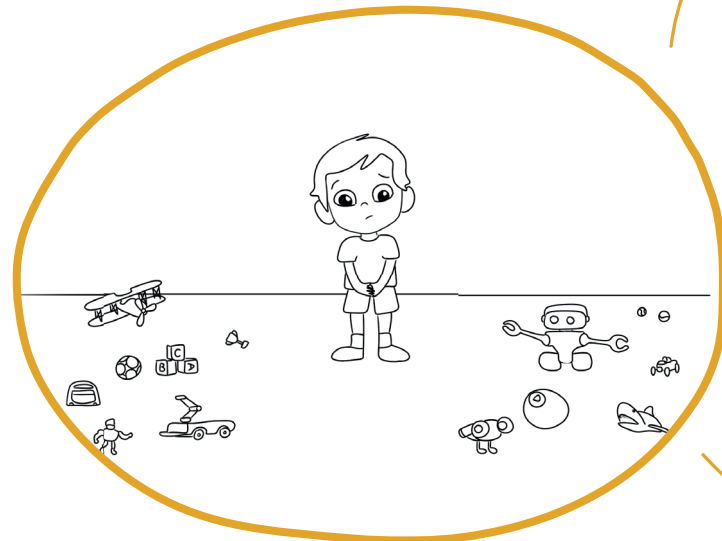
Il seguente storyboard rappresenta differenti modalità di utilizzo del gioco. Le scene non seguono un ordine lineare poiché, essendo un gioco che promuove la libera sperimentazione creativa, non sono previste delle istruzioni rigide.



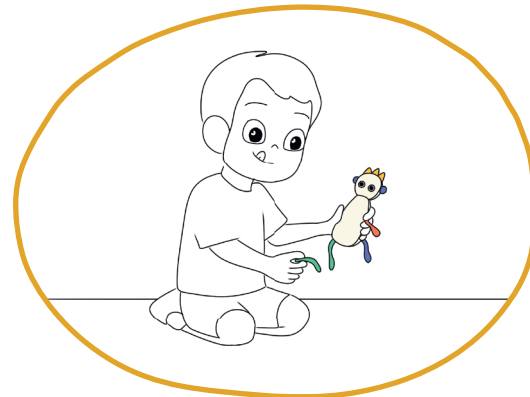
Momento di **gioco guidato condiviso con il genitore** mediante la lettura delle filastrocche.



Interazione tra il personaggio realizzato e l'ambiente circostante.



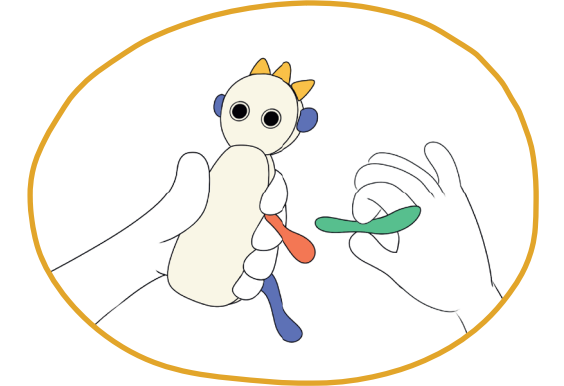
Scenario iniziale in cui il bambino non trova giocattoli stimolanti che rispondano ai suoi bisogni.



Momento di **sperimentazione** delle possibilità di composizione del gioco.



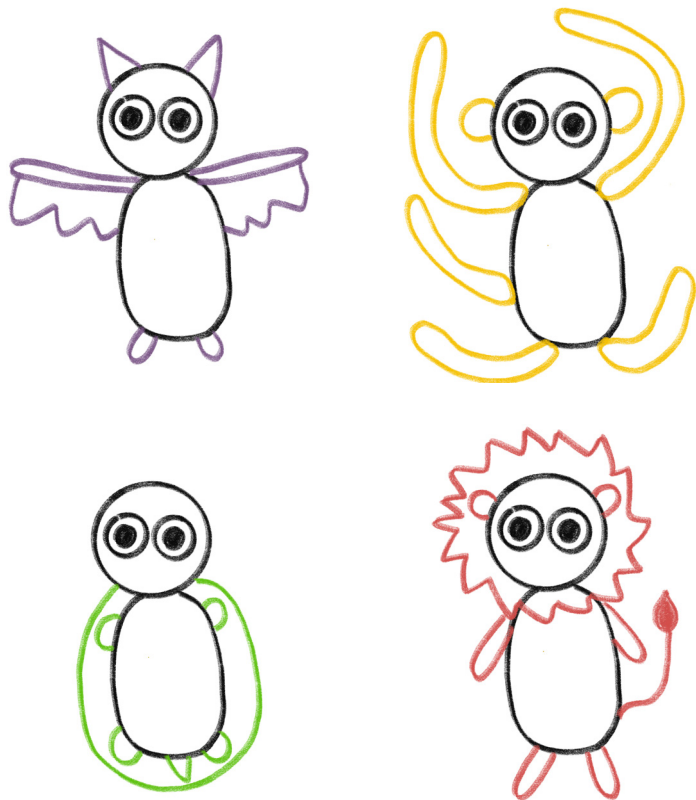
Personalizzazione delle carte e creazione di nuovi personaggi.



Possibilità di comporre e ricomporre il personaggio tramite la presenza di **connessioni in velcro** negli accessori.

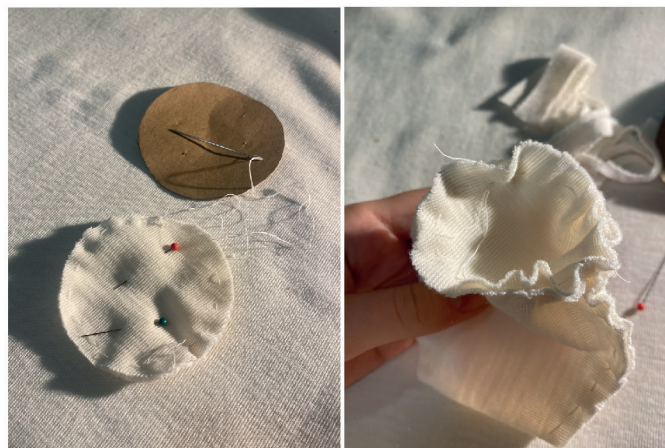
5.4 STUDIO DELLE FORME DEL PERSONAGGIO BASE E DEI COMPONENTI

Dopo aver definito gli elementi da inserire all'interno del set, è stato svolto uno studio inerente alle forme e alle dimensioni dei componenti. Il risultato finale è un personaggio base composto da corpo, testa e occhi, in cui sono stati omessi altri elementi del viso che potessero indicare una specifica espressione corrispondente a uno stato d'animo. In questo modo, il personaggio si presenta come una base neutra, da cui il bambino inizia a costruire la sua esperienza di gioco. Le dimensioni del personaggio base e dei componenti accessori sono state progettate tenendo in considerazione aspetti ergonomici, quali la possibilità di essere manipolati facilmente dalle mani di bambini tra i tre e i sei anni, senza risultare eccessivamente piccoli o sovradimensionati. Sono stati progettati sette elementi accessori, connettabili al personaggio base e tra di loro. Le forme sono pensate per rappresentare elementi associabili ai personaggi guida narrati nelle carte, ma ridotte ad una semplicità formale tale che possano essere versatili e utilizzabili in differenti modalità.



Schizzi preliminari per la comprensione degli elementi

Immagini di costruzione del modello di studio



5.5 SCELTA DEI MATERIALI

I personaggi e gli elementi accessori sono stati progettati come elementi tessili morbidi, pensati per offrire piacevolezza al tatto e stimolare la percezione sensoriale tramite i materiali.



Fig.5.1 - Cotone

Rivestimento esterno: cotone

Il materiale pensato per realizzare il rivestimento esterno è il cotone, che grazie alle sue proprietà naturali e ipoallergeniche risulta idoneo all'utilizzo infantile. È un materiale che trasmette morbidezza e piacevolezza al tatto, oltre ad essere facilmente lavabile. La sua superficie delicata invita il bambino a esplorare il personaggio non solo con le mani, ma anche attraverso il contatto diretto con la pelle, contribuendo a una stimolazione sensoriale più immersiva.

Imbottitura: ovatta

Per l'imbottitura interna si propone di utilizzare l'ovatta, materiale comunemente impiegato nella produzione di peluche, il quale conferisce al prodotto una struttura che si adatta alla pressione delle mani del bambino, stimolando il senso del tatto e l'esplorazione delle forme.

La soffice imbottitura trasmette una sensazione di comfort e leggerezza, invitando il bambino a stringere, comprimere e manipolare il personaggio in modo naturale, favorendo così una connessione fisica ed emotiva con gli elementi.



Fig.5.2 - Ovatta

Connessione tra i componenti: velcro

Per consentire la connessione reversibile tra i componenti, è stato pensato l'utilizzo del velcro, perché intuitivo e facile da usare anche da bambini molto piccoli, oltre a garantire una connessione stabile ed un distacco rapido.

Il velcro è un sistema di fissaggio composto da due parti complementari:

lato con i ganci: una superficie rigida composta da minuscoli ganci flessibili. Questa parte si aggancia al lato opposto quando le due superfici vengono premute insieme;

lato con gli anelli: una superficie morbida costituita da piccoli anelli di tessuto, progettati per catturare i ganci della controparte.

Quando le due parti vengono premute insieme, i ganci si attaccano agli anelli, creando una connessione stabile ma facilmente separabile.



Fig.5.3 - Velcro

5.6 PROCESSO PRODUTTIVO

01 Taglio del tessuto

Il tessuto in cotone viene tagliato seguendo le sagome ricavate dal progetto tecnico in 2D, in modo da ottenere i vari componenti.

02 Cucitura

Una volta ottenute le componenti in tessuto, esse vengono sovrapposte e cucite insieme, manualmente o tramite macchina da cucito. Durante questa fase, vengono lasciate delle aperture strategiche per poter inserire successivamente l'imbottitura.

03 Riempimento manuale

L'imbottitura viene inserita manualmente attraverso le aperture e l'ovatta viene distribuita uniformemente per garantire una consistenza morbida ma ben definita, prestando attenzione per evitare che l'imbottitura risulti eccessiva o scarsa.

04 Chiusura delle aperture

Una volta completato il riempimento, le aperture vengono chiuse, a mano o tramite macchina, per garantire una finitura definita ed evitare fuoriuscite dell'ovatta.

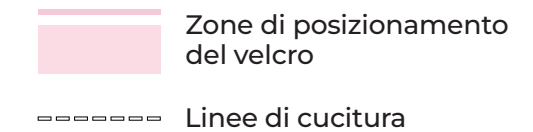
05 Taglio e applicazione del velcro

Le strisce di velcro vengono tagliate nelle dimensioni necessarie per l'applicazione sui vari componenti, tramite cucitura o incollaggio. Il lato morbido del velcro viene applicato sul corpo del personaggio, mentre il lato ruvido è cucito sugli accessori, ad eccezione di alcuni elementi che presentano entrambi i lati al fine di garantire connessioni multiple.

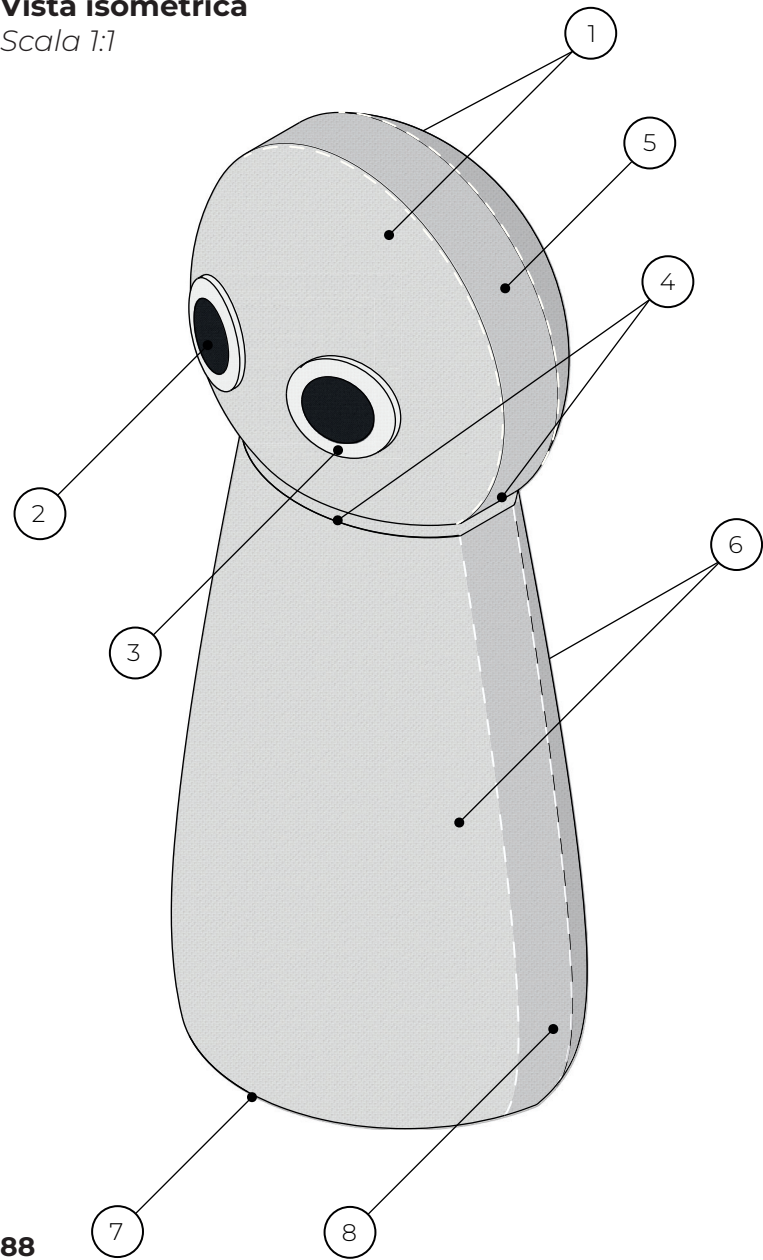
5.7 VISTE TECNICHE DEI COMPONENTI

Nelle pagine a seguire sono riportate le viste tecniche degli elementi presenti nel set, ricavate dai modelli realizzati in 3D.

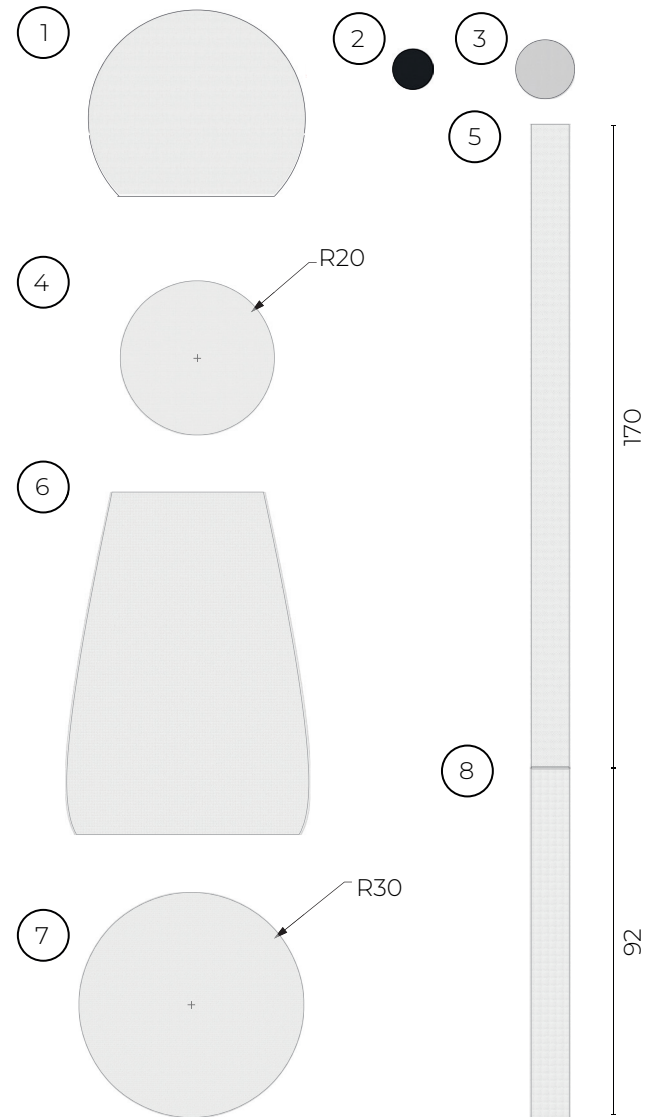
Le seguenti viste rappresentano il singolo elemento e le componenti (sagome) necessarie a realizzarlo. Nelle viste isometriche sono evidenziati i punti in cui vengono effettuate le cuciture e nelle viste ortogonali le zone in cui verrà posizionato il velcro.



Vista isometrica
Scala 1:1

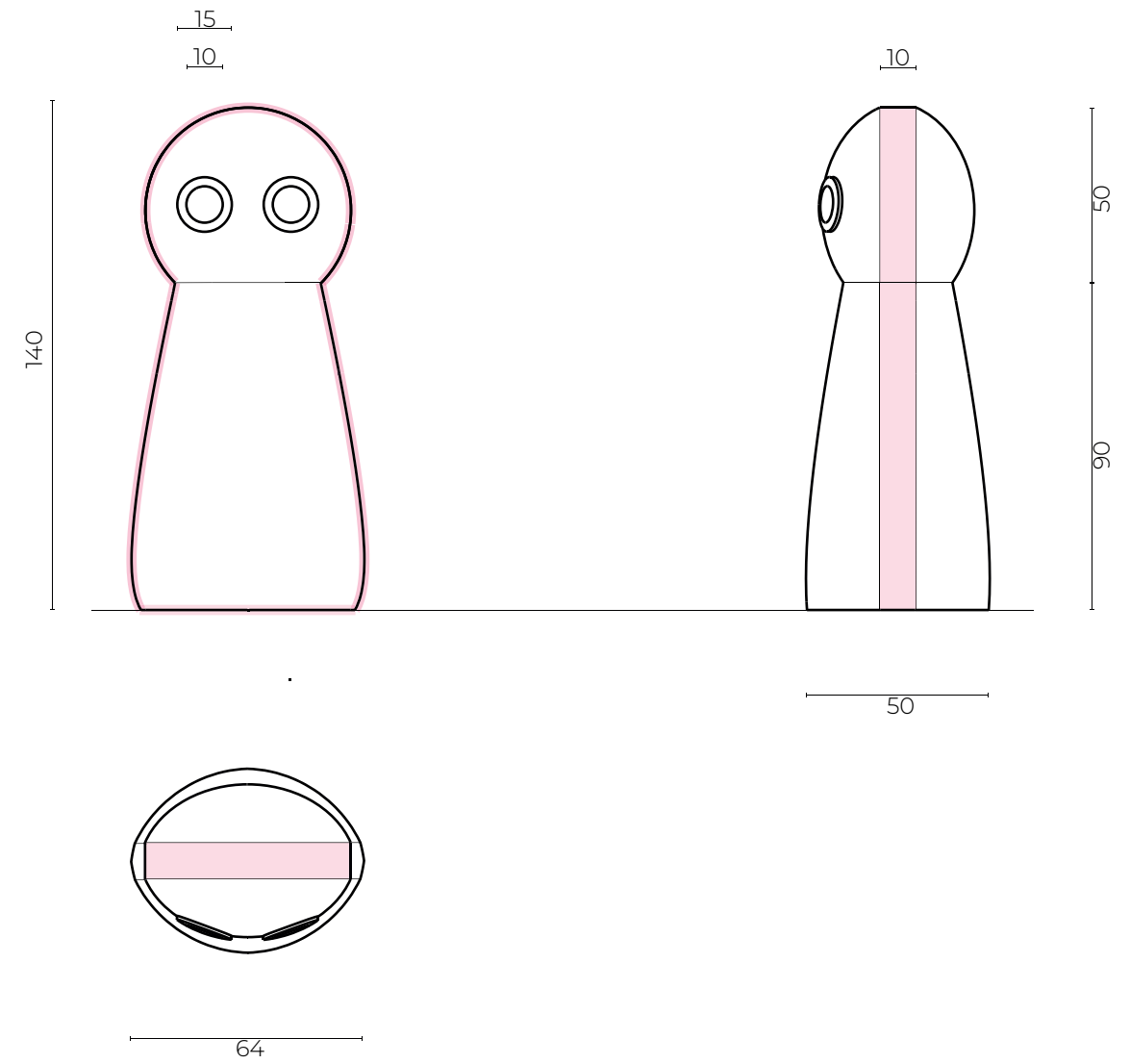


Componenti
Scala 1:1



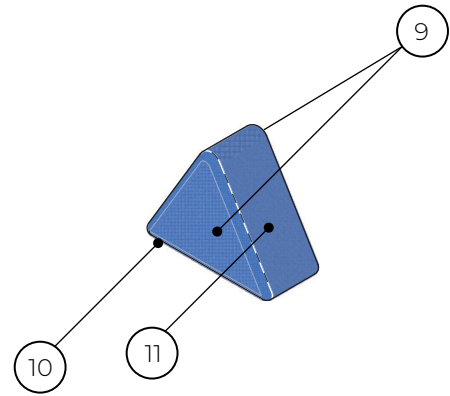
Sviluppo progettuale

Capitolo 5
Viste ortogonali
Scala 1:1

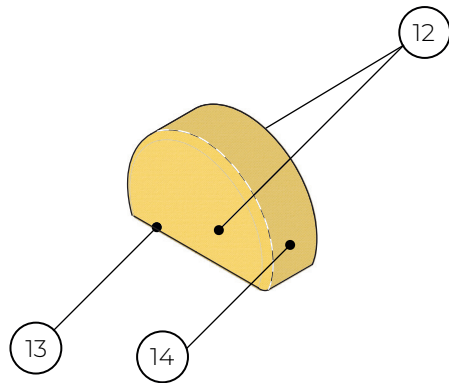


Personaggio base

Vista isometrica
Scala 1:1

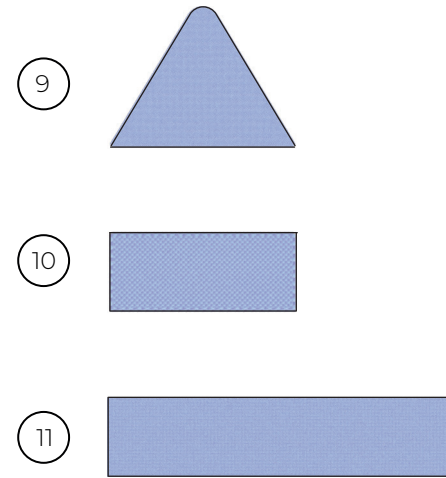


Vista isometrica
Scala 1:1

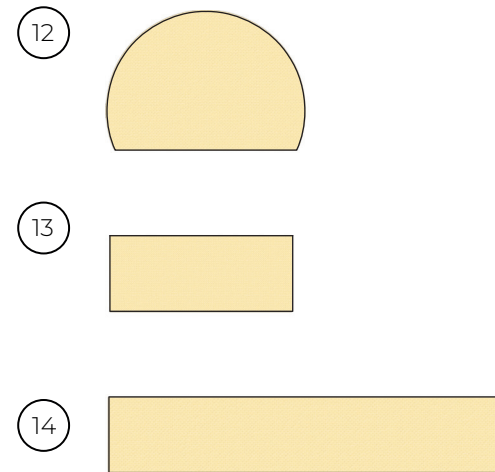


Sviluppo progettuale

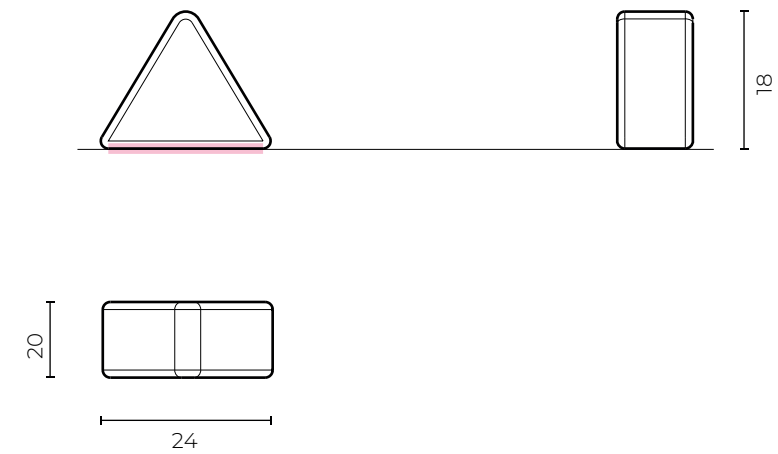
Componenti
Scala 1:1



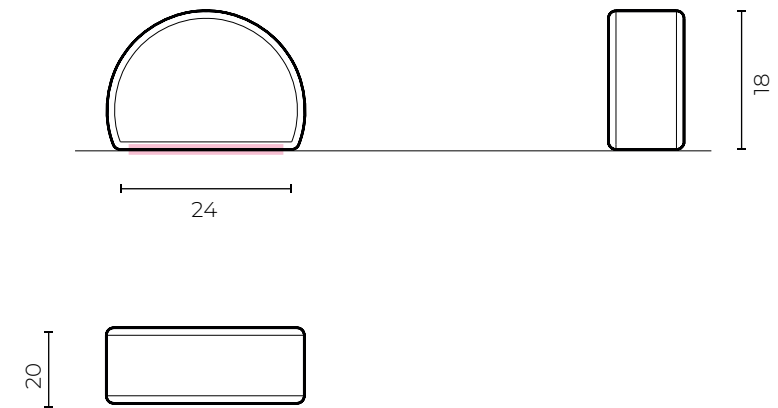
Componenti
Scala 1:1



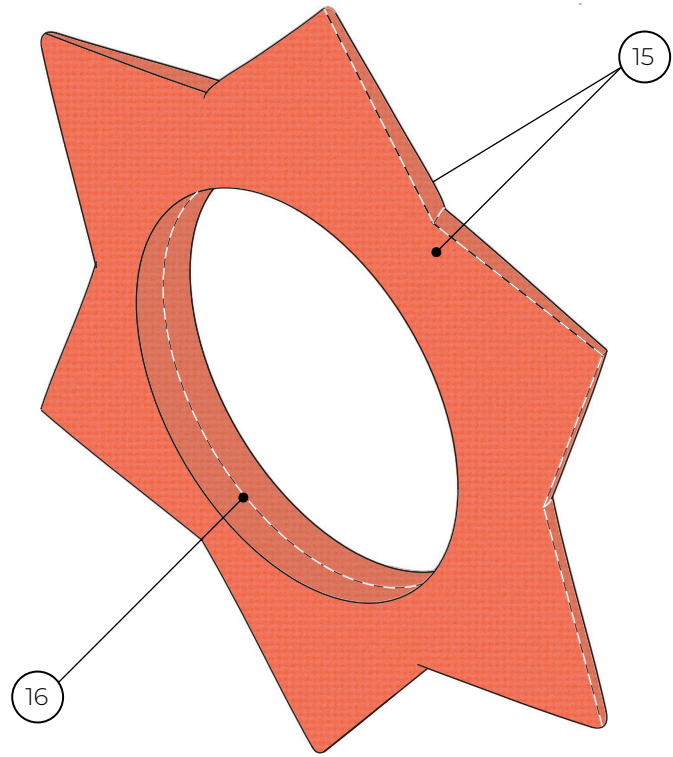
Capitolo 5
Viste ortogonali
Scala 1:1



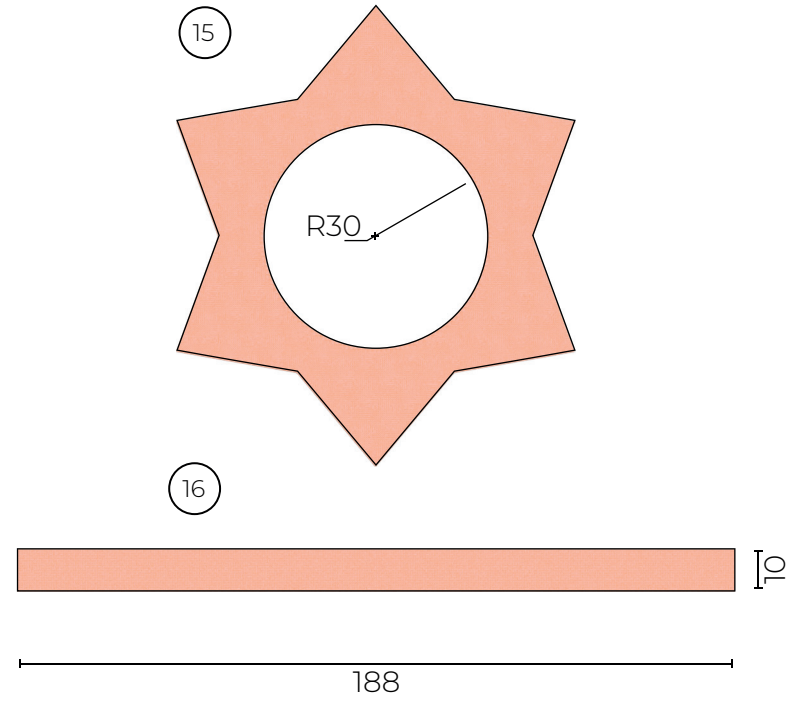
Viste ortogonali
Scala 1:1



Vista isometrica
Scala 1:1

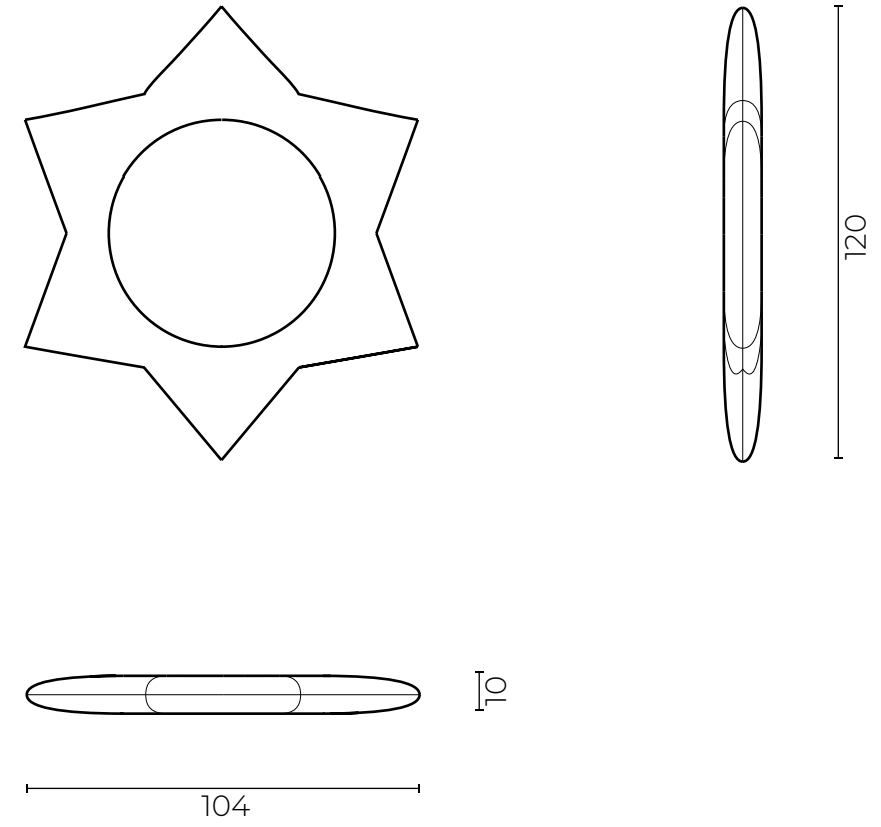


Componenti
Scala 1:1



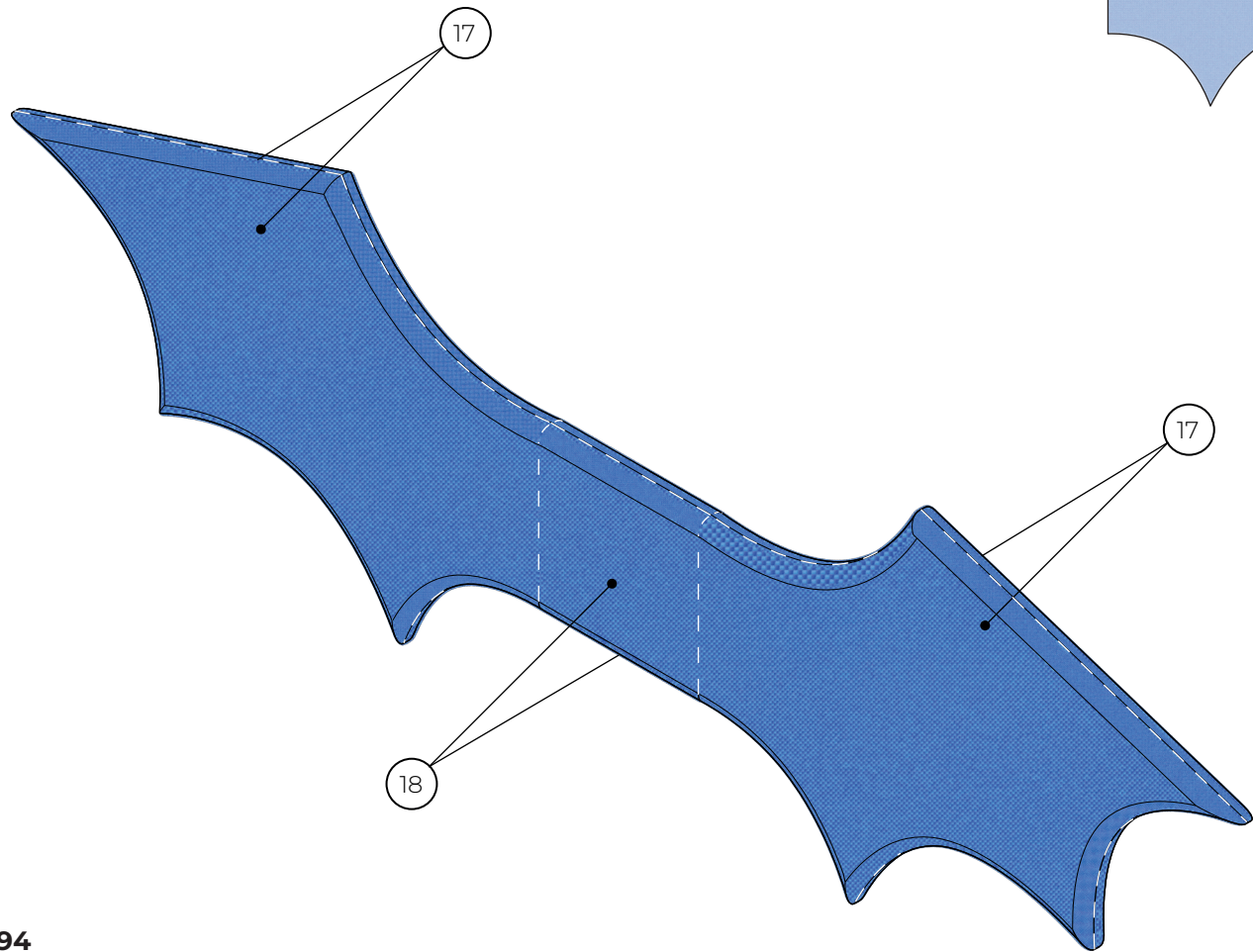
Sviluppo progettuale

Capitolo 5
Viste ortogonali
Scala 1:1

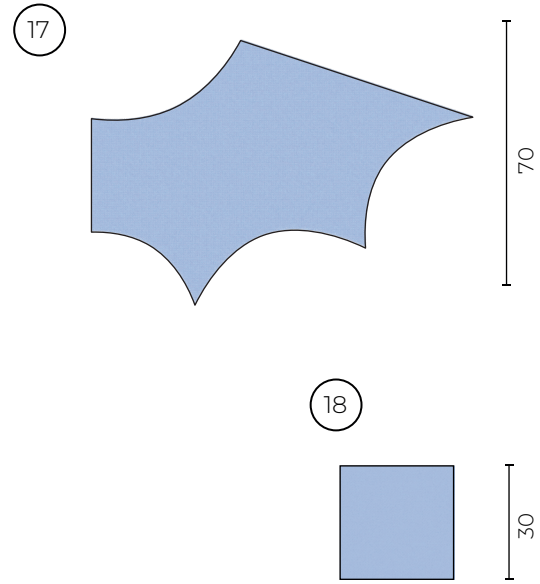


Accessorio n.3

Vista isometrica
Scala 1:1

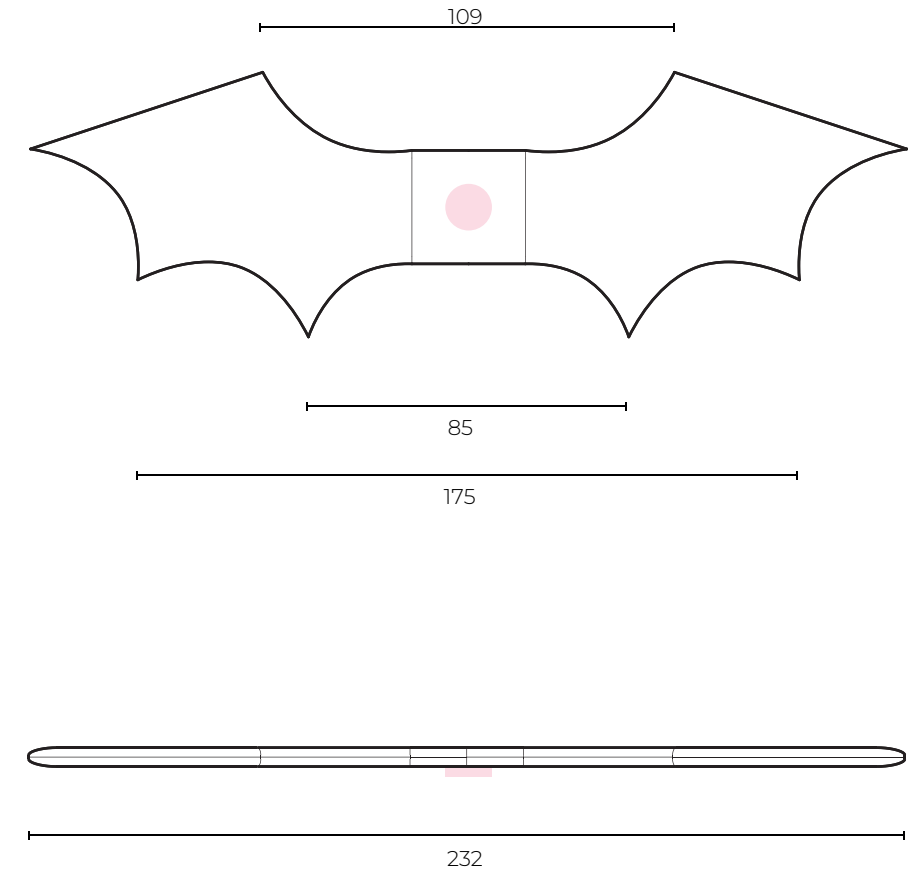


Componenti
Scala 1:1

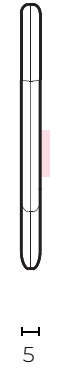


Sviluppo progettuale

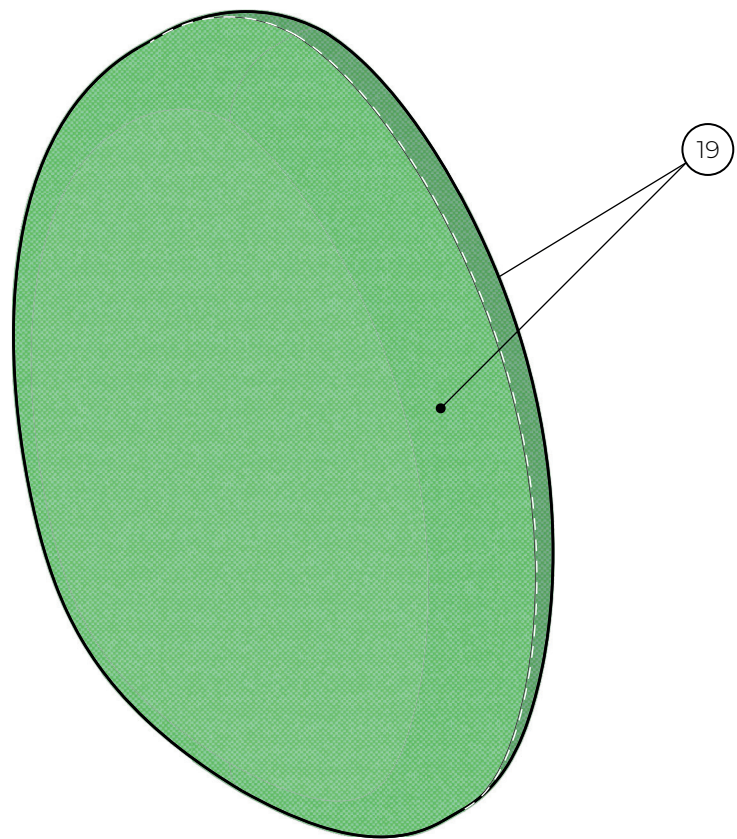
Capitolo 5
Viste ortogonali
Scala 1:1



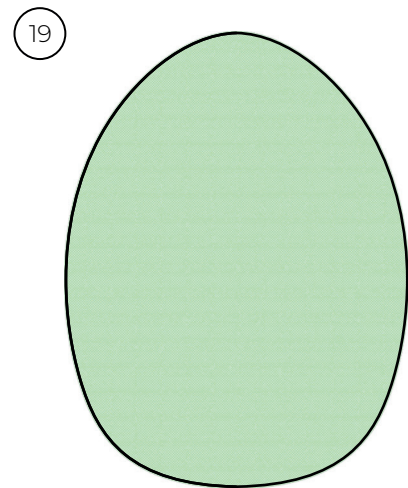
Accessorio n.4



Vista isometrica
Scala 1:1

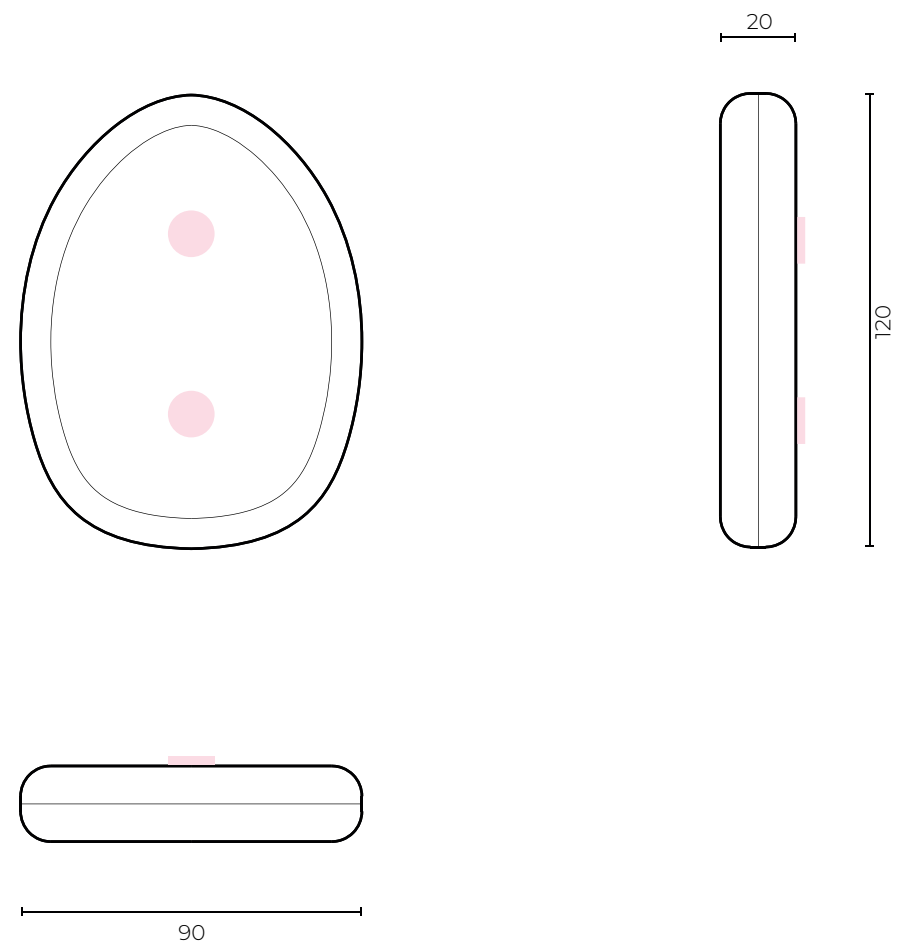


Componenti
Scala 1:1



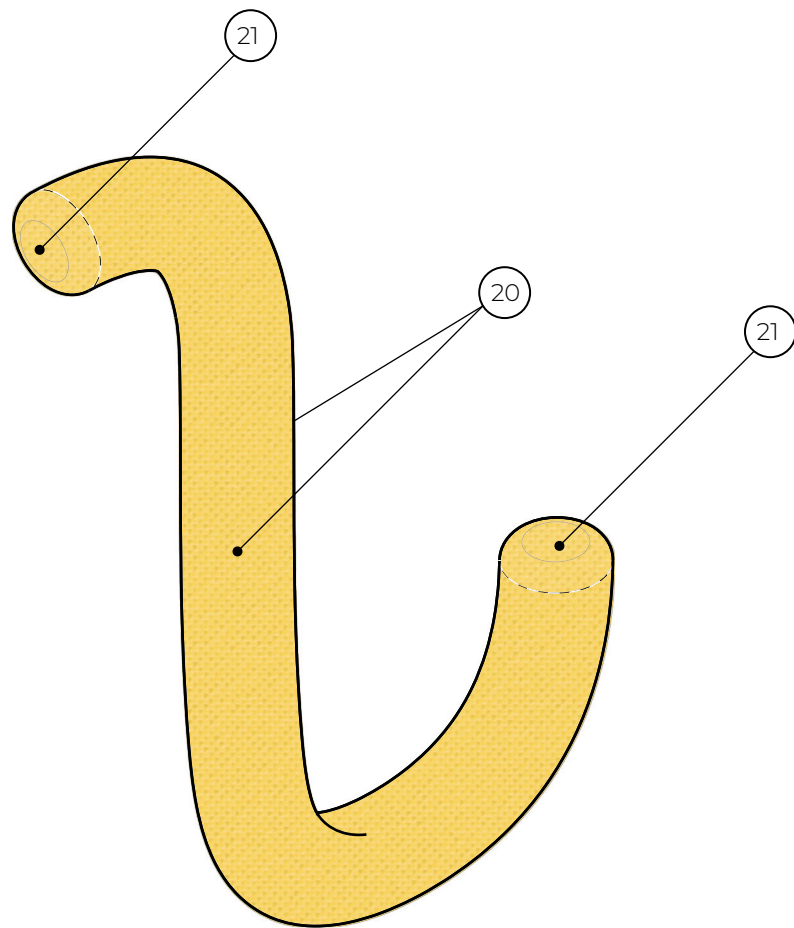
Sviluppo progettuale

Capitolo 5
Viste ortogonali
Scala 1:1

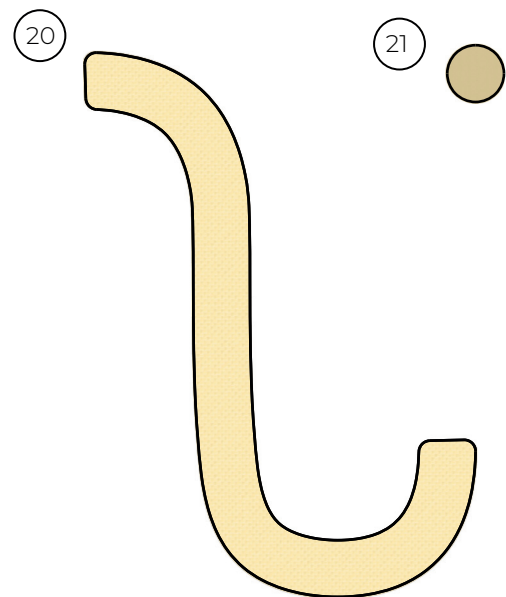


Accessorio n.5

Vista isometrica
Scala 1:1

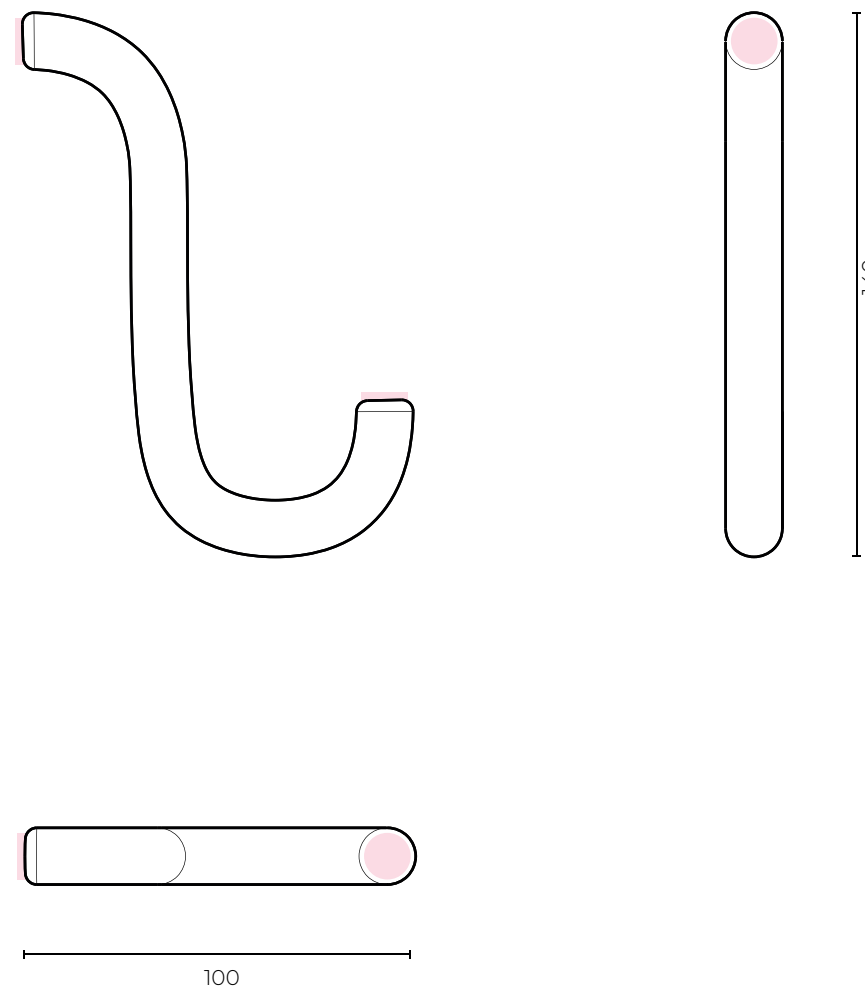


Componenti
Scala 1:1



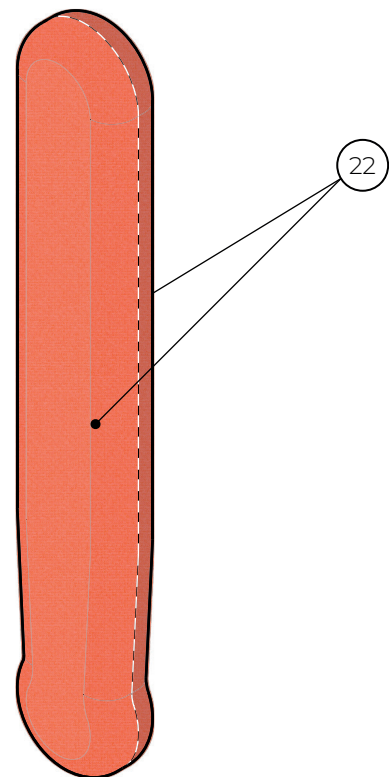
Sviluppo progettuale

Capitolo 5
Viste ortogonali
Scala 1:1

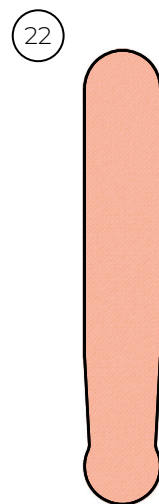


Accessorio n.6

Vista isometrica
Scala 1:1

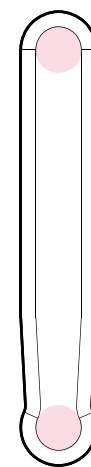


Componenti
Scala 1:1



Sviluppo progettuale

Capitolo 5
Viste ortogonali
Scala 1:1



20

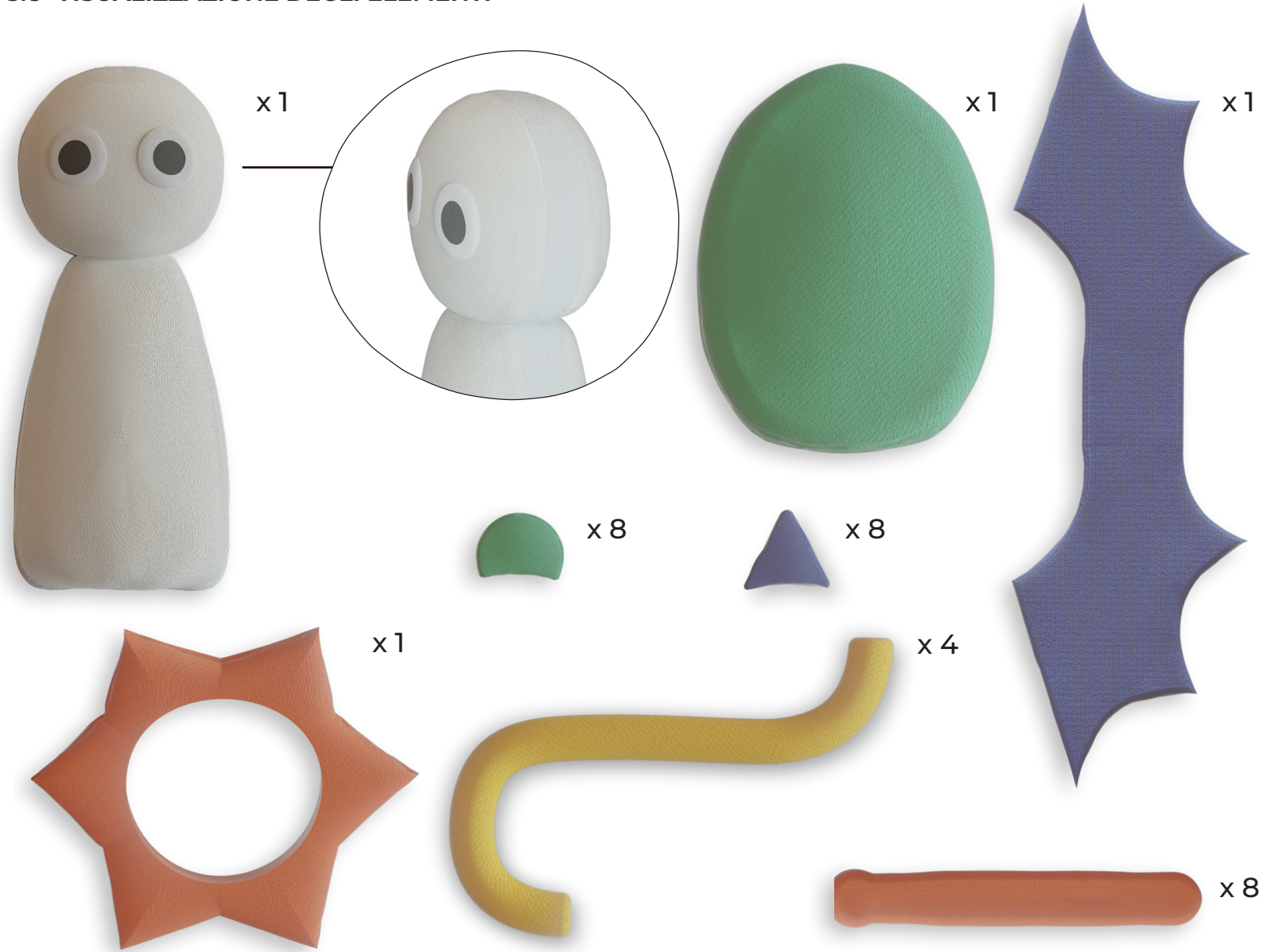
10



120

5.8 VISUALIZZAZIONE DEGLI ELEMENTI

Sviluppo progettuale



Render rappresentativo
personaggi guida del set

Filastrocche

L'utilizzo delle filastrocche è l'elemento di accompagnamento allo sviluppo di competenze emotive durante l'utilizzo del gioco.

Esse sono integrate nelle carte con i personaggi guida che, tramite le loro avventure, esprimono in modo implicito e giocoso comportamenti e reazioni legati alle quat-

tro emozioni principali: gioia, rabbia, tristezza e paura.

Grazie all'ausilio dei quattro personaggi, l'elemento narrativo diventa il principale strumento per lo sviluppo di empatia e comunicazione presente nel gioco.

136

Carta filastrocca

Scala 1:1

Quote in mm



Eco - paura

La storia di Eco introduce l'emozione della paura, dimostrando come possa essere affrontata con coraggio e curiosità. Il pipistrello, inizialmente spaventato da un rumore, si lascia sopraffare dall'emozione, senza razionalizzare sull'accaduto. Una volta compresa la vera natura di ciò che lo ha spaventato, la paura scompare, lasciando spazio a maggior sicurezza di sé ed autostima per averla affrontata.



Eco gioca a nascondino
sente un rumore e trema un pochino,
Si ferma, piange, ha un po' paura,
poi guarda meglio: è solo natura!
"Non è un mostro, ma un albero scuro!"
E torna a volare sicuro, sicuro.

Lola - gioia

La felice avventura della scimmia narra attitudini e comportamenti tipicamente adottati a causa di un'avvenimento felice. I salti e gli abbracci vengono evidenziati come gestualità eseguiti in momenti di gioia e il voler condividere il fortunato evento con gli amici introduce la bellezza della condivisione.

**Ruggio - rabbia**

La filastrocca introduce l'emozione della rabbia, narrando la storia di un leone a cui capita una disavventura. Il suo ruggito evoca un comportamento tipicamente assunto in situazioni che creano tale reazione, ovvero quella di perdere il controllo. Alla fine, si rende conto che l'evento che aveva scaturito il lui rabbia non era così grave e irrimediabile come pensava. Ciò che vuole trasmettere è che in situazioni del genere è importante mantenere la calma e riflettere sull'accaduto.



Tutù - tristezza

La tartaruga è stata appositamente scelta per rappresentare un momento di tristezza per analogia tra il suo guscio e l'azione di chiudersi in sé stessi quando si è tristi. Un evento poco piacevole causa in lei forte sconforto, che la induce ad assumere un'attitudine pessimistica. Il suo umore viene facilmente risollevato dallo splendere del sole, che simboleggia un piccolo gesto capace di migliorare anche i momenti più bui.

**Carta libera**

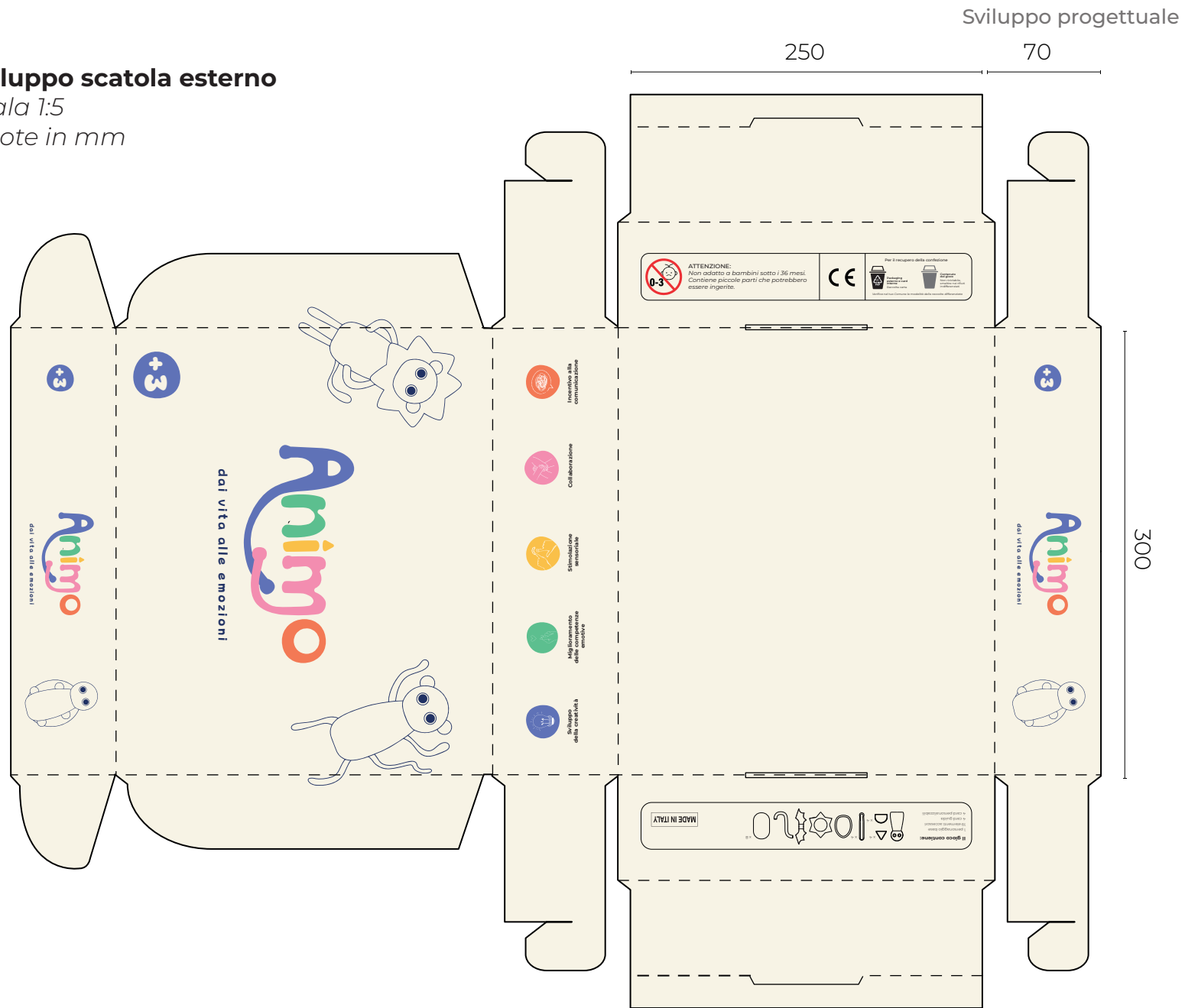
Nel set, oltre alle carte con le filastrocche, sono presenti delle carte libere che raffigurano un personaggio base da completare e personalizzare secondo la propria immaginazione. Il loro ruolo è incentivare la sperimentazione con i componenti per dare vita a nuovi personaggi e creare le loro avventure.



Sviluppo scatola esterno

Scala 1:5

Quote in mm

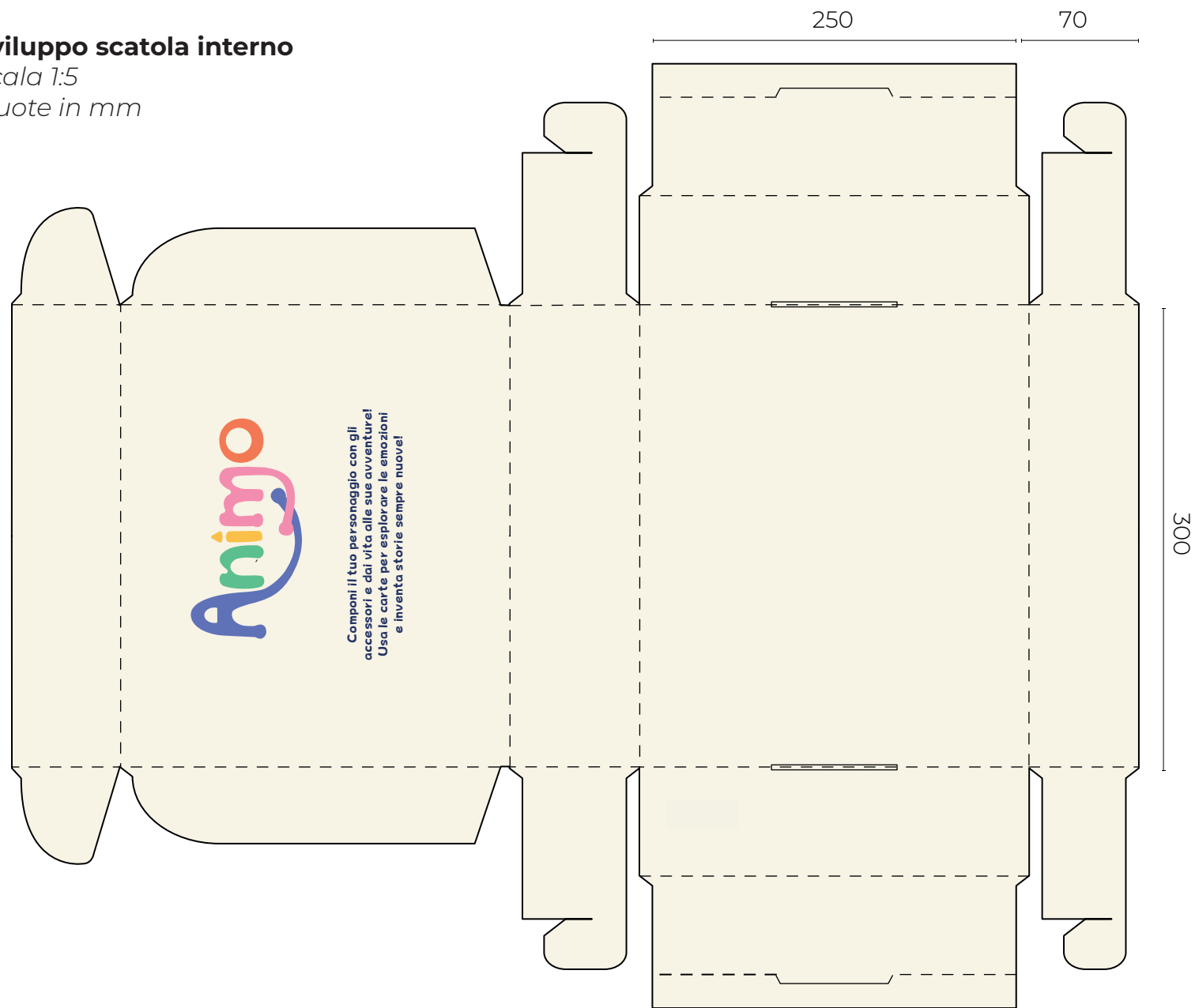


Capitolo 5

Sviluppo scatola interno

Scala 1:5

Quote in mm



Render scatola aperta con componenti



Render lato lungo 30 x 7 cm



Render lato corto 25 x 7 cm



Render scatola chiusa

Render scatola semi-aperta
con componenti all'interno



5.9 IDENTITÀ VISIVA

L'identità visiva del prodotto è legata ai colori e alle forme presenti nel gioco stesso. Il filo conduttore infatti è dato da elementi visivi caratterizzati da forme irregolari, evidenti sia nel logo che nel sistema di icone utilizzato per rappresentare i benefici del gioco. Queste forme richiamano volutamente l'aspetto morbido dei materiali tessili, conferendo all'identità visiva un aspetto giocoso.



Logotipo

Il logotipo è stato progettato utilizzando come base il font "Super Morning", successivamente modificato e personalizzato per riflettere l'identità del prodotto.

Le modifiche principali riguardano le forme irregolari delle lettere, in particolare: la "A" e la "M" sono state adattate per simulare i piedi e le mani dei personaggi, con un'estensione che richiama le loro possibilità di connessione.

Area di rispetto e dimensioni minime di leggibilità



25 mm

Versione positivo/negativo



Varianti di colore



Divieti di utilizzo



Rotazione di qualsiasi inclinazione

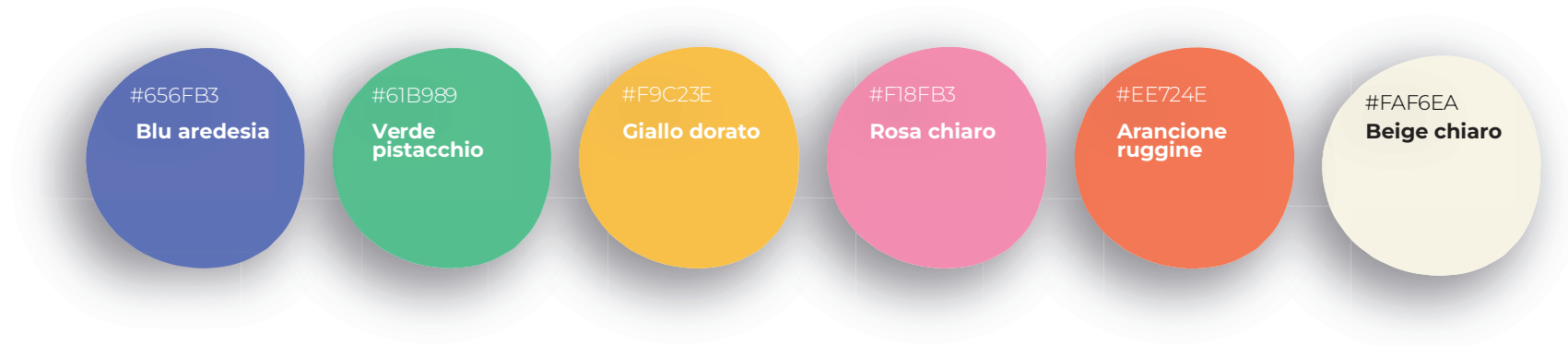


Alterazione delle proporzioni

Palette

La combinazione di colori scelta per gli elementi tessili prende ispirazione sia dalle caratteristiche degli animali che dalle emozioni raccontate nelle filastrocche.

I colori base selezionati sono stati successivamente adattati nelle loro sfumature per creare un'armonia visiva che li rende equilibrati e piacevoli insieme, mantenendo un aspetto vivace, ideale per un gioco destinato ai bambini.



Font

La scelta tipografica ha visto una selezione di tre font che favoriscono sia un approccio ludico che funzionale alla comunicazione.

“**Super Morning**”: scelto per il logo e l’indicazione dell’età di utilizzo del gioco, presenta delle forme morbide e irregolari che rendono l’aspetto del gioco più coinvolgente per un target infantile.

Aa SUPER MORNING

Aa DELFINO

Aa MONTSERRAT

“**Delfino**”: utilizzato nel payoff e nelle filastrocche, possiede delle forme tondeggianti e leggere che tendono a catturare l’attenzione dei bambini.

“**Montserrat**”: utilizzato per le informazioni tecniche presenti sul packaging, presenta una struttura lineare e semplice che garantisce una leggibilità chiara.

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789!@%#***

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789!@%#***

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
01234567 89!@%#*

CONCLUSIONI

CONCLUSIONI

In conclusione, questa tesi è stata sviluppata intorno al tema del gioco come fondamentale attività che contribuisce a una crescita armonica ed equilibrata nei bambini. In particolare, è stato approfondito l'approccio promosso dal gioco non strutturato e le sue vaste opportunità di esplorazione creativa, dimostrandosi un potente strumento nella promozione e sviluppo di competenze emotive.

Il risultato del percorso di ricerca è "Animo," una proposta progettuale di gioco non strutturato che, tramite la presenza di elementi tessili combinabili in modo reversibile, favorisce un'esperienza ludica in costante cambiamento che accompagna lo sviluppo del bambino.

Attraverso la possibilità di creare personaggi e dare vita alle loro storie, il progetto mira a stimolare l'intelligenza emotiva e la creatività dei bambini, integrando il ruolo del genitore come mediatore educativo.

Questa proposta progettuale rappresenta un punto di partenza, aperto a ulteriori sviluppi e implementazioni future, che prevedono lo studio per l'integrazione di ulteriori elementi accessori.

BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

[1] Save the Children Italia. *L'importanza del gioco per lo sviluppo cognitivo dei bambini*. Save the Children.

Consultato da <https://www.savethechildren.it/blog-notizie/importanza-del-gioco-per-sviluppo-cognitivo-dei-bambini>

[2] Perego, D. (2000). *Piccola enciclopedia del gioco*. Libreria Universitaria.

[3] Assemblea Generale delle Nazioni Unite. (1989). *Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, Articolo 31*. Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza.

[4] Vygotskij, L. S. (1972). *Immaginazione e creatività nell'età infantile*. Editori Riuniti.

[5] Autore non specificato. *I benefici del gioco. Giochi Dimenticati*. Consultato da <https://www.giochidimenticati.eu/i-benefici-del-gioco/>

[6] Buiatti, E. (2017). *Forma mentis. Neuroergonomia sensoriale applicata alla progettazione*. FrancoAngeli.

[7] De Giacomi, S. (2024). *Lezione sulla Creatività di Design Sistemico*. Politecnico di Torino.

[8] Del Giudice, C. (2022). *Il pensiero creativo e le sue applicazioni*. State of Mind. Consultato da [https://www.stateofmind.it/2022/04/creativita-tecniche/#:~:text=Morin%20\(2000\)%2C%20invece%2C,modalit%C3%A0%20di%20affrontare%20la%20realt%C3%A0](https://www.stateofmind.it/2022/04/creativita-tecniche/#:~:text=Morin%20(2000)%2C%20invece%2C,modalit%C3%A0%20di%20affrontare%20la%20realt%C3%A0)

[9] Munari, B. (1977). *Fantasia*. Einaudi.

[10] Guerrieri, I. (2023). *Designing Educational Toys & Spaces*. FrancoAngeli.

[11] Digennaro, S. *Fine dei giochi. La scomparsa del gioco libero e le sue ricadute sul benessere dei bambini e delle bambine*. Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale

[12] <https://www.playgroundcentre.com/unstructured-vs-structured-play/#:~:text=When%20a%20child%20is%20involved,from%20scratch%20and%20explore%20possibilities.>

[13] Peromelo. *Giocattoli non strutturati*. Consultato da <https://peromelo.it/giocattoli-non-strutturati/>

[14] Zero Sei Planet. *L'importanza del gioco non strutturato*. Consultato da <https://www.zeroseiplanet.it/l-importanza-del-gioco-non-strutturato/>

[15] Ceciliani, A. *A gioco organizzato*. Comune di Modena. Consultato da https://memoesperienze.comune.modena.it/movimparo/pages/a_gioco_organizzato.html

[16] Boboto. *Maria Montessori e l'importanza del gioco come lavoro del crescere*. Consultato da <https://www.boboto.it/it/blog/montessori/130-maria-montessori-e-l-importanza-del-gioco-come-lavoro-del-crescere>

[17] Di Franco, M. *Arte e gioco: il valore educativo*. Griseldaonline, Università di Bologna. Consultato da <https://site.unibo.it/griseldaonline/it/didattica/marcella-di-franco-arte-gioco-valore-educativo>

[18] Berliner Zeitung. (2020). *Fröbel: il pedagogista tedesco che fondò i Kindergarten, la prima scuola per l'infanzia al mondo*. Consultato da <https://berlinomagazine.com/2020-frobel-il-pedagogista-tedesco-che-fondo-i-kindergarten-la-prima-scuola-per-linfanzia-al-mondo/>

[19] Treccani. *Jean Piaget*. Enciclopedia Italiana. Consultato da <https://www.treccani.it/enciclopedia/jean-piaget/>

[20] State of Mind. *Jean Piaget*. Consultato da <https://www.stateofmind.it/bibliography/piaget-jean/>

[21] Università di Padova. *Lezione sul gioco*. Consultato da <https://psico.elearning.unipd.it/mod/resource/view.php?id=827>

[22] Metodo Montessori. *Istituti Montessori e scuole Montessori*. Consultato da <https://www.metodomontessori.it/istituti-montessori-scuole-montessori>

[23] Neuropsicomotricista.it. (2023). *Età evolutiva*. Consultato da <https://www.neuropsicomotricista.it/eta-evolutiva/eta-evolutiva.html#:~:text=Et%C3%A0%20prescolare%3A%20dai%203%20ai,dai%206%20ai%2012%20anni>

[24] Montessori Space. *Maria Montessori*. Consultato da <https://montessorispace.com/it/maria-montessori/>

[25] Boboto. *I materiali di sviluppo di Maria Montessori*. Consultato da <https://www.boboto.it/it/blog/montessori/86-i-materiali-di-sviluppo-di-maria-montessori>

[26] Dire Fare Insegnare. (2019). *La pedagogia attiva di Bruno Munari*. Consultato da <https://www.direfareinsegnare.education/grandi-insegnanti/la-pedagogia-attiva-di-bruno-munari/>

[27] Munari, B. (1977). *Fantasia*. Laterza.

[28] Spagnolello, R. (2020). *La scimmietta Zizi, il giocattolo di design che risveglia l'immaginazione*. Elle Decor. Consultato da <https://www.elledecor.com/it/design/a32751441/scimmietta-zizi-munari-pigomma/>

[29] Corraini. Alfabetiere. Consultato da <https://corraini.com/it/alfabetiere.html>

[30] Elle Decor. (2021). Enzo Mari: vita e opere dell'uomo che ha riportato la filosofia nel design. Consultato da ht-

[tps://www.elledecor.com/it/people/a37878061/enzo-mari-vita-e-opere-delluomo-che-ha-riportato-la-filosofia-nel-design/](https://www.elledecor.com/it/people/a37878061/enzo-mari-vita-e-opere-delluomo-che-ha-riportato-la-filosofia-nel-design/)

[31] Domus. (1968). *Il metodo di Enzo Mari*. 458.

[32] Sito ufficiale di Cas Holman. Consultato da <https://casholman.com/>

[33] State of Mind. (n.d.). *Intelligenza emotiva*. Consultato da <https://www.stateofmind.it/intelligenza-emotiva/>

[34] Maccarini, A. M. (2021). *L'educazione socio-emotiva: Character skills, attori e processi nella scuola primaria*. Bologna: Il Mulino.

[35] Di Pietro, M., & Lupo, I. (2019). *Conosco le mie emozioni? Strumenti per la valutazione e il potenziamento delle competenze socio-affettive (3-6 anni)*. Trento: Erickson.

[36] Di Pietro, M. (2016). *L'educazione razionale-emotiva: Per la prevenzione e il superamento del disagio psicologico dei bambini (Nuova edizione)*. Trento: Erickson.

[37] Di Pietro, M. (2014). *L'ABC delle mie emozioni: 4-7 anni*. Programma di alfabetizzazione socio-affettiva secondo il metodo REBT. Trento: Erickson.

[38] Chiesa, I. (2020). *Come il gioco promuove la regolazione emotiva nei bambini*. Vivavoce Institute. Consultato da <https://vivavoceinstitute.com/bambini-emozioni-gioco/>

