



Università degli studi di Camerino  
Facoltà di Architettura  
Corso di laurea in disegno industriale e ambientale  
Tesi in design della comunicazione

## GIOCATTOLI IN CERCA D'AUTORE

tra tecnologia e consumismo, un gioco di ruolo, come  
riscoperta della fantasia e della condivisione

tesi di Erica Del Vecchio  
Relatore: Prof. Federico O. Oppedisano

Anno Accademico 2010/2011

## INDICE

<b>INTRODUZIONE</b>	<b>11</b>
<b>LA PSICOLOGIA DEL BAMBINO</b>	<b>15</b>
STADIO SENSO-MOTORIO	16
STADIO PRE-OPERATORIO	17
STADIO OPERATORIO CONCRETO	19
STADIO OPERATORIO FORMALE	20
GLI STADI DEL GIOCO	21
<b>II GIOCO E IL BAMBINO</b>	<b>22</b>
<b>II GIOCO DELLA DRAMMATIZZAZIONE</b>	<b>24</b>
<b>GIOCO DI RUOLO</b>	<b>26</b>
CARATTERISTICHE	27
<b>BAMBINI DI OGGI</b>	
<b>COME GIOCANO I BAMBINI DI OGGI?</b>	<b>28</b>
<b>CON CHI GIOCANO I BAMBINI DI OGGI?</b>	<b>30</b>
<b>DOVE GIOCANO I BAMBINI DI OGGI?</b>	<b>33</b>
<b>BAMBINI E TECNOLOGIA</b>	<b>34</b>
<b>BAMBINI E INTERNET, cosa offre la rete?</b>	<b>35</b>
<b>SITI INTERNET PER BAMBINI</b>	<b>37</b>
<b>BAMBINI E CONSUMISMO</b>	<b>39</b>
<b>FANTASIA E GIOCATTOLI</b>	<b>43</b>

CHI E' RODARI?	43
COS'È LA FANTASIA?	45
GIOCATTOLI, FANTASIA E STORIE	46
<b>PROPOSTA PROGETTUALE</b>	<b>49</b>
<b>I MEZZI DI COMUNICAZIONE UTILIZZATI</b>	<b>50</b>
<b>CARATTERISTICHE E ORGANIZZAZIONE DEL SITO WEB</b>	<b>52</b>
<b>VIDEO MULTIMEDIALI, contenuti e tecniche</b>	<b>56</b>
<b>BACKSTAGE</b>	<b>59</b>



*Le favole dove stanno?  
Ce n'è una in ogni cosa:  
nel legno, nel tavolino,  
nel bicchiere, nella rosa.  
La favola sta lì dentro  
da tanto tempo, e non parla:  
è una bella addormentata  
e bisogna svegliarla.  
Ma se un principe, o un poeta,  
a baciarla non verrà  
un bimbo la sua favola  
invano aspetterà.*

Gianni Rodari

## INTRODUZIONE

Quello dei giochi è un terreno vasto, in piena crescita, dai significati molteplici. Parlando di "gioco" potremmo pensare ai giochi di regole (quali gli sport), o ai giochi da tavola (dama e monopoli) o potremmo parlare dei giocattoli, quelli in commercio, dai più tecnologici come i videogiochi a quelli più classici come scatole di montaggio, automobiline e bambole.

Il gioco, e quindi di conseguenza il giocattolo, data la tendenza istintiva dell'uomo adulto e in particolare del bambino a giocare con gli oggetti, ha sempre fatto parte della vita quotidiana dell'essere umano. E' da sempre infatti, che l'uomo si cimenta nella progettazione e nella produzione di oggetti pensati per il giocare.

Oggi il mercato sforna annualmente sempre nuove proposte, innovative o semplici variazioni (repliche o clonazioni) di prodotti sempre accattivanti e i bambini ne sono sempre più attratti.

Ma qual'è l'atteggiamento del bambino verso il giocattolo nel momento del gioco?

Da un lato egli obbedisce ai suoi suggerimenti, imparando ad usarlo per il gioco cui è destinato, battendo tutti i sentieri che esso offre; dall'altro lato egli lo usa come mezzo per esprimersi, e lo trasforma con la sua fantasia, lo plasma a suo volere. Il gioco infatti, è spinto alla variazione, quindi il saper giocare è strettamente correlato alla creatività e alle capacità d'immaginazione.

Questo rende immediatamente chiaro che, anche l'ultimo giocattolo messo sul mercato, per quanto accattivante e quindi agognato dal bambino, usato limitatamente alle sue strette funzioni, presto

diventerà un vecchio e noioso gioco agli occhi del bambino, e finirà presto nel dimenticatoio.

E' proprio su questi giocattoli, cioè quelli dismessi, quelli vecchi, quelli "antipatici" o noiosi oramai agli occhi del bambino, che ho voluto focalizzare l'attenzione.

"Giocattoli in cerca d'autore" è infatti un progetto che, tramite la proposta di un particolare gioco di ruolo, da una parte ha come scopo quello di far rivalutare agli occhi del bambino i giocattoli che egli ha, dall'altra di sviluppare la fantasia e le capacità di organizzazione e di relazione con gli altri.

TEMI DI RICERCA

RIFERIMENTI: Jean Piaget

Il pensiero di J.Piaget, continua ancora oggi a rimanere un punto fermo per la comprensione dello sviluppo mentale del bambino.

Il pensiero del bambino, presenta modalità e processi profondamente diversi da quelli dell'adulto che si sviluppano



nel tempo, seguendo tappe abbastanza costanti, per giungere alla complessità del pensiero operatorio formale. Il bambino infatti, nasce con un patrimonio genetico che costituisce la base dello sviluppo sia biologico che mentale. La crescita avviene nell'incontro tra strategie innate e rapporto con la realtà: da questo incontro, sulla base delle esperienze, le strategie iniziali non solo cambiano, ma diventano sempre più complesse.

Il bambino fin dalla nascita, è fondamentalmente un "esploratore", un soggetto attivo di ricerca che si rapporta con l'ambiente sulla base di due processi: l'assimilazione e l'accomodamento.

**L'assimilazione** è il processo mediante il quale le nuove esperienze e le nuove informazioni vengono assorbite e poi elaborate in modo da adattarsi alle strutture già esistenti.

**L'accomodamento** è il processo fondamentale che comporta la



modificazione delle idee o delle strategie, a seguito delle nuove esperienze. Il bambino infatti, mentre si adatta al mondo, costruisce i propri schemi mentali, rendendoli sempre più complessi.

Descriverò brevemente gli stadi fondamentali dello sviluppo, suddivisi da Piaget in quattro fasi che si sviluppano dalla nascita fino all'età adolescenziale.

### STADIO SENSO-MOTORIO (0-2 ANNI)

Il bambino alla nascita non è in grado di riconoscere il mondo esterno da quello interno, l'“io” bambino è al centro della realtà, in quanto inconsapevole di se stesso è incapace di compiere una separazione tra soggettività e oggettività della realtà esterna. Egli infatti, non ha la concezione di oggetto, e quindi non comprende la causalità e lo spazio.

Inizialmente le cose non esistono “lontane dal proprio campo percettivo”, non c'è ricerca attiva degli oggetti né il tentativo di ritrovarli, ma tra i tre e i sei mesi il fanciullo comincia ad afferrare ciò che vede, coordina la percezione visiva con quella tattile.

Tra i cinque e i sette mesi, l'universo rimane ancora un insieme di immagini che appaiono e scompaiono, ma permangono più a lungo, semplicemente perché egli prolunga nel tempo le sue azioni.

Tra i nove e gli undici mesi gli oggetti cominciano ad acquisire causalità, una causalità non più dipendente solo dalle proprie azioni, infatti il bambino comincia a concepire le persone come esterne, ma la loro attività resta ancora legata ai suoi gesti e ai suoi desideri.

### STADIO PRE-OPERATORIO (2-6 ANNI)

Lo stadio pre-operatorio inizia con l'acquisizione da parte del bambino del linguaggio, con il quale la vita affettiva del bambino ed il suo pensiero, si modificano profondamente. Egli è ora capace di raccontare le azioni passate e di anticipare quelle future, trasformando in tal modo le condotte concrete in pensiero. L'azione quindi, da puramente percettiva e motoria diventa immagine, immagine di rappresentazioni interiori.

Grazie al linguaggio ha inizio la socializzazione dell'azione, i rapporti di scambio e di comunicazione con altri individui, ma questo linguaggio non ha ancora come obiettivo primario la comunicazione, c'è ancora una forte visione egocentrica del mondo, infatti non vi è nessun tentativo da parte del bambino di assumere il ruolo di ascoltatore. Si tratta di conversazioni rudimentali, legate all'azione concreta in se stessa.

Il bambino si rappresenta mentalmente gli oggetti e comincia a comprendere la loro classificazione in gruppi. Comincia a capire che esistono i punti di vista degli altri. Compaiono i primi giochi di fantasia ed una logica primitiva.

### STADIO OPERATORIO CONCRETO (6-12 ANNI)

Lo stadio operatorio concreto è secondo Piaget ed altri Autori che si sono occupati dello sviluppo infantile, una delle fasi più importanti per la quantità è la qualità delle sue operazioni ed è proprio questo lo stadio che ho analizzato più nel profondo.

L'età di 6 anni coincide con l'inizio della scolarizzazione propriamente detta, naturalmente tutto ciò conduce ad un profondo

cambiamento nella vita sociale, intellettuale ed affettiva del bambino, molte sono infatti gli sviluppi del pensiero del bambino.

Una delle acquisizioni fondamentali è la **nozione di identità**. Mentre alla fine del periodo senso-motorio, l'oggetto, per il fanciullo è diventato permanente, ossia è concepito come identico a se stesso, qualunque siano i suoi spostamenti, ora l'oggetto, è concepito come identico a se stesso, qualunque siano le trasformazioni superficiali subite. Infatti intorno ai 7 anni, il bambino scopre un principio nuovo, chiamato da Piaget "conservazione".

Incomincia, in questo periodo, l'acquisizione della relazione tra classi più complesse e più ampie, ovvero il bambino acquisisce la **capacità di classificazione**. Tutto però ciò è possibile se l'oggetto è percepito direttamente dal bambino, in altre parole, egli è in grado di compiere una operazione logica complessa, quando l'oggetto è visibile. Il fanciullo, non è in grado di ricostruire mentalmente un'immagine quando non è più da lui direttamente percepibile.

Oltre la classificazione, il bambino in questo periodo acquisisce anche la **capacità di ordinare in serie**, per esempio mettere in ordine oggetti dal più piccolo al più grande, dal più scuro al più chiaro. Questo è un'acquisizione importante perché è grazie ad essa che il bambino inizia a comprendere i fondamenti della matematica.

Piaget è stato il primo studioso a collegare la nascita del **Giudizio morale** con lo sviluppo intellettuale del bambino, distinguendone due stadi: la morale eteronoma e quella autonoma.

La prima, chiamata da Piaget anche realismo morale, inizia intorno ai 5 anni, ed è caratterizzata da un assolutismo morale (le regole sono assolute ed immutabili) e da una giustizia immanente (ad una infrazione segue sempre il giusto castigo) ed inoltre, il giudizio "buono-cattivo" è da lui considerato indipendente dalle motivazioni: ciò sembra collegabile all'incapacità di guardare oltre i fatti contingenti.

Verso i 7 anni, comincia a svilupparsi una moralità diversa chiamata autonoma o della reciprocità: le regole del gioco non sono più immutabili, purchè tutti siano d'accordo nel cambiarle; la convinzione che la punizione segua sempre un cattivo comportamento si attenua fortemente. Il bambino comincia a giudicare le azioni in base alle motivazioni, non solo agli effetti e il binomio bene-male, giusto-ingiusto, assume, ora, la caratteristica di quello che sarà il senso morale dell'adulto.

Lo sviluppo della **nozione di tempo** nel bambino, inteso come "tempo fisico", è strettamente collegata con la nozione di movimento e di velocità. Il tempo è un concetto non preesistente nel bambino, ma costruito lentamente e gradualmente, legato alle operazioni logiche che si vanno formando e che lo costituiscono. Il bambino, inizialmente, confonde la successione degli eventi percepiti con le successioni e le distanze spaziali. Nel periodo operatorio, il tempo diventa unico ed omogeneo, e solamente nello stadio successivo un concetto astratto.

Il bambino pertanto, a questa età è capace di ordinare, di classificare, di confrontare per giungere progressivamente ai concetti di numero, di tempo, di spazio, di velocità, anche se l'esercizio è limitato alla sfera del concreto. In altre parole egli deve sempre partire dall'

esperienza concreta per arrivare al pensiero.

Il nuovo stato in cui si trova, permette al bambino di orientarsi verso il mondo esterno e di aprirsi a nuovi interessi grazie soprattutto all'inizio della scolarizzazione, è caratterizzato dalla nuova capacità di concentrazione individuale e dalla reale collaborazione nello svolgere un'attività comune. Il bambino dopo i 7 anni è in grado di collegare, coordinare e dissociare le sue azioni da quelle degli altri. Non vi è più un tentativo di comunicazione, ma vere e proprie discussioni con reali scambi di informazioni. Ogni partecipante è in grado di sostenere il proprio punto di vista ricercando spiegazioni causali, e giustificazioni logiche. Dunque il bambino spiega non solo l'azione concreta, ma il proprio pensiero. Egli è in grado ora, di rivederlo e di riflettere in modo critico su di esso e grazie all'interazione sociale con i coetanei, di riesaminare il suo pensiero e di confrontarlo con quello degli altri, scompaiono in questo modo le condotte impulsive precedenti.

#### STADIO OPERATORIO FORMALE (DA 12 ANNI IN POI)

Questo stadio è caratterizzato dalla capacità di eseguire operazioni formali. Il bambino comincia ad utilizzare le idee nello stesso modo con cui prima utilizzava gli oggetti. Fondamentale differenza è che le prime sono molto più flessibili e manipolabili e possono dar luogo a sintesi o a ipotesi completamente nuove e diverse.

Egli estende dunque il suo pensiero dal reale al possibile. Il passaggio dal pensiero concreto a quello formale, chiamato anche

ipotetico-deduttivo, è un passaggio graduale.

Fino a questo momento, dunque, le operazioni del pensiero si basavano esclusivamente sulla realtà, sugli oggetti tangibili e da lui direttamente percepibili, oggetti che potevano essere manipolati e sottoposti ad esperienze concrete. Ma nel momento in cui il pensiero si libera dalla realtà, nasce l'immaginazione, ovvero la rappresentazione degli oggetti assenti.

Considerando quindi il target, è chiaro come i bambini dai sei agli otto anni sono in grado di socializzare, comunicare, collaborare e organizzare gli oggetti della realtà. Questo sono infatti, le caratteristiche necessarie per poter partecipare al gioco di ruolo e contemporaneamente sono anche le caratteristiche che lo stesso gioco punta a sviluppare.

#### GLI STADI DEL GIOCO

Jean Piaget afferma che è fondamentale il ruolo del gioco nel processo di apprendimento e formazione del bambino, infatti è tramite il gioco che egli riesce ad assimilare l'esperienza ai propri schemi mentali. Piaget suddivide l'evoluzione del gioco in tre stadi, che coincidono con gli stadi di sviluppo della psicologia del bambino: Nello stadio senso-motorio si sviluppa il **gioco d'esercizio**, che consiste nella ripetizione, finalizzata al divertimento, di attività acquisite in altri contesti a scopo di adattamento.

Nello stadio preoperatorio predomina il **gioco simbolico**, considerato l'apogeo del gioco infantile, si sviluppa dai tre ai cinque anni, è un gioco di immaginazione che consiste in una trasposizione sim-

bolica, sottomette le cose all'attività propria, all'infuori di regole o di limitazioni; nel pensiero piagetiano, il gioco simbolico è il momento di massima significatività delle funzioni stesse del gioco.

Nello stadio operatorio-concreto invece, compare il **gioco di regole**, socialmente trasmesso e di importanza crescente con lo sviluppo dell'infanzia. In questo stadio il bambino non gioca più in parallelo con gli altri, ma gioca effettivamente con loro. Il bambino non è più legato al concetto e soprattutto non ha più bisogno di un gioco di imitazione del mondo degli adulti.

## II GIOCO E IL BAMBINO

RIFERIMENTI: Piaget, Freud, Froebel, Montaigne

L'infanzia necessita di un luogo di rappresentazione delle proprie difficoltà in cui liquidare le tensioni che lo abitano: il gioco consente al bambino di diventare padrone unico e assoluto della realtà, assumendo un ruolo attivo che gli consente l'affermazione di sé e delle proprie esigenze di controllo sul mondo.

Nell'accezione comune, tuttavia, spesso il termine "gioco" si discosta completamente da una qual-



siasi connotazione di "serietà". Se però ci soffermiamo sulla citazione di Montaigne:

*"I giochi dei bambini non sono dei giochi, bisogna invece valutarli come le loro azioni più serie."*

notiamo come sia sinonimo di azione seria quando ci riferiamo ad un bambino, perché è proprio nel gioco che il bambino sviluppa le proprie potenzialità intellettive e relazionali.

Il pedagogista tedesco Froebel, infatti, afferma che il gioco non è uno sterile divertimento, ma una **spontanea attività creatrice** e pratica fondamentale per sviluppare le capacità di disegno, di creatività, d'espressione, di linguaggio e di attività logica.

Il gioco per il bambino si sviluppa come detto in precedenza parallelamente allo sviluppo cognitivo (gioco d'esercizio, simbolo e di regole) ma anche parallelamente allo sviluppo affettivo e a quello sociale.

In particolare, intorno ai sei anni compare il gioco interattivo o sociale. C'è quindi un passaggio dal gioco simbolico individuale a quello sociale o sociodrammatico, in cui spesso vengono "interpretati" personaggi che permettono ai bambini di provare ruoli diversi. Si tratta di uno dei più complessi generi di gioco dell'infanzia, poiché, comprende la maggior parte, se non tutte, le risorse a disposizione del bambino e le integra in un insieme.

Una componente importante del gioco sociodrammatico è la **intercoordinazione**: il bambino deve saper costruire e mantenere la stessa struttura di fantasia del compagno di giochi. I bambini quindi, al momento del gioco erigono una sorta di "teatro percettivo nel quale sono ad un tempo impresari, autori e protagonisti" (cit. Edith Cobb).

## II GIOCO DELLA DRAMMATIZZAZIONE

Il gioco, che sia, fisico, motorio, simbolico, sociale, di costruzione, di regole, ecc è una **rappresentazione**. Una pièce teatrale, dove il soggetto si racconta, attraverso un **medium**, solitamente un giocattolo (lego, peluche, action toys, bambole)

- nel suo stare **con** il mondo,
- nel suo stare **per** il mondo,
- nel suo stare **nel** mondo.

Il bambino già all'età di tre anni, comincia a imitare e personificare situazioni e persone a lui molto vicine, è il cosiddetto "far finta che". In particolare viene imitato il mondo degli adulti (non a caso moltissimi giocattoli in vendita rappresentano una miniaturizzazione del mondo adulto). Dai tre ai sei anni, questa operazione vissuta come gioco, in realtà ha come scopo l'assimilazione e



l'interiorizzazione del mondo esterno. Ad esempio una bambina potrebbe sgridare la sua bambola con le stesse parole con cui lei stessa è stata sgridata dalla madre.

Questa operazione di interiorizzazione che avviene grazie a una rappresentazione, è definita propriamente **drammatizzazione**.

Nel momento in cui la drammatizzazione si unisce alla fantasia e all'immaginazione del bambino, dai tre a sei anni si parla di **gioco imitativo**. Il bambino infatti, si diverte a travestirsi e ad imitare soprattutto gli adulti. Fa compiere azioni di vita reale o immaginaria a pupazzi; sa preparare e costruire gli accessori di cui avrà bisogno nel gioco imitativo. In questo periodo l'animismo infantile permette al bambino di animare oggetti e personaggi inanimati che obbediscono alle leggi dei suoi desideri.

Dai 6 anni il bambino raggiunge un notevole grado di maturità e sa distinguere il vero dal falso, ma continua ad amare il travestimento e le rappresentazioni ma solo di situazioni molto diverse dalla realtà.

Quanto più l'immaginazione e il gioco simbolico si affinano, tanto più la comunicazione viene ricercata. La drammatizzazione si basa sull'immaginazione del bambino: essa è gioco imitativo, simulazione di ruolo, è gioco di mimo arricchito di gesti e parole per questo si parla di **gioco di simulazione** o **di gioco di ruolo**.

## GIOCO DI RUOLO

Esistono sostanzialmente due tipologie di gioco di ruolo:

Il **Role playing** é la rappresentazione di una situazione data o sua costruzione sulla scorta di elementi forniti. È un contesto dinamico in cui è necessario distinguere almeno due interlocutori con le loro relazioni di ruolo, un luogo e un argomento.

Il **Gioco di ruolo avventuroso**, è una narrazione condivisa come gioco, in cui tutti i giocatori (tranne uno, chiamato master) partecipano interpretando e gestendo un personaggio protagonista, mentre è il master a gestisce l'ambientazione, la trama e i personaggi non protagonisti.

Quindi per Gioco di Ruolo si intendono tutti quei giochi che prevedono l'interpretazione di un personaggio da parte del giocatore, all'interno di un "mondo" fittizio creato appositamente per lo svolgimento del gioco.

Esistono infinite tipologie di Giochi di ruolo, che spaziano in tutti i rami della fantascienza, dagli scenari Fantasy a quelli Futuristici o Storici, o addirittura mischiati fra loro fino a creare ambientazioni nuove e interessanti. I Giochi di Ruolo più vecchi e più diffusi hanno scenari di tipo Fantasy, il più famoso fra i Giochi di Ruolo è sicuramente Dungeons & Dragons(D&D).



## CARATTERISTICHE

Il **Narratore**, chiamato propriamente Master, ha lo scopo di creare e particolareggiare il "mondo" all'interno del quale il Gioco di Ruolo andrà a svilupparsi, ha il compito di delineare le leggi del mondo creato e deve anche di volta in volta creare gli obiettivi e le situazioni dei personaggi.

I **giocatori** invece, dovranno decidere quale tipo di personaggio interpretare, scegliendo fra le varie opportunità che il mondo creato dal narratore offre e delineare il suo ruolo e il suo carattere e anche la sua storia.

Come ovvio ogni realtà funziona in base a delle regole che vengono seguite. Nel Gioco di Ruolo questo non cambia. Un mondo per essere gestito ha bisogno di regole, per questo ciascun gioco di ruolo è provvisto di un **regolamento**.

Fondamentale infine, è l'utilizzo di una mappa che evidenzia i territori, i nomi di città e i luoghi del mondo.

L'obiettivo del gioco è liberare la fantasia e riuscire solo tramite le parole a creare un mondo, una situazione che normalmente non sarebbero concepiti.

Ma quali sono le **potenzialità educative** di un gioco di ruolo?

- Motivazione
- Cooperazione
- Identificazione
- Narrazione
- Inventiva
- Improvvisazione
- Progettazione

## BAMBINI DI OGGI

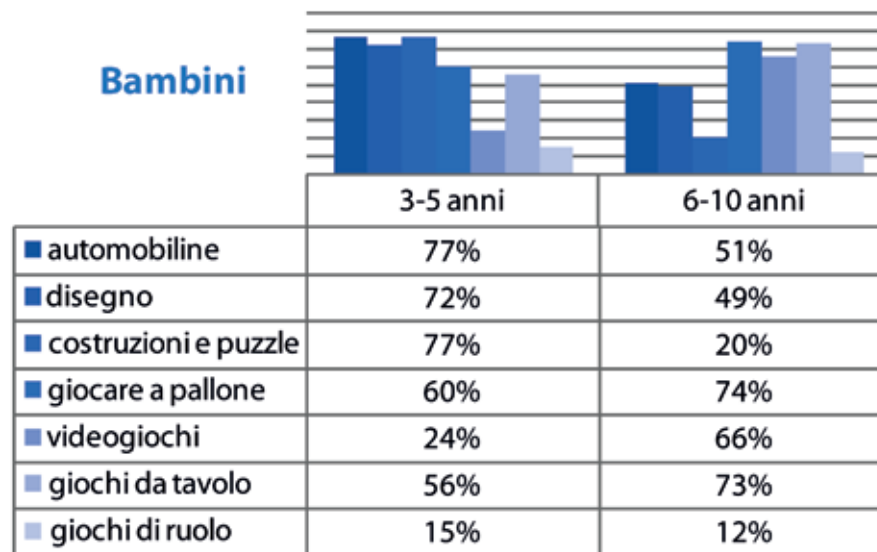
La crescente diffusione dell'uso delle nuove tecnologie tra bambini ha avuto effetto anche sui giochi da loro preferiti. Già a tre anni infatti, i bambini di oggi giocano al computer e ai videogiochi, ma da recenti studi è chiaro quanto i giocattoli tradizionali siano comunque presenti nella vita e nei desideri dei bambini. Si configura così un mix tra i nuovi stimoli provenienti dalla tecnologia e la dimensione ludica tradizionale, che mantiene la sua importanza nel supportare i processi di crescita e di apprendimento.

Per comprendere a fondo le abitudini dei bambini del ventunesimo secolo riguardo il giocare e i giocattoli, ho analizzato in particolare gli articoli, i documenti e le statistiche effettuate nel 2011 dall'ISTAT, istituto nazionale di statistica.

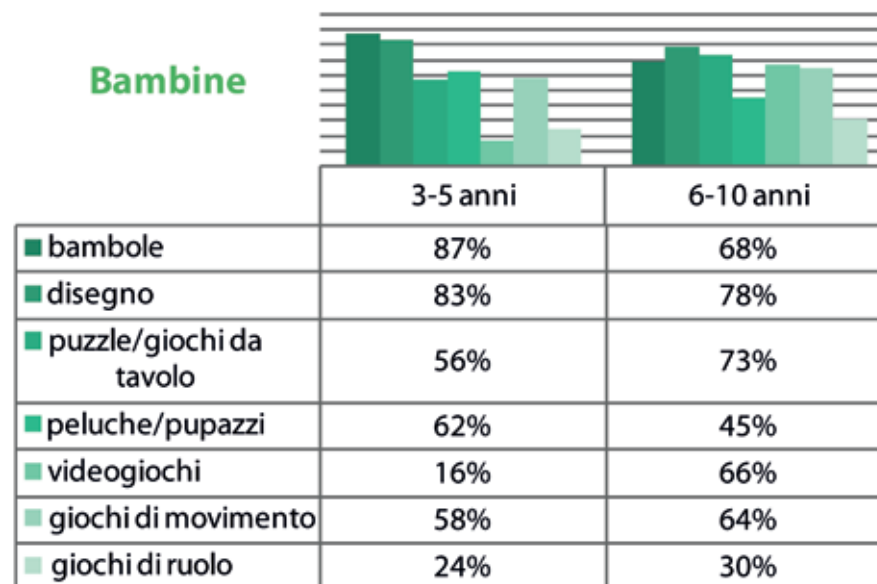
## COME GIOCANO I BAMBINI DI OGGI?

In testa alla graduatoria dei giochi preferiti dai bambini da 3 a 5 anni si trovano i giocattoli più tradizionali: le bambole per le femmine e le automobiline, i trenini e simili per i maschi. In questa fascia d'età sono molto amate le costruzioni e i puzzle, il disegno, i giochi di movimento, la manipolazione di materiali come la plastilina e il pongo. Bambole e automobiline, perdono terreno al crescere dell'età, mentre aumenta l'interesse per i giochi di movimento, in particolare tra le bambine e per i videogiochi e il computer, in particolare tra i bambini.

### Bambini

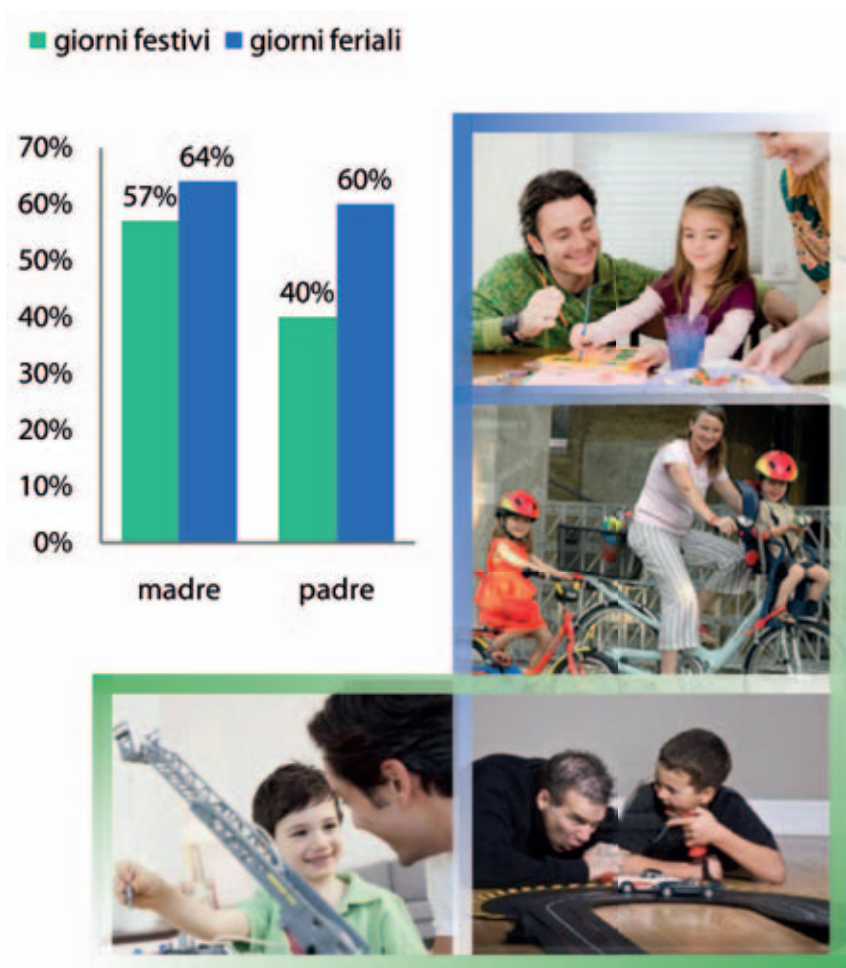


### Bambine



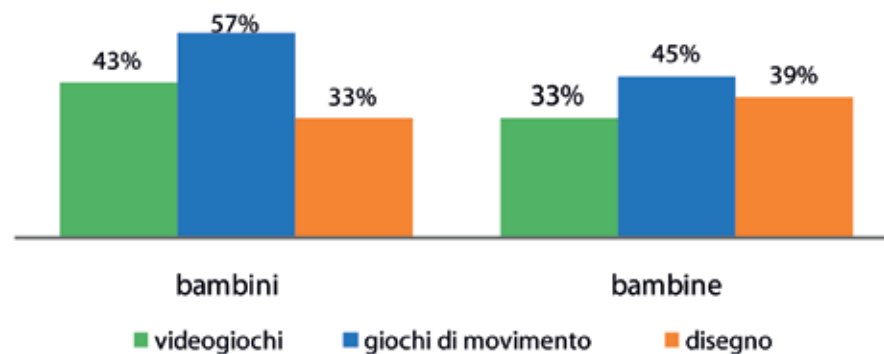
## CON CHI GIOCANO I BAMBINI DI OGGI?

Cresce decisamente rispetto alle statistiche degli anni precedenti il numero di bambini che gioca con i genitori, emerge immediatamente che sono soprattutto i giorni festivi a consentire ai genitori, in particolare ai padri, di intrattenersi di più con i figli.

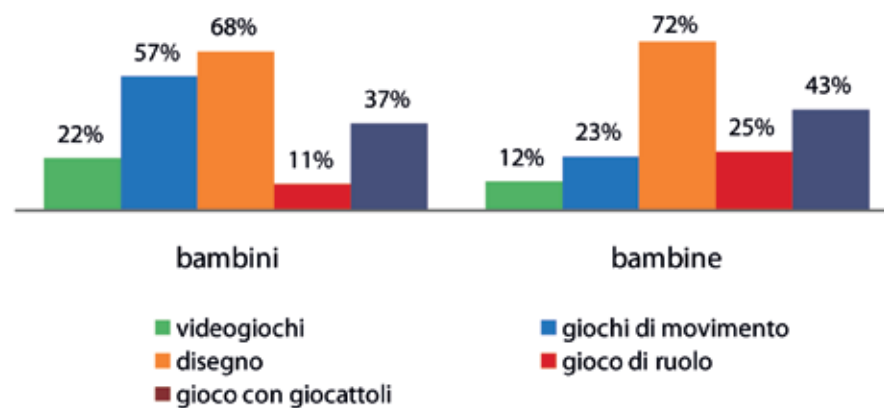


I giochi che i bambini svolgono più spesso insieme ai genitori riflettono i ruoli e le preferenze di genere sia dei figli sia dei genitori. I maschi fanno giochi di movimento (correre, pattinare, andare in bicicletta, giocare a palla, escluso il calcio) soprattutto con il padre, mentre disegnano o colorano soprattutto con la madre.

### Giochi con la papà

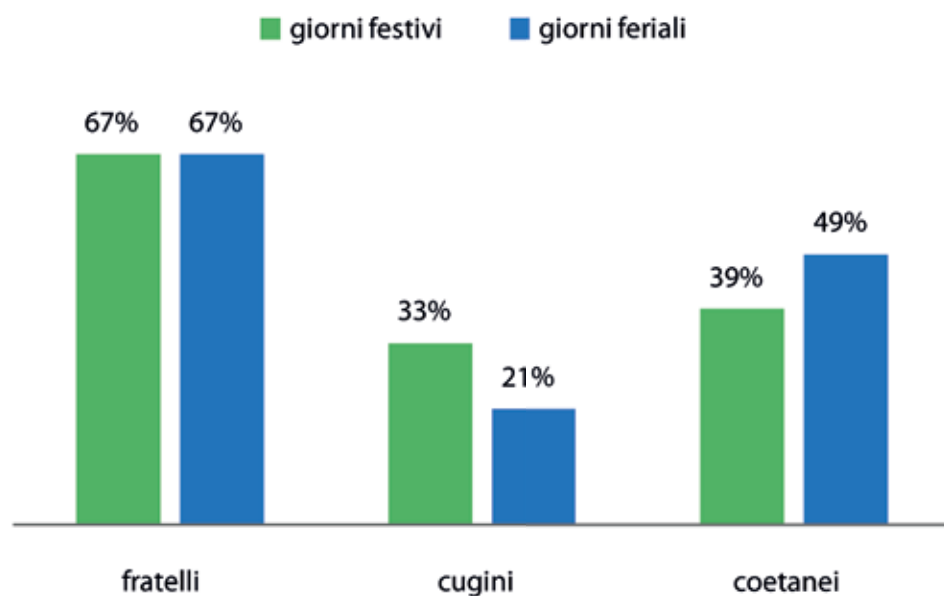


### Giochi con la mamma



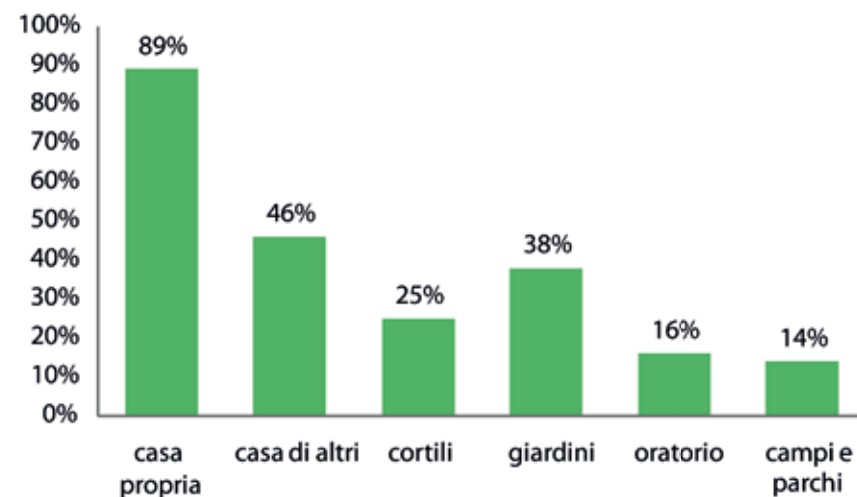


Dalle indagini Istat emerge che il gioco con fratelli/sorelle è elevato sia nei giorni feriali sia in quelli festivi: il 66,7% dei bambini di 3-10 anni gioca con fratelli/sorelle. Se poi si prendono in considerazione i soli bambini che hanno fratelli/sorelle, tale percentuale sale addirittura all'86,7%. Anche i cugini sono figure piuttosto rilevanti nelle attività ludiche. Inoltre oltre i tre quarti dei bambini e ragazzi tra i 6 e i 10 anni frequenta coetanei nel proprio tempo libero, la frequenza aumenta con l'età. Circa l'89,8% lo fa almeno **una volta a settimana** e coinvolge mediamente **cinque amici**, prevalentemente dello stesso sesso.



## DOVE GIOCANO I BAMBINI DI OGGI?

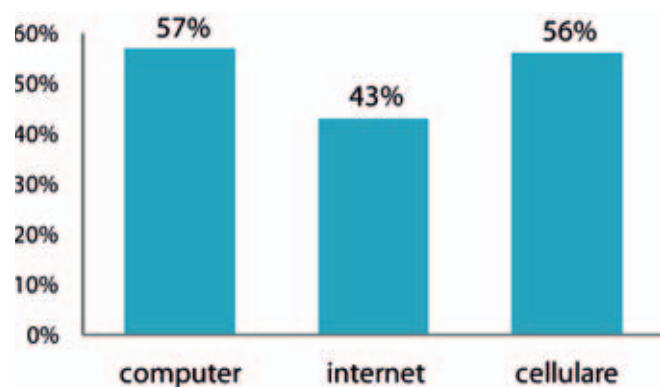
La casa è il luogo del gioco per eccellenza, tutti i bambini dai tre ai dieci anni giocano soprattutto in casa propria.



## BAMBINI E TECNOLOGIA

Il cellulare è il fedele compagno della maggioranza dei bambini e dei ragazzi italiani, se poi da una parte si diffonde l'uso del pc e di Internet e dall'altra cala invece il consumo di televisione.

Dal 2001 al 2011 aumenta la quota di bambini e ragazzi tra i tre e i dieci anni che usa il pc. Anche l'uso di Internet è cresciuto, passando dal 34,3% al 64,3%. L'uso del pc aumenta col crescere dell'età: tra i bambini dai tre ai cinque anni solo il 17,7% usa il pc, tra i sei ai dieci anni oltre la metà dei bambini lo fa.



## BAMBINI E INTERNET, cosa offre la rete?

Su internet è presente una fitta rete esclusivamente pensata e creata per bambini e ragazzi, con lo scopo di garantire una navigazione protetta.

Oltre alla protezione e al livello di filtraggio dei contenuti del web offerto dai vari browser, la rete offre anche diversi motori di ricerca dedicati ai bambini, pensati per filtrare automaticamente i contenuti.

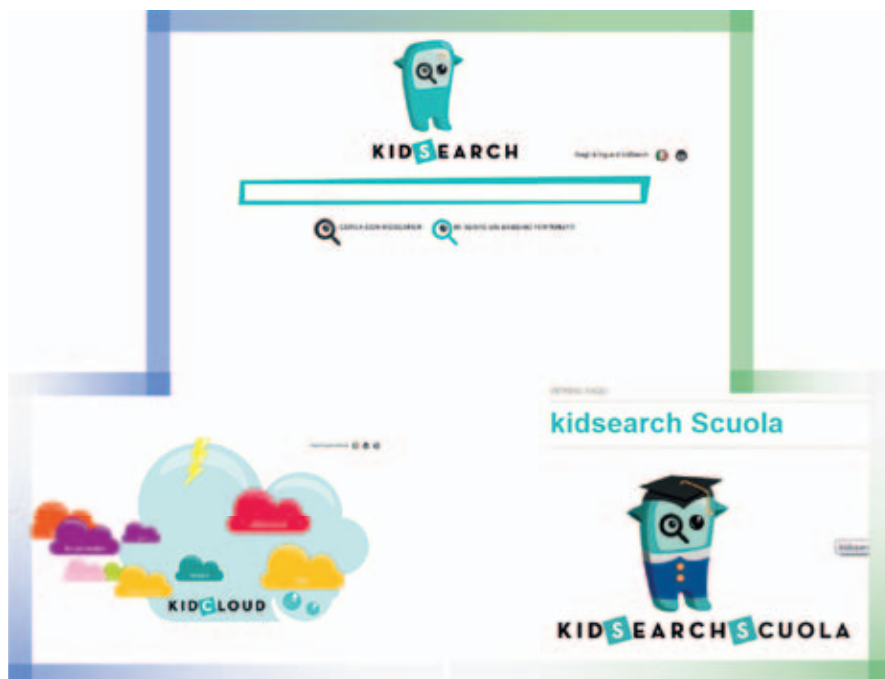
**Google** Motore di ricerca per bambini e ragazzi dai 10-16 anni.

**NOCCHIERO** E' il motore di ricerca de IL VELIERO che permette di circoscrivere l'ambito della ricerca escludendo le categorie meno indicate.

**RICERCHE MIESTE** Motore di ricerca per bambini, genitori e maestri che seleziona siti scelti da esperti. Offre, risorse scolastiche per la scuola elementare e siti adatti a bambini dai 3 ai 14 anni

Un motore di ricerca molto interessante è **kidsearch**, è sicuro per i più piccoli, utilizza un buffo computer, che fa da mascotte al sito e che aiuta i bambini a esplorare il web, garantendo ai genitori la protezione da siti non adatti ai bambini.

Kidsearch offre **per i più piccoli** invece, **kidcloud.it**, dove un amico divertente insegna a muovere i primi passi sicuri alla scoperta del web e inoltre, **kidsearch.it** presenta anche **kidsearch scuola**, uno spazio interamente dedicato a studenti e insegnanti.



## SITI INTERNET PER BAMBINI

Sono molti i siti internet dedicati ai bambini, che offrono sia un intrattenimento sociale, grazie a chat forum e possibilità di condivisione, ma anche intrattenimento individuale, racconti, disegni, libri, fiabe, notizie, fumetti e allo stesso tempo giochi di abilità, velocità, fantasia e coordinazione. Per la maggior parte questi siti internet sono a libero accesso, accetto in particolare per i forum, inoltre è possibile distinguere questi siti da quelli a gestione privata, e quelli invece sponsorizzati.



Mentre alcuni siti sono rivolti esclusivamente ai bambini, sulla rete sono molti i quelli rivolti sia ai bambini che ai genitori. In questi siti solitamente vengono proposte attività da fare con i genitori e in compagnia di amici. Tra le possibilità troviamo le letture, i disegni e i giochi didattici ma anche proposte di fai da te, di cucina o di attività creative.

Un fenomeno molto evidente sul web, è la grande quantità di “fai da te” per i bambini realizzato da adulti, genitori e non. Questo fai da te ha come risultato la realizzazione di artefatti manuali, come ad esempio giocattoli e indumenti e di artefatti invece digitali, come blog e tutorial e soprattutto video.



## BAMBINI E CONSUMISMO



Nella società odierna, le strategie di marketing adottate da politiche di business, spesso oltrepassano gli abituali confini del quotidiano nostro vivere. Oggi le proposte del mercato riguardano ogni settore del vivere e la stessa società si presenta come un gigantesco ipermercato, globalizzato, onnipresente, tartassato in ogni momento, dalla pubblicità, vera arma simbolica all'avanguardia del capitalismo moderno.

Naturalmente non sono esenti da questo contesto mercantile e consumista i giocattoli.

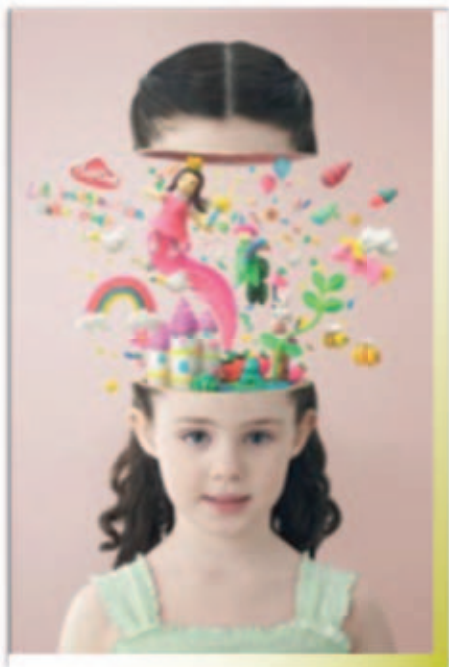
Le sempre nuove proposte, i prodotti sfornati ad ogni nuova stagione, invadono le corsie dei supermercati, appaiono nelle pubblicità e

soprattutto finiscono per occupano le menti dei bambini, tanto che si è arrivato a parlare di “**colonizzazione dell’infanzia**” che parte da un mercato sempre più invasivo e persuasivo e che vuole arrivare all’immaginario infantile.

Perché si parla di colonizzazione dell’infanzia?

Il gioco è uno spazio prediletto, è uno dei primi luoghi di apprendimento della realtà, delle regole e dell’immaginario e si attua tramite un oggetto (il giocattolo) o una finzione, e in esso avviene la **creazione di uno spazio dell’immaginario**, che dovrebbe essere caratterizzato da una forte spinta alla variazione. Il gioco quindi, diventa un vero e proprio **rituale**, il quale accompagna il bambino nella crescita e nello sviluppo.

Il capitalismo consumista, come modo di produzione, crea giocattoli e giochi che sono la rappresentazione del capitalismo stesso, la rappresentazione del mondo e la rappresentazione quindi anche dell’infanzia. Basta pensare ad esempio al Monopoli, modello della speculazione urbanistica e immagine del diritto alla casa; la Barbie, modello dell’emancipazione del corpo; i Pokemon, veri e propri ambasciatori delle manipolazioni genetiche... Si può iniziare quindi a parlare di “gioco consumista” che propone che il gioco (infantile) assuma delle posture,



ovvero dei modelli, contenuti, forme, rappresentazioni ed obiettivi proposti dal mercato. Come? Basti pensare al fatto che il mercato oggi, non propone più solamente l’oggetto giocattolo, ma una serie infinita di gadget e con questi anche una serie di utilizzazione degli stessi. Il mercato propone e vende quindi, **scenari**. Questi scenari vengono **proposti come immaginari infantili e** poi adattati, clonati, replicati a iosa. Oggi si producono e vendono scenari, cioè, oltre alla vendita dell’oggetto giocattolo, si vendono modalità di gioco, imbrigliando la fantasia, attraverso gli spot artefatti. Attraverso quella massa di oggetti oggi ti propongono veri e propri temi da giocare, così Harry Potter è presente nei libri, ma pure nelle scatole da costruzione Lego, alle carte, ai video giochi, ecc ...

È a causa di questo che il gioco simbolico (luogo della soggettività) viene ad essere **inquinato**, non è più un luogo di soggettività, di



immaginazione libera di spinta alla variazione, ma è riproduzione di scenari già costruiti. Per queste ragioni si è arrivato a parlare di colonizzazione dell'infanzia.

Il ciclo di vita del gioco consumista è molto breve:

Nuovi giocattoli vengono immessi sul mercato, e vengono pubblicizzati con spot accattivanti, il giocattolo diventa luogo di soddisfazione di un **desiderio fittizio**. Segue l'acquisto e l'esplorazione del giocattolo, ovvero il consumo degli scenari e delle modalità di gioco proposte. Ne consegue una perdita di interesse verso il giocattolo, in quanto il bambino di questa fascia d'età non è attratto dalla ripetizione, ma è attratto dalla novità, una novità che non vede più in quel giocattolo, così il ciclo tende a ricominciare.

Di seguito la classifica dei giocattoli più venduti nel 2011.



## FANTASIA E GIOCATTOLI

RIFERIMANETI: Gianni Rodari

Come già detto sono questi giocattoli, cioè quelli destinati al dimenticatoio, a cui ho fatto riferimento. Il problema dunque è che in questo nuovo ciclo del giocattolo consumista, il bambino perde la capacità di immaginazione, di andare oltre la semplice realtà, perché il mercato fornisce giochi già finiti, preconfezionati. Il bambino da solo potrebbe non avere la capacità di andare oltre gli schemi imposti dal prodotto. La possibile soluzione la si può cercare nelle parole e nel pensiero di Gianni Rodari.

### CHI E' RODARI?

Gianni Rodari è stato senza dubbio una figura di eccezione, scrittore, pedagoga e giornalista italiano, era specializzato in testi per bambini e ragazzi ed è anche stato tradotto in moltissime lingue.

L'immagine dell'infanzia dello scrittore, è molto felice, egli affermava infatti, che il bambino è gioco e che l'identità ludica dell'infanzia è una dimensione



che può e deve essere usata per attivare già dall'infanzia gli "anticorpi al conformismo", il pensiero divergente e la dimensione creativa. E' proprio per queste motivazione che Rodari diventa educare dell'infanzia, i suoi scritti per bambini, tentano proprio di provocare le capacità inventive, l'originalità e l'invenzioni di vocaboli. Lo scrittore però fa anche da educare degli adulti, come ad esempio con il libro **Grammatica della fantasia**, rivolgendosi in particolare a genitori e insegnanti, mostra che la creatività si può imparare e si può insegnare, e come il bambino può essere educato a pensare, a svincolarsi dalla realtà e dal possibile.

In Grammatica della fantasia, Rodari affronta il binomio fantasia-giocattoli, di seguito esporrò il suo pensiero, che mostra quanto sia semplice sviluppare la fantasia del bambino, partendo anche o soprattutto da quei giocattoli dismessi e quelli destinati al dimenticai.



## Cos'è la FANTASIA?



Rodari definisce la fantasia come una capacità e una volontà di immaginazione, è costruzione, è liberazione non in contrasto con la ragione, ma in *pendant* con essa. Questa capacità porta a una **produzione fantastica**, che si basa su delle rappresentazioni mentali e su immagini prese invece dalla realtà che però vengono trasfigurate (così la scopa diventa un cavallo, e una riga una spada). La fantasia quindi, è una forza creatrice che **costruisce solo con materiali presi dalla realtà**, quindi è fortemente legata alle esperienze vissute dal bambino, perché è da lì che il bambino attinge elementi. E' chiaro quindi, quanto sia importante nutrire la fantasia e l'immagini con impulsi e stimoli.

*“La storia non è che un prolungamento, uno sviluppo, un’esplosione festosa del giocattolo.” G.Rodari*

Il giocattolo secondo l’autore, è per il bambino una proiezione, una sorta di prolungamento della sua persona e inventare storie è quasi naturale, sia per il bambino che per l’adulto che gioca con esso. La storia infatti non è altro che **“un’esplosione festosa del giocattolo”** (cit. Grammatica della fantasia).

Viene a crearsi così nel gioco, in modo naturale, una sorta di **“teatrino”** in cui agiscono l’orso di pezza, la mini gru, le macchinine ecc... Il bambino però, può incontrare la noia e può così perdere interesse verso i propri giocattoli, solo se il giocattolo è limitato al suo ruolo tecnico. Si necessita quindi di andare oltre questo ruolo spaziando con la fantasia, e portare quindi la drammatizzazione a un livello più



alto. Questo è possibile se si danno al bambino i giusti stimoli per vedere il giocattolo sotto una luce diversa. Gli stimoli possono venire offerti facilmente dall’adulto che gioca con il bambino, perché nel momento del gioco, il genitore, come il fratello o la sorella maggiore, ha il vantaggio di poter spaziare più lontano con la fantasia, perché possono attingere da un bagaglio d’esperienze molto più ampio. In questo modo il gioco si arricchisce e il bambino è nuovamente stimolato dal giocattolo e dal gioco.



## PROPOSTA PROGETTUALE

Il **problema** è dunque che il bambino, circondato dagli scenari offerti dal mercato e da quei giocattoli finiti che lasciano poco spazio all'immaginazione, non è in grado con le sue uniche forze di svincolarsi dalle modalità di gioco, dai modelli e dai cosiddetti rituali imposti. Inevitabilmente il bambino è vittima di quello che è stato definito come "ciclo del nuovo gioco consumista". La **soluzione** invece, è fornire al bambino i giusti stimoli per sollecitare la sua fantasia e riuscire così a portare la drammatizzazione a un livello più alto.

La proposta progettuale consiste in un gioco di ruolo, che da una parte va a discostarsi per alcuni aspetti dai classici giochi indicati con questo nome, dall'altra invece riprende e rispetta alcune delle caratteristiche fondamentali di questa tipologia di gioco.

Una differenza sostanziale con i classici giochi di ruolo, è che i personaggi interpretati non sono completamente immaginari ma sono i giocattoli che il bambino sceglierà di usare. Considerando poi, il target di riferimento, ovvero i bambini dai sei ai dieci anni, e le capacità a loro disposizione, la realizzazione e l'organizzazione di un gioco di ruolo in piena autonomia è una richiesta eccessiva, perché come detto in precedenza, i bambini a questa età non sono in grado di fare associazioni, collegamenti e operazioni logiche con elementi e oggetti astratti, quindi un bambino da solo non potrebbe mai ricoprire il ruolo del master.

Per questi motivi, Giocattoli in cerca d'autore propone un gioco di ruolo, dove la figura del master è assente ed è sostituita dagli stessi giocatori che insieme, cooperando, si occupano dell'organizzazione degli elementi portanti di un gioco di ruolo, ovvero: il **mondo**



**di ambientazione** e la sua **mappa**, l'**obiettivo** del gioco e naturalmente i **personaggi** protagonisti.

Per facilitare l'operazione, sono illustrate quattro semplici fasi che mostrano ai giocatori come preparare il gioco, niente di diverso dalle istruzioni per Risiko o Monopoli. La particolarità del gioco, che ne diventa anche il punto di forza se si considera le capacità del bambino, è che le fasi mostrano come creare il mondo di ambientazione partendo dalla realtà, ovvero dal luogo in cui i bambini andranno a giocare e come creare gli abitanti dello stesso. Il bambino parte dalla realtà e con la fantasia crea il mondo di ambientazione, che in questo modo risulterà più semplice e più gestibile.

Le istruzioni mostrate nel video, non sono altro che gli stimoli di cui il bambino ha bisogno per arrivare a un livello di drammatizzazione più alta, e il fatto che sia portato a "popolare" il mondo con i suoi giocattoli, comporta l'utilizzo di molti giochi, che magari non sarebbero stati presi in considerazioni in altri casi.

## I MEZZI DI COMUNICAZIONE UTILIZZATI

Considerando le ricerche riguardo l'utilizzo del computer e di internet da parte del target di riferimento, il web si è rivelato il miglior mezzo di comunicazione da utilizzare per raggiungere gli obiettivi prefissati. Quindi, Giocattoli in cerca d'autore diventa un **sito internet**, che propone un intrattenimento che porta il bambino ad allontanarsi dalla tecnologia per riscoprire un gioco classico e reale, non digitale. Allo stesso tempo però, dal gioco reale si può tornare alla tecnologia e al web, perché il sito propone inoltre un concorso, a cui

i bambini possono partecipare, raccontando e quindi condividendo sul web la storia che è venuta naturalmente a crearsi giocando.

Il web risulta essere il modo più veloce e diretto per comunicare e raggiungere il piccolo pubblico a cui è rivolto. Allo stesso modo i **video multimediali**, sembrano essere il mezzo di comunicazione più efficace, quello che riesce più di tutti a catturare l'attenzione dei più piccoli, per questo, il sito contiene due video. Il primo si trova nella pagina di presentazione del sito, ha lo scopo di catturare l'attenzione del bambino, di incuriosirlo, il video infatti non parla esplicitamente di quale sia lo scopo e il contenuto del sito, ma con pochi indizi, spinge il bambino a registrarsi e a scoprire cosa realmente offre il sito.

Il secondo video invece, ha come scopo quello di mostrare al bambino come preparare il gioco, ovvero illustra in modo divertente e con esempi semplici le quattro fasi di preparazione all'avventura. Le stesse istruzioni sono leggibili e stampabili dal sito web e utilizzano le stesse immagini utilizzate nel video, per avere un forte senso di continuità con esso e e quindi risultare immediatamente più chiaro al bambino.



Il sito internet ha una pagina iniziale di presentazione, nella quale è presente il primo video, e dalla quale, tramite registrazione e successivo login è possibile accedere al sito. Quest'ultimo è diviso in due sezioni:



**Giocattoli in cerca d'autore**, è la homepage della sezione dedicata ai bambini, nella quale sono presenti a loro volta due sezioni, ovvero quella dedicata alle azioni possibili riguardo

il gioco di ruolo e quella dedicata invece al concorso.

Nella **parte dedicata al gioco**, sono possibili due azioni: la prima cliccando su "**preparare l'avventura**" permette di accedere alla pagina dove al bambino sono illustrate le quattro fasi di preparazione al gioco, sia tramite un video, sia tramite delle istruzioni scritte accompagnate da immagini riprese dal video, così da avere un forte senso di continuità con esso, il tutto per facilitare la piena comprensione.

Cliccando invece, su "**Crea la mappa**", si accede ad una pagina che permette di creare direttamente sul sito la mappa del mondo immaginario, tramite il caricamento delle foto, o dei disegni, dei luoghi che compongono il mondo d'ambientazione. Naturalmente il bambino in questa fase, come nelle altre, è guidato passo passo, con indicazioni che suggeriscono cosa è possibile fare nella pagina e come muoversi all'interno di essa.

La **parte dedicata al concorso** è stata pensata, per ottenere un feedback da parte dei bambini e dei genitori. Il sito, a distanza di tempo, proporrà dei concorsi con diversi temi e stimoli. Questi sti

moli non sono altro che la spinta alla variazione, di cui il bambino e il gioco hanno bisogno. Per partecipare al concorso bisogna raccontare e condividere la storia, e quindi l'avventura, che si è venuta naturalmente a creare al momento del gioco. Lo scopo fondamentale è quello di andare a concretizzare le azioni e le idee dal bambino. Questa operazione di concretizzazione, ovvero di organizzazione e creazione di una storia, è un'ottima occasione di sviluppo della capacità del bambino.

Per facilitare la partecipazione al concorso, è stato creato uno spazio dedicato alla **condivisione**, nel quale il bambino e l'adulto vengono guidati nella realizzazione di un libro digitale, e sfogliabile, all'interno del quale il bambino può raccontare la sua avventura.

Naturalmente, questi libricini multimediali, sono consultabili in ogni momento da tutti i piccoli utenti all'interno del sito, nella parte dedicata all'**esplorazione**. Oltre alla consultazione che ha come risultato un forte scambio di idee fantasiose per il gioco, il bambino può anche "votare" le sue storie preferite. E' da queste stesse votazioni che si otterranno i vincitori dei vari concorsi.

E' chiaro quindi, come si parta dalla tecnologia, ovvero al pc e da internet, per proporre un'attività che in realtà porta il bambino a riallontanarsi dalla tecnologia, per riscoprire i giocattoli classici, la fantasia e il piacere di giocare in compagnia. Allo stesso tempo però, c'è un ritorno alla tecnologia con la proposta di un concorso che porta alla condivisione sul web da parte dei bambini delle proprie storie.



CONDIVIDI LA TUA STORIA  
www.giocattolincercadautore.it



**Autori in cerca di giocattoli** invece, è la sezione dedicata ai genitori. In questa pagina è brevemente spiegato lo scopo del sito, ma è possibile con un comando accedere a maggiori informazioni. Questa sezione è dedicata principalmente al tema del recupero di giocattoli usati che sostanzialmente ha come obiettivo ultimo sempre la rivalutazione degli stessi. Il recupero di questi giocattoli però, può avvenire in due modi diversi, infatti nel sito si può accedere alla parte dedicata alla donazione e a quella dedicata invece allo scambio.

La prima permette la donazione di giocattoli, i quali, per la maggior parte verranno appunto donati a orfanotrofi e ospedali, mentre una piccola parte, verrà impiegata come premio per i vincitori dei vari concorsi. Lo scambio invece, permette a famiglie diverse di instaurare un rapporto di scambio di giocattoli usati.

## VIDEO MULTIMEDIALI, contenuti e tecniche

Il cuore del progetto è rappresentato dai due video, che sono stati realizzati con la tecnica passo uno o stop motion, che è una tecnica di ripresa cinematografica e di animazione. Sfrutta una particolare cinepresa che impressiona un **fotogramma** alla volta, azionata dall'operatore/animatore. Con questo processo è quindi possibile realizzare dei cartoni animati, oppure **focalizzare l'attenzione** su dei pupazzi (fissi, snodabili, di plastilina, eccetera) che diventano

i protagonisti di una storia. Nonostante questa tecnica, sia stata sostituita dalla grafica computerizzata, rimane tuttora una tecnica molto usata per girare film con effetti speciali, ed è una delle più utilizzate per la creazione di film di animazione per bambini. In Italia i primi esperimenti di animazione a passo uno sono riconducibili a **Oswaldo Cavandoli**, che a partire dagli anni cinquanta comincia a realizzare lungometraggi a pupazzi animati, occupandosi di ogni aspetto.

I video sono realizzati con questa tecnica, e i "protagonisti" assoluti sono i giocattoli vecchi e dismessi. Sono state scattate 2605 foto, le quali sono state montate in sequenza con una frequenza di 8 frame al secondo.

I video inoltre, risultano essere il mix, tra la tecnica stop motion, utilizzata per animare i giocattoli e gli effetti invece realizzati al computer. Quest'ultimi consistono per la maggior parte nella realizzazione e nell'animazioni di una grafica 2D, eccetto per un effetto costante, presente in entrambi i video, che rappresenta una scia formata da particelle sferiche di tutti i colori, che simboleggia la fantasia e l'immaginazione.

Il **primo video** ha l'obiettivo, come detto precedentemente, di incuriosire il bambino, infatti non viene rivelato immediatamente lo scopo del sito, anzi il sito non è neanche menzionato, tutto è lasciato poco chiaro, proprio per far nascere la curiosità.

Il protagonista assoluto del video è uno scoiattolo, cioè un pupazzo di stoffa, che mostrerà al bambino che non ha nome "io sono io", ma che può diventare chiunque il bambino voglia: un marinaio nel mezzo di una tempesta, un esploratore in Egitto, un direttore d'orchestra o un aviatore.

Il **secondo video**, mostra le fasi del gioco. Lo scoiattolo è sempre presente, ma stavolta non da protagonista quanto da cicerone, diventando infatti la mascotte del sito, spiega con esempi le istruzioni del gioco. E' nel secondo video che entrano in scena gli altri giocattoli che aiutano lo scoiattolo a fornire esempi per ciascuna fase.

**BACKSTAGE**



Il **personaggio principale**, ha subito tutta una serie di modifiche, perché da semplice giocattolo è stato trasformato in un pupazzo snodabile e mobile, in questo modo era possibile modificare la posizione della mani, della braccia e della testa per creare così l'animazione.



#### Step by step

Il pupazzo è stato scucito e aperto lungo la schiena, così da poter essere svuotato del contenuto. Successivamente è stato realizzato su misura una scheletro in fil di ferro, grazie al quale il pupazzo si sarebbe potuto muovere e reggere. L'anima di ferro è stata inserita all'interno del giocattolo, che successivamente è stato re imbottito

interamente, eccetto per la zona dei piedi, dove sono state inserite delle placche di metallo pesanti, per facilitare insieme alla coda lo stare in piedi del personaggio. E' stata cucita, inoltre, sul dorso del pupazzo, proprio dove era stato precedentemente aperto, una zip, per permettere e facilitare in ogni momento le modifiche al pupazzo. E' stato realizzato infine, un vestito per il personaggio utilizzando una stoffa particolare, il feltro, perché anche se non rifinita non tende a sfilacciarsi.





Dopo la realizzazione del personaggio, si è passato alla realizzazione del **set fotografico**. Sono stati utilizzati **tre faretti** provvisti ciascuno di soft box, flash incorporato e sincronizzato alla scatto fotografico tramite un dispositivo wireless e l'impostazione di una canale comune di ricezione.



Mentre le luci sono state acquistate, il **tavolo di scena** è stato realizzato "fai da te", per ottenere delle foto che avessero uno sfondo bianco etereo. Il supporto del tavolo è realizzato con due cavalletti in legno, ai quali sono collegate quattro assi di legno di due metri di lunghezza ciascuno, che costituiscono il supporto sia orizzontale che verticale di una lastra di plexiglass. Quest'ultima fissata agli angoli, in prossimità dell'angolo del tavolo, si curva, in questo modo sulla scena, la luce non verrà mai spezzata da angoli, ma uniformemente diffusa dando l'effetto desiderato. Inoltre, mentre due faretti sono stati posizionati ai lati del tavolo, il terzo è stato inserito sotto il tavolo, essendo infatti il plexiglass leggermente trasparente, al momento della scatto, la luce garantiva che nella fotografia tutte le ombre che si riflettevano sul tavolo intorno all'oggetto, scomparissero.





### **Bibliografia:**

J.Piaget, "La psicologia del bambino", Piccola Biblioteca Einaudi, Torino, 1970

G. Rodari, "Grammatica della fantasia", Biblioteca Einaudi, torino 1974

### **Sitografia:**

[www.istat.it](http://www.istat.it)

[www.circolocencellisabaudia.it/local/html/genitori\\_-\\_figli.html](http://www.circolocencellisabaudia.it/local/html/genitori_-_figli.html)

[www.annaoliverioferraris.it/interviste/bambini-e-consumismo-intervista.html](http://www.annaoliverioferraris.it/interviste/bambini-e-consumismo-intervista.html)

[www.ilprisma.org/articolo\\_web45.htm](http://www.ilprisma.org/articolo_web45.htm)

[www.psicolab.net/2011/bambini-consumismo-pubblicita/](http://www.psicolab.net/2011/bambini-consumismo-pubblicita/)

<http://curemoon.forumfree.it/?t=50414258>

[www.sitodellapace.it/giannirodari\\_pensiero03.htm](http://www.sitodellapace.it/giannirodari_pensiero03.htm)

[www.angileri-psicologia.net/societa/BIBLIOTECA/a%20che%20gioco%20giochiamo.pdf](http://www.angileri-psicologia.net/societa/BIBLIOTECA/a%20che%20gioco%20giochiamo.pdf)

[www.fisica.uniud.it/URDF/masterDidSciUD/materiali/pdf/zoletto03.pdf](http://www.fisica.uniud.it/URDF/masterDidSciUD/materiali/pdf/zoletto03.pdf)

[www.ilruolodelgioco.it/irdg/giochi-di-ruolo.php](http://www.ilruolodelgioco.it/irdg/giochi-di-ruolo.php)

[www.funzioniobiettivo.it/glossadid/gioco.htm](http://www.funzioniobiettivo.it/glossadid/gioco.htm)

[www.cucciolotti.altervista.org/giocoepedagogia.htm](http://www.cucciolotti.altervista.org/giocoepedagogia.htm)

[www.galileo.it/ludonord2/importanza\\_gioco/indexf.html](http://www.galileo.it/ludonord2/importanza_gioco/indexf.html)

[www.amedeopaolucci.it/Pedagogia/Maria%20Montessori/Maria%20Montessori.htm](http://www.amedeopaolucci.it/Pedagogia/Maria%20Montessori/Maria%20Montessori.htm)

[www.medicitalia.it/minforma/Psicologia/470/La-fantasia-per-far-vivere-il-bambino-in-un-mondo-migliore](http://www.medicitalia.it/minforma/Psicologia/470/La-fantasia-per-far-vivere-il-bambino-in-un-mondo-migliore)



