

NEUTRAL GENDER DESIGN

Progettazione di un gioco per l'infanzia, come strumento di sviluppo dell'identità e della personalità

GENDER TOYS

"Il mondo dei giocattoli è popolato di oggetti di genere, per lo più costituito da prodotti connotati di attributi (colore, forma, dimensioni, ecc.) distintivi e di appartenenza ad una delle due classi sessuali, femmina o maschio. Tali attributi influenzano notevolmente la costruzione della personalità e dell'identità sessuale e sociale dei bambini nel loro percorso di sviluppo e apprendimento."
Lucia Pietroni, diid Playlife Design n.8

GLI OGGETTI DI GENERE

La discriminazione di genere assume forme diverse, la si ritrova in tutti i beni di consumo quotidianamente utilizzati.
"Esistono oggetti maschili e oggetti femminili, merci e pratiche di consumo appropriati per l'uno o per l'altro sesso in quanto capaci di conferire maschilità o femminilità."
R. Sassatelli, Genere e consumi



ROSA

AZZURRO

MORBIDO

spigoloso

SEMPLICE

TECNICO

delicato

RUDE

SINUOSO

AGGRESSIVO



The pink and blue project,
Jeongmee Yoon

NEUTRAL GENDER DESIGN

COSA È?

Un teatro dove il bambino è libero di esprimere le proprie emozioni senza

IMPEDIMENTI DI GENERE.

Ha a disposizione un teatro in scala 1:1 in cui approcciarsi all'

ARTE DELL'IMPROVVISAZIONE

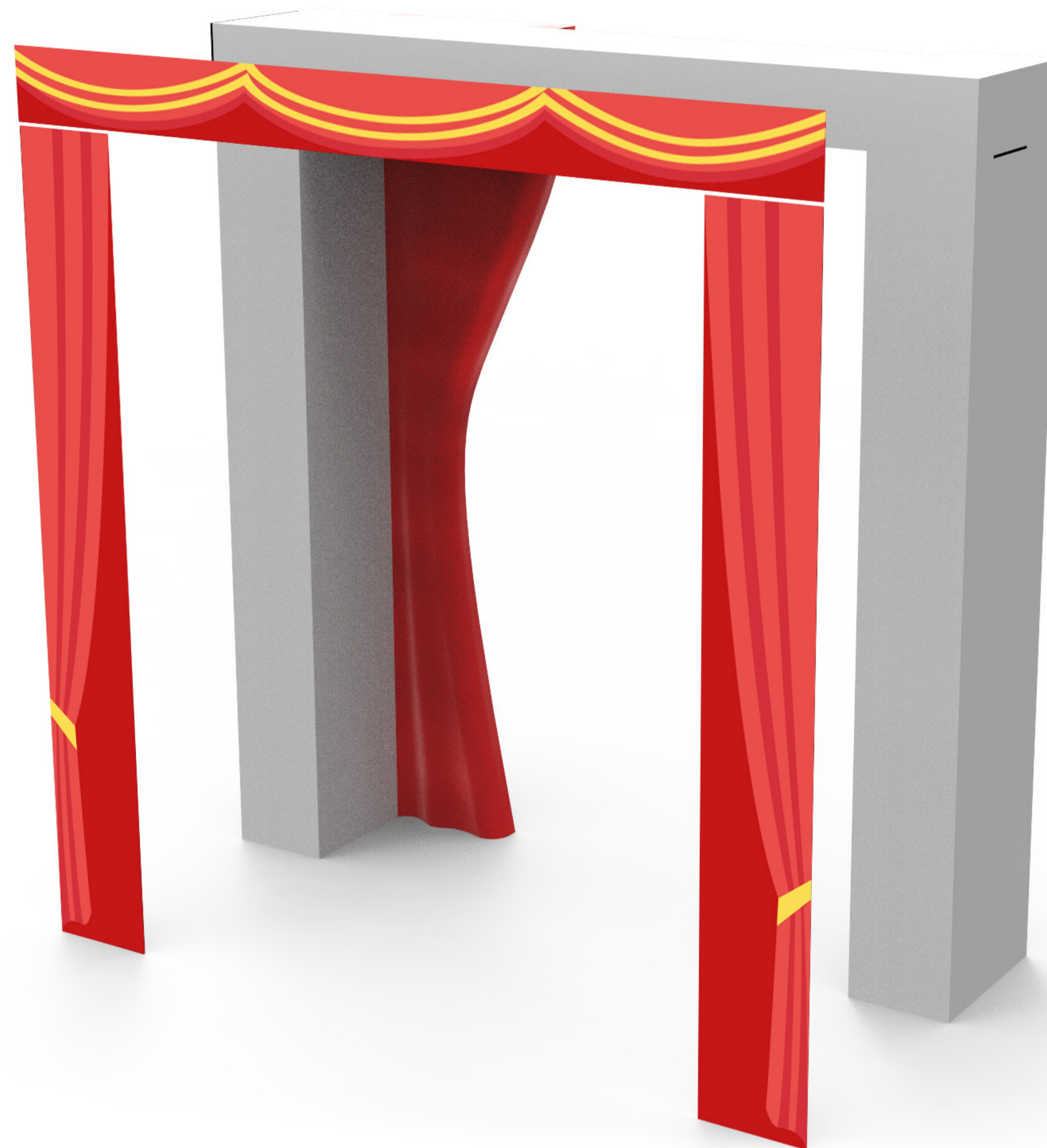
in cui essere attore della storia che sceglie di raccontare, e non

succube della **MINIATURIZZAZIONE** di una realtà che non gli appartiene. Si è scelto di lavorare su un

GIOCO APERTO

con l'intento di lasciare il bambino libero di fare esperienze e completare la propria storia ogni volta in modo nuovo e con l'ausilio di nuove sagome di recitazione che lui stesso può costruirsi.

4-6 ANNI, è il target a cui ci si rivolge, non è casuale, ma nato dall'osservazione che prima dei 36 mesi i prodotti dedicati ai bambini si distinguono solo nel colore, mentre dai 4 anni il genere diventa motivo di distinzione delle competenze da acquisire attraverso il momento del gioco.



hen

Il nome dato al progetto "HEN" riprende il nuovo pronome introdotto in Svezia e che si aggungerà a quello maschile "han" e a quello femminile "hon". Verrà utilizzato per una persona il cui genere è sconosciuto, per una persona transgender o per i casi in cui la specificazione del genere non è necessaria.

COME FATTO?

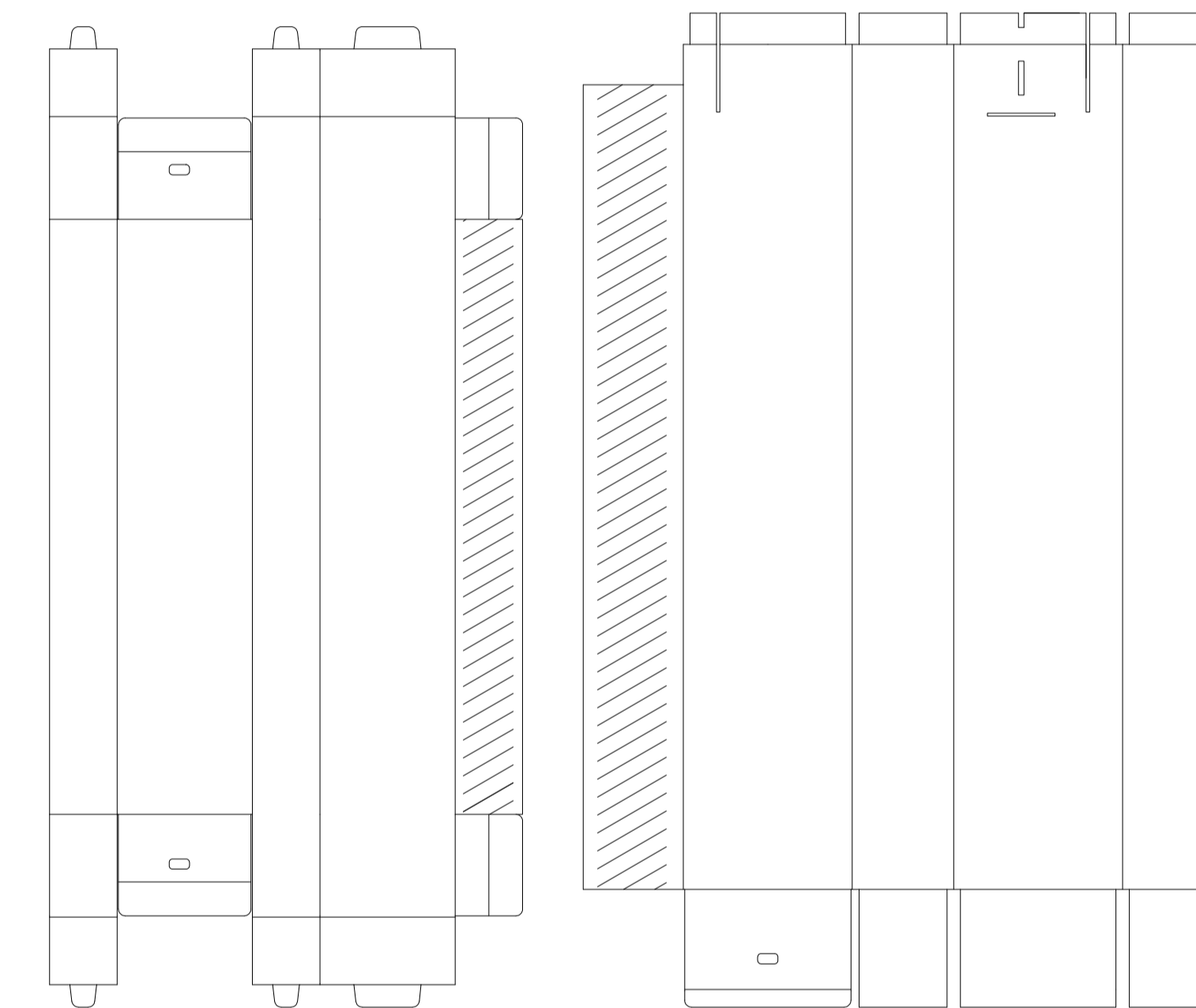
DIMENSIONI: 1250 h x 1200 l

MATERIALE: CARTONE EB

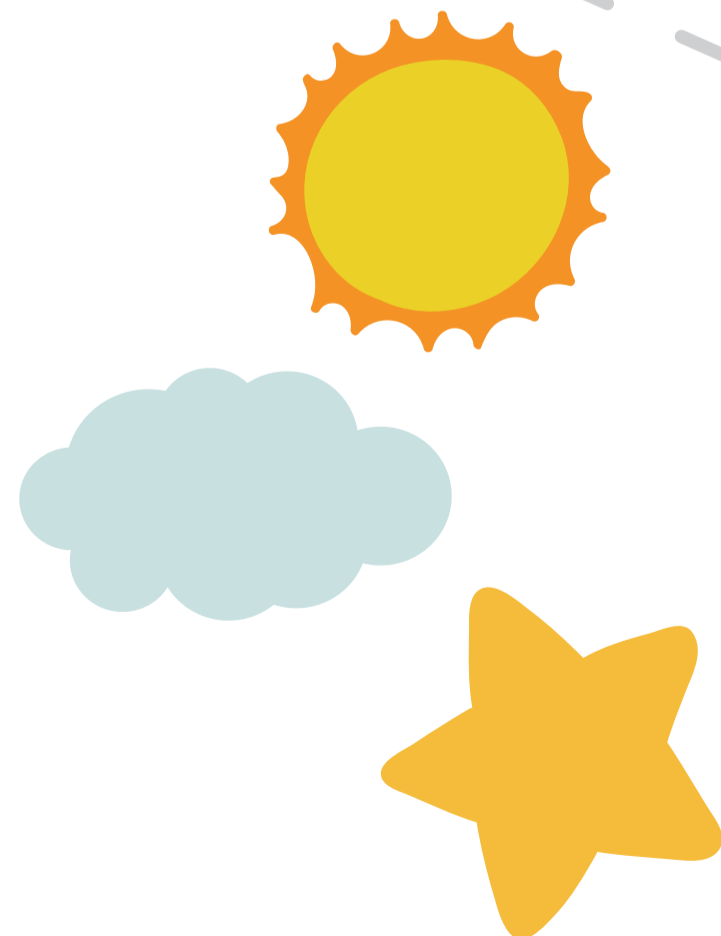
STRUTTURA ABBATTIBILE

Tetto 1200 h x 100 l (montato)

2 pilastri 1250h x 150 l (montato)



ACCESSORI DI SUPPORTO



MANUALE



MANUALE 2.0



NEUTRAL GENDER DESIGN

hen

TEATRO HEN



SIPARIO REMOVIBILE



KIT DI SAGOME PER
RECITARE



MANUALE DI SUPPORTO
ALLA RECITAZIONE



CAPPELLO POP UP CON
ORECCHIE INTERCambiabili



TELO PER GIOCARE ALLE
OMBRE CINESI



CORNICI
INTERCambiabili



APP



NEUTRAL GENDER DESIGN

Progettazione di un gioco per
l'infanzia, come strumento di
sviluppo dell'identità e della
personalità.



S A A D
Scuola di Ateneo



Architettura e Design
Eduardo Vittoria
Università di Camerino

Corso di Laurea in Disegno Industriale e Ambientale

A.A. 2016/2017

Laureanda: Gabriella Amato

Relatrice: Prof.ssa Lucia Pietroni

Indice

1. Il gioco	4
2. Gender toy	10
2.1 Il caso LEGO	
2.2 Rosa e celeste	
2.3 Oggetti di genere	
2.4 Jeongmee Yoon	
3. I metodi educativi	24
3.1 Le fasi del gioco	
3.2 J. Piaget	
3.3 Il metodo Steiner	
3.4 Maria Montessori	
4. Il contributo del design	32
4.1 Bruno Munari	
4.2 Progettare un buon giocattolo	
5. Sicurezza dei giocattoli	40
6. Indagine	44
6.1 Genitore - giocattolo	
6.2 Educatore - giocattolo	
6.3 Venditore - giocattolo	
7. Linee guida	60
8. Benchmarking	66
9. Progetto	74
10. Fonti	88

1 Il gioco

Il bambino comincia a giocare sin dai primi mesi di vita e continua per anni con impegno e complessità crescenti. Il gioco ha una parte fondamentale nello sviluppo del bambino e dall'altra il bambino attraverso il gioco afferma la propria personalità. Per i bambini il gioco, diversamente dagli adulti, non è solo un momento di evasione, bensì un'attività complessa e impegnativa che permette loro di fare un gran numero di esperienze. Ciò che colpisce nei bambini che giocano è l'impegno che mettono in ogni gesto, in ogni azione. Quando si parla di gioco si pensa al gioco commerciale, a quello che si acquista nei negozi per intendersi. In realtà esistono vari tipi di giochi.

Giocattolo infatti è tutto ciò che il bambino maneggia, osserva, usa e modifica per adattarlo al gioco, inventato in quel momento. Tutto ciò che stimola la sua fantasia, che diventa il mezzo con cui realizzare i suoi sogni, è giocattolo.

I giocattoli si possono distinguere in tre gruppi:

- il giocattolo tradizionale,
- il giocattolo tecnologico,
- il giocattolo povero fatto con i materiali di recupero.

I **giocattoli tradizionali**, costruiti in legno, tessuto o plastica, hanno un fascino senza tempo. Dalla classica bambola alle costruzioni, dalle automobiline ai puzzle, questi giochi sono fondamentali per la crescita, sia fisica che intellettuale, dei bambini.

Sono in grado di sviluppare: motricità e apprendimento attivo, comunicazione e socializzazione, competenze di azione-reazione e motricità: i giocattoli tradizionali possono essere manipolati, lanciati,

smontati e ricostruiti: questo aiuta il piccolo a sviluppare la sua manualità.

Inoltre i giocattoli classici non hanno un solo utilizzo, ma possono essere gestiti in mille modi diversi: è il bambino, con la sua fantasia e la sua creatività, a decidere.

Riguardo i **giocattoli tecnologici** c'è da dire che secondo numerosi studi, i bambini di età inferiore ai 3 anni non dovrebbero entrare in contatto con dispositivi tecnologici: in primo luogo perché devono imparare a interagire con l'ambiente circostante attraverso esperienze sensoriali che prevedano l'utilizzo di tutti e cinque i sensi, e smartphone e tablet non riescono ad offrire un'esperienza così completa; inoltre, essendo ancora troppo piccoli, manca la consapevolezza necessaria per utilizzare i device in modo appropriato.

La tecnologia, se sfruttata in modo intelligente, può senz'altro essere utilissima per la crescita dei bambini che abbiano superato i tre anni.

Per **giocattolo povero** si intende quello realizzato con materiale di scarto, di recupero (bottoni, barattoli, bottiglie, fogli di giornale, scatoloni, sassi, semi ...): povero nella composizione ma non certo nel contenuto. Il giocattolo povero sviluppa nel bambino la capacità manuale e la creatività.

Il bambino prova un immenso piacere nell'essere il creatore del suo balocco. L'atto finale, ossia la realizzazione dell'oggetto progettato è il momento di maggiore soddisfazione, quello che gli fa dire con orgoglio: "Questo l'ho fatto io!". L'azione manuale concretizza il progetto e trasforma le scatole di cartone in trenini o mobili per la bambola, i barattoli in trampoli, i go-

mitoli di lana in pupazzi, le lattine in canocchiali; i telefoni in strumenti musicali; le castagne in animalotti, ecc.

Come affermava **Bruno Munari**, quando bambini e bambine giocano sono impegnati/e in un'attività serissima che spesso gli adulti non colgono fino in fondo.

Il gioco è una cosa molto seria.

Giocando bambini e bambine rielaborano la realtà che vivono e sviluppano competenze cognitive ed emotive. Non solo: giocando si preparano al loro futuro di uomini, di donne, di cittadini e cittadine, di genitori e di futuri professionisti e professioniste.



Nonostante l'attenzione per il gioco sia cresciuta notevolmente negli ultimi due secoli e i giocattoli commerciali siano entrati negli ultimi 30 anni a far parte dei generi di consumo normalmente acquistati dalle famiglie, è rimasto tuttavia uno scarto molto grande tra la presenza di giocattoli e il valore che viene ad essi attribuito.

I giocattoli "Di per sé non significano e non servono a niente"

(diid|01|02, Tool Toy, Alexander Manu: Il mio ToolToy scritto da Gloria Arditì).

Sono stati progettati per dei rapporti o delle esperienze e non semplicemente per una estetica della forma. I giocattoli

dimostrano che le relazioni implicano più delle semplici funzioni pratiche. La funzionalità del giocattolo sta infatti nella potenzialità di creare una relazione tra il giocattolo e chi lo usa, e fra le varie persone che lo usano contemporaneamente.

È evidente quindi quanto sia cruciale trasmettere ai più piccoli la possibilità di immaginare e fantasticare per sé ruoli più ampi, al di là di rigidi stereotipi, in una cultura del rispetto tra i generi.

Quando bambine e bambini nell'età della scuola dell'infanzia (3/6 anni) iniziano a compiere il processo di acquisizione della "competenza pratica del ruolo di genere" ovvero di ciò che la scuola, i genitori e la comunità in generale trasmettono rispetto a permessi, opportunità, vincoli ed aspettative riferite al sesso di appartenenza, possono restare ingabbiati in rigidi stereotipi oppure no.

Tutto dipende dalla cultura e dall'esempio che ricevono dal mondo adulto: se questi ripropongono unicamente ruoli e giochi stereotipati, bambini e bambine tenderanno a privarsi della possibilità di sperimentare alcuni giochi che penseranno esclusivi per maschi o per femmine.

È invece cruciale per lo sviluppo di tutte le aree cognitive che i piccoli provino un'ampia gamma di attività per sviluppare competenze logiche, motorie, percettive, simboliche, emotive, relazionali ed affettive per crescere in modo sano, armonioso, equo e paritario tutte e tutti insieme. Parlare di uguaglianza e parità non significa annullare le differenze tra maschi e femmine né agire sull'identità di genere. Si tratta al contrario di prestare attenzione a quanto gli stereotipi concorrano a perpetrare una cultura poco equa tra i sessi,

limitante nella libertà di espressione delle emozioni, nella scelta del percorso di studi e professionale, nella distribuzione del lavoro di cura e domestico. Andare oltre alle rigide stereotipie sui ruoli di genere permetterà di pensare, per le nuove generazioni, società più paritarie e rispettose.

Già dai primi 18 mesi di vita, il bambino acquisisce la consapevolezza sulla sua identità di genere, ossia di appartenere al sesso maschile o femminile, e modificare questo stato di cose indurrebbe lo stesso ad un vero e proprio trauma. È, quindi, attraverso i processi di socializzazione, lo sviluppo del linguaggio e la formazione di meccanismi cognitivi più complessi che si identifica col suo sesso genetico trasmettendo anche agli altri, quindi all'esterno, questa sua certezza.

Il gioco, come attività centrale nello sviluppo della personalità, rappresenta per il bambino un modo per comunicare la sua "appartenenza", che diviene a lungo andare più evidente. Esistono effettivamente dei giochi che vengono identificati con il genere: le macchinine, i soldatini, i robot, le armi e i trenini più aggressivi e più competitivi rispetto alle bambole, ai vestitini, alle pentoline che richiamano dedizione e dolcezza. C'è una differenziazione tra il sesso "più forte" ed il sesso "più debole", ma queste stereotipie appartengono a pregiudizi sociali di facile condivisione.

Le ricerche dimostrano che già a partire dai quattro anni, più del 65% delle preferenze per attività, oggetti e giochi manifestate da maschi e femmine è sessualmente tipizzata (Camaioni, 1996): i

bambini prediligono le attività che richiedono un vigoroso impegno fisico, come i giochi motori, la lotta per finta e il calcio, mentre le bambine sembrano preferire i giochi più indirizzati alla riproduzione delle routine familiari, come fingere di preparare la cena e la cura delle bambole.

LE FASI DEL GIOCO

0 – 1 anno

L'attività ludica comincia già dai primi mesi di vita del bambino. Inizialmente questa prima fase garantisce al bambino delle sensazioni che vanno a gratificare e arricchire il proprio sé che si sta formando. I primi giochi vengono fatti con il proprio corpo e quella della mamma, anche se la sua attenzione è rivolta anche agli oggetti che lo circondano. Il bambino agita le mani, muove le gambe. Sono tutte attività che hanno carattere prettamente esplorativo e ripetitivo. Le azioni infatti si susseguono, e servono a far sì che impari a distinguere fra il sé e il non sé.

2 anni

In questa fase del suo sviluppo il bambino inizia a prendere coscienza della separazione dalla mamma, e quindi deve far fronte alle crisi di ansia e d'abbandono. In questa fase subentra l'oggetto transazionale. E' un oggetto che nei primi anni di vita assume un carattere particolare, viene offerto al bambino dalla principale figura di accadimento del bambino (la mamma), e nel momento in cui la mamma si assenta, questo oggetto la rappresenta ed è un segno di certezza. Successivamente quando il bambino acquisisce la

consapevolezza della figura materna e l'oggetto transazionale viene abbandonato, se rimane diventa una forma abituale, perde il suo significato principale.

3 anni

In questa fase di crescita iniziano a compiersi i primi giochi di socializzazione. Il bambino dimostra interesse a giocare con gli altri. Inizia a svilupparsi la capacità immaginativa, si tende ad imitare il comportamento degli altri.

4 – 5 anni

E' una fase in cui il gioco diventa espressione delle proprie dinamiche interne. I giochi prediletti sono quelli della bambola, del dottore, il gioco del nascondino. L'uso di questi giochi servono a rappresentare delle punizioni o proibizioni che il bambino ha subito.

6 – 10 anni

I giochi sono caratterizzati dalle regole e si svolgono in gruppo. Questo fa sì che il bambino impari a stare con gli altri, e al rispetto delle regole per garantire il buon funzionamento del gioco.

2 Gender toys

Rosa e azzurro. La prima grande differenziazione, la prima limitazione imposta mercato dal, la prima manipolazione culturale.

L'industria tende a dividere i giocattoli per genere e assegnare colori ben definiti, alimentando stereotipi e limitando l'apprendimento. Ma per un bambino avere un cesto dei giochi il più vario possibile è fondamentale per acquisire competenze diversificate.

I giocattoli sono la parte più importante del processo di formazione e apprendimento di un bambino. Gli psicologi dello sviluppo si occupano da sempre dei giocattoli perché i giocattoli contano. Ogni gioco insegna qualcosa: dalla bambola che educa alla cura di un altro essere alle costruzioni che insegnano i concetti dello spazio, delle forme e della matematica. Tutti i giochi sono importanti, ma sono pochi i bambini che nella loro cameretta hanno tutti i giochi. I genitori non lo fanno apposta: eppure le bambine finiscono per avere decine di bambole e i bambini cesti pieni di macchinine. In questo problema, da una parte c'è l'industria dei giocattoli che spacca in due le corsie dei negozi: giochi "rosa" divisi da quelli "celesti". Guai a mischiare i due mondi. In fin dei conti, chi regalerebbe a un bambino un gioco con su scritto "for girls"?

Il mondo dei giocattoli è popolato di "oggetti di genere", per lo più costituito da prodotti connotati di attributi (colore, forma, dimensioni, ecc) distintivi e di appartenenza ad una delle due classi sessuali, femmina o maschio. Tali attributi influenzano notevolmente la costruzione della personalità e dell'identità sessuale e so-

ciale dei bambini nel loro percorso di sviluppo e apprendimento.

Un blog "Un altro genere di comunicazione" ha realizzato nel 2013 un'inchiesta sulla produzione di giocattoli in Italia, Infanzia Made in Italy. Dall'analisi dei cataloghi di tutte le principali aziende italiane, emergevano alcuni tratti fondamentali della produzione.

I giocattoli sono nettamente divisi per genere. I giocattoli "da bambine" sono caratterizzati dal colore rosa, dalla forma smussata, da funzioni più semplici, quelli "da bambini" sono invece solitamente sulle tonalità dell'azzurro, più tecnici e dalle forme meno infantili.

Inoltre i giocattoli "neutri", vale a dire non caratterizzati dal colore azzurro/rosa e che propongono attività non orientate per genere, hanno spesso un corrispettivo tutto al femminile, tradendo quindi in realtà l'idea che il femminile sia differente e che la normalità sia il maschio.

Un esempio su tutti, il Sapientino della Clementoni che, accanto alla versione base con un maschietto sorridente sulla scatola, ne ha una "per bambine", che al pari della versione "animali" è una variante del gioco in sé, quindi affatto neutro.



Altro tratto comune della produzione per l'infanzia è l'assegnazione di ruoli e comportamenti sociali predeterminati in base al genere.

Giochi per la cura della casa, della prole e del proprio aspetto per le bambine, giochi di logica, competizione e divertimento per i bambini.

La discriminazione non emerge certo solo nei confronti delle bambine, la netta distinzione di genere caratterizza anche l'identità maschile, alimentata a forza di giochi fisici, aggressivi, di competitività e di contrapposizione della sua forza alla debolezza delle bambine da proteggere. E con il divieto netto di tutto ciò che renderebbe "effemminata" la sua formazione: come la dolcezza, la cura per sé e per gli altri, l'emulazione della paternità o dei lavori considerati femminili.

Si è spinti a giocare col mondo rosa o con quello azzurro, senza tenere conto di tutte le sfumature di colore che potrebbero interessare. Si è obbligati a riconoscersi, ancora prima di sviluppare il proprio orientamento sessuale, nel genere femminile o in quello maschile. Soprattutto negli stereotipi che accompagnano questa divisione binaria, separazione che fa più comodo al mercato che non al reale sviluppo delle identità.

Analizzando le offerte delle aziende produttrici di giocattoli si nota che permane una netta distinzione di genere: alle bambine vengono proposti giocattoli che fanno riferimento al lavoro domestico e alla cura dei figli o che rientrano nell'ambito del culto della bellezza, mentre ai bambini sono rivolti giocattoli che fanno riferimento all'avventura, che valorizzano l'intelli-

genza, la manualità e, in molti casi, incitano alla violenza.

"Vari sono i fattori, espliciti ed impliciti, che influenzano la formazione dell'identità di genere: il fattore biologico (nascere maschio o femmina), il fattore sociale e culturale (ad esempio, percepire, essere percepiti ed affermarsi secondo identità riconosciute (maschio o femmina) e quello educativo, "essere cresciuti" conformemente a modelli di maschio o femmina.

(E. Ruspini: Ruolo di genere_cap. 1)

I giochi rappresentano uno dei più famosi e banali luoghi di riproduzione culturale dei soliti ruoli di casalinga, unica persona che cura i figli, madre amorevole, sposa perfetta.

Questo ruolo materno e la "casalinghitudine" si proiettano anche in ambito professionale: in Italia, le donne sono il 75% degli insegnanti, il 93% degli assistenti sociali, il 77,6% dei collaboratori domestici. Siamo certi che il presunto istinto materno e la propensione alla cura domestica siano davvero così innati soprattutto oggi dove si necessita di inclusività, pari opportunità e di flessibilità di ruoli?!

"Le differenze di genere, cioè quelle differenze sociali e culturali che sono organizzate secondo una logica binaria di appartenenza all'una o all'altra delle due classi sessuali "maschio" e "femmina", hanno importanti effetti sulle nostre preferenze di consumo e sulla cultura materiale. Non solo uomini e donne consumano cose diverse in modo diverso, ma esistono anche oggetti "maschili" e oggetti "femminili", merci e pratiche di consumo appropriati per l'uno o per l'altro sesso in quanto capaci di conferire maschilità o femminilità.

(R. Sassatelli_Genere e consumi)

I giocattoli sono strumenti importanti per identificarsi nel ruolo maschile o femminile, e già dall'infanzia i bambini e le bambine tendono a negoziare la propria identità di genere utilizzando giocattoli che spesso incorporano visioni dominanti della femminilità, della maschilità e dei rapporti tra i sessi.

Il genere rimane oggi una dimensione importante della cultura di consumo.

Sono proprio i giocattoli a rafforzare gli stereotipi e indurre i bambini ad accettarli passivamente come se ci fossero cose da femmina e cose da maschio. Se le aziende italiane cambiassero strategia, le famiglie sarebbero in linea con quelle del resto d'Europa che hanno una visione diversa della gestione domestica, e addirittura avviato una discussione sull'influenza che i giocattoli sessisti esercitano sulla cultura di un paese.

“Urgenza sull'argomento, istituzioni come il Parlamento Europeo, aprono il dibattito su scala europea e nazionale sulle modalità per combattere gli stereotipi legati ai rispettivi ruoli delle donne e degli uomini. La risoluzione del Parlamento Europeo pone pubblicità e marketing al centro di un sistema di responsabilità, poichè riflettono sì sulla cultura, ma le forme riflesse che propongono contribuiscono altresì a crearla, restituendone fortemente una rappresentazione, distorta, parziale.”

In relazione al ruolo di genere (Gender) e agli stereotipi ad esso correlati si è visto come il ruolo maschile sia maggiormente concentrato e rappresentato all'interno della sfera pubblica, quello femminile, in-

vece, all'interno di quella privata-domestica.

Se infatti i giochi di ruolo e le bambole, destinate per lo più a bambine, stimolano le abilità comunicative ed emozionali, la cura e l'altruismo, inibiscono però abilità tecniche che invece sono sollecitate nei maschi, insieme alla manualità e all'attitudine a risolvere i problemi, dai giochi di costruzione e manipolazione a loro rivolti.

Esempio: Alle bambine sono destinate bambole-neonato o piccoli animaletti sui quali esercitare le azioni di accudimento, bambole adolescente-donna che riproducono stili di vita adulta e accessori per la cura di sé, giochi relativi alle attività domestiche, i playset che riproducono spazi tradizionalmente destinati alle donne, come la casa, il centro commerciale, il salone di bellezza e sul piano della fantasia castelli, giostre ecc. Per i bambini ricorrono invece le action figures, le riproduzioni di combattenti, mostri e animali feroci o disgustosi, armi giocattolo, automobili e piste; radiocomandi, trottole e giochi di abilità e i playset che riproducono soprattutto arene di combattimento, mentre sul piano della fantasia ci si allontana dalla fiaba per dare spazio alla fantascienza.

“Diversi sono i contesti in cui si svolge la scena: l'interno della casa per le bambine, più facilmente spazi aperti per i maschi, in atmosfere tenui e denotate da colori pastello per le bambine, intense per i bambini, a confermare lo stereotipo che le vede “passive”, rafforzato anche da immagini a basso contrasto nel primo caso e più alto nel secondo; così come le luci, che appaiono più frequentemente high key (effetto angelico) per le une e low key (effetto dia-

bolico) per gli altri. In queste costruzioni registiche anche le inquadrature e gli angoli di ripresa sono determinanti: inquadrature fisse vengono privilegiate per le bambine, mobili per i maschi; esclusivamente frontali per le prime e obliqui per i bambini con l'intenzione, in questo secondo caso, di identificare uno stile dinamico per descrivere situazioni di pericolo o di competizione; dal basso all'alto per accrescere l'impatto di oggetti e soggetti, inquadrate per farli sembrare più grandi e autorevoli, o "a piombo" come indice di superiorità e controllo. Allo stesso modo sugli imballaggi il bambino è attivo e ritratto mentre agisce, al contrario della bambina che è in posa, più frequentemente in secondo piano e con espressione stupita, laddove rappresentata in coppia con il maschio."

Crescita con gli stereotipi. Identità dei giocattoli e modelli di genere. (Valeria Buchetti, Politecnico Milano)

Interessante in proposito è il fenomeno americano di **Goldieblox** (un gioco di parole su Riccioli d'Oro, cioè Goldilocks), che propone alle bambine giochi che "scippano" il monopolio sull'ingegno ai bambini. L'ideatrice del marchio è Debbie Sterling, ingegnere formata all'Università di Stanford, che ha lasciato il proprio lavoro per buttarsi sui giocattoli con un obiettivo: le donne nell'ambito dell'ingegneria sono poche, e lei vuole cambiare le cose facendo giocare le bambine con le costruzioni, che oggi sono prevalentemente considerate un gioco per maschietti. Ecco come Debbie Sterling ha descritto il suo motivo per la creazione di GoldieBlox, una gamma di giocattoli di ingegneria centrati attorno a un perso-

naggio femminile, Goldie. "il gioco e, ancora più importante, la narrazione, sono essenziali per i bambini che imparano a conoscere il mondo che li circonda e conoscere se stessi. Ecco perché ho creato Goldie, la ragazza inventore, come un modello di ruolo accessibile che non è perfetto e insegna ai bambini che va bene fallire fino a quando si continuano a provare."



Diverse sono le iniziative sociali per provare a sovvertire questa tendenza di genere. **Campagne contre les jouets sexistes** (Campagna contro i giocattoli sessisti) che in Francia vede, dal 2001, alcuni gruppi organizzare iniziative per combattere le discriminazioni, proprio a partire dai giochi per l'infanzia, dando luogo anche ad azioni sul campo, ossia ad azioni collettive "a sorpresa" in grandi punti vendita di giocattoli, durante le quali viene sovvertita la rigida disposizione "per genere" dei giocattoli sugli scaffali.



Let Toys Be Toys (lasciate che i giocattoli siano giocattoli) una campagna nata nel 2012 in Gran Bretagna da un'associazione composta principalmente da genitori impegnati a convincere i negozi di giocattoli del Paese ad abbattere il muro che divide i giocattoli in settori secondo il genere.

L'esperienza di **Toys'R'Us** catena di negozi specializzati nella vendita di giocattoli e prodotti per l'infanzia con sede a Wayne nel New Jersey, colosso online nel settore dei giocattoli per bambini, dal Natale 2015, ha deciso di attuare una rivoluzione: in nome della lotta al sessismo, cancella le differenze tra maschi e femmine, eliminando le differenze tra i giocattoli per bambini/e. La catena di rivenditori, non dedicherà più una sezione rosa ed una azzurra, ma una categoria "neutral". I giocattoli saranno classificati in base all'età,

al marchio e alla tipologia del giocattolo.

Audi in Spagna nel 2015 ha diffuso uno spot di Natale all'interno di una campagna contro gli stereotipi di genere chiamata "Cambiamo il gioco". Lo spot è ambientato in un negozio di giocattoli, dove ci sono due grandi scaffali: uno rosa, dove sono concentrati i "giochi da femmine", e uno blu, con i "giochi da maschi". Poi, a un certo punto, una bambola prende coraggio e si lancia nello scaffale blu, dove sale a bordo di un'Audi R8 scoprendo molte cose nuove.

Il gioco rappresenta per ogni bambino il più ricco veicolo di stimoli con cui confrontarsi con il mondo e i valori positivi che trasmette sono le basi per una crescita sana ed equilibrata. Un giocattolo è sempre una fondamentale opportunità di formazione mentale e fisica: una tappa di sviluppo creativo e di socializzazione a cui non si può rinunciare. Un documento siglato dall'ICTI - International Council of Toy Industries (Organizzazione internazionale del settore del giocattolo) con lo scopo di ribadire l'importanza del gioco e del giocattolo nel processo formativo di ciascun individuo.

Nei dieci articoli si sottolinea che il diritto all'infanzia si manifesta quando il bambino dedica tempo al suo divertimento; che il gioco sviluppa la socializzazione sia in famiglia che verso gli altri; consente una crescita sana ed equilibrata sia in senso fisico che morale, stimolando la creatività; il gioco, inoltre, ribadisce il diritto di ogni bambino a ricevere un'educazione adeguata.

2.1 IL CASO LEGO

L'azienda, nata nel 1934, ha perseguito l'obiettivo di immaginare un prodotto semplice e versatile che più che rispondere a una fantasia fosse in grado di svilupparne di nuove: non realizzare un gioco espressione di regole e definizioni ma immaginare un "materiale duttile" con cui costruire di volta in volta un gioco diverso. Un marchio importante come Lego, che grazie alle potenzialità del mattoncino, rappresentavano uno stimolo per la fantasia senza la necessità di ricorrere a codici formali riconducibili al genere, aderisce oggi al modello "rosa" proponendo con la nuova linea "Friends" giochi tematizzati che replicano gli schemi narrativi del modello di riferimento e presentano, attraverso le proprie confezioni, scene di vita casalinga, tra la preparazione del tè e la cura dei fiori.



2.2 ROSA E CELESTE: distinzione di genere e fenomeno sociale

Fino agli inizi dell'Ottocento, il rosa non era assolutamente identificato come un colore femminile.

I neonati venivano vestiti rigorosamente di bianco, perché molto più facile da lavare rispetto ai tessuti colorati; gli stessi abitini per maschietti o femminucce non presentavano differenze sostanziali fino ai 6 anni.

Solo verso la metà dell'Ottocento vengono introdotti nell'abbigliamento dei bambini i soffici colori pastello, tra cui il rosa e il celeste che, però, non implicavano ancora un significato di genere. Si trova uno dei primi riferimenti a questa distinzione nel celebre romanzo della scrittrice statunitense Louisa May Alcott, "Piccole donne" (1868), dove un nastro rosa sulla culla identifica una femminuccia e uno celeste un maschietto. Questo però, viene visto come una cosa curiosa, quasi esotica, tanto che dagli stessi personaggi è definito come "una moda francese".

Nel 1918 la rivista newyorkese Earnshaw's Infants's Department, specializzata in abbigliamento per bambini, asseriva che "la regola comunemente accettata è che il rosa sia per i bambini, il blu per le bambine. Questo perché il rosa è un colore più forte e deciso, più adatto ad un maschio, mentre il blu, che è più delicato e grazioso, è più adatto alle femmine". Tra le altre spiegazioni date si trova che il rosa

veniva visto più vicino al rosso, che ricordava il sangue e i combattimenti e, per traslazione, gli eroi. Il blu, invece, veniva associato al colore del velo della Madonna.

Considerando il significato dei colori (strettamente codificato, appartenente a quella branca della storia dell'arte chiamata iconologia), il velo della Vergine è sempre blu per indicare che è ammantata, circondata, della Verità. Il blu rappresenta infatti il colore dell'aria, che in ambito cristiano indica lo Spirito Santo, cioè la Verità. La veste di Cristo risorto, invece, solitamente è sempre stata raffigurata rossa (o rosa), perché questo colore indica l'amore di Dio e il sangue di Cristo che ha riscattato l'umanità con la sua Passione.

Tra gli anni '30 e '40, però, iniziò a esserci una variazione di tendenza, e i colori usati per i bambini iniziarono a ricalcare quelli usati dagli adulti: colori scuri per gli uomini, associati al mondo degli affari, e colori chiari per le donne, percepiti come più femminili e legati alla sfera domestica, anche se fino alla seconda guerra mondiale rosa e celeste venivano utilizzati ancora in maniera intercambiabile.

Il punto di non ritorno è invece costituito dagli anni '50. In maniera del tutto arbitraria il rosa venne identificato esclusivamente come colore femminile, onnipresente non solo nell'abbigliamento ma anche nei beni di consumo. Esempio è la bambola Barbie che nasce proprio in quegli anni, consolidando la femminizzazione del rosa. Per semplice contrapposizione il celeste fu assegnato ai maschietti.

Appare piuttosto curioso che la spiegazione data oggi per la scelta del rosa e

del celeste a indicare la differenza di genere sia esattamente il contrario della giustificazione di poco più di un secolo fa, ovvero: il rosa ricorda il colore della terra, che dovrebbe essere in realtà marrone, e la Grande Madre, archetipo di tutte le divinità femminili, mentre il celeste è il colore del cielo, contrapposto alla terra.



2.3 OGGETTI DI GENERE

La discriminazione di genere assume forme diverse, la si ritrova in tutti i beni di consumo quotidianamente utilizzati.

I prodotti indirizzati alle donne sono caratterizzati da forme morbide, pulite, organiche e colori brillanti (preferibilmente rosa), e spesso c'è una decorazione come cuori, diamanti o fiori.

I prodotti invece indirizzati agli uomini, tuttavia, sono caratterizzati da forme complesse e angolari, e colori scuri.

Un'indagine del New York City Department of Consumer Affairs (DCA), fa luce sulla situazione.

Lo studio DCA ha raccolto informazio-

ni sul costo di 800 prodotti di 90 diversi marchi con versioni sia “per lui” che “per lei”, arrivando a una amara conclusione: quelli pensati per il pubblico femminile costano in media il sette per cento in più, con punte del 13 per cento sui prodotti per la cura personale. Sembra che a rimetterci siano le donne, che in totale pagano di più in due casi su cinque, mentre gli uomini in un caso solo. Nei due casi rimanenti, maschi e femmine pagano prezzi praticamente uguali.



I prezzi più alti sono applicati al genere femminile fin dall’infanzia. Due monopattini esattamente uguali nella forma, nel peso e nelle caratteristiche, ma diversi nel colore, Radio Flyers costano 24,99 dollari nella versione maschile e 49,99 in quella per le bambine.



La «gender tax» è diventata un caso nazionale e l’University of Central Florida ha indagato in modo scientifico sui deodoranti. Quelli femminili costano in media il 30 per cento in più, ma contengono esattamente gli stessi componenti di quelli maschili e hanno solo un profumo diverso.



2.4 JEONGMEE YOON

Nel 2005, quando la figlia SeoWoo aveva solo 5 anni, JeongMee Yoon si accorse che la bambina non desiderava altro colore che il rosa per i suoi giocattoli e i suoi vestiti, e le venne l'idea di disporre ordinatamente nella sua cameretta tutti gli oggetti rosa che possedeva e di fotografarla.

Mentre rifletteva su questa passione della figlia, JeongMee si rese conto che anche il suo primo figlio maschio, di 11 anni, era altrettanto condizionato nelle proprie scelte cromatiche, che convergevano inspiegabilmente verso il colore blu, nonostante – come la fotografa dichiara – egli non avesse nessuna reale preferenza personale verso questo colore.

JeongMee comprese presto che le apparenti preferenze dei propri figli per il colore rosa e il colore blu non erano altro che il riflesso di un fenomeno globale e il risulta-

to di campagne di marketing differenziate per genere sessuale, ma omologate a livello planetario. Per provare la sua tesi ha iniziato a fotografare bambini americani e sudcoreani nelle proprie camere da letto insieme alla propria collezione di vestiti e giocattoli costantemente rosa o blu, “nel tentativo di mostrare allo spettatore la misura in cui i bambini e i loro genitori sono influenzati, consapevolmente o inconsapevolmente, dalla pubblicità e dalla cultura popolare”.

Per trovare i propri modelli dapprima JeongMee ha affisso un annuncio all'ingresso del proprio condominio, poi si è spinta a contattare i genitori e i figli direttamente nei negozi dove facevano i propri acquisti. Le immagini scattate convergevano con inquietante regolarità nel dimostrare la tesi iniziale: in ogni cameretta si sedimentavano regolarmente strati di merce rosa o blu, a seconda del sesso del bambino.







THE PINK AND BLUE PROJECT

E' nato così "The Pink & Blue Project": un'interessante riflessione sui condizionamenti culturali legati al consumismo che è stata oggetto di numerose esposizioni soprattutto in Corea e negli Stati Uniti e ha fruttato alla mamma di SeoWoo anche il Sovereign Asian Art Prize e numerosi altri riconoscimenti internazionali.

Un aspetto molto interessante che emerge guardando le immagini e leggendo i testi scritti da JeongMee Yoon consiste nella completa trasversalità del fenomeno rispetto alle variabili culturali e sociali: "questo fenomeno sembra diffuso in modo omogeneo tra i diversi gruppi etnici di bambini indipendentemente dal loro background culturale.

Questa preferenza è il risultato dell'influenza culturale e del potere di pubblicità commerciali pervasive come quelle di Barbie e Hello Kitty. Attraverso la pubblicità, i consumatori vengono indirizzati ad acquistare oggetti blu per i maschi e rosa per le ragazze. Il blu è diventato un simbolo di forza e mascolinità, mentre il rosa simboleggia la dolcezza e la femminilità."

ASSOCIAZIONE TRA COLORI E SESSO

Una scoperta per me sorprendente è che questa associazione dei colori è frutto di una inversione culturale molto recente che Marjorie Garbor (Professor di Visual

and Environmental Studies alla Università di Harvard e autrice di "Vested Interests : Cross-dressing & Cultural Anxiety") fa risalire agli anni successivi alla seconda guerra mondiale. Fino ad allora infatti il rosa era un colore associato alla mascolinità, poiché evocava il concetto di potere che si accompagna storicamente al rosso, di cui era visto come una versione semplicemente sbiadita.

Nei primi anni del XX secolo, prima della prima guerra mondiale, il colore rosa veniva descritto nel materiale promozionale del tempo come "un colore più deciso, più forte", adatto per essere indossato dai ragazzi, mentre le ragazze indossavano blu che veniva percepito come "delicato e aggraziato".

Il 9 marzo 1914 il quotidiano americano "The Sunday Sentinel" consigliava ancora alle madri di scegliere il rosa per vestire i figli maschi e il blu per la femmine, sottolineando la "convenienza" di associare questi colori ai rispettivi sessi.

Se queste erano però semplici convenzioni e blandi suggerimenti di stile, è solo dopo il 1940 che si assiste alla netta spartizione dei colori per genere sessuale che oggi ci appare scontata, ed è proprio in quegli anni che l'associazione rosa-bambina e blu-bambino assunse definitivamente il rango di una ferrea regola sociale, talmente rigida da non poter essere disattesa senza destare imbarazzo o disapprovazione. Oggi, con gli effetti della pubblicità sulle preferenze dei consumatori, questi codici cromatici sono diventati uno standard mondiale.

3 I metodi educativi

3.1 PIAGET: la teoria dello sviluppo evolutivo

Jean Piaget (1896 – 1980) è stato un'importante figura per lo studio della psicologia evolutiva. Ha introdotto l'epistemologia genetica, disciplina che spiega il modo in cui i processi cognitivi si sviluppano dall'infanzia all'età adulta.



Nonostante le critiche, le sue ricerche rimangono un punto fermo per la comprensione dello sviluppo mentale infantile. Il suo metodo di ricerca si basa sulle interviste cliniche, ossia lascia parlare i bambini in modo che l'indagine psicologica si presenti come una conversazione. Si osservano i loro ragionamenti su problemi di diversa difficoltà. In base alle fasce di età e alle risposte comuni vengono elaborate delle ipotesi per delineare lo sviluppo della conoscenza.

Il pensiero del bambino presenta dei processi molto diversi da quelli dell'adulto: poiché egli non è un adulto in miniatura, lo sviluppo delle sue facoltà mentali avviene per stadi gradualmente indipendenti tra loro e allo stesso tempo costruiti l'uno sull'altro in una crescita strutturata, fino alla matura complessità del pensiero.

I progressi del bambino sono strettamente legati all'ambiente che lo circonda e al suo adattamento biologico ad esso.

Le sue capacità innate e individuali si confrontano con la realtà e da questo confronto nascono esperienze e strategie.

Originale è il pensiero di Piaget secondo il quale, oltre alla percezione, la conoscenza si basa sull'interazione pratica del soggetto con l'oggetto, nel senso che il soggetto influisce sull'oggetto e lo trasforma.

Adattamento e organizzazione sono le basi della crescita.

I due processi che caratterizzano l'adattamento sono l'assimilazione e l'accomodamento.

Assimilazione: si ha quando un evento o un oggetto nuovo vengono incorporati in un'azione già acquisita. Per esempio quando un bambino, che conosce già l'attività di sbattere sul pavimento, sperimenta la stessa identica azione ma su un nuovo oggetto.

Accomodamento: è attivo nella seconda fase, dove il bambino oltre a osservare l'ambiente tenta di dominarlo.

Per esempio, prima di sbattere un oggetto per terra, se l'oggetto è difficile da tenere, cerca una presa migliore.

Piaget notò che vi erano momenti dello

sviluppo nei quali prevaleva l'assimilazione, momenti nei quali prevaleva l'accomodamento e momenti di relativo equilibrio.

Divise così lo sviluppo cognitivo del bambino in stadi (periodi o fasi), caratterizzandoli sulla base dell'apprendimento di modalità specifiche.

Secondo la teoria di Piaget le fasi di sviluppo cognitivo sono:

1. Fase senso-motoria, 0/2 anni

Durante questa fase il bambino passa dall'uso dei soli riflessi, o istinto, alla ripetizione di una serie di comportamenti per osservare quali possano essere le conseguenze degli stessi prima sul proprio corpo, reazioni circolari primarie, e poi su oggetti facenti parte dell'ambiente esterno, reazioni circolari secondarie. Esattamente dall'ottavo mese il bambino verifica come gli schemi di comportamento producano, in interazione con l'ambiente, nuove informazioni. Inoltre, dai 18 mesi si manifesta il ragionamento simbolico, che permette di testare concretamente le conseguenze delle proprie azioni sull'ambiente esterno.

2. Fase preconcezionale, 2/4 anni

Durante questa fase il pensiero è egocentrico, l'infante pensa che tutti possano conoscere i suoi pensieri o desideri, e potenzia il linguaggio attraverso l'acquisizione di maggiore lessico, ma non è in grado di passare dal ragionamento generale al particolare e viceversa.

3. Fase del pensiero intuitivo, 4/7 anni

Con l'avvento della scuola materna si ha un maggiore bagaglio di conoscenza, ma il pensiero non è ancora reversibile. Infatti,

il bambino non è in grado di mentalizzare l'azione compiuta verso uno scopo o fine.

4. Fase delle operazioni concrete, 7/11 anni

Durante questa fase aumenta la coordinazione tra le azioni compiute e il pensiero induttivo si evolve passando dal particolare al generale e viceversa, ma i processi cognitivi sono ancora legati alle azioni e quindi vincolati ad una fase puramente verbale.

5. Fase delle operazioni formali, 11/14 anni

Questo costituisce il periodo preadolescenziale in cui il ragionamento ipotetico-deduttivo permette di creare scenari puramente immaginativi e la messa in atto di vari tipi di azione, grazie ad un adeguato e costante equilibrio tra assimilazione e accomodamento. Durante questa fase si sviluppano: la capacità di giudizio, la relatività dei punti di vista, le operazioni sui simboli e l'attività di misurazione.

3.2 IL METODO STEINER

Il metodo Steiner nasce nel 1919 a Stoccarda, dove l'industriale Emil Molt creò nella sua fabbrica Waldorf-Astoria una scuola per i figli dei suoi dipendenti. La guida dell'istituto venne affidata a Rufus Steiner, filosofo e pedagogo.

La scuola Waldorf mirava ad una completa libertà di insegnamento per risvegliare tutte le facoltà dell'essere umano nel lungo percorso evolutivo, dall'infanzia fino ai 21 anni.

Caratteristiche particolari erano, per esempio, l'autogestione e l'assenza di libri di testo e di programmi predefiniti, fondamentale la pratica di varie discipline artistiche.

La visione steineriana della pedagogia è da lui stesso definita "antroposofica", si basa cioè sulle esperienze di vita.

In breve tempo il successo di questa iniziativa fu tale che anche in diverse città europee nacquero scuole che applicarono i suoi insegnamenti.

Oggi varie scuole si ispirano ad essi, anche in Italia.

Il metodo Steineriano è basato sullo sviluppo dell'individualità del bambino e mira a stimolare il gusto per l'apprendimento. Senza regole ferree, l'ambiente scolastico diventa un posto stimolante, dove si elabora un pensiero personale, si sviluppano i sensi e ci si dedica all'attività creativa.

Le varie discipline studiate a lezione vengono affiancate dall'arte affinché il bambino non apprenda semplicemente qualco-

sa di "già fatto" ma lo possa ampliare col suo pensiero.

Molto importante è l'aspetto sociale: i bambini imparano a vivere in comunità rispettandosi l'un l'altro in un ambiente di pace, tolleranza, multiculturalismo.

Il lavoro del maestro è di grande responsabilità, perciò egli deve avere passione autentica verso l'insegnamento, poiché guiderà gli studenti per un lungo periodo di tempo. Il suo lavoro educativo deve essere affiancato in parallelo da quello della famiglia.

Per Steiner il cammino evolutivo è diviso in tre settenni nel corso dei quali si sviluppano le facoltà di pensiero, del sentimento e della volontà. I programmi didattici si evolvono a seconda delle diverse fasi di età attraverso le quali passa lo studente:

Primo settennio: 0-7 anni

Il principio dell'apprendimento è l'imitazione.

Semplici attività della vita casalinga o attività artigianali vengono osservate e imitate (per esempio si prepara il pane) inoltre si fanno giochi di rappresentazione, si ascoltano fiabe e si canta.

Si gioca con materiali naturali, come ramoscelli di legno, pigne, oppure teli colorati. Sono attività volte a sviluppare sensi, pensiero e linguaggio.

Secondo settennio: 7-14 anni

Corrisponde al periodo della scuola dell'obbligo.

I bambini vengono seguiti per tutti i 7 anni dallo stesso maestro.

Per la prima metà della giornata scolastica si studiano le materie principali, mentre dopo l'intervallo si passa alle attività arti-

stiche, linguistiche manuali e motorie. Le materie diventano via via più complesse con l'avanzare dell'età.

Terzo settennio: 14 – 21 anni

Il riferimento non è più il maestro di classe ma un team di professori specializzati.

Tutte le materie vengono ulteriormente elaborate e portate a un livello più alto.

Anche in questa fase le discipline artistiche non scompaiono, ci si occupa per esempio di disegno in chiaroscuro, modellaggio della creta, battitura del rame, tessitura, legatoria e tipografia, scultura del legno e del marmo.

3.3 IL METODO MONTESSORI

Maria Montessori (1870-1952) fu tra le prime donne italiane a laurearsi in medicina. Figura poliedrica, è ormai nota in tutto il mondo per il metodo educativo che sviluppò e che porta il suo nome.

Essendo un medico, il suo interesse è stato, sin dall'inizio, quello di individuare le cure più efficaci per promuovere la salute ed il benessere della persona, basandosi sulla sperimentazione e sull'osservazione. Ne nasce un sistema che, elaborato all'inizio per i disabili, viene poi esteso con successo a tutti i bambini basato su un concetto della disciplina che si discosta da quello tradizionalmente autoritario dell'epoca.

Nel 1909 la Montessori pubblica un testo che rimarrà alla base della pedagogia moderna: "Il metodo della pedagogia scientifica applicato all'educazione infantile nelle Case dei Bambini", che nell'arco di 40 anni sarà più volte modificato secondo le esperienze e le conferme derivate dalle sue idee e dall'uso dei suoi materiali.

La prima "casa dei bambini" nasce a Roma nel quartiere San Lorenzo, come luogo per custodire i bambini, figli di operai.

Ben presto si inizia a notare come un ambiente adeguatamente preparato, ricco di materiali studiati per lo sviluppo neurologico, influisce con effetti estremamente positivi da un punto di vista sia psicologico che emotivo.

Bisognava sviluppare modalità educative che non ostacolassero i bambini, ma che

fossero in sintonia con le loro personali caratteristiche ed i loro bisogni profondi coinvolgendone, in contemporanea ed in modo integrato, il fisico, la psiche e la mente. Varie scuole verranno aperte negli anni successivi.

La Montessori sostiene che l'età dell'oro sia quella da 0 a 3 anni, quando il bambino crea dal nulla la nostra stessa realtà incarnando i caratteri della nostra specie, in particolare quelli del movimento, del linguaggio, del pensiero. Qui la chiave dello sviluppo sta nel movimento e nell'uso di tutto ciò che riguarda la sfera sensoriale, perché le sue impressioni e conoscenze del mondo partono da quelle che egli ha ricevuto, elaborato ed ordinato nell'ambiente circostante in modo inconscio per mezzo di una "mente assorbente", tipica di questo periodo, molto diversa da quella adulta.

Da 3 a 6 anni la natura del lavoro di sviluppo necessariamente cambia. E' questa l'età degli alunni nelle "Case dei Bambini". Ora si registrano due tendenze: quella di sviluppare la coscienza attraverso l'attività sull'ambiente, e quella di perfezionare ed arricchire le conquiste già fatte. Perciò

il periodo fra tre e sei anni è un periodo di "perfezionamento costruttivo".

Inoltre viene da lei identificato come "periodo embrionale per la formazione del carattere", poiché questa è anche l'età dello sviluppo della personalità. Se l'ambiente offre motivi di attività costruttiva, tutte le energie convergono nella formazione di una personalità organizzata.

Come abbiamo detto, le idee di Maria Montessori erano rivoluzionarie perché per la prima volta focalizzavano l'attenzione sulla libertà del bambino e sulla sua spontanea capacità di apprendere. Idee basate sulla certezza che l'impulso predominante di questa libertà fosse la voglia stessa del bambino di imparare, spinto dalla sua curiosità verso il mondo.

È così che questa "autonomia vigilata" non si traduceva in caos, ma in una tranquillità e in un ordine che permetteva ai fanciulli di auto-educarsi e disciplinarsi. Il concetto chiave dell'educazione Montessoriana è infatti l'autonomia. La soddisfazione dell'insegnante viene raggiunta quando i bambini sono in grado di lavorare da soli, osservati ma senza bisogno di aiuto per svolgere i propri compiti. La



frase riassuntiva potrebbe essere “aiutami a fare da me con te”.

Il criterio di base è che il bambino venga lasciato libero di esplorare e che la sua spontaneità lo guidi attraverso le esperienze che egli stesso vuole sperimentare, al fine di ottenere una conoscenza positiva del mondo che lo circonda e ad aumentare le proprie capacità innate. Approccio che non si focalizza come nella scuola tradizionale sulla massa degli allievi da istruire, ma sul singolo bambino ed adolescente, di cui vengono rispettati i bisogni interiori, i tempi ed i modi personali di apprendere (“istruzione di massa su misura” - Gardner).

Bisogna avere rispetto per il suo sviluppo e la sua crescita, assecondare i suoi interessi, riconoscere la sua intelligenza. In un ambiente Montessoriano, il bambino rivela i suoi talenti man mano che lavora. Questa libertà è collegata alla responsabilità e all'indipendenza e mira sia a un'autonomia “del fare” sia a un'autonomia “di pensiero”.

Le mani del bambino, guidate dall'intelligenza, cominciano ad eseguire compiti definiti. Il suo gioco è lavoro, perché egli sta lavorando per il suo sviluppo. Per questo Montessori chiama **il bambino da 3 a 6 anni il “lavoratore cosciente”**.

Secondo la Montessori il bambino ha un profondo amore verso il lavoro, che mira a completare nel miglior modo possibile. Troviamo nelle scuole che applicano questo metodo anche un'interesse alla vita pratica, per cui gli alunni svolgono da soli le piccole faccende domestiche: apparecchiano, lavano i piatti, eseguono gli stessi compiti a casa (continuità scuola-famiglia) senza che ciò gli venga ordi-

nato.

Le lezioni invece avvengono in ambienti strutturati e organizzati, a misura di bambino. È importante che non perda interesse, per questo le strutture d'ordine sono sempre adeguate alla sua età. L'esercizio è svolto attraverso i sensi, il contatto con il reale e la natura, le azioni sono ripetute, i tempi sono distesi. Manipolando e facendo si acquisiscono le cose in modo inconscio, ripetendole si acquisisce la competenza.

Dopo la pratica si arriva all'astrazione: il bambino è ora pronto a pensare alle cose che prima faceva col corpo in modo astratto.

Fondamentale nelle attività di studio Montessoriane è l'autocorrezione, ossia la consapevolezza del bambino di aver fatto bene o male l'attività. Egli capirà da solo dove ha sbagliato, riuscirà a correggersi anche chiedendo consiglio all'insegnante e ciò non solo sarà positivo e gratificante ma gli farà comprendere quali sono i suoi limiti.

Tutte le prassi sono concepite per essere “esperienze di vita significative” che aiutando il singolo in tutto il suo percorso di crescita mirano a “formare l'uomo” nell'infanzia e a “sviluppare l'uomo” nell'adolescenza.

4 Il contributo del design

Qual è il contributo che il Design del prodotto è chiamato a dare per contrastare gli stereotipi di genere che, sotto qualunque forma, rappresentano un ostacolo per una società moderna e paritaria?

Analizzando il **Design for Kids** ci si rende conto del numero e della tipologia delle competenze necessarie a progettare un prodotto di qualità rivolto al mondo dell'infanzia.

Progettare un gioco non è un gioco!

Prodotto, tecnologia, comunicazione, interazione, colore, psicologia, educazione, ricordo, creatività, sostenibilità, etica, marketing, sicurezza, motricità e materiali sono solo alcuni degli aspetti che in modo complesso si mescolano e devono essere compresi conosciuti e gestiti nel processo di progettazione di un giocattolo. Progettare un gioco di qualità vuol dire quindi mettere in campo molteplici competenze diverse che devono lavorare in sintonia tra loro; da questo mix nasce un nuovo ruolo per il designer, come coordinatore di competenze che non si limitano a quelle strettamente legate alle qualità estetiche di un prodotto-gioco, ma si estendono ai campi della psicologia, della pedagogia e delle scienze sociali e dell'educazione. Il gioco è infatti per il bambino il luogo della sperimentazione, della vita, della scoperta del sé e degli altri e luogo importante della relazione con l'adulto; questa complessità si traduce per il progettista in necessità di gestire il progetto di un giocattolo come processo capace di generare nuovi "tramiti" della relazione tra il bambino e la conoscenza della realtà. Allora il ruolo del design per il settore del giocattolo è quello di osservare il bambino e l'adulto in tutte queste fasi di relazione nello spazio del gioco.

(diid| 54|12, Playlife Design, Arianna Vignati).

Importanza di porre al centro del progetto il **ruolo del giocattolo**; spesso sono gli adulti che vorrebbero conferirgli il significato di puro divertimento, e non invece quello di oggetto capace di sviluppare percorsi di crescita e di sviluppo fisico e mentale per il bambino.

Ripensare al giocattolo in termini di innovazione del design vuol dire in molti casi reinterpretare e declinare le classiche macro-categorie secondo nuovi codici, nuovi linguaggi e nuove chiavi di lettura, cogliendo la realtà nella sua immagine più vera.

Progettare un gioco vuol dire avere le competenze per progettare tutto il sistema di artefatti, prodotti e servizi per il bambino.

Secondo L. Buscardin "Troppo spesso il giocattolo risulta essere la declinazione di un qualcosa di preesistente, sovraccarico di segni, funzioni e colori inseriti in un packaging volutamente ridondante, o la riproduzione non mediata di un oggetto per adulti."

La tecnologia offre interessanti opportunità ma molto spesso non è un veicolo di contenuti qualificati in grado di generare nuove modalità di gioco, apprendimento e socializzazione o di stimolare la creatività e la fantasia, ma al contrario è uno "specchietto per allodole", autoreferenziale e non progettata in funzione dell'utilizzatore.

Parlare di sostenibilità riferendosi ai giocattoli italiani è ancora prematuro, poi-

chè si tratta di un percorso ancora poco esplorato in Italia. Sostenibilità intesa sia come valore del prodotto nel suo ciclo di vita totale sia come scenario educativo, pedagogico e sociale per lo sviluppo di nuovi giochi e nuovi linguaggi. Processo di costruzione dei giocattoli ,della manipolazione materiale e della disponibilità di risorse, della sostenibilità del prodotto e dei materiali nonché del ruolo delle conoscenze locali. I giocattoli tradizionali sono sicuri, efficienti e gradevoli per l'utente. Il bambino crea un giocattolo a lui congeniale ed innocuo per generare divertimento e per dividerlo con altri.

La creazione di giocattoli favorisce lo sviluppo emotivo e aiuta a dar forma al gioco, collegandosi quindi ai sentimenti di felicità, senso di potere sull'ambiente, consapevolezza emotiva, sensibilità verso gli altri, forza e stabilità emotiva, spontaneità, humour. Essa incoraggia l'apprendimento sociale durante il gioco. Le interazioni tra giocattolo e bambini presuppongono un contesto sociale e operativo.

(Donlon, 1999)

L'esperienza di questo tipo di giocattolo è importante per il bambino quanto quella del giocattolo commerciale ma rispetto a quest'ultimo aiuta a sviluppare principalmente le capacità mentali e la creatività del bambino. Se il gioco commerciale arriva nelle mani del piccolo utente a progettazione, produzione e montaggio ultimati (almeno in larga misura) nel gioco fai-da-te buona parte del divertimento consiste proprio nell'inventare il gioco e nella ricerca dei materiali realizzativi.

La realizzazione domestica di un gioco è un'esperienza molto completa e stimolante per un bambino, gli permette infatti

di mettere alla prova molte delle sue capacità partendo da un proprio bisogno (il desiderio cioè di un certo tipo di gioco).

Il divertimento sta nella costruzione e nella "progettazione" del giocattolo che in quanto tale spesso dura sì e no il tempo di un solo gioco. Bisogna sottolineare però che questo tipo di attività si svolge molto spesso, specie se i bambini sono piccoli, con un genitore o con un adulto-educatore.

Il progetto del giocattolo non solo nell' essere "belli" o "producibili" ma anche capaci di avere tutta una serie di qualità: sicuri, capaci di sviluppare la creatività, rispettosi della libertà del bambino adeguati alle capacità cognitive, innovativi, sostenibili ecc.

Il design si pone al servizio della sezione giocattolo proponendo giochi del futuro capaci di educare.

Il significato etimologico della parola educazione viene dal latino educere (cioè «trarre fuori, "tirar fuori" o "tirar fuori ciò che sta dentro"), derivante dall'unione di ē- ("da, fuori da") e dūcere ("condurre"), far venire alla luce qualcosa che è nascosto. Tirare fuori quindi l'uomo che attende in ciascun bambino. Questo concetto si può praticare lavorando sulla sinestesia e sui materiali proponendo soluzioni che lavorano sul tema della creatività e della libertà di espressione o ragionando sulla motricità, gli equilibri e la capacità espressiva del corpo.

Il gioco industriale spesso difficilmente presenta caratteristiche riproducibili artigianalmente: il materiale (sensazioni, proprietà, colori, resistenza), le forme ammiccanti, i meccanismi di funzionamento, la robustezza e la complessità.

BRUNO MUNARI

Bruno Munari (1907-1998) è stato un artista e designer italiano, figura che spicca sin dai suoi esordi negli anni 30 e che domina la scena milanese durante il boom economico italiano. La sua attività spazia nei diversi campi dell'espressione visiva (pittura, scultura, grafica, fotografia) ma anche non-visiva, con una particolare attenzione riguardo l'infanzia e una forte attitudine alla sperimentazione e all'originalità.

I suoi lavori partono col Futurismo, con progetti non convenzionali e pieni di umorismo, come le "Macchine Inutili" del 1933, macchine da appendere al soffitto composte da elementi di materiali leggerissimi liberi di muoversi nello spazio.

Il suo è un lavoro che anticipa molti fenomeni delle arti visive, tutt'ora considerevole contemporaneo e attraversa tutti i mezzi di comunicazione; il suo contributo spazia dagli USA, all'Italia, al Giappone, nazione che, tra l'altro, gli è grande fonte di ispirazione.

"Munari rimane l'inventore di un modo di vivere e di lavorare: un modo di concepire la vita come lavoro e il lavoro come gioco, ma anche il gioco come la vera base d'ogni attività creativa, anche la più seria." L'operare di Bruno Munari è caratteristico per la sua leggerezza e semplicità. Scrive vari testi in cui parla di come affrontare in modo creativo i "problemi" del design, attraverso metodologie, percorsi progettuali.

Classico esempio è il suo famoso libro "Da cosa nasce cosa" nella cui parte iniziale riassume la sua propria idea sul me-



progettuale, visto come una serie di operazioni a quelle che sono le parole chiave e che possiamo chiamare "fasi di ideazione di un progetto".

Parte da concetti base come quelli di "problema" e "soluzione" entrando poi passo per passo nei dettagli, descrivendo le fasi intermedie che uniscono l'uno e l'altro concetto.

Si tratta di una vera e propria guida a una corretta progettazione e allo sviluppo di buone idee.

La struttura finale passa da:

PROBLEMA

- definizione del problema
- analisi delle componenti
- raccolta e analisi dei dati
- creatività (idee)
- raccolta di dati su materiali e tecniche
- sperimentazione
- modelli del progetto
- verifica sui modelli
- disegni costruttivi

fino ad arrivare alla **SOLUZIONE**

Sempre in "Da cosa nasce cosa" possiamo trovare alcuni tra i progetti che Munari realizzò per l'infanzia.

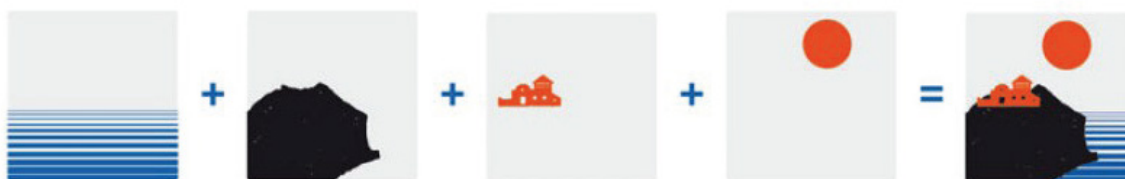
I Prelibri. Editi da Corraini, sono una serie

di 12 piccoli libri (10 x 10 cm) dedicati ai bambini che non hanno ancora imparato a leggere e scrivere, disegnati per adattarsi alle loro mani piccole che toccano, esplorano, scoprono, manipolano, e assemblati usando diversi tipi di materiali, colori e rilegature. Offrono una varietà di stimoli, sensazioni e emozioni, che nascono dall'accostamento di percezioni e immagini.

Senza parole, sono ideali per il bambino che li incontra ha davvero un'occasione privilegiata per iniziare a scoprire il magico mondo dei libri.

Se è vero che il bambino nella primissima infanzia inizia a conoscere la realtà attraverso i cinque sensi ed è normale che consideri il libro come un gioco. I Prelibri sono preziosi proprio perchè accompagnano gradualmente il bambino alla scoperta del libro.

Un altro progetto molto interessante di Munari, che mi è servito come ispirazione per ideare la mia tesi di laurea e che vale la pena citare per via della sua originalità è il gioco "più e meno", composto da una serie di lastre che, se sovrapposte, permettono di creare immagini su più livelli e di strutturare le composizioni a piacere.



PROGETTARE UN BUON GIOCATTOLO

Gabriella Gilli, Professoressa Associata di Psicologia dei Linguaggi Espressivi, Dipartimento di Psicologia, Università Cattolica di Milano scrive quali potrebbero essere i criteri per progettare un buon giocattolo.

Prima di tutto, deve attrarre l'attenzione del bambino, essere facile da manipolare, deve rinforzare le condotte esploratorie e ludiche, allenare le abilità motorie, cognitive (stimolando il problem solving), sociali, sensorie, comunicative emergenti specifiche della età del bambino a cui è rivolto, deve, quando possibile, "crescere con il bambino"; deve anche incoraggiare i pari e gli adulti a giocare con il bambino (Chase, 1992).

Altre qualità, cruciali soprattutto per la crescita psichica del bambino, riguardano l'esigenza che il giocattolo non sia concluso, saturo, autoreferenziale, ma che sia aperto, cioè che esiga apporti costruttivi dal bambino, che favorisca il gioco di fantasia/immaginario stimolandone l'immaginazione e la fantasia, e incentivi il gioco simbolico. In una parola, i giocattoli devono essere insaturi, per consentire un coinvolgimento attivo del bambino (guardare non è giocare). Infine, dovrebbe far riflettere gli adulti sui bisogni dei bambini e sulle differenze di genere (Dewar, 2014). Tutti questi criteri devono essere calibrati in funzione della fascia di età del bambino ed eventualmente di specifiche esigenze. Al giorno d'oggi, sia la psicologia sia la psicoanalisi sia le neuroscienze sono concordi nel riconoscere la natura pro-

fondamente e precocemente sociale del bambino. Studi da differenti prospettive teoriche hanno mostrato che lo sviluppo non avviene "in solitudine", ma esistono nel bambino abilità precocissime di interazione sia con gli altri significativi sia con gli oggetti (tra cui appunto i giocattoli). Vediamo allora molto in breve, e senza pretesa di completezza, alcuni degli snodi evolutivi fondamentali e delle caratteristiche di tre fasce di età: quella prima dei 3 anni, quella tra i 3 e i 6 anni e quella tra i 6 e i 9 anni (queste ultime due corrispondono, grossomodo, alla scuola per l'infanzia e alla scuola primaria).

La prima esperienza di gioco per il bambino è l'uso dell'oggetto transizionale (Winnicott, 1951), un oggetto della realtà esterna che rappresenta la madre da cui il bambino sta iniziando a percepirsi come distinto e dalla quale inizia a sentire la separazione. Si tratta di un oggetto che viene sentito come qualcosa di vivo; è il bambino che lo anima e lo investe affettivamente (è l'orsetto, la copertina di Linus...). L'oggetto transizionale sostiene gli inizi del processo di differenziazione ed è costruito entro lo "spazio potenziale" (Winnicott, 1969), area intermedia tra dimensione soggettiva e realtà esterna, resa possibile dalla bontà delle cure materne; se la madre avrà risposto in modo adeguato ai bisogni del figlio, quest'ultimo potrà sviluppare la fiducia e dove c'è fiducia, c'è spazio potenziale in cui si modella il processo creativo.

Qualche cenno ora sullo sviluppo psichico dei bambini tra i 3 e i 6 anni ci aiuterà a pensare ai loro giochi e ai giocattoli:

-Questi bambini sono impegnati a elaborare una cosiddetta Teoria della mente sempre più elaborata: vale a dire, via via

comprendono sempre più approfonditamente che il mondo si presenta loro attraverso la mente e grazie ad essa, “filtrato” per così dire dai pensieri, intenzioni, credenze, emozioni e desideri propri e delle altre persone. tappa essenziale nella crescita psicologica dei bambini; è l’abilità di comprensione di sé e degli altri, intesi come persone i cui comportamenti sono guidati da stati mentali (vale a dire da pensieri, credenze, fantasie, desideri, intenzioni, emozioni...). Diventano consapevoli del fatto che tutti i vari aspetti dell’esperienza non sono soltanto “enti o eventi in sé” ma sono tramite per un “dialogo tra menti”, in quanto sono desiderati, temuti, creduti e così via: e così per esempio il bambino impara che “io desidero/penso/temo questa cosa”, poi che “io penso che tu pensi”, poi ancora “io penso che tu pensi che lui pensi...”. E’ intorno ai 4 anni che i bambini riescono a comprendere l’umorismo, a comprendere appieno le intenzioni altrui, a capire e praticare la menzogna e l’inganno: si tratta di esempi la cui premessa è la comprensione del fatto che si può “manipolare” la mente altrui. Il processo della mentalizzazione dura tutta la vita e riguarda tutte le aree (per esempio, il campo dell’arte, dove l’apprezzare un’opera ha a che fare con ipotizzare la comunicazione tra le menti dell’artista, dei fruitori, dei critici...). Sono sempre più abili nel problem solving, nel linguaggio e ne diventano gradualmente consapevoli: le loro abilità cognitive evolvono rapidamente anche perché sollecitate dall’ingresso nel mondo sociale (il nido per alcuni, la scuola per l’infanzia, i gruppi di pari). Apprendono lentamente che i loro successi sono dovuti all’equilibrio tra le loro capacità (skills) e le richieste dell’ambiente (chal-

lenges) (cfr. il costrutto di flow o esperienza ottimale; Csíkszentmihályi, 1990; Gilli, Rozzi, 2014).

-Possono sperimentarsi, nelle relazioni sociali, sia come leader sia come gregari acquisendo quindi il proprio stile sociale.

-Cercano di apprendere a dilazionare la gratificazione/soddisfazione in vista di un vantaggio futuro (imparando a limitare la tendenza dell’età precedente a volere “tutto e subito”). (Un riscontro di ricerca a questo proposito è costituito dagli studi longitudinali di Walter Mischel sulla correlazione tra capacità di dilazionare la gratificazione, aspettando un premio promesso dal ricercatore, e punteggi elevati in alcune variabili, misurate nel corso degli anni seguenti, tra cui il successo scolastico, la buona socialità, il controllo degli impulsi, la perseveranza...)

-Riescono ad utilizzare gli adulti come risorse.

-Sono in grado di inventare giochi nuovi, anche con i pari.

Conseguentemente, un giocattolo tipo per questa fascia di età dovrebbe coinvolgere il bambino proprio sui temi cruciali del suo sviluppo, vale a dire avviarlo alla comprensione dei contenuti della mente propria e altrui, emozioni, desideri, credenze...; sollecitare le abilità rappresentative-immaginative in quanto “insaturo”; impegnarlo per gradi di difficoltà e per momenti di tempo crescenti; stimolare le relazioni sociali (con pari e con adulti); rinforzare il nascente “Sé autobiografico”; suggerisce “rituali” non (solo) convenzionali; fornire un equilibrio tra abilità e sfide

(cfr. costrutto di Flow).

I bambini tra i 6 e i 9 anni sono nella cosiddetta infanzia media o età della ragione; si trovano impegnati a sviluppare, consolidare e mettere alla prova tutte le abilità evolutive – cognitive, sociali, linguistiche, affettive – attivate nel corso degli anni precedenti. Così, le abilità di mentalizzazione (teoria della mente) progrediscono rapidamente; aumentano le capacità di autocontrollo (controllo degli impulsi); si impratichiscono sempre più nelle abilità di problem solving, sia individuale sia in gruppo; diventano capaci di riflettere sulle circostanze prima di agire, aprendo uno spazio mentale per vagliare la propria competenza morale, le conseguenze individuali e sociali di diverse azioni e solo dopo scegliere l'azione che ritengono adeguata (in poche parole, imparano a pensare prima di agire); comprendono e praticano l'umorismo in modo sempre più consapevole; imparano a gestire le relazioni con i pari e a conservare i legami di amicizia anche a fronte di difficoltà; si radicano nei gruppi dei pari – scolastici, sportivi, ludici - sovente dello stesso sesso utilizzandolo come ponte per la transizione dalla famiglia al mondo extrafamiliare; acquisiscono consapevolezza del proprio ruolo all'interno di tali gruppi di pari; diventano via via autonomi in alcune attività; rinforzano la propria identità e soprattutto l'identità di genere; per quanto concerne lo sviluppo morale, elaborano un sistema di giudizio lentamente più consapevole, passando da una concezione di giustizia retributiva a una di giustizia distributiva, basata sul merito e sui bisogni. Centrale in questo periodo è l'apprendimento delle "tecnologie" del reale (il saper fare) in cui

l'intelligenza unita alla crescente consapevolezza di sé sono orientate all'azione sul mondo.

Ovviamente, lo sviluppo delle abilità citate viene potenziato e richiesto dall'ingresso del bambino nella scuola primaria. Tale ingresso marca fortemente lo scarto tra l'età prescolare e quella – appunto – scolare. La valutazione scolastica, la più salda appartenenza al gruppo classe e ad altri gruppi di pari, il ruolo di allievo, le richieste scolastiche, la pressione a conformarsi... sono le pietre miliari di questa fase. Dal punto di vista dello sviluppo psicosessuale, questo periodo è genericamente definito periodo di latenza, in quanto è relativamente "tranquillo", di preparazione alla fase adolescenziale successiva, quando le dinamiche psicosessuali, identitarie e relazionali saranno centrali e prioritarie (non a caso l'adolescenza è stata definita una seconda nascita). E il gioco nella fascia di età tra i 6 e i 9 anni circa? Diventa più realistico, più organizzato, basato su regole e ruoli. Frequenti sono i giochi motori, sovente di gruppo, soprattutto per i maschi più grandi. I bambini più creativi ameranno inventare nuovi giochi sociali, anche basati su regole complesse. Molto apprezzati i giochi che mettono alla prova le abilità cognitive e quelle pragmatiche (il saper fare già citato). Con il gioco interattivo sociale il bambino prova ruoli diversi e organizza il gioco secondo sequenze strutturate, applicandone quello che ha imparato; si tratta di un genere complesso di gioco poiché il bambino integra e utilizza tutte le risorse disponibili.

5 Sicurezza dei giocattoli

La direttiva sulla sicurezza dei giocattoli 2009/48 / CE stabilisce i criteri di sicurezza che i giocattoli devono soddisfare prima che possano essere commercializzati nell'UE. I giocattoli devono inoltre rispettare qualsiasi altra legislazione UE applicabile a loro.

Nel 2006, l'International Council of Toy Industries (ICTI, Organizzazione internazionale del settore del giocattolo) ha siglato la Dichiarazione sull'importanza vitale dei giocattoli, con lo scopo di ribadire l'importanza del gioco e del giocattolo nel processo formativo di ogni individuo.

Se il giocattolo ha molta rilevanza nello sviluppo cognitivo, ne ha altrettanta dal punto di vista della salute. Le sue caratteristiche devono rispondere, fondamentalmente, a un principio generale: non devono rappresentare un rischio per la salute dell'utilizzatore, cioè il bambino. Ciò, tenuto conto non solo dell'utilizzo previsto che sarà fatto del giocattolo, ma anche dell'uso prevedibile che potrebbe esserne fatto. Difatti, il naturale bisogno di sviluppare i sensi e conoscere il mondo che lo circonda porta spesso il bambino, specialmente nei primi anni di vita, a sperimentare e utilizzare in modo improprio gli oggetti con cui viene in contatto. Pertanto, i giocattoli dovrebbero essere prodotti con caratteristiche tali da non diventare pericolosi in situazioni inaspettate o accidentali e non dare origine a potenziali rischi per la salute del bambino.

Dal punto di vista normativo, viene considerato giocattolo qualsiasi prodotto progettato o destinato, in modo esclusivo o meno, a essere utilizzato per fini di gioco

da bambini di età inferiore a 14 anni.

La sicurezza dei giocattoli è armonizzata a livello europeo e disciplinata a livello nazionale per rispondere a requisiti essenziali, ossia a criteri di sicurezza specifici ai quali i giocattoli devono adeguarsi al momento

della loro fabbricazione e prima dell'immissione sul mercato. Gli organismi europei di normalizzazione garantiscono la conformità a questi criteri di sicurezza.

A ulteriore garanzia di consumatori e aziende, dal 20 luglio 2011, i giocattoli sono disciplinati dal DLvo 54/2011 (1) che ha recepito la Direttiva 2009/48/CE sulla sicurezza dei giocattoli (2) stabilendo obblighi e criteri più stringenti in materia. In ambito europeo, la sicurezza dei giocattoli è tenuta sotto controllo anche attraverso il sistema RAPEX (European Rapid Alert System for nonfood consumer products - Sistema comunitario di informazione rapida sui prodotti non alimentari), operativo dal 2005 con il Codice del consumo (una pietra miliare nella tutela dei consumatori italiani: conoscere il Codice equivale a conoscere i propri diritti di consumatore).

Il sistema rappresenta un meccanismo di rapido scambio di informazioni tra gli Stati membri e la Commissione Europea in merito alle misure, preventive e restrittive, da adottare nei confronti di tutti quei prodotti di consumo (a eccezione di alimenti, farmaci e dispositivi medici) che presentano un grave rischio per la salute e la sicurezza dei consumatori.

Tali misure possono essere adottate volontariamente da un produttore o da un distributore, oppure obbligatoriamente,

se ordinate dall’Autorità competente di uno Stato membro responsabile del controllo della sicurezza del prodotto oggetto della notifica.

A cadenza settimanale, sul sito della Commissione Europea, è possibile rilevare le nuove segnalazioni, i possibili rischi connessi all’utilizzo del prodotto e le misure adottate dal paese notificante. Le informazioni diffuse attraverso il sistema Rapex, contribuiscono così a limitare o impedire la circolazione, e quindi la commercializzazione e l’utilizzo, di prodotti pericolosi.

Attraverso le segnalazioni presenti nel sistema RAPEX è possibile avere informazioni sui giocattoli non conformi, circolanti all’interno del mercato europeo, sulla loro provenienza e sui principali rischi a essi correlati. In Italia, lo stesso tipo di informazioni è consultabile nell’archivio “Prodotti pericolosi”. Si tratta, in questo caso, di segnalazioni effettuate dalla Direzione Generale della Prevenzione del Ministero della Salute e riferite unicamente al mercato italiano,

inviata successivamente al sistema europeo RAPEX, tramite il Ministero dello Sviluppo Economico.

Dai dati raccolti nel 2013 dal sistema RAPEX emerge che le segnalazioni per i giocattoli sono principalmente associate a rischi:

- fisici (56%);
- chimici (36%);
- multipli (19%);
- microbiologici (5%);
- ambientali (2%).

Per quanto riguarda l’apparentemente bassa percentuale di non conformità associata alle notifiche per il rischio mi-

crobiologico, è opportuno notare che nel 2010 le notifiche erano state il 2%. Un ulteriore aumento di segnalazioni potrà essere osservato nei prossimi anni in relazione all’aumentato numero di laboratori europei che eseguono queste indagini, anche considerando che è solo di recente, nel 2009, che è stata introdotta una linea guida europea sui requisiti microbiologici di questi prodotti.

La valutazione di conformità alla normativa dei giocattoli, e quindi alla loro sicurezza, è effettuata dagli Organismi/Laboratori notificati alla Commissione europea, che assegna loro un numero identificativo, per l’Italia tramite il Ministero dello Sviluppo Economico.

I test specifici eseguiti su questi prodotti ne simulano le normali e prevedibili condizioni d’uso.

Per ogni giocattolo vengono considerati il possibile uso, la durata media d’uso giornaliero, la durata di “esercizio”, la “resistenza” dopo il lavaggio alle condizioni prevedibili di utilizzo; sono anche eseguite analisi di controllo fisico, chimico, microbiologico ed ecotossicologico e svolte prove di controllo relativamente a infiammabilità, radioattività e rischio elettrico. Inoltre, con la Direttiva 2009/48/CE sono stati aggiornati e completati i requisiti di sicurezza, relativi all’impiego delle sostanze chimiche, che devono essere conformi alla normativa comunitaria generale sui prodotti chimici, compreso il Regolamento CE n. 1907/2006 REACH (3).

Per l’immissione sul mercato, i giocattoli devono presentare la marcatura CE, applicata secondo le modalità indicate dal



DLvo 54/2011. Il marchio CE, indice di conformità alle normative, è stato introdotto dalla Direttiva n. 378/1988 (4) ed è previsto dall'art. 30 del Regolamento CE 765/2008 (5) oltre che dalla nuova Direttiva 2009/48/CE. Questa marcatura è quindi la convalida del processo di produzione del prodotto che, con l'applicazione delle corrette metodologie produttive, deve fornire un risultato conforme alle specifiche normative di competenza; in questo caso, il prodotto, controllato prima dell'immissione sul mercato, dovrebbe essere sicuro per la salute.

Anche l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli e gli Uffici della Sanità Marittima, controllando l'ingresso delle merci nel territorio italiano e contrastando la diffusione di prodotti contraffatti o non rispondenti alle normative in materia sanitaria o di sicurezza, hanno l'incarico di verificare l'eventuale immissione sul mercato di giocattoli potenzialmente pericolosi.

Inoltre, il Ministero della Salute e i Nuclei Antisofisticazioni e Sanità (NAS) dei Carabinieri operano direttamente sul territorio per monitorare la sicurezza dei prodotti già immessi in Italia.

6 Indagine

Progettare un giocattolo per bambini richiede di porre attenzione a diversi fattori. Tra questi, quello che si va ad analizzare nel seguente capitolo, riguarda un'indagine che ho personalmente svolto.

L'indagine si pone l'obiettivo di comprendere delle realtà a me lontane e cioè il rapporto genitore - giocattolo, il rapporto educatore - giocattolo e il rapporto venditore - giocattolo.

Sono stati intervistati 109 genitori, 23 educatori di ludoteche e maestre di scuola materna e 16 negozi di giocattoli di cui 1 piccolo, 9 di medie dimensioni e 6 grandi.

Ciò che è emerso dalle interviste va in conflitto con la realtà delle cose. I genitori affermano di non acquistare giocattoli di genere eppure le camerette dei bambini ne sono pienissime, i negozianti negano la presenza di scaffali divisi per genere eppure entrando nei negozi si viene assorbiti da interi corridoi rosa e interi corridoi blu!

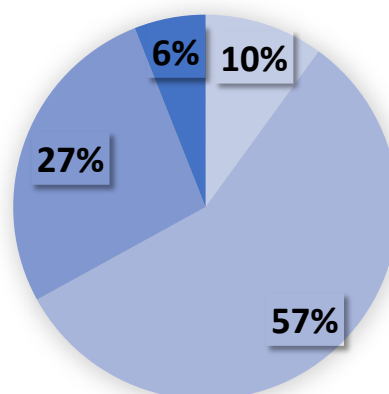
RAPPORTO GENITORE-GIOCATTOLO

Genitori con figli in età tra i 2 e i 7 anni.

Interviste totali 109

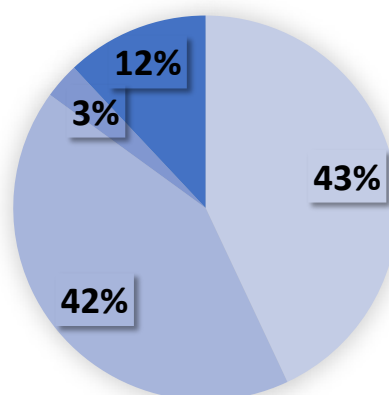
1. Qual è la tua idea di giocattolo?

- Strumento di intrattenimento 10%
- Strumento educativo 57%
- Strumento di svago 27%
- Svago ed intrattenimento 6%



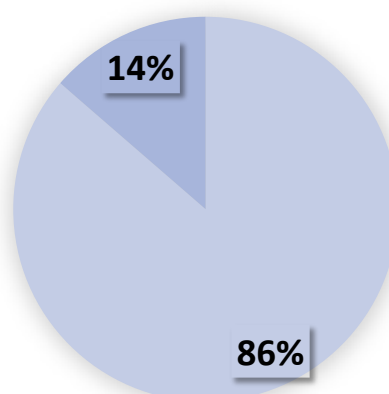
2. Cosa ti spinge ad acquistare un giocattolo nuovo per tuo figlio/figlia ?

- Evento (compleanno, natale) 43%
- Scopo formativo 42%
- Necessità di rimpiazzare un giocattolo rotto/vecchio 3%
- Altro (gratifica, farlo divertire, sorpresa, richiesta): 12%



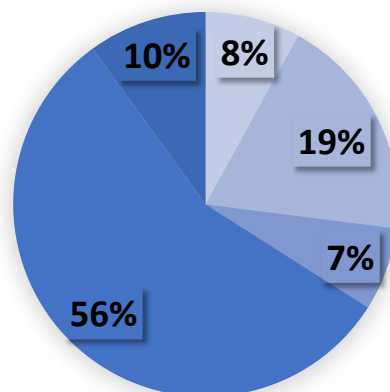
3. Chi acquista maggiormente i giocattoli per tuo figlio/figlia?

- Genitore 86%
- Parenti 14%



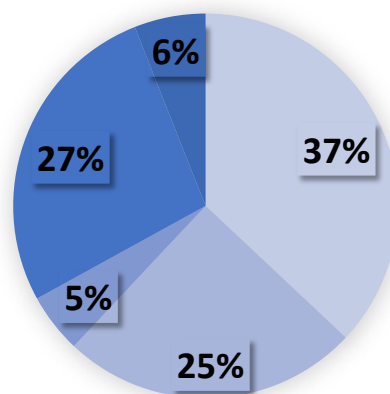
4. Come scegli il giocattolo giusto per tuo figlio/figlia?

- Pubblicità 8%
- Forum/recensioni online 19%
- Consiglio del venditore di giocattoli 7%
- Richiesta del bambino/bambina 56%
- Stimolargli un interesse particolare 10%



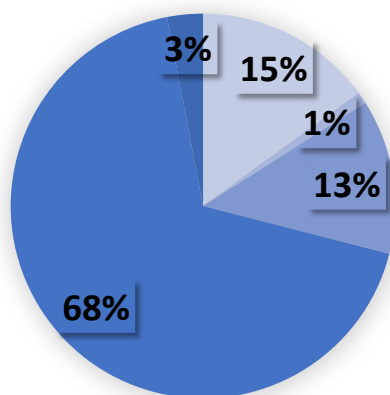
5. Quali giocattoli preferisce tuo figlio/figlia?

- Tradizionali (bambole, macchinine) 37%
- Tecnologici (mini ipad, nintendo) 25%
- Giocattoli in legno 5%
- Giocattoli educativi/didattici 27%
- Altro (tutte queste categorie) 6%



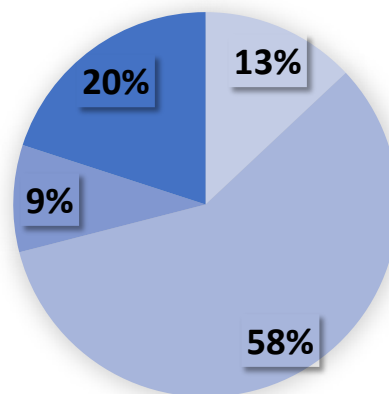
6. Quali giocattoli preferisci TU per tuo figlio/figlia?

- Tradizionali (bambole, macchinine) 15%
- Tecnologici (mini ipad, nintendo) 1%
- Giocattoli in legno 13%
- Giocattoli educativi/didattici 68%
- Altro (tutte queste categorie) 3%



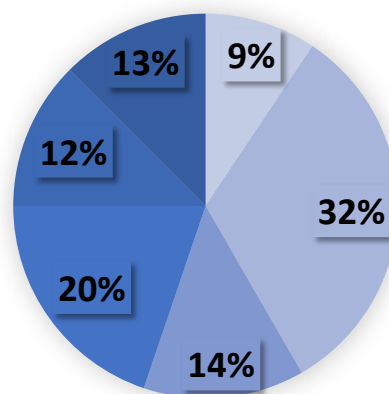
7. Capita che tuo figlio (maschio) giochi con i giocattoli di sua sorella/cugina/amica (o viceversa)

- Sì, spesso 13%
- Sì, a volte 58%
- No, mai 9%
- Non ce n'è occasione 20%



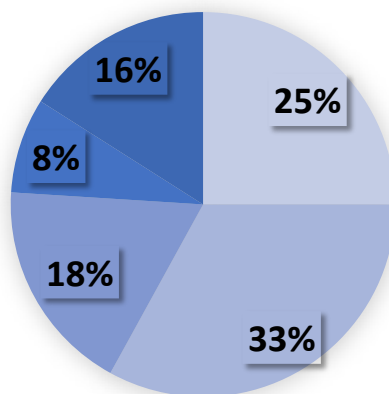
8. Quanto tempo al giorno dedica tuo figlio/figlia al gioco?

- Meno di un'ora al giorno 9%
- Più di un'ora 32%
- Due ore 14%
- Più di due ore 20%
- Più di tre ore 12%
- Più di quattro ore 13%



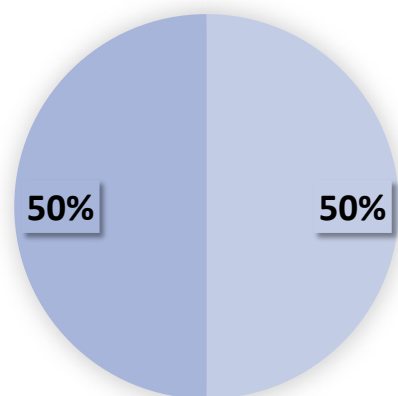
9. Con chi gioca maggiormente tuo figlio/figlia?

- Da solo 25%
- Con uno dei due genitori 33%
- Con gli amichetti 18%
- Con i nonni 8%
- Fratello/sorella 16%



10. Che tipo di giocattoli sono maggiormente presenti nella cameretta di tuo figlio/figlia?

- Giocattoli prettamente da bambina /prettamente da bambino 50%
- Giocattoli unisex 50%



CONSIDERAZIONI

Sulla base di 109 interviste a genitori con figli tra i 2 e i 7 anni si possono fare alcune considerazioni.

La principale idea di giocattolo per i genitori è quella di uno strumento educativo, in più la maggior parte dei genitori afferma di acquistare giocattoli nuovi sulla base di esigenze formative, per ampliare le competenze del figlio in un determinato campo. I genitori affermano anche che la fase di scelta è molto spesso dettata dalla richiesta dei bambini.

I giocattoli preferiti dai bambini, secondo i genitori, sono quelli tradizionali come bambole, macchinine, costruzione, ecc anche se loro preferirebbero che giocassero con giocattoli educativi.

In media i bambini dedicano più di due ore al gioco, spesso entrano anche in contatto con i giocattoli riservati al genere opposto, giocando con sorelle e/o fratelli, o cugini. Per quanto riguarda i giocattoli presenti in casa, dalle interviste risulta che esattamente la metà dei genitori affermano che i giocattoli più presenti in casa sono prettamente di genere, mentre l'altra metà afferma il contrario, quindi giocattoli unisex.

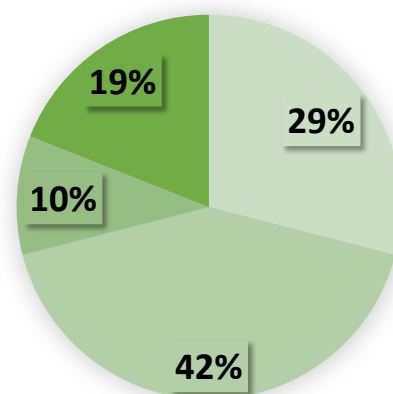
RAPPORTO EDUCATORE-GIOCATTOLO

Intervista ad educatori di ludoteche e maestre di scuola materna

Interviste totali 23

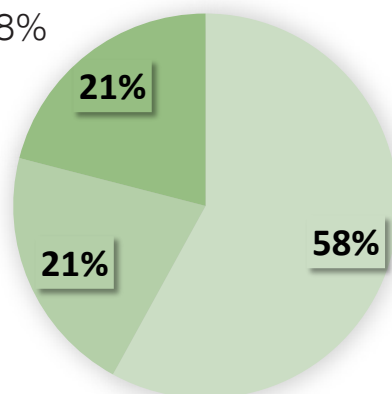
1. Che tipo di giocattoli avete maggiormente a disposizione per i bambini?

- Giocattoli tradizionali 29%
- Giocattoli di costruzione 42%
- Giocattoli in legno 10%
- Giocattoli didattici 19%



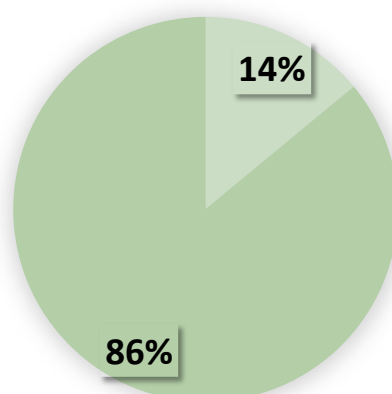
2. Come vengono scelti i giocattoli messi a disposizione dei bambini?

- Secondo un preciso piano pedagogico 58%
- In base alle richieste dei bambini 21%
- Casualmente 21%



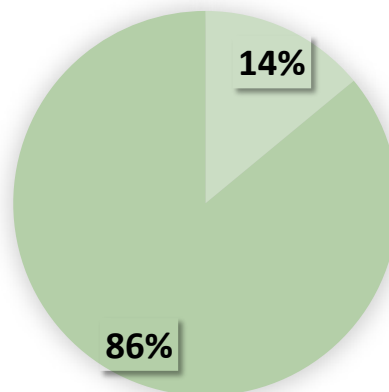
3. Che tipo di giocattoli mettete maggiormente a disposizione ?

- Individuale 14%
- Collettivo 86%



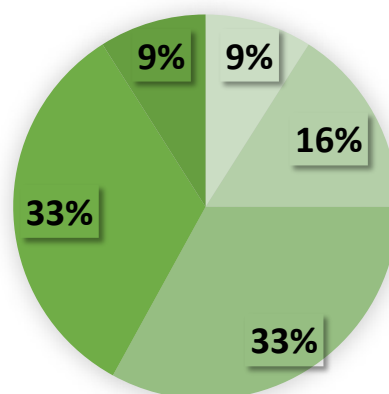
4. Che tipo di giocattolo è maggiormente a disposizione dei bambini nei vostri spazi?

- Giocattoli prettamente da bambina o prettamente da bambino 14%
- Unisex 86%



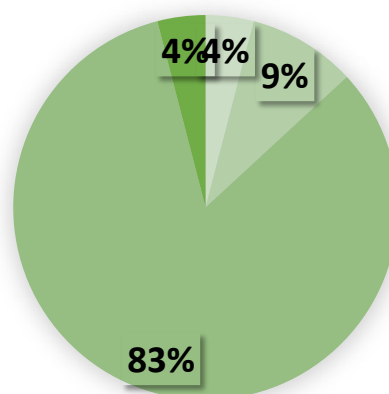
5. A che età si fa più forte la richiesta di giocattoli di genere ?

- 2 anni 9%
- 3 anni 16%
- 4 anni 33%
- 5 anni 33%
- Altro (giocano senza distinzione di genere con tutti i giochi) 9%



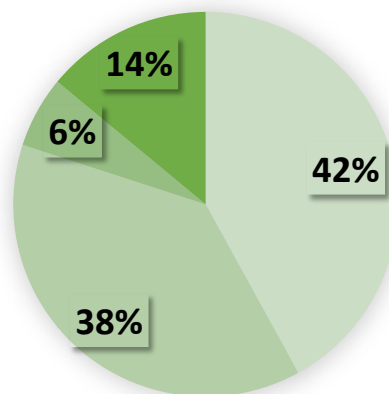
6. Qual è la vostra idea di giocattolo?

- Strumento di intrattenimento 4%
- Strumento di svago 9%
- Strumento educativo 83%
- Altro (Strumento di apprendimento di competenze cognitive, relazionali, comunicative e di autonomia personale e sociale durante il gioco) 4%



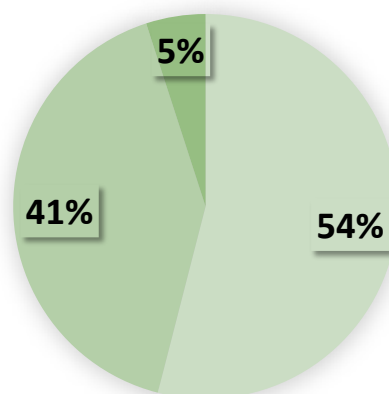
7. In base alla vostra esperienza, quali sono i giocattoli preferiti dai bambini?

- Giocattoli tradizionali 42%
- Giocattoli tecnologici 38%
- Giocattoli in legno 6%
- Giocattoli didattici 14%



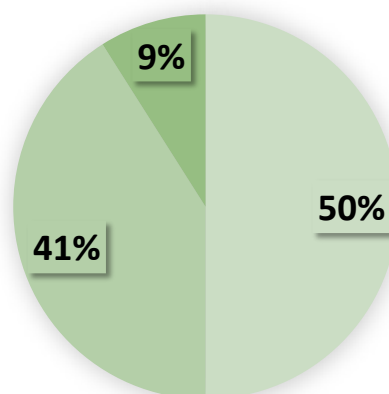
8. Capita che i bambini (maschi) giochino con giocattoli prettamente da bambina? o viceversa (che le bambine giochino con giocattoli prettamente da bambino)

- Sì, spesso 54%
- Sì, raramente 41%
- No, mai 5%
- Non ce n'è occasione 0%



9. Pensi che il giocattolo possa condizionare lo sviluppo di particolari interessi futuri del bambino?

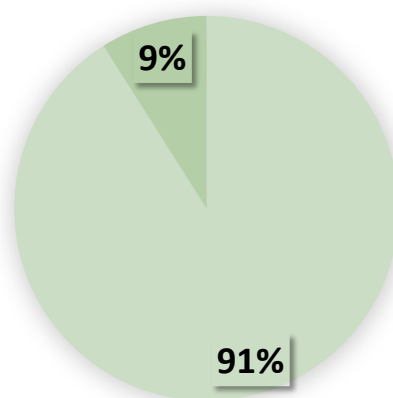
- Sì 50%
- No 41%
- Altro (non sempre; dipende dall'orientamento) 9%



10. Pensi che i bambini, a casa, siano troppo esposti a giocattoli di genere?

■ Sì 91%

■ No 9%



CONSIDERAZIONI

Sulla base di 23 interviste ad educatori di ludoteche e maestre di scuola materna

si possono fare alcune considerazioni.

I giocattoli maggiormente a disposizione dei bambini all'interno di strutture come ludoteche e scuole dell'infanzia sono giocattoli di costruzione e comunque quasi tutti giocattoli di tipo collettivo ed unisex.

I giocattoli con i quali i bambini interagiscono vengono scelti nella maggioranza dei casi secondo un preciso piano pedagogico.

La principale idea di giocattolo per gli educatori è quella di uno strumento importantissimo di educazione, strumento di apprendimento di competenze cognitive, relazionali, comunicative e di autonomia personale e sociale.

I giocattoli preferiti dai bambini, sono quelli tradizionali come bambole, macchinine, costruzione, e giocattoli di tipo tecnologico.

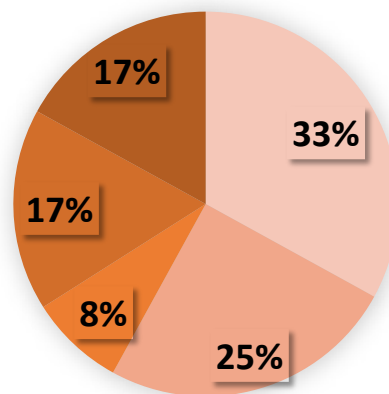
Il 91% degli educatori ritiene che a casa i bambini siano sovraesposti a giocattoli di genere.

RAPPORTO VENDITORE-GIOCATTOLO

Negozi di giocattoli intervistati: 1 piccolo, 9 negozi di medie dimensioni, 6 grandi

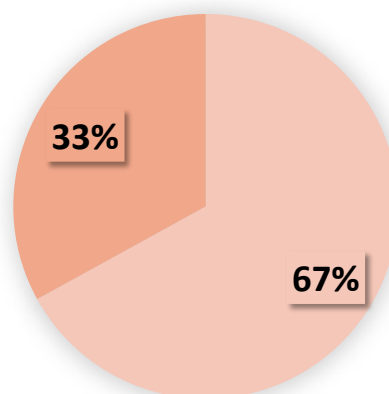
Quali sono i giocattoli più richiesti attualmente?

- Tradizionali 33%
- Tecnologici 25%
- In legno 8%
- Educativi 17%
- Personaggi del momento 17%



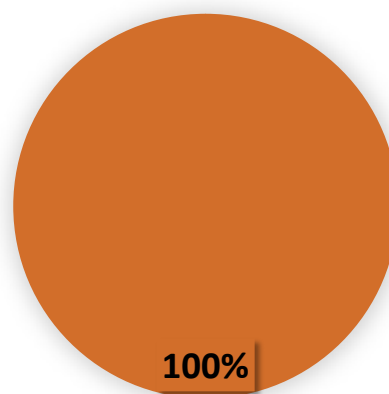
2. Chi acquista maggiormente i giocattoli?

- Genitori 67%
- Parenti 33%



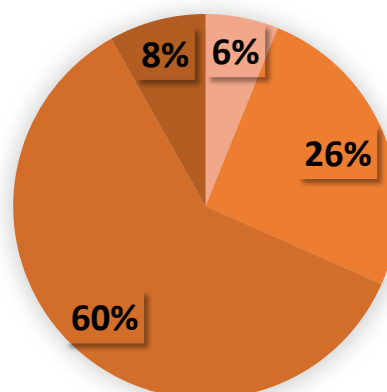
3. Che tipo di giocattolo è più venduto?

- Individuale 100%
- Collettivo



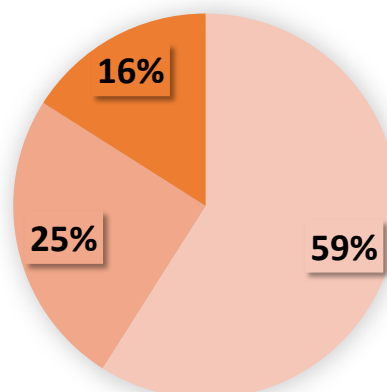
4. In base a cosa disponete i giocattoli sugli scaffali?

- Età 6%
- Sesso 26%
- Categoria 60 %
- Brand 8 %



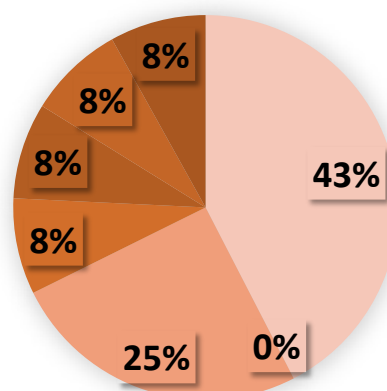
5. Qual è la prima cosa che chiedete al cliente riguardo il bambino a cui è rivolto?

- Età 59%
- Sesso 25%
- Interessi 16%



6. Da che età si evidenzia la distinzione in giocattoli per bambini e giocattoli per bambine?

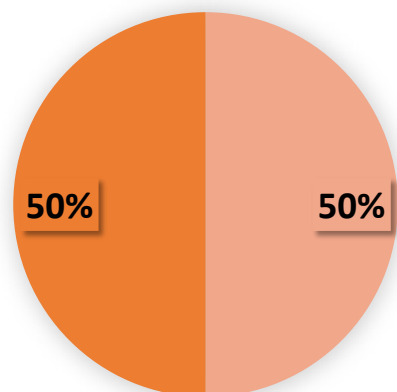
- 0/1 anni 25%
- 2 anni 0%
- 3 anni 43%
- 4 anni 8%
- 5 anni 8%
- 6 anni 8%
- 7 anni 8%



7. Nel vostro negozio sono presenti scaffali completamente rosa (giocattoli per bambina) e scaffali completamente blu (giocattoli per bambino)?

■ No 50%

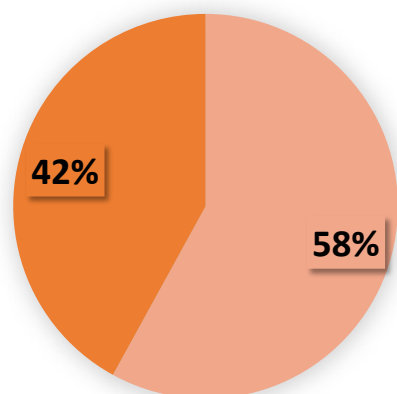
■ Si 50%



8. Che tipo di giocattolo è più venduto?

■ Giocattoli prettamente da bambina /prettamente da bambino 58%

■ Unisex 42%

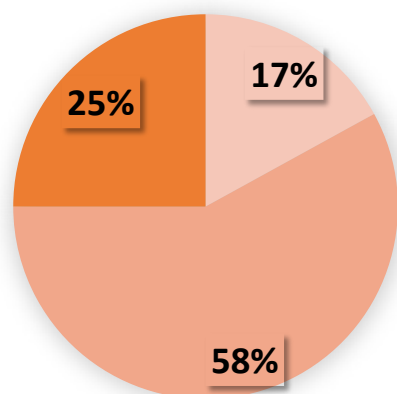


9. Ti è mai capitato di vendere un giocattolo prettamente da bambino ad una bambina o viceversa?

■ Si, spesso 17%

■ Si, a volte 58%

■ No, mai 25%



CONSIDERAZIONI

Sulla base di 16 interviste a negozi di giocattoli di cui 1 piccolo, 9 di medie dimensioni e 6 grandi si possono fare alcune considerazioni.

I giocattoli maggiormente richiesti attualmente sono quelli tradizionali e quelli tecnologici, di tipo individuale, i quali vengono maggiormente acquistati dai genitori. I giocattoli più venduti sono giocattoli di genere.

Nel 60% dei casi vengono disposti sugli scaffali in base alla categoria di riferimento, solo nel 26% dei casi in base al sesso. Il 50% dei venditori nega la presenza di scaffali completamente rosa e altri completamente blu all'interno del proprio negozio.

Nell'approcciarsi al cliente la prima domanda che viene rivolta in riferimento al destinatario del giocattolo è l'età, seguita dal sesso, solo infine vengono chiesti gli interessi.

REPORTAGE





7

Linee guida

PERCHÈ PROGETTARE PER LA FASCIA D'ETÀ 4-6 ANNI?

Si è scelta l'età prescolare, l'età della scuola dell'infanzia poichè questa è stata individuata come fase primaria di distacco dalla figura genitoriale e condivisione di momenti ludici e confronto con bambini della stessa età in ambienti come scuola dell'infanzia e ludoteche.

A 3 anni circa il bambino impara a manipolare e impugnare oggetti in modo sempre più saldo e corretto, inventa giochi di immaginazione, disegna e colora impugnando correttamente le matite, è in grado di usare correttamente le forbici.

Tra i 4 e 5 anni è collaborativo quando si tratta di seguire regole, ama giocare in compagnia di altri bambini, inizia a l'apprendimento di numeri e lettere.

Le categorie di giochi più comuni in questa fascia d'età sono:

- fare finta,
- costruire,
- muoversi,
- scoprire,
- disegnare, modellare, tagliare, colorare,
- giocare insieme,
- creare e immaginare,
- fare musica e teatro.

Le teorie pedagogiche riferite a questa fascia d'età a cui si può fare riferimento sono quella di Piaget, il metodo Montessori ed infine l'approccio ai bambini di Bruno Munari.

Piaget, nei suoi studi sull'età evolutiva, notò che vi erano momenti dello svilup-

po nei quali prevaleva l'assimilazione, momenti nei quali prevaleva l'accomodamento e momenti di relativo equilibrio. Ancor più, individuò delle differenze sostanziali nel modo con il quale, nelle sue diverse età, l'individuo si accosta alla realtà esterna e ai problemi di adattamento che essa pone. Sviluppò così una distinzione degli stadi dello sviluppo cognitivo individuando 4 periodi fondamentali dello stesso, comuni a tutti gli individui e che si susseguono sempre nello stesso ordine.

Nella fascia d'età tra i 2 e i 6 anni il bambino è in grado di usare i simboli. Un simbolo è un'entità che ne rappresenta un'altra. Un esempio è il gioco creativo nel quale il bambino usa, per esempio, una scatola per rappresentare un tavolo, dei pezzetti di carta per rappresentare i piatti ecc. Il gioco in questo stadio è appunto caratterizzato dalla decontestualizzazione (il coinvolgimento di altre persone o simulacri), dalla sostituzione di oggetti per rappresentarne altri e dalla crescente integrazione simbolica.

Il **metodo montessoriano** mette al centro il rispetto per la spontaneità del bambino ed è il primo a offrire un'alternativa all'educazione autoritaria dell'epoca. "Il piccolo" scrive la Montessori, "rivela se stesso solo quando è lasciato libero di esprimersi, non quando viene coartato da qualche schema educativo o da una disciplina puramente esteriore".

Solo in questo modo il bambino impara ad autoregolarsi. Infatti secondo la Montessori il bambino per sua natura è serio, disciplinato e amante dell'ordine e messo a contatto con i materiali pedagogici adatti e guidato da un educatore "umile" e discreto è in grado di autoeducarsi e di

dispiegare le sue potenzialità e andare a formare “un’umanità libera e affratellata”.

Dai 3 ai 6 anni inizia l’educazione prescolastica e alla mente assorbente si associa la “mente cosciente”. Il bambino sembra ora avere la necessità di organizzare logicamente i contenuti mentali assorbiti.

I giochi Montessori per i bambini da 3 a 5 anni vedono protagonisti i bambini nel pieno del loro sviluppo psicofisico.

COME IL PRODOTTO È DIFFERENZIATO IN BASE AL GENERE? COME CAMBIANO LE SCELTE DI COLORE, FORMA, TEXTURE, RUOLO?

Il mondo dei giocattoli è popolato di “oggetti di genere”, ovvero è per lo più costituito da prodotti connotati da attributi (colore, forma, dimensioni, finiture superficiali) distintivi e di appartenenza ad una delle due classi sessuali, maschio o femmina. Tali connotati - come, ad es. l’utilizzo del colore rosa, di forme arrotondate e di superfici morbide per le femmine e del colore blu, di forme spigolose e di finiture lucide e brillanti per i maschi - influenzano notevolmente la costruzione della personalità e dell’identità sessuale e sociale dei bambini nel loro percorso di crescita e apprendimento.

(...)

I “giocattoli di genere”, quindi, possono inibire alcune attitudini e capacità dei bambini proprio nelle fasi principali del loro sviluppo. Se infatti i giochi di ruolo e le bambole, destinate dall’industria ludica soprattutto alle femmine, stimolano le abilità comunicative e introspettive, l’altruismo e la cura, inibiscono però le abilità tecniche che invece sono sollecitate nei maschi, insieme alla

manualità e all’attitudine a risolvere i problemi, dai giochi di costruzione e manipolazione a loro principalmente rivolti (ad es., il meccano, il “piccolo chimico”, ecc.).

(Lucia Pietroni, Il design del giocattolo e l’identità di genere, DIID Playlife Design n 54)

I giocattoli, tra tutti i prodotti presenti sul mercato aventi una divisione di genere, sono probabilmente quella categoria che più di ogni altra dovrebbe essere neutra per favorire lo sviluppo dell’identità del bambino libero da obsoleti stereotipi.

In sintesi i giocattoli “da bambine” sono caratterizzati dal colore rosa, dalla forma smussata, da funzioni più semplici, richiamano tutti quei ruoli e quelle attività domestiche e del benessere della famiglia, dal prendersi cura del bambolotto come fosse un figlio, al set per imparare a stirare gli abiti. I giocattoli prettamente “da bambini” sono invece solitamente sulle tonalità dell’azzurro, più tecnici e dalle forme meno infantili. Richiamano mestieri che nella concezione comune si attribuiscono solo agli uomini come il falegname, il carabiniere. Inoltre i giocattoli “neutri”, vale a dire non caratterizzati dal colore azzurro/rosa e che propongono attività non orientate per genere, hanno spesso un corrispettivo tutto al femminile, tradendo quindi in realtà l’idea che il femminile sia differente e che la normalità sia il maschio.

COME I GIOCHI SI SONO ATTUALIZZATI ? COSA VUOL DIRE GIOCARRE OGGI?

La concezione del gioco negli anni è mutata andando ad associare sempre più il momento gioco necessariamente con l'oggetto giocattolo. Fino agli anni 90 il giocare era un'attività quasi sempre svolta con naturalezza insieme agli amici di scuola o di quartiere con oggetti di recupero e giochi molto umili.

Oggi giocare significa far vivere un momento educativo al bambino attraverso il giocattolo, fargli compiere un'attività formativa, un'esperienza pratica che ricorderà.

Il gioco assume notevole importanza per lo sviluppo del bambino e soprattutto è un potente mediatore per attivare l'apprendimento in ogni periodo della vita. Esso stimola la formazione della personalità, prepara a comprendere regole e migliora l'integrazione sociale.

Il gioco, oltre ad essere ambito di sviluppo della creatività, è spesso sinonimo di apprendimento, perché comporta l'attivazione dei piani: motorio, emotivo, intellettuale, relazionale e sociale. Giocando ad esempio con costruzioni, con penne colorate, il bambino impara le caratteristiche differenti degli oggetti, le loro somiglianze e il loro colore. Il gioco permette di apprendere e di perfezionare capacità quali la fantasia, il confronto, la comunicazione spontanea, l'imitazione e lo scambio di ruoli.

Il famoso sito di e-commerce propone una categoria nuova, nella quale sono raggruppati tutti i giocattoli educativi, la sezione si chiama STEM.

“Cos'è STEM?”

STEM è sinonimo di scienza, tecnologia, ingegneria e matematica, ma ciò su cui si concentra l'educazione STEM è molto più di queste quattro materie. L'obiettivo dell'istruzione STEM è il modo in cui queste materie si relazionano tra loro e con il mondo reale. Ciò significa che questi argomenti devono essere insegnati insieme e focalizzati sulla risoluzione dei problemi.

Cosa sono i giocattoli STEM?

I giocattoli STEM incoraggiano i bambini a sviluppare competenze nelle discipline di base della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica.

Perché abbiamo selezionato questi giocattoli STEM?

Abbiamo scelto questi giocattoli STEM perché hanno obiettivi chiari e incoraggiamo i bambini a imparare le abilità STEM divertendosi.” (sezione STEM di Amazon).

I GIOCATTOLI SONO MINIATURIZZAZIONI DI RUOLI?

Cecilia Cecchini in XXSmall: la miniaturizzazione del quotidiano, DIID Playlife Design n 54) parla chiaramente dei giocattoli, in quanto oggetti che riproducono e miniaturizzano le scene nelle quali gli uomini svolgono le proprie attività (dai mestieri alle cure della famiglia, alle pratiche del tempo libero ecc.).

I giocattoli di ultima generazione miniaturizzano il paesaggio domestico, soprattutto nell'ambito delle cucine, simulando con materiali performanti, artifici tecnici o semplici accorgimenti scenici, le funzioni degli elettrodomestici originali, con stupefacente verosimiglianza: acqua che sembra bollire nelle mini-pentole poggiate su piani in vetroceramica che paiono accesi; aspirapolveri ergonomici completi di spazzole girevoli che aspirano con grande potenza; ferri da stiro che nebulizzano acqua; lavatrici con cestelli rotanti che riproducono i suoni del lavaggio e imitano il controllo elettronico con display retroilluminati; mini pannelli solari che accendono i led per illuminare la cucina... Tutto formato small.

L'adultizzazione del mondo infantile e la conseguente imitazione delle azioni dei grandi da parte dei bambini sono, fin dall'antichità, capisaldi del gioco. In molti casi la miniaturizzazione degli oggetti a scopo ludico è stata accompagnata dalla simulazione, più o meno veritiera, del loro funzionamento.

I GIOCHI DELLA STORIA E DELLA TRADIZIONE POPOLARE

Con il termine "giochi popolari tradizionali" si intendono tutti quei passatempi che negli anni e nei secoli scorsi si praticavano durante le sagre paesane o che si svolgevano solitamente all'aria aperta, sulle strade o nelle piazze durante i rari momenti liberi dagli impegni lavorativi.

Erano passatempi semplici e salutari che venivano praticati da grandi e piccini e rispecchiavano fedelmente la vita di allora. Erano basati sulla destrezza, sulla creatività, sulla fantasia, sull'abilità, sulla manualità, sulla velocità, sulla coordinazione, ma principalmente sulla forza fisica e quel che è più importante non escludevano nessuno.

Giochi e giocattoli venivano progettati e realizzati dagli stessi bambini, spesso con l'aiuto degli adulti; le stesse regole venivano discusse ed elaborate in gruppo e poi, rigidamente, rispettate. Quei giochi privilegiavano la socializzazione e lo stare insieme; favorivano l'interazione fra grandi e piccoli creando o rafforzando un solido legame generazionale.

8 Benchmarking

RICERCA DI BENCHMARKING TEATRINO

Table top theatre

nome: TABLE TOP THEATRE

azienda: BIGJIGS TOYS

prezzo: 29,99€

età: 3+ anni

genere: unisex

caratteristiche:

Teatrino da tavolo, basta aggiungere un numero qualsiasi di pupazzi per dita della gamma Bigjigs Toys e il palcoscenico è pronto per andare in scena.



Teatrino dei Burattini da Tavola

nome: TEATRINO DEI BURATTINI DA TAVOLA

azienda: MELISSA & DOUG

prezzo: 41€

età: 3+ anni

genere: unisex

caratteristiche:

teatrino smontabile e con sfondi reversibili, dotato anche di sipario che si apre e si chiude come i veri teatri.



RICERCA DI BENCHMARKING GENERA STORIE

Storie a cucù

nome: STORIE A CUCÙ

azienda: Valentina edizioni

prezzo: 8,50€

età: 3+ anni

genere: unisex

caratteristiche:

L'inventastorie di Valentina aiuta i bambini ad inventare storie sempre nuove con il supporto di carte illustrate.



Paricard

nome: PARICARD

azienda: PARIQUAL

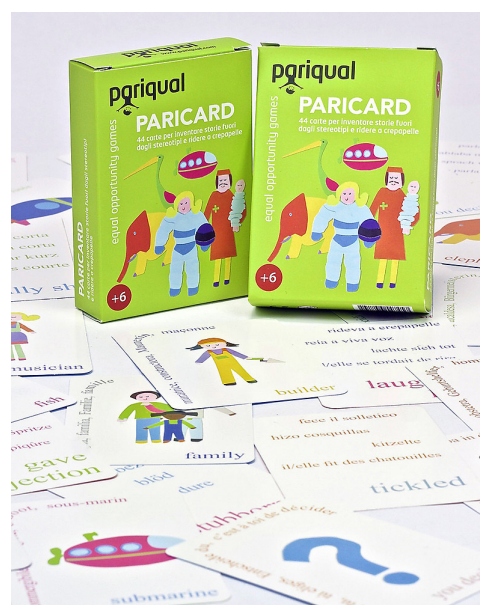
prezzo: 14,90€

età: 5+ anni

genere: unisex

caratteristiche:

Le regole del gioco sono semplici e permettono ai bambini e ai grandi di raccontare storie insieme e ridere a crepapelle delle proprie invenzioni. Le carte Paricard sono pensate per inventare storie fuori dagli stereotipi, mostrando il mondo nella sua allegra diversità.



RICERCA DI BENCHMARKING GENERA STORIE

Story Cubes

nome: RORY'S STORY CUBE

azienda: ASMODEE

prezzo: 12,90€

età: 8+ anni

genere: unisex

caratteristiche:

Story Cubes è un generatore di storie portatile che stimola l'immaginazione ed è adatto a tutte le età. Basta tirare i dadi e cercare di creare una storia utilizzando le nove immagini risultanti. Un gioco non competitivo per uno o più giocatori.



Story Cube teller

nome: STORY CUBE TELLER

prezzo: 25€

età: 6+ anni

genere: unisex

caratteristiche:

Story Teller Cube è un gioco didattico per i primi anni del bambino. Favorisce lo sviluppo del linguaggio nei bambini in età prescolare.



RICERCA DI BENCHMARKING TEATRINO - OMBRE

À la télé

nome: À LA TÉLÉ

azienda: MOULIN ROTY

prezzo: 24,99€

età: 4+ anni

genere: unisex

caratteristiche:

Tutta la magia della televisione dentro una scatola...contenente 3 sagome, 4 sfondi e la scatola televisione da montare! Insieme agli altri set delle ombre si possono inventare infinite storie e creare tanti spettacoli per la famiglia e gli amici.



Au cinéma

nome: AU CINÉMA

azienda: MOULIN ROTY

prezzo: 29€

età: 4+ anni

genere: unisex

caratteristiche:

Tutta la magia del cinema dentro una scatola, il kit comprende la scatola dove proiettare le 5 "pellicole", una torcia luminosa, 16 biglietti del cinema e 20 foglietti per segnare data e ora della proiezione



RICERCA DI BENCHMARKING TEATRINO - OMBRE

Histoires d'ombres

nome: HISTOIRES D'OMBRES

azienda: COCO D'EN HAUT

prezzo: 52€

età: 4+ anni

genere: unisex

caratteristiche:

Teatro delle ombre in cartone rigido di produzione francese. Facile da montare per un uso immediato e da smontare per poterlo portare ovunque. Contiene il teatro in cartone, personaggi con le bacchette, fogli per creare i propri personaggi, lampada per illuminare.



Il teatro delle ombre

nome: IL TEATRO DELLE OMBRE

editore: EDIZIONICORSARE

prezzo: 18€

età: 3+ anni

genere: unisex

caratteristiche:

Un libro interattivo da smontare e ritagliare per creare un vero e proprio teatrino delle ombre.



RICERCA DI BENCHMARKING OMBRE

Cartoo

nome: CARTOO

azienda-associazione: CARTOOLAB

prezzo: 16€

età: 3+ anni

genere: unisex

caratteristiche:

L'Associazione Cartoolab si propone di aiutare a creare una dimensione di contatto tra bambino e adulto, stimolando la fantasia e la creatività attraverso la narrazione e invogliando a un uso attento e creativo della tecnologia. Così è nato catoo, un proiettore in cartone che utilizza il flash dello smartphone per dar vita ai racconti dei bambini.

Monta il tuo Cartoo e inserisci uno smartphone con la torcia accesa nella fenditura laterale. Crea infinite storie, lancia la trottola e lasciati ispirare dal nostro canovaccio!

Sulle linguette trasparenti incluse nel kit potrai ricalcare i personaggi presenti nella confezione o creare un nuovo personaggio!



9 Progetto

L'IDEA

L'idea per il mio progetto di tesi è nata dopo numerosissime ricerche e studi su libri, pubblicazioni, siti e forum per genitori, indagine tra genitori, educatori e venditori di giocattoli.

La necessità di orientarmi su un **gioco aperto** è stata data dagli studi e dalle considerazioni fatte sulle teorie pedagogiche e sui metodi educativi di **J. Piaget**, **Maria Montessori**, il metodo **Steiner** e l'approccio creativo di **Bruno Munari**.

Il gioco deve essere "aperto", deve dare spunti per essere giocato, ma non deve essere completo. Deve poter essere completato dal bambino in maniera del tutto spontanea in base al suo umore, creatività, interessi, esigenze comunicative, contesto di gioco ed ambiente. Il gioco può assumere diverse funzioni se giocato singolarmente dal bambino o nella relazione con l'altro. Il gioco deve essere trasformabile, non monotono ed univoco; deve seguire il bambino negli spazi di gioco più disparati.

Va appunto preferito un approccio di tipo pratico, un' esperienza diretta, poichè solo facendo materialmente il bambino memorizza e assimila concetti importanti per il suo sviluppo identitario e cognitivo. Quelli che per noi sono semplici oggetti, per i bambini sono le porte di accesso ad un mondo interamente creato dalla loro immaginazione, che si rinnova di continuo nel rispetto di regole su cui la fantasia costruisce le proprie variabili.

OBIETTIVI E REQUISITI DI PROGETTO

Le ricerche e le indagini svolte hanno portato alla definizione di alcuni obiettivi principali, utili come linee guida per lo sviluppo del concept e del progetto.

- Permettere uno sviluppo cognitivo ed individuale pari tra i sessi, dando uguali possibilità di gioco ed espressione.
- Incoraggiare l'immaginazione del bambino e lo sviluppo della sua creatività.
- Stimolare ed aumentare la qualità della socializzazione tra bambini e con la famiglia.
- Favorire la comunicazione e lo sviluppo del linguaggio.

CONCEPT

L'idea progettuale è quella di un gioco attraverso il quale il bambino possa esprimere le proprie emozioni e la propria personalità senza limitazioni di genere. Ciò che accade guardando il mercato dei giocattoli è una netta separazione delle competenze che i bambini possono apprendere a seconda del proprio genere.

L'idea progettuale "HEN" che ne è scaturita consiste in un teatro per bambini in scala 1:1, in cui il bambino è libero di esprimersi con tutto il corpo. Il teatro è stato integrato da accessori di supporto come sagome per recitare, cappello pop up con orecchie intercambiabili, manuale delle storie e un' app in cui i nativi digitali troveranno consigli per la recitazione.

TARGET

Il target a cui ci si rivolge, non è casuale, ma nato dall'osservazione che prima dei 36 mesi i prodotti dedicati ai bambini si distinguono solo nel colore, mentre dai 4 anni il genere diventa motivo di distinzione delle competenze da acquisire attraverso il momento del gioco.

LE OMBRE CINESI

Il teatro delle ombre cinesi è una forma d'arte cinese che può vantare una lunghissima tradizione. Le ombre cinesi sono un tipo di spettacolo molto antico che veniva svolto in teatrini ambulanti che si spostavano da un paese all'altro, similmente ai gabbiotti delle marionette o dei pupi siciliani. Era comune trovare questi teatri ambulanti vicino ai templi, durante le ricorrenze religiose, ma anche nelle feste laiche come il Capodanno o alle fiere di paese.

Negli spettacoli le figure non si vedono direttamente ma, come dice il nome stesso, appaiono solo le loro ombre. Lo spettatore si pone davanti a uno schermo bianco semi-trasparente dietro il quale degli attori manovrano le figure e recitano le varie parti. Una potente fonte di luce proietta le ombre direttamente sullo schermo con l'effetto di ingigantirle e rendere animate le figure.

Una leggenda vuole che l'Imperatore cinese Wudi (140-85 a.C.) fosse divenuto molto triste in seguito alla morte della sua concubina Li Furen. Per consolare il sovrano, i suoi eunuchi fecero scolpire

una figura in legno simile alla donna e ne proiettarono l'ombra su una tenda.

L'Imperatore credendo che fosse lo spirito della sua amata che tornava a fargli visita si sentì consolato.

Oggi le figure non sono più di legno, ma di cuoio, più leggero e più semplice da maneggiare.

L'antica arte cinese è, poi, stata esportata in tutto il mondo e, al giorno d'oggi, con ombre cinesi si indicano, in generale, tutte le ombre che vengono proiettate attraverso l'uso delle mani o di ritagli di carta o cartoncini.

Il mondo delle Ombre Cinesi è uno strumento utilissimo per avviare i più piccoli all'arte dell'improvvisazione e per farli esprimere liberamente. Giocare con le ombre e rappresentare le storie nel teatrino è un modo divertente per coinvolgere il bambino e l'adulto nel gioco.



TEATRO HEN

hen

Il nome dato al progetto “HEN” riprende il nuovo pronome introdotto in Svezia e che si aggiungerà a quello maschile “han” e a quello femminile “hon”. Verrà utilizzato per una persona il cui genere è sconosciuto, per una persona transgender o per i casi in cui la specificazione del genere non è necessaria.



COSA È?

Un teatro dove il bambino è libero di esprimere le proprie emozioni **SENZA IMPEDIMENTI DI GENERE**.

Ha a disposizione un teatro in scala 1:1 in cui approcciarsi all' **ARTE DELL' IMPROVVISAZIONE** in cui essere attore della storia che sceglie di raccontare, e non succube della **MINIATURIZZAZIONE** di una realtà che non gli appartiene. Si è scelto di lavorare su un **GIOCO APERTO** con l'intento di lasciare il bambino libero di fare esperienze e completare la propria storia ogni volta in modo nuovo e con l'ausilio di nuove sagome di recitazione che lui stesso può costruirsi.

4-6 ANNI, è il target a cui ci si rivolge, non è casuale, ma nato dall'osservazione che prima dei 36 mesi i prodotti dedicati ai bambini si distinguono solo nel colore, mentre dai 4 anni il genere diventa motivo di distinzione delle competenze da acquisire attraverso il momento del gioco.



IL KIT

Il teatro HEN prevede una serie di accessori di supporto alla recitazione ma studiati per lasciare il bambino il più libero possibile da condizionamenti di gioco.

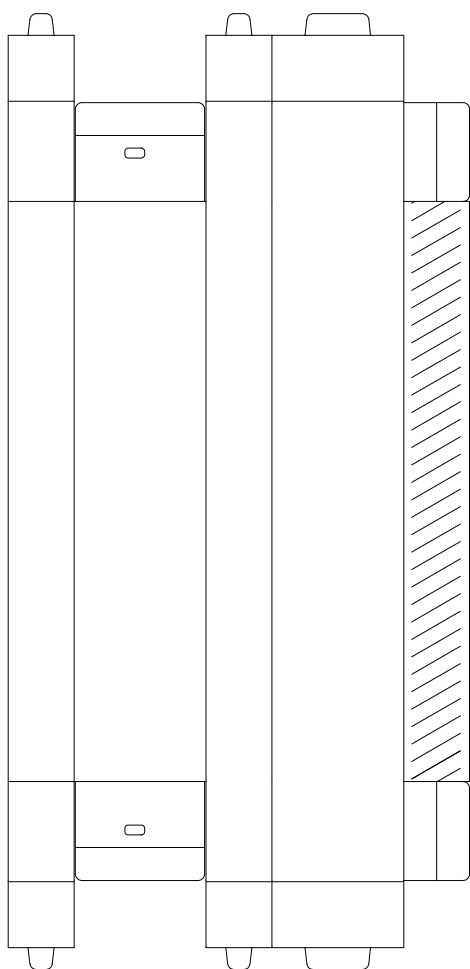
- telo ombre cinesi
- cornici intercambiabili
- manuale di supporto alla recitazione
- kit di sagome
- cappello pop up con orecchie intercambiabili

COM'È FATTO?

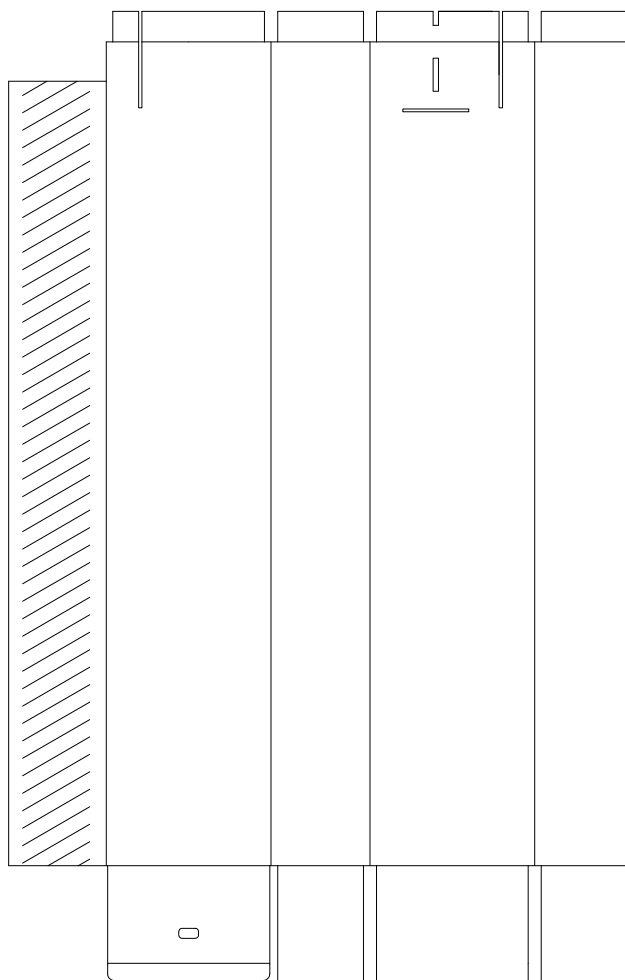
DIMENSIONI: 1250 h x 1200 l

MATERIALE: CARTONE EB

STRUTTURA ABBATTIBILE



Tetto 1200 h x 100 l (montato)



2 pilastri 1250h x 150 l (montato)

TELO PER GIOCARE ALLE OMBRE CINESI



CORNICI INTERCAMBIABILI



KIT DI SAGOME PER RECITARE

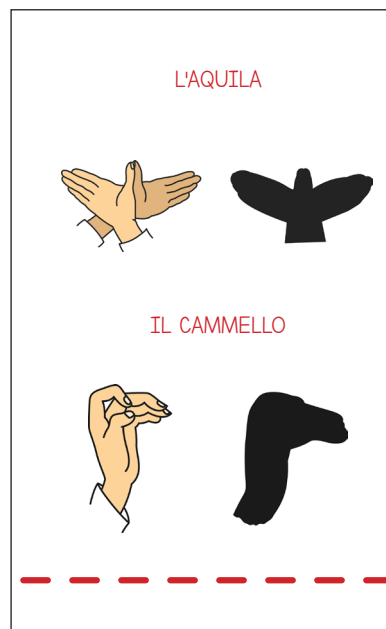


CAPPELLO POP UP CON ORECCHIE INTERCAMBIABILI



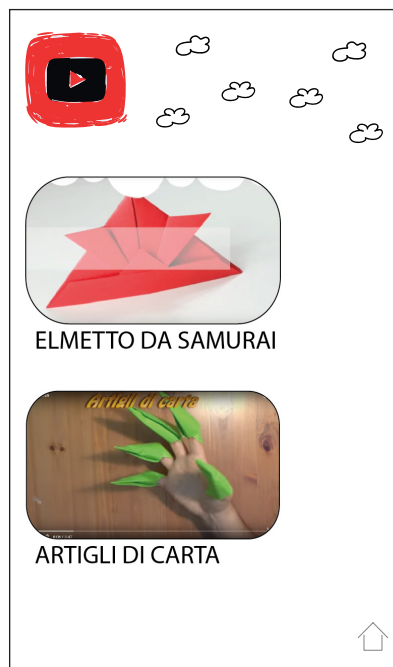
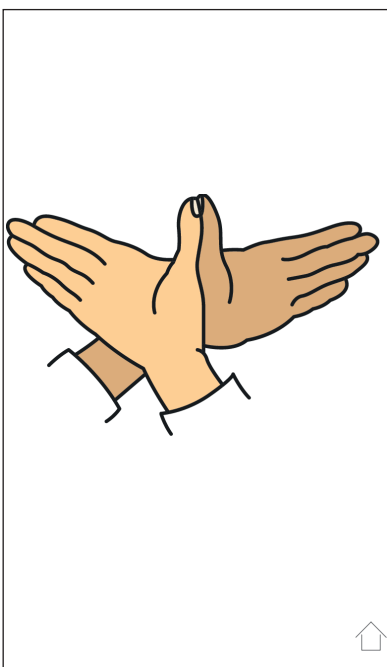
MANUALE DI SUPPORTO ALLA RECITAZIONE





APP





10 Fonti

RIFERIMENTI

BIBLIOGRAFIA

- diid Playlife Design n_54 Innovazione e ricerca:
 - Lucia Pietroni, Il design del giocattolo e l'identità di genere
 - Cecilia Cecchini, XXSmall: la miniaturizzazione del quotidiano
 - Arianna Vignati, Progettare un gioco non è un gioco
- diid, Tool Toy Il mio ToolToy scritto da Gloria Arditi
- Generi e consumi, Roberta Sassatelli
- Le spose del vento - Luciano Rubino
- E. Ruspini: Ruolo di genere_cap. 1
- Crescita con gli stereotipi. Identità dei giocattoli e modelli di genere. Valeria Buchetti.
- Rosa e celeste: distinzione di genere e fenomeno sociale
- Gendering of product: in industrial design, tesi di Laurea di Akanay Akata
- Scienze e ricerche, supplemento al numero 5 di Marzo 2015. Essere donna e fare ricerca in Italia
- Ragazzi e ragazze: rapporti tra i generi ed esperienze di violenza. Dott.ssa Lucia Beltramini. Laboratorio di Psicologia sociale e di comunità, Dipartimento di Scienze della vita, Università di Trieste.
- Gender dimension of product design: Klaus Schroeder, Design people, Aarhus, Denmark.
- Donne e Design: il contributo dei Gender Studies. Lucia Pietroni
- Visualising Gender Norms in Design: Meet the Mega Hurricane Mixer and the Drill Dolly. Karin Ehrnberger, Minna Räsänen, Sara Ilstedt.
- Ruolo di genere: gioco tra stereotipo e socializzazione. Tommaso Cimino
- I giocattoli che ci fanno maschi o femmine. La Stampa, Vittorio Sabadini. 2014

RIFERIMENTI

SITOGRAFIA

- www.uisp.it/giochitradizionali2/pagina/giochi-popolari
- Un codice neutro contro gli stereotipi per liberarsi da «donnine» e «ometti». La ventisettesima ora
- www.cittadelsole.it
- www.amazon.com
- www.stateofmind.it
- www.tpi.it/2017/03/07/come-rosa-diventato-colore-donna/#r
- <http://marginaliavincenzaperilli.blogspot.it/2007/12/contre-le-jouets-sexistes.html>
- <https://www.ideal.it/magazine/2016/11/09/giocattoli-bambini-e-gender-giocare-oltre-gli-stereotipi/>
- <https://www.davidealgeri.com/giochi-per-bambini-e-per-bambine/>
- <https://www.designfortoys.it/giocattoli-design/gioco-giocattoli-bambini-riflessioni-psicologiche-0000219.html?>
- <https://www.rookiemoms.com/gender-neutral-toys/>
- <http://www.gorgonia.it/fotografia/jeongmee-yoon-pink-blue-project/>
- <https://gameforpicnic.wordpress.com/2011/01/28/bruno-munari-citazione/>
- <http://giocodelrispetto.org/genitori/liberi-di-giocare/>
- http://www.spaziomamma.com/giochi-educativi-bambini-piccoli--_31567.php
- <https://www.nostrofiglio.it/bambino/bambino-1-3-anni/giochi-didattici-ed-educativi-quali-scegliere-in-base-all-eta?gimg=67323#img67323>
- <https://www.igiocattolidilegno.it/>
- <http://www.laricerca.loescher.it/istruzione/756-il-rapporto-dei-bambini-con-il-digitale.html>
- <http://www.ilpost.it/2014/11/22/barbie-ingegnere-informatica/>
- <http://www.adidesignindex.com/it/targa-giovani/2011/lotus-tappeto-gioco-interattivo-per-bambini-dislessici>

- http://www.sinapsi.unina.it/identgener_bullismoomofobico
- <https://itlug.org/storia-lego/>
- <http://impararegiocando.com/guide/esempi-apprendimento-dei-bambini-con-i-giochi/>
- http://www.iss.it/binary/publ/cont/ONLINE_05.14.pdf, la sicurezza microbiologica dei giocattoli

