

HOMEY

your way of play

Progettazione di un'applicazione, dedicata ai genitori per guidare i propri bambini verso attività di stimolazione dei sensi e della fantasia, con lo scopo di combattere gli stereotipi di genere.

Università degli studi di Camerino
Scuola di Architettura e Design "E. Vittoria"
Corso di Laurea in Disegno Industriale e Ambientale
Relatore: Prof. Carlo Vannicola
Correlatore: Manuel Scortichini
Laureanda: Sara Ferranti

Studentessa
Sara Ferranti

Università degli studi di Camerino
Scuola di Ateneo di Architettura e Design "Eduardo Vittoria" Ascoli Piceno
Corso di Laurea in Disegno Industriale e Ambientale

A.A 2018/2019
Relatore: Prof. Carlo Vannicola
Correlatore: Manuel Scortichini

INDICE

1	Introduzione al tema	p. 5
2	Analisi dello scenario di riferimento: le problematiche	p. 9
	Studio sulla situazione dei rivenditori di giocattoli	p. 27
	Studio sulla comunicazione per bambini	p. 37
3	Benchmarking: Giocattoli gender neutral	p. 45
	Benchmarking: Gioco virtuale e stereotipi	p. 57
	Benchmarking: Trasmissioni didattiche italiane per la stimolazione sensoriale e cognitiva e per la stimolazione della creatività	p. 77
	Benchmarking: Applicazioni per la stimolazione sensoriale e cognitiva	p. 81
	Benchmarking: Canali Youtube per bambini	p. 85
	Benchmarking: Podcast per bambini	p. 89
	Benchmarking: Assistenti vocali	p. 93
4	Progetto: HOMEY	p. 101
	Fase progettuale: La casa delle esperienze	p. 112
5	Bibliografia	p. 120
	Sitografia	p. 121

1

HOMEY è un'applicazione, contenente un assistente vocale, dedicata ai genitori per guidare i propri bambini verso attività di stimolazione dei sensi e della fantasia, con lo scopo di sensibilizzare sugli stereotipi di genere e sulla sostenibilità ambientale.

INTRODUZIONE AL TEMA

RUOLI DI GENERE
STEREOTIPATI



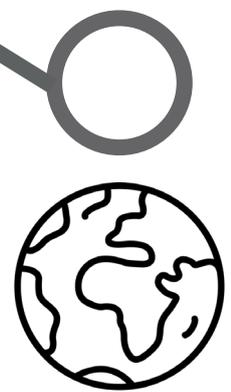
RAPPORTO CON I GENITORI



BASSA
STIMOLAZIONE SENSORIALE E
COGNITIVA



SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE



2

Analisi dello scenario di riferimento: le problematiche

IL CONCETTO DI IDENTITÀ DI GENERE

Il genere si riferisce ai ruoli e alle responsabilità che uomini e donne hanno creato in ambito familiare, sociale e culturale.

In analisi sociale il concetto di genere è fondamentale per comprendere, come la sottomissione delle donne (o la dominazione degli uomini) sia socialmente costruita, infatti il genere non è un fattore biologico predeterminato né fissato per sempre.

Il piano generale

Negli ultimi anni è cresciuta la necessità di promuovere la rappresentazione di un'immagine femminile in modo che rappresenti la dignità delle donne e di lottare contro gli stereotipi di genere. Data l'importanza del tema, il Parlamento Europeo si è espresso sull'argomento, chiedendo che venga avviato un dibattito su scala europea sulle modalità per combattere gli stereotipi legati ai rispettivi ruoli delle donne e degli uomini. La Risoluzione del Parlamento Europeo pone la pubblicità ed il marketing al centro di un sistema di responsabilità poiché riflettono e contribuiscono a creare la cultura esasperandola e distorcendola.

Marketing e pubblicità costituiscono un ostacolo per una società moderna e paritaria e contribuiscono, dai primi anni di socializzazione dei bambini, alla discriminazione di genere che continua a consolidarsi lungo tutto l'arco della vita.

Secondo il "femminismo culturale" la differenza biologica tra uomo e donna non può essere negata. Per quanto riguarda il femminismo, intorno alla metà degli anni '80, lo scopo era quello di dare valore al contributo delle donne nel mondo della scienza, dell'economia, della politica, dell'arte, con la speranza di una parità con il genere maschile.

IL PROBLEMA DEGLI STEREOTIPI

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 come 'maschio' o 'femmina') e quello educativo ('essere cresciuti' conformemente a modelli di 'maschio' o 'femmina'). Questi fattori contribuiscono ad orientare gli individui relativamente a comportamenti socialmente attesi e a mettere in atto scelte rispetto ad un ruolo stereotipato.

Gli stereotipi sui ruoli di genere più comuni sono:

- per l'uomo, più che per la donna, è molto importante avere successo nel lavoro" (32,5%),
- gli uomini sono meno adatti a occuparsi delle faccende domestiche" (31,5%),
- è l'uomo a dover provvedere alle necessità economiche della famiglia" (27,9%),
- spetta all'uomo prendere le decisioni più importanti riguardanti la famiglia" (8,8%).

Gli stereotipi di genere sono presenti in maniera ovvia, non solo nelle pubblicità ma anche in modo più silenzioso nei simboli e nell'immaginario comune con il quale i bambini si interfacciano tutti i giorni come internet, la televisione, i cartelli pubblicitari, i negozi e la scuola.

IL PROBLEMA DEGLI STEREOTIPI

Secondo le teorie dell'apprendimento sociale l'acquisizione dei comportamenti avviene per osservazione e per imitazione dei modelli, per cui la prestazione di un bambino o di una bambina rispetto a un compito assegnato è influenzata dalla percezione del compito come appropriato per un genere o per l'altro. Su questa base si formano e si consolidano gli stereotipi.

Se si assume che con il termine genere ci si riferisce al carattere socialmente costruito dell'esperienza della maschilità e della femminilità, possiamo individuare nell'infanzia e nei processi educativi, i tempi, i luoghi, le relazioni all'origine di tali processi di costruzione, trasmissione e apprendimento.

E' incredibile constatare come in tempi, quali quelli attuali, in cui i media utilizzano una sessualità esibita ed eccitata – decontestualizzandola da qualsiasi contesto relazionale ed emotivo – gli adulti perseguano la stessa strategia del silenzio che ha connotato le relazioni genitori e figli nelle decadi passate.

In ogni adolescente nascono spontaneamente, sollecitate dai potenti cambiamenti psichici e fisici interni, domande relative alla propria identità di genere o all'orientamento sessuale, ma praticamente mai un ragazzo o una ragazza ha la possibilità di parlare di tutto questo con un adulto che sappia ascoltare, consigliare e accompagnare.

Design, marketing e pubblicità costituiscono un ostacolo per una società moderna e paritaria e contribuiscono, sin dai primi anni di socializzazione dei bambini, alla discriminazione di genere, che continua a consolidarsi lungo tutto l'arco della vita.

L'INFANZIA

L'infanzia è un momento di esplorazione di identità, interessi e talenti ed è necessario fare tutte le esperienze possibili.

Da subito, nell'interazione con i bambini, i genitori inviano loro messaggi di diverso tipo. Si tratta di messaggi spesso inconsapevoli, molto precoci (preverbal), sia più tardivi (verbali), veicolati anche dai comportamenti genitoriali e che riproducono ciò che le persone adulte hanno a loro volta sentito dai loro genitori. Attraverso questi messaggi il bambino si crea un'idea di se stesso, degli altri e del mondo.

Sulla via della parità una tappa fondamentale è la rappresentazione dei generi e dei loro rapporti che vengono proposti ai bambini e alle bambine fin dall'infanzia, ed in particolare all'inizio dell'apprendimento scolastico. La proposizione di modelli stereotipati e tradizionali fino dall'infanzia è uno dei principali intralci all'affermazione di una vera parità, che sia capace di valorizzare la cultura di cui entrambi i generi sono portatori, rispettandone le differenze.

L'idea del maschile e del femminile è il risultato di una serie di pratiche educative, simboliche e materiali che determinano il nostro modo di pensare e di agire.

La differenza di genere attraversa anche la letteratura per ragazzi, e consente di proporre e sviluppare una riflessione su temi fondamentali nell'esistenza di preadol scenti e adolescenti, quali il senso di appartenenza, la scoperta delle differenze, lo sviluppo delle personalità.

GIOCATTOLI, OGGETTI CHE COMUNICANO

Gli oggetti che sono rivolti ai bambini hanno un ruolo fondamentale nella costruzione della consapevolezza di genere. Con la progettazione di giocattoli è possibile arrivare ad indirizzare i fruitori a certi valori ma è anche possibile promuovere stereotipi come la dominazione per i bambini e la sottomissione per le bambine. Il gioco costituisce uno dei mezzi più importanti per la conoscenza. D'altronde, proprio i giocattoli hanno assunto, col passare degli anni e il mutare della modalità di gioco, un'importanza legata alla forma educativa, oltre che ricreativa. Proprio l'oggetto con cui il/la bambino/a gioca ha assunto, sempre più, caratteristiche variegata in relazione alle caratteristiche del giocattolo: modi, forme e oggetti stessi usati nei giochi sono in continua evoluzione. Infatti, il giocattolo nella sua dimensione moderna ha assunto la fisionomia di prodotto industriale: ormai, ad esempio, esso è acquistabile in qualsiasi supermercato ed entra nel carrello della spesa come qualunque altro prodotto. In questo senso, soprattutto in relazione alla graduale (e attuale) diffusione di atteggiamenti consumistici e ai forti mutamenti sociali e della qualità della vita, vi è stata un progressivo aumento dei giocattoli – in quanto anch'essi oggetti di consumo – nella quotidianità della vita infantile. In qualche modo, dunque, i giocattoli, essendo altresì oggetti accessibili a chiunque, sia per costo che per disponibilità, hanno 'colonizzato' il gioco dei bambini. Quanto espresso finora ha, certamente, diverse conseguenze. Sia da un punto di vista educativo, sia da un punto di vista sociologico, l'oggetto innanzi a cui i bambini si trovano in un'espressione relazionale e simbolica, attiva e/o passiva, assume un'importanza sostanziale per lo sviluppo identitario dei soggetti in crescita. D'altra parte, la forma del giocattolo, cosa esso rappresenta, come lo stesso è rappresentato, i significati di cui si circonda, la forza comunicativa che esprime sono fattori intrinseci all'oggetto ludico stesso.

Alle bambine sono solitamente riservati riproduzioni di bambini neonati da accudire, aspirapolveri in miniatura, piccoli animali, kit per la cura del corpo, come trucchi e mollettine glietterate. Quando si acquista un determinato prodotto con finalità ludiche è conseguente la sottostante implementazione della finalità educativa che è espressa dall'oggetto attraverso il suo significato intrinseco. Infatti, ogni giocattolo ha un valore simbolico ben preciso. Per quanto riguarda i bambini, a loro sono riservate automobili, animali, dinosauri feroci e attrezzi da lavoro. Di certo i giocattoli possono essere tramite per relazioni di diverso tipo con individui di diversa età e genere. D'altra parte, quello che risulta interessante è come essi rappresentino un oggetto al quale, il/la bambino/a che ne fa uso, lega la propria fantasia e lo sviluppo cognitivo. Attraverso la socializzazione, gli individui hanno la possibilità di imparare i meccanismi sociali che scaturiscono dallo sviluppo di genere. Insomma, il gioco, attraverso i giocattoli, appare sempre più come via di socializzazione e, parallelamente, tramite di sviluppo.

CLASSIFICAZIONE DEL GIOCO

Giochi senso-motorio: mirano a sviluppare le capacità motorie e sensoriali del bambino,

giochi imitativi: imitano i genitori o gli adulti nelle loro attività come lavare, stirare, spolverare,

giochi rappresentativi: in questi i bambini cercano di rappresentare, quanto hanno visto nella loro quotidianità,

giochi compensativi: questi sono molto utili per affrontare e risolvere problematiche legate alle proprie fragilità o alla scarsa autostima.

giochi funzionali: il bambino riesce ad affrontare esperienze traumatiche rappresentandole in una situazione ben controllata.

giochi immaginativi: il bambino costruisce con la propria fantasia un mondo nel quale può liberamente dar sfogo ai suoi desideri, ai sogni e ai bisogni più profondi.

Lo stadio pre-operatorio del gioco

Lo psicologo Piaget definisce questa fase, che va **dai 2 ai 6 anni**, come stadio pre-operatorio.

Il bambino inizia a maturare, compaiono le parole e il bambino acquisisce concetti fondamentali per la sua crescita.

Le principali manifestazioni dello stadio pre-operatorio sono l'imitazione differita, il gioco simbolico e la presenza del linguaggio.

Per **imitazione differita** si intende **l'assunzione di un comportamento visto da un adulto**.

Per Piaget questo deriva da una maggiore capacità del bambino di formare rappresentazioni mentali su azioni e comportamenti delle persone intorno a lui.

Il bambino gioca ad **impersonare ruoli diversi**, esplorare luoghi sperimentando le sue diverse emozioni sia proprie che del suo "alter ego".

Il bambino si finge madre o padre, si traveste e accentua caratteristiche per lui interessanti di un determinato soggetto che interpreta.

Inventano storie, recitano parti dando libero sfogo alla loro immaginazione o in alcuni casi esprimendo attraverso il gioco ansie, paure e traumi.

Con il gioco il bambino è capace di raccontare un avvenimento a cui ha assistito mettendo in mostra anche le sue emozioni. Il gioco simbolico è in consequenzialità con il gioco sociale. A tre anni i bambini iniziano a frequentare la scuola dell'infanzia ed lì che iniziano le relazioni sociali con gli altri e mettono in campo se stessi e le loro capacità: i bambini si sperimentano.

IL GIOCO DI IMITAZIONE

Per **imitazione differita** si intende **l'assunzione di un comportamento visto da un adulto**. È intorno al secondo anno di vita che il bambino si interfaccia con questo tipo di gioco.

Il bambino gioca ad **impersonare ruoli diversi**, si finge madre o padre, si traveste e accentua caratteristiche per lui interessanti di un determinato soggetto che interpreta.

Il gioco è una palestra sociale e attraverso il gioco il bambino deve fare più esperienze possibili, dato però che nella realtà non vengono date a tutti le stesse possibilità, c'è bisogno di proporre giocattoli con l'obiettivo di dare a tutti le stesse occasioni di scoprire il mondo.

STUDI SUL GIOCO

Jean Piaget mette in correlazione lo sviluppo del gioco con quello mentale, affermando che il gioco è lo strumento primario per lo sviluppo del processo cognitivo del bambino.

Per **L.P. Vygotskij** nello stadio definito da Piaget pre operatorio, il bambino impara ad agire contro gli impulsi immediati, poiché trova maggiore piacere nel rispettare le regole dell'attività ludica che reagire di impulso.

Per **J. Bruner** il gioco permette di introdurre nuove modalità motorie, cognitive nel repertorio individuale, linguistiche e relazionali. È un luogo in cui si creano pratiche di relazione e comunicazione. Attraverso l'attività ludica il bambino si immedesima nelle diverse situazioni che poi trasferirà e utilizzerà nella vita reale.

Jean Piaget mette in correlazione lo sviluppo del gioco con quello mentale, affermando che il gioco è lo strumento primario per lo sviluppo del processo cognitivo del bambino. Piaget parte dalla convinzione che il gioco sia la "più spontanea abitudine del pensiero infantile".

Secondo l'autore si possono individuare **tre stadi di sviluppo del comportamento ludico:**

Il primo stadio, corrisponde al **gioco di esercizio**. Nella cosiddetta fase "sensomotoria" il bambino attraverso l'afferrare, il dondolare, il portare alla bocca gli oggetti, l'aprire e chiudere le mani o gli occhi, impara a controllare i movimenti e a coordinare i gesti. Il bambino tende poi a ripetere più volte questi tipi di movimenti dato che ne trae piacere.

Il periodo che va **dai due ai sei anni** di vita è caratterizzato dal **gioco simbolico** con il quale il bambino imita le attività degli adulti. In questa fase gli oggetti diventano simboli di realtà complesse. Le azioni del mondo adulto vengono semplificate al massimo e assumono un valore simbolico.

Dai quattro anni di vita l'imitazione diviene sempre più verosimile ed il bambino si immedesima in modo più realistico nei vari personaggi e si serve di giocattoli che riproducono la realtà in miniatura.

Verso i **sette anni**, nei giochi simbolici comincia a comparire un certo ordine ed il simbolismo non è più di tipo individuale ma di tipo collettivo, un esempio sono i giochi in cui un bambino fa il maestro e gli altri gli allievi. In questo nuovo comportamento di gioco, definito **gioco basato su regole**, compare anche una più esatta riproduzione del reale, così con delle costruzioni di legno riesce a riprodurre la propria casa. Sono giochi di regole i giochi da tavola come gli scacchi, la dama e i giochi di carte. Le attività di questo genere richiedono il superamento dell'egocentrismo e hanno regole ben definite che devono essere comprese, per questo risulta più complicato integrare i bambini più piccoli in questo tipo di attività. Il gioco di regole favorisce la socializzazione tra bambini e pone la base della comprensione delle regole morali.

Secondo la teoria di Piaget le fasi dello sviluppo cognitivo sono 5:

1. Fase senso-motoria: Dalla nascita ai 2 anni, uso dei soli riflessi e dell'istinto con l'uso della ripetizione;
2. Fase preconcettuale: dai 2 ai 4 anni, il pensiero è egocentrico ma non in grado di passare dal ragionamento generale al particolare;
3. Fase di pensiero intuitivo: dai 4 ai 7 anni, grazie alla scuola materna si ha un maggiore bagaglio di conoscenze ma non è in grado di mentalizzare l'azione compiuta verso uno scopo o fine;
4. Fase di operazioni concrete: dai 7 agli 11 anni, aumenta la coordinazione tra le azioni compiute e il pensiero induttivo si evolve;
5. Fase delle operazioni formali: dagli 11 ai 14 anni, periodo preadolescenziale in cui il ragionamento ipotetico-deduttivo permette di creare scenari immaginari.

Secondo **L.P Vygotskij** nello stadio definito da Piaget pre operatorio, il bambino inizia a sciogliersi dai vincoli situazionali e ad operare con significati alienati in situazioni reali. Impara inoltre a seguire la linea della massima resistenza, cioè ad agire contro gli impulsi immediati, poichè trova maggiore piacere nel rispettare le regole dell'attività ludica che reagire di impulso.

L'idea centrale della prospettiva di Vygotskij è che lo sviluppo della psiche è guidato e influenzato dal contesto sociale, quindi dalla cultura del particolare luogo e momento storico in cui l'individuo si trova a vivere e che provoca quindi delle stimolazioni nel bambino, e si sviluppa tramite "strumenti" come il linguaggio che l'ambiente mette a disposizione.

Per Jean Piaget la pressione dell'ambiente non ha effetto sul sistema nervoso (il bambino impara interagendo da sé sugli oggetti) mentre per Vygotskij è l'ambiente culturale a consentire lo sviluppo cognitivo.

J. Bruner, nei suoi quattro volumi intitolati "il gioco" mette in luce il ruolo del gioco nello sviluppo individuale e alcuni collegamenti di esso con l'evoluzione delle specie.

I comportamenti ludici si realizzano in condizioni di sicurezza e di appagamento dei bisogni primari e hanno le seguenti caratteristiche:

- motivazione intrinseca all'azione: nell'attività ludica il bambino sperimenta e ripete qualcosa che lo diverte e lo gratifica,
- prevalenza dei mezzi sui fini: l'azione di giocare viene percepita più importante del suo risultato,
- attività svolta in un contesto collocato al di fuori del reale: il rischio dell'insuccesso non è percepito come possibilità di fallimento ma come perdita di interesse,
- moratoria della frustrazione: la presenza di ostacoli può essere affrontata con leggerezza in quanto non comporta un fallimento in senso reale,
- disponibilità agli stimoli: durante il gioco possono essere presi in considerazione stimoli normalmente irrilevanti.

Il gioco è dunque una componente funzionale all'apprendimento poichè permette la sperimentazione autonoma di comportamenti e soluzioni ai problemi.

Il gioco permette di introdurre nuove modalità motorie, cognitive nel repertorio individuale, linguistiche e relazionali. È un luogo in cui si creano pratiche di relazione e comunicazione. Attraverso l'attività ludica il bambino si immedesima nelle diverse situazioni che poi trasferirà e utilizzerà nella vita reale.

STUDI SUL GIOCO

Per **Bruno Munari** occorre occuparsi dei bambini e dare loro la possibilità di formare una mentalità più elastica, più libera, meno bloccata e capace di prendere decisioni.

Bruno Munari, decise di lavorare con i bambini per creare degli adulti migliori.

Per poter mettere in atto il suo percorso e i suoi principi, Bruno Munari, decise di allestire degli appositi laboratori per bambini all'interno di strutture specifiche.

Il primo laboratorio di Bruno Munari, venne istituito nel 1977 a Milano, nella galleria nazionale d'arte antica e moderna della Pinacoteca di Brera.

Un luogo di conoscenza, scoperta e soprattutto sperimentazione per i bambini, mantenendo sempre tutte le attività sotto forma di gioco. Qui i bambini, infatti, possono giocare con l'arte, divertirsi con tempere e pennelli avendo davanti gli occhi le diverse opere esposte. Secondo Munari, l'arte visiva va sperimentata non solo raccontata. Solo così i bambini possono "ricordare" ed imparare tecniche, regole, materiali, strumenti diversi nelle diverse epoche e posti.

Qui i bambini possono sviluppare la capacità di osservazione, la loro manualità, la creatività e il pensiero critico e progettuale.

Le attività che vengono svolte nei laboratori di Bruno Munari

Alcune delle attività che Bruno Munari propone all'interno dei suoi laboratori prevedevano, il collage, le texture, i formati diversi, i colori, i segni, le forme componibili, le tavole tattili ed il calco in gesso.

I giochi creati da Bruno Munari

La ricerca poliedrica sul movimento, sulla luce e sulla creatività di Bruno Munari permise di creare diversi strumenti utili al bambino per il suo sviluppo e crescita.

La giostra di Munari attraverso un "gioco specifico" di movimenti e luci aiuta significativamente il neonato nel suo percorso di crescita e sviluppo della vista, il senso meno sviluppato alla nascita.

Le tavole tattili, introdotte fin da subito nei suoi laboratori. Queste tavole permettono al bambino una conoscenza e scoperta "diretta" con diversi materiali stimolando il senso del tatto.

Per **Maria Montessori** il gioco è il lavoro del bambino, considerava il gioco l'attività più propizia allo sviluppo fisico, mentale ed intellettuale dei bimbi.

Il gioco ha una funzione primaria ed essenziale nella vita di ogni bimba e di ogni bimbo. Soprattutto, il gioco non è una semplice attività ricreativa in cui i bambini si svagano, si distraggono e si divertono, ma è un vero e proprio diritto perché possiede una funzione centrale nello sviluppo cognitivo, sociale, emotivo, creativo e motorio dei bambini, tutti fattori che, sommati tra loro, costruiscono la personalità e l'individualità dei piccoli: la base di ciò che saranno da adulti.

Il suo metodo educativo predilige l'uso di strumenti reali da parte dei piccoli, piuttosto che i classici giocattoli di plastica a cui tutti ormai siamo abituati. In questo modo, secondo Montessori il bambino, pur praticando attività idonee alla sua età, entra subito in contatto con il mondo reale, ma in maniera spontanea, attraverso il gioco appunto.

Inoltre attraverso questo metodo i bambini non solo entrano nella vita reale molto prima, ma imparano ad esplorare il mondo e i suoi meccanismi in autonomia e libertà, diventando i soggetti attivi, i veri protagonisti, della loro educazione e della loro crescita. Questa libertà deve essere concessa dai genitori: per Montessori i bambini dovrebbero essere liberi di scegliere il luogo in cui giocare ed avere a disposizione tutto il tempo necessario per sviluppare a pieno le proprie abilità.

Secondo Maria Montessori i giocattoli sono lo strumento che permette ai bambini di giocare e quindi di compiere il proprio lavoro. Se da un lato quindi l'attività del gioco deve essere volontaria, spontanea e soprattutto piacevole e permettere ai bambini di espandere la propria creatività, sviluppare le competenze linguistiche e sociali e le abilità fisiche, imparare a risolvere problemi emotivi; dall'altro lato di conseguenza i giocattoli dovrebbero insegnare ai bimbi a capire come funzionano le cose, sviluppare nuove idee, insegnare loro a misurare i livelli di forza, sviluppare l'immaginazione, risolvere problemi e imparare a stare insieme e a collaborare con gli altri bambini.

È chiaro dunque che il metodo Montessori non ha l'obiettivo di abolire il momento del gioco, né tanto meno di eliminare i giocattoli dalla vita dei bambini. Al contrario, incoraggia a farne un uso più mirato ed utile perché permette ai bambini di sviluppare fin da subito tutto quel corredo di abilità e capacità che li porterà ad essere degli adulti fisicamente, emotivamente ed intellettualmente sani.

Per tutti questi motivi, il metodo educativo montessoriano invita i genitori a capire tutte le esigenze e le richieste di gioco dei propri figli e a fornire loro gli spazi e i tempi di cui hanno bisogno per giocare in libertà.

BAMBINI E GIOCO VIRTUALE

L'Organizzazione Mondiale della Sanità a fine aprile ha rilasciato il documento *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep* che definisce il numero di ore che i bambini di età inferiore ai cinque anni dovrebbero trascorrere davanti ad uno schermo (smartphone, tablet, computer, consolle per videogiochi o TV). **Secondo l'OMS i bambini di età inferiore all'anno non dovrebbero avere alcun accesso agli schermi ("no screen time"), per i bambini tra i 2 e i 4 anni il "sedentary screen time" dovrebbe essere al massimo di 1 ora al giorno.**

Queste indicazioni sono in linea con quelle pubblicate nel 2016 dall'American Academy of Pediatrics.

Le ricerche che mostrano una correlazione tra accesso precoce dei bambini agli schermi e conseguenze dannose per lo sviluppo sono numerose.

Una serie di studi recentemente pubblicata sul *British Medical Journal Open* ha evidenziato un'associazione tra utilizzo prolungato di schermi in età infantile e obesità, alimentazione ipercalorica, sintomi depressivi e disturbi del sonno. Altri ricercatori hanno osservato una correlazione tra un tempo maggiore davanti allo schermo all'età di 4 anni e più ridotte capacità di comprensione delle emozioni a 6. Studi di neuroscienze hanno inoltre notato che la presenza di **Internet/gaming addiction** in soggetti adolescenti che si può associare a modificazioni a livello cerebrale.

Tuttavia servono ulteriori ricerche perché i risultati sono vari, spesso contraddittori, e comunque le associazioni emerse non sono sufficienti ad affermare che gli schermi siano la causa di un danno. Per questo motivo gli studiosi invitano alla cautela.

PREFERENZE DI GENERE

Esistono differenze tra i generi di videogiochi preferiti, in media, da donne e uomini. Un rapporto del 2017 della società di analisi dei videogiochi Quantic Foundry, basato su sondaggi condotti su circa 270.000 giocatori, ha rilevato proporzioni variabili di giocatori maschi e femmine all'interno di diversi generi di gioco. Lo studio non ha attribuito la causa delle differenze percentuali al solo sesso, afferma invece una correlazione tra giochi meno giocati dalle donne e caratteristiche che scoraggiano le donne, come la mancanza di protagoniste femminili e la comunicazione con sconosciuti online.

In generale, la scarsa partecipazione delle donne in determinati videogiochi può essere una conseguenza di come la figura femminile e la sua presentazione siano state raggruppate e commercializzate.

IL RAPPORTO TRA IL BAMBINO E LA MATERIA

Per quanto concerne la scuola dell'infanzia, come aveva già sottolineato Bruno Munari, l'educazione tattile non sembra avere più importanza. Viene privilegiato l'uso di pennarelli, della pittura o delle matite colorate anche quando si ricorre alla tecnica del collage, tecnica che potrebbe favorire lo sviluppo del tatto.

FUNZIONE CONOSCITIVA DEL TATTO

Nell'uso corrente, avere tatto significa praticare l'arte della sensibilità, agire con discrezione, sapersi accostare con delicatezza alla realtà, e infine cercare nel contatto la qualità dell'ascolto. Il tatto, scientificamente inteso, è invece una modalità sensoriale che invade e modifica i suoi obiettivi anche attraverso l'azione muscolare.

Maria Montessori educatrice e pedagoga, internazionalmente nota per il metodo educativo che prende il suo nome parla di gioco sensoriale tramite delle tavolette termiche. Il giocattolo consiste in tavolette di diversi materiali che permettono al bambino di essere stimolato sensorialmente.

GIOCO, BAMBINO E GENITORE

Il gioco è importante non solo per i bambini, per i quali rappresenta una via di costruzione del benessere, ma lo è anche per i genitori, giacché saper stare nel gioco è fondamentale per costruire una buona relazione con il proprio bambino e per supportarlo nella crescita. Il gioco diventa un'esperienza che permette di costruire autostima e di sentirsi sicuri. Sicuri di sé, sicuri delle persone vicine, della realtà circostante.

2

Studio sulla situazione dei rivenditori di giocattoli

OGGETTI CHE COMUNICANO

Gli oggetti che sono rivolti ai bambini hanno un ruolo fondamentale nella costruzione della consapevolezza di genere e dei modelli discriminatori che ne sono la conseguenza. Con la progettazione di giocattoli è possibile arrivare ad indirizzare valori di genere e a promuovere stereotipi come la **dominazione** per i bambini e la **sottomissione** per le bambine. Questi messaggi arrivano ai fruitori, in questo caso i bambini, in modo leggero, basti pensare all'**organizzazione in base al genere dei cataloghi di giocattoli e delle scaffalature nei negozi** a loro riservati.

Nel mondo dei giocattoli, alle bambine sono riservati riproduzioni di bambini neonati da accudire, aspirapolveri in miniatura, piccoli animali, kit per la cura del corpo, come trucchi e mollettine glietterate.

Per quanto riguarda i bambini, a loro sono riservate automobili, animali, dinosauri feroci e attrezzi da lavoro.

IL GIOCO È IMPORTANTE

I giocattoli incentrati sull'azione, la costruzione e la tecnologia perfezionano le abilità spaziali, favoriscono la risoluzione dei problemi e incoraggiano i bambini a essere attivi.

I giocattoli incentrati sul gioco di ruolo e sul teatro su piccola scala consentono loro di praticare abilità sociali. Le arti e l'artigianato sono attività che stimolano le capacità motorie e la perseveranza.

I ragazzi e le ragazze hanno bisogno della possibilità di svilupparsi in tutte queste aree, ma molti negozi dividono i giocattoli in sezioni separate da ragazzi e ragazze. I giocattoli per la costruzione e la tecnologia dell'azione sono commercializzati principalmente per i ragazzi, mentre i giochi di ruolo sociale e i giocattoli per l'arte e l'artigianato sono commercializzati principalmente per le ragazze.

Il modo in cui i giocattoli sono etichettati e visualizzati influenza le abitudini di acquisto dei consumatori. Molte persone si sentono a disagio nell'acquistare ad un ragazzo un giocattolo rosa o un giocattolo etichettato come "per i ragazzi" ad una ragazza. Infine gli stereotipi che vediamo nel marketing dei giocattoli si collegano alle disuguaglianze che vediamo nella vita adulta.

ANALISI SCAFFALATURA GIOCATTOLE PRESSO PUNTI VENDITA "TOYS CENTER" e FELTRINELLI

Foto realizzate da me presso dei rivenditori della mia zona



GIOCO BIMBA

GIOCHI I RUOLO COME
LE PULIZIE IN CASA E LA
PREPARAZIONE DI CIBO



IL ROSA È IL COLORE
PREDOMINANTE

BAMBOLE

BORSE, COLLANE E ORECCHINI



ACCESSORI PER LA BELLEZZA







GIOCO BIMBO

I COLORI SCURI SONO I PREDOMINANTI



COSTRUZIONI



PISTOLE GIOCATTOLO



GIOCHI DI RUOLO COME IL POLIZIOTTO



ATTREZZI DA LAVORO



Si tratta di un sistema di segni denso di stereotipi, tamente persistente che possiamo ritrovarlo anche in giochi che per loro natura non hanno una connotazione di genere.



2

Studio sulla comunicazione per bambini

IL PIANO GENERALE

Negli ultimi anni è cresciuta la necessità di promuovere la rappresentazione di un'immagine femminile in modo che rappresenti la dignità delle donne e di lottare contro gli stereotipi di genere. Data l'importanza del tema, il Parlamento Europeo si è espresso sull'argomento, chiedendo che venga avviato un dibattito su scala europea sulle modalità per combattere gli stereotipi legati ai rispettivi ruoli delle donne e degli uomini. La Risoluzione del Parlamento Europeo pone la pubblicità ed il marketing al centro di un sistema di responsabilità poichè riflettono e contribuiscono a creare la cultura esasperandola e distorcendola. Marketing e pubblicità costituiscono un ostacolo per una società moderna e paritaria e contribuiscono, dai primi anni di socializzazione dei bambini, alla descimazione di genere che continua a consolidarsi lungo tutto l'arco della vita.

Anche i contesti variano, negli spot pubblicitari le bambine sono rappresentate in casa circondate da arredamenti color rosa o colori neutri con luci angeliche con riprese statiche. I bambini invece vengono rappresentati, attraverso riprese molto dinamiche, in ambienti esterni mentre si sfidano in giochi per determinare chi sia il più forte.

RUOLI STEREOTIPATI

L'uso di stereotipi di genere nella comunicazione per bambini è un rischio che può portare ad una limitazione delle prospettive e delle ambizioni di questi ultimi.

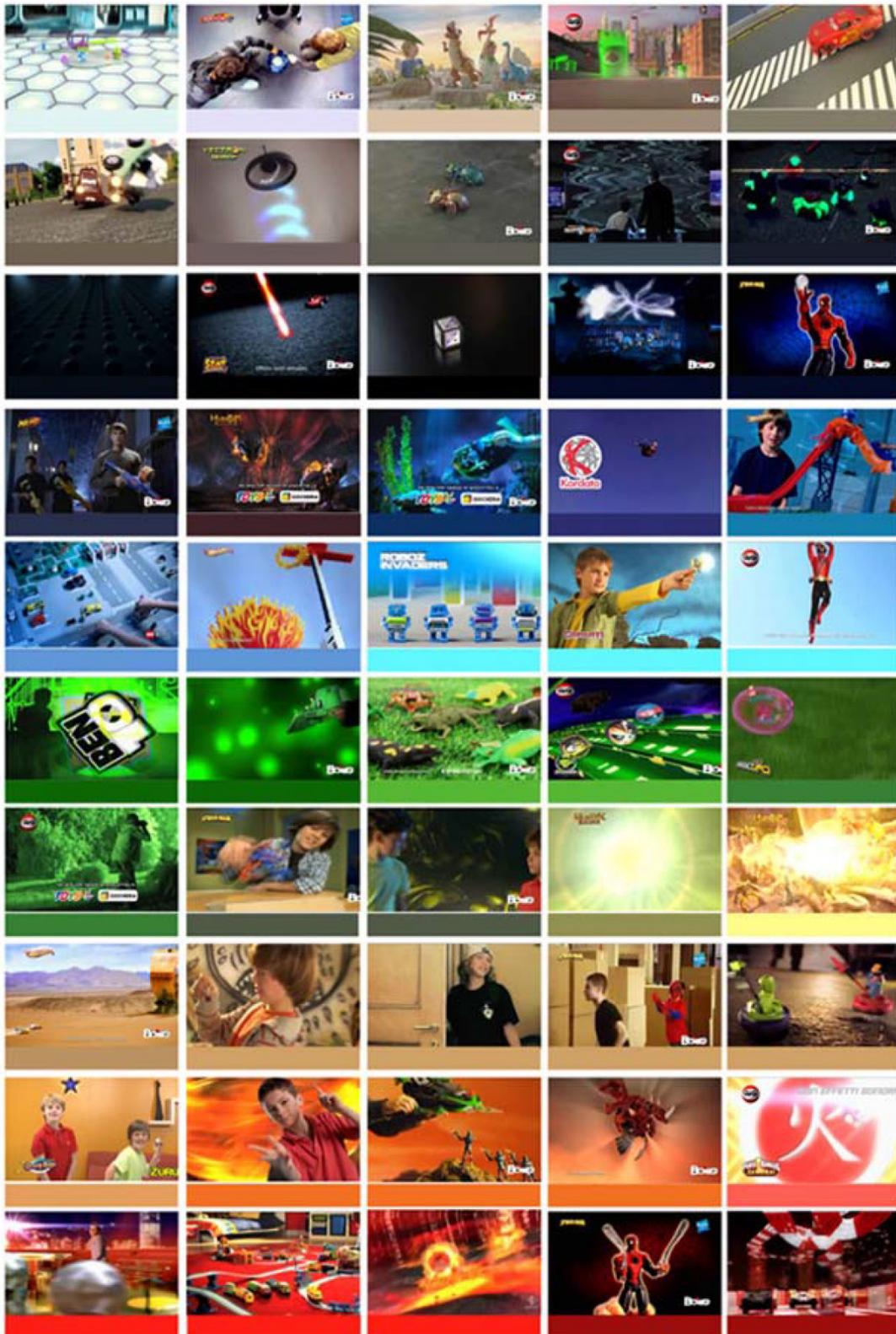
Gli stereotipi di genere sono presenti in maniera ovvia, non solo nelle pubblicità ma anche in modo più silenzioso nei simboli e nell'immaginario comune con il quale i bambini si interfacciano tutti i giorni come internet, la televisione, i cartelli pubblicitari, i negozi e la scuola.

L'infanzia è un momento di esplorazione di identità, interessi e talenti ed è necessario fare tutte le esperienze possibili.

ANALISI FATTA SU CIRCA 150 SPOT PUBBLICITARI DI GIOCATTOLI PER BAMBINI.
Spot indirizzati al pubblico femminile caratterizzati dai colori rose e viola.



ANALISI FATTA SU CIRCA 150 SPOT PUBBLICITARI DI GIOCATTOLI PER BAMBINI.
Spot indirizzati al pubblico maschile caratterizzati dai colori blu e verde.



LE ESPRESSIONI DEI BAMBINI PROTAGONISTI DI QUESTI SPOT PUBBLICITARI



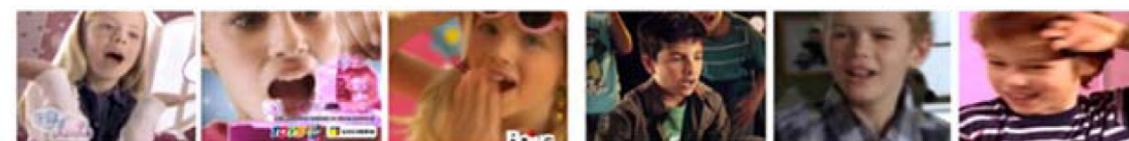
ALLEGRIA E DIVERTIMENTO

TEMERARIETÀ E SICUREZZA



TENEREZZA E DOLCEZZA

CONCENTRAZIONE



STUPORE E MERAVIGLIA

SCONFORTO



VANITÀ/AUTOCOMPIACIMENTO

ESULTANZA



PAURA DISGUSTO

AGGRESSIVITÀ

IL SISTEMA COMUNICATIVO

Il sistema degli artefatti comunicativi coinvolgono un insieme di convinzioni: dai contesti di riferimento scelti per costruire le narrazioni ai riferimenti iconici, dai volti alle pose, sino alla palette cromatica.

Le cromie dominanti, il rosa nelle sue diverse tonalità per le bambine, i trattamenti di superficie dei materiali (brillantini, glitter ecc.), il risalto dato a fate e cuccioli, ma anche a top model e future spose, rispondendo a forme di figurativizzazione e codici espressivi stereotipati.

La ripartizione dei temi e dei soggetti è evidente, sempre più ripetitivi e tesi a rinforzare la femminilità delle bambine e l'audacia e l'aggressività dei maschi.

Bambine e bambini crescono vedendo che le cucine giocattolo sono etichettate per le bambine mentre gli attrezzi e il trapano giocattolo sono etichettati per i bambini.

Anche Lego e Mattel che lanciano sul mercato costruzioni, fanno una distinzione di genere. Per le bambine sono destinati mattoncini dai colori pastello mentre per i bambini mattoncini scuri.

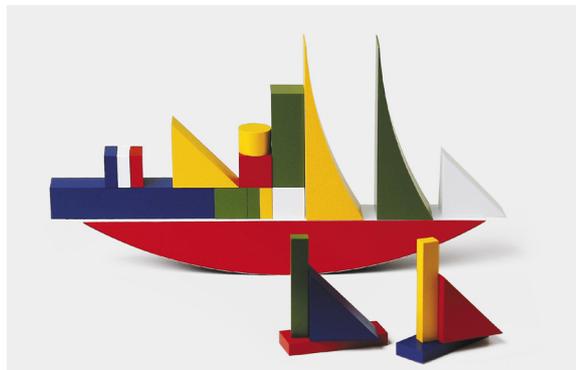
3

Benchmarking: Giocattoli

GIOCATTOLI GENDER NEUTRAL

Negli anni 1920, una serie di giocattoli fu progettata al Bauhaus per riflettere un crescente interesse per l'impatto educativo del buon design sui bambini.

Alma Siedhoff-Buscher studentessa presso il Bauhaus progettò il **BUILDING BLOCKS SET** nel 1923. È composto da 22 pezzi in legno di diverse forme, dimensioni e colori.



<https://maammo.com/blogs/stories/bauhaus-modernist-toy-icons>

La **SPINNING TOP** o trottola Bauhaus è stato progettato da **Ludwig Hirschfeld-Mack** nel 1923. È una trottola in legno con sette dischi in cartone di diversi colori.



<https://maammo.com/blogs/stories/bauhaus-modernist-toy-icons>

Paul Klee realizzò pupazzi fatti a mano, circa 50, dal 1916 al 1925.



<https://www.spielwarenmesse.de/magazine/article-detail/bauhaus-style-in-toy-design/language/1/>

I **10 regali** di **Friedrich Fröbel** sono una serie di diversi giocattoli educativi.



<http://www.hygeiapress.com/blog/2018/01/09/giocare-per-imparare-giardini-di-infanzia-giochi-di-froebel/>

Space Helmet di **Banner Plastics** realizzato nel 1953.



<http://www.jeremyriad.com/blog/art/art-multiples/childrens-art-and-toy-design/>

Monkey di **Kay Bojesen** realizzato nel 1955.



<http://www.jeremyriad.com/blog/art/art-multiples/childrens-art-and-toy-design/>

Hermann Finsterlin, "Eight Assembled Objects" realizzati nel 1914.



<https://www.design-is-fine.org/post/58350661456/hermann-finsterlin-eight-assembled-objects-1914>

Joaquín Torres-García, "Juguetes Transformables" realizzati tra il 1917 e il 1930. Questi giocattoli erano realizzate con pezzi di legno che i bambini potevano assemblare in diversi modi.



<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-paul-kllee-alexander-calder-7-artists-created-inventive-toys>

Pablo Picasso, Petit Cheval realizzato nel 1960. Il cavallo fu realizzato da Pablo Picasso per suo nipote Bernard, alto circa un metro, poggiato su quattro ruote, il cavallo è composto da sei pezzi di gambe di metallo di un tavolo.



<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-paul-klee-alexander-calder-7-artists-created-inventive-toys>

Alexander Calder, Circus.

Il suo giocattolo più famoso è forse il suo meno convenzionale: il circo itinerante che l'artista americano fece a Parigi tra il 1926 e il 1931. Fu realizzato con corde, tubi dell'aria e leve per animare dozzine di figurine all'interno di un anello in miniatura.



<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-paul-klee-alexander-calder-7-artists-created-inventive-toys>

Viktor Fixl, macchinina con brigata femminile, del 1958 realizzato in legno dipinto.



<https://www.design-is-fine.org/post/168409586619/viktor-fixl-toy-car-with-womens-brigade-1958>
<https://www.youtube.com/watch?v=t6jwnu8lzy0>

16 animali, realizzato da **Enzo Mari** nel 1957.



<https://www.design-is-fine.org/tagged/toy>

Nicke, giocattolo bassotto, 1960, cane riprodotto in legno Prodotto da Brio, Svezia.



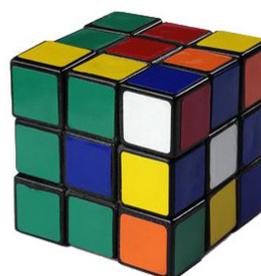
<https://www.design-is-fine.org/post/161208782304/nicke-dachshund-pull-toy-1960-painted-wood>

Horst Richardt, Mini Zoo, animali di legno in una scatola di fiammiferi, anni '70. Juri, Germania.



<https://www.design-is-fine.org/tagged/toy>

Erno Rubik, cubo di Rubik, Prodotto in Inghilterra nel 1980.



<https://www.design-is-fine.org/post/58913544523/erno-rubik-rubiks-cube-1985-manufactured-in>

Aeroporto di scena di giocattoli meccanici, 1960. Prodotto in Giappone.

La produzione giapponese di giocattoli di latta raggiunse l'apice negli anni '60. Successivamente venne superata dalla plastica, considerata più sicura.



<https://www.design-is-fine.org/post/57066052700/mechanical-toy-scene-airport-1960s-manufactured>

Enzo Mari, puzzle animali. Sedici pesci realizzati in legno di quercia nel 1960.



<https://www.design-is-fine.org/post/54678192870/enzo-mari-puzzle-animals-sedici-pesci-sixteen>

Enzo Mari, il gioco delle favole, Milano, 1965.
Non è un libro da leggere o sfogliare, ma da creare, sbloccare e costruire.



<https://www.design-is-fine.org/tagged/toy>

Ray Eames e Charles Eames, Elephant, realizzato nel 1945, e nel 2007 da Vitra.



<https://www.design-is-fine.org/post/55688944411/ray-eames-charles-eames-elephant-19452007>

IL PENSIERO DI MARIA MONTESSORI

Il pensiero di Maria Montessori fonda le sue radici sull'operatività, sulla consapevolezza, sulle azioni calibrate per età e sviluppo psicologico e fisico. Il bambino **ha bisogno di sperimentarsi attraverso il gioco e le attività pratiche**, ha bisogno di **capire**, di **sbagliare** e **riprovare**. Ha bisogno di un ambiente strutturato, in cui potersi muovere in autonomia e libertà senza dovere necessariamente ricorrere alla figura dell'adulto, pensando che tutto si può fare, e rifare. Costruire, distruggere, ricostruire in modo diverso e ogni bambino lo fa a modo suo, con i suoi tempi, i suoi ritmi, le sue necessità, la sua maturazione.

LA FIGURA DELL'ADULTO

L'adulto è una guida, una presenza silenziosa che non si sostituisce al bambino, non lavora per lui ma con lui, costruisce un ambiente a misura di bimbo/a che si evolve con il modificarsi delle esigenze, offre stimoli adeguati, poi lascia che il bambino si sperimenti.

Per questi motivi l'essenza della pedagogia montessoriana viene sintetizzata nella famosa frase "aiutami a fare da solo".

Tavoletta con forme da allacciare 12 pezzi.

Maria Montessori nei primi anni del '900.

Tavoletta con blocchetti da allacciare per creare tante figure differenti. Sviluppa le capacità fino-motorie e la coordinazione mano-occhio.



<https://www.biosolex.com/tavoletta-con-forme-da-allacciare-12-pezzi.html>

La casetta delle chiusure, Maria Montessori.

Nei primi anni del '900.



<https://www.design-is-fine.org/post/54678192870/enzo-mari-puzzle-animals-sedici-pesci-sixteen>

Labirinto con Palline, Maria Montessori.

Nei primi anni del '900. È uno stimolante allenamento di coordinazione oculo manuale e la motricità fine grazie ai percorsi a spirale con perline colorate. Spostare gli anelli da un punto all'altro serve a imparare le più elementari regole logiche del funzionamento degli oggetti che circondano il bambino.



<https://www.bindigiochi.it/labirinto-con-palline-per-bambini>

Scatola dell'infilare, Maria Montessori. Primi del '900.

Il materiale è composto da una scatola in legno di forma cubica dotata, sulla faccia superiore, di quattro fori con sagome differenti e di un'antina frontale con pomello per l'apertura. La scatola contiene quattro solidi, un cilindro rosso, un cubo blu, un prisma rettangolare verde e un prisma triangolare giallo.



<https://montessoricraft.com/it/0-3/159-scatola-dell-imbucare-con-antina-4-solidi.html>

BRUNO MUNARI

Bruno Munari, decise di lavorare con i bambini per creare degli adulti migliori. Per poter mettere in atto il suo percorso e i suoi principi, Bruno Munari, decise di allestire degli appositi laboratori per bambini all'interno di strutture specifiche. Il primo laboratorio di Bruno Munari, venne istituito nel 1977 a Milano, nella galleria nazionale d'arte antica e moderna della Pinacoteca di Brera.

Un luogo di conoscenza, scoperta e soprattutto sperimentazione per i bambini, mantenendo sempre tutte le attività sotto forma di gioco. Le attività svolte riguardavano il collage, le texture, i formati diversi, i colori, i segni, le forme componibili, le tavole tattili ed il calco in gesso.

Prelibri di Bruno Munari. Pubblicato per la prima volta da Danese nel 1980 e costituita da una raccolta di 12 libricini di 10 x 10 cm. Ogni libro è realizzato con materiali diversi contenente immagini e sollecitazioni tattili di vario tipo. Attraverso questo approccio plurisensoriale, i bambini acquisiscono familiarità coi libri, imparano a sfogliarli e ad associarli a qualcosa di curioso.



<http://www.aiutamiafaredame.it/blog/piu-e-meno-il-gioco-visivo-di-bruno-munari/>

Gatto Meo Romeo e scimmietta Zizi, animali flessibili, 1949. **Bruno Munari.** Sono i primi giocattoli in gommapiuma armata, pensati per un bambino attivo, partecipe; un sottile filo di rame inserito nella gomma gli consente di muoverlo a suo piacere.



<https://www.design-is-fine.org/post/52976255090/bruno-munari-gatto-meo-romeo-flexible-cat>

Più e meno, creato insieme a **Giovanni Belgrano** nel 1970 per Corraini. Un gioco visivo composto di 72 carte con varie immagini, trame, forme e colori, molte su sfondi trasparenti. Il bambino può quindi giocare con le trasparenze, sovrapporre le carte e comporre così infiniti scenari e trame.



<http://www.aiutamiafaredame.it/blog/piu-e-meno-il-gioco-visivo-di-bruno-munari/>

3

Benchmarking: Gioco virtuale e stereotipi

BAMBINI E GIOCO VIRTUALE

L'Organizzazione Mondiale della Sanità a fine aprile ha rilasciato il documento Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep che definisce il numero di ore che i bambini di età inferiore ai cinque anni dovrebbero trascorrere davanti ad uno schermo (smartphone, tablet, computer, consolle per videogiochi o TV). **Secondo l'OMS i bambini di età inferiore all'anno non dovrebbero avere alcun accesso agli schermi ("no screen time"), per i bambini tra i 2 e i 4 anni il "sedentary screen time" dovrebbe essere al massimo di 1 ora al giorno.**

Queste indicazioni sono in linea con quelle pubblicate nel 2016 dall'American Academy of Pediatrics. Le ricerche che mostrano una correlazione tra accesso precoce dei bambini agli schermi e conseguenze dannose per lo sviluppo sono numerose.

BAMBINI E GIOCO VIRTUALE

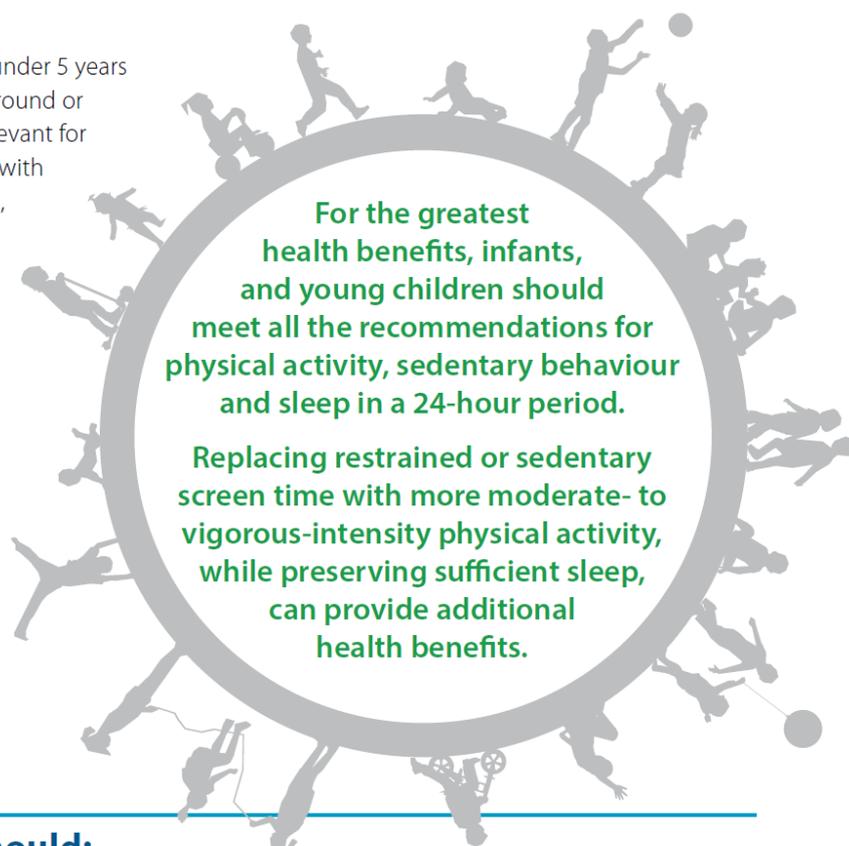
Una serie di studi recentemente pubblicata sul British Medical Journal Open ha evidenziato un'associazione tra utilizzo prolungato di schermi in età infantile e obesità, alimentazione ipercalorica, sintomi depressivi e disturbi del sonno. Altri ricercatori hanno osservato una correlazione tra un tempo maggiore davanti allo schermo all'età di 4 anni e più ridotte capacità di comprensione delle emozioni a 6. Studi di neuroscienze hanno inoltre notato che la presenza di **Internet/gaming addiction** in soggetti adolescenti che si può associare a modificazioni a livello cerebrale. Tuttavia servono ulteriori ricerche perché i risultati sono vari, spesso contraddittori, e comunque le associazioni emerse non sono sufficienti ad affermare che gli schermi siano la causa di un danno. Per questo motivo gli studiosi invitano alla cautela.

RECOMMENDATIONS FOR 24-HOUR PHYSICAL ACTIVITY, SEDENTARY BEHAVIOUR AND SLEEP FOR CHILDREN UNDER 5 YEARS OF AGE

These guidelines are for all healthy children under 5 years of age, irrespective of gender, cultural background or socio-economic status of families and are relevant for children of all abilities; caregivers of children with a disability or those with a medical condition, however, may seek additional guidance from a health professional.



In a 24-hour day,



For the greatest health benefits, infants, and young children should meet all the recommendations for physical activity, sedentary behaviour and sleep in a 24-hour period.

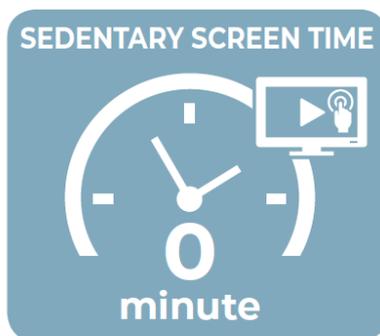
Replacing restrained or sedentary screen time with more moderate- to vigorous-intensity physical activity, while preserving sufficient sleep, can provide additional health benefits.

infants (less than 1 year) should:

Be physically active several times a day in a variety of ways, particularly through interactive floor-based play; more is better. For those not yet mobile, this includes at least 30 minutes in prone position (tummy time) spread throughout the day while awake.

Not be restrained for more than 1 hour at a time (e.g., prams/strollers, high chairs, or strapped on a caregiver's back). Screen time is not recommended. When sedentary, engaging in reading and storytelling with a caregiver is encouraged.

Have 14–17h (0–3 months of age) or 12–16h (4–11 months of age) of good quality sleep, including naps.



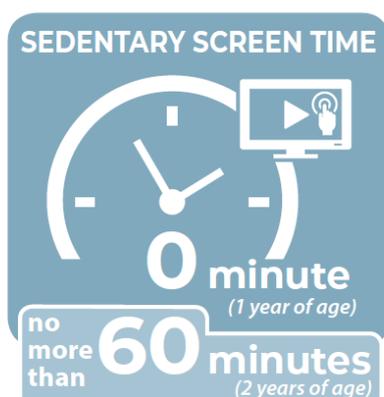
“GUIDELINES ON PHYSICAL ACTIVITY, SEDENTARY BEHAVIOUR AND SLEEP FOR CHILDREN UNDER 5 YEARS OF AGE”, Organizzazione mondiale della sanità.

children 1–2 years of age should:

Spend at least 180 minutes in a variety of types of physical activities at any intensity, including moderate- to vigorous-intensity physical activity, spread throughout the day; more is better.

Not be restrained for more than 1 hour at a time (e.g., prams/ strollers, high chairs, or strapped on a caregiver’s back) or sit for extended periods of time. For 1-year-olds, sedentary screen time (such as watching TV or videos, playing computer games) is not recommended. For those aged 2 years, sedentary screen time should be no more than 1 hour; less is better. When sedentary, engaging in reading and storytelling with a caregiver is encouraged.

Have 11–14h of good quality sleep, including naps, with regular sleep and wake-up times.

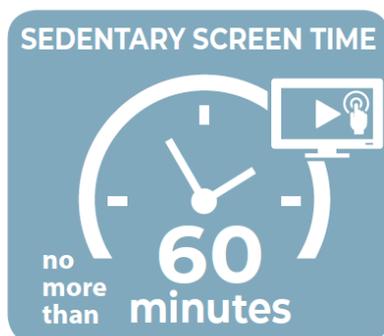


children 3–4 years of age should:

Spend at least 180 minutes in a variety of types of physical activities at any intensity, of which at least 60 minutes is moderate- to vigorous-intensity physical activity, spread throughout the day; more is better.

Not be restrained for more than 1 hour at a time (e.g., prams/ strollers) or sit for extended periods of time. Sedentary screen time should be no more than 1 hour; less is better. When sedentary, engaging in reading and storytelling with a caregiver is encouraged.

Have 10–13h of good quality sleep, which may include a nap, with regular sleep and wake-up times.



PREFERENZE DI GENERE PER IL GIOCO VIRTUALE

Esistono differenze tra i generi di videogiochi preferiti, in media, da donne e uomini. Un rapporto del 2017 della società di analisi dei videogiochi Quantic Foundry, basato su sondaggi condotti su circa 270.000 giocatori, ha rilevato proporzioni variabili di giocatori maschi e femmine all'interno di diversi generi di gioco. Lo studio non ha attribuito la **causa delle differenze percentuali** al solo sesso, **afferma invece una correlazione tra giochi meno giocati dalle donne e caratteristiche che scoraggiano le donne**, come la mancanza di protagoniste femminili e la comunicazione con sconosciuti online.

In generale, la scarsa partecipazione delle donne in determinati videogiochi può essere una conseguenza di come la figura femminile e la sua presentazione siano state raggruppate e commercializzate.

Genere	Donne	Uomini	Giochi anomali all'interno del genere
Match-3	69%	31%	
Simulatore familiare o agricolo	69%	31%	
Puzzle casuale	42%	58%	
Esplorazione atmosferica	41%	59%	
Dramma interattivo	37%	63%	
MMO ad alta fantasia	36%	64%	
Gioco di ruolo giapponese	33%	66%	
RPG occidentale	26%	74%	<i>Dragon Age: Inquisition</i> (48% donne)
Sopravvivenza roguelike	25%	75%	
Piattaforma	25%	75%	
City-building	22%	78%	
RPG d'azione	20%	80%	
sandbox	18%	82%	
Azione avventura	18%	82%	
MMO di fantascienza	16%	84%	<i>Star Wars: The Old Republic</i> (29% donne)
Mondo aperto	14%	86%	<i>Assassin's Creed Syndicate</i> (27% donne)
Strategia a turni	11%	89%	
MOBA	10%	90%	
Grande strategia	7%	93%	
Sparatutto in prima persona	7%	93%	
Da corsa	6%	94%	
Sparatutto tattico	4%	96%	
Gli sport	2%	98%	

PREFERENZE DI GENERE PER IL GIOCO VIRTUALE

Mentre il **pubblico maschile** preferisce azioni esplosive e combattimenti frenetici, le **donne** tendono a preferire la comunicazione in-game e le relazioni interpersonali (sviluppo del personaggio e dinamiche della trama).

Le donne hanno anche mostrato di **preferire i videogiochi di ruolo ai tiratori in prima persona**.

Le donne sono spesso caratterizzate dal fatto di preferire giochi basati sulla trama o giochi costruttivi come The Sims o Civilization , ma questo non è universalmente vero. Nel 2013, Variety riferì che il trenta per cento delle donne giocava a giochi più violenti. Di questo 30%, il 20% ha giocato a Call of Duty e il 15% ha giocato a Grand Theft Auto. C'è stato un persistente interesse femminile nei giochi di azione e avventura.

Rispetto agli uomini, le giocatrici MMORPG (gioco online multiplayer) tendono a porre maggiormente l'accento sulla socializzazione rispetto al gioco orientato ai risultati.

PREFERENZE DI GENERE PER IL GIOCO VIRTUALE

In base ai dati raccolti da Quantic Foundry nel 2016, le **motivazioni principali per le quali le persone giocano ai video games sono differenti in base al genere**. Mentre gli uomini vogliono competere con gli altri e distruggere cose, le donne spesso vogliono completare delle sfide e immergersi in altri mondi.

In passato, “ giochi per ragazze “ sono stati spesso creati adattando materiale orientato alle ragazze in altri media come The Babysitters Club , Barbie e Nancy Drew , lasciando al contempo generi destinati agli uomini come lo sport e le simulazioni di guida soprattutto in prima persona per i ragazzi.

Il movimento di espansione del mercato esistente per includere le donne attraverso lo sviluppo di giochi neutri rispetto al genere ha avuto anche diversi sostenitori. I critici hanno proposto che le giocatrici di sesso femminile, in particolare le giocatrici di sesso femminile più anziane, preferiscano giochi di genere neutro come Tetris.

DATI DEMOGRAFICI DEI GIOCATORI

Un sondaggio Gallup del **2008** ha indicato che **uomini e donne** rappresentano ciascuno la **metà di tutti i giocatori** di videogiochi americani. Nel **2014** nel Regno Unito e in Spagna, le **donne** rappresentavano rispettivamente il **52%** dei giocatori di videogiochi.

Uomini e donne giocano ai videogiochi, ma **gli studi suggeriscono differenze nelle preferenze di genere di piattaforma e di gioco**. La scheda di valutazione del software di intrattenimento riferisce che nel 2010 **l'80% dei giocatori di console femminili ha giocato su Wii**, l'11% su Xbox 360 e il 9% su PlayStation 3. In confronto, il 38% dei giocatori di console maschili nel 2014 ha giocato a Xbox 360, il 41% ha giocato a Wii e il 21% a PlayStation 3. Uno studio del 2013 di Flurry ha esaminato le diverse preferenze di gioco mobile tra uomini e donne. **Le donne costituivano il 60–80% dei mercati di solitario**, slot, social a turni, match-tre / bubble-shooter, gestione / simulazione e quiz. Al contrario, gli **uomini rappresentavano il 60–80% dei mercati di strategia, soprattutto**, battaglia di carte, corse e azione.

DATI DEMOGRAFICI DEI GIOCATORI

Uno studio del SuperData Research del 2014 ha scoperto che agli uomini e alle donne piacciono i videogiochi, ma alcuni generi attirano un genere in più dell'altro: le donne compongono il 57,8% del mercato mobile, il 53,6% del mercato dei giochi di ruolo e il 50,2% del mercato dei PC (tra cui giochi sociali). Lo studio ha scoperto che gli uomini rappresentano il 66% dei giocatori MMO, il 66% dei giocatori FPS e il 63% dei giocatori console digitali.

In media, i giochi a guida femminile vendono meno copie di quelli a guida maschile, ma hanno anche budget di marketing inferiori. È importante verificare le condizioni in cui la rappresentazione di genere prevede le vendite di giochi. **Gli adolescenti che hanno giocato ai videogiochi hanno spesso mostrato una minore preoccupazione per gli effetti che i giochi con immagini stereotipate negativamente possono avere sugli atteggiamenti dei giocatori rispetto agli adolescenti che hanno giocato a giochi di rado o per niente.**

LIVELLO DI ABILITÀ

È stato scoperto che i tutorial in-game portano entrambi i sessi nei giochi più velocemente, e nuovi controller come Nintendo Wii Remote, Microsoft Kinect e i vari controller di giochi ritmici hanno influenzato la demografia rendendo i giochi più facili da raccogliere e fornendo condizioni di parità. Questa tendenza è continuata attraverso gli sforzi di Nintendo nella sua uscita del Wii.

COMPORAMENTI MASCHILI NEI CONFRONTI DELLE GIOCATRICI

Uno studio del 2015 ha scoperto che i giocatori maschi con qualifiche inferiori di Halo 3 erano più ostili verso i compagni di squadra con una voce femminile, ma si sono comportati in modo più sottomesso con i giocatori con una voce maschile. I giocatori maschi più qualificati, d'altra parte, si sono comportati in modo più positivo nei confronti delle donne. Gli autori hanno sostenuto l'ostilità maschile nei confronti delle giocatrici in termini di psicologia evolutiva, scrivendo **“l'interruzione avviata dalle donne di una gerarchia maschile incita il comportamento ostile di uomini poveri che rischiano di perdere il maggior status”**.

DISPARITÀ DI GENERE

I critici attribuiscono l'apparente mancanza di interesse femminile nei videogiochi alla rappresentazione negativa delle donne nei videogiochi e agli atteggiamenti misogini comuni tra i giocatori professionisti. Per quanto riguarda gli elementi di progettazione del gioco, aree come il gameplay, la meccanica e caratteristiche simili sono state descritte come neutre rispetto al genere, tuttavia gli aspetti di presentazione dei giochi sono stati identificati come fortemente legati al genere. In particolare, **il gioco è spesso visto come fantasia ed evasione in cui l'empatia e l'identificazione con il personaggio sono ottenute molto più facilmente se il personaggio condivide lo stesso genere del giocatore. I giocatori di entrambi i sessi tendono a desiderare il realismo e più realistico è il genere del personaggio, più facile è per un giocatore identificarsi con il personaggio.** Uno studio accademico del 2009 pubblicato su *New Media & Society*, tuttavia, ha scoperto che l'85% dei personaggi giocabili nei videogiochi sono maschi.

DISPARITÀ DI GENERE

Quando i personaggi femminili compaiono nei videogiochi, vengono spesso rappresentate con immagini del corpo non realistiche e comportamenti sessuali e violenti provocatori per i giocatori.

I comportamenti femminili stereotipati come ridacchiare o sospirare sono spesso presentati in modo non ironico, e questo **potrebbe indurre** i bambini piccoli, in particolare **le ragazze che si identificano con il personaggio femminile** a pensare che le ragazze dovrebbero apparire e comportarsi così. Inoltre, rappresentazioni sovra-sessualizzate di seminuda personaggi dei videogiochi femminili, quali Tomb Raider 's Lara Croft non sono attraenti per alcune ragazze.

STREAMING DI VIDEOGIOCHI

Il rapporto tra donne e videogiochi in diretta streaming è stato roccioso. Man mano che i servizi di streaming come YouTube e Twitch divennero sempre più popolari, le giocatrici donne iniziarono a saltare a bordo. La ricerca ha scoperto che il 52% del mondo dei giochi è composto da donne, ma la maggior parte rimane meno visibile nel contesto della cultura dominante, a causa degli stereotipi tra mascolinità e gioco.

EFFETTI

Dal punto di vista dell'educazione, alcuni generi di gioco sono particolarmente carenti nelle giocatrici come lo sparatutto in prima persona è stato dimostrato che il gioco aumenta le abilità spaziali, offrendo in tal modo vantaggi ai giocatori dei giochi che sono attualmente distorti in base al genere. I **videogiochi sono** stati anche determinati a **fornire un facile accesso all'alfabetizzazione informatica** per i bambini e sono state tracciate correlazioni tra i videogiochi maschili e il predominio dei **lavoratori di sesso maschile nell'industria dei computer. Con la crescente importanza dei lavori tecnologici nel 21 ° secolo e il ruolo crescente delle reti online, la mancanza di giocatori femminili di videogiochi suggerisce una perdita di future opportunità di carriera per le donne.**

I videogiochi sono stati utilizzati anche in contesti accademici per aiutare a sviluppare la fiducia delle ragazze nell'esprimere le loro voci individuali online e nella loro vita reale. Videogiochi come Minecraft, che promuovono il pensiero creativo e le interazioni multiplayer, hanno aiutato le ragazze a comunicare i sensi di autorità e fiducia nella loro vita sociale e accademica.

RISPOSTE

La maggior parte delle persone che lavorano nei team di sviluppo dei giochi sono uomini. La soluzione al problema dell'assenza delle giocatrici è spesso identificata come lavoro interventista come l'inserimento delle donne nell'industria. Gruppi come WomenGamers.com e Sonyl GIRL hanno cercato di aumentare i dati demografici dei giocatori femminili offrendo borse di studio alle ragazze in considerazione di entrare nello sviluppo del gioco, e sviluppatori di giochi come **Check Six Games** (casa produttrice di videogiochi come Spyro), **Her Interactive** (società che progetta, sviluppa e pubblica giochi di avventura-mistero), **Silicon Sisters** (lo studio crea giochi rivolti a un pubblico femminile ed è il primo studio di videogiochi canadese di proprietà e gestito esclusivamente da donne) e **Purple Moon** (ra una sviluppatrice americana di videogiochi per ragazze di età compresa tra 8 e 14 anni) hanno apertamente incoraggiato programmatori e sviluppatori femminili. Molti ricercatori hanno sostenuto che il miglioramento del settore dei giochi possa attirare un pubblico più neutrale rispetto al genere e altri hanno suggerito che l'appello dovrebbe essere rivolto in particolare alle donne.

RISPOSTE

Uno dei primi tentativi di ampliare il mercato per includere le donne potrebbe essere visto in Sega's l'uso del maggior numero di protagoniste femminili in giochi di combattimento. Altri esempi di questo includono giochi come Mass Effect 3 , Remember Me e The Last of Us , che includono un'opzione femminile per il personaggio principale. **La decisione di utilizzare personaggi femminili forti in ruoli importanti, tuttavia, è spesso accolta con scetticismo dagli esperti di marketing interessati alle vendite.**

I VIDEOGIOCHI RISOLVONO IL PROBLEMA DELLE DIFFERENZE? GIOCO ONLINE

The screenshot shows the Gioco.it website interface. The top navigation bar includes categories like Nuovo, Multiplayer, Azione, Ragazze (highlighted with a yellow circle), Puzzle, Simulazione, Sport, Abilità, and Per te. Below this, there are sections for CATEGORIE TOP, SFOGLIA PER (with filters like Più gettonati, I più popolari, Nuovo, Ordine alfabetico), and GIOCHI MIGLIORI. The GIOCHI MIGLIORI section displays a grid of game thumbnails, including 'Emergenza dentale...', 'Legami d'amore', 'Preparati insieme a...', 'Test d'amore 2.0', 'Acconciatura fluo di...', 'Ritorno a scuola: Em...', 'Hamburger mania', 'Vita da VIP', 'Sfida di moda delle...', 'Cucina vere pizze', 'Papa's Sushiria', and 'Il matrimonio della...'. A 'NOVITÀ' section is also visible at the bottom.

sAdgroupId=2214477635&gclid=EA1aIQobChMImfTj9rO5QIV15rVCh0eTQhwEAAYASAAE-gLhs_D_BwE

GIOCO NINTENDO

The screenshot shows the Nintendo website interface. The top navigation bar includes the Nintendo logo and search, shopping cart, and account icons. The main content area displays a list of games, including 'Luigi's Mansion 3', 'DRAGON QUEST® XI S: Echi di un'era perduta – Edizione definitiva', 'The Legend of Zelda: Link's Awakening', and 'ASTRAL CHAIN™'. A yellow box highlights the 'Genere' (Genre) filter in the left sidebar, which includes options like Azione, Avventura, Arcade, Picchiaduro, Salute e Fitness, Musica, Party, Platform, Rompicapo, Corse, RPG, Sparatutto, Simulazione, Sport, and Strategia. A yellow box also highlights the text 'NON C'È UNA CATEGORIA IN BASE AL GENERE' on the right side of the page.

https://www.nintendo.it/Cerca/Cerca-299117.html?f=147394-86

I VIDEOGIOCHI RISOLVONO IL PROBLEMA DELLE DIFFERENZE? CONSOLLE PLAYSTATION

Cerca | Nintendo

Tutti i giochi | PlayStation™Store

store.playstation.com/it-it/grid/STORE-MSF75508-FULLGAMES/1?smcid=pc%3Ait-it%3Aprimary%2520nav%3Amsg-games%3Acompra-giochi

App Impostazioni Noun Project - Icon... LINEE ElementiFondamen... HDRi: Venice Sunse... persone - figure u... HDRi Haven TurboSquid -- My F... Arredamento - azie... IDEO | ideo.com

PlayStation.Store

Giochi PlayStation Plus Promozioni e offerte Contenuti aggiuntivi PlayStation VR Solo per te

Tipo Di Contenuto

- Giochi
- Bundle
- Versione di prova

Prezzo

- Sotto €1
- €1,00 - €2,49
- €2,50 - €4,99
- €5,00 - €9,99
- €10,00 - €19,99
- €20,00 - €29,99
- €30,00 - €39,99
- €40,00 - €49,99
- €50,00 - €59,99
- Sopra €60,00

Dispositivo

- PS4™
- PS3™
- PSP®
- PS Vita

THE LAST OF US PARTE II

The Last of Us Parte II

Bundle PS4 €69,99

THE LAST OF US PARTE II Digital Deluxe Edition

The Last of Us Parte II Digital Deluxe Edition

Bundle PS4 €79,99

TRIALS OF MANA - Pre-ordine

Trials of Mana - Pre-ordine

Bundle PS4 €49,99

CYBERPUNK 2077

Cyberpunk 2077

Bundle PS4 €69,99

DOOM ETERNAL DELUXE EDITION

DOOM Eternal Deluxe Edition

Bundle PS4 €99,99

DOOM ETERNAL STANDARD EDITION

DOOM Eternal Standard Edition

Bundle PS4 €69,99

MLB THE SHOW 20

MLB The Show 20

Bundle PS4 €49,99

MLB THE SHOW 20 DIGITAL DELUXE EDITION

MLB The Show 20 Digital Deluxe Edition

Bundle PS4 €99,99

MLB THE SHOW 20 MVP EDITION

MLB The Show 20 MVP Edition

Bundle PS4 €69,99

NIOH 2

Nioh 2

Bundle PS4 €69,99

PLAYSTATION VR PLAYSTATION VR

NON C'È UNA CATEGORIA IN BASE AL GENERE

<https://www.nintendo.it/Cerca/Cerca-299117.html?f=147394-86>

GIOCO XBOX

xbox.com/it-IT/games?xr=shellnav

Microsoft | XBOX Game Pass

Giochi Dispositivi Community I miei Xbox Xbox Supporto

Tutti i siti Microsoft Cerca Accedi

Home Giochi

- Giochi per console >
- Giochi per PC >
- Riscatta codice
- Sconti e speciali

Star Wars Jedi: Fallen Order™

Diventa un Jedi

PRENOTA >

NON C'È UNA CATEGORIA IN BASE AL GENERE

<https://www.xbox.com/it-IT/games?xr=shellnav>

3

Benchmarking: Trasmissioni didattiche italiane per la stimolazione sensoriale e cognitiva e per la stimolazione della creatività

Trasmissioni didattiche italiane per la stimolazione sensoriale e cognitiva e per la stimolazione della creatività

Quando la televisione era il mezzo di comunicazione principale sul territorio italiano, la rete nazionale proponeva programmi televisivi dedicati ai bambini per stimolare la creatività proponendo attività manuali.

ART ATTACK

Art Attack è un programma televisivo andato in onda sui canali Disney Channel e Disney Junior e presentato da Giovanni Muciaccia. Il programma prende spunto da un format britannico. Il programma conta attualmente due stagioni: la prima trasmessa su Disney Channel dal 1999 al 2005 e in chiaro su Rai 2, la seconda invece è stata trasmessa su Disney Junior dal 2011 al 2014 e in chiaro per la prima volta su Rai Yoyo dal 2013, poi replicata anche su Rai Gulp.

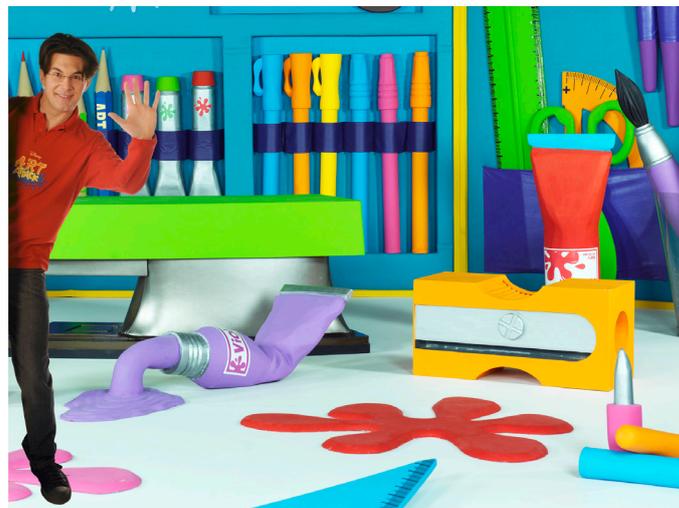
Durante il programma viene presentata la realizzazione di piccoli lavori artistici, con vari materiali come scatole, nastro adesivo, pennarelli, carta, fogli di giornale, colla vinilica e molto altro. Viene inoltre insegnata una tecnica di rappresentazione pittorica. Il conduttore spiega quindi come creare un oggetto o un disegno mentre scorrono le immagini delle sue mani al lavoro.

Il format dal 1999 al 2005 per la versione italiana della trasmissione era divisa in quattro rubriche, i cui risultati venivano chiamati attacchi d'arte. Erano previsti:

- Un lavoretto iniziale;
- Un "Attacco dall'alto" con Neil "il grande artista" (Neil Buchanan);
- Insegnamento di tecniche di disegno;
- Un lavoretto finale.

Tra un attacco d'arte e l'altro c'è il commento del Capo, una testa parlante di un busto in un museo. Dopo gli attacchi d'arte dall'alto di Neil, Muciaccia chiedeva ai telespettatori il punto in cui Neil aveva usato un particolare oggetto; se l'"attacco dall'alto" era stato realizzato con l'uso di polveri o semi, il disegno di Neil era commentato dal Capo.

Il successo del programma televisivo ha dato origine ad una sua conversione in rivista, nella quale vengono illustrati ulteriori "attacchi d'arte". La rivista omonima veniva stampata in cadenza mensile ogni giorno 25.



L'ALBERO AZZURRO

L'albero azzurro è un programma televisivo italiano della Rai. È il programma per bambini più longevo della televisione pubblica italiana, in onda sin dal 21 maggio 1990.



Presentandosi come primo esperimento televisivo in Italia su target prescolare (dai 3 ai 6 anni), il programma si riacciava, inizialmente, al filone pedagogista delle produzioni Rai degli anni sessanta unito al lavoro di autori, sensibili alle problematiche di fruizione televisiva dei bambini e in collaborazione con la Facoltà di Scienze dell'Educazione dell'Università di Bologna.

Nato da un'idea del produttore Franco Iseppi, il format del programma così come il cast dei presentatori, nella sua lunga vita, ha subito numerose modificazioni che hanno fatto gradualmente evolvere l'originario approccio educativo in fiction.



Nel primo ciclo che va dal 1990 al 1994 i conduttori sono Claudio Madia (che realizza le manualità e propone vari giochi) e Francesca Paganini (che racconta fiabe, filastrocche, suona e canta), mentori del piccolo protagonista Dodò (il nome è ispirato al dodo, una specie di uccelli ora estinta), un pupazzo dalla forma di un cucciolo di volatile a pois (creato da Tinin Mantegazza), abitante dell'albero azzurro che dà il nome alla trasmissione, doppiato da Oreste Castagna e animato da Gabriella Roggero e Andrea Gaeta; Dodò sarà l'unica presenza fissa in tutte le serie del programma.



Dodò è un uccello parlante, creato come un uccello di pezza bianco a pois azzurri comandato da Davide Arena, con il becco di legno e due palline da ping pong per occhi, mascotte e protagonista della trasmissione televisiva per bambini. L'albero azzurro, trasmessa attualmente al pomeriggio su Rai Yoyo tutti i giorni. La voce è quella del doppiatore Paolo Carengo.

3

Benchmarking: Applicazioni per la stimolazione sensoriale e cognitiva

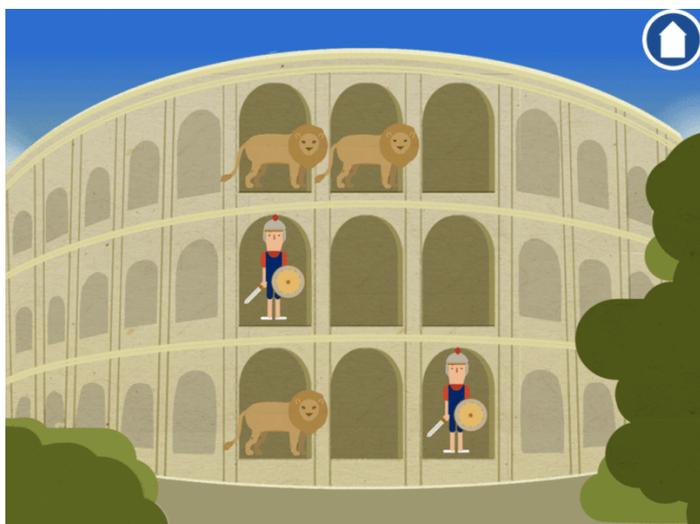
Applicazioni per la stimolazione sensoriale e cognitiva



Pioggia a mezzogiorno

Da 2 a 5 anni. Android, iPad, iPhone.
Un albo illustrato e un'applicazione che si possano utilizzare separatamente o insieme, per scoprire la storia di Joe, pesce rosso che ha trovato una pinna posticcia e se ne va fiero in giro con gli squali. Un gioco di narrazione, interattività senza parole, che permette di utilizzare tutti i sensi.

<https://www.mamamo.it/app/pioggia-mezzogiorno-la-storia-joe-mare-app-libro/>



Wonders

Da 6 a 10 anni. iPad, iPhone.
Nell'app Wonders i bambini di età scolare possono diventare piccoli esploratori che, a bordo di un aeroplano monoposto, partono alla scoperta dei siti artistici e naturali più belli del pianeta. Per ogni tappa un gioco interattivo, da portare a termine per ottenere in premio foto e informazioni.

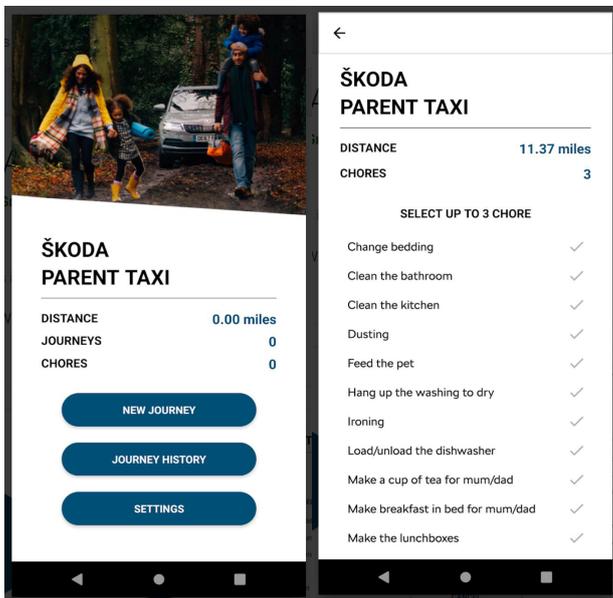
<https://www.mamamo.it/app/wonders-unapp-scoprire-le-meraviglie-del-mondo/>



Mixerpiece

Da 2 a 10 anni. iPad.
Ideata e realizzata da Giuseppe Ragazzini, l'app mette a disposizione di bambini un archivio di nasi, bocche, paesaggi, oggetti e sfondi, estrapolati da opere d'arte di ogni secolo, si possono quindi comporre dei collage digitali, nuove composizioni originali e personali. Tenendo "tappato" il singolo pezzo si aprono inoltre degli approfondimenti sull'opera d'arte da cui è stato estrapolato.

<https://www.mamamo.it/app/mixerpiece-scomporre-ricomporre-la-storia-dellarte/>

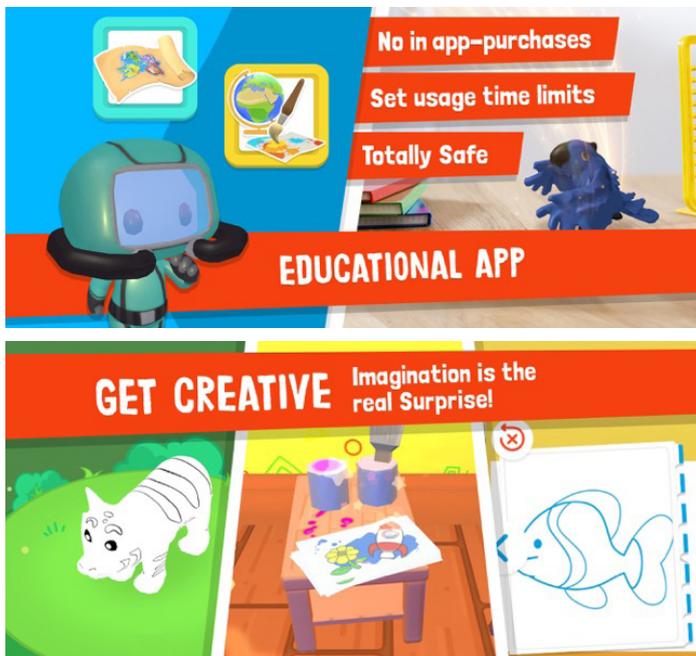


ŠKODA Parent Taxi

Android e iPhone.

L'app ha lo scopo di quantificare il valore dei viaggi in auto che i genitori fanno per accompagnare i figli nelle attività quotidiane. La scuola, il calcio, la danza ecc. La app traccia gli spostamenti e consente ai genitori di trasformare il numero di chilometri percorsi in veri e propri compiti casalinghi che i figli dovranno fare in cambio.

<https://www.lautomobile.aci.it/articoli/2019/07/18/parent-taxi-lapp-di-skoda-per-i-genitori-smart.html>

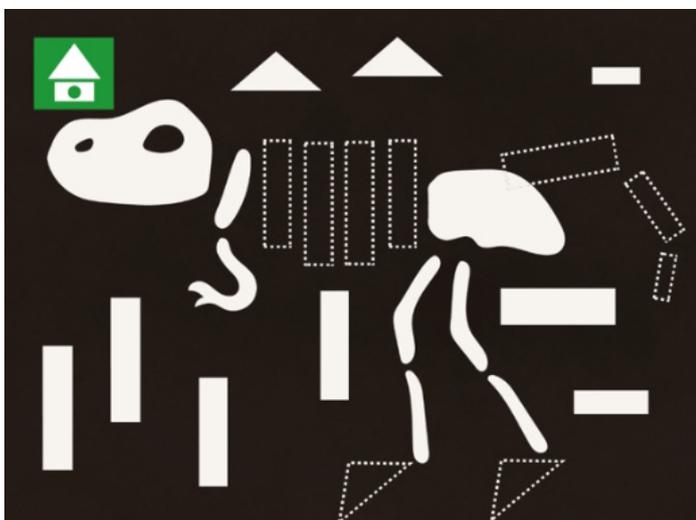


Magic Kinder

Da 3 a 12. Android, iPad, iPhone.

uno spazio divertente e a misura di bambino con contenuti per tutta la famiglia. L'app contiene giochi, attività, video e storie in un ambiente sicuro, tutti creati per favorire l'apprendimento. Il contenuto è adatto a bambini dai 3 ai 12 anni.

<https://www.kinder.com/it/it/magic-kinder?gclid=EAlalQobChMIpKjS876X5wIVlema->



Shape Gurus

Da 2 a 5 anni. Android, iPad, iPhone.

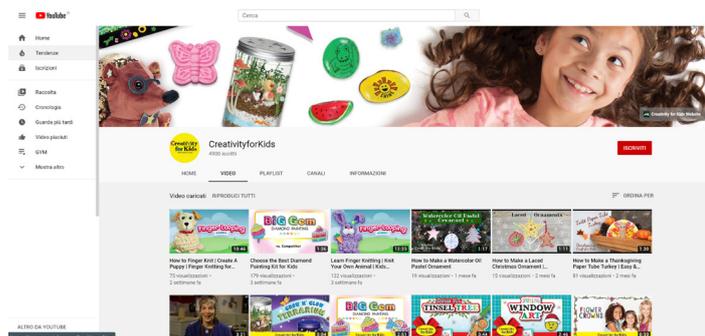
Nasce da una prassi ormai diffusa nel mondo delle applicazioni educative rivolte al target di età prescolare, ovvero quella di iniziare i bambini al mondo delle forme geometriche attraverso la proposta di interazioni divertenti e colorate.

https://www.mamamo.it/app/app-shape-gurus/Ch06zQI7EAAYASAAEgKYhfD_BwE&gclid=aw.ds

3

Benchmarking: Canali Youtube per bambini

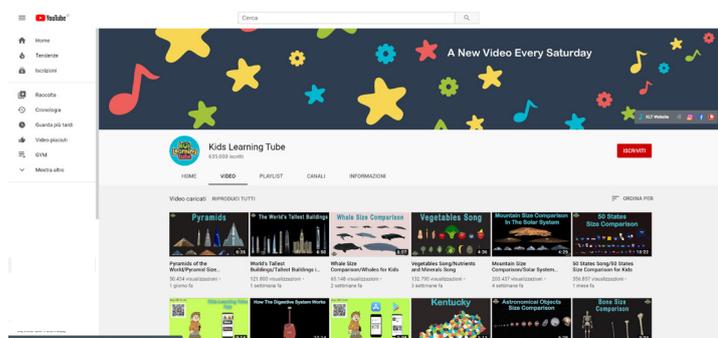
Canali Youtube per la stimolazione delle attività cognitive e della creatività
 Oggi Youtube, che consiste in una piattaforma web in cui si possono caricare video, rappresenta uno dei principali mezzi di comunicazione per bambini. E' ricco di canali che propongono attività creative e ssdiy.



CreativityforKids

Creativity for Kids offre esperienze divertenti e creative per alimentare la fantasia dei bambini. Questo è un canale adatto ai bambini e attraverso i video spiega come realizzare creazioni di artigianato fai-da-te.

<https://www.youtube.com/user/JustAddImagination/videos>



Kids Learning Tube

Kids Learning Tube educa i bambini attraverso la musica e l'animazione in un approccio all'apprendimento divertente e unico.

https://www.youtube.com/channel/UC7EFWpvc1wYuUwrtZ_BLI9A/videos



Splat Splat Learn

Un canale che propone ai bambini attività divertenti e progetti fai-da-te con pongo, pasta di sale e oggetti domestici.

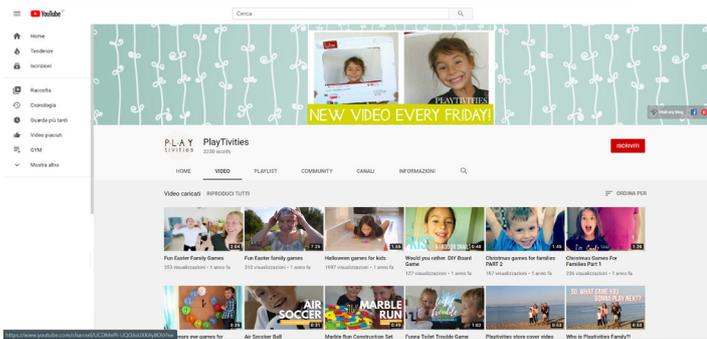
https://www.youtube.com/channel/UCfq-gUHR9_QIRobb_Org3NQ/videos



Kids Activities

Blog Attività per bambini è un luogo dove puoi imparare tutto sulle attività per bambini.

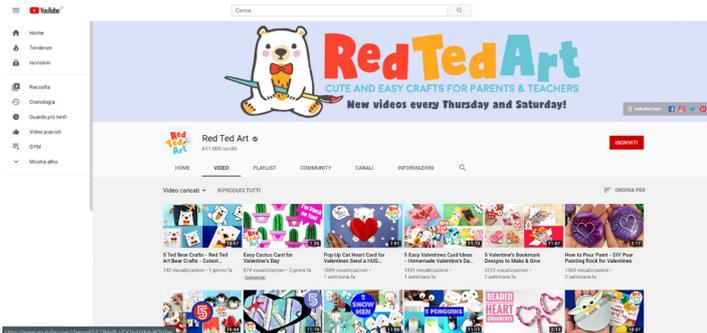
<https://www.youtube.com/user/kidsactivitiesblog/videos>



PlayTivities

Sofia ha 6 anni ed è la protagonista del suo canale. Condivide attività divertenti di artigianato con il resto del mondo con lo scopo di ispirare altri bambini come lei.

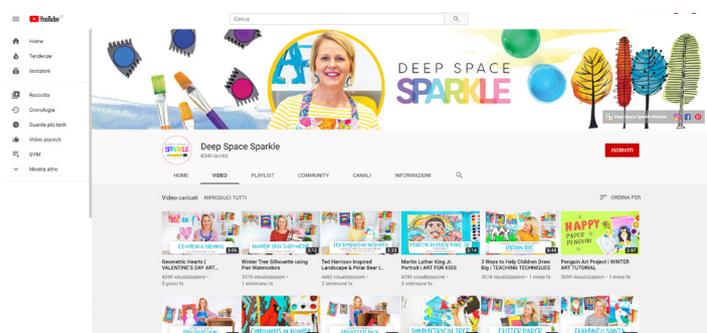
<https://www.youtube.com/user/PlayTivities/videos>



Red Ted Art

È un canale dedicato ai genitori e agli insegnanti, con lo scopo di dare idee facili da seguire insieme ai bambini di diverse età. Le creazioni sono progettate per essere realizzate con oggetti di ogni che si trovano facilmente in casa.

<https://www.youtube.com/user/redtedart/videos>



Deep Space Sparkle

Propone progetti artistici per bambini che richiedono l'uso di colori a tempera, acquerelli, pastelli e pennarelli e articoli che si trovano in casa.

Deep Space Sparkle è stata fondata da Patty Palmer nel 2008, che è passata da un blog d'arte a un'azienda che supporta gli adulti nell'insegnare arte ai bambini. Il team supporta un fiorente sito per insegnanti di arte, The Sparklers 'Club e un blog attivo dedicato a fornire progetti artistici per insegnanti e famiglie, ed un podcast chiamato Art Made Easy.

<https://www.youtube.com/user/DeepSpaceSparkle/videos>

3

Benchmarking: Podcast per bambini



Smash, Boom, Best

Questo divertente e veloce spin-off del popolare Brains On! podcast è un podcast di dibattito per famiglie. Un giudice bambino ascolta e segna le argomentazioni entusiasmanti e basate sui fatti di due concorrenti. Con episodi come "Draghi contro unicorni" e "Pizza contro Tacos", i bambini saranno catturati e non noteranno nemmeno che stanno imparando a difendere le loro idee lungo il cammino.

<https://www.brainson.org/pages/smashboombest>

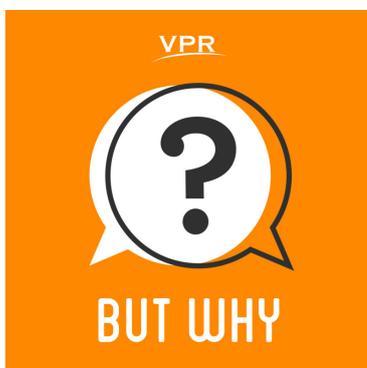


Deep Space Sparkle

Deep Space Sparkle offre piani di lezioni d'arte e risorse didattiche che ti aiuteranno a insegnare arte ai bambini, anche se non sei un grande artista.

Raccogli le scorte, raduna gli artisti e osserva la creatività esplodere.

<https://www.deepspacesparkle.com/art-made-easy-podcasts/>

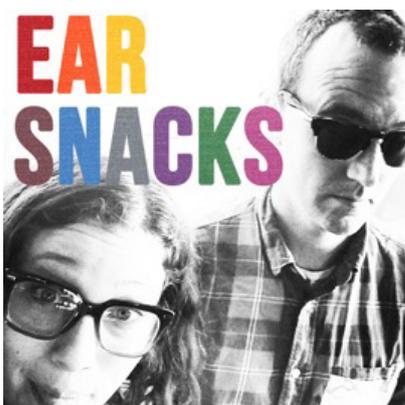


But Why

È un programma in cui è possibile fare delle domande e per le quali i presentatori trovano le risposte.

In But Why si affrontano argomenti per grandi e piccoli, sulla natura, sulle parole e tanti altri argomenti.

<https://www.vpr.org/programs/why-podcast-curious-kids#stream/0>



Ear Snacks

La colonna sonora accattivante è la protagonista di questo delizioso podcast del duo di musica per bambini Andrew & Polly. Ma questo programma copre anche una serie di argomenti offrendo divertimento ai giovani e ai loro adulti.

<https://www.vpr.org/programs/why-podcast-curious-kids#stream/0>



What if world

With titoli di episodi stravaganti come “What if Legos erano vivi?” e “E se gli squali avessero le gambe?”, questa serie prende in ridicole domande “e se” inviate da giovani ascoltatori e le trasforma in una nuova storia ogni due settimane. Il conduttore Eric O’Keefe usa voci sciocche e personaggi folli per catturare l’immaginazione dei giovani ascoltatori.

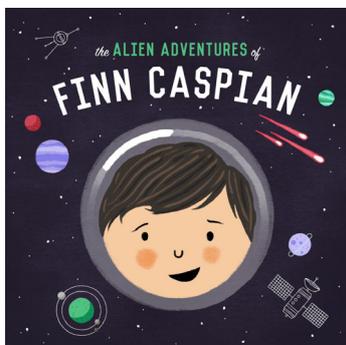
<http://www.whatifworldpodcast.com/>



Stories podcast

Uno dei primi podcast per bambini a cogliere le capacità narrative dei podcast, questo podcast continua a essere efficace con interpretazioni a misura di bambino di storie classiche, fiabe e opere originali. Queste storie più lunghe con un vivido vocabolario sono l'ideale per i bambini più grandi oltre l'età per i libri illustrati ma che amano ancora una buona storia della buonanotte.

<http://storiespodcast.com/>



The Alien Adventures of Finn Caspian

Questo podcast racconta la storia di un bambino di 8 anni che vive in una stazione spaziale interplanetaria che esplora la galassia e risolve i misteri con i suoi amici. Senza violenza o contenuti spigolosi, questa avventura fantascientifica è perfetta per lunghi viaggi in auto.

<http://www.finncaspian.com/>



Story Time

storie da 10 a 15 minuti sono un modo perfetto per far addormentare il tuo piccolo. Il podcast viene aggiornato ogni due settimane e ogni episodio contiene una storia a misura di bambino, letta da un narratore rilassante. Breve e dolce, è confortante come ascoltare ad alta voce il tuo libro illustrato preferito.

<https://bedtime.fm/storytime>

3

Benchmarking: Assistenti vocali

SMART SPEAKERS

Le interfacce utente vocali (VUI) consentono all'utente di interagire con un sistema tramite comandi vocali. Gli assistenti virtuali, o chatbot come Siri, Google Assistant e Alexa, sono esempi di VUI. Il vantaggio principale è che consente un utilizzo a mani libere, senza bisogno di guardare uno schermo, in maniera tale che gli utenti possono interagire con un prodotto concentrando la loro attenzione altrove. È impossibile applicare le stesse linee guida di progettazione alle VUI e alle interfacce utente grafiche.

Quando si progettano azioni VUI, è quindi importante che il sistema indichi chiaramente le possibili opzioni di interazione, comunichi all'utente quale funzionalità sta utilizzando e limiti la quantità di informazioni fornite a un importo che gli utenti possono ricordare.

Nel suo libro classico, "Piani e azioni situate: il problema della comunicazione uomo-macchina", Lucy Suchman descrive la comunicazione umana come situata e legata al contesto, molte informazioni infatti non sono contenute nel messaggio vocale stesso quando le persone conversano. Usiamo la nostra conoscenza del contesto per creare un significato condiviso mentre ascoltiamo e parliamo.

Il discorso è il mezzo fondamentale della comunicazione umana. Anche quando altre forme di comunicazione - come la scrittura, le espressioni facciali o il linguaggio dei segni - sarebbero ugualmente espressive, (ascoltare le persone) in tutte le culture persuadere, informare e costruire relazioni principalmente attraverso il linguaggio.

Clifford Nass e Scott Brave, ricercatori di Stanford e autori

Amazon Echo, di Amazon, è una assistente intelligente con nome e voce femminili, il suo nome è Alexa.

L'idea Amazon è quella di un servizio in continua evoluzione, che può essere continuamente arricchito e che, proprio tramite le interazioni con l'utente, è in grado di apprendere nuove capacità. Alcune cose che può fare Alexa: impostare una sveglia, un timer, far partire una determinata musica, informarti sulle condizioni meteo, dare aggiornamenti sullo stato di un ordine amazon ecc...



<https://www.amazon.it/Echo-e-Alexa/b?ie=UTF8&node=15619933031>

Google Home è uno smart speaker di **Google**.

Sostanzialmente, tra le funzioni Google Home principali vi è quella di facilitare le azioni quotidiane, in casa e fuori. Organizza le giornate gestendo il calendario, la lista della spesa, informando sulle condizioni meteorologiche, sul traffico ed eventi vicini.

È in grado di cercare informazioni sul web nel modo più efficace e rapido possibile.



https://store.google.com/it/product/google_home

ElliQ® è appositamente progettato con e per gli adulti più anziani per offrire loro tutto ciò di cui hanno bisogno per rimanere nitidi, connessi e coinvolti. Interagire con ElliQ è facile e divertente e permette di imparare nuove cose oltre a rispondere a necessità riguardanti il tempo, l'orario ecc...



<https://elliq.com/pages/features>

Amazon Echo Dot Amazon, per esempio, ha lanciato una versione dell'assistente vocale Amazon Echo Dot ideata proprio per i bambini, non ancora disponibile in Italia. La kids edition dell'Echo Dot, disponibile in diversi colori, contiene una copertura esterna in plastica che la rende più resistente alle cadute.



<https://www.techhive.com/article/3432197/amazon-echo-dot-kids-edition-review.html>

AMAZON ECHO DOT KIDS

Quella attuale è la prima generazione di bambini cresciuti a pieno contatto con gli assistenti vocali. Amazon, per esempio, ha lanciato una versione dell'assistente vocale Amazon Echo Dot ideata proprio per i bambini, non ancora disponibile in Italia. La kids edition dell'Echo Dot, disponibile in diversi colori, contiene una copertura esterna in plastica che la rende più resistente alle cadute.

Funzionalità Echo per bambini, dà accesso a libri, canzoni, giochi e abilità, stazioni radio senza pubblicità, oltre alle funzioni base di Alexa Echo.

Questo sistema contiene anche cinque giochi per bambini:

- **Spongebob Challenge.** Gioco per approfondire le capacità di memoria. I bambini ascoltano un ordine per Krusty Krab e devono rispondere alle domande sull'ordine.
- **Elmo Hide and Seek.** Elmo, il protagonista del gioco, dà degli indizi sonori su dove si nasconde e i bambini devono indovinare. Ottimo per bambini in età prescolare e bambini piccoli.
- **Freeze Dancers.** Il gioco non si limita a "congelare" la danza, ma offre anche sfide come "tenere le mani e ballare insieme".
- **Tickle Monsters.** Aggiungendo i nomi dei propri familiari e chiedendo ad Alexa di "chiedere a Tickle Monster chi sarà il prossimo", dirà il nome di un membro della famiglia e quella persona verrà solleticata.

- **Cose sciocche.** Fornisce idee per il gioco creativo. Dirà cose come “Agisci come un robot che sta avendo un problema tecnico” o “fingi che stai navigando e cancellando”. Un modo così divertente per far sì che i bambini usino la loro immaginazione invece che Youtube lo faccia per loro.

Ci sono anche delle applicazioni per insegnare ai bambini a fare bene lo spelling (come Spelling Bee), altre per fare compiti di matematica oppure ripassare le tabelline (come 1-2-3 Math o Tabelline). Ci sono poi altre app come: Barzellette per bambini, Le fiabe di Nonno Merlino, Versi degli animali, Piccoli indovinelli e Quiz per bambini.

GOOGLE HOME

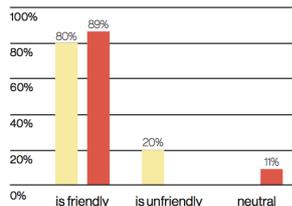
Google Home invece ha creato una funzione che consente di ascoltare delle storie in maniera molto più immersiva, grazie alla riproduzione di musiche e altri suoni legati alla lettura di alcune fiabe Disney. Mentre uno dei genitori legge uno dei libri interattivi compatibili con Google Home, con storie come Cenerentola, Peter Pan, I tre porcellini o Toy Story, l'assistente vocale arricchisce la lettura, introducendo suoni e musiche che accompagnano l'azione. Google Home consente inoltre ai bambini di ascoltare diverse storie Disney raccontate in maniera interattiva e “in prima persona” dal personaggio principale.

COSA PENSANO I BAMBINI DEGLI ASSISTENTI VOCALI E COME AVVIENE L'INTERAZIONE?

Se in Italia l'uso di questi assistenti inizia a crescere proprio ora, nelle case statunitensi il trend è presente già da diverso tempo e per questo l'Istituto di Tecnologia del Massachusetts (MIT), dove è stata condotta la ricerca sopracitata, ha deciso di chiedere a un gruppo di 26 bambini cosa pensano degli assistenti vocali come Alexa. Il campione è stato diviso in un gruppo di bambini più piccoli (3-4 anni) e un gruppo di bambini con un'età compresa tra i 6 e i 10 anni. In linea generale, la maggior parte dei bambini, secondo la ricerca, percepisce gli assistenti vocali come amichevoli e degni di fiducia (l'89% dei bambini più grandi crede che gli assistenti vocali dicano sempre la verità).

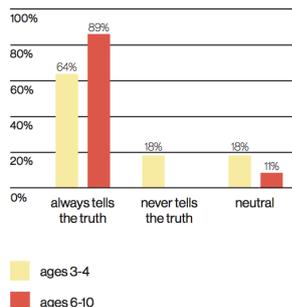
Are digital assistants friendly?

When MIT researchers asked kids how they felt about assistants such as Alexa, they got the following responses.



How often are agents truthful?

Children in the study tended to believe what the assistants said. The younger kids were less sure.



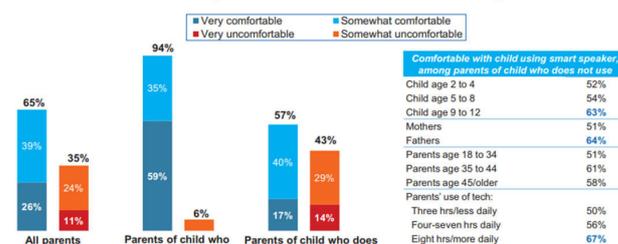
COSA PENSANO I GENITORI E QUAL È IL LORO RUOLO NELL'INTERAZIONE TRA BAMBINI E ASSISTENTI VOCALI

«I genitori sono utenti esperti di assistenti vocali» come rilevato da una ricerca di Google: avendo così poco tempo a disposizione, gli assistenti vocali possono rivelarsi una compagnia interattiva e didattica per i propri figli, mentre i genitori sono impegnati in altre attività. Infatti, il 94% dei genitori che possiedono un assistente vocale vede con tranquillità l'uso di questa tecnologia da parte dei propri figli, secondo una ricerca condotta dal Family Online Safety Institute.

Il rapporto tra bambini e assistenti vocali si rivela particolarmente interessante nell'incoraggiare la loro curiosità e la voglia di imparare cose nuove, ma anche a livello di linguaggio, aiutandoli a scandire meglio le parole pur di farsi capire.

Parents who have a smart speaker are comfortable with their child using it; much lower comfort among parents who do not have them.

Comfort with Child Using Voice-Controlled, Internet-Connected/Smart Speakers



Comfortable with child using smart speaker, among parents of child who does not use	
Child age 2 to 4	52%
Child age 5 to 8	54%
Child age 9 to 12	63%
Mothers	51%
Fathers	64%
Parents age 18 to 34	51%
Parents age 35 to 44	61%
Parents age 45/older	58%
Parents' use of tech:	
Three hrs/less daily	50%
Four-seven hrs daily	56%
Eight hrs/more daily	67%

Tuttavia, «l'apprendimento avviene quando un bambino viene messo alla prova da un genitore, da un altro bambino o da un professore e quando egli può discutere e contestare ciò che viene detto», secondo Justine Cassel, direttrice del Carnegie Mellon's Human-Computer Interaction Institute ed esperta dello sviluppo di interfacce di intelligenza artificiale per bambini. In questa ottica, gli assistenti virtuali presentano degli ovvi limiti, poiché non sono ancora in grado di sviluppare dei dialoghi di questo tipo. Ecco che si comprende, allora, l'importanza del ruolo dei genitori nel guidare l'interazione tra bambini e assistenti vocali.

PRIVACY

I genitori possono infatti cercare di monitorare e orientare quest'interazione grazie a delle funzioni create dalle diverse aziende che rendono il controllo dei genitori possibile, come il sistema di parental control di Alexa, al quale i genitori possono accedere attivando la modalità Amazon FreeTime. È quindi possibile creare il profilo del bambino, accedere a una dashboard e personalizzare le funzionalità dell'Echo Dot in base a ciò che si vuole che lui faccia o meno. Così, la versione per bambini dell'assistente di Amazon consente per esempio di filtrare le canzoni all'interno di Amazon Music che contengono dei testi non adatti a bambini e disabilitare le funzioni di acquisto ma anche l'accesso a contenuti rivolti ad adulti.

4

Progetto HOMEY your way of play

HOMEY

your way of play

HOMEY è un'applicazione, contenente un chatbot, dedicata ai genitori per guidare i propri bambini verso attività di stimolazione dei sensi e della fantasia, con lo scopo di sensibilizzare sugli stereotipi di genere e sulla sostenibilità ambientale.

HOMEY ha l'obiettivo di far fare ai bambini esperienza delle mansioni domestiche in maniera giocosa e ludica, così da far diventare qualsiasi momento della giornata un momento per giocare, divertirsi ed imparare qualcosa di nuovo. In questo modo i genitori ed i bambini possono approfondire il loro legame.

L'applicazione utilizza una voce che è in grado di comunicare e sostenere una conversazione con i più piccoli e con gli adulti. Questo aspetto progettuale è ispirato agli chatbot, come Alexa di Amazon e Google home di Google, basati sul cloud, per riprodurre musica, effettuare chiamate, impostare sveglie e timer.

Propone infinite attività e stimola il bambino a guardare gli oggetti domestici, non solo come oggetti funzionali ma anche come possibili giocattoli.

Nell'applicazione c'è la possibilità di impostare degli obiettivi, come imparare a piegare le t-shirt, imparare ad apparecchiare o imparare a rifare il letto ed è presente la possibilità di condividere sui social o con i propri contatti i risultati raggiunti.

TARGET E SCENARIO DI RIFERIMENTO



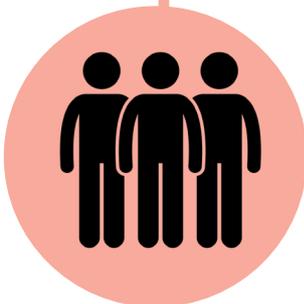
FINALITÀ



APPROFONDIRE IL LEGAME CON IL BAMBINO DURANTE LE MANSIONI DOMESTICHE



STIMOLARE LA FANTASIA DEL BAMBINO TRAMITE DEI COMANDI VOCALI E RISPOSTE INTERATTIVE



FARE ESPERIENZA DEI LAVORI DOMESTICI SUPERANDO STEREOTIPI DI GENERE

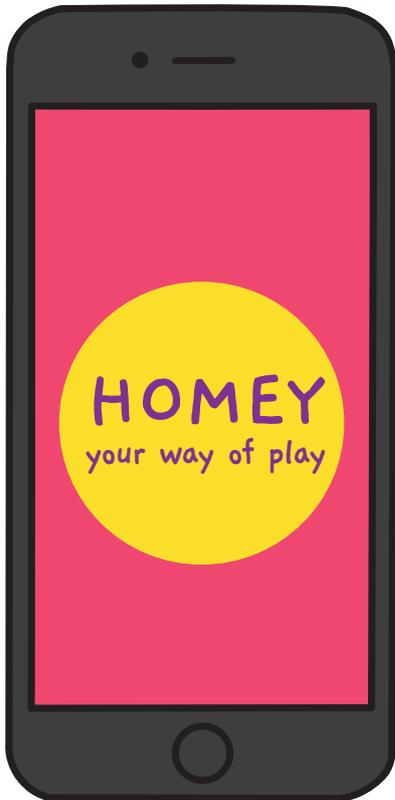


NON SI PRODUCONO GIOCATTOLI MA GIOCHI ATTRAVERSO UN USO CREATIVO DEGLI OGGETTI DOMESTICI

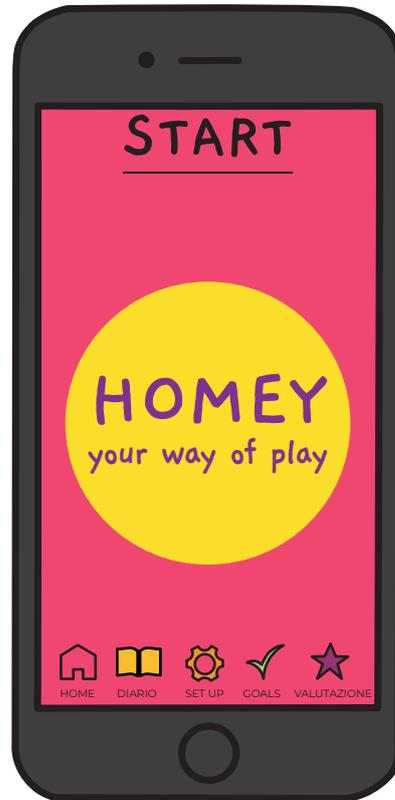
HOMEY

your way of play

INTERFACCIA



SPLASH SCREEN



SCHEMATA PRINCIPALE



SET UP



SET UP



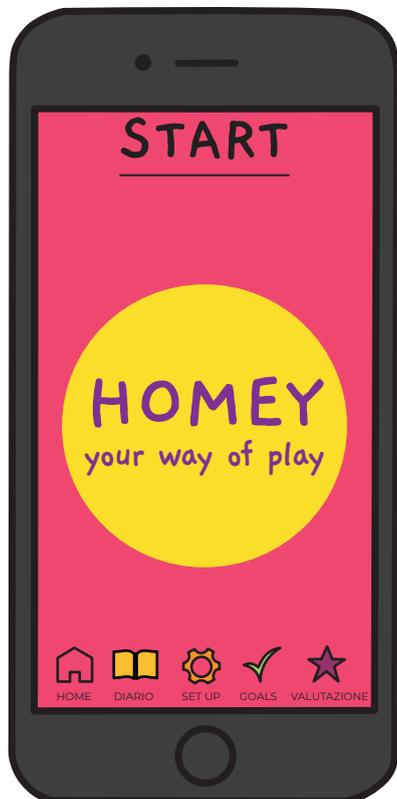
GOALS DA RAGGIUNGERE



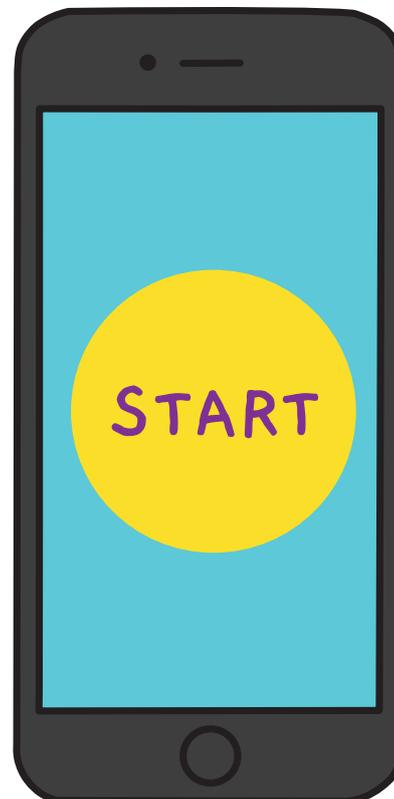
È POSSIBILE COLLEZIONARE I PROPRI RISULTATI SUL DIARIO



VALUTAZIONE APPLICAZIONE PER MIGLIORARE LE ATTIVITÀ



SCHERMATA PRINCIPALE



PREMERE START PER FAR PARTIRE LA VOCE DI HOMEY

HOMEY

your way of play

VARIABILI PRODOTTO PER ETÀ DEL BAMBINO

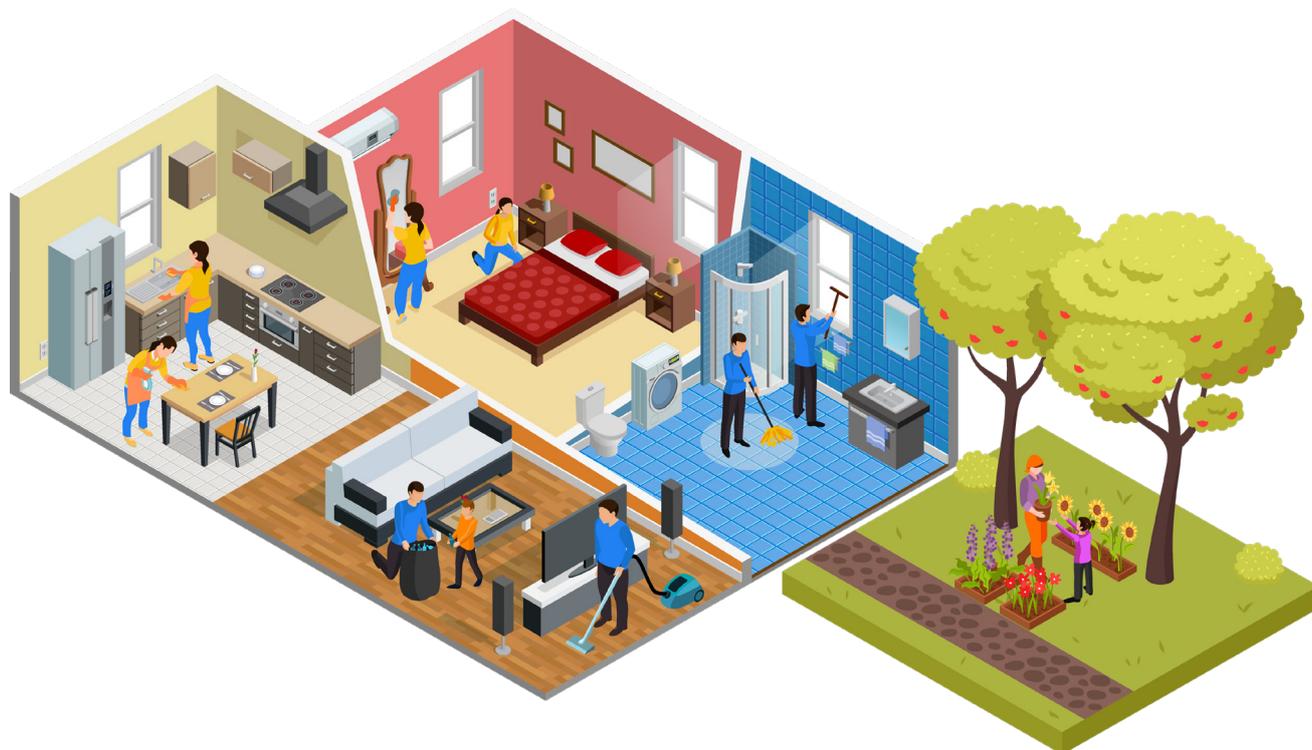
L'applicazione HOMEY può essere aggiornata in base all'età del bambino così da rendere l'interazione più adeguata, stimolante e formativa per il bambino.

L'applicazione è pensata per i bambini dai 3 anni in poi, momento della vita di esplorazione di identità, interessi e talenti.



VARIABILI PRODOTTO PER AMBIENTE DOMESTICO

L'applicazione HOMEY può essere aggiornata in base all'ambiente in cui ci si trova, in base alle stanze in cui si compiono i diversi lavori domestici e al numero di stanze che compongono la propria abitazione. L'aggiornamento comprende anche la parte esterna della casa con attività per il giardino e l'orto nel caso siano presenti.



STORYBOARD



FASE 1- Prima di iniziare un lavoro domestico si apre l'applicazione HOMEY e si aziona l'assistente vocale, premendo il tasto START.



FASE 2- L'assistente vocale chiede al genitore ed al bambino/a dove si trovano. Se ci sarà la risposta di uno dei due potrà proseguire la conversazione con HOMEY.



FASE 3- L'assistente vocale chiede al genitore ed il/la bambino/a che lavoro domestico stanno facendo.

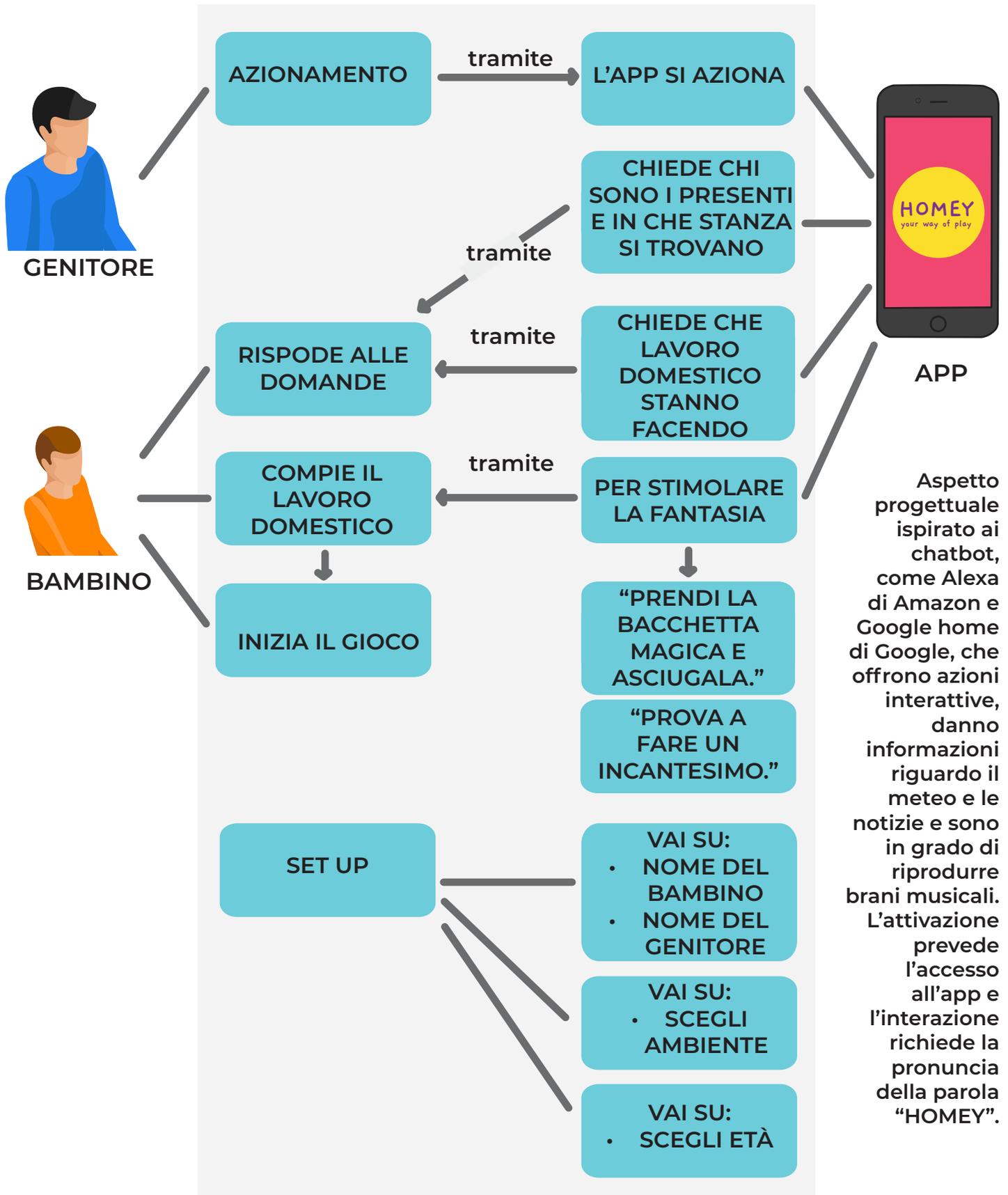


FASE 4- L'assistente vocale interagisce con il bambino chiedendogli cosa sta asciugando.



HOMEY

Diagramma del caso d'uso



FASE PROGETTUALE

LA CASA DELLE ESPERIENZE

Grazie al gioco di imitazione i bambini imparano a comportarsi e ad agire come gli adulti e imitano quelle azioni che quotidianamente vedono compiere in casa dai propri genitori, a scuola dai propri educatori ecc...

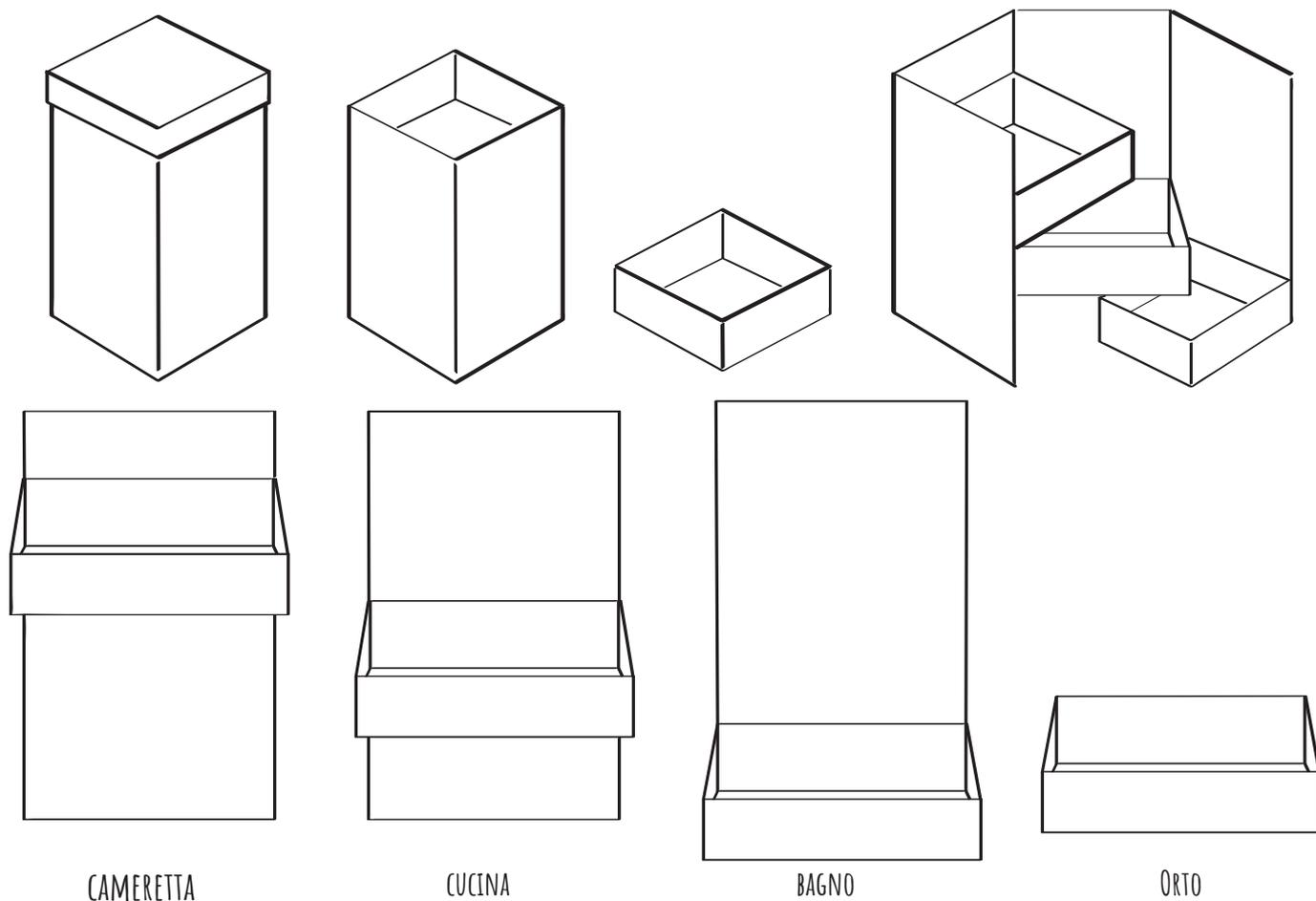
In questo modo però i bambini fanno una prima esperienza con la stereotipizzazione dei ruoli in base al genere e per questo motivo lo scopo del progetto è quello di dare ai bambini la possibilità di fare più esperienze possibili così da non farli sentire limitati nelle scelte future.

Per i bambini, le stimolazioni sensoriali e cognitive sono fondamentali già dai primi mesi di vita, per questo nel progetto sono presenti attività che coinvolgono la vista, il tatto e l'udito, attraverso l'uso di materiali stimolanti per il bambino; e per quanto riguarda la stimolazione cognitiva che, tramite attività di infilo e sfilo, attività di abbinamenti di colori, numeri e forme e attività di memoria, permette ai bambini di imparare mentre giocano.

CARATTERISTICHE:

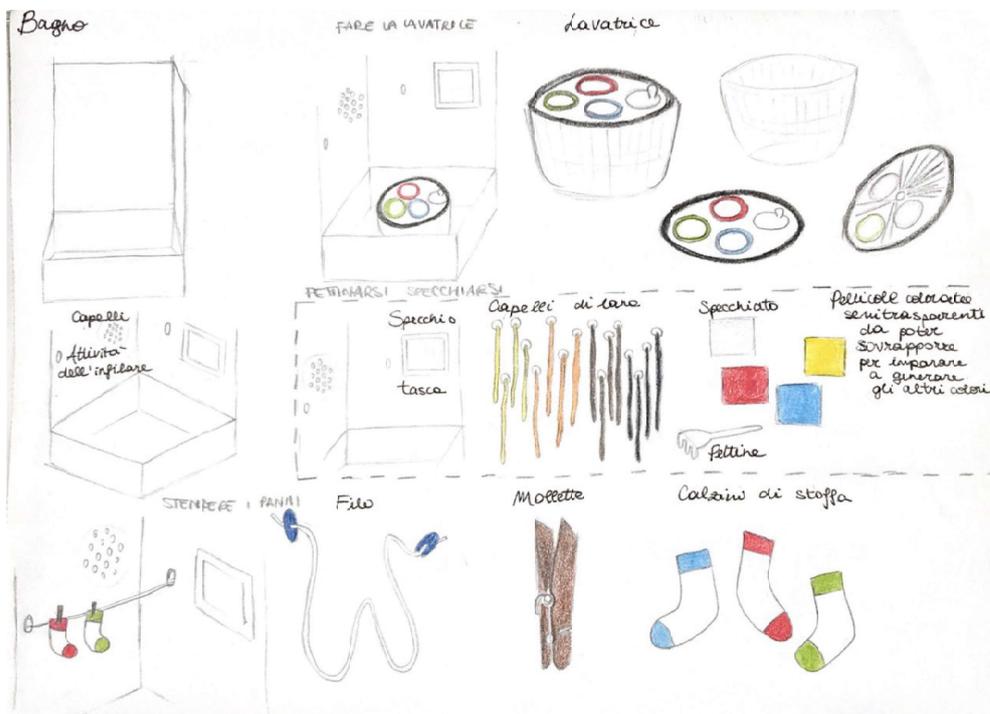
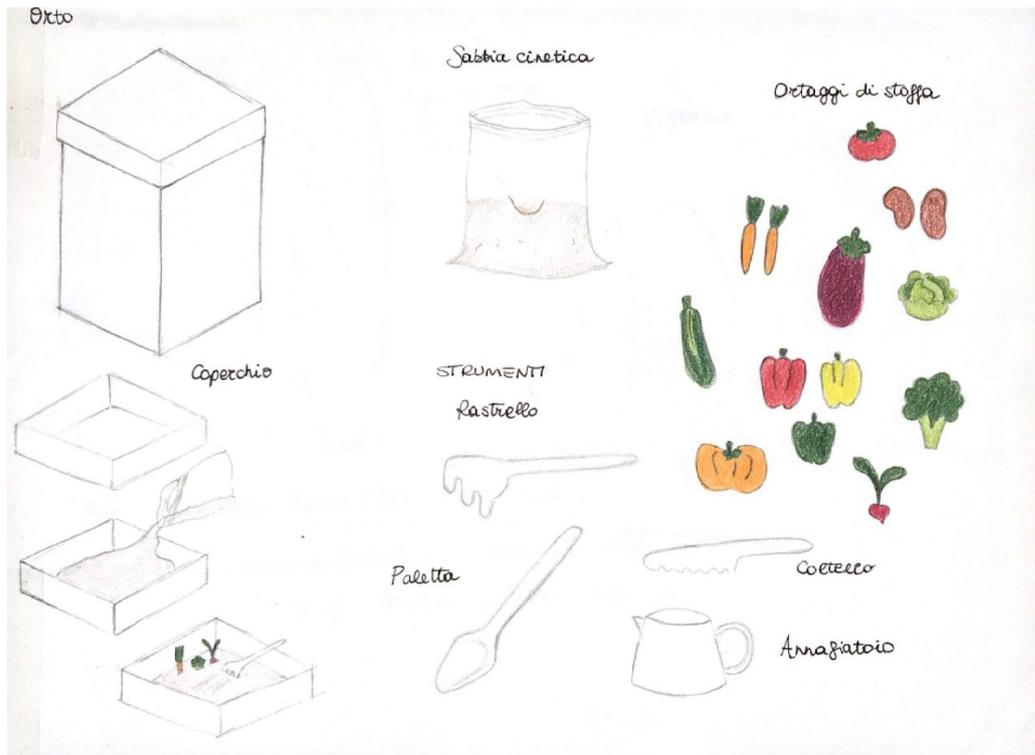
- GIOCARE CON QUELLO CHE IL BAMBINO TROVA IN CASA,
- SI PROPONGONO DELLE ATTIVITÀ, NON UN GIOCATTOLO,
- SENSIBILIZZAZIONE RIGUARDO AI RUOLI STEREOTIPATI,
- STIMOLAZIONE SENSORIALE E COGNITVA.

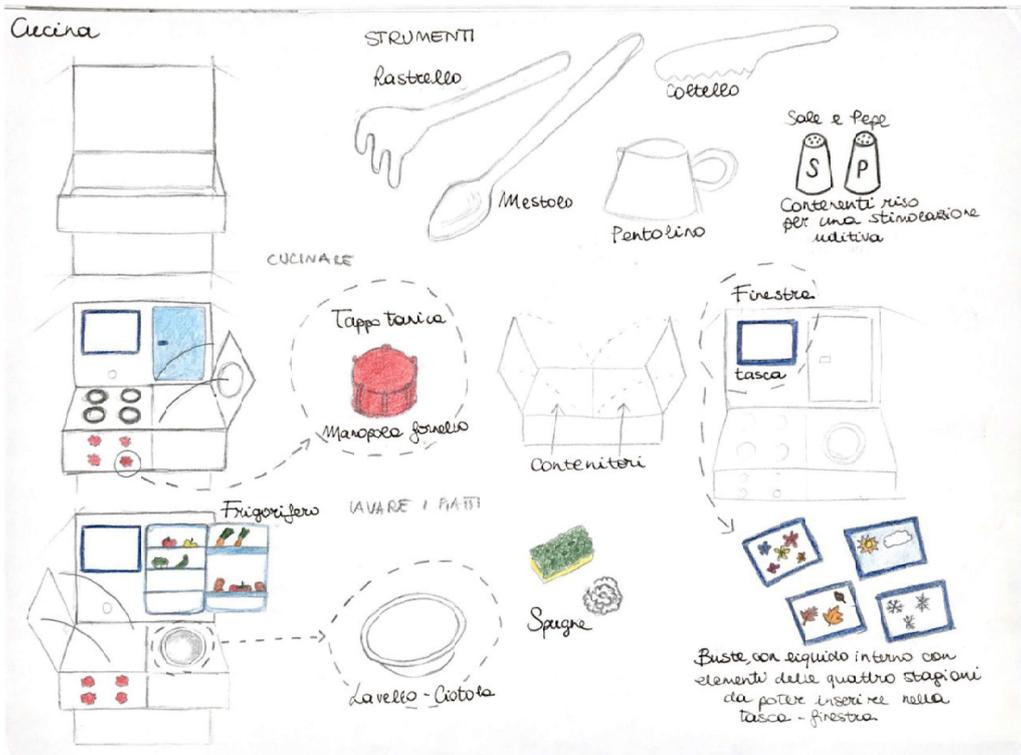
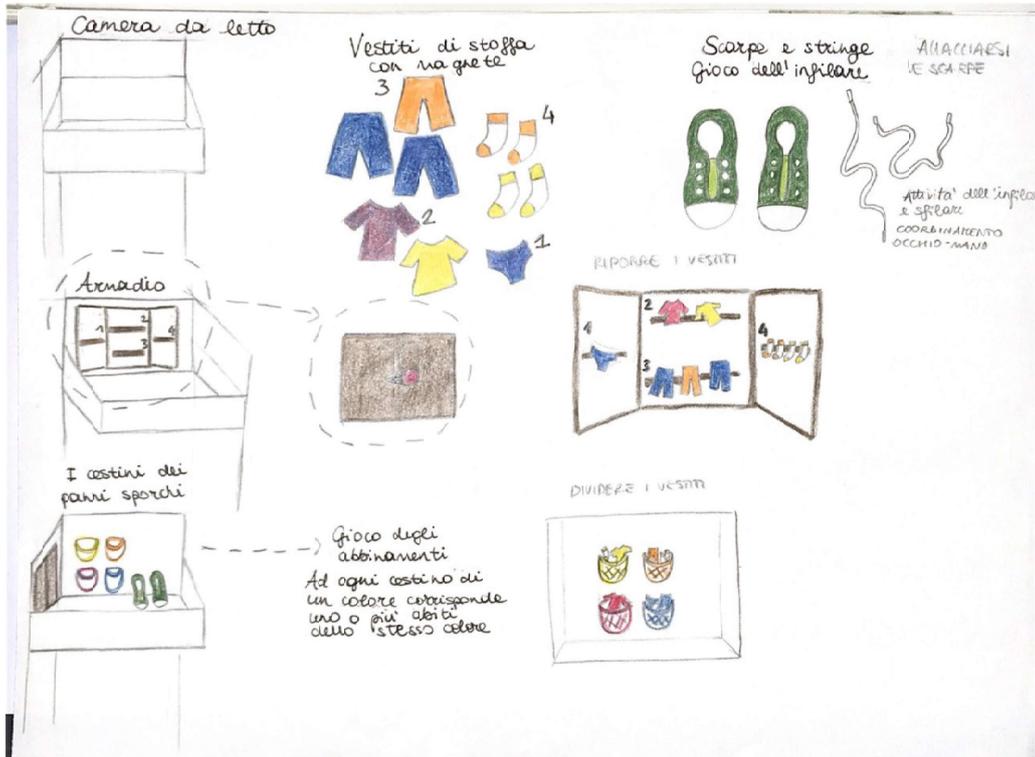
La casa delle esperienze, è una scatola apribile con coperchio che al suo interno contiene tre ambienti, più un quarto che è la copertura, orto, bagno, cucina e cameretta.



LA CASA DELLE ESPERIENZE

Prima proposta progettuale.





LA CASA DELLE ESPERIENZE

Seconda proposta progettuale, con applicazione che suggerisce attività da fare sulla scatola.

Cucina

Strumenti Il bambino avrà una lista di strumenti base che dovrà cercare in casa.

Mestolo Pentolino Ciotola piccola "davello" Canovaccio

Spugne per stimolazione sensoriale (tattile) Sale Pepe Da riempire con riso per una stimolazione uditiva

Tappo tavnico Manopola Fornello

Attività per la memoria Utilizzando l'applicazione e inquadrando il manopole con la fotocamera del dispositivo compariranno delle composizioni da replicare in un determinato tempo.

Tutorial per Attività È un'attività che permette ai bambini di comprendere le stagioni e l'attività prevede di riempire delle buste con chiusura a zip con acqua ed le stagioni.

Frigorifero Ciotola

Orto

Attività Utilizzando l'applicazione e inquadrando gli ortaggi con la fotocamera del dispositivo mobile compariranno delle illustrazioni relative la stagionalità degli ortaggi. Così, i bambini, iniziano a comprendere l'importanza della stagionalità di frutta e verdura.

Strumenti Il bambino avrà una lista di strumenti base che dovrà cercare in casa.

Rastrello Pentolino Mestolo

Tutorial Tramite l'applicazione il bambino può guardare un breve video di suggerimento su come piantare gli ortaggi.

Bagno

Tutorial Video tutorial su come fare la lavatrice. Il gioco consiste nell'abbinare il colore dei calzini al colore dello spazio apposito per infilare il calzino.

Tutorial Attività su come infilare i fili di lana (capelli) nei buchi.

Galleria foto delle proprie pettinature.

Pellicole semitrasparenti colorate per insegnare ai bambini la somma dei colori primari. Una pellicola è specchiata per simulare uno specchio. Basta infilare le pellicole nelle tasche.

Camerezza

Vestiti con texture diverse

lana cotta canapa

gomma piroma pellicche

Stimolazione tattile

Allacciarsi le scarpe

Tutorial su come posizionare i vestiti nell'armadio. In base alla forma.

Attività su come organizzare i vestiti da lavare. Gioco di abbinamenti di colori e textures.

OGGETTI BASE DA CERCARE IN CASA PER LE ATTIVITÀ PREVISTE DALL'APP



CANOVACCIO



SPUGNA



SPUGNA



MESTOLO



CIOTOLA



PENTOLINO



MOLLETTE



STRINGHE



PALETTA E RASTRELLO



FIORI DI STAGIONE



FOGLIE DI STAGIONE



PETTINE



SCOTCH



ACQUA



BUSTE CON CHIUSURA A ZIP



PASTELLI



FOGLI

ELEMENTI FORNITI CON LA CASA



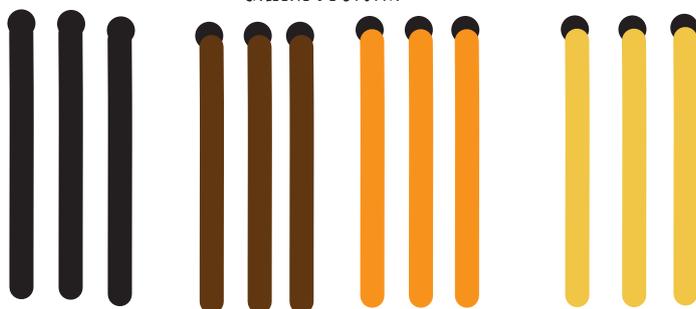
CALZINI DI STOFFA



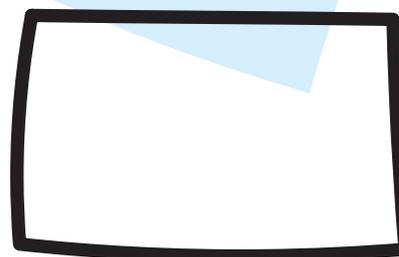
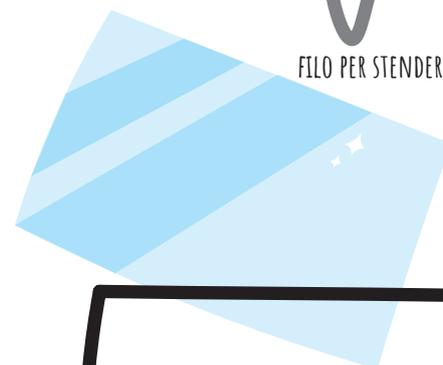
MANOPOLA FORNELLO
TAPPO TANICA-BOTTIGLIA



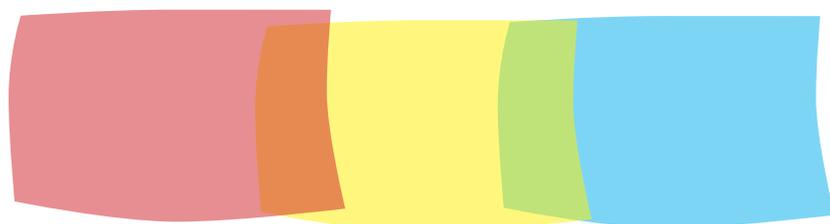
FILO PER STENDERE I VESTITI



CAPELLI DI LANA



TASCA E PELLICOLA SPECCHIATA



PELLICOLE SEMITRASARENTI

ORTAGGI DI STOFFA PER LA ZONA ORTO DELLA CASA



BIBLIOGRAFIA

- Cena L., Imbasciati A., Baldoni F., La relazione genitore-bambino. Dalla psicoanalisi infantile a alle nuove prospettive evoluzionistiche dell'attaccamento, Springer Verlag, 14 ottobre 2010, 225 p.
- Priulla G., C'è differenza. Identità di genere e linguaggi: storie, corpi, immagini e parole, Franco Angeli, 2013, 240 p.
- Piaget J., Inhelder B., La psicologia del bambino, Einaudi, 2001, 136 p.
- Baricco A., The Game, Einaudi, 2018, 325 p.
- Montessori M., La scoperta del bambino, Garzanti Editori, 28 mag 1999, 126 p.
- Montessori M., Il bambino in famiglia, Garzanti, 1936, 139 p.
- Montessori M., Educazione per un mondo nuovo, Garzanti, 149 p.
- Munari B., Alla faccia, Corraini, 1992, 64 p.
- Munari B., Codice ovvio, Einaudi, 2008, 199 p.
- Munari B., I prelibri, Corraini, 1 gennaio 2002, 12 vol., 120 p.
- Munari B., Alfabetiere, Corraini, 1998, 32 p.
- Munari B., Disegnare un albero, Workshop, 2004, 88 p.
- Lionni L., Piccolo blu e piccolo giallo, Babalibri, 1999, 48 p.
- Falcinelli R., Critica portatile al visual design. Da Gutenberg ai social network, Einaudi, 2014, 321 p.
- Bottà D., User eXperience design. Progettare esperienze di valore per utenti e aziende, Hoepli, 2018, 328 p.
- Nass C., Brave S., Wired for Speech, How Voice Activates and Advances the Human-Computer Relationship, 2007, 319 p.
- Suchman L. A., Piani e azioni situate: il problema della comunicazione uomo-macchina , 1985

SITOGRAFIA

- <http://www.contestopsicopedagogico.it/il-gioco-come-via-per-costruire-una-buona-relazione-tra-genitori-e-figli/>
- <https://www.bbc.com/news/world-us-canada-46613032>
- <https://www.nytimes.com/2018/02/05/well/family/gender-stereotypes-children-toys.html>
- <https://qz.com/1190996/scientific-research-shows-gender-is-not-just-a-social-construct/>
- <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2014/apr/22/gendered-toys-stereotypes-boy-girl-segregation-equality> per ricapitolare su tutto il discorso dei giocattoli che influenzano la crescita dei bambini
- <https://www.metodomontessori.it/attivita-montessori/attivita-3-6-anni/tavola-tattile>
- https://www.google.com/search?q=oltre+il+tattile&rlz=1C1PRFI_
- <https://alleyoop.ilsole24ore.com/2019/05/23/bambini-sotto-i-cinque-anni-e-bene-che-stiano-davanti-ad-uno-schermo-dobbiamo-davvero-preoccuparci/>
- <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/311664/9789241550536-eng.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- <https://www.bbc.com/news/world-europe-49837450>
- <https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-design-voice-user-interfaces>

RINGRAZIAMENTI

Voglio dedicare questo traguardo a mia madre, che purtroppo non è qui con me per festeggiare. Sappiate che se ho deciso di intraprendere questo percorso universitario è stato anche perchè volevo provarle che sarei stata in grado di portarlo a termine mettendoci tutto il mio impegno.

Ringrazio il mio relatore e professore Carlo Vannicola, per il quale nutro forte stima e rispetto e che mi ha sostenuta durante questo lungo percorso facendomi credere nel mio progetto, nelle mie idee e nelle mie capacità.

Ci tengo a ringraziare tutta la mia famiglia, che nonostante i periodi difficili, tristi e dolorosi ha lasciato che io proseguissi questo cammino senza ulteriori distrazioni, dimostrandomi sostegno nei momenti più duri.

Devo ringraziare Marco, migliore amico e compagno, grazie al quale ho imparato cosa significa impegnarsi e fare sacrifici per raggiungere i propri obiettivi e che niente arriva senza sforzo e dedizione. Se ho scelto di cambiare percorso universitario per intraprendere quello dei miei sogni, lo devo anche a lui.

Voglio ringraziare Beatrice, compagna di avventure che è riuscita a sopportarmi per tre anni di convivenza nonostante il mio caratteraccio da lupo solitario. Il tuo silenzio nei momenti difficili è valso più di mille parole. Insieme a Francesca abbiamo superato momenti tragicomici, tra esami impossibili e coinquilini discutibili, siamo anche riuscite a goderci quei pochi momenti di spensieratezza, momenti rari ma molto preziosi, grazie Fraschi. Ringrazio le mie amiche di una vita, Gaia, Elisa, Sofia, Alessia, Giulia, Lucia, Maddalena, Giulia ed Eulalia, che silenziosamente mi hanno ascoltata e consolata nei momenti complicati. Mi auguro di condividere con voi tantissimi altri momenti di gioia, come questo, che la vita ha in serbo per noi.

Ringrazio Camilla, Michela e Davide, amici conosciute grazie all'università, con i quali ho condiviso questo percorso, tra momenti di disperazione passati di fronte al pc, pranzi tristissimi, infiniti viaggi in treno e giri al mercato di Ascoli Piceno per non pensare ai laboratori. Lavorare con voi è stato un piacere.

Ringrazio gli amici ritrovati, con i quali ho avuto la fortuna ed il piacere di condividere l'adolescenza, tra pazzie varie e afose serate d'estate passate alle logge, non avrei potuto chiedere amici migliori.

Infine ringrazio gli amici di Marco e tutte le ragazze, che mi hanno accolta nel loro gruppo con affetto.

Grazie a tutti.

HOMEY

your way of play

PROBLEMA

SOVRAESPOSIZIONE A DISPOSITIVI DIGITALI



Secondo l'OMS i bambini di età inferiore all'anno non dovrebbero avere alcun accesso agli schermi ("no screen time"), per i bambini tra i 2 e i 4 anni il "sedentary screen time" dovrebbe essere al massimo di 1 ora al giorno.

STEREOTIPI DI GENERE NEI GIOCATTOLE E NELLA COMUNICAZIONE PER BAMBINI

MANCANZA DI FANTASIA

SOLUZIONE

A CHI SI RIVOLGE?
ALLA FAMIGLIA



COS'È

APPLICAZIONE CHE SFRUTTA COMANDI VOCALI PER GUIDARE I BAMBINI VERSO ATTIVITÀ DI STIMOLAZIONE DEI SENSI E DELLA FANTASIA

PROGETTARE GIOCHI, NON PIÙ GIOCATTOLE



GENDER NEUTRAL

SFRUTTA IL MOMENTO DEL LAVORO DOMESTICO PER IL GIOCO

ALIMENTA IL RAPPORTO GENITORE FIGLIO

FORNISCE UNA VARIABILITÀ QUOTIDIANA DI GIOCO

È AGGIORNABILE IN BASE ALL'ETÀ E ALLA CONFORMAZIONE DELLA CASA

È SOSTENIBILE DATO CHE PERMETTE DI SFRUTTARE GLI OGGETTI DOMESTICI PER GIOCARE

STIMOLA LA FANTASIA DEL BAMBINO CON DINAMICHE LUDICHE APERTE E NON DEFINITE

Attività ispirate alle esercitazioni di Bruno Munari.
Esempio di gioco. "REALIZZA IL TUO RITRATTO CON GLI OGGETTI CHE TROVI INTORNO A TE"



TARGET E SCENARIO DI RIFERIMENTO



APPLICAZIONE PER LA FAMIGLIA



GIOCO INDOOR



DURANTE I LAVORI DOMESTICI

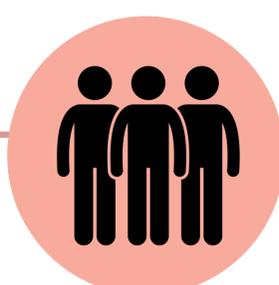
FINALITÀ



APPROFONDIRE IL LEGAME CON IL BAMBINO DURANTE LE MANSIONI DOMESTICHE



STIMOLARE LA FANTASIA DEL BAMBINO TRAMITE DEI COMANDI VOCALI E RISPOSTE INTERATTIVE



FARE ESPERIENZA DEI LAVORI DOMESTICI SUPERANDO STEREOTIPI DI GENERE



NON SI PRODUCONO GIOCATTOLE MA GIOCHI ATTRAVERSO UN USO CREATIVO DEGLI OGGETTI DOMESTICI

AGGIORNAMENTI DELL'APP

PER ETÀ

Per rendere l'interazione più adeguata, stimolante e formativa per il bambino. L'applicazione è pensata per i bambini dai 3 anni in poi, momento della vita di esplorazione di identità, interessi e talenti.



PER STANZA

L'applicazione HOMEY può essere aggiornata in base all'ambiente in cui ci si trova, in base alle stanze in cui si compiono i diversi lavori domestici e al numero di stanze che compongono la propria abitazione. L'aggiornamento comprende anche la parte esterna della casa con attività per il giardino e l'orto nel caso siano presenti.



UTILIZZO

FASE 1- Prima di iniziare un lavoro domestico si apre l'applicazione HOMEY e si aziona l'assistente vocale, premendo il tasto START.



FASE 2- L'assistente vocale chiede al genitore ed al bambino/a dove si trovano. Se ci sarà la risposta di uno dei due potrà proseguire la conversazione con HOMEY.



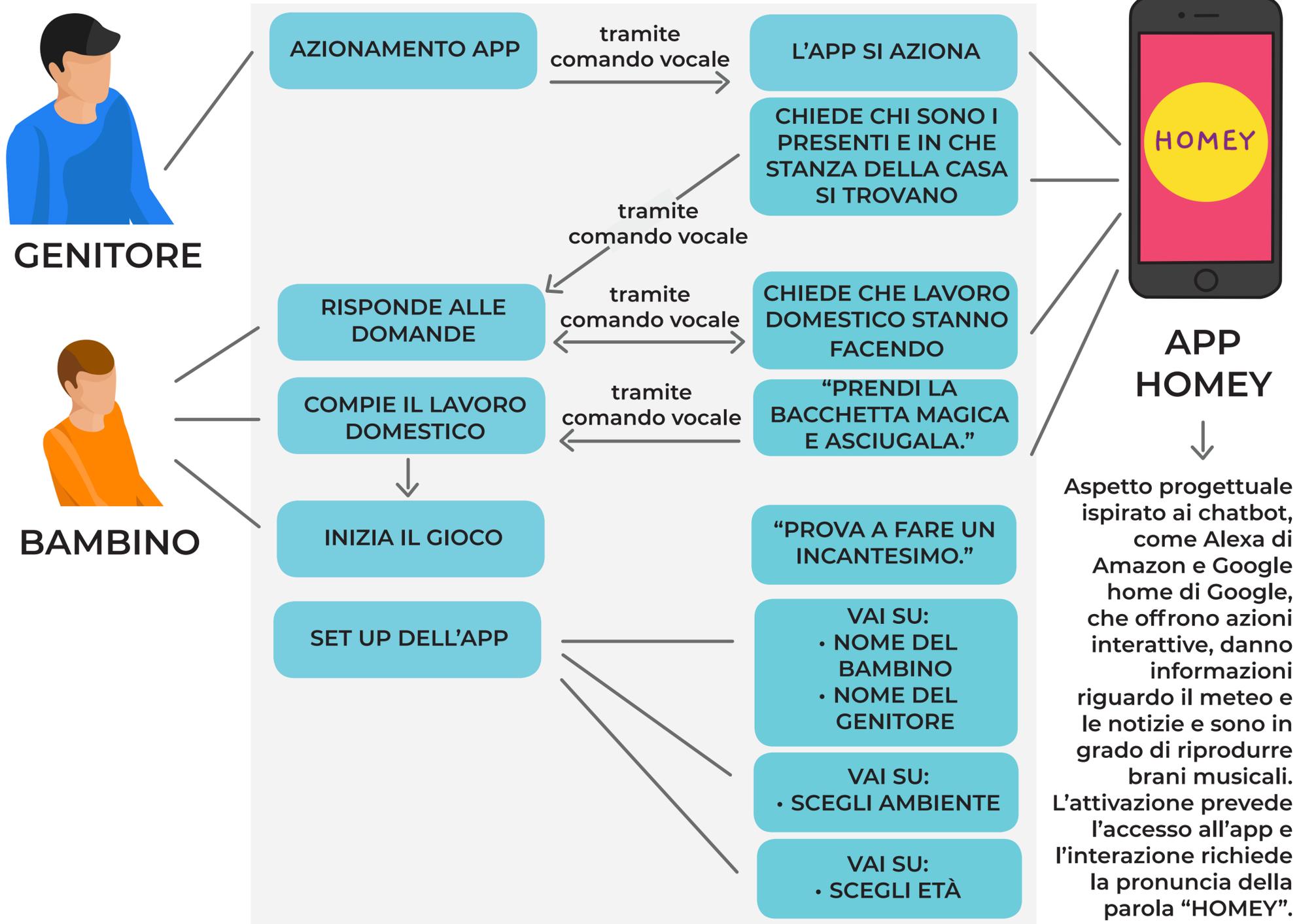
FASE 3- L'assistente vocale chiede al genitore ed il/la bambino/a che lavoro domestico stanno facendo.



HOMEY

your way of play

DIAGRAMMA DEL CASO D'USO



INTERFACCIA APPLICAZIONE HOMEY

