

IL BAMBINO

"Un bambino non è un adulto in miniatura, né un contenitore vuoto da riempire a nostro piacimento, ma un universo misterioso pieno di forza. Diventa ciò che ama, e assorbe l'ambiente intorno a sé per dare forma armonicamente al suo futuro."¹

Dalle teorie dello sviluppo di Piaget al Metodo Montessori per entrare nel mondo del bambino, comprenderne le attitudini, i desideri ed il pensiero.

¹ Introduzione di Vittorino Andreoli in "La speciale saggezza dei genitori di Maria Montessori"



Jean Piaget



Maria Montessori



Seduta Elephant di Marc Venot

IL GIOCO

Il gioco è un fenomeno che non può essere catturato in modo completo e accurato da una sola definizione operativa. Il gioco non è solo un mezzo per raggiungere lo sviluppo del bambino, ma è anche un metodo per realizzare i compiti educativi.



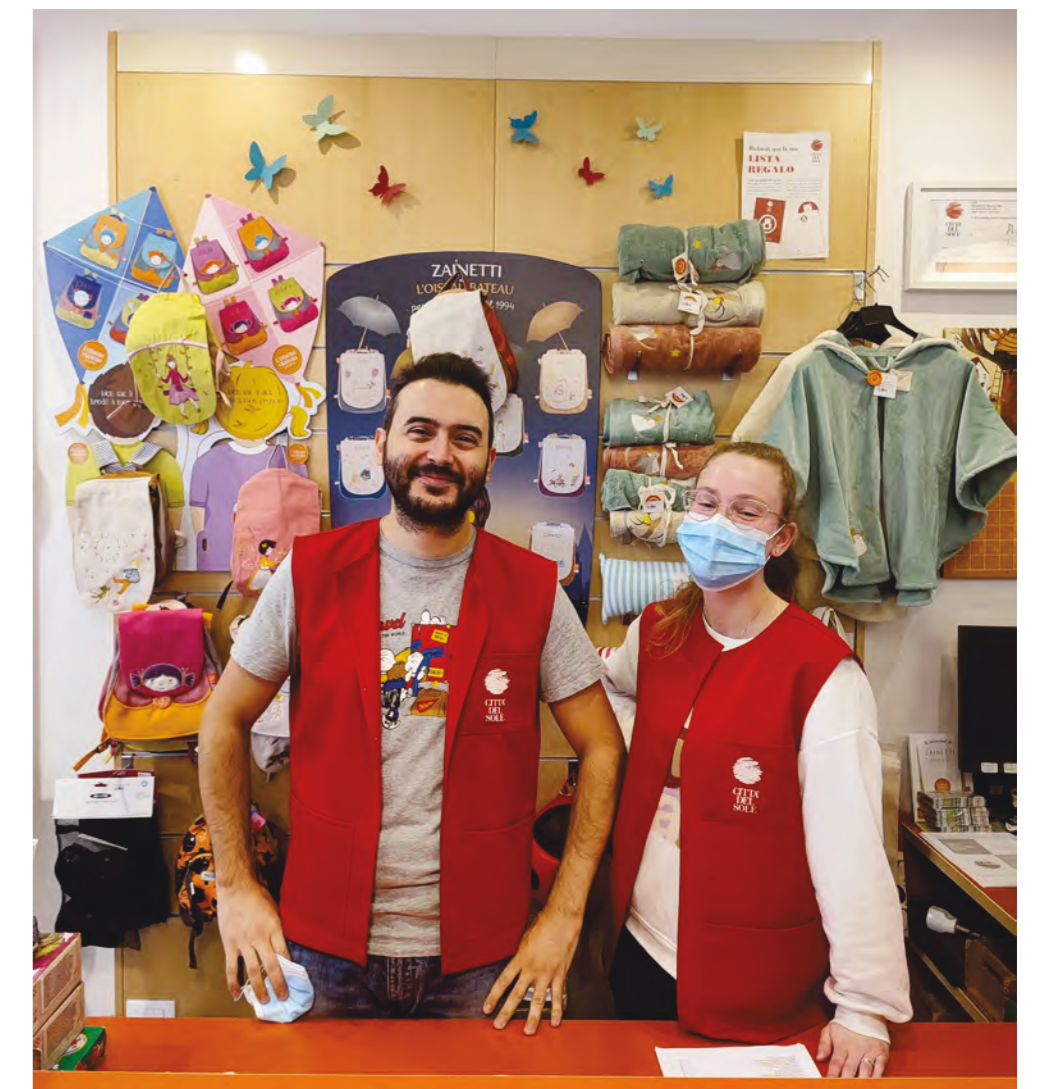
Bambini che giocano con i colori

INTERVISTA CITTÀ DEL SOLE

Essendo il mondo dei giochi un territorio estremamente vasto, per iniziare ad analizzare i prodotti attualmente presenti sul mercato mi sono lasciato guidare dai dipendenti della giocheria pescarese Città del Sole.



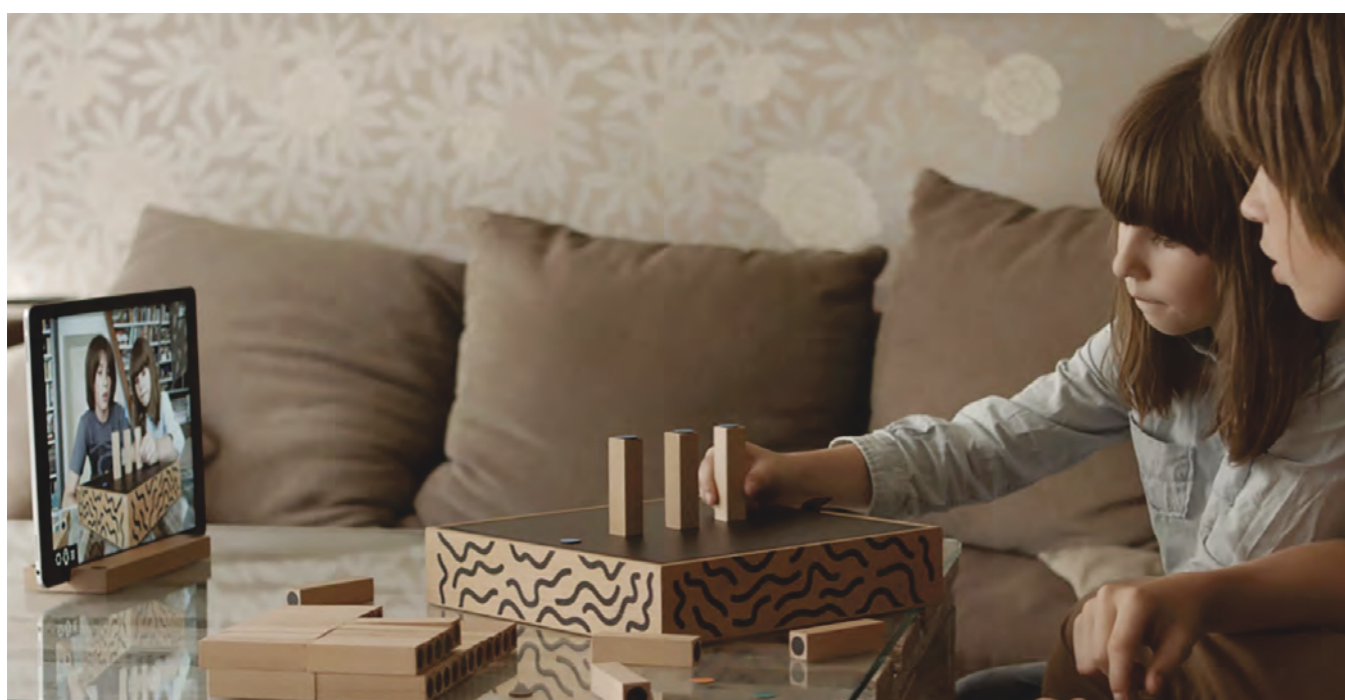
Fotografia interno Città del Sole, Pescara



Dipendenti Città del Sole, Pescara

DIGITALE O ANALOGICO ?

Ibrido. La potenziale evoluzione di molti giochi tradizionali passa per un ragionamento di ibridizzazione. La caratteristica di tali giochi è la loro mancanza di spazio di gioco primaria; questi giochi sono giocati contemporaneamente in spazi fisici, digitali o rappresentativi.

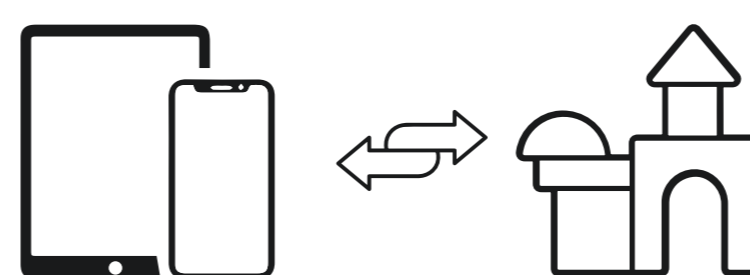
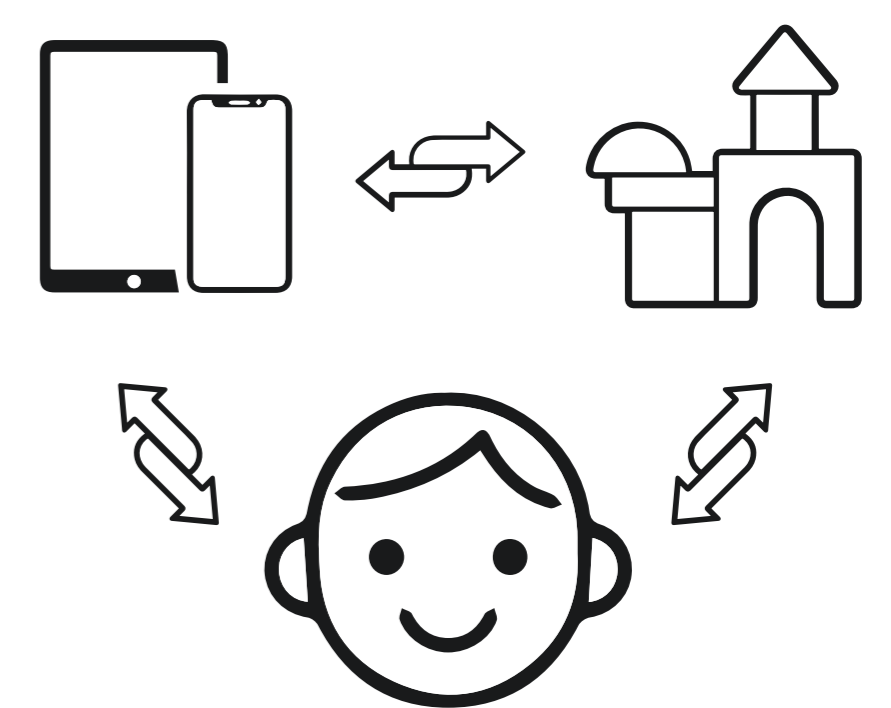


Bambini che giocano a Koski, Václav Mlynář

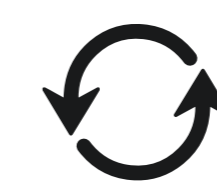
SISTEMA DI GIOCO IBRIDO

Il gioco ibrido è formato principalmente da tre elementi, ovvero utente, dispositivo digitale e giocattolo analogico. La relazione tra questi tre elementi va a differenziare e caratterizzare l'esperienza ludica ibrida.

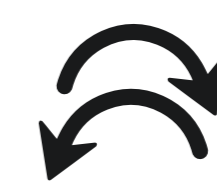
La relazione più importante è quella tra dispositivo digitale e gioco analogico che definisce l'equilibrio del sistema di gioco. Infatti, un sistema di gioco ibrido può costituirsi sia mantenendo entrambi i catalizzatori attivi (sincronia) che alternandoli (asincronia). Vi può essere anche un rapporto di dipendenza tra questi due elementi.



Relazione tra dispositivo digitale e gioco analogico



Sincrono o asincrono



Dipendente o indipendente

OBIETTIVI PROGETTUALI

L'obiettivo della fase di progettazione è quello di creare un sistema di gioco ibrido spostando però lo sguardo del bambino. Infatti, analizzando i giochi ibridi attualmente presenti sul mercato si è notato come, per quanto si utilizzino degli elementi analogici, il catalizzatore principale è sempre il dispositivo digitale.

Il gioco ibrido è un'opportunità per far intraprendere al bambino una relazione sana con la tecnologia, e dal mio punto di vista, è auspicabile creare sistemi dove il digitale sia uno strumento più che una fonte di intrattenimento.



Foto di sensibilizzazione sulla dipendenza digitale



Bambino che gioca a Lego Hide Side

BUILD AND GET

Build and Get nasce dall'idea di creare un sistema di gioco ibrido dove il dispositivo elettronico rappresenti più uno strumento che un catalizzatore, mettendo in evidenza le possibilità del digitale nel gioco singolo o sociale senza però far concentrare il bambino principalmente su uno schermo digitale.

LOGO E CODICE VISIVO

Il nome del gioco nasce per raccontare brevemente l'esperienza di gioco ovvero Build and Get. Infatti, il sistema ludico mette alla prova il bambino con delle sfide con il gioco tradizionale tangram per poi sbloccare degli elementi digitali, utili per le varie modalità di gioco.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
. : ; , ' " () ! ? + - = @ # [] ^ % \$ £ /

Font utilizzato: Bahnschrift.

ELEMENTI DEL SISTEMA

Build and Get si basa sul dialogo di tre elementi principali, ovvero i blocchi tangram, le carte sfida e l'applicazione (tablet).

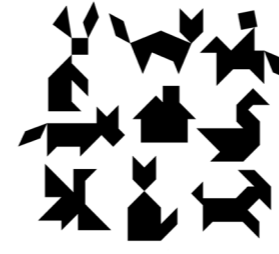
Il tangram è realizzato in legno certificato di bamboo e verniciato con vernice ad acqua, ed ha delle dimensioni di 120x120x20 mm.

Le carte sfida sono realizzate in cartoncino da 0,5 mm 300 g/m³ ed hanno applicato un adesivo NFC; inoltre sono stati ipotizzati l'utilizzo di due colori per identificare la direzione della carta.

Il tablet personale deve essere dotato di una fotocamera e della tecnologia NFC.

PERCHÈ IL TANGRAM ?

Una caratteristica notevole di molte figure tangram è quella di suggerire all'immaginazione molto più di quanto effettivamente rappresentano: di fatto si tratta di illusioni ottiche; le figure tangram nella loro essenzialità ed efficacia offrono una ricchezza percettiva simile a quella della pittura zen che si basa sull'idea che "la tavolozza della mente è più ricca di quella del pennello".



TARGET DI RIFERIMENTO

Gli attori principalmente coinvolti sono i bambini dai 4 ai 8 anni. Si tratta quindi del periodo che va dalla scuola materna ai primi anni di scuola elementare, fase in cui i bimbi iniziano a imparare le nozioni base della lettura e della scrittura e a affinare le proprie capacità logiche e di storytelling.



	#32b9eb		#f4e823		#8a2e88		#ed6ba5
C 68%	M 4%	R 50%	Y 0%	G 185%	K 0%	B 235%	
C 10%	M 0%	R 244%	Y 88%	G 232%	K 0%	B 35%	
C 56%	M 93%	R 138%	Y 0%	G 46%	K 0%	B 136%	
C 0%	M 71%	R 237%	Y 0%	G 107%	K 0%	B 165%	
	#5fb34b		#ec652e		#e30d13		#ffc419
C 66%	M 0%	R 95%	Y 87%	G 179%	K 0%	B 75%	
C 0%	M 71%	R 236%	Y 86%	G 101%	K 0%	B 46%	
C 0%	M 99%	R 227%	Y 98%	G 13%	K 0%	B 19%	
C 7%	M 22%	R 7%	Y 92%	G 196%	K 0%	B 25%	

Codici cromatici utilizzati

PACKAGING

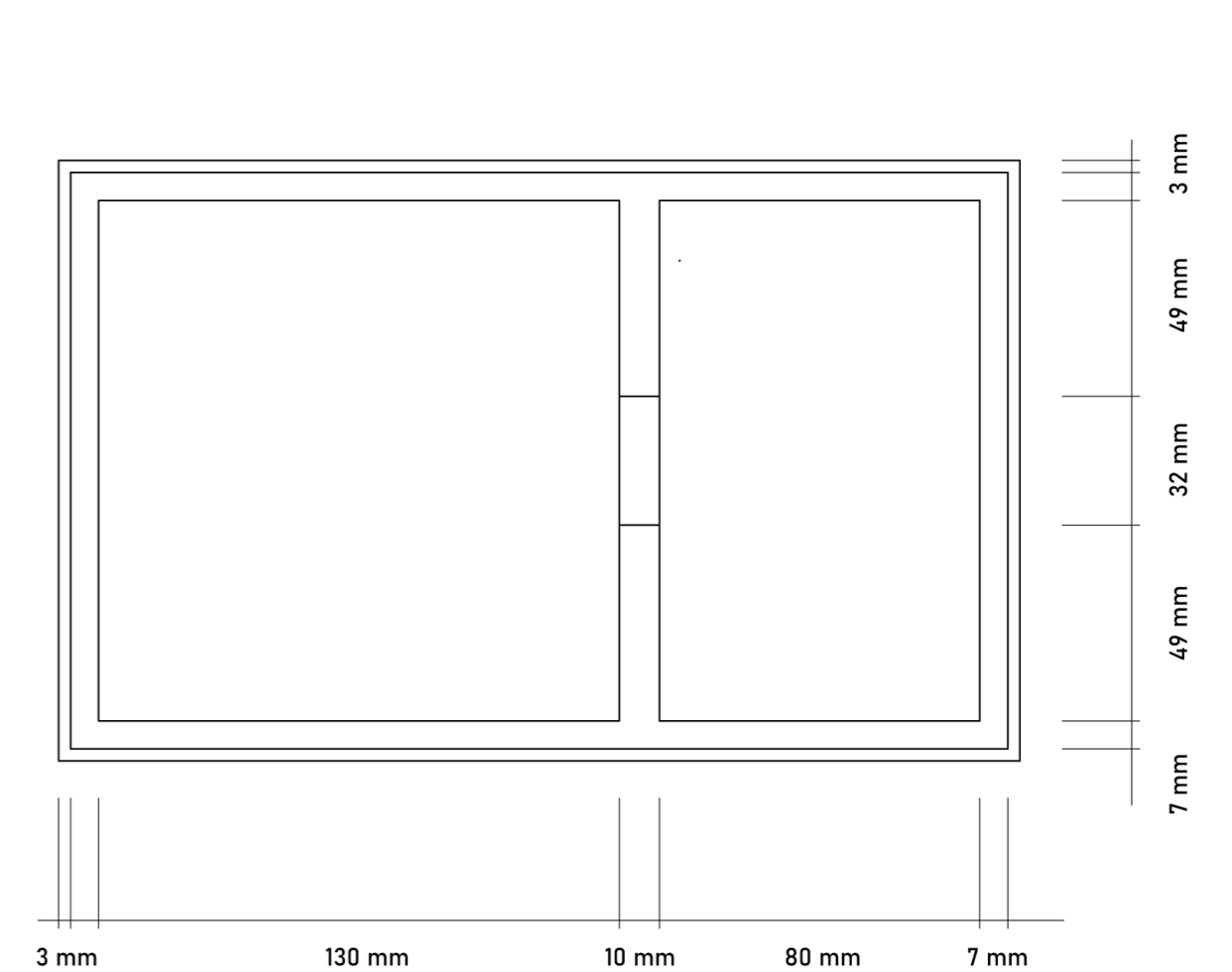
Il packaging presenta sulla parte superiore del coperchio il logo ed alcuni elementi che raccontano il gioco. Sulle facce laterali vi è un esercizio per il bambino che rimanda al sistema di gioco. Sul fondo viene raffigurato un esempio dell'attività ludica ed i componenti del prodotto.



Coperchio, realizzato in cartoncino da 2 mm, 1380 g/m² 351 x 261 mm



Fondo, realizzato in cartoncino da 2 mm, 1380 g/m² 345 x 255 mm



Divisorio interno, realizzato in polietilene espanso 240 mm x 153 mm x 55 mm

MODALITÀ DI GIOCO

Il sistema di gioco è stato definito a partire dal gioco rompicapo cinese del Tangram, che ha permesso grazie alle sue caratteristiche di rappresentazione sintetica, di progettare un gioco che varia tra sfide di memoria, giochi di fantasia e narrazione e momenti dove il bambino può creare illustrazioni.



La schermata principale presenta quattro possibilità al bambino, ovvero "Sfida Tangram", "C'era una volta", "Trova la figura" e "Le tue costruzioni".

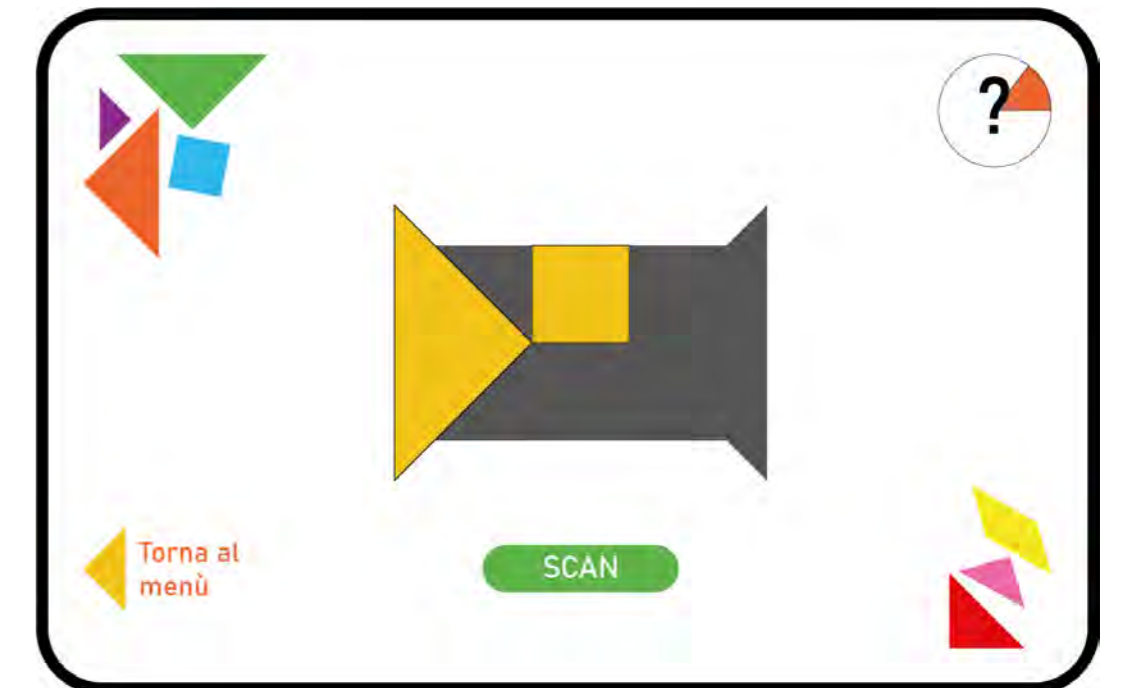
SFIDA TANGRAM

La prima modalità per il bambino è la sfida tangram, ovvero una sfida di Tangram classico dove l'applicazione funge da supporto e da strumento di raccolta una volta terminata la costruzione.

Il gioco inizia con la scelta di una carta da parte del giocatore che la userà per sbloccare la sagoma sul dispositivo. A quel punto il bambino potrà ragionare con i blocchi e ogni 120 secondi avrà la possibilità di ottenere un aiuto da parte del tablet. Una volta terminata la figura il giocatore può scannerizzare la sua soluzione e ottenere la sua illustrazione.



Impostazione elementi di gioco



Schermata sfida con indizio

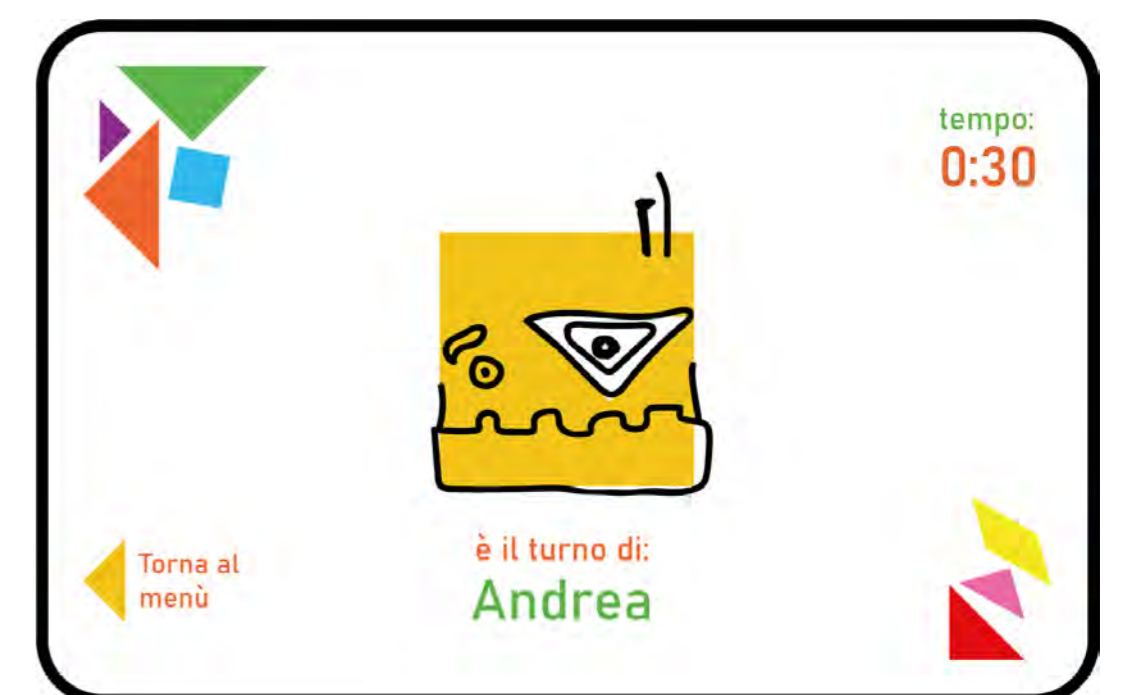
"C'ERA UNA VOLTA"

La seconda modalità per il bambino è "C'era una volta", ovvero un gioco di narrazione dove la storia viene immaginata dal bambino/ i bambini partendo dall'illustrazione di una carta sfida randomica.

Il gioco inizia chiedendo il tempo del turno ed il numero di giocatori, ed una volta finito viene chiesto di appoggiare una carta ed iniziare a raccontare una storia. Il gioco continua a turni finché i giocatori vogliono continuare.



Schermata selezione carta



Schermata illustrazione per il racconto

TROVA LA FIGURA

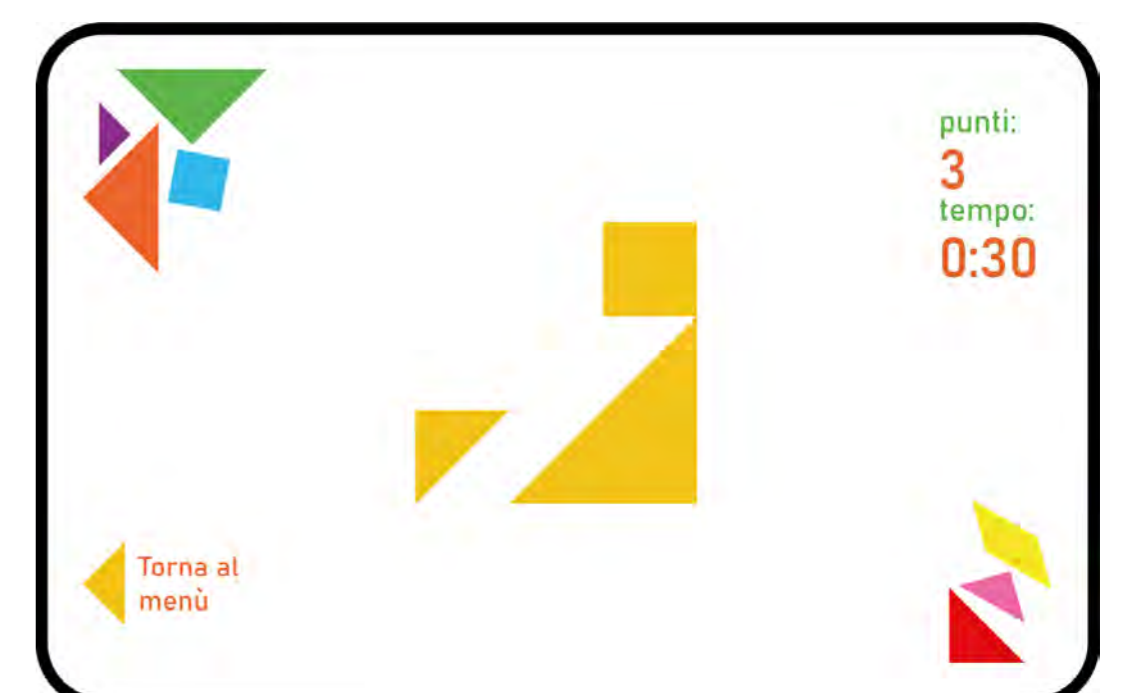
La terza modalità per il bambino è "Trova la figura", ovvero un gioco di memoria e logica dove il bambino deve associare la figura visualizzata a schermo con una carta che ha di fronte. Ogni round del gioco ha una durata di 45 secondi ed ogni 10 secondi viene rivelato uno o più pezzi per aiutare il bambino con la conseguente diminuzione dei punti ottenuti.

Il gioco può essere affrontato in modalità versus.

Il gioco inizia confermando un numero di carte prestabilito, ed una volta averle posizionate di fronte a se inizia la sfida.



Impostazione elementi di gioco



Schermata Trova la Figura difficoltà media/difficile

LA TUA COLLEZIONE

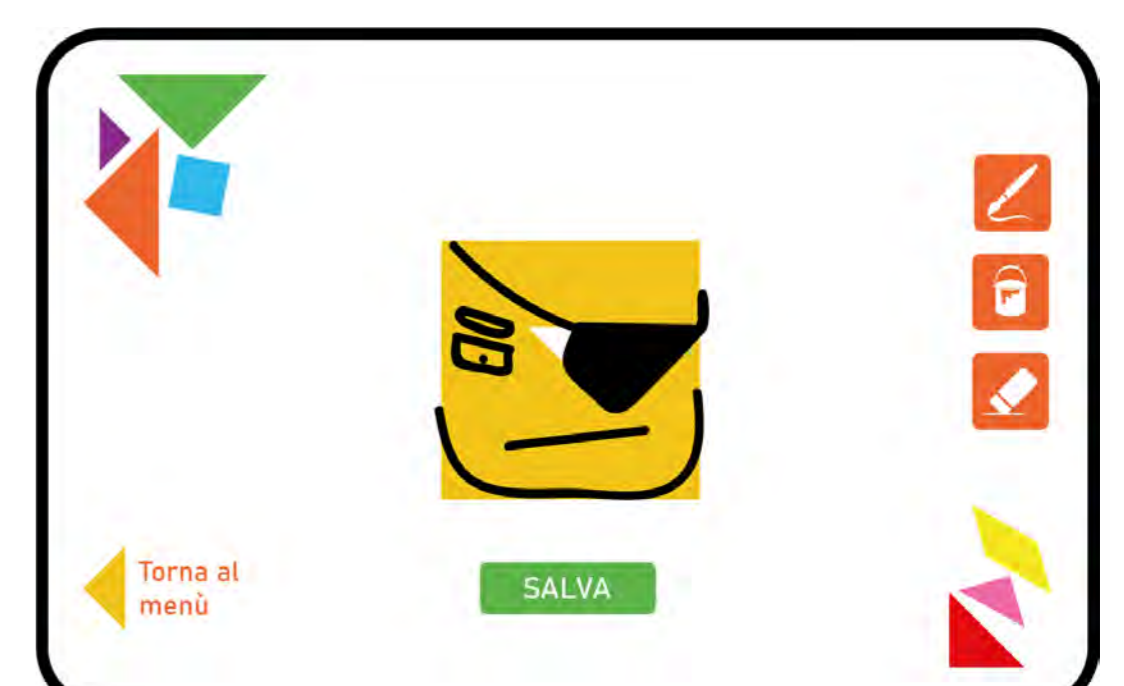
L'ultima modalità per il bambino è "Le tue costruzioni", ovvero il momento di personalizzazione dell'esperienza. Infatti, il bambino ha la possibilità di realizzare un'illustrazione a partire da una figura tangram già realizzata per poi salvarla.

L'attività inizia selezionando una figura tra quelle registrate per poi procedere con la fase di illustrazione ed il conseguente salvataggio.

Una volta salvate le rappresentazioni diventano elementi di gioco delle altre modalità.



Schermata della collezione



Schermata della modalità di illustrazione



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CAMERINO

SCUOLA DI ARCHITETTURA E DESIGN "E. VITTORIA"

CORSO DI LAUREA IN

DISEGNO INDUSTRIALE E AMBIENTALE

**Build and get, un gioco ibrido per la
nuova generazione digitale.**

Laureando

Nicolas Palladinetti

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Nicolas Palladinetti", written over a horizontal line.

Relatore

Carlo Vannicola

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Carlo Vannicola", written over a horizontal line.

ANNO ACCADEMICO 2021/2022

Abstract

Il presente lavoro nasce dalla volontà di interfacciarsi con il mondo del progetto per il bambino, in particolare soffermandosi nel mondo del gioco e del giocattolo.

Nell'affrontare temi di psicologia infantile e pedagogia legati al mondo del gioco nel contesto storico attuale, si aggiunge un terzo elemento al binomio gioco-bambino, ovvero il digitale. Dunque, attraverso analisi di mercato, ricerche statistiche e indagini sul campo si è provato a ragionare su un sistema di gioco ibrido che avesse come obiettivo quello di equilibrare l'utilizzo dei vari dispositivi con l'esperienza ludica più classica. Proprio da un'esperienza ludica classica si è quindi progettato un sistema di gioco ibrido dove i catalizzatori dialogano in modo asincrono e richiamano il bambino a passare dal fisico al digitale e viceversa.

DOSSIER DI RICERCA

Università degli studi di Camerino
SAAD Scuola di Ateneo Architettura e Design "E.Vittoria"
Corso di Laurea in Disegno Industriale ed Ambientale
A.A. 2021/2022
Progetto di tesi di laurea di Nicolas Palladinetti
Relatore Carlo Vannicola

Nicolas Palladinetti

BUILD AND GET

Un gioco ibrido per la nuova
generazione digitale

SAAD Università di Camerino

INDICE

01 Il bambino, sviluppo e pedagogia

Chi è il bambino?	10
Teorie sullo sviluppo del bambino	12
L'apprendimento infantile	15
Metodo Montessori	18

02 Il gioco, analisi e stato dell'arte

Cos'è il gioco ?	24
Design del Gioco	30
Tipologie di gioco	38
Intervista giocoleria "Città del Sole"	43
Il gioco tradizionale	54
Il gioco ibrido	68
Analisi sistema gioco ibrido	82

03 Progetto, concept e sviluppo

Conclusioni ricerca	90
Concept	93
Build and Get	98
Applicazione e sistema di gioco	110
Considerazioni finali e scenari futuri	128
Bibliografia e sitografia	133
Ringraziamenti	134

Abstract

Il presente lavoro nasce dalla volontà di interfacciarsi con il mondo del progetto per il bambino, in particolare soffermandosi nel mondo del gioco e del giocattolo.

Nell'affrontare temi di psicologia infantile e pedagogia legati al mondo del gioco nel contesto storico attuale, si aggiunge un terzo elemento al binomio gioco-bambino, ovvero il digitale. Dunque, attraverso analisi di mercato, ricerche statistiche e indagini sul campo si è provato a ragionare su un sistema di gioco ibrido che avesse come obiettivo quello di equilibrare l'utilizzo dei vari dispositivi con l'esperienza ludica più classica. Proprio da un'esperienza ludica classica si è quindi progettato un sistema di gioco ibrido dove i catalizzatori dialogano in modo asincrono e richiamino il bambino a passare dal fisico al digitale e viceversa.



01 Il bambino, sviluppo e pedagogia



Chi è il bambino?

Una possibile definizione del termine bambino

Definizione presente nel vocabolario Treccani del 2016 della lingua italiana:

Bambino

[bam-bì-no] agg. m. e f. invar.

bambino [da una radice onomatopeica *bamb-]. – 1. L'essere umano nell'età compresa tra la nascita e l'inizio della fanciullezza 2. In tono vezzeggiativo e affettuoso (ma talora ironico), si dice anche di o a persona adulta: b. mio, sono cose che capitano; non scherzare col fuoco, bambina! bambini, a che gioco si gioca? E di persona grande rimasta ingenua e semplice come un bambino (con o senza intenzione di biasimo): è proprio un b.; è rimasto sempre un b.; così fare il b., la b., comportarsi come tale (ma, con fare trans., fare il b. o un b., partorire). In similitudini: piangeva come un b.; si lasciava guidare come una b.; e in frasi negative, non sono un b., non sei più una b., per significare che si è adulti, soprattutto per ciò che riguarda il giudizio, la maturità intellettuale: non sono un b., e so anch'io quel che va fatto (Manzoni).

Introduzione di Vittorino Andreoli in

“La speciale saggezza dei genitori di Maria Montessori”:

“Un bambino non è un adulto in miniatura, né un contenitore vuoto da riempire a nostro piacimento, ma un universo misterioso pieno di forza. Diventa ciò che ama, e assorbe l'ambiente intorno a sé per dare forma armonicamente al suo futuro.”

Penso sia interessante partire dalla riflessione di Vittorino Andreoli per ragionare e per cercare di descrivere il bambino ed il suo mondo.

Obiettivo Ricerca Preliminare

L'interesse di questa ricerca è cercare di definire il mondo del bambino attraverso le più accreditate teorie sullo sviluppo e dell'apprendimento infantile. L'obiettivo è comprendere le attitudini, il pensiero e le relazioni del bambino con il mondo intorno a lui.



In alto la seduta Elephant di Marc Venot.
In basso un sistema di arredo Flowerssori.

Teoria sullo sviluppo del bambino

Dunque, il primo passo per affrontare questo mondo è quello di comprendere ed analizzare le fasi nelle quali il bambino entra in relazione con il mondo circostante, le sue leggi e le sue regole.

Teoria di Piaget sullo sviluppo del bambino

Lo svizzero Jean Piaget si dedicò allo studio dell'epistemologia genetica rivoluzionando la linea generale del pensiero e dello sviluppo cognitivo dell'infanzia.

Piaget si è interessato al rapporto causa-effetto di ogni azione e di ogni risposta cercando di comprendere cosa queste ultime cose significassero per il bambino e quanto lo aiutassero a adattarsi al suo ambiente essendo convinto che il suo adattamento fosse una caratteristica fondamentale dello sviluppo.

Il concetto adattato si basa sull'acquisizione del "concetto maturo di oggetto" che consiste nel vedere l'oggetto come un'entità nella sua realtà. Esso esiste indipendentemente da ogni attività da parte dell'osservatore, o di un'altra persona, come il guardarlo, il manipolarlo,

l'annusarlo, l'ascoltarlo.

Egli ha rivolto il suo interesse nello studiare e comprendere il processo di conoscenza dei più piccoli, affermando l'importanza del gioco come strumento primario per lo studio dei processi cognitivi del bambino e applicando i principi fondamentali della pedagogia attiva.

Secondo Piaget, vi è una correlazione tra lo sviluppo mentale e quello dei giochi. Il suo pensiero, nonostante le numerose critiche, continua a rimanere un punto fermo per la comprensione dello sviluppo mentale del bambino.

Lo sviluppo è considerato conseguente all'interazione di quattro processi:

Maturazione: differenziazione ed elaborazione del sistema nervoso centrale.

Esperienza: interazione del mondo fisico.

Trasmissione sociale: effetto di attenzioni e dell'educazione sulla natura dell'esperienza.

Equilibrio: autocontrollo.

Stadi di sviluppo secondo Piaget

Secondo Piaget, lo sviluppo si può definire un processo continuo che si costituisce passo passo seguendo un ordine gerarchico. Ogni sua fase richiede un periodo di tempo definito, per attuarsi, perfezionarsi e divenire, infine, la base per lo studio successivo.

Piaget e i suoi collaboratori hanno dimostrato che ogni processo di ragionamento porta ad un altro successivo più complesso. Essi hanno descritto i seguenti stadi ognuno dei quali comprende a sua volta numerosi sottostadi e li hanno organizzati in sequenza cronologica.

Piaget ha proposto che l'intelligenza non è qualcosa che un bambino ha e basta.

È invece qualcosa che cresce attraverso una serie di fasi misurabili. E, cosa forse ancora più importante, ha affermato che i bambini piccoli non sono meno intelligenti dei bambini più grandi o degli adulti, ma pensano semplicemente in modo diverso.

Piaget ha dunque teorizzato degli stadi dello sviluppo cognitivo che si susseguono in modo sequenziale.



Jean Piaget, (www.labottegadelbarbieri.org)

Piaget ha quindi descritto i seguenti stadi:

a) **lo stadio sensitivo-motorio** (fino a circa due anni), sarebbe a dire quel periodo di sviluppo che coinvolge il bambino nella sua interezza; egli comincia ad acquisire padronanza del mondo che lo circonda, imparando a convivere con le proprie esperienze sensoriali, a soddisfare i propri bisogni fisici e ad utilizzare le proprie capacità per esprimersi e comunicare;

b) **lo stadio delle operazioni concrete** (dai 2 ai 7 anni circa) si va dalla funzione simbolica, al pensiero intuitivo, infine alle operazioni concrete;

c) **lo stadio delle operazioni formali** (dai 12 anni circa in poi) questo stadio porta una sostituzione di un comportamento cognitivo casuale con un approccio sistemico ai problemi.



Fasi dello sviluppo cognitivo (<http://www.lilbumsclothdiapers.com>)

Apprendimento infantile

Si potrebbe descrivere l'apprendimento durante l'infanzia come una continua spedizione di conquista del mondo.

In primo luogo, il suo imparare è totalizzante e senza censure. Impara da tutto ciò che è alla sua portata, si getta in tutto; i suoi limiti sono solo quelli dello sviluppo biologico e dell'ambiente circostante.

In secondo luogo, ripone la massima fiducia negli adulti, il cui comportamento è la principale fonte d'apprendimento per un bambino, che non ha la possibilità di valutare o selezionare cosa sperimentare.

Lungo tutta l'infanzia, ciò che il bambino cattura dell'ambiente che lo circonda è fondamentalmente privo di censura e caratterizzato dalla massima fiducia, come sforzo illimitato e indiscriminato di sfruttare le opportunità che gli si presentano.

Certamente la società è diventata e sta diventando sempre più complessa e i bambini più grandi ricevono una grande quantità di stimoli dai loro compagni e dai mass media che si pongono ben oltre i confini del loro ambiente.

Il gioco in pedagogia

Il gioco per molto tempo è stato associato al divertimento e alla ricreazione, affidandogli un carattere de finalizzato ed un fuoco centrale costituito dall'attività in se stessa e non dagli esiti e dai prodotti.

Successivamente il tema del gioco è stato studiato con prospettive diverse da filosofi, psicologi, sociologi, antropologi ma soprattutto da pedagogisti, i quali ultimi hanno cercato di cogliere la molteplicità dei suoi aspetti e delle sue caratteristiche, finendo di fatto per definire l'esperienza ludica per sua natura e per suo statuto educante; è infatti attraverso di esso che il soggetto impara a conoscere il mondo, a sperimentare il valore delle regole, a stare con gli altri, a gestire le proprie emozioni, a scoprire nuovi percorsi di autonomia e a sperimentare per tentativi ed errori le convinzioni sulle cose e sugli altri.

Tipologie di sviluppo legate al gioco

Sviluppo cognitivo

Il gioco non è solo un contributo allo sviluppo cognitivo, è anche una manifestazione di tale sviluppo. Da questo punto di vista, "Il gioco è una forma di rappresentazione simbolica, un processo transitorio che accompagna un bambino dalle prime forme di intelligenza sensomotoria alle strutture operative che caratterizzano il pensiero maturo e adulto." (Piaget, J. (1962)).

Possiamo distinguere i seguenti processi cognitivi che si verificano durante il gioco:

1. Organizzazione - Attraverso il gioco, il bambino impara a raccontare storie in un ordine logico, definendo causa ed effetto.
2. Pensiero divergente -Attraverso il gioco il bambino impara a generare molte idee diverse.
3. Simbolismo - Attraverso il gioco, il bambino impara a trasformare gli oggetti, a rimodellare e ridefinire gli oggetti e i giocattoli che lo circondano.
4. Fantasia - Attraverso il gioco il bambino immagina, finge di essere in tempi e spazi diversi, sviluppa l'immaginazione.

Sviluppo fisico-psicomotorio

Attraverso il gioco, il bambino sviluppa la forza fisica e affina le capacità motorie. Le dinamiche del gioco e i diversi movimenti del corpo hanno un effetto positivo sull'aspetto fisico dello sviluppo del bambino.

Le capacità motorie comprendono il rafforzamento del coordinamento dei movimenti, abilità motorie fini e di base. Il gioco offre al bambino l'opportunità di sviluppare tutte le capacità motorie (abilità motorie di base e fini, destrezza, coordinazione occhi e mani, coordinazione di dita, occhi e mani; postura corretta, salute fisica).

Sviluppo socio-emotivo

Il gioco offre al bambino l'opportunità di sviluppare le sue capacità socio emotive: socievolezza, attitudine verso coetanei e adulti, cooperazione, responsabilità, indipendenza, conformità, empatia, solidarietà, autocontrollo, comunicazione. Attraverso il gioco, il bambino impara a conoscere le emozioni, acquisisce esperienza nel comportamento sociale, comunica con gli altri bambini e impara a interagire con loro, impara a essere il primo e l'ultimo, assimila le regole. In questo modo, adotta comportamenti sociali, impara a

conoscere le relazioni tra le persone e capisce come regolare il suo comportamento e la sua relazione con gli altri.

Sviluppo creativo

La maggior parte delle teorie descrive lo sviluppo creativo di un bambino con una naturale tendenza a fantasticare, sperimentare ed esplorare ciò che lo circonda, che la creatività è ai massimi livelli prima di andare all'asilo e poi declina leggermente.

Per lo sviluppo creativo sono richiesti tre elementi: un ambiente creativo, dei programmi creativi, degli educatori / insegnanti creativi.

L'ambiente creativo riguarda lo stimolo del gioco per i bambini perché incoraggia il pensiero creativo, coinvolge l'immaginazione, risolve i problemi attraverso il gioco e la capacità di provare emozioni.



Bambino che gioca (www.genitoreinformato.com)

Metodo Montessori

Impossibile non parlare di Maria Montessori ed il suo metodo se si vuole parlare di apprendimento e pedagogia. Il metodo educativo montessoriano inaugura l'era dell'attivismo italiano, corrente pedagogica nata all'inizio del XX sec., fondata sull'idea che al centro dell'apprendimento ci sia l'esperienza e che il bambino non sia più spettatore ma attore del processo formativo. Pure rifacendosi al Kindergarten di Fröbel, viene esaltata la vitalità e la spontaneità dell'infanzia, punto principale del pensiero pedagogico di Maria Montessori.

Questo modello ha due elementi fondamentali; in primo luogo, bambini e adulti si devono impegnare nella costruzione del proprio carattere attraverso l'interazione con i loro ambienti. In secondo luogo, i bambini, specialmente di età inferiore ai sei anni, subiscono un importante percorso di sviluppo mentale.

Sulla base delle sue osservazioni, la Montessori credeva che concedere ai bambini la libertà di scegliere e di agire liberamente, all'interno di un ambiente preparato secondo il suo modello, avrebbe spontaneamente contribuito ad uno sviluppo ottimale.

Il Metodo Montessori inizialmente pensato per i bambini con problemi di handicap o affetti da deficienza, è stato poi ampliato a qualsiasi infante.

L'aspetto più innovativo e rilevante di questo tipo di insegnamento è l'importanza data alla libertà, all'auto-costruzione e all'attività spontanea dei fanciulli, ottenuta attraverso l'educazione all'indipendenza. Infatti per lei non era possibile racchiudere l'insegnamento in uno schema rigido e seriale, uguale per tutti perché ogni bambino è dotato di potenzialità differenti. Quindi l'apprendimento doveva essere esperienziale e gestito dallo studente stesso in modo che egli potesse accrescere il suo interesse e la sua conoscenza in modo spontaneo.

Attorno a questo principio, la Montessori sviluppa una nuova figura di insegnante e un nuovo modo di concepire lo spazio delle scuole d'infanzia. Tutt'ora questo metodo è applicato nelle scuole di tutto il mondo.



Maria Montessori circondata da bambini (www.ilpost.it)

La pedagogia Montessori

La pedagogia di Maria Montessori si basa sull'osservazione scientifica dell'apprendimento spontaneo dei bambini, sull'incoraggiamento dell'azione e dell'indipendenza del bambino e sul rispetto della sua personalità. Al centro della pedagogia Montessori c'è il bambino. Cura e rispetta il bambino nella sua interezza. Non ci sono obiettivi oltre il bambino. Il principio di base è aiutarlo in tutti i periodi, dalla nascita in poi, nella crescita fisica e mentale.

Il metodo Montessori è un approccio unico nella tecnica di apprendimento. L'enfasi non è sull'insegnamento del bambino, ma sulla creazione di un ambiente stimolante che migliori la naturale curiosità del bambino e gli consenta di imparare spontaneamente attraverso il lavoro con il materiale Montessori. Il metodo Montessori rispetta pienamente l'individualità del bambino. I gruppi di bambini sono di età mista. I bambini piccoli imparano dai più grandi, mentre quelli più grandi instaurano le conoscenze acquisite aiutando i giovani.

Ogni bambino stabilisce il proprio ritmo di lavoro scoprendo nuovi contenuti o stabilendo ciò che ha già imparato, ripetendo gli esercizi. Il principale motto della pedagogia Montessori

è: "aiutami a farlo da solo". L'enfasi non è sull'insegnamento al bambino, ma piuttosto sulla creazione di un ambiente stimolante che accresca la sua naturale curiosità e consenta l'apprendimento spontaneo attraverso il lavoro con il materiale Montessori.

L'istruzione pedagogica Montessori segue il naturale sviluppo fisiologico e psicologico del bambino, con l'obiettivo di stimolare il movimento, il sentimento, la cognizione e il pensiero. L'educazione incoraggia lo sviluppo mentale, spirituale e fisico di un bambino. Gli elementi più importanti della pedagogia Montessori sono l'ambiente adeguatamente preparato con gli specifici materiali didattici montessoriani e uno speciale quadro sociale che offre i contenuti.

Il materiale Montessori

Il materiale didattico Montessori fa parte dell'ambiente quotidiano dei bambini, in cui possono lavorare in modo indipendente per acquisire esperienza, imparare, esercitarsi, ma anche risolvere compiti. L'educatore non parla ai bambini del materiale ma lo introduce e lo fa esplorare. In tal modo i bambini percepiscono e conoscono i materiali da soli. Il materiale Montessori è progettato per consentire ai bambini di trovare una soluzione da soli, o trovare la soluzione giusta, in modo che il

bambino apprenda attraverso i propri errori.

Inoltre, è molto importante agire nell'abitazione del bambino rimodellando i mobili a sua misura; può venire allestita una camera con un piccolo lavandino che può usare per lavarsi da solo, si possono posizionare degli appendini affinché appenda da solo la giacca, un tavolino che può usare per disegnare, incollare, modellare, ecc. Il bambino, in modo tale, sarebbe motivato da attività di base in casa sua e padroneggerebbe tali azioni senza l'aiuto degli adulti.

I materiali per gli esercizi della vita pratica sono usati per aiutare il bambino a esercitare gradualmente un senso d'indipendenza, responsabilità e disponibilità ad aiutare gli altri. Il materiale a tale scopo deve essere dimensionato per i bambini (ad es. usando teiere, secchi, ciotole). Questi materiali sono utilizzati nelle aree di auto cura (l'igiene quotidiana, gli indumenti), nell'ambiente in cui vivono (la pulizia, lavare i piatti) e nella vita in comunità (la cura degli ospiti, i saluti).



Bambini che giocano (www.montessorispace.com)



02 Il gioco, analisi e stato dell'arte



Cos'è il gioco ?

Una definizione di "Gioco"

Definizione presente nel vocabolario Treccani del 2016 della lingua italiana:

Gioco

giòco (letter. giuòco) s. m. [lat. iucus «scherzo, burla», poi «gioco»] (pl. -chi). – 1. a. Qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini o adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive.

Volendo soffermarci sulla volontarietà dell'attività ludica in rapporto all'ipotetica mancanza di un vero fine è interessante citare il filosofo e poeta Friedrich Schiller che afferma: " L'uomo è pienamente tale solo quando gioca", come a ribadire un richiamo quasi primordiale al gioco.

Infatti Schiller pensa che l'individuo attraverso il gioco riesca a liberare la propria mente da condizionamenti esterni, quale può essere il giudizio altrui; questo perché il gioco non ha altra finalità che il gioco.

Potremmo dunque tentare di definire il gioco come un'attività istintiva che pur essendo priva di scopo finisce per stimolare ed allenare, mentalmente e fisicamente, l'uomo.

La natura “gioco”

Come spunto di riflessione sulla possibile natura del gioco trovo molto interessante citare lo storico Johan Huizinga che nell’Homo Ludens dice:

“Il gioco è più antico della cultura poiché il concetto di cultura, per quanto possa essere definito insufficientemente, presuppone in ogni modo convivenza umana, e gli animali non hanno aspettato che gli uomini insegnassero loro a giocare. Gli animali giocano come uomini. Già nelle sue forme più semplici e nella vita animale, il gioco è qualcosa di più che un fenomeno puramente è una reazione psichica fisiologicamente determinata. Il gioco come tale oltrepassa i limiti dell’attività puramente biologica: è una funzione che contiene un senso. Ogni gioco significa qualcosa. La psicologia e la fisiologia badano a osservare, descrivere e spiegare il gioco degli animali, dei bambini e degli adulti”.



Homo Ludens, Johan Huizinga



Orsi che giocano in natura (www.pandaclub.ch)

Caratteristiche del gioco

Il gioco è un fenomeno che non può essere catturato in modo completo e accurato da una sola definizione operativa. Il gioco non è solo un mezzo per raggiungere lo sviluppo del bambino, ma è anche un metodo per realizzare i compiti educativi. Ogni gioco raggiungerà il proprio obiettivo educativo a modo suo. Giocare insegna al bambino a provare, a sbagliare, a sperimentare. Attraverso il gioco, il bambino sviluppa e costruisce la sua personalità, tutto nel gioco dà il significato corrispondente alle parole e agli oggetti che vengono assegnati a nuovi significati e funzioni.

Il gioco può essere chiamato pratica infantile, un'azione gratuita che va oltre la normale vita reale, ma nonostante ciò può occupare completamente il giocatore. Nessun guadagno materiale è collegato al gioco, non ottiene alcun vantaggio, è un processo goduto con un determinato scopo.

Il gioco, qualunque esso sia, è caratterizzato da alcuni punti in comune: (Rubin, K. H., Fein, G., Vandenberg, B. (1983)):

- il gioco è intrinsecamente motivato, non stimolato da stimoli esterni, facoltativo.

- il gioco è spontaneo, privo di punizioni esterne, è fine a sé stesso.
- mentre si gioca, si fa la domanda: cosa posso fare con questo oggetto o persona?
- il gioco non è una prestazione seria di un'attività o comportamento.
- il gioco è libero da regole esterne
- il gioco implica un coinvolgimento attivo.

Nuovi giochi vengono ideati di giorno in giorno, mentre quelli vecchi sopravvivono e vengono tramandati di generazione in generazione come prodotto della sottocultura dei bambini. Questi giochi differiscono in molti modi (diversità d'interazione, regole, ecc.), ma nonostante le differenze, tutti hanno elementi di base che sono legati da tratti come la durabilità e la ripetibilità e partecipano anche alla costruzione di varie strutture di gioco.

Gli elementi durevoli e stabili che sono responsabili della costruzione della struttura di diversi giochi sono: regole, tipo di gioco, componente simbolica, inizio del gioco e fine del gioco.

Fasi del gioco

Le diverse modalità di gioco, dipendono dallo sviluppo emotivo del bambino e tendono a modificarsi con la crescita. Questa fase diventa una chiave di lettura del suo equilibrio psichico.

Le tappe sono:

0 – 1 anno: L'attività ludica comincia già dai primi mesi di vita del bambino. Inizialmente questa prima fase garantisce al bambino delle sensazioni che vanno a gratificare e arricchire il proprio sé che si sta formando. I primi giochi vengono fatti con il proprio corpo e quella della mamma, anche se la sua attenzione è rivolta anche agli oggetti che lo circondano. Il bambino agita le mani, muove le gambe. Sono tutte attività che hanno carattere prettamente esplorativo e ripetitivo. Le azioni infatti si susseguono, e servono a far sì che impari a distinguere fra il sé e il non sé.

2 anni:

In questa fase del suo sviluppo il bambino inizia a prendere coscienza della separazione dalla mamma, e quindi deve far fronte alle crisi di ansia e d'abbandono. In questa fase subentra l'oggetto transazionale. E' un oggetto che nei primi anni di vita assume un carattere particolare, viene offerto al bambino dalla

principale figura di accudimento del bambino (la mamma), e nel momento in cui la mamma si assenta, questo oggetto la rappresenta ed è un segno di certezza. Successivamente quando il bambino acquisisce la consapevolezza della figura materna e l'oggetto transazionale viene abbandonato, se rimane diventa una forma abituale, perde il suo significato principale.

3 anni:

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

4 – 5 anni:

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

6 – 10 anni:

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

Differenza Gioco e Giocattolo

Può essere interessante porre interesse sulla distinzione fra gioco e giocattolo, intendendo col primo termine uno specifico campo di attività o modalità d'interazione che può comprendere l'uso di giocattoli.

Esiste dunque una vasta gamma di giochi che non hanno bisogno di oggetti specifici per essere svolti, come quelli, per es., che si basano sulla relazione corpo/ambiente (nascondino, mosca cieca, campana, gatto e topo, ecc.).

Il "Catalizzatore"

I giocattoli, sia che si tratti di oggetti ricavati da materiali poveri attraverso una manipolazione diretta da parte dei bambini, sia che appartengano alla produzione industriale, sono definibili come "catalizzatori di gioco", e funzionano in quanto sviluppano attività ludica.

Un sistema di gioco può prescindere dunque da un catalizzatore analogico o fisico nel caso del gioco senza giocattolo.



Foto bambini che giocano a nascondino, (www.fabriziomoscato.net)

Design del gioco

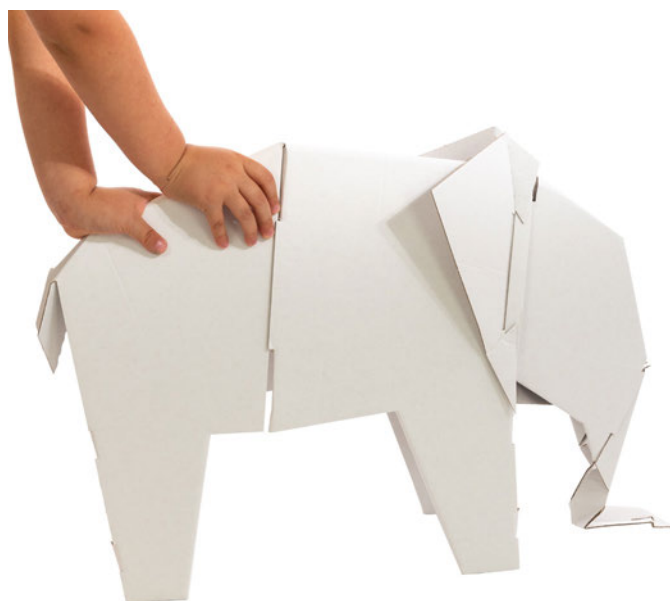
Design per l'infanzia

Se oggi pensiamo al cosiddetto “design for kids”, ci rendiamo conto della grande complessità insita nella progettazione, nella produzione, nella distribuzione e nell'utilizzo di un giocattolo, complessità che spesso supera quella di altri prodotti. Comunicazione, interazione, colore, psicologia, estetica, ricordo, tecnologie, creatività, udito, pedagogia, sostenibilità, etica, racconto, immaginazione, futuro, valore ludico, gusto, vista, marketing, olfatto, sicurezza, tatto, motricità e materiali sono solo alcuni degli ingredienti che interagiscono e compongono la progettazione di un giocattolo, appunto perché il bambino è il centro, il vero protagonista del mondo.

Esplorare il nesso tra design e infanzia, fra cultura del progetto e cultura pedagogica, là dove il legame è più forte e più stretto. Cioè là dove il design si è messo al servizio degli educatori e dove gli educatori hanno chiesto ai designer e agli architetti di progettare oggetti e spazi (o di ideare processi) utili alle loro pratiche formative. Dunque il bambino visto non tanto come “utilizzatore” dei beni ma come vero e proprio soggetto autonomo di storie,

di sguardi e di scelte. Quello stesso bambino che ogni adulto dovrebbe ricordare d'esser stato e che invece viene spesso ridotto e male interpretato dalle codifiche dei grandi. Ecco allora che designer come, Enzo Mari, Bruno Munari, Charles e Ray Eames solo per fare alcuni nomi noti, hanno riservato parte della loro ricerca al mondo dell'infanzia.

Il Design for Childred è elegante, raffinato, ricercato, composto da diversi materiali, colorato o neutro ma mai chiassoso.



Il design per bambini è studiato attentamente perché utile ma divertente; funzionale ma sempre con una vena poetica al suo interno, ergonomico, comodo, fantasioso, spesso multifunzione.

Un prodotto progettato per i bambini deve tener conto a due principali target di riferimento, ovvero l'adulto che acquisterà il prodotto ed il bambino che lo userà. Per definire le caratteristiche ricercate dai due target Gunnar Eidsvik Tvedt per l'università norvegese di scienza e tecnologia, dipartimento di Design del prodotto hanno sviluppato una ricerca sul tema.

Le conclusioni della ricerca hanno evidenziato come per un adulto il prodotto deve avere caratteristiche di sicurezza e affidabilità, per il bambino il prodotto invece deve semplicemente essere attrattivo e divertente oltre ad essere impegnativo e non banale. Per quanto riguarda l'aspetto sentimentale questi prodotti devono riuscire a creare ricordi ed essere capaci quindi di affezionare.



A sinistra My Zoo, Magis
A destra Tripp Trapp®, Stokke

Progettare un buon giocattolo

Per progettare un “buon” giocattolo è giusto individuare i corretti criteri guida. Ovviamente, deve attrarre l'attenzione del bambino, essere facile da manipolare, deve rinforzare le condotte esploratorie e ludiche, allenare le abilità motorie, cognitive (stimolando il problem solving), sociali, sensorie, comunicative emergenti specifiche della età del bambino a cui è rivolto, deve, quando possibile, “crescere con il bambino”; deve anche incoraggiare i pari e gli adulti a giocare con il bambino.

Altre qualità, cruciali soprattutto per la crescita psichica del bambino, riguardano l'esigenza che il giocattolo non sia concluso, saturo, autoreferenziale, ma che sia aperto, cioè che esiga apporti costruttivi dal bambino, che favorisca il gioco di fantasia/immaginativo stimolandone l'immaginazione e la fantasia, e incentivi il gioco simbolico. In una parola, i giocattoli devono essere insaturi, per consentire un coinvolgimento attivo del bambino (guardare non è giocare). Infine, dovrebbe far riflettere gli adulti sui bisogni dei bambini e sulle differenze di genere (Dewar, 2014).

Tutti questi criteri devono essere calibrati in funzione della fascia di età del bambino ed

eventualmente di specifiche esigenze. Al giorno d'oggi, sia la psicologia sia la psicoanalisi sia le neuroscienze sono concordi nel riconoscere la natura profondamente e precocemente sociale del bambino. Studi da differenti prospettive teoriche hanno mostrato che lo sviluppo non avviene “in solitudine”, ma esistono nel bambino abilità precocissime di interazione sia con gli altri significativi sia con gli oggetti tra cui appunto i giocattoli.

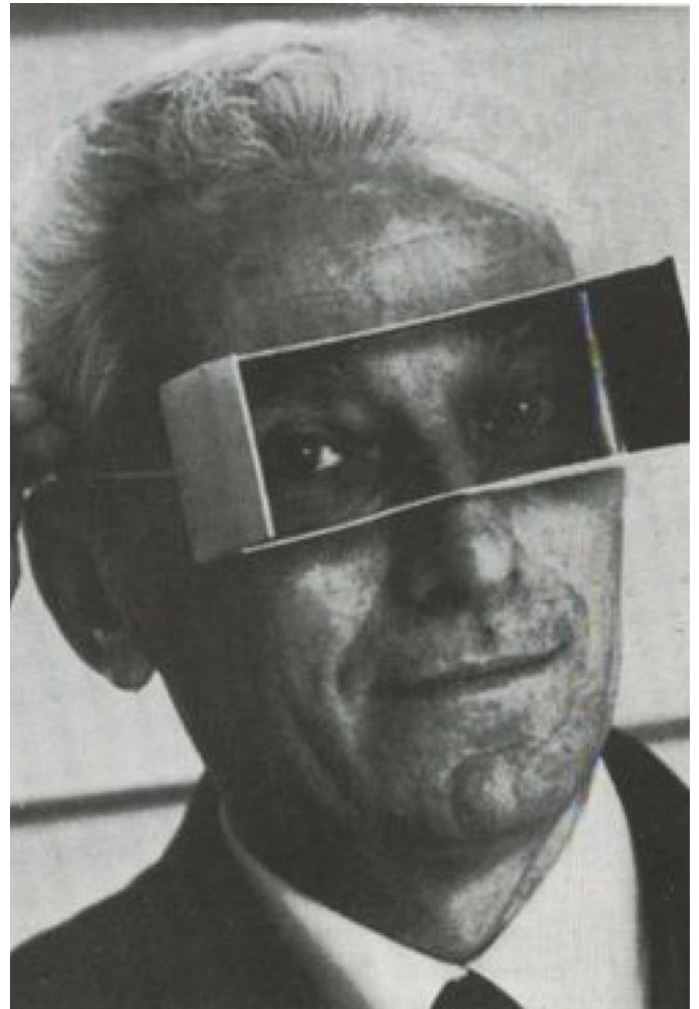


Danese ed i giocattoli “d'avanguardia”

Appena nata, nel 1957, Danese avvia una serie di sperimentazioni nella produzione di giochi per bambini, che possono considerarsi decisamente “d'avanguardia” rispetto all'arretratezza culturale che vi era all'epoca in questo campo. Bruno Munari ed Enzo Mari ne furono i protagonisti indiscussi. In quegli anni, infatti, la pedagogia in Italia era ancora di stampo fascista, basata sulla figura autoritaria dell'insegnante che “non educava” il bambino con metodi a senso unico. I giocattoli tradizionali erano monofunzionali, potevano essere usati in un solo senso e i bambini venivano visti come dei soggetti consumatori a cui vendere dei prodotti. La data d'inizio di questa sperimentazione (il 1957, per l'appunto) è rappresentata dalla produzione del Gioco dei 16 animali di Enzo Mari, un gioco totalmente diverso dai giocattoli abituali.

I giochi realizzati da Bruno Munari ed Enzo Mari sono il frutto di lunghi studi mirati ad una profonda conoscenza dei processi di percezione del mondo da parte dei bambini. Sono oggetti che, per quanto diversi, hanno una logica comune: non sono a senso unico, ma lasciano al bambino il ruolo di protagonista, in quanto egli ha la possibilità di dare molteplici, se non infinite, interpretazioni individuali, di inventare storie e combinazioni sempre

diverse, di conoscere attraverso lo stimolo dei sensi, come del tatto. Tutto ciò attraverso disegni e forme estremamente semplici, di immediata comunicazione. Attraverso questi giochi, il bambino accresce la propria fantasia e impara giocando.



A sinistra BLOCKY, NINE associati
A destra Bruno Munari con gli occhiali paraluce

Bruno Munari

«Inventore, artista, scrittore, designer, architetto, grafico, gioca con i bambini». Così Bruno Munari (1907-1998) si presenta durante una sua mostra a Cantù nel 1995. Egli è stato uno dei più grandi professionisti nel campo dell'arte, del design e della comunicazione visiva del XX secolo. "Giocare con l'arte" è stato il motto e il filo conduttore di tutta la sua carriera; da Giuseppe Pontiggia (1934-2003) è stato uno scrittore, aforista e critico letterario italiano. questo suo leitmotiv è nata in seguito una collana di libri/quaderni per l'educazione alla comunicazione visiva, di cui Munari stesso è stato direttore e a volte autore.

Lo scrittore Giuseppe Pontiggia⁵ ha detto di lui «la sua arte è il punto di intersezione delle diverse arti, tra cui quella di vivere, di pensare e di giocare».

"Ci dobbiamo occupare dei bambini e dare loro la possibilità di formarsi una mentalità più elastica, più libera, meno bloccata, capace di decisioni. E direi, anche un metodo per affrontare la realtà, sia come desiderio di comprensione che di espressione. Quindi, a questo scopo, vanno studiati quegli strumenti che passano sotto forma di gioco ma che, in realtà, aiutano l'uomo a liberarsi."

Così Bruno Munari tratta della pedagogia e del gioco. I temi principali del gioco secondo il designer sono l'indipendenza del bambino, l'importanza del tatto e la fantasia. In particolare il tema dell'indipendenza viene fuori dalla volontà di soffermarsi sul "come fare" del bambino piuttosto che il "cosa fare" avvicinandosi al metodo montessoriano.



Foto di Bruno Munari (www.elpais.com)

I Prelibri (1979)

Sono dei piccoli libri quadrati pensati per i bambini non ancora in grado di leggere. Munari ne progetta dodici, ciascuno è realizzato con un materiale diverso: vari tipi di carta e cartoncino, panno, plastica, legno, spugna. Il suo obiettivo era quello di creare un "campionario di sensazioni", dei libri attraverso i quali il bambino apprende compiendo delle esperienze sensoriali. Si chiamano Prelibri proprio perché servono a preparare il bambino all'approccio con gli altri libri, magari quelli leggibili.



Il gatto meo Romeo (1949) e la scimmietta Zizì (1953)

Sono dei giocattoli in gomma piuma (che all'epoca era un nuovo materiale industriale) con del fil di ferro all'interno, così da poter assumere diverse posizioni.

"Conoscere i bambini è come conoscere i gatti . Chi non ama i gatti, non ama i bambini e non li capisce... Per entrare nel mondo di un bambino (o di un gatto) bisogna almeno sedersi per terra, non disturbare il bambino nelle sue occupazioni e lasciare che si accorga della vostra presenza". (Bruno Munari)



In alto i Prelibri.
In basso Il gatto meo Romeo.

Enzo Mari

Enzo Mari (1932) è un designer e ricercatore visivo che ha dedicato parte della sua carriera al design per l'infanzia. Negli anni '50 entra a far parte del gruppo Arte Cinetica e conosce Bruno Munari. Questo incontro influenzerà la sua vita progettuale e molti suoi lavori futuri. In una recente intervista ha infatti dichiarato: «In lui (Bruno Munari) avevo individuato la persona più vicina al mio modo di concepire l'arte.» Con queste parole, Mari afferma la sua vicinanza e la sua stima a Munari.

La psicologia infantile è un tema a cui si interesserà con curiosità nel corso della sua carriera. Ciò che caratterizza il suo stile sono le immagini chiare, le forme elementari, il messaggio non complicato, elementi che vengono accolti in maniera naturale dai piccoli. Egli rivoluziona il concetto di design, progettando e disegnando oggetti belli e utili per la gente comune, creando così prodotti liberi dalle mode e che non sentono l'usura del tempo. Lo scoprire e inventare nuove regole è una delle caratteristiche dell'attività di Mari. Egli progetta le regole insieme agli strumenti, in modo da vincolare il comportamento del bambino durante il gioco. Comunicare le operazioni e le attività da svolgere attraverso l'oggetto stesso, facendo in modo che il prodotto espliciti direttamente il suo

significato; questo è il suo metodo di lavoro.

Anche per lui, come per il suo "mentore" Munari, i giochi devono essere in grado di sviluppare le capacità di ogni infante, di produrre intelligenza, da soli. Infatti, egli sostiene che il gioco sia un mezzo per poter capire e comprendere il mondo. Per far ciò, Mari sostiene che bisogna trasformare i bambini in fruitori attivi, progettando giochi da fare e rifare. Anche in questo caso, il motto montessoriano "aiutami a fare da me" si può considerare azzeccato.



Foto di Enzo Mari (www.living.corriere.com)

Il gioco dei 16 animali (1957)

È composto da 16 sagome di animali ritagliate da un'unica lastra di legno, in modo da potersi ricomporre, come una sorta di puzzle con il quale il bambino può inventare sempre nuove storie. Inizialmente veniva prodotto in legno, ma, nel 1969, si passò ad una particolare resina espansa atossica, che riproduceva la texture del legno stesso.



Il gioco delle favole (1957-65)

Si tratta di una serie di lastre alte 20cm e lunghe 50cm. Su queste lastre vi sono stampati, su entrambi i lati, dei disegni di animali, alberi, piante (“...rappresentati con la massima cura...”), a simulare lo scenario di una favola, e hanno due incisioni laterali che consentono di incastrarle tra loro, come delle “quinte tridimensionali”. Grazie a queste incisioni il bambino è libero creare infinite combinazioni, di determinare gli sviluppi di infinite favole.



In alto Il gioco dei 16 animali.
In basso Il gioco delle favole.

Tipologie di gioco

Per analizzare il mondo dei giochi si può procedere categorizzando in diversi modi. In seguito verrà mostrata una categorizzazione in relazione a diversi punti di vista.

Tipologia di gioco in relazione al catalizzatore

Il gioco può essere distinto in gioco tradizionale, gioco digitale e gioco ibrido.

Il gioco tradizionale inteso come esperienza ludica che ha come catalizzatore un giocattolo analogico è il tipo di gioco che attualmente consente più libertà al bambino.

Se secondo Munari il gioco deve essere stimolante per tutti i 5 sensi, il gioco dovrebbe restare ancorato ad una dimensione analogica. Nel suo grado di libertà il gioco tradizionale è in grado di supportare lo sviluppo fisico-psicomotorio così come quello creativo, cognitivo e socioemotivo.

I giochi digitali per i bambini sono ancora in un limbo di opinioni positive e negative, tra chi li esalta come evoluzione delle potenzialità educative di un gioco e da chi pensa che il gioco tradizionale sia più propedeutico allo

sviluppo del bambino .

Se da una parte con applicazioni e device si possono apprendere informazioni e abilità piuttosto utili, d'altra parte la relazione con il gioco è completamente stravolta, vedendo il device come luogo di gioco e l'applicazione come catalizzatore. Spesso però questi giochi fungono anche come uno strumento di relazione, di incontro e di scambio e forse questa è la caratteristica più interessante di questa tipologia. In questo caso supporta principalmente lo sviluppo creativo, cognitivo e socio-emotivo.

Un gioco di realtà ibrida (o gioco di realtà mista) è un gioco che si svolge sia nella realtà, che nella realtà virtuale allo stesso tempo. Questi giochi hanno come spazio del gioco e catalizzatore sia la dimensione analogica che quella digitale e si pongono come evoluzione del gioco tradizionale senza però trascurare ed eliminare il contatto con il mondo con il mondo fisico. Infatti esso si basa su un continuo rimando tra lo schermo ed il mondo che circonda i bambini. Dunque è in grado di supportare lo sviluppo psicofisico così come quello creativo, cognitivo e socio-emotivo.



Bambino che gioca con le cannuce (www.cittadelsole.it)

Macrotipologie di gioco

Per analizzare il gioco in relazione alla tipologia di sviluppo più stimolata alla crescita da parte di un sistema ludico è stata creata una categorizzazione che si basa sull'esperienza ludica ed in particolare con il tipo di "esercizio" che il bambino è portato a fare.

Un gioco può essere anche un insieme delle tipologie che si andranno a descrivere in seguito perchè potenzialmente l'esperienza può essere più strutturata.

Gioco Fisico/Motorio

Il gioco motorio offre delle importanti opportunità per i bambini di sviluppare sia la forza muscolare che la giusta sinergia ottimale tra i muscoli, i nervi e le funzioni cerebrali. Recenti ricerche hanno confermato il legame importante tra l'attività fisica e lo sviluppo del cervello. I bambini piccoli devono avere tante possibilità di svilupparsi fisicamente e in questo, il gioco fisicomotorio è l'opzione ideale per una crescita completa del bimbo piccolo.



Gioco Sociale

Per i bambini dedicarsi a tipi di gioco sociale è il modo giusto di progredire attraverso le varie fasi sociali. Interagendo con gli altri nel gioco, i bambini imparano le regole sociali come quelle del dare e avere, la reciprocità, la cooperazione e la condivisione. Attraverso una serie di interazioni con gli altri bambini nelle diverse fasi sociali, i bambini imparano ad usare il ragionamento morale.

Per essere pronti a cavarsela in modo efficace nel mondo degli adulti, i bambini hanno bisogno di partecipare a diverse situazioni sociali.

Gioco Fatto di regole

Dal punto di vista evolutivo, la maggior parte dei bambini passa da una visione egocentrica del mondo alla capacità di comprendere l'importanza dei contratti sociali e delle regole. Questo tipo di sviluppo si attua man mano che i bimbi partecipano a giochi di squadra e a sport collettivi. Un gioco come quello del calcio oppure la pallavolo per esempio, non possono funzionare se tutti quanti non rispettano determinate regole. Il "gioco con le regole" insegna ai bambini un concetto di fondamentale importanza: il gioco della vita ha delle regole (leggi), che tutti dobbiamo seguire.



Gioco Costruttivo

Il gioco costruttivo consiste nella manipolazione da parte dei bambini del loro ambiente per creare le cose. Il gioco costruttivo consente ai bambini di sperimentare grazie agli oggetti; scoprire se le combinazioni degli oggetti che usano sono funzionanti o meno; imparare le conoscenze di base sulla costruzione, il disegno, suonare e creare musica. Questo tipo di gioco permette un senso di realizzazione e autorizza i bambini a controllare il loro ambiente. Se un bimbo è ben capace di manipolare oggetti e materiali, diventerà anche bravo a manipolare le parole, le idee e i concetti.

Gioco di Fantasia

Con il gioco di fantasia i bambini imparano il ragionamento astratto, provano nuovi ruoli e diverse possibili situazioni, sperimentando anche diverse emozioni. Inoltre sviluppano il pensiero flessibile; imparano a creare oltre il qui e ora; allungano la loro immaginazione, usano parole e combinazioni di parole nuove in un ambiente privo di rischi, e utilizzano anche numeri e parole per esprimere concetti, idee, sogni e storie.



Intervista dipendenti giocoleria “Città del Sole”



Essendo il mondo dei giochi un territorio estremamente vasto, per iniziare ad analizzare i prodotti attualmente presenti sul mercato mi sono lasciato guidare dai dipendenti della giocoleria pescarese Città del Sole. Durante questo viaggio attraverso i giocattoli sono emersi diversi casi studio interessanti e informazioni molto utili per l'attività progettuale.

Non verrà riportata l'intera intervista ma si cercherà di ragionare attorno alle parole dei dipendenti ed ai giochi da loro consigliati.



Gioco Tecnologico ?

Alla domanda “cosa pensi del gioco tecnologico?” è stata subito chiarita un la filosofia del retailer che continua a proporre al compratore giochi più tradizionali e concreti senza però demonizzare completamente il gioco tecnologico.

Per ribadire questa scelta è stata posta l'attenzione sul “Teatrino Magnetico”, prodotto che è presente nel mercato da 50 anni ed ancora è uno dei giochi più richiesti.

Ovviamente però l'evoluzione del gioco conseguente alla rivoluzione tecnologia non può non essere affrontata, dunque si è parlato di una delle tipologie di gioco più di tendenza sul mercato, ovvero i giochi narrativi e dunque i racconta storie tecnologici.

Si è posta l'attenzione sulla “Fabbrica delle Storie” di Lunii, parlando di come il prodotto sia un evoluzione naturale del classico gioco narrativo.



Teatrino magnetico

Questo piccolo teatro in legno e cartone è un supporto molto semplice per inesauribili voli di fantasia. Un piccolo teatro che comprende 15 personaggi in legno, manovrabili con le bacchette calamitate, 1 palcoscenico e 4 scenari intercambiabili; per dar vita a 4 fiabe classiche o a storie da inventare.



Gioco senza giocattolo

Cercando di approfondire il tema del gioco senza giocattolo venuto fuori durante le ricerche sul tema è stato chiesto all'intervistato di trovare il gioco presente nel negozio più vicino al tema in questione. Si è parlato di conseguenza di "Soquadro", un gioco che è una vera e propria caccia al tesoro con una progressione a punti stile gioco dell'oca.

Un altro esempio di gioco senza giocattolo possono essere i vari giochi di ruolo dove si lascia completamente spazio alla creatività ed all'immaginazione.

Gioco per bambini di 3-6 anni

Per concentrarsi su un target di età ben definito si è parlato delle possibili tipologie di giochi adatti e più affini alla fascia di età che va dai 3 ai 6 anni. Sono state di seguito individuate 3 tipologie più una extra che più si avvicinano a ciò che al bambino di quell'età ha bisogno.

"Fra i giochi per bambini da 3 a 6 anni le costruzioni sono, in un certo senso, il giocattolo per antonomasia, perché rappresentano il naturale istinto a costruire-e distruggere-dei più piccoli. Molte le possibilità: legno o plastica, cubi o assicelle. Dai 3 anni il



bambino si lancia nella creazione senza alcun progetto e solo alla fine attribuisce identità al suo prodotto. Altrettanto essenziali altri giochi per bambini di 3 anni, 4 anni, 5 e 6 anni: inventare storie con personaggi e animali, giocare assieme e comunque, sempre far per finta."

Sono state descritte tre categorie più una extra, ovvero: gioco di narrazione, gioco di costruzione, gioco educativo e gioco del fare finta.

Soquadro, Cranio Creations

Soquadro è uno dei primi giochi che espande il gioco dal tavolo a tutta la tua casa. I bambini devono frugare alla ricerca degli oggetti richiesti dalle carte e convincere gli altri giocatori della bontà dei loro abbinamenti. Soquadro è una frenetica caccia al tesoro che stimola diversi livelli dello sviluppo del bambino.



Giochi narrativi

La prima categoria proposta è stata quella già affrontata inizialmente dei giochi narrativi, dove vi sono attualmente un grande numero di prodotti sia tecnologici che no.

Alla base di questa scelta vi è l'importanza dello sviluppo creativo e cognitivo del bambino e possibilmente dello sviluppo socio-etico.

L'inventiva del bambino viene messa al centro dell'attività ludica dei giochi narrativi.

Per parlare di questa tipologia si è tornati sulla "Fabbrica delle Storie".



Giochi di costruzione

La seconda categoria proposta è stata quella dei giochi costruttivi, come già detto quasi i giocattoli per antonomasia di questo periodo dell'infanzia.

Questa tipologia di giocattolo favorisce lo sviluppo creativo e cognitivo così come quello psicomotorio, ed in caso sia svolto in gruppo anche lo sviluppo socio-emotivo.

Per parlare di questa tipologia si è preso in esempio il giocattolo "Kapla", probabilmente il più in voga in questa categoria al di fuori del colosso Lego.



Fabbrica delle storie, Lunii

Ascoltare una storia che hai partecipato a creare: questa è l'idea dietro questo prodotto. Il bambino seleziona l'eroe che preferisce, il secondo protagonista e l'ambientazione, dando il via allo sviluppo della storia. Lunii è senza onde e senza schermo, per favorire la concentrazione e stimolare la fantasia del bambino.



Kapla

Kapla è realizzato con assicelle di pino (da foreste controllate) identiche, costruite con grande precisione secondo uno schema fondato sulla progressione delle cifre dispari 1,3,5. Partendo da una semplice asticella si potranno realizzare le architetture più complesse. La scatola in legno da 100 pezzi presenta sul coperchio una serie di modelli da copiare. La parte più interessante è legata al fatto che non vi sono incastri ma il tutto si basa sull'equilibrio.



Giochi educativi

La terza categoria uscita fuori dall'intervista è quella dei giochi educativi, dove principalmente vengono proposte letture e giochi che riprendono direttamente il metodo montessori. Di conseguenza si è parlato della casa editrice Ippocampo Ragazzi e delle sue proposte presenti sul mercato che si rifanno appunto alla Montessori anche a livello di comunicazione.

Per parlare di questa tipologia si è preso in esempio "Il mio cofanetto di lettura Montessori".



Giochi del "fare finta" e giochi artistici

Le ultime categorie, le più ampia a livello di varianti, che è stata trattata è quella del far finta e dei giochi artistici.

Infatti sono molteplici gli esempi di giocattoli che vanno ad emulare un lavoro quotidiano o un attività artistica.

Questa tipologia favorisce ad iniziare a sviluppare attitudini del bambino e ne troviamo di qualsiasi genere, dall'emulazione dei lavori più classici alle arti.



Il mio cofanetto di lettura Montessori

Direttamente ispirato al materiale usato nelle scuole Montessori, questo cofanetto permette al bambino che ha già confidenza con le lettere di comporre e poi leggere le sue prime parole. Il cofanetto contiene: 30 carte immagini; 120 lettere mobili per formare le parole; 30 cartellini di lettura per iniziare a leggere; dei divisori dove riporre le lettere; un libretto per accompagnare i genitori.



Il gioco tradizionale

Dopo aver ragionato sulle informazioni venute fuori dall'intervista raccontata precedentemente, il passo successivo è stato quello di analizzare i giochi presenti sul mercato e facendo una selezione verranno raccontati bralmente quelli più interessanti.

Ci si è concentrati su quattro tipologie in questa prima fase di analisi di mercato, ovvero:

Giochi narrativi;

Giochi di costruzione;

Giochi educativi;

Giochi sociali.

L'inventafiabe, Quid+

Attraverso questo gioco ispirato agli studi di Gianni Rodari, a partire dall'età prescolare il bambino può esercitare la sua capacità di narrazione, di sviluppare la sua fantasia e di avvicinarsi al mondo della lettura, questo attraverso un classico libro di fiabe e un set di puzzle.

Il tutto si basa sulla possibilità del bambino di combinare i vari elementi della storia in molteplici soluzioni.



Trails tales

Il gioco in questione propone un'esperienza di costruzione di un set di una fiaba attraverso numerosi elementi in cartone che permettono di inventare un percorso, ambientarlo con oggetti e personaggi per dar vita alla propria fiaba piuttosto che una classica.



Story Cubes, Oliphante Giochi

Story Cubes è un generatore di storie portatile che stimola l'immaginazione ed è adatto a tutte le età. Tirando i dadi si cerca di creare una storia utilizzando le nove immagini risultanti.

Semplice ed immediato risulta un ottimo gioco di narrazione che si focalizza interamente sull'immaginazione.



Piks, Oppi

Un'attività creativa che incoraggia principalmente l'attenzione e la concentrazione dei bambini, ma aiuta anche a sviluppare l'equilibrio, l'immaginazione e la capacità di risolvere un problema.

Tutti gli elementi sono presenti in dimensioni diverse ed il risultato è la possibilità di creare un numero infinito di design diversi.

Il silicone aiuta a mantenere il legno in posizione quando i coni e le assi sono impilati ma il gioco sta nel non far cadere tutto.



Squigz, Fat Brain Toy Co.

Ventose flessibili in morbida plastica colorata da collegare tra loro o attaccare a qualunque superficie rigida non porosa.

Divertenti e versatili, sono l'ideale per lo sviluppo delle abilità manuali fin nei più piccoli come nelle sperimentazioni costruttive dei più grandi.

Sono realizzate in silicone alimentare al 100%, e non contengono BPA né latex. 8 differenti forme in 8 colori, dal diametro di 3 cm.



Domino a cascata, Il gioco creativo

Se il crollo del lungo lavoro di costruzione è voluto, allora è di grande soddisfazione, soprattutto se avviene "a cascata".

Questo tracciato comprende 101 tessere e 15 diversi accessori, per creare numerosi e vari percorsi.

Questo gioco di costruzione parte dall'istinto del bambino nel sperimentare e rompere.



Laboratorio di Scrittura Montessori, Headu

Il gioco in questione propone al bambino di leggere e scrivere in tre modalità differenti. Con le speciali cassette, i bambini ricompongono i puzzle delle parole, scrivono con le letterine e si allenano con la scrittura libera.

Il gioco, basato sul metodo Montessori dei tre tempi, rafforza l'apprendimento della lettoscrittura.



Memory Evolutivo, Xybul

Una base in legno per tanti giochi di apprendimento, da utilizzare inserendo le schede illustrate. Vi sono otto schede fronte retro da inserire nel supporto e giocando si possono scoprire i colori, il pelo degli animali, le forme e i fiori, da riconoscere e associare. Sono inclusi 24 gettoni di 2 colori che permettono di anche di giocare a giochi tradizionali come forza 4 e tris.

Il gioco aiuta a sviluppare la memoria visiva ed il linguaggio.



Cooperative Storytelling Game, Headu

Il gioco in questione si propone di creare un gioco narrativo di gruppo dove girando uno spinner viene fatto pescare un gettone con un'icona, che dovrà poi essere interpretata dal bambino per proseguire la storia. Il gioco favorisce lo sviluppo del linguaggio, della fantasia e della memoria oltre che contribuire allo sviluppo socio-emotivo del bambino.



Kaleidos Junior, Oliphante Giochi

Lo scopo del gioco è riuscire a identificare all'interno di immagini appositamente realizzate il maggior numero di soggetti il cui nome inizia con la lettera selezionata. Ogni immagine contiene un grande numero di soggetti diversi, ma con la fantasia è possibile identificare anche quelli non immediatamente visibili.

Il gioco favorisce lo sviluppo cognitivo, quello creativo e quello sociale.

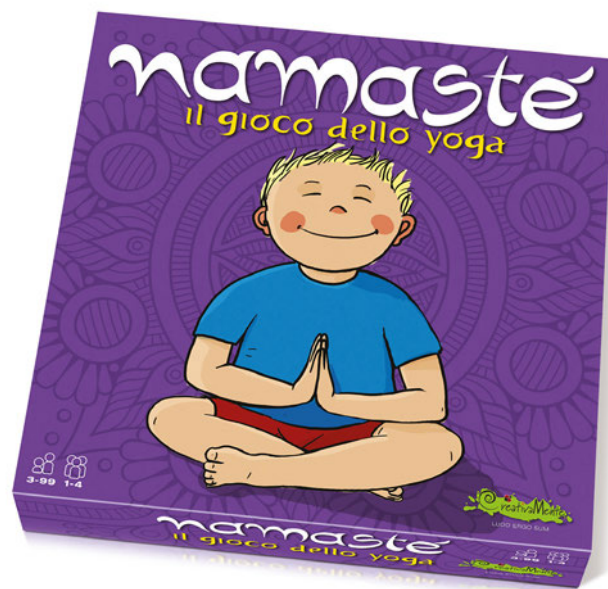


Namasté, CreativaMente

Il gioco dello yoga per i bambini di tutte le età.
Si possono fare 5 giochi diversi, tutti basati sulle posizioni dello yoga.

I dadi servono infatti per definire quale posizione il giocatore deve fare e il gong annuncia che è stata raggiunta la posizione corretta.

Il gioco favorisce principalmente lo sviluppo psicomotorio e quello sociale.



Prime riflessioni post ricerca giochi sul mercato

Per creare uno strumento progettuale a partire da queste viste sul mondo del giocattolo sono state scelte delle parole chiave per ogni tipologia di gioco affrontata.

Giochi narrativi;

Variabili
Icane
Scelta
Casualità

Giochi di costruzione;

Incastro
Equilibrio
Distruzione
Sfida

In seguito, le parole chiave sono state abbinare per sintetizzare il lavoro fatto ed avere un primo elemento guida per la fase progettuale.

Giochi educativi;

Memoria
Icane
Lettoscrittura
Associazione

Giochi sociali.

Dialogo
Sfida
Variabili
Ruoli

Key Words

Icane Associazione

Memoria Sfida

Casualità Variabili

Focus età 3-6 anni

Da 3 a 6 anni è l'età dei giochi per antonomasia: nel bambino dai 3 ai 6 anni, che oramai parla, ha capacità inventiva e coordinamento motorio, l'ambito ludico si amplia a vista d'occhio. Più che mai decisivo per uno sviluppo equilibrato, il gioco deve, in questa fase, modellarsi sulla personalità del bambino esprimendone i bisogni.

L'adulto, che sinora aveva il ruolo di guida, è accolto "alla pari" come compagno di gioco. Fra i giochi per bambini da 3 a 6 anni le costruzioni sono, in un certo senso, il giocattolo per antonomasia, perché rappresentano il naturale istinto a costruire-e distruggere dei più piccoli.

Altrettanto essenziali altri giochi per bambini di 3 anni, 4 anni, 5 e 6 anni: inventare storie con personaggi e animali, giocare assieme e comunque sempre far per finta.



Il gioco ibrido

Dopo esserci concentrati sul gioco tradizionale si è passati ad analizzare la sua evoluzione ovvero il gioco tecnologico.

Il gioco digitale negli studi recenti

In presenza di un utilizzo eccessivo o “dipendente”, che limiti le esperienze di relazione e di contatto con la realtà, è dimostrato come i nuovi media rendano a lungo andare i bambini capaci di competenze

multitasking riducendo però la capacità di attenzione e aumentando la difficoltà di concentrazione.

La mente “assorbente” (Montessori) dei bambini piccolissimi viene sollecitata da tutta una serie di input digitali che possono senz’altro potenziare alcune capacità via via che si cresce (es. la coordinazione oculo-manuale, il riconoscimento di suoni e immagini/simboli...) da bilanciare però con altre che alimentino l’intelligenza senso-motoria



attraverso la sperimentazione dei cinque sensi – e spesso anche del sesto senso! – sul mondo circostante, “reale”.

I mobile born

“Nativi digitali” e “mobile born” sono due vocaboli ideati per definire le nuove generazioni di giovani e giovanissimi, che sono stati dati alla luce e sono cresciuti circondati dalle ultime novità tecnologiche: smartphone, computer, tablet etc.

Questi ragazzi sono quindi nati nel mondo di oggi, dove la tecnologia e il digitale sono ormai una parte integrante della quotidianità. I loro elementi costitutivi sono gli smartphone, i tablet, i servizi on-line e internet.

Quest'ultimo è il loro strumento di comunicazione principale, grazie al quale possono tenersi in costante connessione e condividere informazioni. Il virtuale diventa quindi una sorta di estensione della sfera sociale.

Secondo Paolo Maria Ferri difatti i nativi digitali e i mobile born hanno un approccio “open-source” e multitasking. Molti sono però gli oppositori a questa teoria di approccio condiviso perché la ritengono nemica

dell'attenzione selettiva e della memoria associativa, ma Ferri sostiene che se usate in modo corretto queste modalità possono essere complementari.

Per questi giovani non c'è una vera e propria differenza tra reale e virtuale: loro non utilizzano i media digitali solo come strumento di produttività o svago ma vivono in “simbiosi” con esso. Quindi la vita reale e quella virtuale sono un'unica cosa; ciò che fanno nell'una avrà quindi riscontri nell'altra e viceversa.

Succede così che i piccoli imparano prima a usare i tablet e le app, piuttosto che a fare quelle azioni “normali”, come allacciarsi le scarpe o andare in bici. Difatti una ricerca di AVG ha dimostrato che oltre il 50% dei bambini tra i 2 a i 5 anni di età sa già come giocare con un gioco per tablet di livello base, mentre solo l'11% di loro sa allacciarsi le scarpe in modo autonomo. Come dimostra questa ricerca i mobile born si avvicinano alle nuove tecnologie e a internet principalmente giocando, soprattutto con le app e i tablet. Infatti, a differenza degli smartphone, questi device hanno uno schermo più grande e luminoso che riesce a attirare l'attenzione dei più piccoli e gli permette di giocare senza affaticarli.

Il gioco ibrido

Un gioco di realtà ibrida (o gioco di realtà mista) è un gioco che si svolge sia nella realtà, che nella realtà virtuale allo stesso tempo.

La caratteristica di tali giochi è la loro mancanza di spazio di gioco primaria; questi giochi sono giocati contemporaneamente in spazi fisici, digitali o rappresentativi (come a esempio un tavolo da gioco).

Non vi è equivalenza nelle definizioni relative alla loro esistenza in realtà mista. I giochi di realtà virtuale non sono però giochi di realtà miste, perché si svolgono solo in realtà virtuale. I giochi di realtà ibride sono un sottoinsieme dei giochi pervasivi. Infatti in questi giochi l'esperienza è estesa nel mondo reale o il mondo fittizio in cui si sta giocando si fonde con il mondo fisico.



Lego Hide Side, Lego

Schema riassuntivo

Per raccogliere sinteticamente la differenze tra gioco fisico, digitale ed ibrido è stato realizzato questo semplice schema.

Fisico

Nel suo grado di libertà il gioco tradizionale è in grado di supportare lo sviluppo fisico-psicomotorio così come quello creativo, cognitivo e socioemotivo. Resta imprescindibile nello sviluppo del bambino.

Digitale

Secondo gli studi più recenti è in grado di sviluppare competenze multitasking riducendo però la capacità di attenzione e aumentando la difficoltà di concentrazione.



Questi giochi hanno come spazio del gioco e catalizzatore sia la dimensione analogica che quella digitale e si pongono come evoluzione del gioco tradizionale senza però trascurare ed eliminare il contatto con il mondo con il mondo fisico

Esempi di giochi ibridi

L'evoluzione verso l'ibrido ha trovato ampio successo nel campo dei videogiochi e dei giocattoli. Infatti si stanno moltiplicando negli ultimi tempi i giochi ibridi, capaci di creare un ponte tra il giocattolo tradizionale e quello digitale, tra reale e virtuale. Si tratta di prodotti che spesso sposano, come le piattaforme Disney Infinity e Skylanders, l'idea dei characters collezionabili con quella del videogioco e, dal punto di vista commerciale, la rete di distribuzione classica con quella digitale. Nascono quindi collezioni di minifigures reali che rappresentano

personaggi di film, cartoni o fumetti e vengono importate nel gioco permettendo ai personaggi di interagire nell'avventura. Di fatto i grandi marchi del settore, come Disney e Activision stanno fondendo il loro reparto giocattoli con quello dei videogiochi per creare nuove esperienze emozionanti.

Oltre a quelli sopracitati sono nati tanti altri giocattoli a realtà ibrida come il Lego Fusion, I-Wow o Imaginier; in tutti essi vi è una correlazione tra oggetti fisici e oggetti digitali. Anche se l'interazione avviene in modi ogni volta completamente diversi vi è sempre un rimando tra lo schermo e il mondo che circonda i bambini.



Bambini che giocano ad Osmo

Disney Infinity, Disney Interactive Studios

Disney Infinity è un gioco di azione e avventura composto da un videogioco da personaggi fisici, play set e altre caratteristiche che vengono introdotte nel gioco posizionando mini-figures e dischi (dotati di un chip NFC) sulla "Infinity Base" in dotazione.

Ogni playset è un mondo autonomo con un proprio gameplay, basato su un film specifico o una serie con personaggi riconoscibili e storie.



Skylanders, Activision

Skylanders sono una serie di videogiochi nati come spin-off della serie Spyro the Dragon. Come nel caso precedente il gioco prevede l'utilizzo di mini figures che interagiscono con il videogame attraverso il Portale del Potere, un dispositivo che riconosce le statuine grazie al sistema di comunicazione NFC.



Amiibo, Nintendo

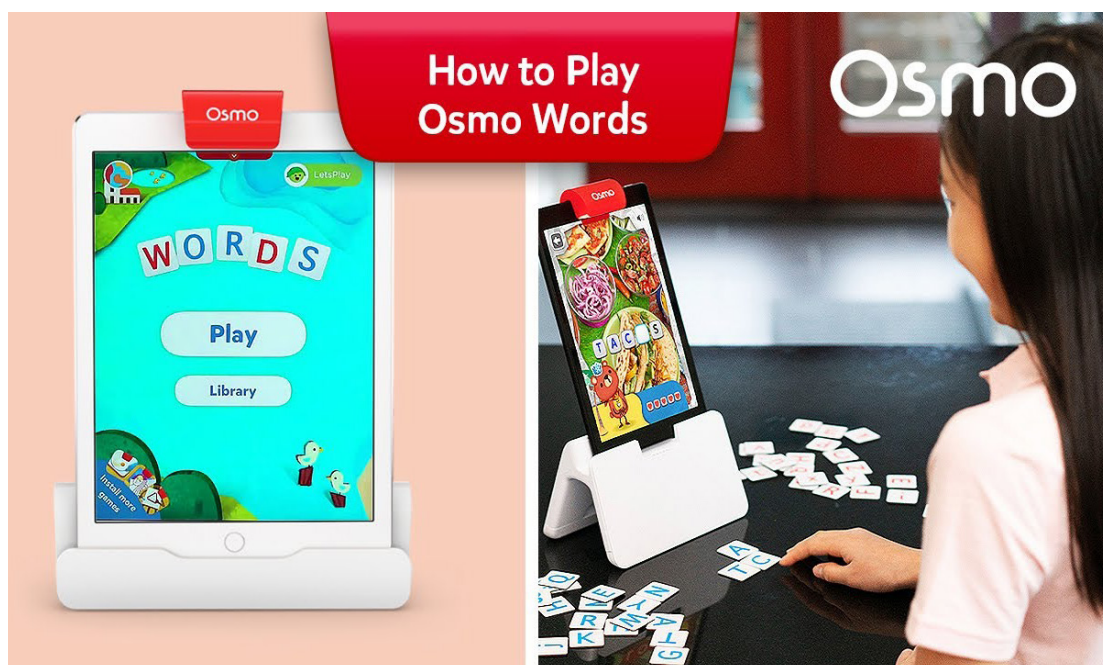
Amiibo è una serie di giochi prodotti da Nintendo utili a interagire con determinate console. Gli amiibo sono carte e statuette interattive che puoi usare con specifici giochi. Toccando il sensore NFC con un amiibo quando si sta usando il software compatibile si sbloccano nuove sorprendenti funzionalità. Ogni amiibo infatti può avere effetti diversi a seconda del gioco: sarà possibile sbloccare nuove modalità, armi o personalizzazioni del personaggio e perfino aumentare le abilità per trasformarlo in un alleato perfetto o in un formidabile avversario.

The logo for Amiibo, featuring the word "amiibo" in a bold, black, lowercase sans-serif font. The letter 'i' has a dot. On either side of the text are vertical bars of various colors: red, green, blue, and yellow.

Osmo, Playosmo

Osmo è un'applicazione che consente di connettere il tablet a cinque giochi: Newton, gioco di disegno a ostacoli, Words, gioco simil-scarabeo, Tangram, Masterpiece, gioco di disegno per piccoli artisti, e Numbers, gioco di matematica. Offre la possibilità di connettere dei giocattoli reali al proprio Ipad attraverso l'uso della fotocamera.

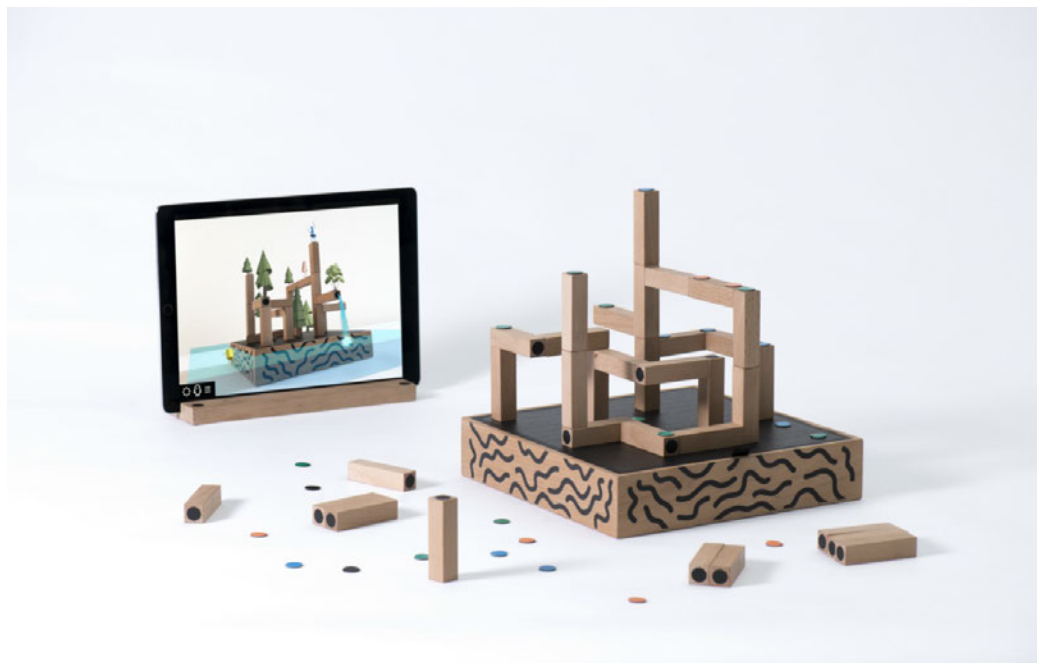
Lo scopo principale dei creatori è quello di riconnettere i bambini con i giocattoli reali senza però scollegare i loro interessi tecnologici creando nuovi modi di comunicare con gli oggetti fisici.



Frame del video tutorial Osmo, Playosmo

Koski, Václav Mlynář

KOSKI è un gioco di mattoncini di realtà mista. È una combinazione di blocchi di legno reali e un'app virtuale che facilita il gioco digitale e interattivo. Con l'aiuto di un tablet o di uno smartphone, le strutture assemblate dai blocchi prendono vita. Una volta che un giocatore inizia a interagire con i blocchi, il gioco inizia a rivelare i suoi mondi, personaggi e storie nascosti. KOSKI è una piattaforma di gioco multi-generazionale e interconnessa che sblocca modi nuovi e fantasiosi di giocare, individualmente o con gli altri.



Colorbook 3D, Disney Research

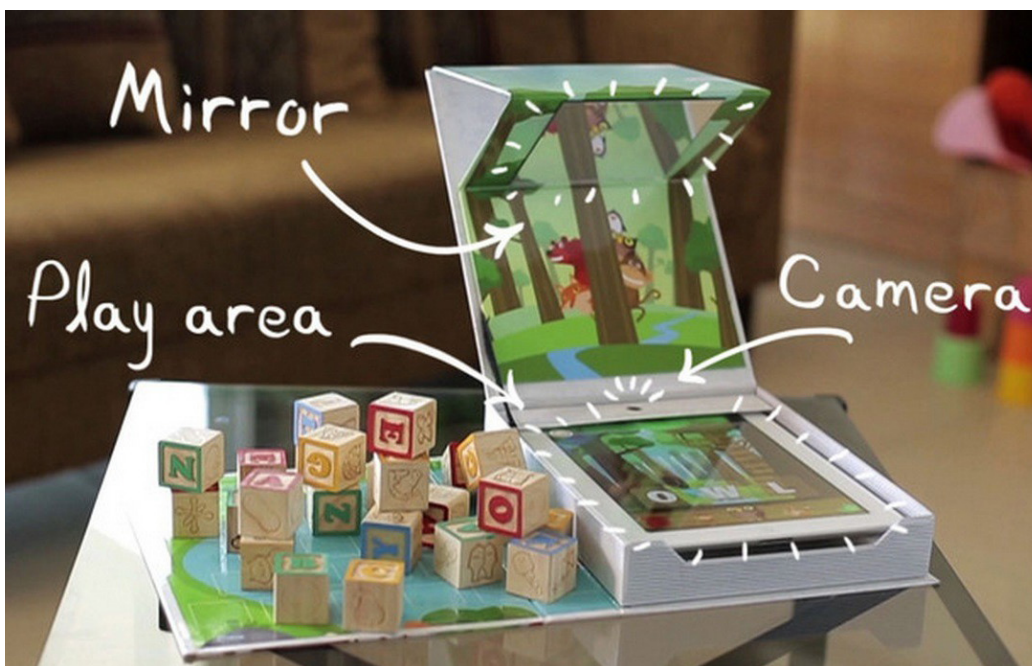
Disney Research sta lavorando a un libro da colorare interattivo che solo apparentemente è un album da disegno con illustrazioni e spazi da riempire: dopo aver colorato l'immagine proposta, l'applicazione darà vita all'immagine sfruttando la realtà aumentata.

Basterà inquadrare il proprio capolavoro con la fotocamera di iPad e iPhone per vedere sul display l'immagine colorata e sopra di essa l'immagine tridimensionale del disegno, con i colori scelti da voi, danzare, muoversi, girarsi su se stessa proprio come un cartone animato.



Wonderblox, Stui

Wonderblox è un concept ideato da Stui; ispirato ai giochi di una volta, vengono reinterpretati i famosi blocchi ABC che usavano i bambini per giocare e imparare l'alfabeto e le parole. Viene fornito un set di gioco che ha uno specchio integrato per dirigere la fotocamera frontale dell'ipad sull'area di gioco, permettendo ai bambini di posizionare i blocchi sullo schermo dell'ipad stesso. Anche in questo caso lo scopo degli ideatori è quello di unire un'esperienza digitale con veri giocattoli fisici per creare un'esperienza completamente nuova in grado di unire al meglio i due mondi.



Considerazioni sul gioco ibrido

Il gioco ibrido può avere un catalizzatore principale piuttosto che creare un sistema bilanciato dove il bambino rimbalza tra digitale e analogico.

Le potenzialità del digitale devono essere prese in considerazione, ma la caratteristica principale di questi sistemi di gioco deve essere la definizione di un limite del catalizzatore digitale rispetto ad i suoi punti di forza.



Amiibo, Nintendo

Strutture gioco ibrido

Digitale > Analogico

In questo caso il gioco è principalmente digitale e vi sono degli elementi fisici che fanno da tramite verso il mondo digitale.

Il gioco dunque si svolge attraverso dispositivi elettronici ed il bambino viene accompagnato all'interno da un elemento fisico che lo trasporta all'interno.

Digitale = Analogico

In questo caso il gioco è perfettamente un ibridato che il fisico dipende dal digitale e viceversa.

L'attività ludica è formata da un continuo dialogo tra ciò che il bambino ha tra le mani e quello che viene visualizzato sullo schermo.

Digitale < Analogico

In questo caso il gioco è principalmente fisico e non vi è una dipendenza diretta.

L'attività ludica si svolge fisicamente ed il digitale si presta ad essere uno strumento di potenziamento che però non è imprescindibile rispetto all'esperienza.



Lego Fusion, Lego

Analisi sistema gioco ibrido

Una volta definito il gioco ibrido in questa fase verrà analizzato il sistema gioco ibrido dei suoi elementi e le relazioni fra essi.



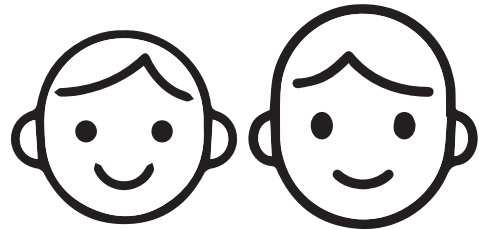
Bambini che giocano a Koski, Václav Mlynář

Elementi sistema di gioco ibrido

Il gioco ibrido è formato principalmente da tre elementi, ovvero utente, dispositivo digitale e giocattolo analogico.

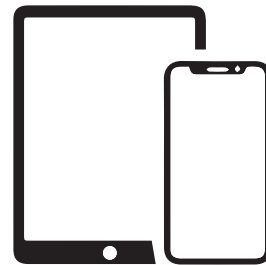
Utente/i

Il bambino è l'elemento fisso di questo sistema. Come già affermato inoltre, il bambino tra i 3-6 anni vede l'adulto come compagno di gioco, è interessante dunque ragionare su come integrare il genitore nel sistema.



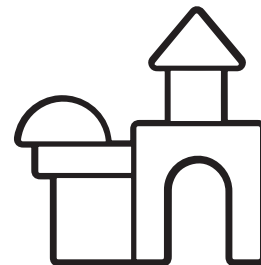
Dispositivo elettronico

I dispositivi che permettono al gioco di ibridarsi alla tecnologia sono molteplici. Importante capire come essi si relazionino al gioco analogico ed all'utente.



Gioco analogico

Il gioco analogico in questo sistema può essere catalizzatore costante o discontinuo. Va analizzata la relazione con il dispositivo elettronico.

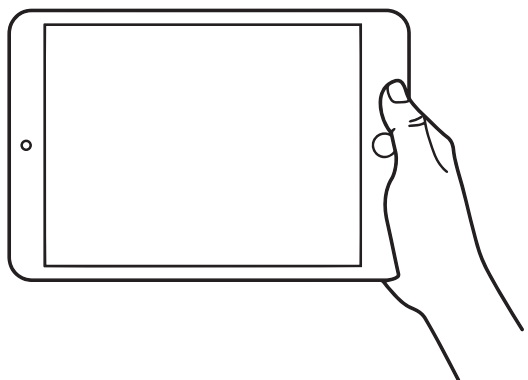
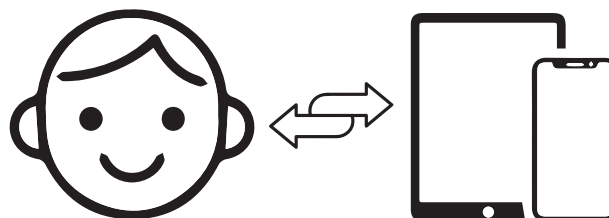


Relazioni elementi sistema di gioco

Il modo in cui si relazionano i vari elementi di un sistema di gioco ibrido va a definire l'esperienza ludica.

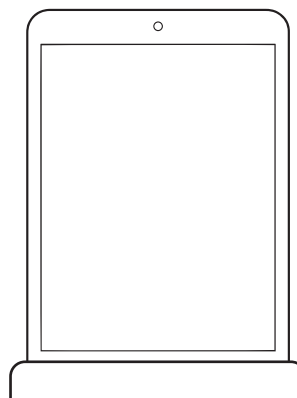
Utente e Dispositivo Elettronico

Il gioco analogico in questo sistema può essere catalizzatore costante o discontinuo. Va analizzata la relazione con il dispositivo elettronico.



Dispositivo in mano

Una presa diretta sul dispositivo impone una relazione con il gioco analogico asincrono.

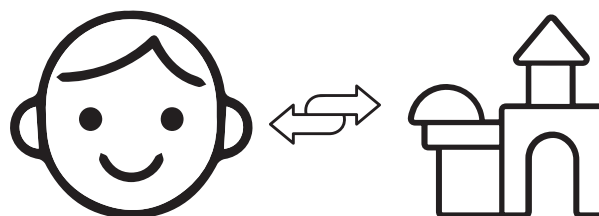


Dispositivo su un supporto

Un supporto permette una relazione con il gioco analogico sincrona facilitata.

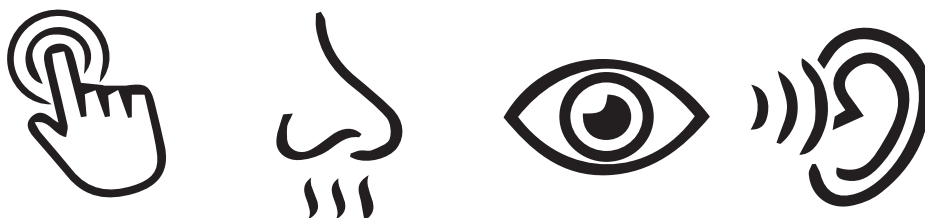
Utente e Gioco Analogico

La relazione tra bambino e gioco analogico è fatta di curiosità e sperimentazione dei sensi, l'importanza ricade infatti sugli stimoli che il gioco può offrire.



Importanza degli stimoli sensoriali

Dal gioco passa lo sviluppo del bambino e ciò grazie alla sperimentazione sensoriale. Stimolare i sensi del bambino significa stimolare la sua creatività e dunque il suo sviluppo senso-motorio.

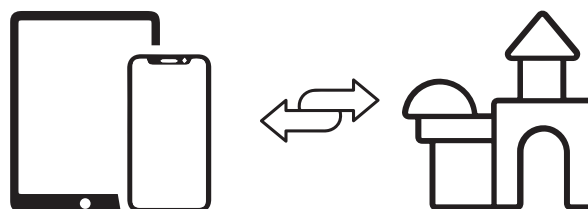


Relazione Principale

La relazione più importante è quella tra dispositivo digitale e gioco analogico che definisce l'equilibrio del sistema di gioco.

Dispositivo elettronico e Gioco Analogico

La relazione tra dispositivo digitale e gioco analogico può essere analizzato principalmente in due aspetti, quello temporale e quello di dipendenza.



Asse Temporale

L'esperienza ludica può costituirsi sia mantenendo entrambi i catalizzatori attivi in modo sincrono che alternandoli in modo asincrono.



Asse di Dipendenza

L'esperienza ludica di un catalizzatore può essere dipendente dall'altro piuttosto che essere svincolato mantenendo potenzialmente l'indipendenza.





Beasts Of Balance, Modern Games



03 Progetto, concept e sviluppo



Conclusioni ricerca

Il gioco come un'opportunità

Avendo analizzato e studiato il mondo del gioco e del giocattolo ed averne visti i più recenti sviluppi, si è individuato nel gioco ibrido la perfetta evoluzione di molti giochi tradizionali che possono potenziarsi senza snaturarsi inglobando il dispositivo digitale come supporto a quello che è il limite fisico del gioco.

Se però da una parte vi è un limite dall'altro c'è un potenziale così grande da lasciare assuefatto il bambino e trasformare il gioco analogico esclusivamente in uno strumento per il digitale.

Dopo aver preso in considerazione le possibili relazioni tra fisico e digitale in un gioco ibrido si è provato a ragionare su come non lasciare il bambino completamente immerso nel mondo digitale così come non limitare uno strumento che potenzialmente ha diversi punti di forza come un dispositivo elettronico. Non potendo trascurare l'importanza di questi dispositivi nel mondo che viviamo ogni giorno è importante educare il bambino all'uso di questi ultimi.

Il progetto di un gioco ibrido è un'opportunità per definire una corretta relazione con la tecnologia. Non a caso come evidenziato nel corso della ricerca i mobile born si avvicinano ai dispositivi digitali principalmente come fonte di intrattenimento ludico o audiovisivo.

Sarebbe interessante provare a progettare un sistema di gioco ibrido che veda l'utilizzo del dispositivo elettronico come uno strumento più che una fonte di intrattenimento. Inoltre, analizzando il mondo del giocattolo ibrido il punto chiave del discorso si è nascosto in bella vista, il bambino continuava a guardare lo schermo, ed in un mondo dove i mobile born sono sempre più vincolati ad un dispositivo digitale ci si chiede se da progettisti è possibile progettare un gioco per bambini al fine di rendere più equilibrato l'uso di quest'ultimi nelle prossime generazioni.

Ruoli del gioco

Al fine definire i ruoli nello sviluppo del bambino delle varie tipologie di gioco evidenziate durante le ricerche, sono state riportate le zone di sviluppo di spicco nei giochi più affini alla fascia di età che va dai 3 ai 6 anni.

Gioco narrativo

Sviluppo socio-emotivo

Sviluppo creativo

Sviluppo cognitivo

Gioco di costruzione

Sviluppo creativo

Sviluppo cognitivo

Valori progettuali

1. Autoesplicabilità

2. Estetica e attrattività

3. Manipolabilità

4. Creatività

5. Socialità

6. Ludicità

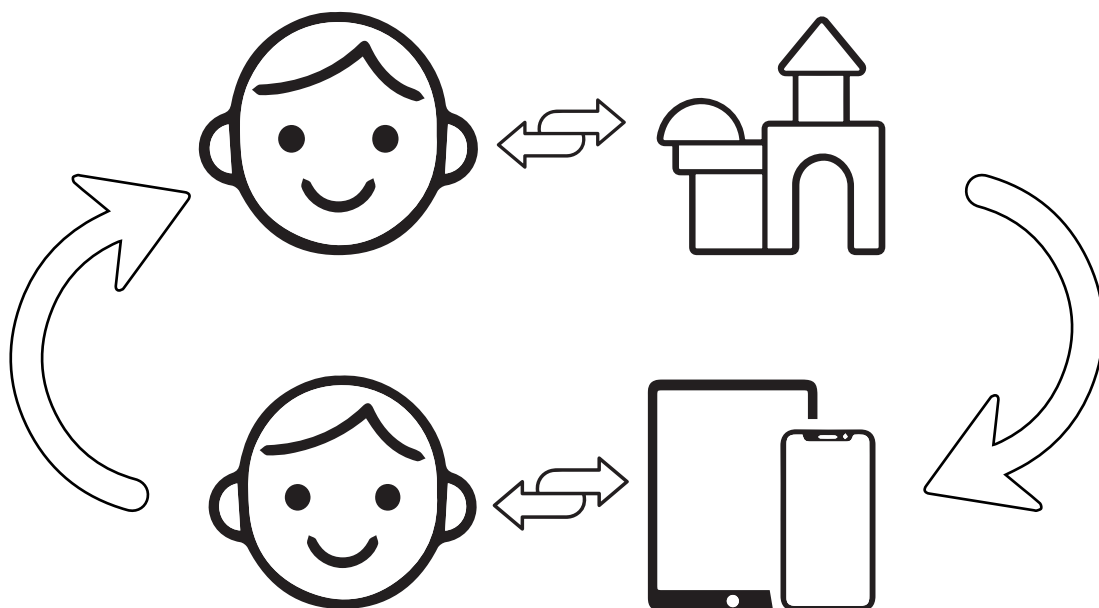
7 Coerenza con obiettivo e target

8 Ecosostenibilità

L'evoluzione sociale di alcune tipologie di gioco può combaciare con un'evoluzione tecnologica che trasforma il gioco tradizionale in ibrido.

Il sistema ipotetico

Dato il crescente utilizzo dei dispositivi elettronici da parte dei bambini il sistema ipotizzato come sistema equilibrante del rapporto con la tecnologia è basato sull'idea che il digitale possa essere lo stimolo per tornare sul gioco fisico.



Concept

Primi ragionamenti progettuali

Una volta aver affrontato anche il tema del gioco ibrido in modo più complesso si è cominciato a ragionare su quello che potrebbe essere un possibile concept seguendo i rispettivi requisiti rispetto agli elementi dell'esperienza ludica:

Gioco fisico indipendente dal digitale

Per rendere il gioco fisico il catalizzatore principale l'attività ludica deve poter essere svolta senza la necessità di interfacciarsi con il digitale, mantenendo però questa possibilità come evoluzione del gioco tradizionale.

Digitale come registro e strumento di condivisione

In un secondo momento il bambino può interfacciarsi con un dispositivo. Queste potrebbero essere le attività digitali:

- Registrare una propria costruzione
- Personalizzare la costruzione attraverso adesivi

- Visualizzare costruzioni altrui e condividere le proprie

Digitale come stimolo al gioco fisico

La visualizzazione di altre costruzioni potrebbe essere uno stimolo per il bambino che potrà tornare a mettersi alla prova attraverso un processo di imitazione.

Scenari possibili potrebbero essere:

- Imitazione diretta di una costruzione visualizzata
- Sfide interattive

Digitale come strumento di supporto al gioco fisico

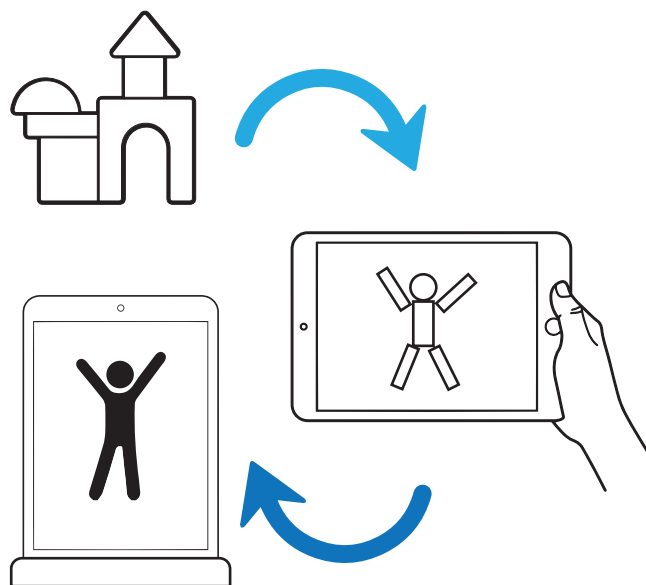
La possibilità che il bambino possa passare dal digitale per un aiuto o un momento di personalizzazione rende il digitale meno vincolante ma più che attrattivo.

Descrizione Generale Concept iniziale

Partendo dagli elementi del gioco ibrido risulta più semplice organizzare un sistema gioco ed immaginare una possibile esperienza ludica.

Nel voler rendere il digitale uno stimolo per tornare sul gioco fisico la struttura dell'esperienza ludica pensata come una lista di obiettivi da raggiungere dal bambino registrati sul dispositivo.

Il gioco fisico ipotizzato è un semplice sistema di blocchi da costruzione tradizionali che vanno a comporre diverse figure.



Elementi del sistema

Le stesse figure vengono poi raccolte dal dispositivo elettronico e registrate come completate.

Il sistema ipotizzato dunque prevede che i due catalizzatori si alternino avendo dunque un asse temporale asincrono; inoltre il sistema di obiettivi da raggiungere ed il conseguente scopo di registro del tablet rende i due momenti dell'esperienza ludica dipendenti.

Per effettuare la registrazione si ipotizza di lasciar utilizzare il tablet senza alcun supporto.

Asse Temporale

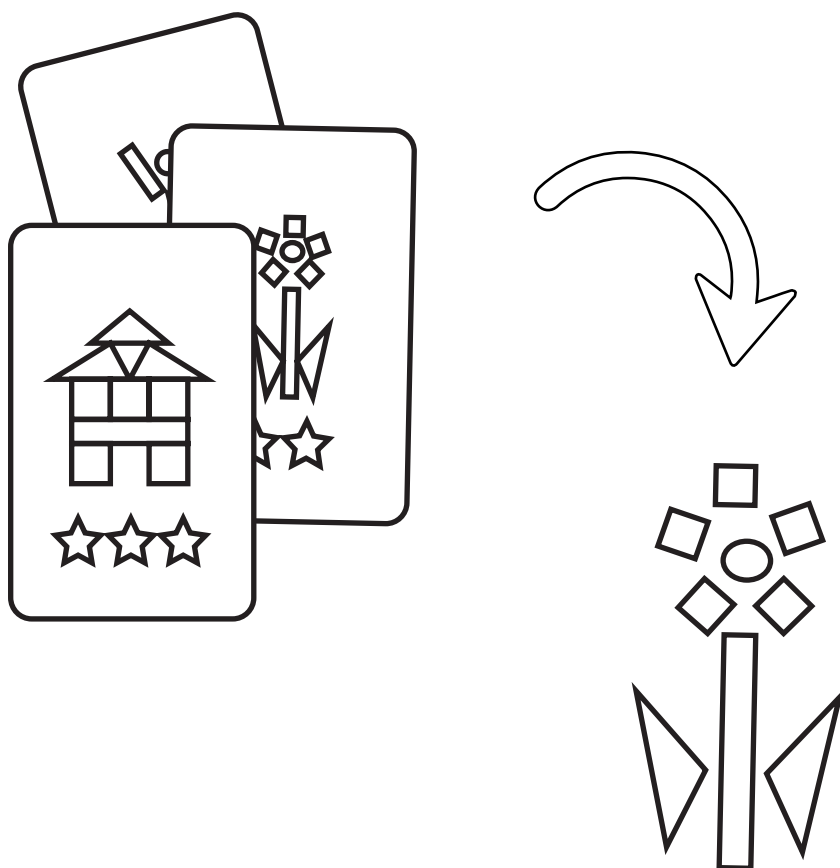


Asse di Dipendenza



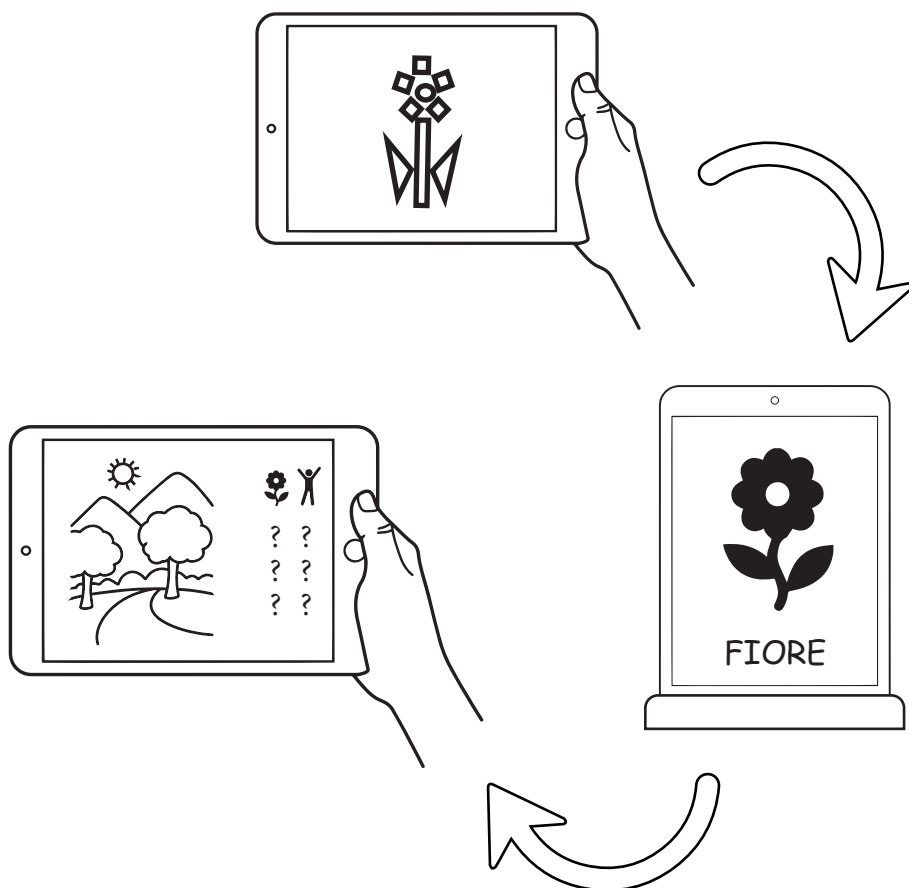
Fase del gioco analogico

Per quanto riguarda la fase di costruzione il gioco può essere affrontato senza alcun vincolo si sorta o può essere guidato da alcune rappresentazioni. L'idea allo stato attuale è quella di creare una serie di carte guida con le quali il bambino può vedere la difficoltà ed il tipo di pezzi necessari per la rappresentazione.



Fase del gioco digitale

Per quanto riguarda la fase gioco digitale il bambino una volta aver registrato la costruzione avrà modo di visualizzare la figura rappresentata in modo più organico. Questa fase permette al bambino di sbloccare un adesivo virtuale per creare dei paesaggi virtuali personalizzati dove dare libero sfogo alla creatività attraverso l'associazione di diversi elementi

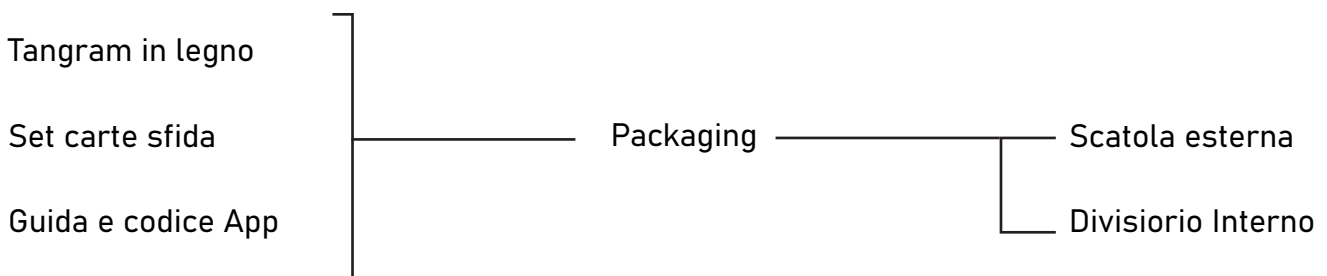


Descrizione generale evoluzione concept

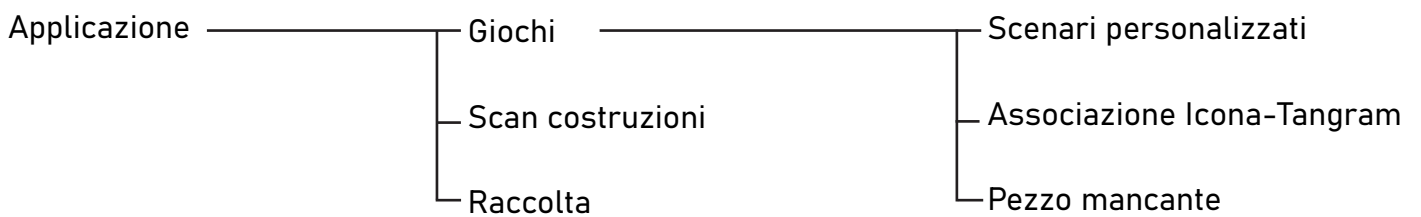
La fase successiva al primo concept è stata quella di organizzare un sistema ludico che si basasse sulle prime idee.

Schema Sistema Prodotto

Prodotto Fisico



Prodotto Digitale



Build and Get

Descrizione generale

Build and Get nasce dall'idea di creare un sistema di gioco ibrido dove il dispositivo elettronico funge più da strumento che da vero e proprio catalizzatore, mettendo in evidenza le possibilità del digitale nel gioco singolo o sociale senza però far concentrare il bambino quasi ed solo esclusivamente su uno schermo digitale.

Il sistema di gioco è stato definito a partire dal gioco rompicapo cinese del Tangram, che ha permesso grazie alle sue caratteristiche di rappresentazione sintetica, di progettare un gioco che varia tra sfide di memoria, giochi di fantasia e narrazione e momenti dove il bambino può creare illustrazioni.

Target di riferimento

Gli attori principalmente coinvolti sono i bambini dai 4 ai 8 anni. Si tratta quindi del periodo che va dalla scuola materna ai primi anni di scuola elementare, fase in cui i bimbi iniziano a imparare le nozioni base della lettura e della scrittura e a affinare le proprie capacità logiche e di storytelling. I bambini più piccoli (4-5 anni) useranno il gioco inizialmente insieme ad un genitore o comunque un adulto, che li aiuterà durante l'esperienza (soprattutto per il gioco narrativo).

Crescendo, gli utenti (5-8 anni) potranno iniziare a utilizzare autonomamente il gioco ed intavolare sfide più complesse sia a livello logico che di fantasia.



Build and Get nella sua funzionalità "Sfida Tangram".

Naming e Logo

Per quanto riguarda il nome del gioco si è pensato di raccontare con due parole chiave l'esperienza ovvero Build and Get, costruisci e ottieni. Infatti, il sistema ludico mette alla prova il bambino con delle sfide con il gioco tradizionale tangram per poi sbloccare un elemento digitale per la fase di gioco corrispondente, infatti, una volta completata una costruzione il tangram diventa un oggetto di gioco per le diverse modalità.

Il logo pensato ha come caratteristica principale l'utilizzo di costruzioni tangram per le maiuscole delle due parole chiave.

Viene utilizzato il font Bahnschrift.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

. : , ; ' " () ! ? + - = @ # [] ^ % \$ £ /

Codici cromatici

Non sono stati ipotizzati pantoni.

#ec652e



#5fb34b



#e30d13



#32b9eb



#8a2e88



#f4e823



#ed6ba5





Elementi del sistema ludico

Build and Get si basa sul dialogo di tre elementi principali, ovvero i blocchi tangram, le carte sfida e l'applicazione (tablet).

Nel contesto dell'attività ludica il catalizzatore principale è il tangram mentre il dispositivo elettronico funge da catalizzatore in alcune attività secondarie ma non di minore importanza; per quanto riguarda le carte sfida sono l'elemento di congiunzione del sistema ibrido.

Tangram

Il primo catalizzatore è un set di tangram che ha le seguenti caratteristiche:

Dimensione di 120x120x20 mm

Realizzato in legno di bamboo certificato FSC

Verniciato con vernice ad acqua



Perchè il Tangram ?

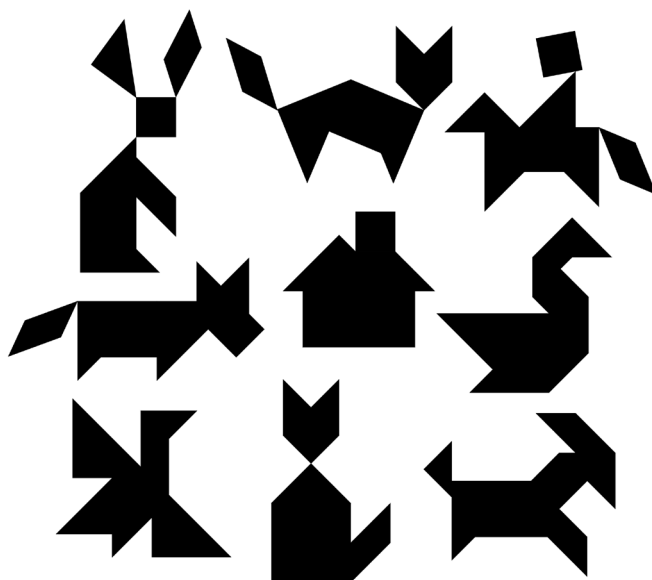
Il tangram è un antico gioco di origine cinese, ottenuto scomponendo un quadrato in sette parti dette tan: un quadrato, un romboide, e cinque triangoli rettangoli isosceli, di cui due grandi, uno medio e due piccoli. E' conosciuto come "Le sette pietre della saggezza" perché si diceva che la padronanza di questo gioco fosse la chiave per ottenere saggezza e talento. Poco o nulla si sa circa le origini del gioco; persino l'etimologia del nome non è chiara. Combinando opportunamente i pezzi del Tangram, è possibile ottenere un numero pressoché infinito di figure, alcune geometriche, altre che ricordano oggetti d'uso comune, ecc. Qualsiasi figura realizzata con il Tangram deve essere costituita impiegando tutti i sette pezzi.

Giocare con il tangram può sembrare facile, soprattutto quando lo si vede già assemblato sotto forma di quadrato, ma non lo è, soprattutto se si è alle prime armi.

Nel gioco del tangram, così come per l'origami, accade che, malgrado la semplicità del materiale impiegato, si possono realizzare sia figure geometriche – come il quadrato – in cui si annullano le caratteristiche dei vari tan, sia figure di ogni tipo in cui invece le caratteristiche di ciascun tan vengono messe in risalto. Alcune figure sono così espressive da sembrare vive e articolate.

È anche possibile rappresentare lo stesso soggetto in posizioni differenti e quindi il tangram si può utilizzare anche per illustrare storie.

Una caratteristica notevole di molte figure tangram è quella di suggerire all'immaginazione molto più di quanto effettivamente rappresentano: di fatto si tratta di illusioni ottiche; le figure tangram nella loro essenzialità ed efficacia offrono una ricchezza percettiva simile a quella della pittura zen che si basa sull'idea che "la tavolozza della mente è più ricca di quella del pennello".



Carte Sfida NFC

Il secondo elemento del sistema gioco è un set di 48 carte sfida tangram che sfruttando la tecnologia NFC rendono possibile il sistema ibrido.

Le carte hanno le seguenti caratteristiche:

Dimensione di 100x70mm

Realizzato in cartoncino da 0,5 mm
300 g/m³

Adesivo NFC applicato sul cartoncino

Divise in due sezioni differenziate dal colore
(orizzontale/verticale)

Cos'è la tecnologia NFC ?

All'interno delle carte è presente un tag NFC che consente l'interazione con il tablet. Questi tag sono programmati per comunicare le informazioni inerenti al soggetto della tessera e quindi per attivare le storie a esse collegate. La loro particolarità è che non necessitano di fonti di alimentazione per funzionare, e offrono uno spazio minimo dove è possibile scrivere un comando specifico; con il tablet che supporta NFC basterà quindi avvicinare questi tag pre-programmati per eseguire un certo tipo di azione.



Tablet Personale

Per completare il sistema di gioco ibrido l'utente ha bisogno di un tablet personale sul quale scaricare l'applicazione di gioco.

Requisiti tablet personale:

Sistema dotato di tecnologia NFC

Fotocamera integrata



Packaging

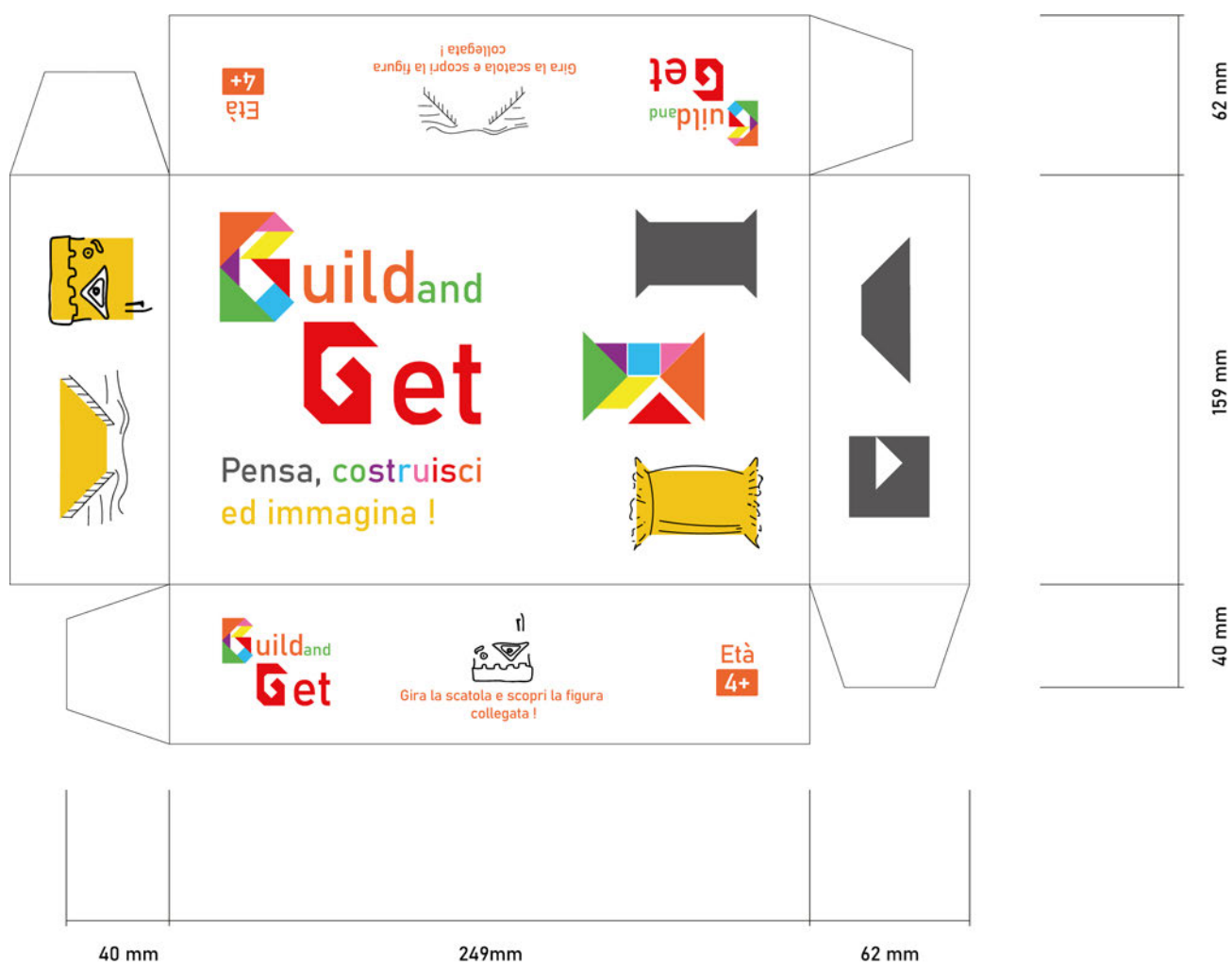
Il packaging presenta sulla parte superiore del coperchio il logo ed un esempio di quello che propone il gioco a livello teorico, ovvero ragionare, costruire e immaginare.

Sulle facce laterali vi è un piccolo gioco per il bambino che rimanda al sistema di gioco.

Sul fondo viene raffigurato un esempio di gioco pratico ed i componenti del prodotto.

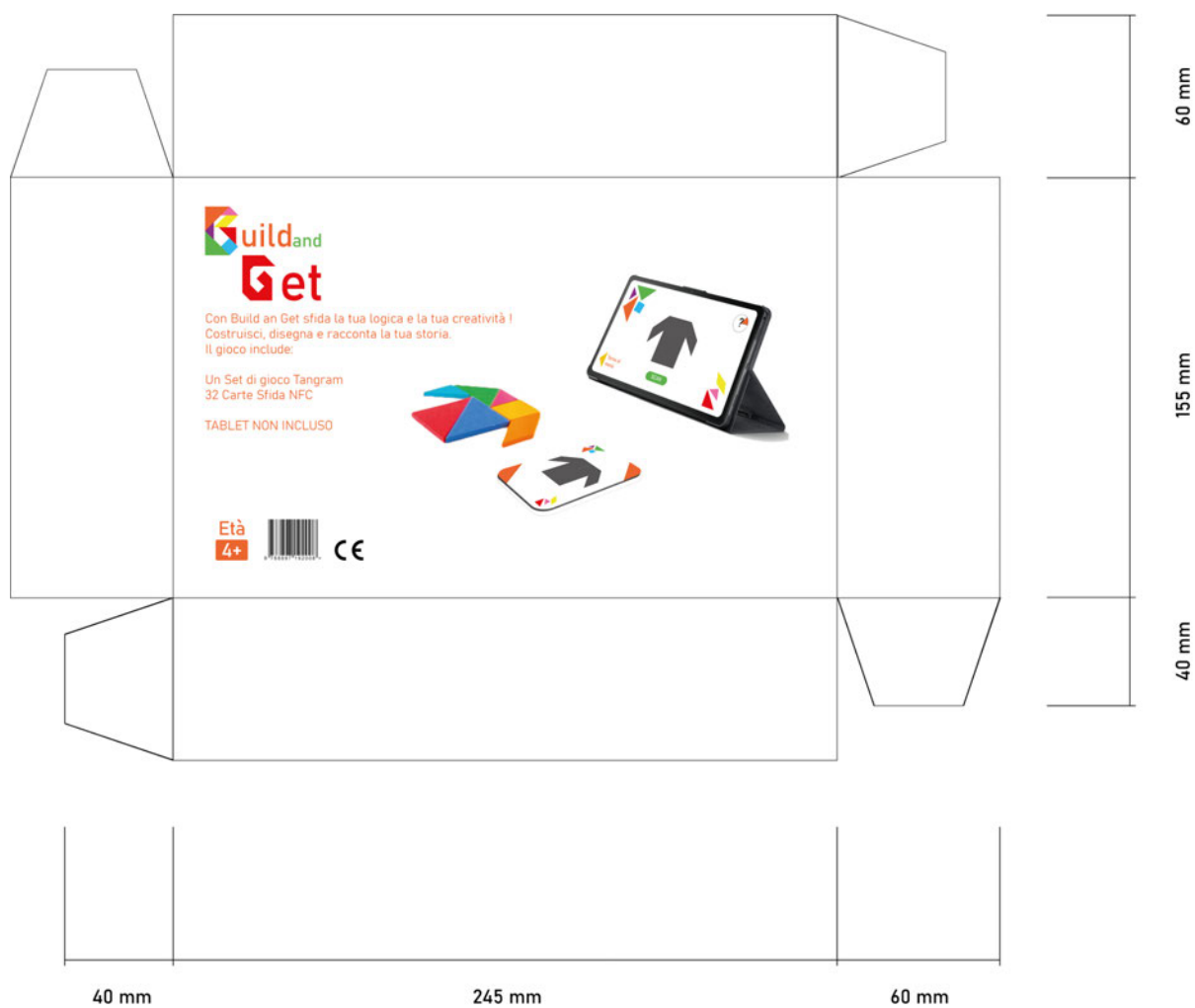


Coperchio



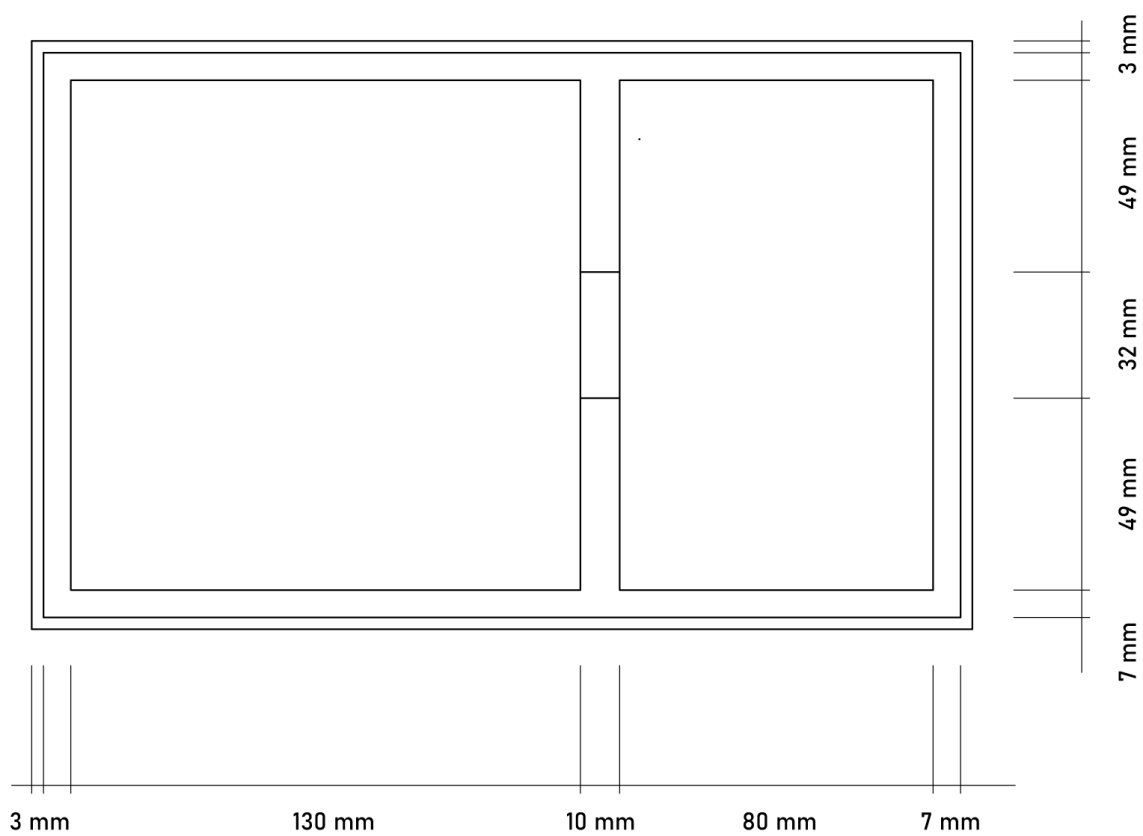
Cartoncino da 2 mm, 1380 g/m²
351 x 261 mm

Fondo



Cartoncino da 2 mm, 1380 g/m²
345 x 255 mm

Divisorio interno



Polietilene espanso
240 mm x 153 mm x 55 mm

Applicazione e sistema di gioco

Per raccontare al meglio le varie esperienze di gioco possibili da parte del bambino sfrutterò le schermate dell'applicazione ipotizzando le varie possibili interazioni.

Schermata Principale

La schermata principale, come visto in precedenza, presenta quattro possibilità al bambino, ovvero "Sfida Tangram", "C'era una volta", "Trova la figura" e "Le tue costruzioni".

Nelle prossime pagine verrà mostrata l'esperienza del bambino in ogni modalità.

La dimensione dello schermo è 1080x760 px.



Sfida Tangram

La prima modalità per il bambino è la sfida tangram, ovvero una sfida di Tangram classico dove l'applicazione funge da supporto e da strumento di raccolta una volta terminata la costruzione.



Schermata di gioco principale

Sulla schermata di gioco della modalità "sfida tangram" vi sono tre elementi di interazione più la visualizzazione della costruzione.

Infatti, si ha la possibilità di richiedere un aiuto ogni 120 secondi e una volta terminata la sfida di scannerizzare la costruzione confermandone la validità e ottenendo la registrazione.

C'è anche la possibilità di tornare indietro al menù.

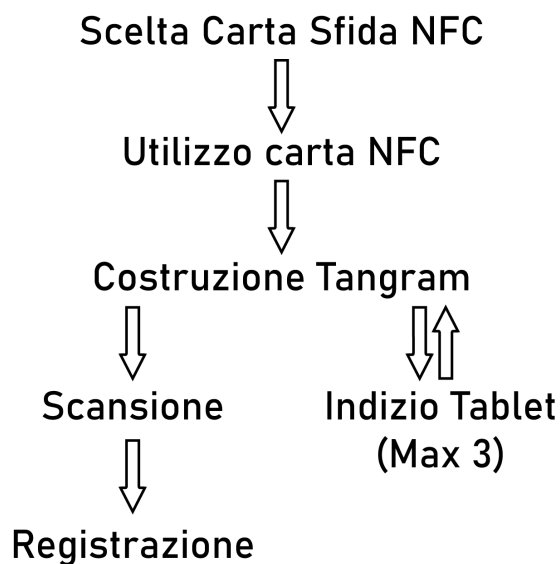


Schema operazioni

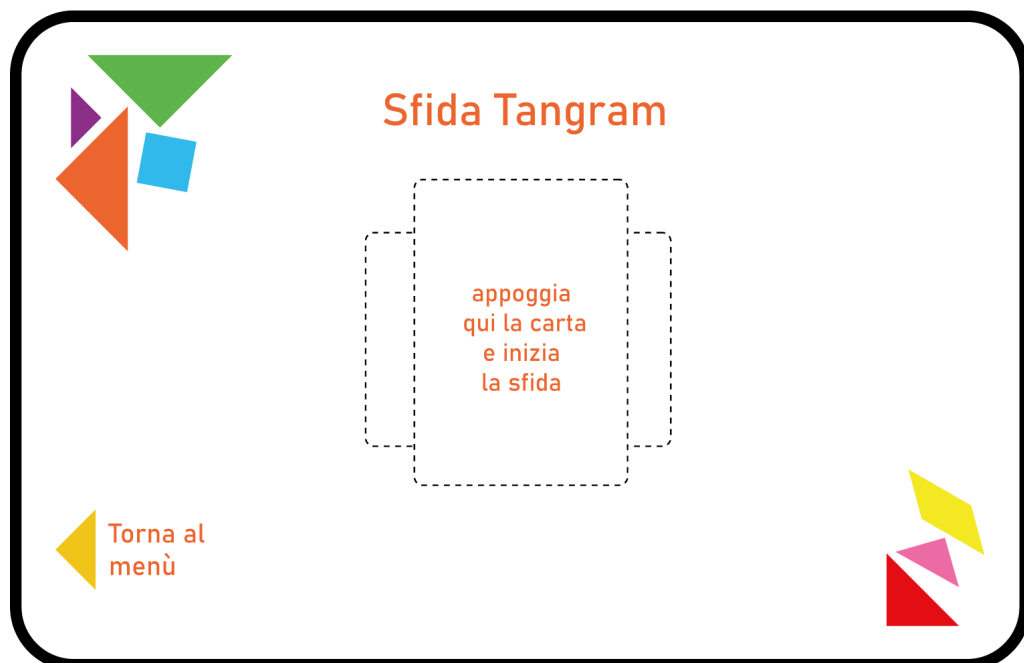
A destra riporto un semplice schema che va a descrivere le varie operazioni della modalità.

Storyboard attraverso le schermate di gioco

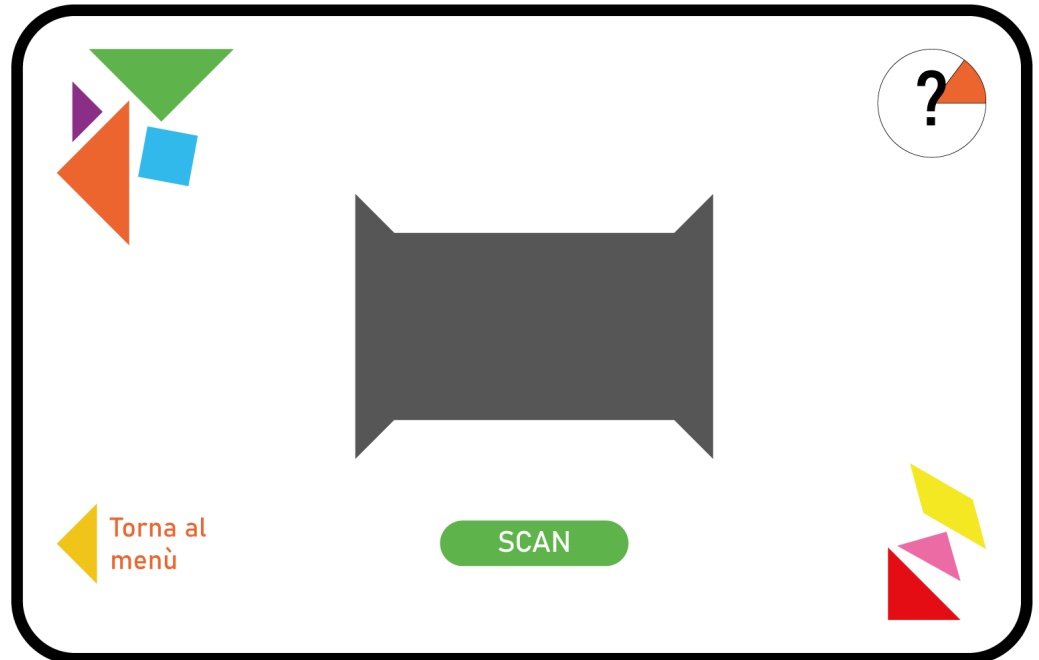
Nelle prossime pagine verrà realizzato uno storyboard sfruttando le schermate dell'applicazione.



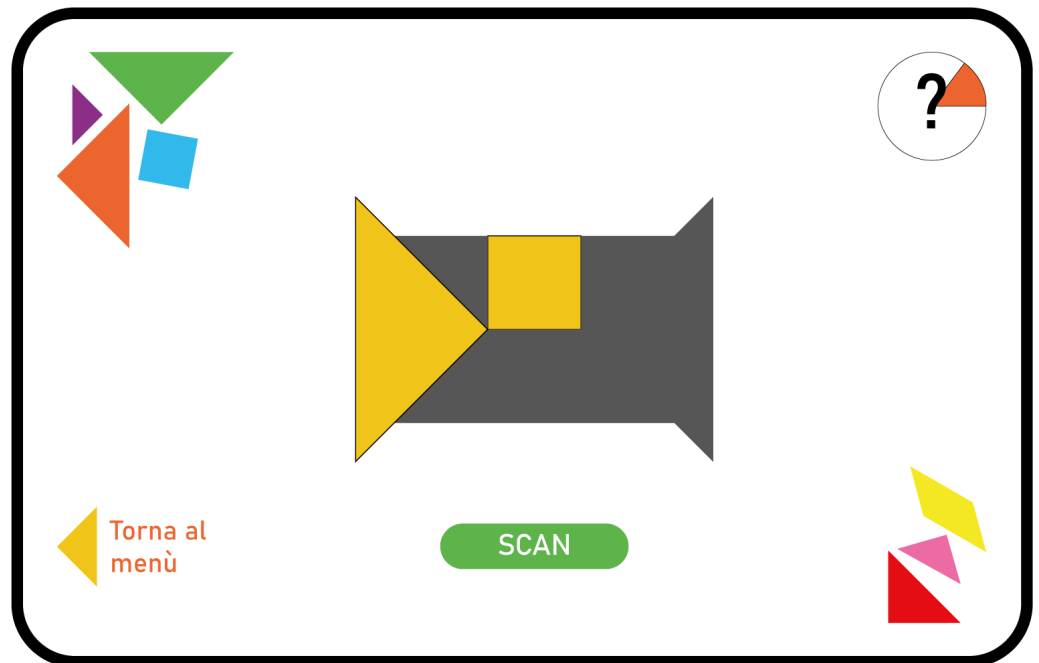
SELEZIONE CARTA NFC



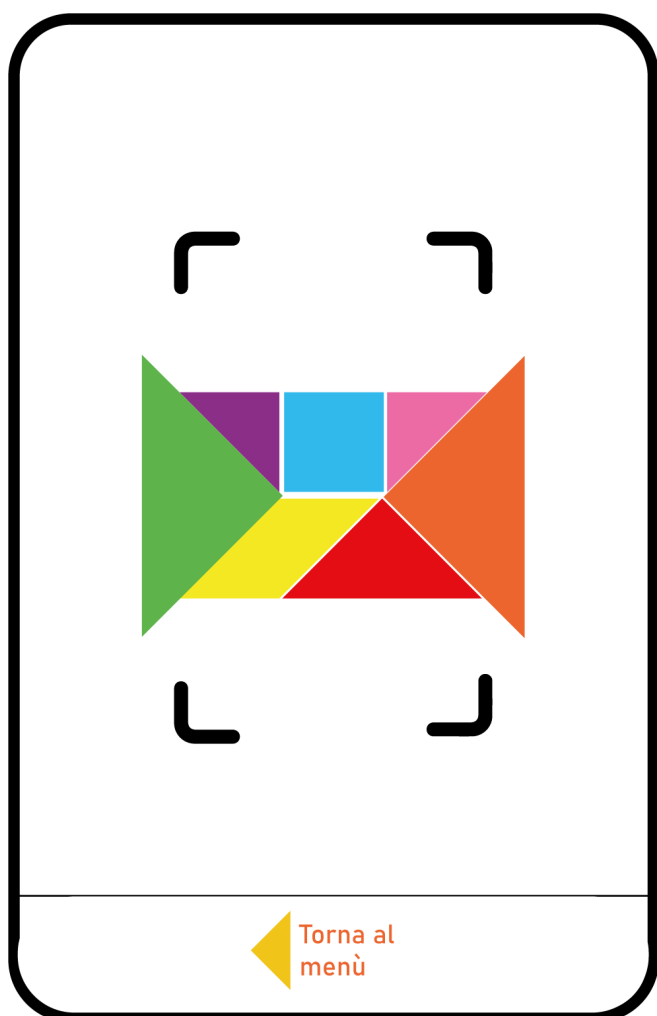
COSTRUZIONE
TANGRAM



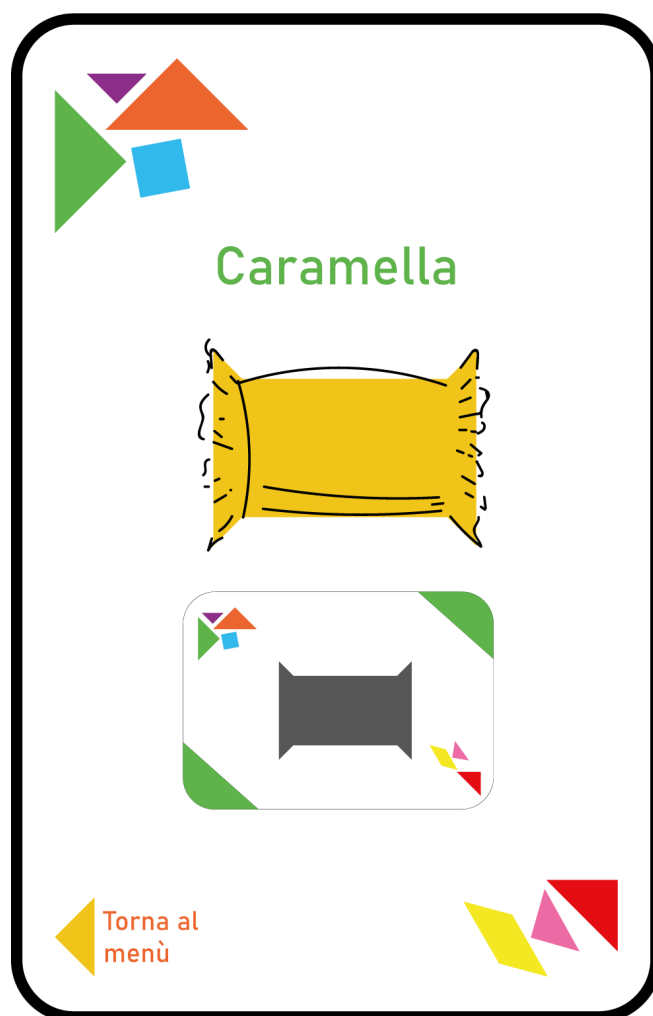
RICHIESTA AIUTO



SCANSIONE



REGISTRAZIONE



C'era una volta

La seconda modalità per il bambino è “C'era una volta”, ovvero un gioco di narrazione dove la storia viene immaginata dal bambino/ i bambini partendo dall'illustrazione di una carta sfida randomica.

Le illustrazioni presenti nella modalità includono le illustrazioni personalizzate.



Schermata di gioco principale

Sulla schermata di gioco della modalità “c'era una volta” non vi sono elementi di interazione al di fuori dell'icona per tornare al menù.

Infatti, la schermata presenta l'illustrazione dalla quale inventare il racconto, il nome utilizzato come utente di gioco ed il tempo rimanente fino alla fine del turno.



Schema operazioni

A destra riporto un semplice schema che va a descrivere le varie operazioni della modalità.

Storyboard attraverso le schermate di gioco

Nelle prossime pagine verrà realizzato uno storyboard sfruttando le schermate dell'applicazione.

Impostazioni partita



Carta NFC Casuale



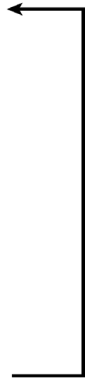
Utilizzo carta NFC



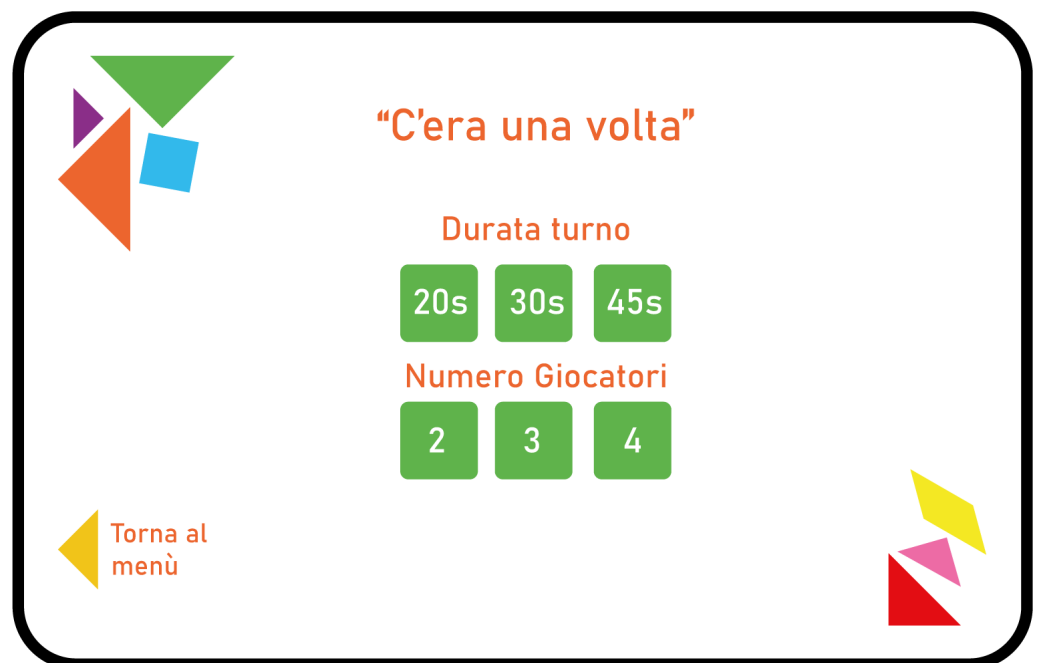
Invenzione Storia



Cambio giocatore



IMPOSTAZIONI PARTITA



SELEZIONE
CARTA NFC




"C'era una volta"

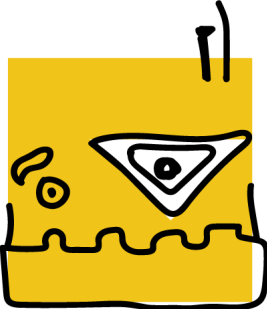
appoggia
qui la carta
e racconta
una storia

Torna al
menù

INVENZIONE
STORIA



tempo:
0:30



è il turno di:
Andrea

Torna al
menù

Trova la figura

La terza modalità per il bambino è “Trova la figura”, ovvero un gioco di memoria e logica dove il bambino deve associare la figura visualizzata a schermo con una carta davanti a lui sistemata precedentemente. Ogni round del gioco ha una durata di 45 secondi ed ogni tot secondi viene rivelato uno o più pezzi per aiutare il bambino con la conseguente diminuzione dei punti ottenuti.

Il gioco può essere giocato in due creando una sfida versus.

Schermata di gioco principale

Sulla schermata di gioco della modalità vi è la composizione tangram con dei pezzi mancanti, nel caso della difficoltà vi è anche la presenza dei disegni che creano le illustrazioni. Come già detto con il passare del tempo ci saranno più pezzi della composizione per facilitare il bambino.

Inoltre, vi sono gli indicatori di tempo e di punteggio.



Selezione Difficoltà

In questa modalità vi è la possibilità di definire la difficoltà della partita.

Le variabili principali sono le carte sfida utilizzate, il tratto del disegno ed il tempo che intercorre tra lo sblocco dei vari indizi.



CON DISEGNO
6 CARTE 4 SFIDE

SENZA INDIZIO
1 pezzo rivelato -> 3pt

PRIMO INDIZIO (dopo
10 secondi)
3 pezzi rivelati -> 2pt

SECONDO INDIZIO
(dopo 10 secondi)
5 pezzi rivelati -> 1pt

ERRORE 1 -1pt
ERRORE 2 Salta figura



SENZA DISEGNO
6 CARTE 4 SFIDE

SENZA INDIZIO
1 pezzo rivelato -> 3pt

PRIMO INDIZIO (dopo
10 secondi)
3 pezzi rivelati -> 2pt

SECONDO INDIZIO
(dopo 15 secondi)
5 pezzi rivelati-> 1pt

ERRORE 1 -1pt
ERRORE 2 Salta figura



SENZA DISEGNO
8 CARTE 4 SFIDE

SENZA INDIZIO
1 pezzo rivelato -> 3pt

PRIMO INDIZIO (dopo
10 secondi)
3 pezzi rivelati -> 2pt

SECONDO INDIZIO
(dopo 15 secondi)
5 pezzi rivelati -> 1pt

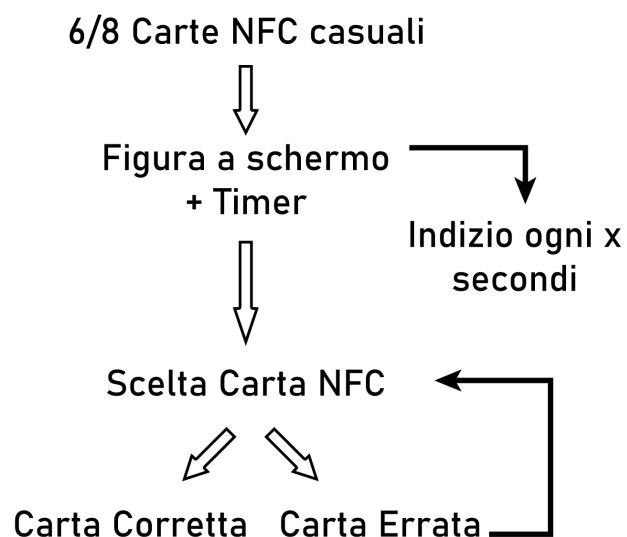
ERRORE 1 -1pt
ERRORE 2 Salta figura

Schema operazioni

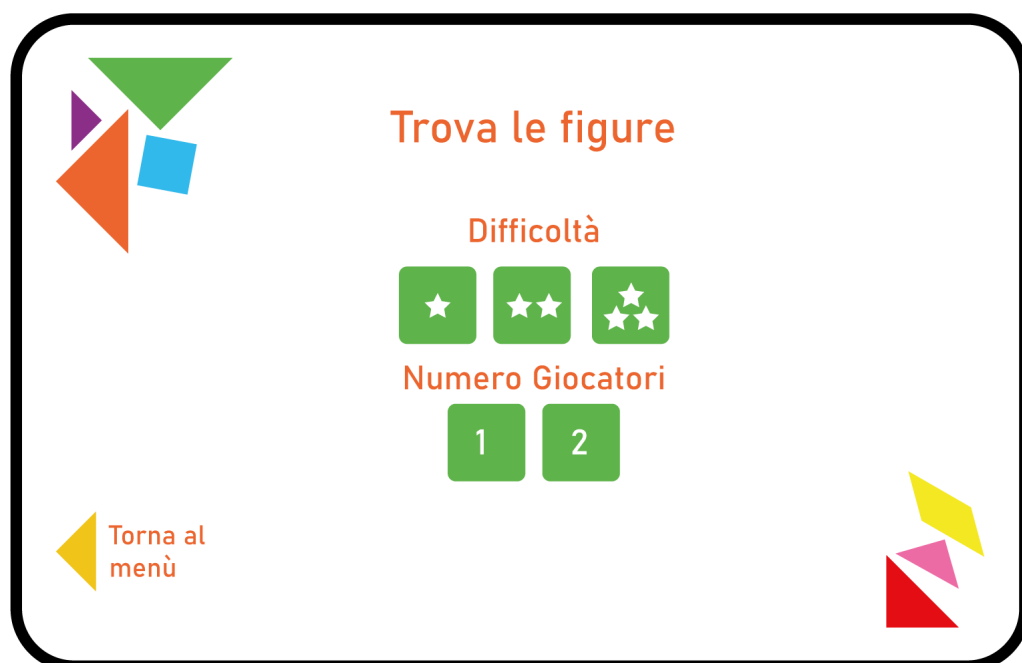
A destra riporto un semplice schema che va a descrivere le varie operazioni della modalità.

Storyboard attraverso le schermate di gioco

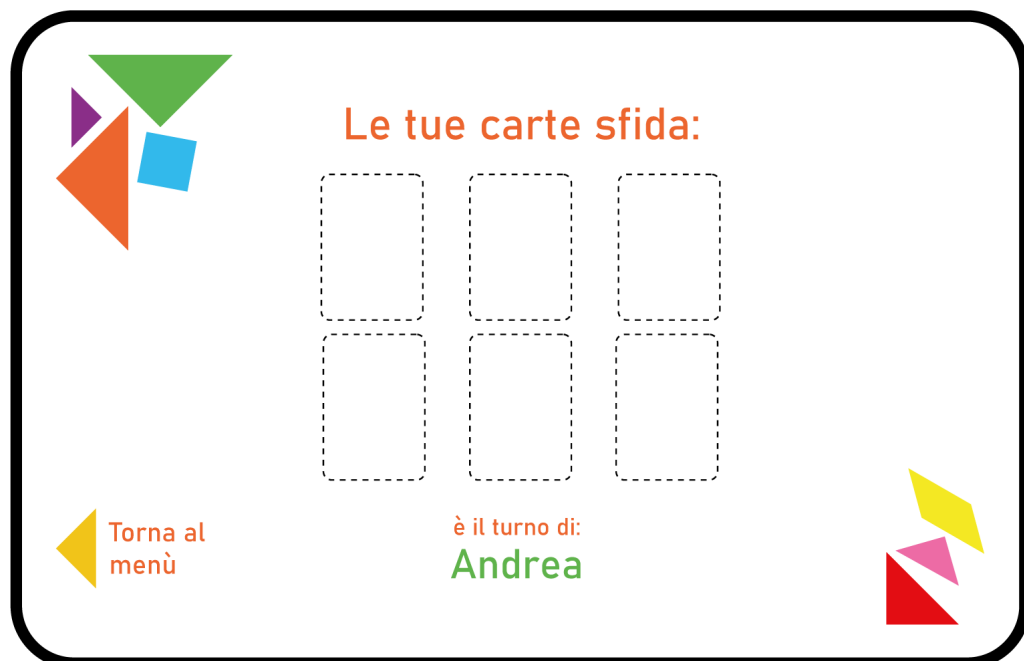
Nelle prossime pagine verrà realizzato uno storyboard sfruttando le schermate dell'applicazione.



IMPOSTAZIONI PARTITA



SELEZIONE
CARTE SFIDA



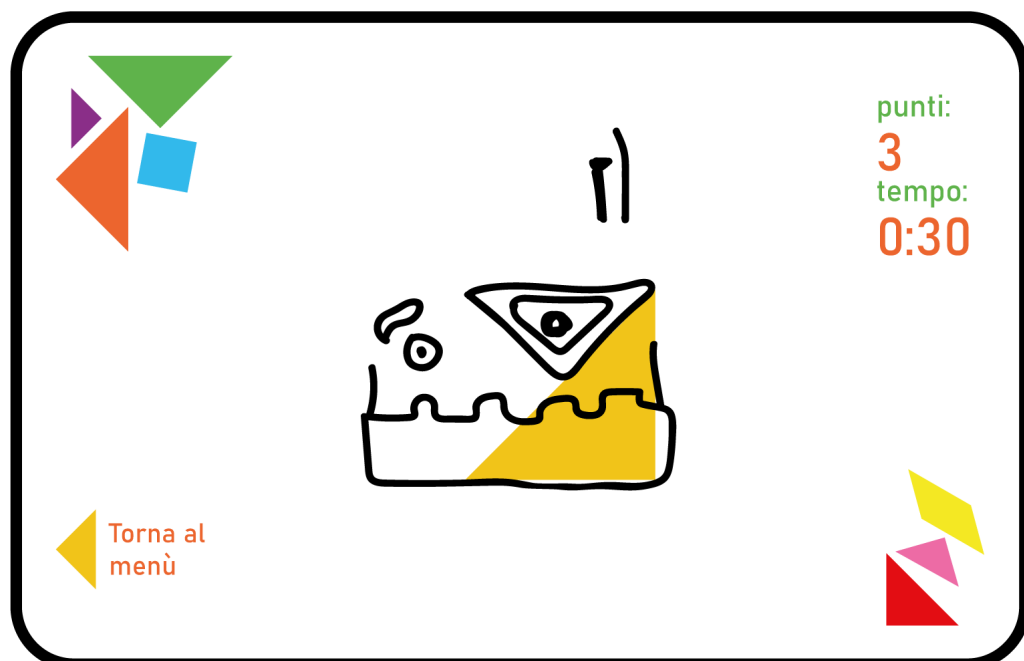
Le tue carte sfida:

è il turno di:
Andrea

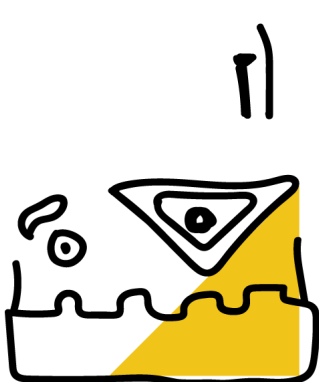
Torna al menù

This screen shows a selection of challenge cards. On the left, there are four colored shapes: a purple triangle, an orange triangle, a blue square, and a green triangle. In the center, there is a 2x3 grid of dashed boxes for cards. Below the grid, it says 'è il turno di: Andrea'. At the bottom left is a yellow arrow pointing left with the text 'Torna al menù'. At the bottom right is a decorative graphic with yellow, pink, and red shapes.

SFIDA
FACILE



punti:
3
tempo:
0:30

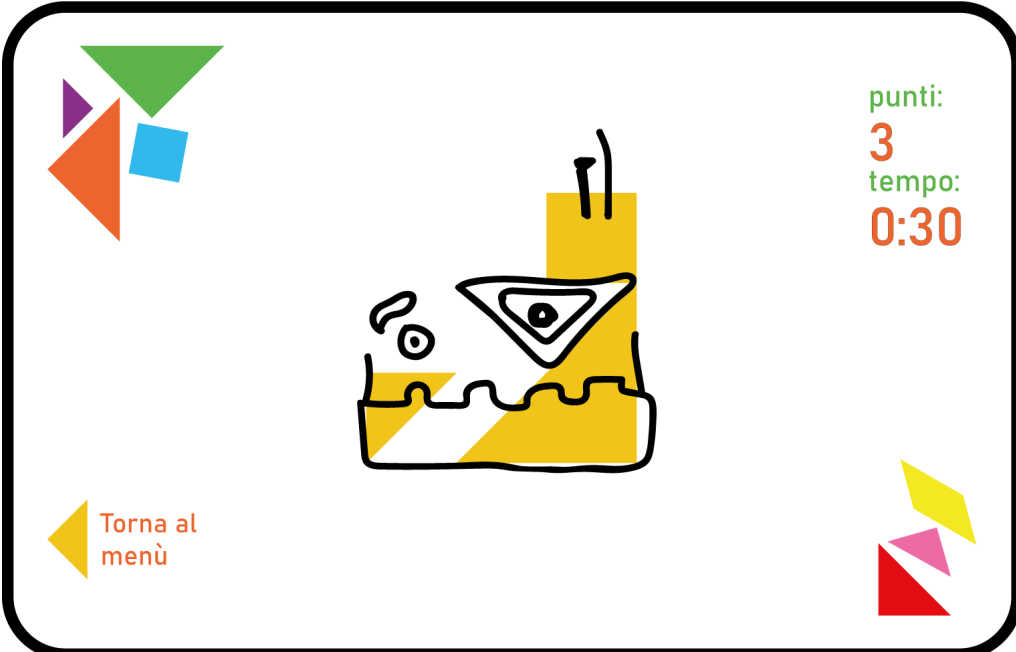


Torna al menù

This screen shows a drawing of a yellow cake with a triangle on top. The triangle has a black outline and a white center with a black dot. Above the triangle are two vertical lines. On the right, it says 'punti: 3' and 'tempo: 0:30'. At the bottom left is a yellow arrow pointing left with the text 'Torna al menù'. At the bottom right is a decorative graphic with yellow, pink, and red shapes.

SFIDA CON INDIZIO

FACILE



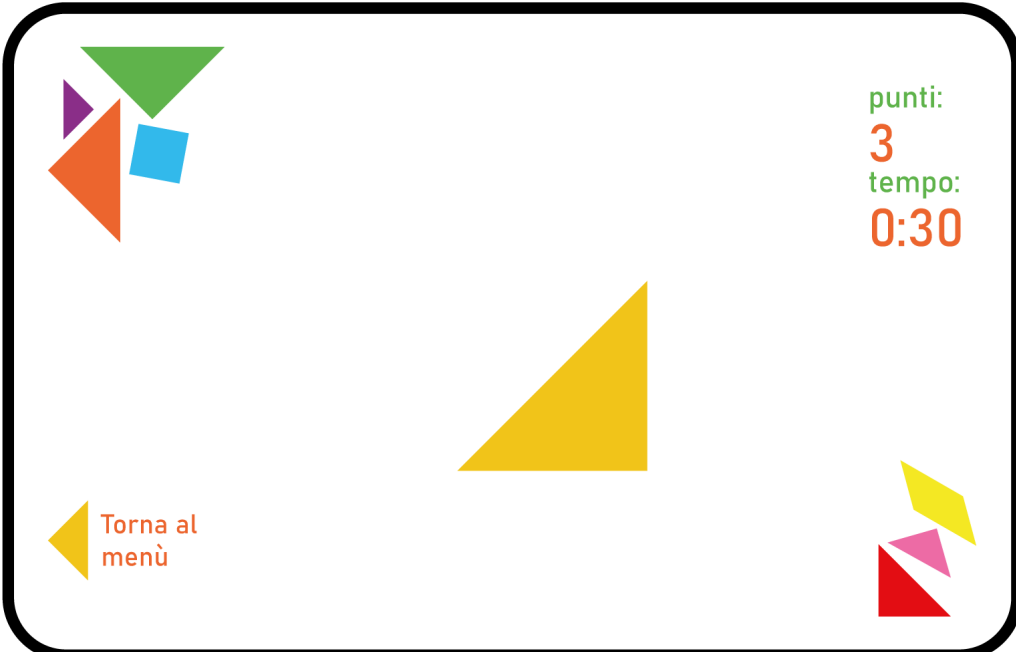
punti:
3
tempo:
0:30

Torna al menù

This puzzle interface features a central illustration of a yellow and white striped cake with a single candle and a slice being cut. The interface includes a 'Torna al menù' button with a yellow arrow icon in the bottom left, and a score and time indicator in the top right showing 'punti: 3' and 'tempo: 0:30'. A cluster of four colored triangles (green, purple, orange, blue) is in the top left, and a cluster of three (yellow, pink, red) is in the bottom right.

SFIDA

MEDIO/DIFFICILE

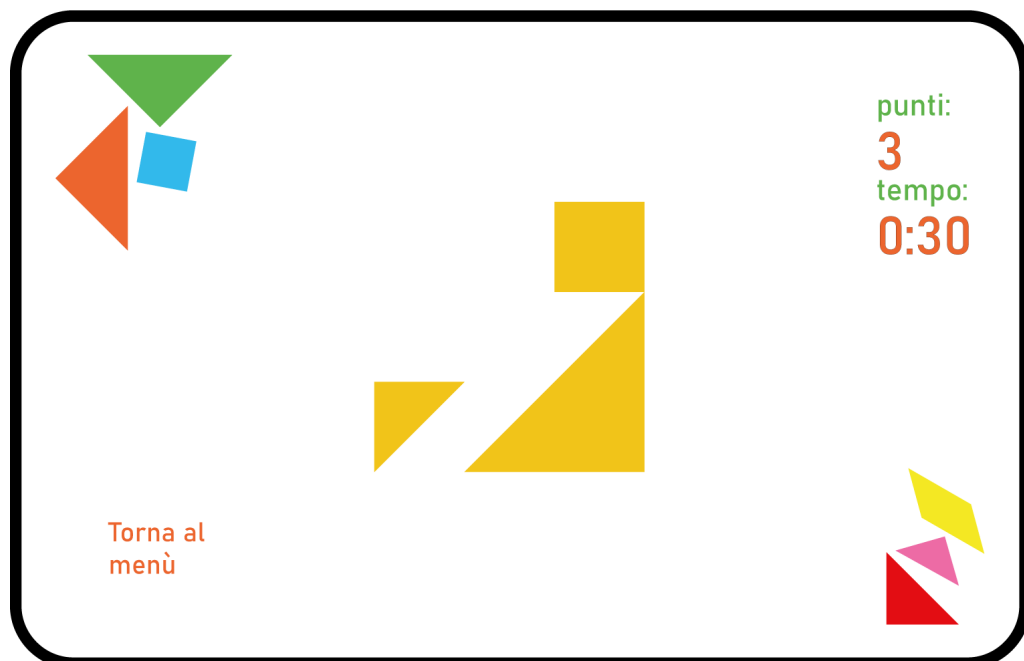


punti:
3
tempo:
0:30

Torna al menù

This puzzle interface features a central illustration of a large yellow right-angled triangle. The interface includes a 'Torna al menù' button with a yellow arrow icon in the bottom left, and a score and time indicator in the top right showing 'punti: 3' and 'tempo: 0:30'. A cluster of four colored triangles (green, purple, orange, blue) is in the top left, and a cluster of three (yellow, pink, red) is in the bottom right.

SFIDA CON INDIZIO
MEDIO/DIFFICILE



Torna al menù

punti:
3
tempo:
0:30

The image shows a tangram puzzle interface. On the left, there are three pieces: a green inverted triangle, an orange triangle, and a blue square. In the center, a yellow shape is partially assembled, consisting of a square on top of a larger triangle. On the right, there are three more pieces: a yellow parallelogram, a pink triangle, and a red triangle. The text 'Torna al menù' is in the bottom left, and the score and time are in the top right.

PUNTEGGIO
FINALE

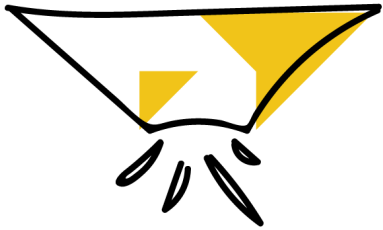


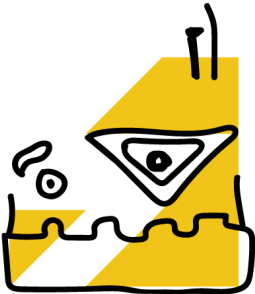



Torna al menù

punteggio totale :
12
NUOVO RECORD !

The image shows the final score screen. On the left, there are four pieces: a purple triangle, an orange triangle, a blue square, and a green inverted triangle. On the right, there are three pieces: a yellow parallelogram, a pink triangle, and a red triangle. The text 'Torna al menù' is in the bottom left, and the final score and record message are in the center.

SFIDA VERSUS

 <p>tempo: 0:25 punti: 5</p>	
  <p>punti: 3 tempo: 0:24</p>	

PUNTEGGIO VERSUS

 <p>punteggio totale : 11</p>	
 <p>punteggio totale : 12 HAI VINTO !</p>	

Le tue costruzioni

L'ultima modalità per il bambino è "Le tue costruzioni", ovvero il momento di personalizzazione dell'esperienza. Infatti, il bambino ha la possibilità di realizzare un'illustrazione a partire da una figura tangram già realizzata per poi salvarla.

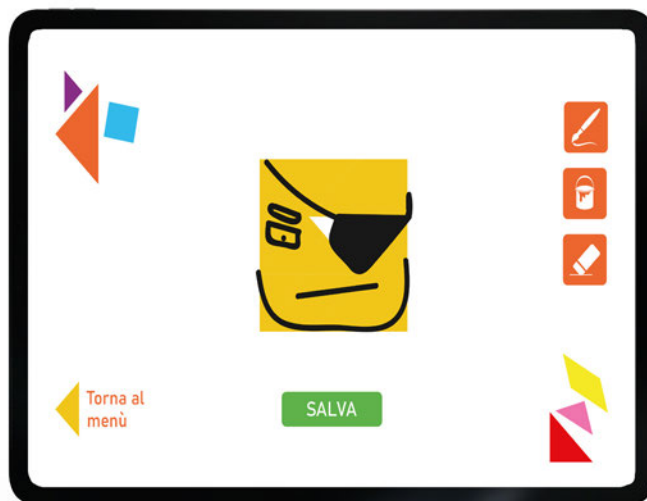
Una volta salvate le rappresentazioni diventano elementi di gioco delle altre modalità.



Schermata di gioco principale

Sulla schermata di gioco della modalità vi sono due elementi di interazione al di fuori dell'icona per tornare al menù.

Infatti, la schermata presenta la figura di base più un pennello (esclusivamente di colore nero) ed un classico secchiello di riempimento. La dimensione del tratto può essere modificata.

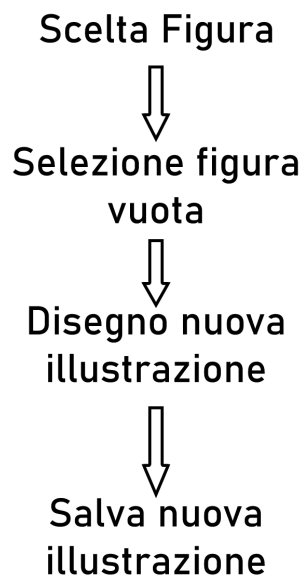


Schema operazioni

A destra riporto un semplice schema che va a descrivere le varie operazioni della modalità.

Storyboard attraverso le schermate di gioco

Nelle prossime pagine verrà realizzato uno storyboard sfruttando le schermate dell'applicazione.



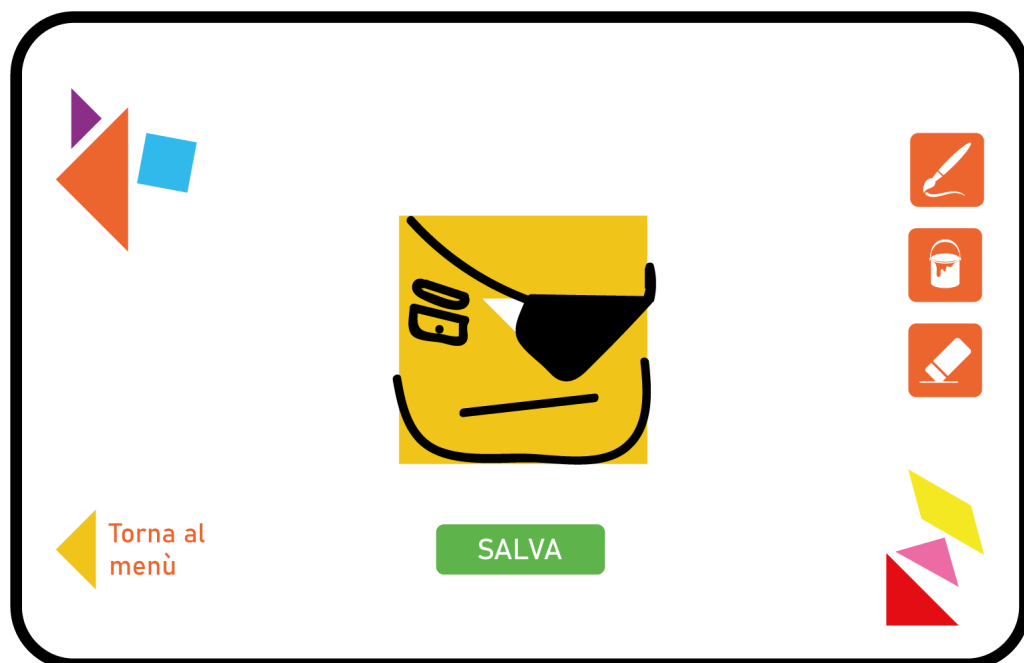
SCELTA FIGURA



SELEZIONE
FIGURA VUOTA



FASE DI DISEGNO



Conclusioni e scenari futuri

Build and Get nasce con uno scopo, quello di utilizzare il gioco come mezzo per educare ad un corretto utilizzo della tecnologia, un uso che ricordi un libro più che una televisione.

Build and Get non è la soluzione ma una proposta, quella di guardare l'ibridazione dei giocattoli con una prospettiva diversa.

Se fosse stato possibile sarebbe stato interessante realizzare un prototipo funzionante e vedere dei bambini giocare per studiarne i comportamenti ed i pensieri e migliorare l'esperienza ludica.

In ogni caso penso che questo lavoro possa essere uno stimolante punto di partenza per ragionare sul futuro del giocattolo.





Bibliografia e sitografia



Bibliografia

- C. Fiell, P. Fiell, Il design dalla A alla Z, Taschen, Köln, 2011
- E. Gattico, Jean Piaget, Bruno Mondadori, Milano, 2001
- Huizinga J., Homo Ludens, Il Saggiatore, Milano, 1964.
- M. Montessori, Educare alla libertà, Mondadori, Milano, 2008
- Marco d'Annunziis e Sara Cipolletti, Child Friendly Architectures, SAAD Print, 2020

Sitografia

- V. Mortara, Nativi digitali e mobile born: generazioni a confronto, <http://www.undigital.it/nativi-digitali-mobileborn/>
- G. Laurita, Phygital e retail, <https://giulianalaurita.com/2013/12/03/phygital-e-retail-capitolo-1-introduzione/>, pubblicazione Dicembre 2013, consultazione 23 Febbraio 2016
- R. Ellis, Let's Get Phygital: How Content Can Help Blend Physical and Digital Worlds, <http://www.thismoment.com/content-marketing-blog/phygital-content/>
- E. Tseklevs, The enduring appeal of analogue in a digital world, pubblicazione Gennaio 2015,
- L'album da colorare per creare personaggi 3D, <http://www.wired.it/mobile/app/2015/10/07/album-disneypersonaggi-3d/>

- Stui, Wonderblox: iPad Meets Toy Blocks, <https://www.kickstarter.com/projects/1248351423/wonderbloxipad-meets-blocks/>
- Mercato dei giocattoli: come evolve nell'era del digitale, <https://www.osservatori.net/it/ricerche/comunicati-stampa/mercato-dei-giocattoli-come-evolve-nellera-del-digitale>
- L'uso delle tecnologie digitali nei bambini da 0 a 6 anni, <https://retezerosei.savethechildren.it/approfondimenti/diritto-protezione/luso-delle-tecnologie-digitali-nei-bambini-da-0-a-6-anni/>
- <https://lunii.com/it-it/>
- <https://lab.craniocreations.it/index.php>
- [Http://www.montessoridesign.it/](http://www.montessoridesign.it/)
- [Http://www.montessori-world.it/](http://www.montessori-world.it/)
- [Http://marcprensky.com/](http://marcprensky.com/)
- <https://www.headu.com/it/metodo/>
- <https://www.djeco.com/it/games-toys/construction>
- <https://infinity.disney.com/it/>,
- <https://www.skylanders.com/it/>,
- <https://www.nintendo.it/amiibo-/amiibo-892173.html>
- <https://www.playosmo.com/>
- <https://www.ippocampoedizioni.it/catalogo/tema/124>
- <https://www.faoschwarz.it/>
- <https://www.cittadelsole.it/>

Ringraziamenti

Se state leggendo questo testo attraverso uno schermo vorrà dire che non sono riuscito a leggervelo io stesso, ma in ogni caso grazie. Per voi che siete qui intorno a me, mentre vi sto ammorbandando con l'ennesimo soliloquio, questa volta giustificato, grazie.

Ringrazio in primis i miei genitori, che mi hanno supportato e sopportato fin dalla mia nascita, e non lo augurerei al mio peggior nemico, eppure sono qui anche oggi. Grazie.

Ringrazio le mie sorelle, per le quali vale un po' lo stesso discorso fatto prima, con l'eccezione che una delle due si è scampata quattro anni. Grazie.

Ringrazio la mia ragazza, che in questi anni ha vissuto ogni esame universitario in terza persona, probabilmente ora potrebbe raccontarvi i miei tre anni meglio di me. Grazie.

Ringrazio i miei amici, non mi piace fare nomi però sappiate che questa riga l'ho scritta per voi. Grazie.

Ovviamente non solo loro meritano un ringraziamento, infatti devo dire grazie: a tutto il personale universitario, nessuno escluso, non posso fare paragoni con altre realtà accademiche ma il clima all'interno di queste pareti è sempre stato stimolante e amichevole; a tutti i miei compagni di corso e coinquilini, è stato bello condividere con voi un percorso simile; a tutti i miei parenti stretti e lontani, so che avete sempre chiesto di me ed ecco la risposta; ai dipendenti del Lorentz, che più di una mensa è diventata una seconda casa; ai dipendenti di "Città del sole", che mi hanno accolto per una chiacchierata che si è rivelata molto utile per questo lavoro; alla navetta insieme al centro, che mi ha permesso spesso di non arrivare in sede senza fiato e sudato.

Ringrazio tutti quelli che non ho ringraziato, scusatemi e grazie anche a voi.

Ora potete chiamarmi Dottore per qualche settimana.
Nicolas Palladinetti

