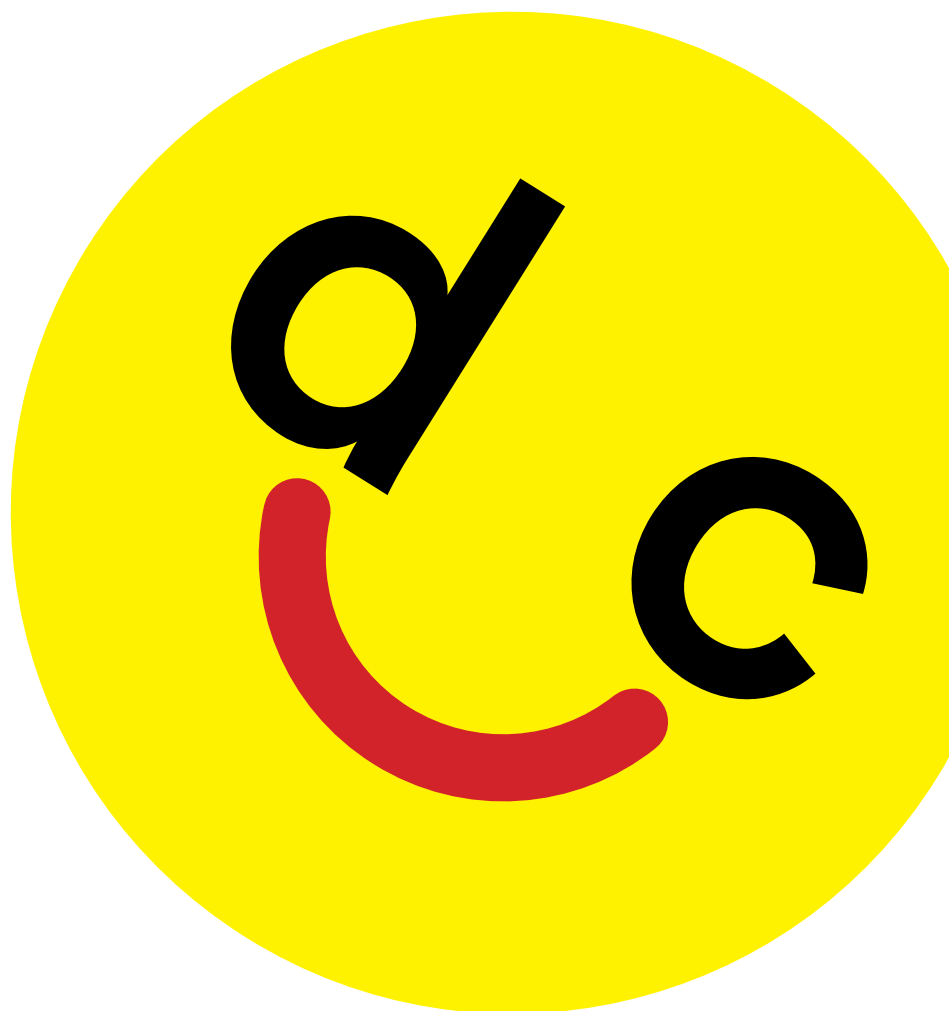


# Design for Children

Descrizioni degli Insegnamenti

Beschreibungen der Lehrveranstaltungen



## Basso Demis

### **Ergonomia cognitiva: il bambino come utente**

La lezione inizierà trattando aspetti di base della percezione e della motricità, necessari al fine di comprendere le basi dell'ergonomia, focalizzandosi sull'interazione uomo(bambino)-ambiente. Verrà quindi dato spazio alla descrizione delle modalità di interazione legate all'usabilità (feedback, mapping, affordances, carico cognitivo), alla base di un design centrato sull'utente bambino. Si farà uso di powerpoint ma ci saranno vari momenti di scambio. Infatti, la lezione non tratterà solo aspetti teorici ma, partendo da esempi tratti dalla vita di tutti i giorni, si stimolerà la discussione per evidenziare problemi ed opportunità della progettazione.

## Barison Marcello

### **L'infanzia del segno**

È noto l'enorme valore che in alcuni dei principali esponenti delle avanguardie ha assunto il confronto con i disegni dei bambini che Paul Klee definiva "opere eleganti ed ingenuie", facendovi esplicito riferimento per polemizzare sarcasticamente contro i propri detrattori: "I signori critici dicono spesso che i miei quadri assomigliano agli scarabocchi dei bambini. Potesse essere davvero così! I quadri che mio figlio Felix ha dipinto sono migliori dei miei" – un'affermazione, questa, che potrebbe esser senz'altro sottoscritta da una fitta serie di autori: da Dubuffet a Twombly, da Mirò a Brauner.

Si cercherà allora di interrogare in maniera esplicita la relazione tra disegno infantile e avanguardia, cercando di comprendere su che cosa – sia sul piano delle intenzioni teoriche che su quello delle tecniche, e della volontà plastica – si fondi questo riferimento privilegiato. Durante la comunicazione, verrà dedicato ampio spazio al rapporto tra disegno infantile e primitivismo, cercando di sondare in che misura il ritorno dell'arte preistorica al centro della prassi artistica contemporanea rappresenti una tendenza affine, e per certi versi complementare, al recupero del 'grafismo' infantile.

## Bernardi Massimo

### **Mediazione museale al MUSE. Parlando di Antropocene – La divulgazione scientifica ai tempi della Sesta estinzione di massa**

La vita sul nostro pianeta sta cambiando. Nel 2011 un team internazionale di ricercatori di Berkeley fece una verifica delle stime di estinzione delle specie selvatiche, integrando i dati attuali con quelli paleontologici e, nonostante tutte le cautele nell'interpretare le informazioni a disposizione, arrivò alla conclusione che la sesta estinzione di massa, dopo le cinque avvenute negli ultimi 500 milioni di anni, è alle porte e l'umanità sta facendo il possibile per inaugurarla. Qualche anno dopo, nel 2014 un altro autorevole studio da parte di un gruppo di ricercatori di Stanford, confermò che ci siamo, stiamo entrando nella sesta estinzione di massa. Questa volta l'agente scatenante non è un asteroide, come nel caso della celebre estinzione dei dinosauri, 66 milioni di anni fa, ma l'uomo, e tutto accade nella quale totale indifferenza dell'umanità stessa.

I dati della scienza sono lapidari nel decretare l'urgenza della ricerca di un nuovo equilibrio tra pressione antropica e natura. I media ospitano quotidianamente notizie e dichiarazioni sullo stato del pianeta Terra e sul rapporto tra uomo e natura; i divulgatori scientifici imperversano su blog e programmi televisivi con nuove ricette per la modernità; musei e università organizzano eventi ed esposizioni su clima che cambia e la biodiversità in estinzione. Tutto ciò avviene sulle spalle dei grandi pensatori del passato che hanno prodotto contributi fondamentali nella comprensione del rapporto uomo-natura e delle battaglie ambientaliste della seconda metà del '900 che hanno tentato di portare la tematica nel dibattito pubblico e sociale. Tuttavia, ancor oggi, la maggior parte dei cittadini occidentali ignora la necessità di riconsiderare il posto di Homo sapiens nella natura, riscoprendo limiti e interdipendenze.

La comunicazione della scienza ha dunque fallito.

Oramai pienamente immersa in una fase di grande transizione chiamata, dai più, Antropocene, la civiltà occidentale è ora costretta a muoversi verso una transizione culturale che deve necessariamente essere accompagnata da una profonda riflessione circa il linguaggio, il tono, le modalità e gli strumenti con cui parliamo di scienza e in particolare del rapporto tra uomo e natura.

Quale il ruolo dell'educazione formale e informale?

Quali temi e quali approcci utilizzare per fare leva sui diversi target ed in primis bambini e adolescenti che dovranno gestire un futuro ancora difficilmente immaginabile? In questo seminario verranno discussi dati, approcci e punti di vista rispetto al ruolo e alla responsabilità che chiunque oggi si occupi di comunicazione della scienza ha nei confronti della più grande sfida che l'uomo abbia mai dovuto affrontare: l'Antropocene.

## Bravi Lorenzo

### **Basic design: Il segno grafico**

Nel 1974 Bruno Munari scrisse un articolo, per la rivista di architettura Domus, intitolato "Proposta per una scuola di Design che comincia dall'asilo", in cui sottolinea quanto sia importante per il genere umano, indagare fin dai primi anni di vita cosa voglia dire "progettare".

Lo scopo del corso sarà quello di fornire esempi pratici su come utilizzare la progettazione grafica e la comunicazione visiva in generale, per sviluppare un'idea progettata per e con i bambini. Un altro aspetto fondamentale è una riflessione sull'importanza di un'alfabetizzazione al visivo fin da piccoli, in un mondo in cui ormai tutti usiamo la comunicazione visiva ancor più della comunicazione verbale e scritta, è diventato essenziale sapere come utilizzare gli elementi che ne stanno alla base in modo consapevole ed appropriato.

Gli studenti svilupperanno abilità quali l'uso dell'immaginazione per pensare e sviluppare un progetto reale; allenare i sensi per sviluppare progetti multisensoriali, più diretti e intuitivi; sviluppare elasticità mentale, essere aperti ad ogni tipo di problema e le sue possibili soluzioni; evitare di fermarsi alla prima soluzione e allenarsi all'autocritica, ma soprattutto impareranno come sviluppare un progetto in grado di stimolare tutte queste abilità nei bambini.

## Camillini Gianluca

### **È un gioco tema da ragazzi**

Cosa e come:

Partendo dall'analisi di una selezione di casi studio, l'intervento si concentra su come affrontare temi complessi attraverso la fotografia e l'illustrazione.

Perché?

Il modulo è volto a fornire agli studenti le competenze e gli strumenti necessari per potere trattare argomenti complessi nei loro progetti di design della comunicazione pensati per l'infanzia e i ragazzi.

## Camuffo Giorgio

### **Interaction design: Come on kids!**

## Caprara Barbara

### **L'approccio educativo di Maria Montessori: un metodo-non metodo tra storia e attualità**

Il breve corso dedicato a Maria Montessori si propone di offrire agli studenti una panoramica generale sui principi e sulle caratteristiche di questo interessante approccio educativo, con una particolare attenzione al ruolo dei materiali e delle loro specificità. La lezione prevede, in un primo momento, un approfondimento di natura storica per comprendere il contesto nel quale la giovane dottoressa Montessori muove i primi passi da scienziata; in un secondo momento sarà invece approfondito il ruolo di questo approccio nel panorama scolastico mondiale, anche in relazione alle più recenti ricerche in ambito educativo.

## Cohen Nitzan

### **Model making and hands on tools for three-dimensional manipulation**

An introduction to manual three-dimensional model making and modelling workshops. Dealing with diverse aspects: the concept and state of mind of model making itself, model making as a way of translating and interpreting objects, proportions, three-dimensional perception -orientation and manipulation, 2d to 3d, transformation of functions, scale and materials, tolerance and accuracy.

## Corna Michele

### **Educare al Design al Museo del Design Italiano della Triennale di Milano**

Gli oggetti e i progetti del Design Italiano sono ottimi mediatori di conoscenza per i visitatori del Museo di tutte le fasce di età.

Oggetti di uso quotidiano, ben noti a tutti i visitatori nella loro funzione tipica, danno modo di avviare riflessioni più estese, di effettuare connessioni tra gli oggetti stessi e con la società anche da un punto di vista storico-antropologico, insieme ad approfondimenti specifici sul tema del progetto.

Inoltre, l'approccio al lavoro tipico del designer è stato ed è di particolare interesse per le sue connessioni con gli indirizzi pedagogici riconducibili al socio-costruttivismo, ed esplicita nelle proprie modalità di lavoro e di ricerca approcci ottimali anche per l'ambito educativo-didattico.

Attraverso il lavoro fatto nella sezione didattica interna di Triennale Milano, giunta ormai

al suo decimo anno di attività education, abbiamo potuto studiare e sperimentare innumerevoli approcci e modalità per attivare percorsi didattici per il coinvolgimento di studenti delle scuole di ogni ordine e grado (a partire dalla scuola dell'infanzia fino all'università), per le famiglie con bambini, per gruppi di adulti, per i visitatori con bisogni speciali.

L'attività di base della sezione didattica consiste nell'ideazione di percorsi di visite guidate al Museo e di attività laboratoriali, ideati internamente oppure con la collaborazione di progettisti italiani e internazionali. A questi si aggiungono una serie di attività speciali organizzate sempre con l'obiettivo di valorizzare la collezione, tra le quali festival dedicati a bambini e famiglie, campus estivi al museo per bambini e ragazzi, conferenze e approfondimenti per i docenti delle scuole primarie e secondarie, concorsi per gli studenti.

La lezione riporterà una carrellata di esempi di attività didattiche svolte presso la Triennale di Milano, approfondendo gli aspetti di progettazione educativa, lo svolgimento delle attività stesse e i risultati. Saranno citati anche i progetti didattici elaborati in collaborazione con la Fondazione Achille Castiglioni, la Fondazione Franco Albini e la Fondazione Vico Magistretti, in un'ottica di scambio di storie nei luoghi che hanno fatto di Milano e dell'Italia un polo fondamentale per la storia del Design a livello internazionale.

## Corraini Pietro

### **Graphic design: il libro e l'editoria**

Attraverso un approccio editoriale, il seminario/laboratorio avrà lo scopo di introdurre gli studenti alla progettazione grafica per bambini, facendo attenzione ad una metodologia inclusiva.

Partendo dal presupposto che fare comunicazione "semplice" non significa fare comunicazione "banale", si affronterà tutto il processo che porta dalla progettazione alla costruzione dell'oggetto libro.

Si affronterà la progettazione di un oggetto libro partendo dagli aspetti grafici per arrivare a alle necessità e vincoli di progettazione industriale e al "design" dell'oggetto.

Il tema del libro sarà incentrato attorno ai grandi cambiamenti climatici e alle buone pratiche.

Il progetto sarà diviso in 3 fasi:

- Introduzione al mondo del libro oggetto per bambini (se possibile con visita ad archivio OPLA)
- Elaborazione di materiali attraverso azioni performative (scelte grafiche e di narrazione)
- Costruzione del libro (Progettazione e pre-produzione dell'oggetto in collaborazione con officine)

Particolare attenzione sarà data a tutti quegli aspetti che, nonostante siano troppo spesso percepiti come secondari (come la scelta della carta o della tipografia), permettono di produrre un prodotto curato e ben fatto, progettato per i bambini ma rivolto a tutti.

## Dal Negro Silvia

### **Paesaggi linguistici**

Nella lezione si elaborerà il tema del paesaggio linguistico, sia nei termini della geografia linguistica (cioè la variazione delle lingue e dei dialetti nello spazio), sia nei termini della sociolinguistica (la presenza visiva delle lingue in un territorio, soprattutto urbano). Per fare questo dovremo innanzitutto chiarire concetti apparentemente banali come quello di lingua, di dialetto, di bi- e plurilinguismo, poi andremo ad osservare esempi concreti di paesaggi linguistici e rifletteremo sulle modalità di rappresentazione.

## Demo Heidrun

### **UDL-Universal Design for Learning**

Tutti, bambine e bambini, ragazze e ragazzi, imparano in modo diverso. Ecco perché è importante che a scuola vi siano spazi, materiali e situazioni plurali e flessibili, attraverso cui sia possibile, per alunne ed alunni diversi, seguire il proprio personale percorso di apprendimento. Lo Universal Design for Learning, proposta sviluppata negli Stati Uniti dal CAST (Center for Applied Special Technology), mette in campo 3 principi e 9 linee guida che orientano gli insegnanti nella progettazione di contesti di apprendimento in questo senso.

## Facchetti Andrea

### **Oggetti narrativi, approcci speculativi e design di scenari**

Negli ultimi decenni l'attività speculativa ha iniziato a occupare un ruolo sempre più importante nel mondo del design. Progetti, approcci e pratiche progettuali vengono orientate verso la costruzione di scenari e narrazioni dal carattere speculativo. In questo senso tali pratiche rinunciano o si distanziano dall'idea del design come produzione di oggetti, artefatti, servizi o ambienti che funzionano direttamente nella vita di tutti i giorni – oggetti che assolvono una chiara funzione pratica. Durante questa lezione si prenderanno in considerazione diversi esempi e casi studio in cui la speculazione e la narrazione occupano un ruolo centrale nella pratica progettuale.

## Gigliotti Roberto

### **Exhibition Design for Children**

The course „Exhibition Design for Children” is committed to the application of principles inherent to the display and the design of a show to the idea of inclusive exhibition spaces. The students will have the opportunity to get in contact with various possible ways to relate to the exhibition environment in general, and to the accessibility to an exhibition for children in detail, describe it and therefor develop the ability to design it. Specific attention will be paid to those sensations that are related to the experience of a place, its atmosphere and the movement through different spatial situations and how these able to enhance the learning experience of young visitors in informal learning settings as museums and exhibitions. The course aim is to provide the students with adequate competence with the spatial design methods that, if duly applied, could be used in the exercise of the professional activity that this study course is preparing for.

## Gross Barbara

### **Allgemeine Pädagogik**

Die Vorlesung bietet eine Einführung in die Grundlagen der Pädagogik als Wissenschaft und ihre spezifischen Bezüge zu pädagogischen Handlungsfeldern, insbesondere mit Blick auf das Kindergarten- und Grundschulalter. Sie gibt einen Einblick in die Erziehungswissenschaft, die die Prozesse der Erziehung, der Bildung, des Lernens und der Sozialisation untersucht, interpretiert, erklärt und vorhersagt. Wissen über diese Grundbegriffe oder Säulen der Pädagogik, die die Entwicklung des Menschen bestimmen, wird vermittelt. Jedem pädagogischen Handeln liegen zudem bestimmte Menschenbilder zugrunde, die bestimmen, welche Handlungen sowie emotionale, geistige, körperliche, soziale und kulturelle Anteile den Menschen ausmachen. Diese Menschenbilder werden anhand der grundlegendsten pädagogischen Ansätze aufgezeigt.

## Guerra Monica

### **Design per bambini: Introduzione ai temi e approcci pedagogici**

Dove si incontrano design e didattica?

Quali sono gli obiettivi di entrambe se non quelli di farsi domande diverse e mettere in campo tutti gli strumenti possibili per creare un futuro migliore?

L'obiettivo di questo intervento è l'esplorazione di un'attitudine a guardare il mondo attraverso il design e la didattica, offrendo agli studenti e alle studentesse una panoramica dei diversi approcci, metodi e strumenti pedagogici e didattici.

## Höger Hans Leo

### **History: Enzo Mari and Bruno Munari – two protagonists of design for children**

This lecture is focusing on two key protagonists of design from the second half of the 20th century – Enzo Mari and Bruno Munari. Both, Munari and Mari, are representing an enlarged understanding of design culture and design thinking: both have been designers and artists, designers and writers, designers and theorists. For several decades and still today, they are highly influential and innovative – last but not least in their vast professional activity related to children.

## Ianes Dario

### **L'infinita varietà delle differenze umane: conoscere, cercare e valorizzare**

Le nostre classi sono sempre più eterogenee: alunni/e con differenze di ogni genere, negli aspetti intellettivi, linguistici, culturali, familiari, sociali, ecc. Una scuola inclusiva risponde con equità a tutte le differenze di tutti gli alunni/e, in modo che le differenze non diventino diversità negative e producano disuguaglianza, marginalizzazione e ingiustizia. L'inclusione non è un tema di didattica speciale soltanto, è un tema di giustizia sociale e di diritti di ciascuno. Le differenze vanno studiate, comprese, cercate con coraggio e valorizzate con una didattica plurale e universale.

## Irsara Martina

### **Storytelling: Rationale and challenges**

This lecture will emphasise the value of picture books and oral storytelling in young learner pedagogy. The focus will be on authentic and predictable storybooks as instructional materials in primary language learning situations. The lecture will present a number of theoretical and empirical foundations for story-based activities in naturalistic and instructional settings of English language learning in multilingual contexts. Opportunities and challenges will be illustrated. The enhancement of children's linguistic competence is one of the desired outcomes of storytelling, whose success partly depends on a series of well-employed facilitative techniques and materials. Commercial storytelling materials require an informed selection and often need to be adapted and supplemented with teacher-made and learner-made materials to cater for particular groups of learners in local contexts. Storytelling should finally be an effective and pleasurable learning experience for children and educators.

## Köhler Brita

### **Museion e il potenziale sociale dell'arte – Obiettivi e metodi di un lavoro di mediazione a misura di bambino e bambina**

L'incontro con l'arte apre nuovi sguardi su questioni importanti che riguardano la nostra società e i nostri stili di vita. In particolare, l'arte contemporanea funziona come un racconto aperto: tutti e tutte sanno e a tutti e tutte è concesso produrre visioni personali e domande ed emozionarsi. Così il dialogo con l'arte contemporanea costruisce ponti che si rivolgono non solo a tematiche di importanza sociale, ma anche a esperienze personali della nostra quotidianità. In un'atmosfera rilassata, democratica e interculturale, esso ammette approcci alternativi e uno sguardo esteso e tollerante su quello che solitamente è normato.

All'obiettivo del lavoro di mediazione come incontro con i formati con cui l'arte oggi si manifesta, si aggiunge l'uso dello spazio museale come luogo in cui diventano possibili non solo svariate forme di scambio culturale e sociale, ma anche l'incontro con gli altri e le altre, anzi con "l'Altro".

In questo seminario saranno introdotti alcuni principi teorici e pratici dei metodi didattici su cui si basa un lavoro di mediazione aperto ai processi. Si tratta di un lavoro orientato all'apprendimento dei principi base della relazione corpo – spazio – oggetto e alla presentazione di momenti attivi di esperienza che diventano essi stessi stimoli giocosi, sperimentali, associativi e pratico-creativi.

## Kofler Doris

### **Interkultureller Dialog**

Ausgehend von den Erfahrungen mit Interkulturalität der Kursteilnehmer und der gesellschaftlichen Heterogenität, sowie der Wahrnehmung von Differenzen (am Beispiel der Migranten in Südtirol), findet eine Einführung in das Aufgabenfeld der Interkulturellen Erziehung und der Interkulturellen Pädagogik statt. Interkulturelles Lernen fußt auf einer konstruktiven Auseinandersetzung mit kultureller Fremdheit, Wertschätzung, Perspektivwechsel und einem toleranten Umgang.

Ziel des Kurses: kurzer Überblick in die Grundkonzepte der Interkulturellen Pädagogik, sowie die Klärung der Begrifflichkeiten rund um die – ismen: wie Rassismus, Rechtsextremismus, Populismus, Ethnozentrismus, Klassismus (et al.); Eingeführt werden auch die Unterschiede zwischen Multikulturalität, Interkulturalität und Transnationalität. Die Perspektive der Intersektionalität hilft Integrationsmaßnahmen kritisch zu reflektieren und die Annäherung an den durch die UN-Behindertenrechtskonvention (2009) eingeführten Begriff der Inklusion erweitert den Blick auf das zentrale Anliegen der Gesellschaft: Abbau der sozialen Ausgrenzung (Exklusion).

## Lüfter Ralf

### **Grundfragen der Ethik**

Die Vorlesung führt ausgewählte Grundfragen der Ethik ein, die im Hinblick auf die ursprüngliche Dimension menschlichen Handelns erörtert werden.

Dadurch soll ein Verständnis für ethische Zusammenhänge geweckt werden, das die Notwendigkeit der Förderung eines kritischen Urteilssinns gegenüber der bloßen Anwendung von Norm-Systemen auf verschiedenen Bereiche menschlicher Praxis erweist. Als Diskussionsgrundlage dienen Schillers »Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen«. Sie bieten die Gelegenheit, nach der Stellung des Menschen in der Welt zu fragen und sein Verhältnis zu Natur und Geschichte, zu Technik und Kunst im Lichte der Ethik zu beleuchten.



## Luigini Alessandro

### **Serious games immersivi per l'educazione al patrimonio**

Il workshop Serious games immersivi per l'educazione al patrimonio si sviluppa in due fasi: la prima di analisi di casi studio e test di serious game progettati per i bambini della scuola primaria e pensati per l'utilizzo in contesti formali di apprendimento ed educazione al patrimonio, la seconda, di natura laboratoriale, vedrà impegnati gli studenti del Master nel progetto di un serious game immersivo dedicato ai bambini.

## MarameoLab

### **Animare i disegni**

In che modo dei disegni animati possono facilitare la comprensione di determinati concetti più complessi. Perché possono aiutare in maniera funzionale e non solo estetica il lavoro di figure professionali del settore educativo e favorire la trasmissione di informazioni anche al bambino stesso?

Le animazioni possono essere un efficace strumento per educare in modo divertente grazie ad una sequenza di immagini che ci racconta una storia. Attraverso la combinazione di infografiche ed illustrazioni in movimento si possono ottenere dei clip video dinamici e colorati capaci di attirare l'attenzione dello spettatore. Il tasso di engagement di questo contenuto visivo è elevato rispetto alle immagini statiche e favorisce la comprensione e la memorizzazione di nuovi concetti.

## Marzotto Claude

### **Industrial design: Gioco, giocattolo**

Il progetto affronta il design per bambini – oggetto, kit, workshop – in termini di “programma” aperto. Obiettivo della progettazione è strutturare il tempo e lo spazio come un campo da gioco, per attivare un sistema di coordinate, zone e funzioni all'interno del quale l'utente/partecipante possa orientarsi in modo libero e intuitivo.

La prima parte del corso consiste in una serie di esercitazioni brevi, ciascuna introdotta da una selezione di riferimenti e casi-studio sia storici sia contemporanei che gli studenti saranno invitati a discutere e a rielaborare proponendo un'esperienza ludica da condividere con i compagni.

Nella seconda parte del corso, gli studenti lavoreranno a gruppi per sviluppare un progetto originale più complesso.

Tutte le fasi del corso saranno documentate e restituite in un artefatto-pubblicazione collettivo.

## Mattozzi Alvise

### **Approaches to basic design**

The module intends to explore different approaches to Basic Design in the Bauhaus and its spin-offs, especially the American ones - Chicago Bauhaus and the didactic work of Josef Albers - and partially in the Ulm HfG.

Following what already proposed in Mattozzi (2010), the module will show how teaching at the Bauhaus has been thought and practiced along two different lines: one, which gives more relevance to relations (among colors, shapes, textures, etc.), and one, which gives more relevance to elements.

The module will particularly deepen the relational approach, especially as it has been developed by Laszlo Moholy-Nagy and Josef Albers, by focusing on the exercises proposed by the two design pedagogues.

## Mirandola Giulia

### **Laboratorio di Storytelling: lettura e analisi del testo visivo nella letteratura visiva per l'infanzia**

L'oggetto di indagine sono le narrazioni visive progettate per essere comunicate attraverso un medium specifico, cioè il libro con immagini.

Progettare narrazioni visive comporta, da parte di chi si prepara a diventare un professionista delle narrazioni visive, l'impegno di studiare in profondità come funzionano e come sono costruite le narrazioni visive che hanno come scopo la realizzazione di libri con immagini.

Il laboratorio è focalizzato sul riconoscimento di modelli narrativi visivi, capaci di agire in modo sensibile sulla capacità immaginativa e sul rafforzamento del pensiero critico.

La passione di vedere è un'esperienza basata sull'osservazione e l'osservazione è “lettura critica”. Nel laboratorio sperimentiamo che esistono numerosi metodi per sviluppare la passione di vedere e che la letteratura visiva offre la possibilità di educare a un uso e consumo consapevole delle immagini.

Uno degli obiettivi del laboratorio è suscitare l'interesse e la riscoperta dei libri fotografici

per l'infanzia. La fotografia è presente tra gli interessi dei bambini, i quali ne afferrano all'istante lo straordinario potere comunicativo, l'enorme forza soggettiva, il gioco sorprendente di riprodurre il visibile in modo diverso dal disegno e di sottolineare l'esistenza dell'invisibile e del mai visto, oltre che del già visto.

Alcuni fotografi, per questo, si sono adoperati a realizzare storie visive, piene di fotografie, con poche o nessuna parola.

In questi libri, detti genericamente libri fotografici per l'infanzia, gli occhi e la mente dei bambini possono spaziare per un tempo indeterminato nel dominio delle immagini fotografiche; compiere la scoperta emozionante di guardare e di vedere con i propri occhi, in ascolto di quanto hanno guardato e visto gli occhi di un'altra persona; percepire che una fotografia, come tutte le immagini, è ricca di vuoti, lacune, misteri, ombre, le quali inseguire, a cominciare dalla loro presenza. Dai libri illustrati e fotografici possono inoltre sorgere laboratori sperimentali che non si preoccupano di insegnare precocemente ai bambini a disegnare o fotografare, bensì a guardare e a leggere lo spazio.

## **Nothdurfter Urban & Frei Sabina**

### **Tutela dei minori e servizi sociali**

La lezione offre una panoramica del sistema di tutela dei minori evidenziandone le due funzioni principali strettamente integrate fra loro. Queste sono, da un lato, la funzione di sostegno e di aiuto alle famiglie e ai minori nonché, dall'altro lato, la funzione relativa alla vigilanza, protezione e tutela dei minori che devono essere attivate in presenza di fattori di rischio evolutivo dei minori anche in assenza di una richiesta diretta della famiglia. Ciò avviene anche sulla base di un'analisi della cultura dell'infanzia e dell'adolescenza tra il bisogno di protezione e la capacità di agire di bambini e adolescenti. In questo senso la lezione vuole sottolineare la necessità della partecipazione dei minori e stimolare delle riflessioni su approcci e processi che possano il più possibile garantire la loro partecipazione anche nei percorsi e nelle pratiche di tutela e protezione.

## **Olocco Riccardo**

### **Caratteri tipografici**

Children are usually new readers, who have recently learned how to read and still need time to fully perform this task. For this reason, the typography and the choice of typefaces for children books has to follow certain characteristics. First the text should be inviting (the structure must be clear), then it should be set in easy-to-read typefaces (thus a brief discussion on the morphology of Latin letterforms will follow), and finally the typesetting should produce a text that is as readable as possible.

The seminar will explore these three main topics with theoretical discussion, examples from the past and from contemporary projects, and a short exercise to be done individually in class.

## **Osti Linda**

### **Turismo ed eventi**

L'incontro introduce gli studenti alle basi del turismo e degli eventi e ai sistemi che li costituiscono. In particolare, si analizzeranno i ruoli della domanda e dell'offerta, concentrandosi sul comportamento e sulle richieste del viaggiatore e dei partecipanti ad eventi, e sul ruolo e le caratteristiche integrate dei diversi attori del settore. Parte dell'incontro tratterà inoltre il ruolo dei viaggiatori più giovani (bambini) e la famiglia come gruppo di viaggio e svago."

## **Parasite 2.0**

### **Space and exhibition design: L'architettura dello spazio**

Nella prima parte del progetto verranno forniti ai partecipanti una serie di riferimenti storici per poter affrontare le successive parti del corso. Dai playground olandesi di Aldo van Eyck, agli esperimenti nel rione Traiano a Napoli di Riccardo Dalisi passando per il workshop di Palle Nielsen al Moderna Museet di Stoccolma. Questi ed altri esempi saranno fondamentali nel proseguo del seminario per potersi distaccare dal concetto di "space for children" come un semplice prodotto di plastica colorata. I partecipanti verranno guidati a gruppi nello sviluppo di futuribili spazi per bambini che garantiscano lo sviluppo della creatività dei bambini stessi. Verranno affrontate tematiche oggi fondamentali ponendo diversi quesiti. Un playground può diventare uno spazio in cui sperimentare nuove forme di comunità? Può rappresentare un ambiente in cui il bambino è spinto a una maggiore relazione del suo corpo con lo spazio circostante? È possibile considerare il playground come uno spazio didattico in cui i suoi fruitori si confrontano con dei volumi, delle forme e delle dinamiche assimilabili a quelle del mondo antropizzato?



## Risse Stephanie

### **Kindlicher Spracherwerb – Was Kinder mit Sprache tun können**

Sprache ist Grammatik. Sprache ist ein System. Sprache ist aber auch – Handlung. Dass man mit Worten im wörtlichen Sinnen handeln kann, ist uns Menschen bewusst. Wie aber funktioniert „sprachliches Handeln“? Was kann man mit Worten machen und wann wirken diese und in welcher Form? Und wie lernen Kinder Sprache(n) über das Handeln? Diese Fragen werden in der Vorlesung beantwortet und mit praktischen Beispielen insbesondere aus dem mehrsprachigen Alltag in Südtirol illustriert.

## Rodella Ilaria

### **Interaction design: Filosofia, design e apprendimento**

Attraverso l'approccio proposto si vogliono proporre strumenti per l'elaborazione di esperienze e contenuti, originali e coinvolgenti, con lo scopo di attivare il pensiero critico, la consapevolezza e la creatività dei bambini. Gli strumenti proposti avranno lo scopo di progettare un ecosistema in cui il bambino venga abituato alla domanda e al pensiero critico, attraverso l'utilizzo di linguaggi esperienziali e di interazioni legati al mondo della filosofia e dell'arte. Sarà "la domanda" al centro della progettazione per dare voce a quella inclinazione naturale del bambino che sin dai primissimi anni la utilizza per orientarsi nel mondo. Il filosofo Mauro Bonazzi, citando Paul Ricoeur, scrive che "tra ideale e reale c'è sempre una frizione, un contrasto latente" e il "compito della filosofia è evitare questa deriva, che conduce al cinismo di chi pensa che nulla possa cambiare. [...] Immaginando il non-luogo (l'utopia, appunto) per tenere aperto il campo del possibile". Immaginare dei non-luoghi per incontrare l'imprevisto, la possibilità, la meraviglia come ci hanno insegnato il personaggio di Abbott in Flatlandia o Alice che erra in quel paese strano con non smette di affascinare e stupire. Il bambino è aperto al campo del possibile, è pronto a sfidare la visione comune, è curioso di scoprire quello che si nasconde tra le crepe, è libero di ribellarsi a quelle che sono le convinzioni, è inventore di metafore e di nuovi significati... Agevolare questa propensione attraverso momenti di laboratorio e di interazione è frutto di una ricerca e sperimentazione continua. L'obiettivo di una progettazione di questo tipo è il fare in modo che il bambino prenda consapevolezza del fatto che le domande sono fortemente incarnate in un mondo che, se guardato, interrogato, esplorato, ascoltato da più punti e prospettive, diventa fonte inesauribile di nuove scoperte, domande e idee.

Il corso proposto avrà un carattere fortemente esperienziale e di interazione. Agli studenti verranno fatti sperimentare laboratori già presentati al pubblico, spiegando di volta in volta le scelte progettuali e la ricerca teorica a monte, in modo da permettere loro l'acquisizione di quelle competenze necessarie per la progettazione di percorsi laboratoriali rivolti ai bambini.

## Stadler-Altmann Ulrike Marion

### **Gestaltung von Lernumgebungen – die Perspektive der Allgemeinen Didaktik**

Die „vorbereitete Umgebung“ nennt Meyer (2010) als wesentliche Voraussetzung für gelingenden Lehr-Lernprozesse. Genauso wird mit der Bezeichnung des „Raums als dritten Erzieher“ nach Malaguzzi daraufhin gewiesen, dass die Lernumgebung, die Gestaltung des Raumes wichtig ist, um Lernen anzuregen und Lehren zu ermöglichen. Aus der Perspektive der Allgemeinen Didaktik – der Wissenschaft vom Lehren und Lernen – wird die Gestaltung der Lernumgebungen thematisiert. Dabei werden grundlegende Überlegungen zum Lehren und Lernen vorgestellt und diskutiert ob und wie eine gut designte Umgebung das Lernen der Kinder unterstützt. Nachgefragt wird zudem wie und ob sich Lernumgebungen/Lernräume von anderen Räumen im Alltag unterscheiden.

## Tamanini Carlo

### **"Il mio mondo": pratiche di mediazione del Mart**

Gli studenti sono coinvolti in un workshop intitolato "Il mio mondo". Ispirato alle pratiche di mediazione maturate al Mart, il laboratorio propone sperimentazioni grafiche e cromatiche di fronte a riproduzioni di opere d'arte moderne e contemporanee. Ogni partecipante sceglie un'opera che attira il suo sguardo, realizza schizzi di alcuni dettagli, completa con linee geometriche. Queste composizioni vengono portate all'interno di rielaborazioni nel proprio volto, sviluppato attraverso sintetiche espressioni ispirate alle opere dell'artista britannico Julian Opie, già nelle raccolte d'arte del Mart. Dietro la trasparenza dei volti compaiono, così, rappresentazioni di mondi personali, mondi di idee, di scelte e di pensieri per riflettere sul senso dell'arte e sulla mediazione museale.

## Tauber Elisabeth

### **Childhoods through an ethnographic lens – an introduction for Designers**

The ethnography of childhood is a relatively new field of research in social anthropology. Even though children and culture have been studied (e.g. Margaret Mead), the perspective of children has only relatively late come into the focus of ethnographic research. In these early accounts, little attention was given to children's own active role in culturally socialising processes. Current research on children recognizes them as social actors who actively shape meaningful processes in various cultural ways. Recent debate acknowledges that children experience different kinds of childhood in different societies putting into question the cultural universal of childhood. The lecture introduces ethnographies of anthropological research on children and links them to questions of design for and with children.

## Taverna Livia

### **Costruire benessere nei contesti educativi. Uno sguardo evolutivo alla fruizione di oggetti e spazio da parte dei bambini.**

Obiettivo di questa lezione è quello di mostrare come i bambini, nel loro percorso evolutivo, modificano in un arco di tempo relativamente breve la loro comprensione dello spazio ed il modo con cui esplorano, usano e giocano con gli oggetti. Costruire benessere nei contesti educativi implica scegliere in modo accurato soluzioni che siano in accordo con il livello di sviluppo cognitivo e motorio dei bambini, in modo da accompagnarne la crescita ed il piacere nella fruizione.

## Ugur Secil Yavuz

### **Designing Technology for/with Children**

Today's children are the ones who are born and raised in the digital era, where digital and physical divide has been blurring and at the same time opening up new and alternative ways of learning and playing. There are new interactive products booming in the market, such as interactive learning tools, smart toys and wearables for children embedding digital technologies into physical objects and spaces to enhance their physical development, increasing their creativity and cognitive development. These products aim at introducing new interaction modalities, changing screen based interaction into unique whole-body and spatial experiences. Besides these emerging solutions, DIY technologies, tools and instruments empower children to design and construct their own technologies based on their needs and desires while learning how coding and physical computing work. The lecture series will address the topic of interactive products for children and introduce co-designing methods and tools to foster physical tinkering with technology and making experiential interactive prototypes with children. With the availability of modular sensor and actuator kits, the participants will be able to build interactive prototypes and create their design scenarios during the workshops.

## Videsott Ruth

### **Mehrere Sprachen, mehr Input! Auf den Spuren der integrierenden Sprachendidaktik**

Wie kann Mehrsprachigkeit zum didaktischen Vorteil genutzt werden? Mit dieser Frage und ihrem Hintergrund beschäftigt sich die Vorlesung und gibt somit einen kurzen Einblick in die integrierende Sprachendidaktik. Es geht dabei in erster Linie um die theoretischen Grundlagen dieser Methodik und um ihre sprachwissenschaftlichen und soziolinguistischen Hintergründe. Zusätzlich soll die Lehrveranstaltung die Möglichkeit bieten, konkrete Beispiele und Materialien zu präsentieren, wie man Themenbereiche auf der Grundlage des Sprachvergleichs altersspezifisch (Kindergarten und Primarbereich) aufarbeitet.

## Weyland Beate

### **Imparare e giocare con i cinque sensi – Oggetti e giochi didattici tra educazione e design**

Sono diversi approcci contemporanei all'apprendimento che fanno riferimento al corpo e ai cinque sensi per apprendere e che pongono l'accento sulla necessità di dare nuova energia agli aspetti sensoriali della didattica (Gamelli, 2001, Edwards, Gandini, Forman 2014, Rodari 2014, per indicarne solo alcuni). Le qualità sensoriali ed estetiche degli oggetti intorno a noi sono un potente strumento per esplorare il mondo insieme ai bambini e per costruire sistemi di senso (Sternberg 2009).

L'importanza del gioco per il benessere del bambino è stata riconosciuta dalla convenzione sui diritti dei bambini sin dal 1989. Giocare e imparare sono profondamente interconnessi e le ricerche internazionali mostrano dati in cui già diverse scuole lavorano in modo molto soddisfacente su questo rapporto (Grey 2015, IPA 2013).

Il workshop presenta i risultati di una ricerca interdisciplinare che aveva l'obiettivo di

definire le basi teoriche, i criteri e le indicazioni pratiche per progettare oggetti, materiali e giochi didattici attraverso un dialogo tra le scienze dell'educazione e quelle del design. La ricerca interdisciplinare ([www.eddes.unibz.it](http://www.eddes.unibz.it)) è stata condotta presso l'università di Bolzano intrecciando studenti e ricercatori della Facoltà di Scienze della Formazione e della Facoltà di Design e arti in un confronto e scambio molto proficuo. Sono nate riflessioni e proposte per promuovere l'apprendimento creativo e per combinare strategie e processi a partire dai due mondi (Camuffo, Dalla Mura, 2016, Weyland 2017).

L'intersezione tra educazione e design ha consentito agli studenti e alle studentesse del Corso di Laurea in Scienze della Formazione Primaria di sviluppare artefatti o "oggetti sensoriali per imparare" in dialogo con le coordinate progettuali dei designers per creare oggetti o proposte a sfondo ludico. Lo scopo dei laboratori di "Didattica sensoriale" infatti, era quello di inventare veri e propri prototipi di giochi didattici che sostenessero un apprendimento aperto e diversificato e che stimolassero l'esplorazione e la creatività (Munari 1977, Craft 2005, De Bono 2015).

Durante il workshop sarà possibile sperimentare e giocare con gli "oggetti sensoriali" e si discuteranno i criteri che hanno guidato la realizzazione. Si focalizzeranno, inoltre, le possibilità di crearne di nuovi in base alle più diverse esigenze educative, didattiche e artistico-espressive (Munari 1981, 1985, Connor 2014, Farnè 2016, Preece, Rogers, Sharp 2014, Norman 2013).