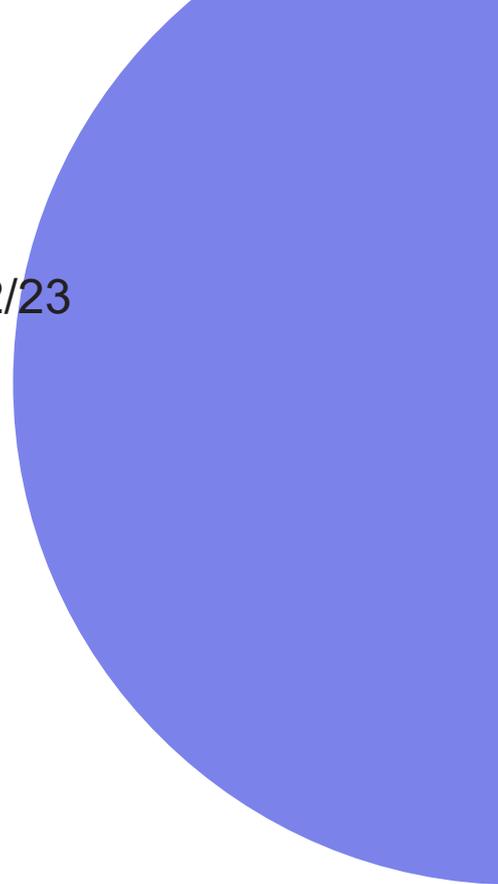


Design for Children

Descrizioni degli insegnamenti 2022/23

Beschreibungen der Lehrveranstaltungen 2022/23



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 ingenue", 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.

Berti Francesca

E imparai a dipingere come un bambino". Gioco e giochi nel design e nell'arte

Il laboratorio intende fornire delle suggestioni attorno relazione gioco-arte.

L'incontro con alcune teorie che riportano l'origine della creatività al gioco (es. spazio transizionale in Winnicott e impulso al gioco in Schiller), aprirà una riflessione più ampia sulle forme del gioco e la loro ripresa nel design e nell'arte. In una prospettiva di didattica ludica inclusiva, una particolare attenzione verrà data alla partecipazione attiva dei bambini e delle bambine nei giochi di strada e nella realizzazione di giocattoli autocostruiti, cosiddetti giocattoli ecologici.

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** **Introduzione & 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.
- Corraini Pietro** **L'editoria per bambini**
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.
- 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.

Döge Paola

Partizipation für Kinder und Jugendliche

Fragen Sie sich, wie Partizipation für Kinder und Jugendliche gelingt oder was eigentlich genau mit Partizipation überhaupt gemeint ist? Einerseits haben Kinder und Jugendliche nach Artikel 12 der UN-Kinderrechtskonvention das Recht, ihre Meinung in allen sie berührenden Belangen frei zu äußern und ihre Meinung muss angemessen berücksichtigt werden. Und andererseits: wie lässt sich das in unterschiedlichen Altersstufen, angesichts von verschiedenen Entwicklungsständen und individuellen Voraussetzungen von Kindern und Jugendlichen und in diversen Kontexten wie Schule, Museum oder Städtebau umsetzen? Unbestreitbar trägt Design maßgeblich dazu bei, auf Entwicklung und Lernen Einfluss zu nehmen. Doch selten sind Kinder und Jugendliche selbst an der Gestaltung ihrer Umgebungen beteiligt. Die Lehrveranstaltung verknüpft entwicklungspsychologische Grundlagen mit praktischen Wegen von Partizipation und regt so an, Kinder und Jugendliche (mehr) einzubinden.

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.

Frei Sabina

Planung und Umsetzung von partizipativen Designprozessen mit Kindern und Jugendlichen im Sozialbereich

Il laboratorio mira alla trasmissione dei principali fondamenti teorici/concettuali relativi alla partecipazione di bambine e bambini nei processi di progettazione in una prospettiva di coprogettazione e di empowerment. Vengono inoltre illustrati e discussi gli elementi costitutivi e concreti della progettazione partecipata con particolare riguardo alle sfide e alle potenzialità del lavoro con bambine/i e ragazze/i.

Gabrielli Giulia

Didattica della musica

Notte e giorno. Primavera, estate, autunno, inverno. Le onde che si infrangono sulla riva, il battito del nostro cuore... Tutta la nostra esistenza è legata dal ritmo, inteso come il "succedersi ordinato nel tempo di forme di movimento, e la frequenza con cui le varie fasi del movimento si succedono" (Treccani). Il ritmo è, naturalmente, anche il cuore pulsante della musica, un'arte che può vivere e dispiegarsi solo nello scorrere regolare del tempo. L'educazione al ritmo, in tutte le sue diverse declinazioni, è uno dei fondamenti della pedagogia musicale. L'incontro illustrerà, attraverso esempi pratici, alcune delle infinite possibilità di giocare e imparare la musica con e attraverso la sua componente ritmica.

Gigliotti Roberto

Exhibition Design for Children

The unit „Exhibition Design for Children” is committed to the communication of basic principles inherent to the display and the design of a show consistent with the idea of inclusive exhibition spaces. The students will be confronted with possible ways to relate to spatial design in general and to the exhibition environment and its accessibility in detail. Through the presentation of realised case studies and literature excerpts, a specific attention will be paid to those sensations that are related to the experience of a place and of an exhibition, their atmosphere, and the movement through different spatial situations. Furthermore we will question how this approach can be able to enhance the learning experience of young visitors in informal learning settings as museums and exhibitions.

Glüher Gerhard

Ästhetische Artefakte: Untersuchungen zwischen Spiel und Kunst

Im Zentrum der Vorlesung stehen Objekte aus Kunst, Design und Alltag, die auf verschiedene Weisen mit dem spielerischen Denken und Handeln in Verbindung gebracht werden können. Allen diesen Objekten ist gemeinsam, dass sie durch den Gebrauch und / oder durch die Betrachtung Auslöser von Dialogen sind. Entscheidend ist dabei die Tatsache, dass diese Dialoge offen und kaum planbar ablaufen. Die Kommunikation kreist um diese Objekte in einer dynamischen Form, es entstehen neue Einsichten über das eigene Handeln. Das Spielen ist immer ein kreativer Akt. Die Figuren mit denen real oder imaginär gespielt wird haben ästhetische Qualitäten, die in diesem besonderen Fall der Kommunikation dazu beitragen, das kreative Denken anzuregen und weiter zu entwickeln. Kunst als Spiel und Spiel als Kunst wird somit eine Möglichkeit des Lernens.

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.

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.

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

Ausgangspunkt für die Entwicklung unseres Gedankengangs ist die Grundfrage der modernen Ethik: "Was soll ich tun?" Im Vordergrund steht das Bemühen ein hinreichendes Verständnis dieser Frage zu entwickeln und mögliche Antworten auf diese Frage zu analysieren. Den Hintergrund für diesen Versuch bildet der Befund von Hans Jonas (Das Prinzip Verantwortung, 1979), demnach wir auf vielen Ebenen der menschlichen Praxis (im Sozialen ebenso wie im Ökologischen, im Technischen ebenso wie im Wissenschaftlichen) einen Transformationsprozess erfahren, der für die ethische Theoriebildung Neuland ist. 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.

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.

Marzotto Claude

Design per bambini come "programma aperto"

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.

Parasite 2.0

Lo spazio per bambini

Un playground può diventare uno spazio in cui sperimentare nuove forme di comunità? Può rappresentare un ambiente in cui il bambino è spin-o a una maggiore relazione del suo corpo con lo spazio circostante? E' possibile considerare il play-ground 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 e non? Queste saranno alcune delle domande che verranno poste collettivamente ai partecipanti, così da creare un dibattito aperto e utile allo sviluppo del progetto che sarà oggetto del modulo. Una serie di riferimenti sarà inoltre fondamentale nello sviluppo 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 futuri-bili spazi per bambini che garantiscano lo svilup-o della creatività dei bambini stessi.

Rodella Ilaria

Filosofia per bambini

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 delle bambine e dei bambini. Gli strumenti proposti durante il corso hanno lo scopo di mostrare come 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. Porre al centro della progettazione, la "domanda", il concetto astratto significa dare voce a quell'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". È un processo complesso la comprensione che 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 che si intersecano ai luoghi in cui questi percorsi sono inseriti. 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. Ai partecipanti 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.

- 1) Filosofia e Arte
- 2) Filosofia e Domanda
- 3) Filosofia ed Ecologia

Spreafico Lorenzo

Il parlato bambinesco

Gli adulti che si rivolgono a bambini sono soliti farlo adottando strategie comunicative dedicate, diverse da quelle impiegate per interagire con altri adulti. Nel corso della lezione discuteremo della componente linguistica di questo genere di interazioni, tratteggiandone le caratteristiche, discutendone le funzioni, valutandone la spendibilità per progetti con e per i bambini.

Stadler-Altman 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.

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

Digital design. 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 Mehrsprachendidaktik

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.

van Bezooijen Aart

New materials for designing for (and with) children

During an interactive lecture we will experience different kind of materials and their role and importance for the design of objects. We'll discuss the role of materials in product innovation, usability, sustainability, branding, meaning and forecasting. Physical material samples will support you in understanding the properties and sensorial qualities of different materials for design. We'll share useful literature and online resources for material inspiration and selection for your future projects. With a hands-on exercise we will explore the transformative character of materials. For a sneak preview, feel free to follow us @material_crush

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) 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).