



TRA IL
DIRE
E IL
FARE

IL MADE
IN ITALY
GIOCATO
DAI BAMBINI

Scuole coinvolte:
Istituto Comprensivo Statale "Miramare", Rimini
Istituto Comprensivo Arta terme Paularo, Udine
Istituto Comprensivo Bellaria Igea Marina

made in Italy
un modello educativo
(bando MIUR e INDIRE)

M
Centro
Alberto Manzi

 **Zaffiria**
LABORATORI ASSOCIATI SOSTE

*“Tanto meglio sarà l’adulto,
quanto meglio avrà giocato da bambino”*

Lo sosteneva Platone e noi ne siamo convinti.

Giocare è fondamentale alla vita di chiunque;
per il bambino è uno spazio e un tempo indispensabile.

Alberto Manzi lo scriveva così:

*“il gioco è **mezzo di scoperta**, medium culturale”.*

Cosa è successo

Il progetto “**Tra il dire e il fare: il made in Italy giocato dai bambini e dalle bambine**” ha cercato di mettere in pratica l'**approccio pedagogico di Alberto Manzi**.

Nelle tre scuole coinvolte (**Istituto Comprensivo di Miramare; Istituto Comprensivo di Bellaria; Istituto Comprensivo di Arta - Paularo**) la didattica è stata progettata partendo dai capisaldi del *fare* scuola di Alberto Manzi:

- saper far accadere esperienze in classe in cui i bambini possano fare e pensare;
- saper partire dalle loro esperienze quotidiane portandole fuori dall'esperienza “quotidiana”;
- saper lavorare insieme e da soli per contribuire ad un percorso di ricerca collettivo che sappia appassionare;
- tenere aperto il confronto tra fuori e dentro la classe;
- saper discutere e progettare in situazioni di vita reale usando le discipline come strumenti indispensabili per i propri obiettivi;

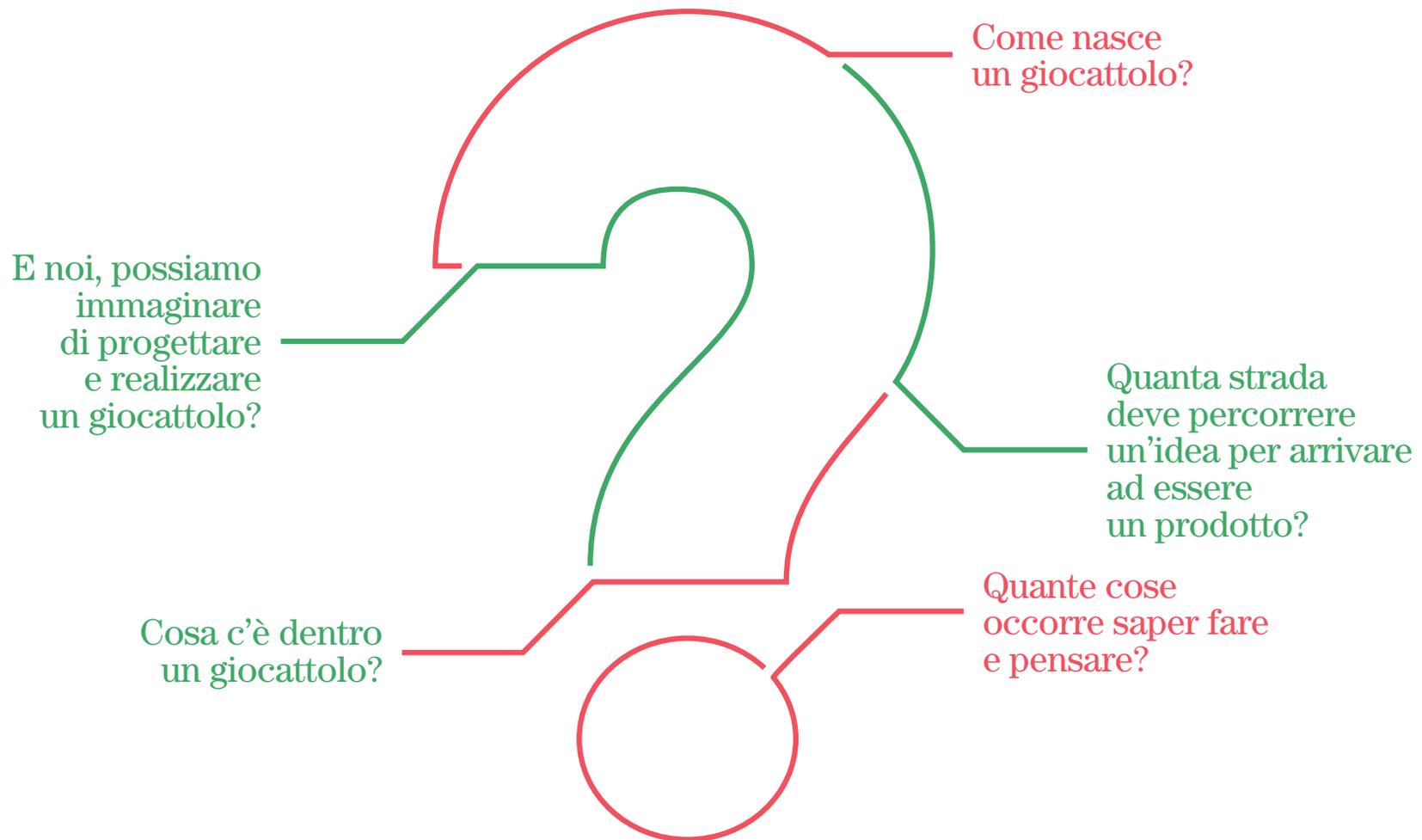
- saper cogliere l'errore o l'ignoto come strumenti per la curiosità e per nuove aperture;
- dare il meglio di sé.

Il progetto prevedeva di indagare il *made in Italy* per meglio coglierne le peculiarità: storie di artigiani, di identità locali e patrimonio culturale si sono intrecciati a questioni come la sicurezza del giocattolo e la marcatura CE.

Quegli oggetti che stanno nelle mani dei bambini con naturalezza sono diventati oggetto di indagine per scoprire quanti mondi stanno dentro e dietro un giocattolo.

“Non è tanto il giocattolo in sé che vale quanto le attività di riflessione e di ricerca favorite e suscitate dal gioco stesso”.

Alberto Manzi



Queste domande hanno sostenuto tutta la progettazione didattica, suddivisa in incontri da due ore. I bambini e le bambine hanno continuamente percorso

il sentiero tra ciò che immaginavano o pensavano di conoscere e ciò che l'attività didattica proponeva nei termini di nuove domande e nuovi spunti di ricerca.

“Se il bambino fa, ha la possibilità di parlare. È difficile rimanere muti quando si sta facendo qualcosa che si vuole far conoscere agli altri. Approfittare, allora, di ogni occasione per sollevare domande, chiedere spiegazioni. Il bambino è costretto a riflettere su tutte le informazioni in suo possesso.”

Alberto Manzi

Per capire la **filiera di un giocattolo** sono state realizzate delle carte gioco insature, aperte all'interpretazione dei bambini che costruendo le loro mappe posizionando le carte e usando delle frecce, mostravano i presunti percorsi di un giocattolo.

Gli aspetti produttivi e lo smontaggio (vedere cosa c'è dentro) hanno permesso l'emersione e l'ascolto di tante teorie sui materiali e sui processi (in parte riportati nel “diario di bordo”).

Progettare un gioco è stato appassionante: **Federico Fellini**, le **gocce di acqua di mare** e la **musica della Mozartina di Paularo** sono stati i temi di ricerca. Studiare e capire per poter fare, per padroneggiare il necessario per inventare e immaginare ha mosso gli studenti verso tre progetti concreti.

Nelle pagine che seguono, le immagini raccontano il lavoro di scoperta, il continuo fare e disfare che ha portato gli studenti a realizzare un prototipo presentato poi alla **Fiera del giocattolo di Norimberga nel febbraio 2017**.

“Il gioco è il mezzo per adattarsi in forma attiva alla realtà e, nello stesso tempo, un mezzo per trasformarla con l’immaginazione.”

Alberto Manzi

Sui giocattoli e sul giocare a scuola

Gli oggetti ci presentano una questione che ancora la scuola non ha risolto: **come trasformo dei concetti teorici in esperienze che il bambino può padroneggiare?**

Cerco tra il materiale didattico disponibile nei cataloghi scolastici: ogni insegnante si rende conto di quanto spesso il livello sia basso. L'estetica dell'oggetto sembra essere un problema superfluo, un lusso per scuole che possono permetterselo.

La comunicazione visiva, tattile e sensoriale di qualità viene spesso sacrificata per inseguire un prezzo basso. Poco importa se poi quel materiale verrà usato poco perché poco stimolante. Proviamo allora a riaprire quegli armadi scolastici che i bidelli hanno chiuso da tempo: kit colorati per studiare la geometria, carte da abbinare per ricomporre le forme, forme di legno che profumano di scuola.

La ricerca a un certo punto si è fermata. O, forse, si è solo nascosta. Nelle cattedre di quelle maestre e maestri che riadattano oggetti per stimolare i loro bambini, per aprire domande sul mondo e sull'esperienza quotidiana.

È fondamentale che i giochi siano strumenti con cui provare a fare da sé, scoprendo che l'errore può dare informazioni utili sull'uso e su cosa ci posso fare.

Sono giochi che vorrebbero far nascere una curiosità. Non si porta il bambino a fare il "lavoretto", per tutti uguale, tranne per chi incolla male... ma si chiede al bambino di giocare con uno strumento per arrivare poi ad esprimersi e a capire: avremo tante opere diverse a seconda di quanti sono i bambini in classe. Capiscono che sono loro al centro dell'esperienza, con la loro immaginazione, la voglia di giocare a fare così e anche così, di fermarsi perché forse invece si potrebbe anche fare così... Sono bambini attenti, che si concentrano nel lavoro che stanno facendo.

Dall'Archivio del Centro Alberto Manzi

Alberto Manzi, l'indimenticabile maestro di “**Non è mai troppo tardi**” negli anni Sessanta, scriveva: “*Il gioco è anche un modo per apprendere delle tecniche per raggiungere determinati obiettivi. Può anche essere un modo di “essere” senza nessuno scopo. Quel che ci interessa rilevare è che con il gioco il bambino sviluppa: creatività, invenzione e ricerca, fattori che sono di primaria importanza per poter affrontare nel futuro ogni imprevisto e saper esaminare un qualsiasi problema e tentare di risolverlo.*” (Agende di Casa Serena, anni Ottanta)

*(...) È stato accennato che abbiamo due grandi strumenti a disposizione per aiutare l'intelligenza a crescere: **le favole e il gioco.***

Che significa giocare? Questa azione istintiva del bambino è stata spesso trascurata e considerata una semplice perdita di tempo, un modo di scaricare le energie superflue ed anche un modo per non avere i piccoli tra i piedi.

Il gioco invece ha diverse finalità:

- 1) È usato dai bambini per imitare il comportamento degli adulti e apprendere le tecniche e i ruoli dell'età matura. Il bambino ripropone a se stesso situazioni e atteggiamenti relativi al mondo degli adulti attraverso una sua personale interpretazione che va man mano modificando e correggendo in base ad esperienze successive.*
- 2) Il gioco è anche un modo per apprendere delle tecniche per raggiungere determinati obiettivi. Può anche essere un modo di “essere” senza nessuno scopo. Quel che ci interessa rilevare è che con il gioco il bambino sviluppa: creatività, invenzione e ricerca, fattori che sono di primaria importanza per poter affrontare nel futuro ogni imprevisto e saper esaminare un qualsiasi problema e tentare di risolverlo.*

E con la continua trasformazione tecnologica attuale, con le scoperte che si susseguono a ritmo ac-

celerato e le invenzioni che si sovrappongono freneticamente, un individuo deve essere preparato a saper affrontare l'imprevisto.

Il gioco:

- 1) È uno dei mezzi per sviluppare l'intelligenza;*
- 2) È nel gioco che il bambino inizia i primi processi di astrazione;*
- 3) È il modo attraverso il quale il bambino si crea delle situazioni immaginarie per superare il limite delle sue possibilità di azione;*
- 4) È un ampliare i propri limiti, per acquistare un po' più ampia consapevolezza di se stesso, delle sue capacità, del suo essere tra le cose.*
- 5) Il bambino impegnato nel gioco manipola, associa, combina in modo nuovo cose "vecchie", crea relazioni insolite tra parole, oggetti e persone. Queste esperienze favoriscono lo sviluppo del linguaggio e del pensiero.*

“Basti pensare a quanti tipi di attività possiamo realizzare solo per sviluppare il concetto di ‘classificazione’, ‘seriazione’, ‘ordinamento’... Vorrei ricordare, però, che in attività deve esserci il bambino: è lui che deve fare, che deve scoprire, che deve inventare. Noi possiamo soltanto suggerirgli problemi, incitarlo a fare, dando la nostra risposta positiva ai suoi tentativi anche quando sono - secondo noi - illogici o sbagliati.” (Creatività per essere sempre più se stessi - Agenda Serena)

Diario di bordo



Come hanno fatto a fare questi giochi?

- **Cagnolino:**

- L'hanno fatto con un tappeto, con la lana.
- Sì ma c'è anche del ferro e della lana.
- Prendono la cera, la modellano, la mettono nel forno per fare la forma del cane, e poi ci si mette la colla a caldo e si incolla la pelle.
- No, il cagnolino è tutto un blocco, l'hanno schiac-

ciato in una pressa: hanno messo la plastica liquida dentro e hanno messo il cagnolino sul cavallo. Lo vedi che c'è il puntino? E poi gli hanno attaccato la pelle.

C'è il CE, vuol dire che è molto buono.

• Rana:

- Prima hanno cucito la rana, poi hanno messo la sabbia dentro e hanno chiuso il buco.
- Dentro ci hanno messo la lana con lo stampo a forma di rana, poi ci hanno messo la carta colorata.
- La lana è più pesante della sabbia.
- Prima hanno tagliato la schiena della rana.
- Ma dov'è il taglio?
- Allora hanno fatto così: la rana era viva, l'hanno uccisa, l'hanno messa in forno. Quando è uscita gli hanno tolto gli occhi e li hanno messi finti. Dentro hanno messo la sabbia e l'acqua. Al posto della pelle gli hanno messo la stoffa, per quello è pesante.
- Ma quando gli hanno tolto la pelle?

• Camioncino:

- L'hanno messo in uno stampino e dei robot l'hanno

no colorato.

- Sì, spruzzano la vernice.
- C'è anche il ferro.
- Le ruote sono attaccate ad un motore.
- No, è una molla, non è un motore.
- Cuociono la plastica. No, si scioglierebbe.
- Non cotta forte, così non fa la puzza.
- Hanno preso la plastica riciclata e lo stampino a forma di camion.
- Gli hanno aggiunto il ribaltassero.
- Poi tutto in forno un minuto. La cisterna e il camion. Poi l'hanno messa in una macchina che dipinge.
- Per me hanno preso un pezzo di plastica, tipo una palla. I pezzi di plastica sono tipo palle. Poi nel fuoco un'ora e la palla si scioglie. Diventa un liquido che poi viene fatto raffreddare e il liquido viene messo nello stampino.

• Pistola:

- La plastica entra nello stampino e viene scaldata poi prende la forma e si asciuga.
- C'è un buco. Viene lavorato con una stanghetta che quando la stacchi, lascia il buco.
- Hanno mescolato plastica e ferro: ci sono pezzi rossi.

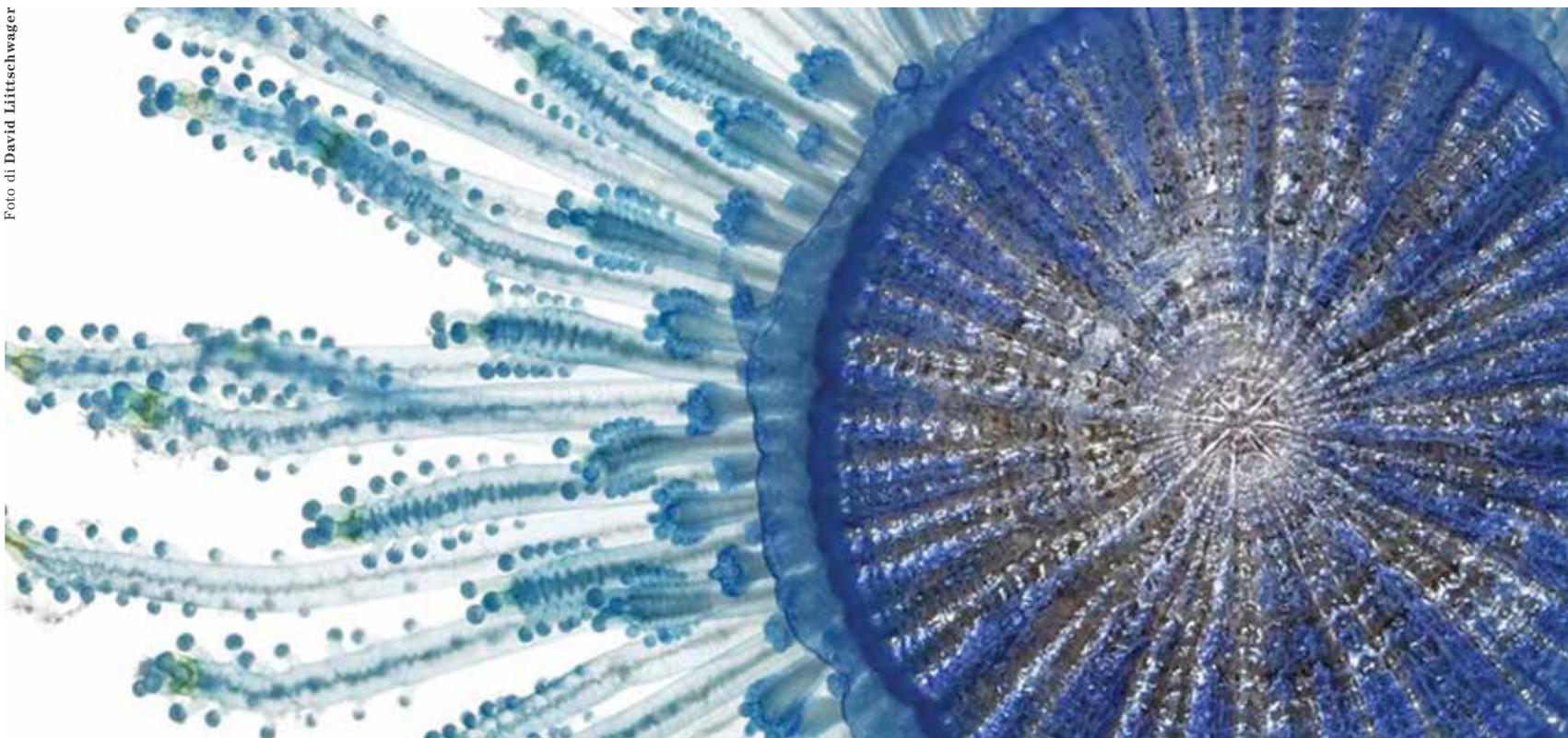
CE

Cos'è la marcatatura CE?

- È un marchio. È il nome di una fabbrica.
- Quando il giocattolo si rompe, puoi andare in fabbrica a farlo aggiustare. Il CE è la fabbrica.
- Il CE non è una fabbrica, è uno scontrino. Ci torni nel negozio.
- No, il CE non è uno scontrino. Io l'ho visto ma non l'ho mai capito.

- È un gioco riciclabile?
- C'è il simbolo di euro, forse la gente pensa: “è gratis?”
- C'entrano i cartoni animati?
- Lo mettono nelle cose di cotone.
- No, in tutto.
- Nelle cose costose.
- È un marchio europeo? Mi è venuto in mente dalla E.
- È stato prodotto in Europa?
- La mia nonna mi ha detto che i cinesi fanno le cose finte.

I bambini di II A, scuola primaria di Via Pescara



Davanti alla lavagna luminosa, seduti in cerchio, i bambini osservano le immagini del mare visto al microscopio.

Viene lasciata loro la parola per cercare di capire l'immagine e ascoltare le loro idee.

Un estratto del loro dialogo:

- È il sole...
- Ma il sole è azzurro?
- Quando si fa notte il sole diventa blu. Per quello che non si vede.
- No, a me sembra più la luna...
- Ma la luna non ha mica i raggi?
- Ha dei buchi... non ha i raggi...

“Ogni individuo mette a punto una serie di ‘strumenti’ che gli servono per agire e crescere che determina lo sviluppo del comportamento intelligente. Tutto questo il bambino lo realizza attraverso il gioco. È con il gioco che il bambino amplia i propri limiti ed acquisisce una più ampia consapevolezza di se stesso, delle sue capacità e del suo ‘essere’ tra le cose e gli altri.”

Alberto Manzi

Progetto Bellaria

Istituto Comprensivo Bellaria Igea Marina

I incontro

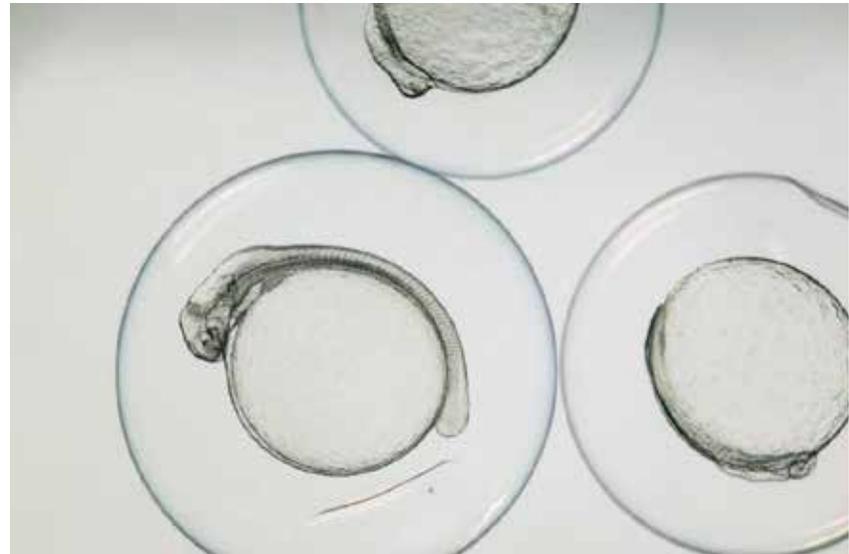
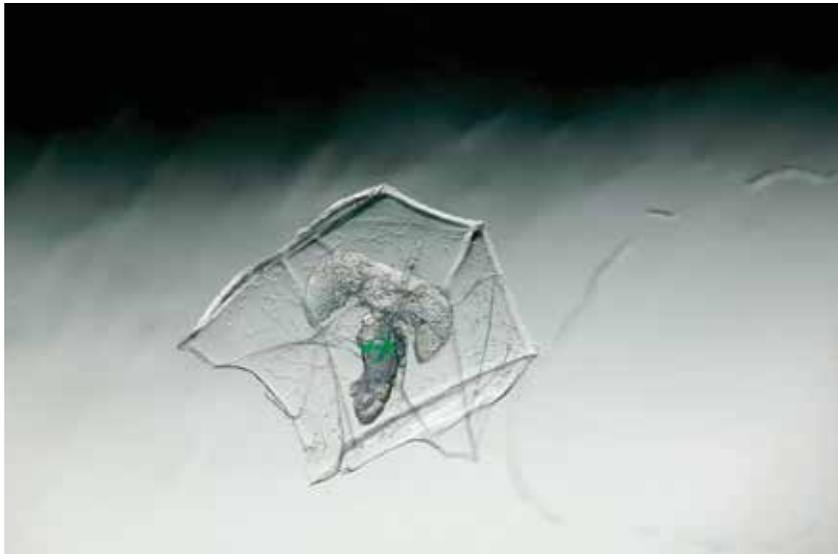


Cosa c'è in una goccia di acqua di mare?

Se lo è chiesto il fotografo **David Liittschwager** che sarà lo **spunto di partenza** per i bambini della **scuola primaria di Bellaria**.

Il sito che illustra il suo lavoro e che abbiamo usato come fonte: www.liittschwager.com









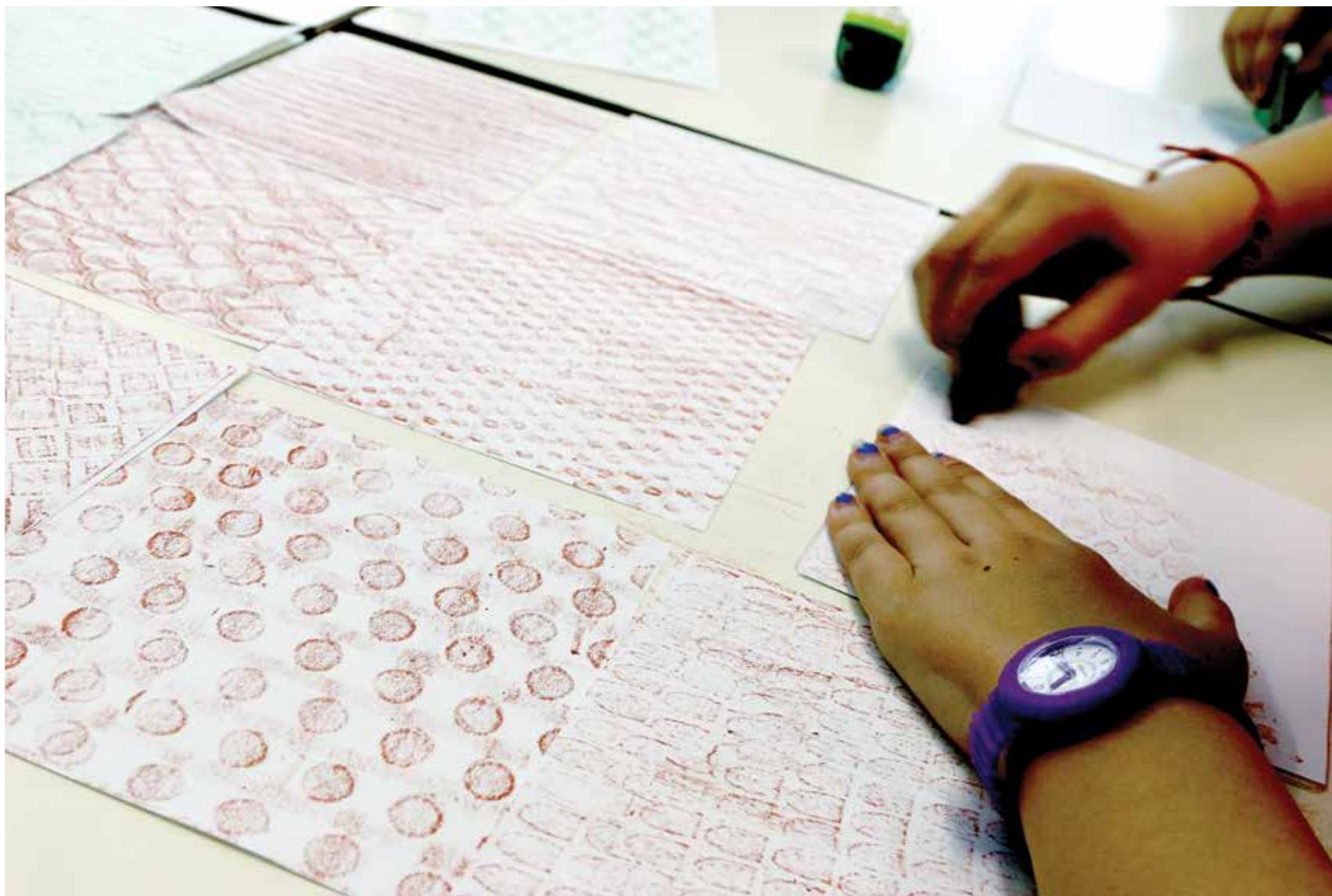




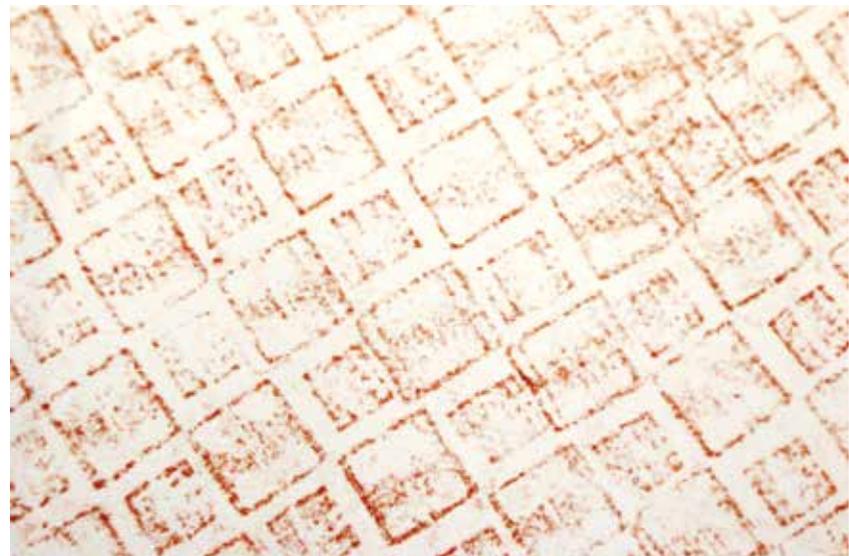
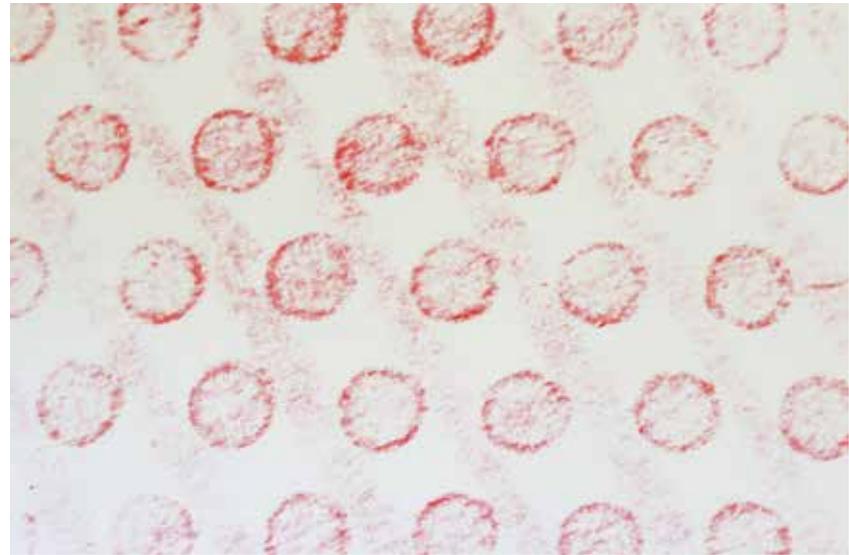
Cos'è una texture? Quale ritmo ha? Quale sequenza?

I bambini hanno prima lavorato sulle **texture di Zoe Ci di Italiantoy**, le hanno catalogate creando un libro a soffietto e le hanno osservate per riflettere poi su cosa fa diventare un “segno” una “texture”.

Ogni bambino ha elaborato le proprie textures decidendo i segni, la regola, il ritmo.







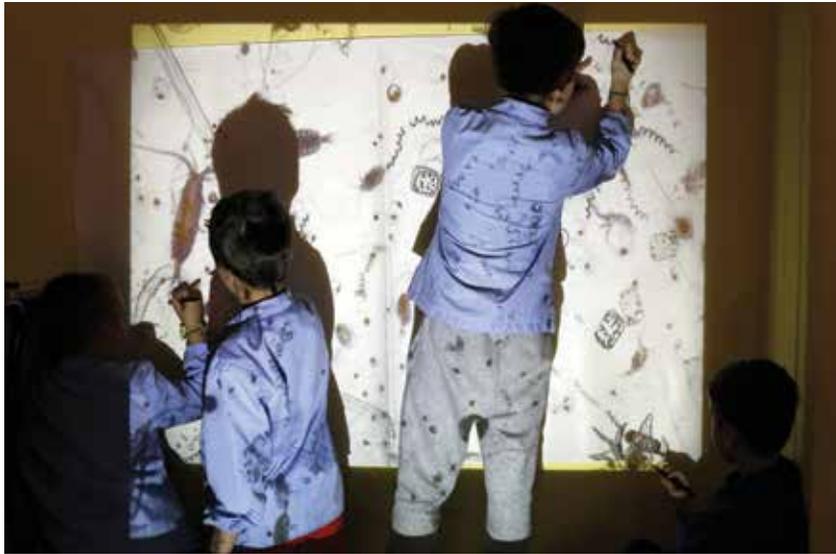


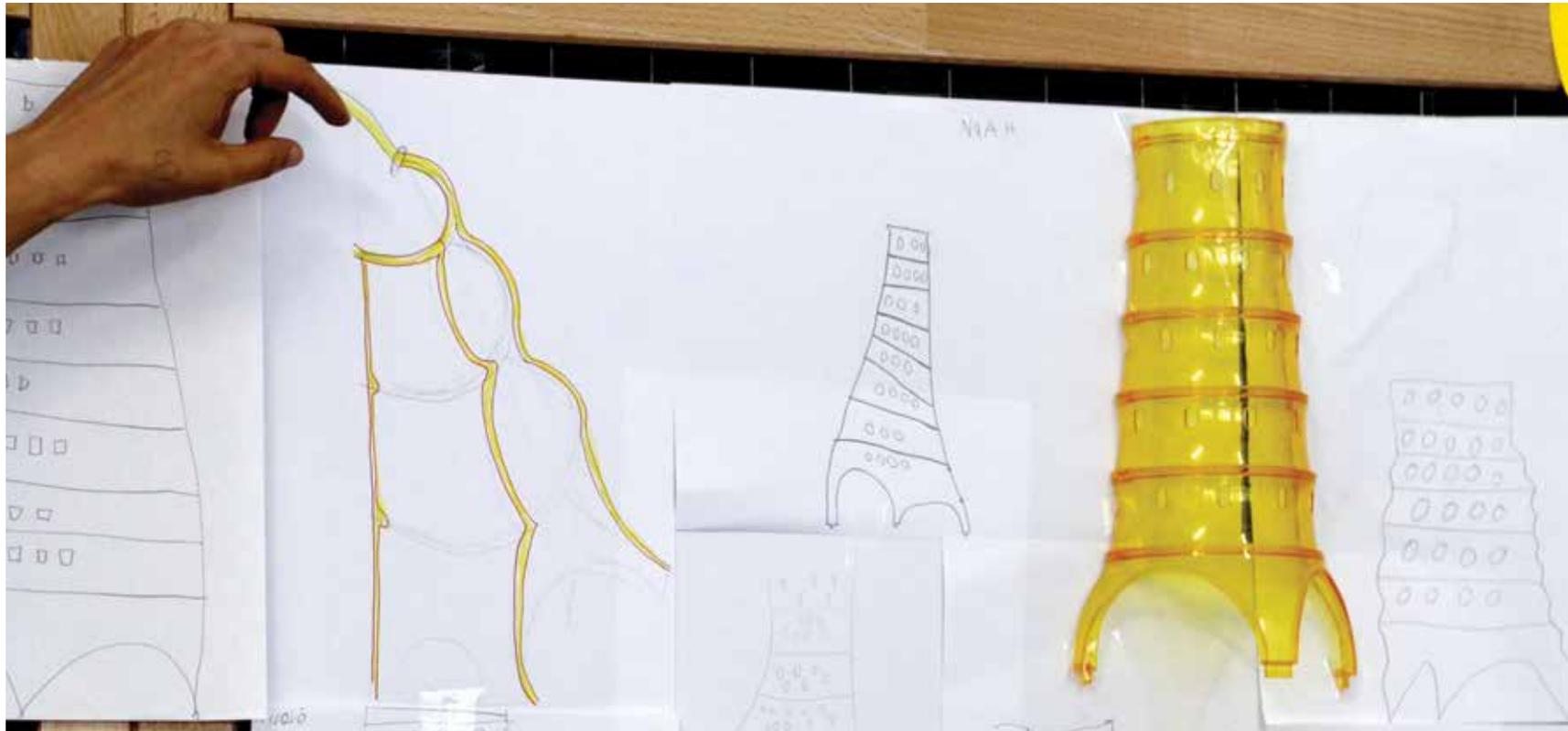
Le scuole primarie dell'Istituto Comprensivo di Bellaria esplorano il mare facendo attenzione a tutti i dettagli.

Le immagini fotografiche di **David Liittschwager** diventano lo spunto per pensare, immaginare e vedere cosa c'è in una goccia di acqua di mare, ma non solo.

Le forme del mare suggeriscono ai bambini delle metafore e l'*incipit* di storie, come quel sole che di notte diventa blu (per questo non lo vediamo).

La lavagna luminosa permette di disegnare ingrandendo, seguire le linee e le forme, entrare nella foto e forse in quella goccia d'acqua.





I bambini continuano la loro esplorazione sulla produzione dei giocattoli. Sono gli stampi a colpire l'attenzione e a permettere un lavoro di gruppo: **come sarà fatto uno stampo? come ci entra il materiale? E quale materiale?**

Le ipotesi dei bambini sono tante: si tratta forse di fogli che prendono la giusta forma grazie al calore

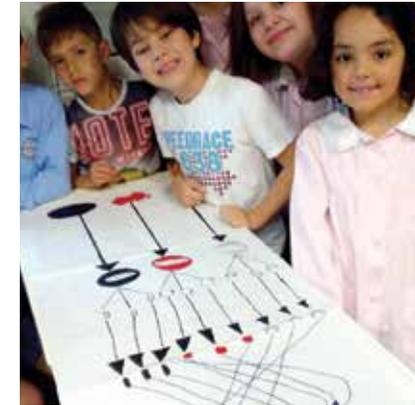
oppure di una materia liquida che nell'immaginazione dei bambini diventa solida grazie al congelamento?

I bambini disegnano per chiarire a se stessi e ai compagni le loro idee e poi alla lavagna mettiamo insieme le varie idee per capire un po' meglio come nascono strane forme di plastica.



Alcuni giochi aprono ragionamenti davvero interessanti. Quando un gioco è formato da tanti pezzi colorati in modo diverso, come si fa a produrli tutti? I

bambini disegnano come immaginano e progetterebbero un macchinario capace di fare componenti di plastica colorate.



Ma dove è stato fatto? I bambini hanno infinite idee sulle fabbriche che realizzano giocattoli. Si tratta di ipotesi che fanno i conti anche con le grandi narrazioni: “escluse le fabbriche di Babbo Natale e della Befana, le altre possono essere dappertutto”.

Partiamo dalle informazioni che la scatola ci dà per capire produttore, importatore, design. E davanti alle cartine geografiche d’Europa e del mondo proviamo a cercare i Paesi che troviamo citati nel packaging.





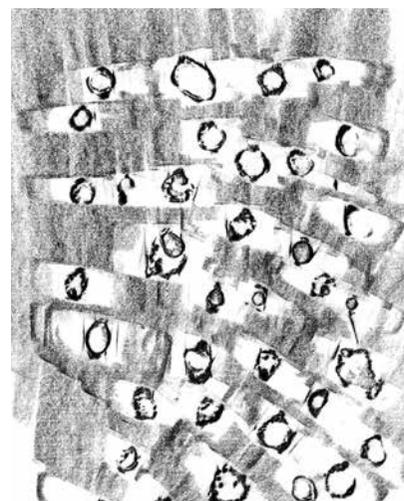
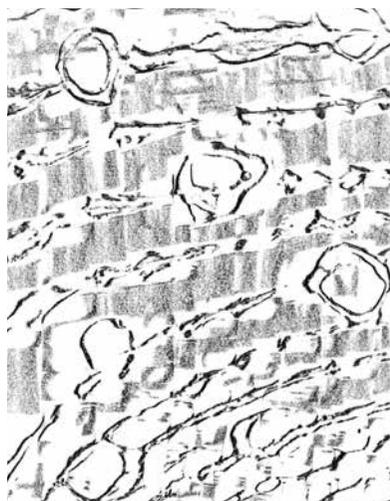
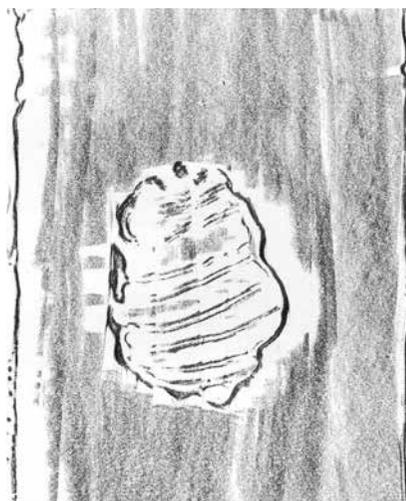
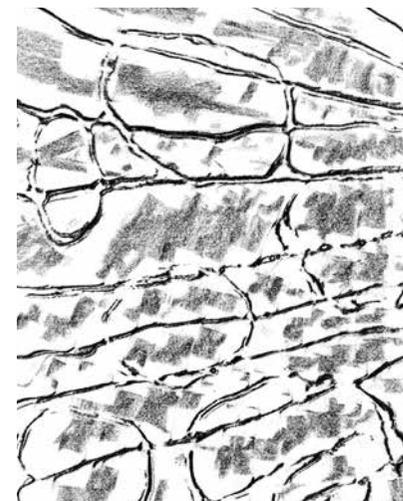
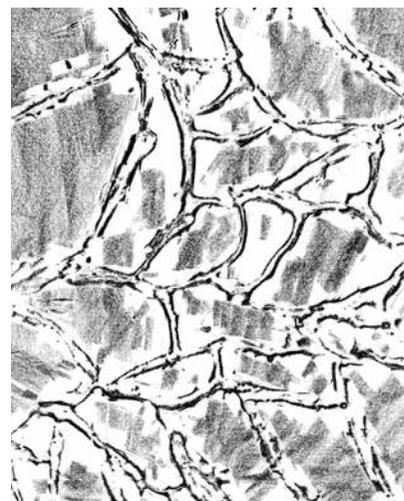
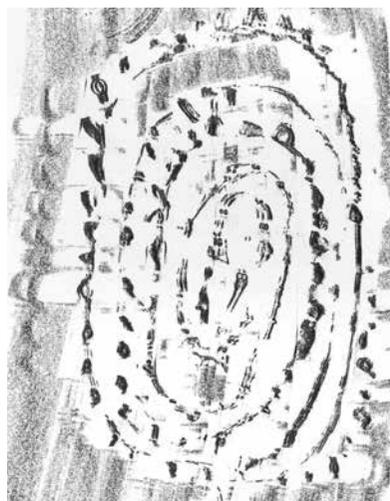
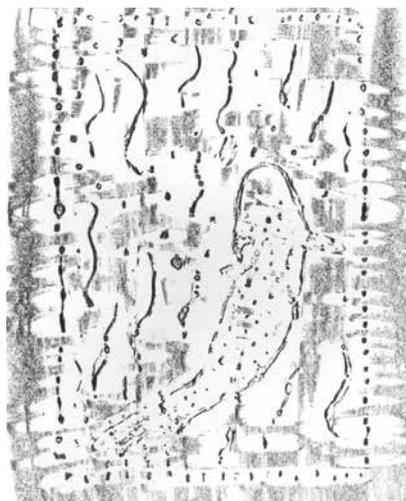
I bambini e le bambine di Bellaria hanno cominciato a lavorare sulle texture del mare. Sono state proiettate immagini di conchiglie, molluschi e pesci per osservarne attentamente i giochi geometrici.

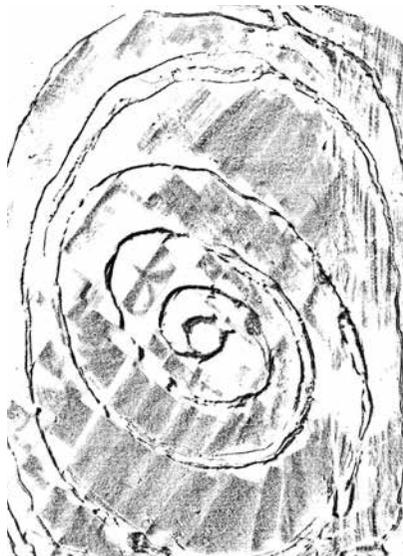
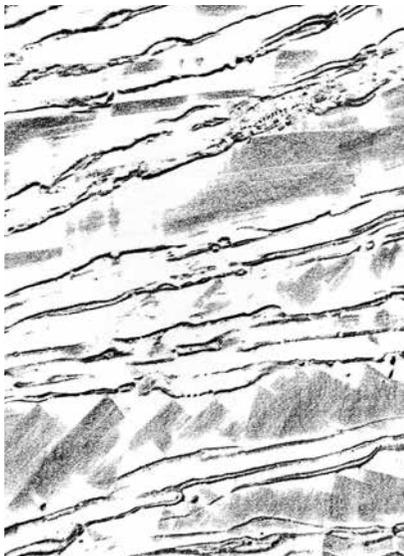
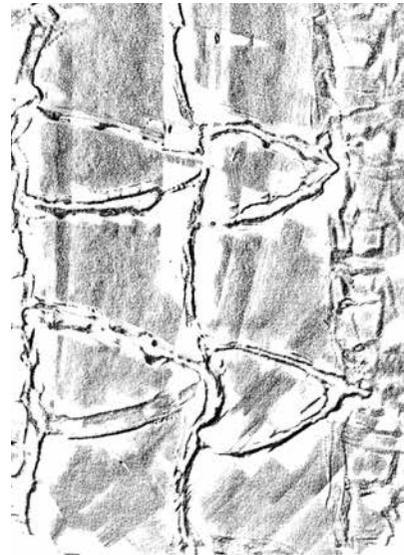
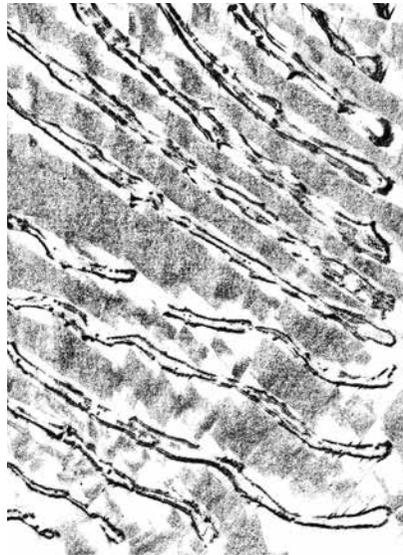
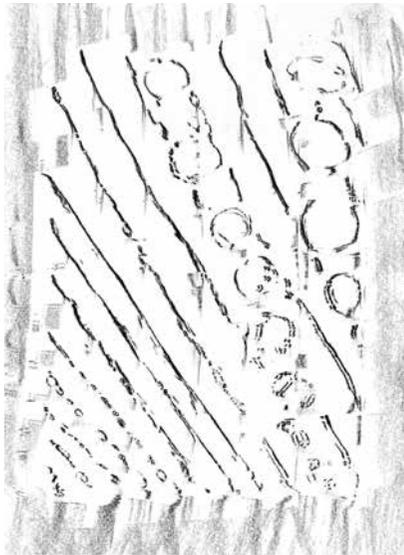
Ogni bambino ha scelto una texture e lavorando con vinavil, siringa e base di forex ha riprodotto una geometria marina (prima ogni bambino si è fatto lo schema con la matita, su foglio di carta).



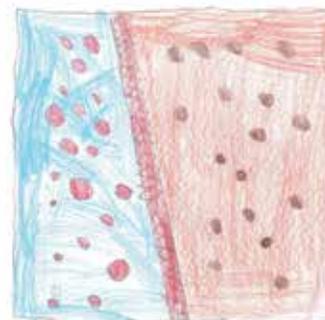
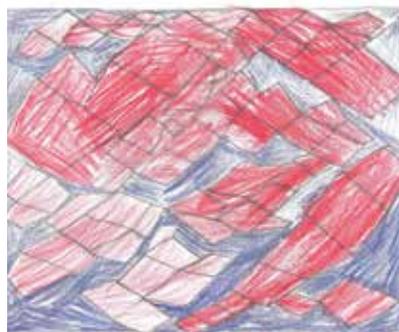
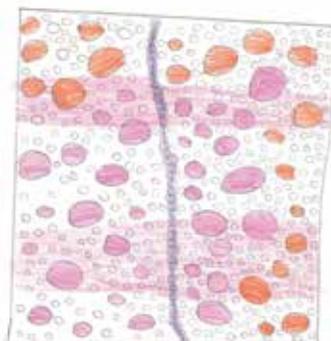
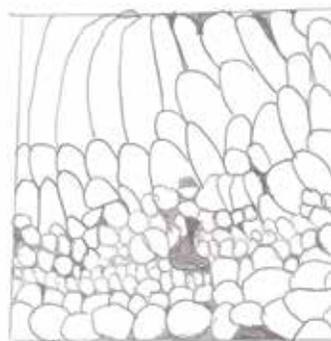
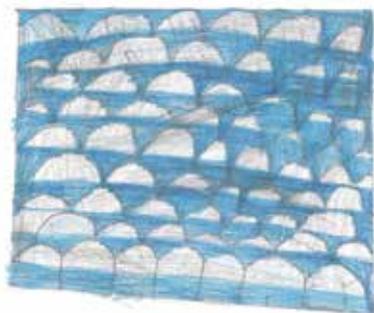


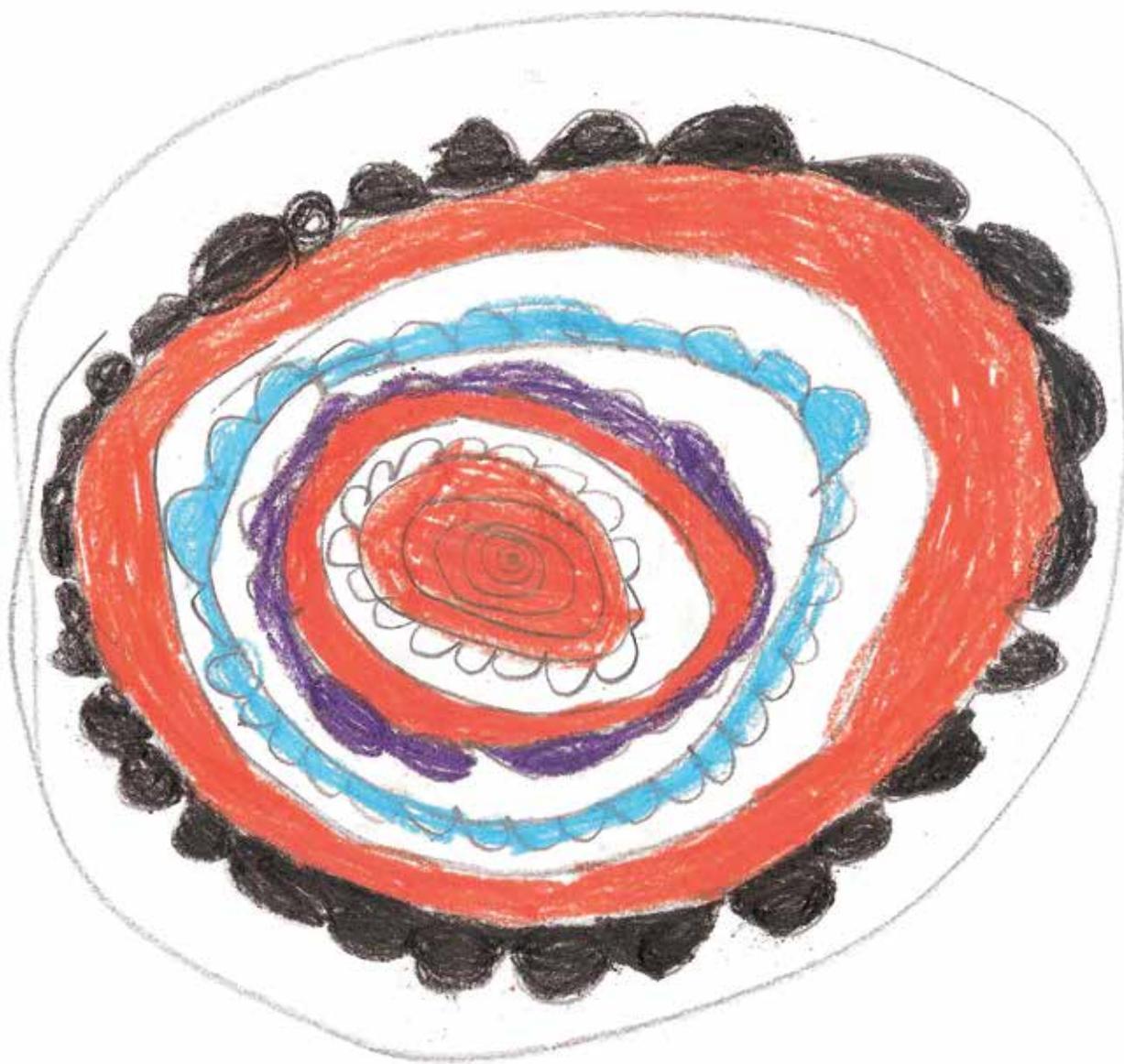
Una volta asciugato il vinavil, è stato possibile usarle come tavolette del frottage. Questi gli effetti ottenuti dai bambini.

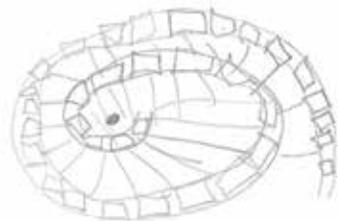




Gli studi grafici e le prove fatte dai bambini prima di lavorare sul materiale per realizzare il prototipo.



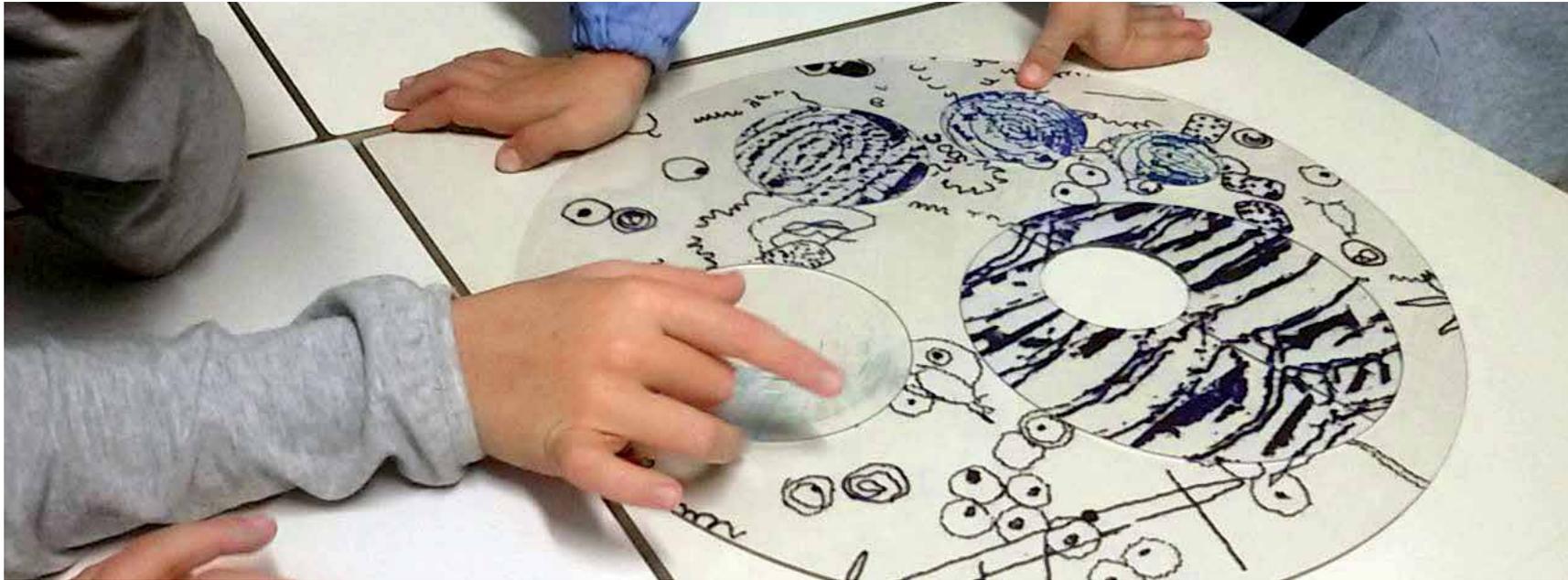


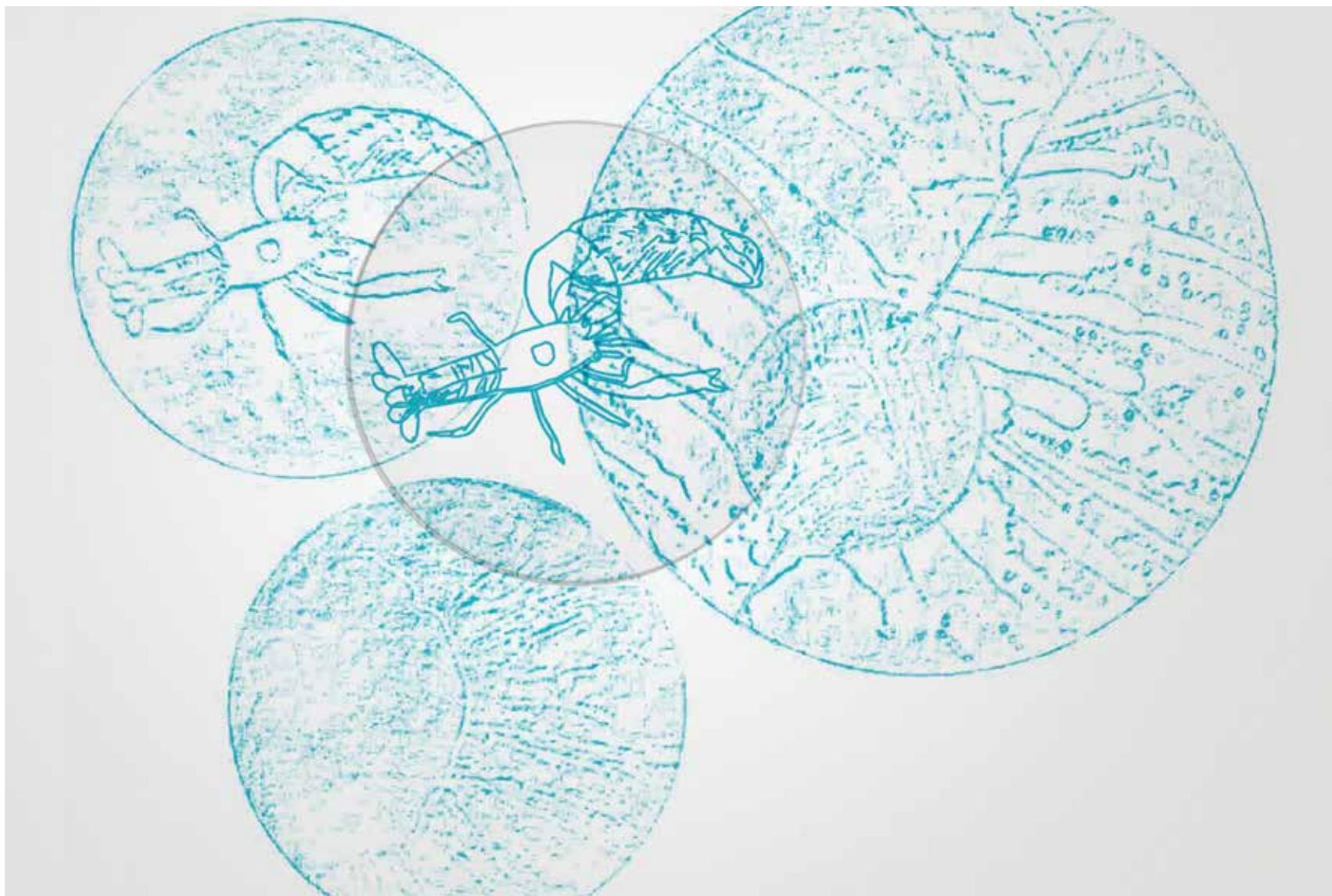




Che cosa c'è in una goccia di mare?

I bambini e le bambine hanno provato a ricostruire le loro gocce di mare, ingrandite come fossero al microscopio, componendo i puzzle e lavorando poi sulle locandine, sulle scatole, sul tutorial. Insieme abbiamo osservato il prototipo che in questo caso presentava un problema di punte acuminate e si è provato a risolvere il problema immaginando diverse forme che potessero ammorbidire gli spigoli e corrispondere alla normativa per la sicurezza e la marcatura CE.



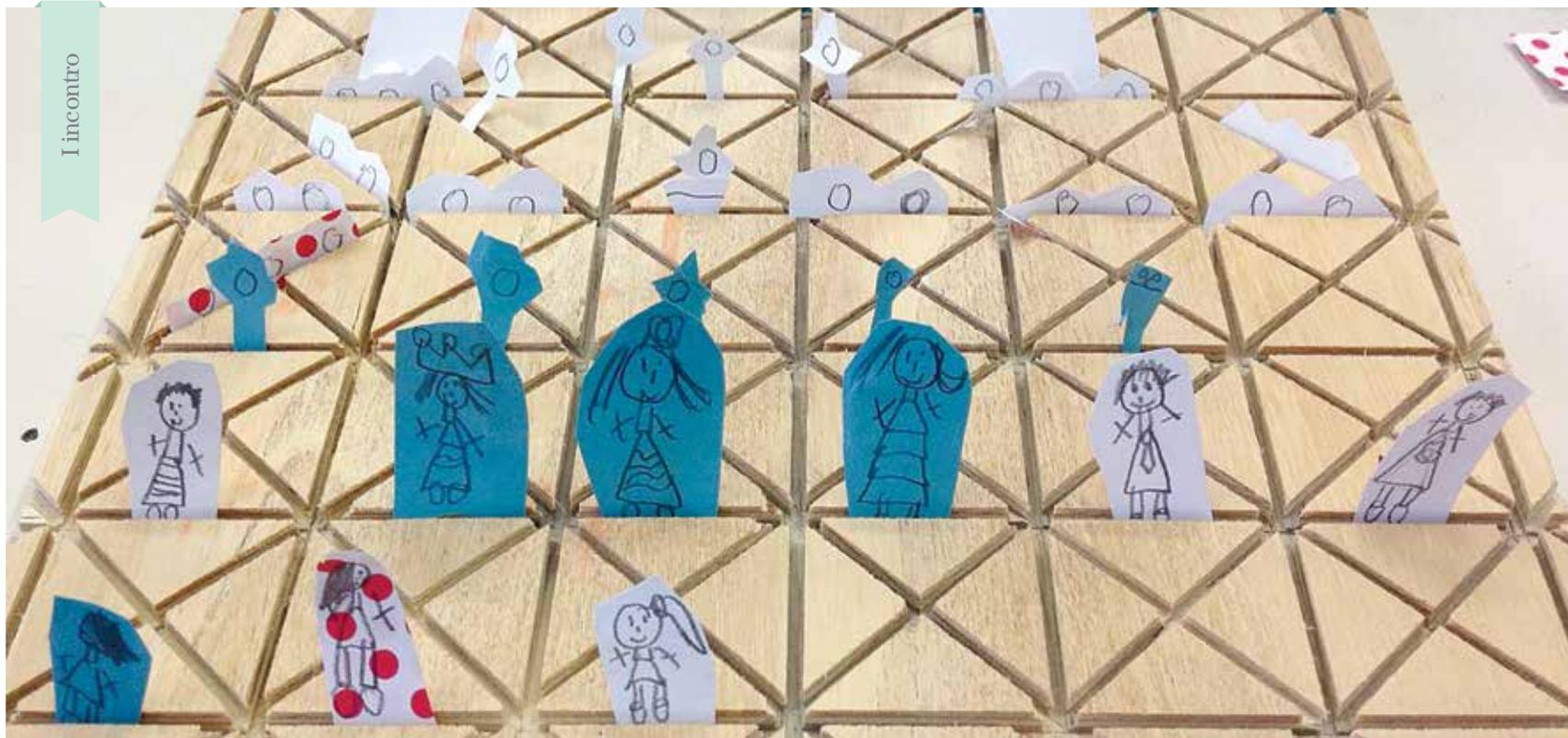


“Nel momento in cui gioca, il bambino rivive tutte le esperienze passate, quel che da esse ha assimilato per risolvere il problema che in quel momento lo interessa. È grazie ai movimenti del suo corpo, al toccare, al sentire, al disfare, al provare... che il bambino costruisce le sue esperienze, che conquista e organizza lo spazio, che realizza il concetto di tempo, che precisa le relazioni tra sé e le cose, sé e gli altri...ossia forma i suoi concetti: pensa.”

Alberto Manzi

Progetto Miramare

Istituto Comprensivo Statale “Miramare”, Rimini



Il primo incontro del progetto a Miramare ha permesso ai bambini di lavorare su un gioco esemplare:

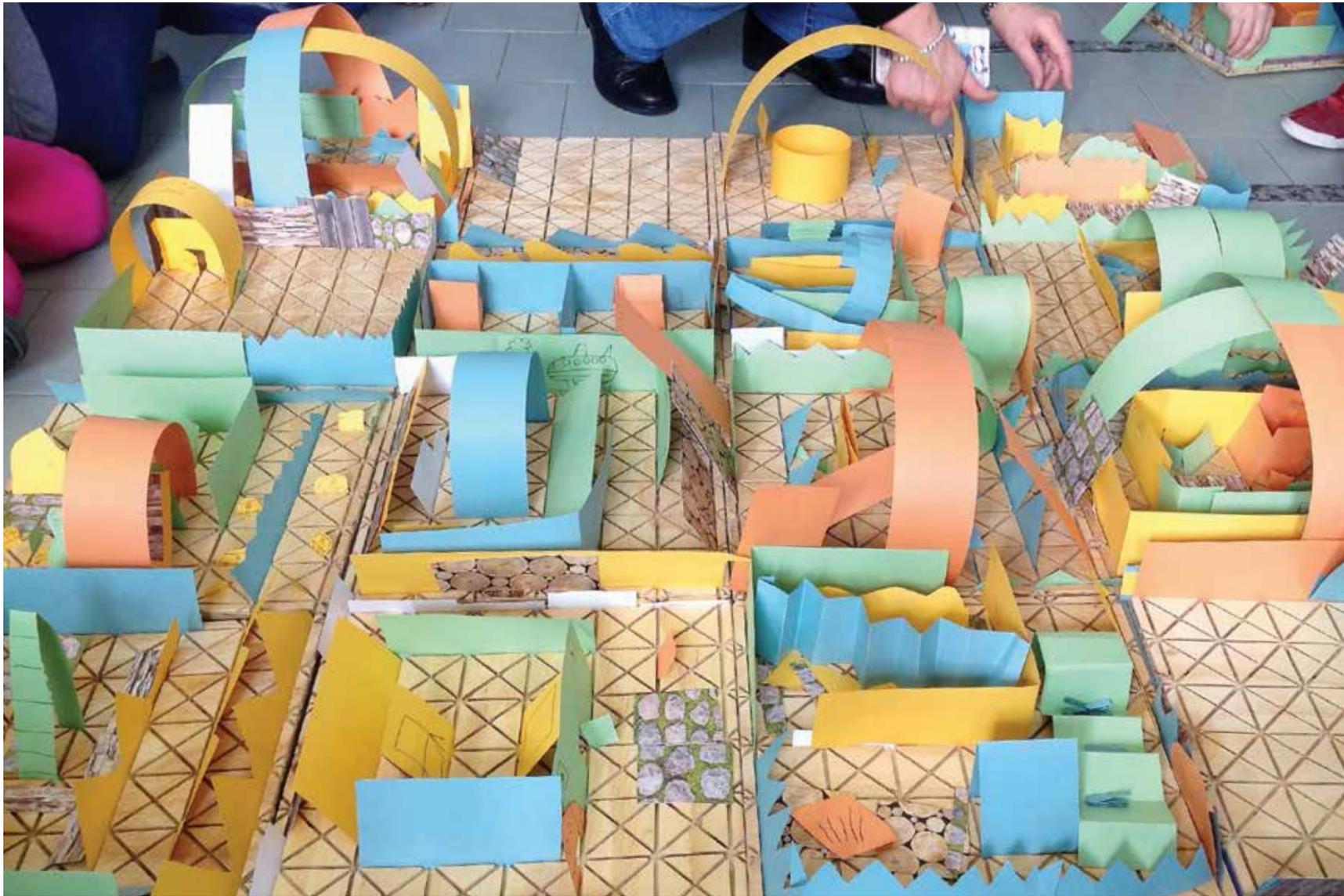
“Labirinto”

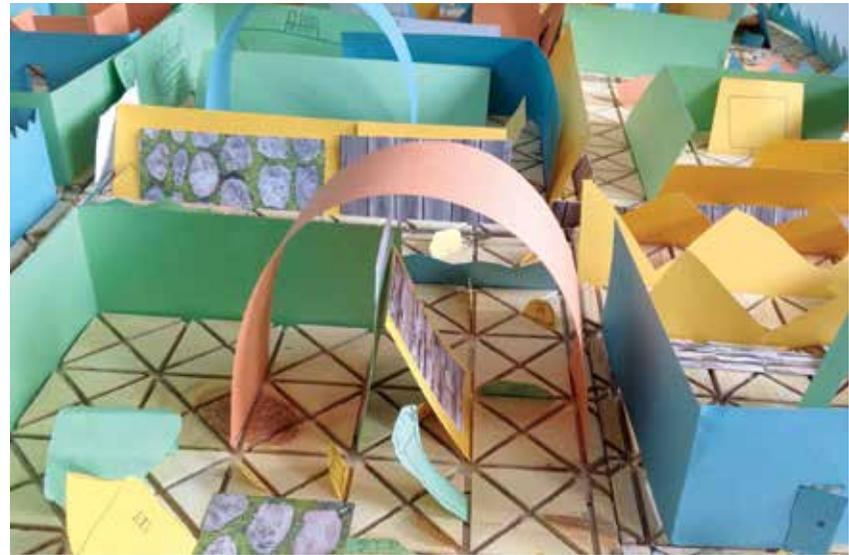
di **Bruno Munari**
e **Giovanni Belgrano** del 1973.

Labirinti, città inventate, architetture possibili solo nei sogni: sono nate dalle mani dei bambini delle cinque classi coinvolte, dalle prime alle quarte.

Il laboratorio ha fatto emergere tante idee di soggetti, panorami, personaggi, elementi del paesaggio, dettagli che presto diventeranno il materiale da rielaborare per creare un primo **gioco su Federico Fellini**.











Il secondo incontro del progetto a Miramare ha permesso ai bambini di pensare come nasce un gioco. **Come si arriva dall'idea al prodotto?**

Partendo dai propri giocattoli preferiti e dalle idee che i bambini hanno su come nascono, usando poi delle carte gioco realizzate da Zaffiria per creare una mappa.





Video e Immagini di Federico Fellini

Le immagini sono pubblicate dalla **Cineteca del Comune di Rimini** e vengono qui usate solo a fini didattici e educativi per favorire il lavoro di ricerca e studio e i compiti dei bambini coinvolti nel progetto.



La strada, 1954



8½, La passerella d'addio, 1963



Amarcord, Danzando nella nebbia, 1973



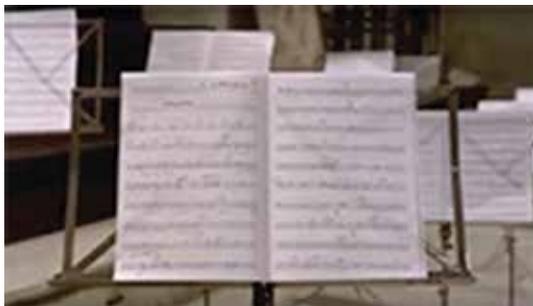
Amarcord, Uomo perso nella nebbia, 1973



Amarcord, Le manine, 1973



Amarcord, Neve e Pavone, 1973



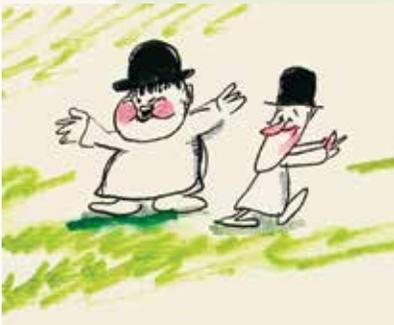
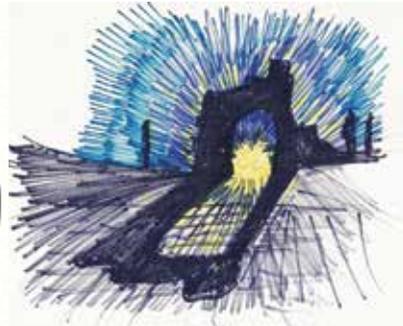
Prova d'orchestra, Il copista, 1979



Prova d'orchestra, L'oboe, 1979



Prova d'orchestra, Ottoni e percussioni, 1979



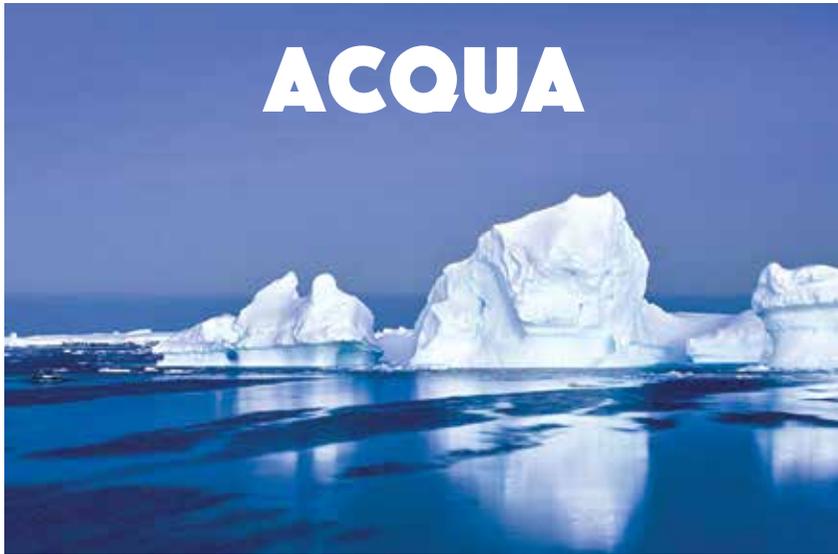


Dal primo incontro erano emerse dai bambini parole che sono state raccolte per essere sviluppate in questo incontro: **il mondo onirico di Fellini incontra quello dei bambini in un viaggio di andata e ritorno.**

Spezzoni di film, il *Libro dei sogni* e il *Labirinto di Munari* trovano una sintesi nel laboratorio con **Eva Montanari.**

Abbiamo ispirato i bambini con l'aiuto di alcune immagini

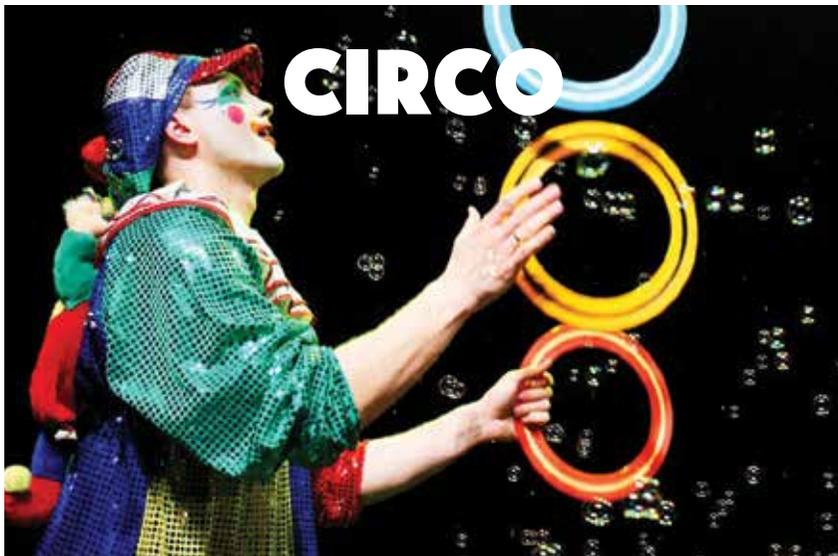
ACQUA



BIBLIOTECA



CIRCO



FUOCO



GIOSTRE



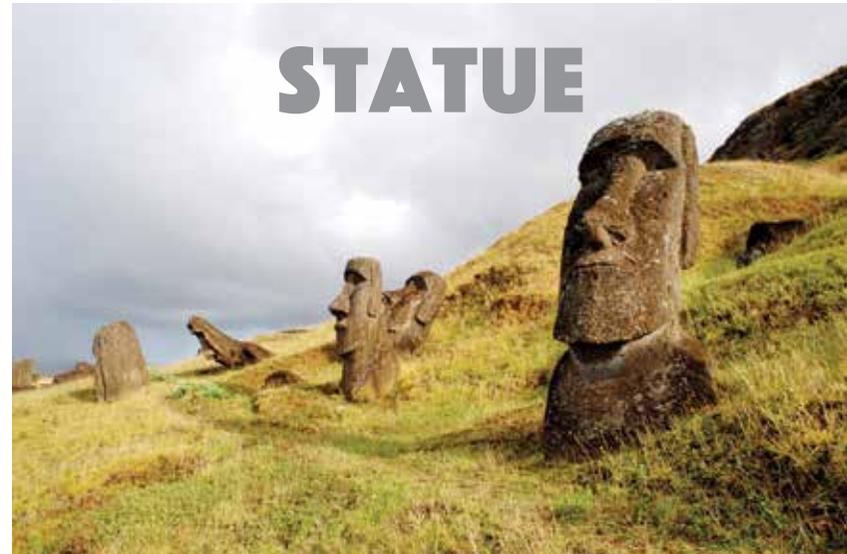
PONTE

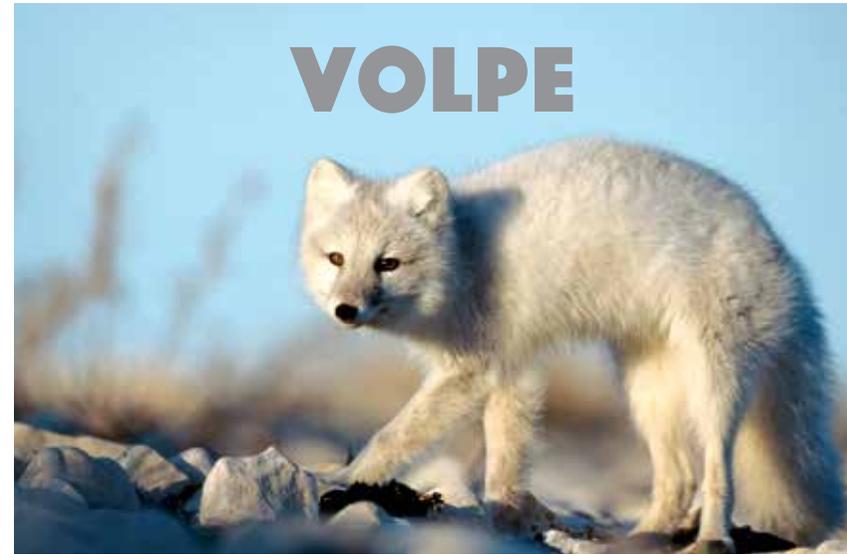


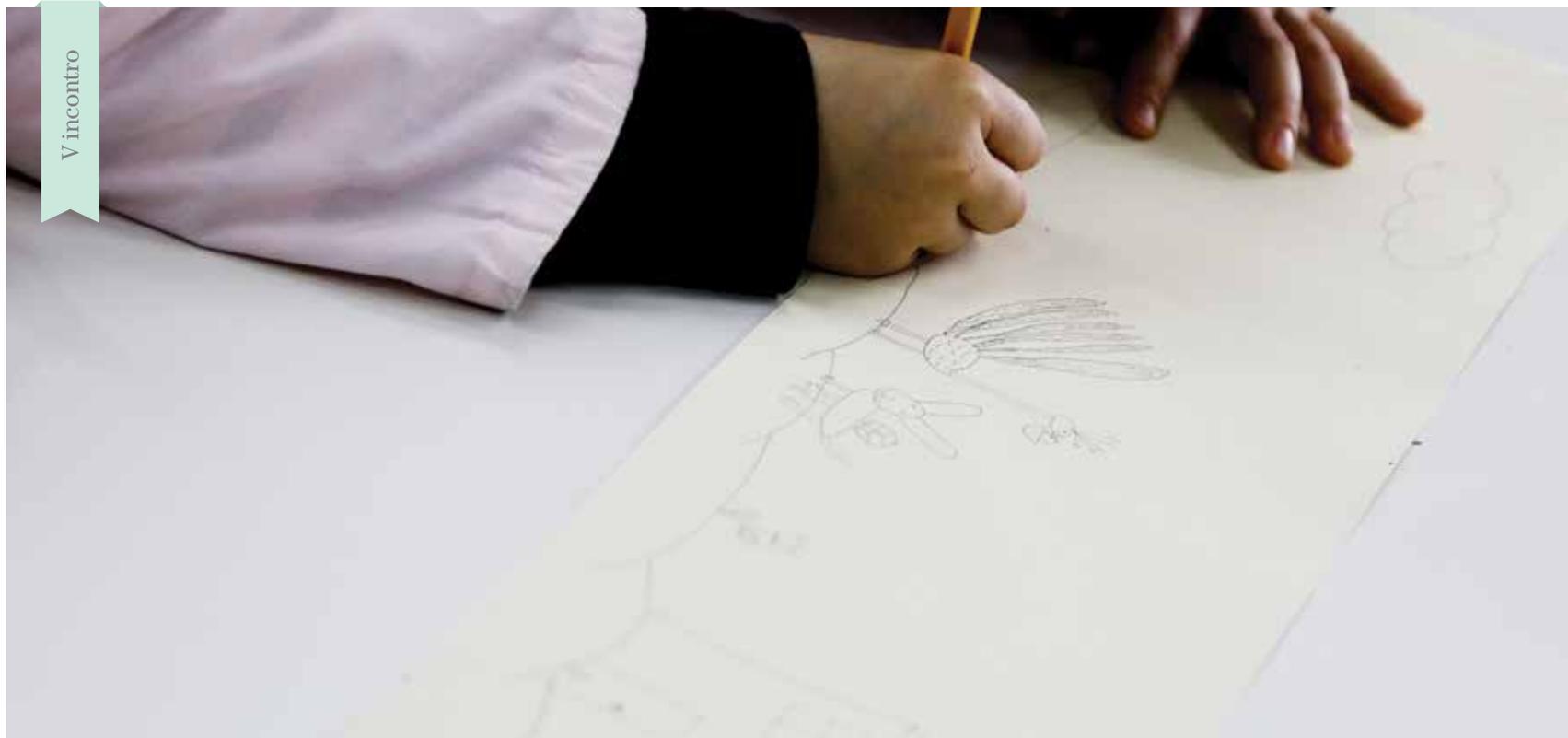
RAZZO



STATUE







L'illustratrice e artista **Eva Montanari** presenta il suo libro su **Federico Fellini e Pinocchio** e aiuta i bambini a lavorare alle illustrazioni del gioco.

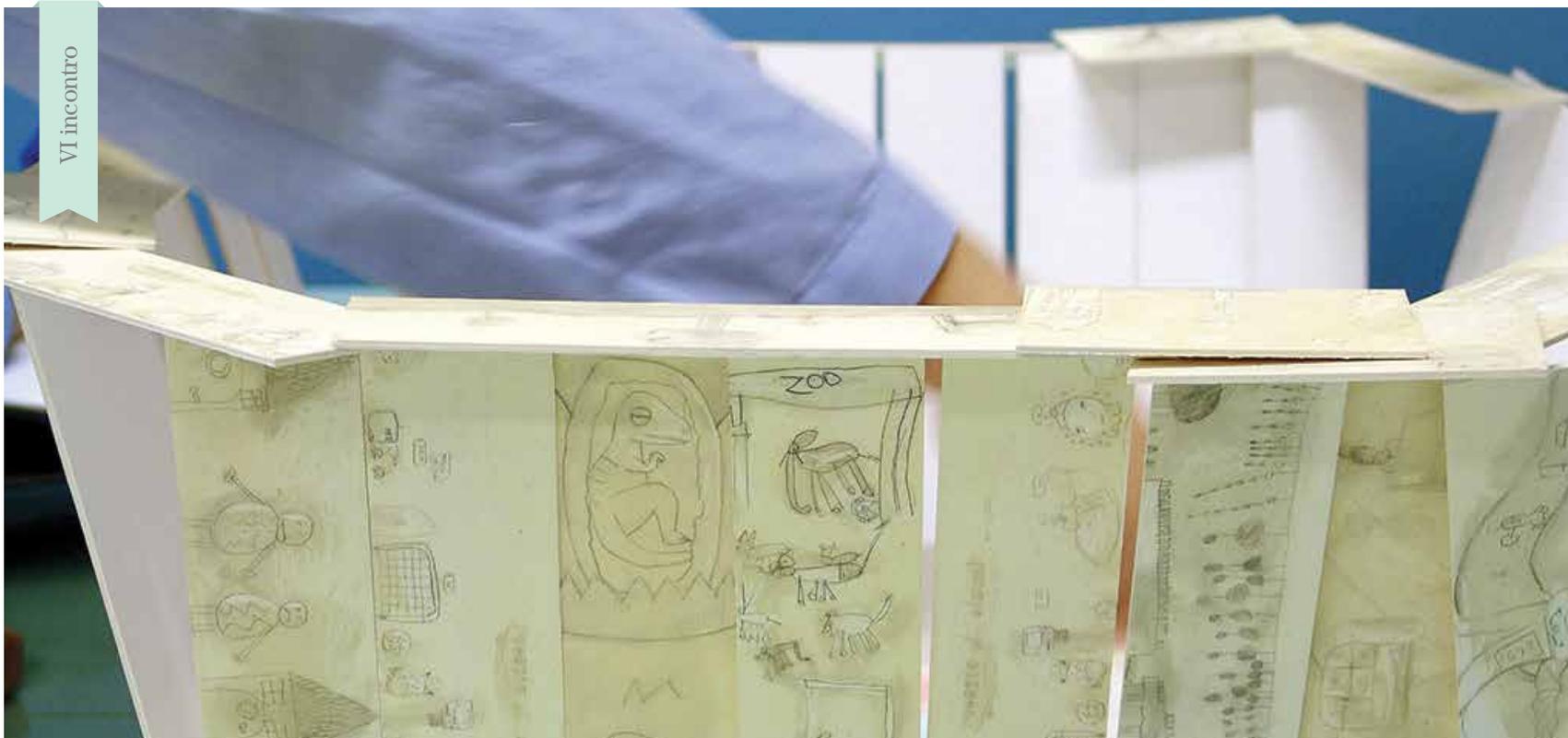
Vengono ripescate, su foglietti capovolti in una scatola, tutte le idee che i bambini avevano sviluppato nel primo incontro (“le mutande del Re”, “i tre castelli”, “Qualcosa della tua favola preferita” ma anche il cir-

co, il luna park, lo zoo, l'Arco d'Augusto e il Ponte di Tiberio...) alle quali si aggiungono quelle suggerite dall'immaginario felicitano (ad esempio, la nebbia e il pavone bianco).

I bambini lavorano con matite di diversa durezza e con il colore a cera bianco, su carta color canapa e in formato rettangolare stretto e lungo.







Finalmente il prototipo è nelle mani dei bambini della scuola primaria di via Pescara, dopo un anno di lavoro: ora si preparano le scatole, si cerca di impostare le regole del gioco, si propongono i testi di presentazione.

I disegni realizzati nel laboratorio con Eva Montanari sono stati riprodotti su cartoncini in moduli rettangolari

orizzontali e verticali che riproducono sia i disegni interi sia i dettagli delle illustrazioni preparate dai bambini e dalle bambine.

“Per usare questo gioco si gioca tutti insieme, senza litigare e con calma, ci sono i turni, si discute tutti insieme. Per le regole così è più facile”, classe seconda.

Oppure:

OBBIETTIVO 1

Aiutare gli amici

OBBIETTIVO 2

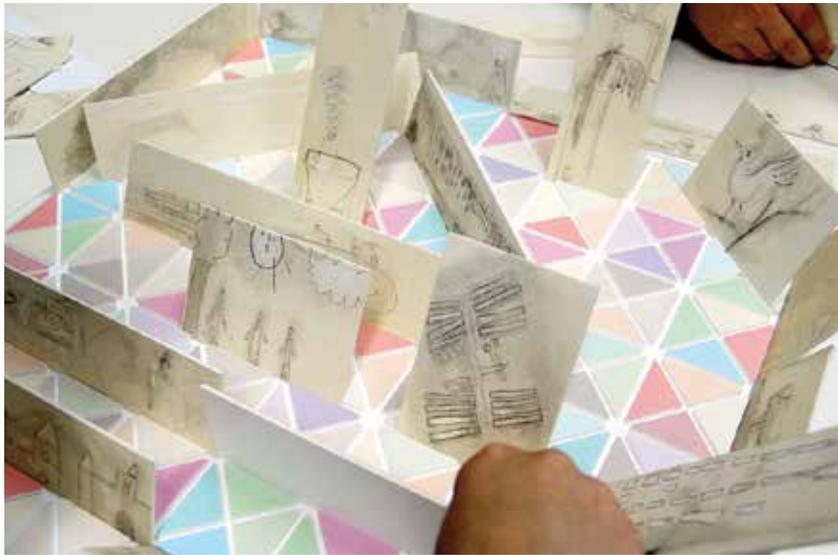
Superare l'angolo
delle stranezze

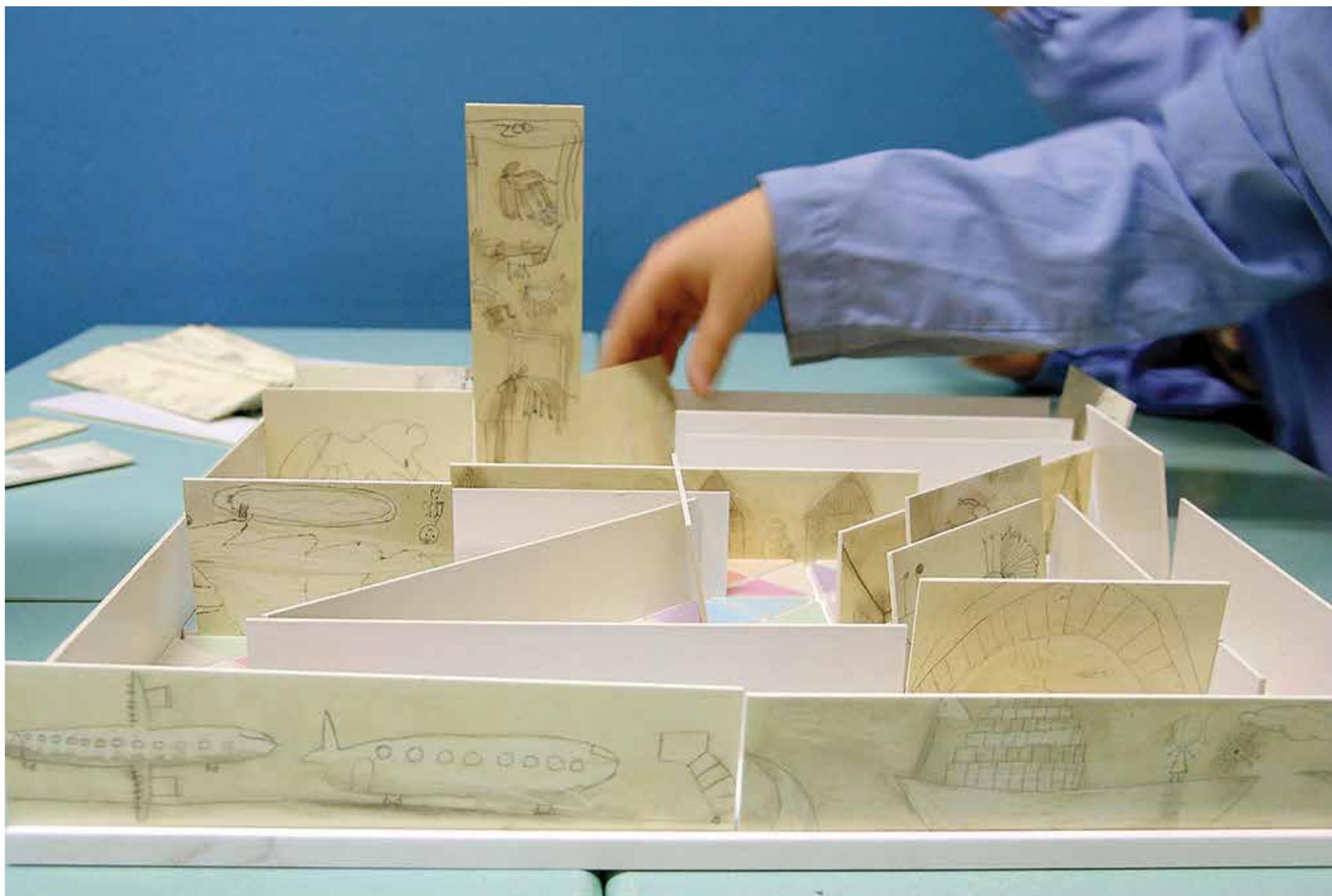
OBBIETTIVO 3

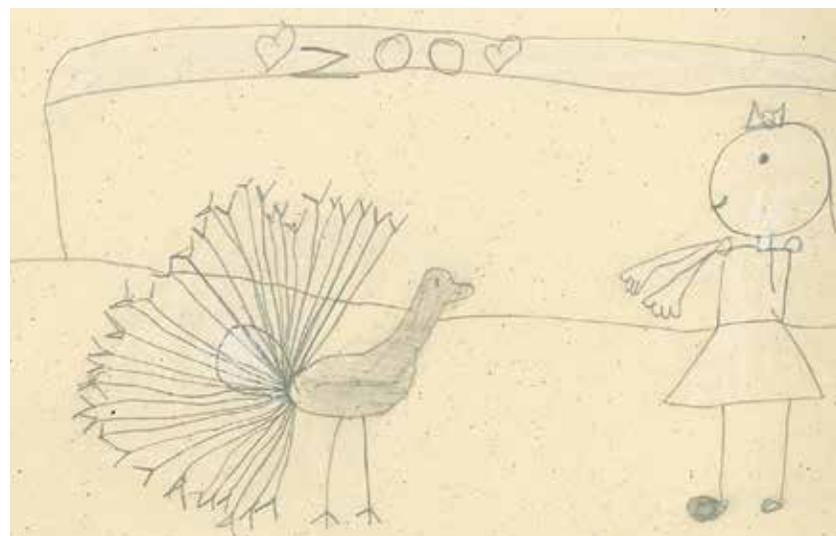
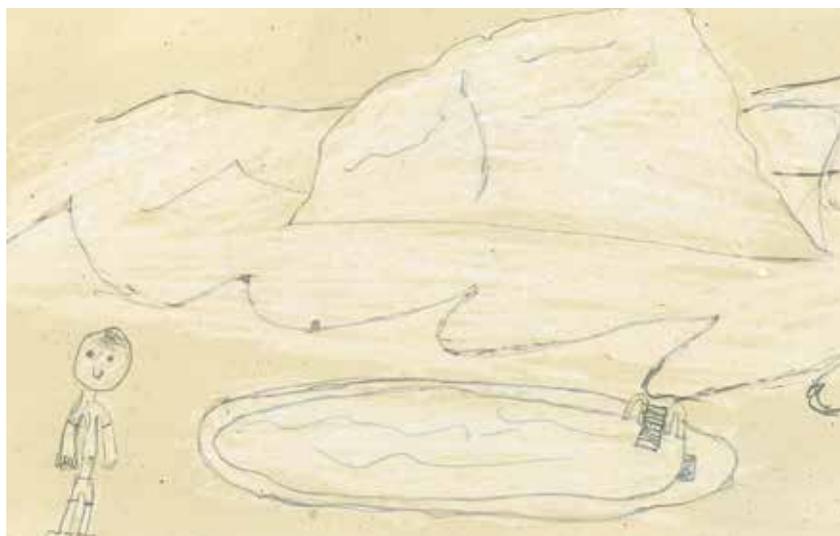
Guardare attentamente
l'angolo carino

OBBIETTIVO 5

Trovare una storia







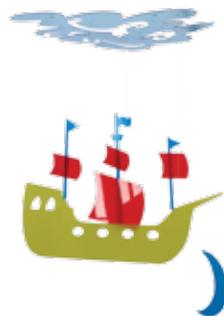
“Dal gioco egli apprende regole e codici di comportamento, riproponendo a se stesso il mondo degli adulti, come se volesse scoprirne ogni particolare, lavorandoci spesso sopra con la fantasia trasformando il “mondo” a modo suo. Ma sia che imiti, sia che inventi, sia che mescoli e l’uno e l’altro, il risultato è sempre la riproduzione di fatti, di esperienze così come lui stesso le ha interpretate (mai copiate!), esperienze che lo aiutano a sviluppare costantemente il suo pensiero. Attraverso il gioco il bambino scopre le sue capacità, le paure da vincere, i traguardi che ha già raggiunto; giocando aumenta la stima in se stesso e la fiducia nelle sue possibilità. Allora far giocare i bambini significa evitare insuccessi anche nel campo scolastico.”

Da Il gioco è pensiero, Alberto Manzi

Progetto Paularo

Istituto Comprensivo Arta terme Paularo, Udine

SPIEGA COME HANNO FATTO
A FARE QUESTO GIOCO

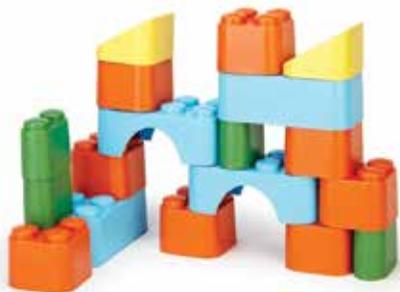


Come si fa un gioco di legno? E uno di cartone?

I bambini di Paularo cominciano il progetto condividendo le loro teorie su come nasce un gioco. Una busta da Rimini a Paularo parte dall'Ufficio Postale con il materiale di lavoro per gli studenti.

Scarica il PDF delle schede all'indirizzo
<http://www.italiantoydesign.it/progetto-paularo>

**SPIEGA COME HANNO FATTO
A FARE QUESTO GIOCO**



**SPIEGA COME HANNO FATTO
A FARE QUESTO GIOCO**





Di che materiale sono? Di che forma?

Disegna i contorni di 3 costruzioni diverse e metti le misure

Quali colori sono usati? Quanti colori? Se ci sono disegni, come sono? (*geometrici, ricchi o con pochi dettagli, di fantasia*)

Riprodurcene uno

Cosa puoi costruire? Come puoi costruire? (*Ci sono inusiti, si appoggiano? Si può lavorare in verticale o orizzontale?*)

C'è il nome di chi li ha disegnati? Dove sono stati prodotti?

Giocare con le costruzioni quante domande ci può far venire in mente?

Mettere a confronto le bellissime costruzioni **Naef**, quelle di **Uncle Goose** o quelle firmate da **Alexander Girard** che cosa mette in moto nelle menti e nelle mani dei bambini?

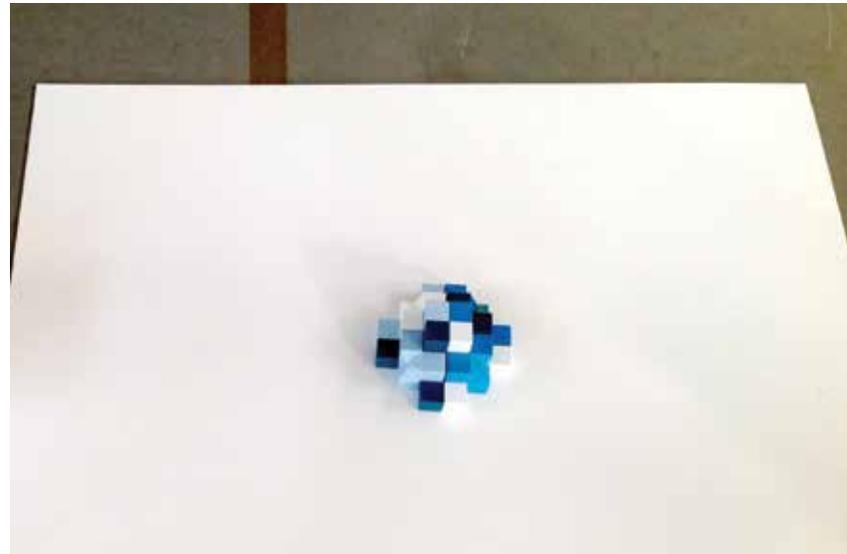
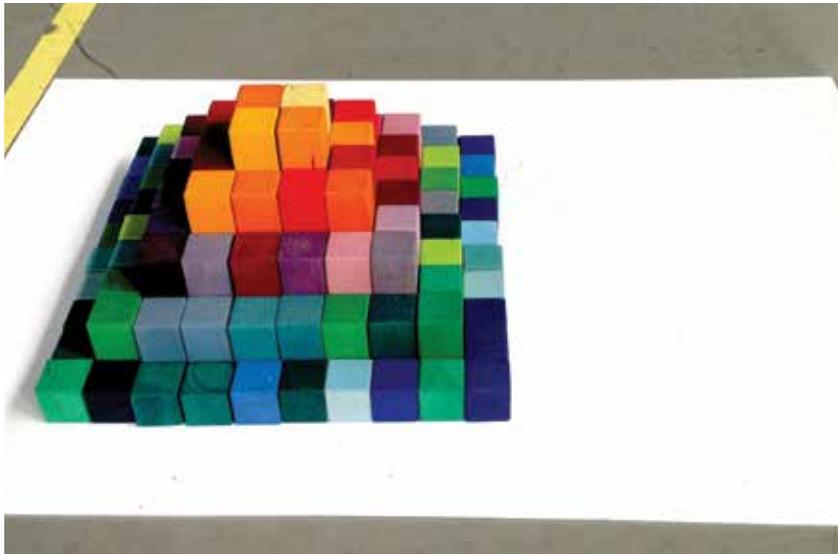
Abbiamo proposto in classe una scheda come strumento per l'analisi.

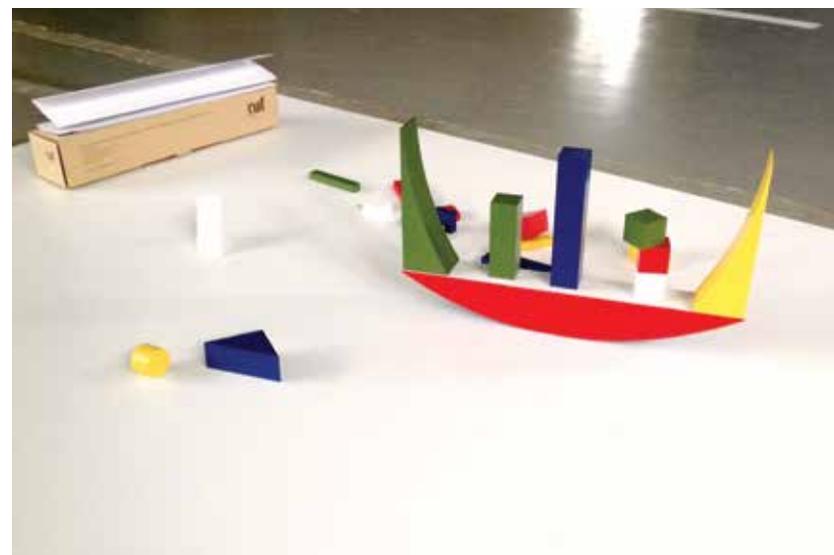
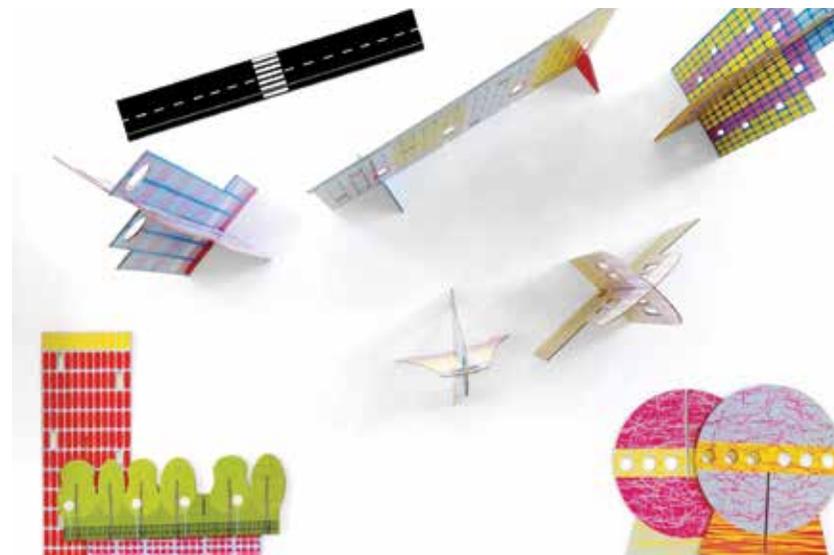
Scarica la scheda che abbiamo proposto in classe come strumento per l'analisi all'indirizzo: <http://www.italiantoydesign.it/progetto-paularo-secondo-incontro>



La classe seconda della scuola secondaria di Paularo ha cominciato il percorso nella palestra, con **21 postazioni allestite con altrettanti tipi di costruzioni.**

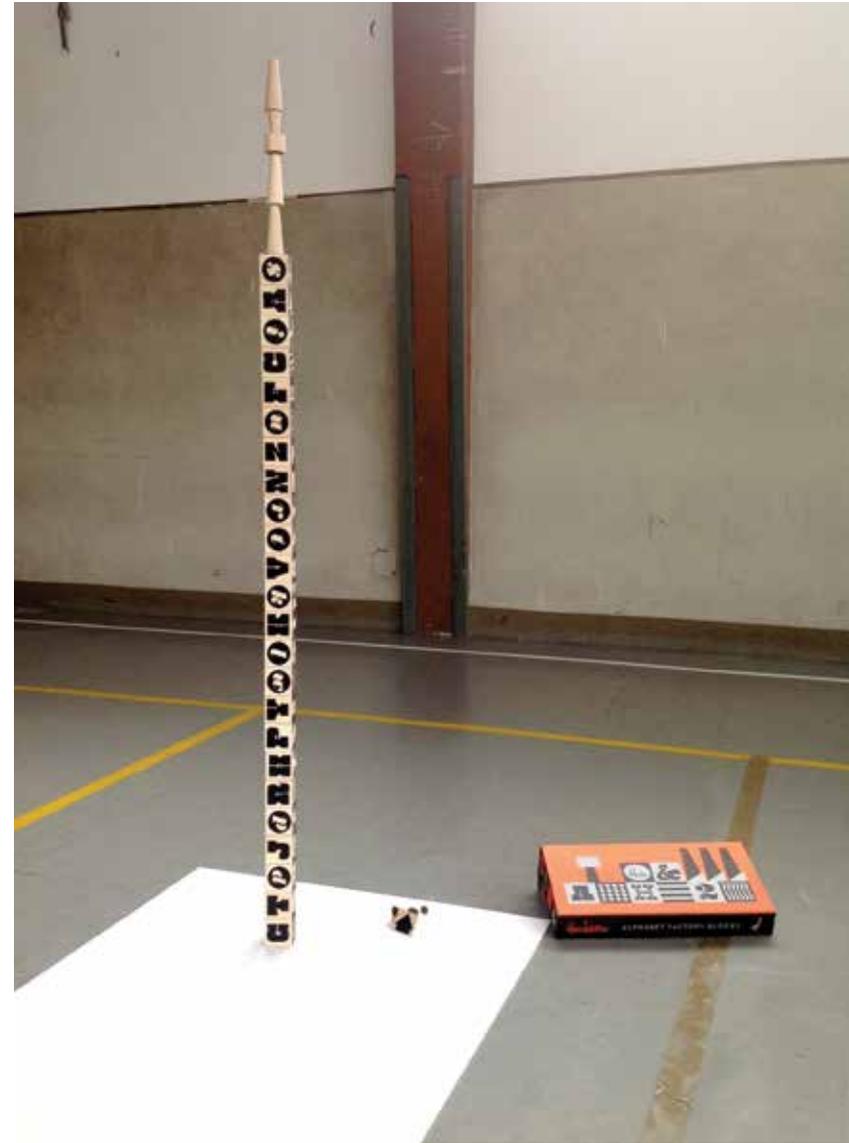
Agli studenti sono state proposte costruzioni di materiali e forme diverse, prodotte in numerosi Paesi del mondo, molte delle quali firmate da designer.





Ogni studente ha avuto il tempo di manipolare tutti i materiali e scoprire come funzionavano dal punto di vista degli equilibri e degli incastri.

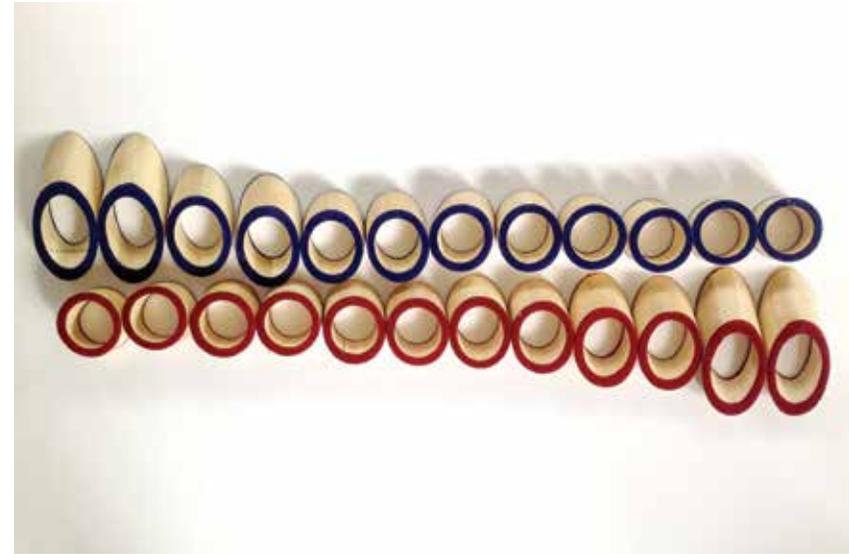






Successivamente, ogni studente ha ricevuto due schede e scelto due tipologie diverse di costruzioni per analizzarle in modo più strutturato.





TRA IL DIRE E IL FARE IL MADE IN ITALY GIOCATO DAI BAMBINI

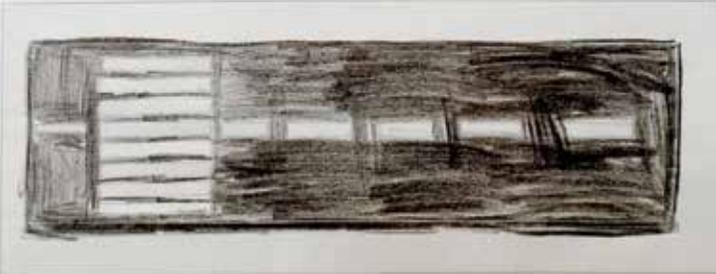
Di che materiale sono? *Carta, matita, pennarelli* Di che forma? *Quadrato, rettangolo, sono tutti quadrati, rettangoli.*

Disegna i contorni di 3 costruzioni diverse e metti le misure



Quali colori sono usati? Quanti colori? *Sono usati: verde, giallo, blu, rosa, giallo.* Se ci sono disegni, come sono? *Geometrici, solo con pochi dettagli, di fantasia.*

Riproduci uno



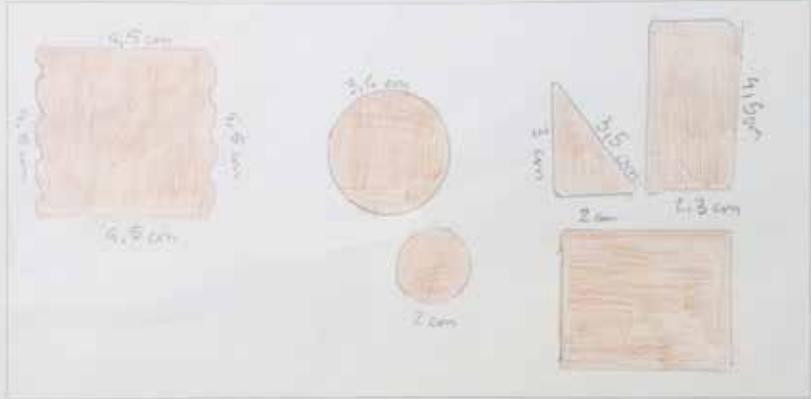
Cosa puoi costruire? *Con un rettangolo, un quadrato, un rettangolo.* Come puoi costruire? *Con un rettangolo, un quadrato, un rettangolo.*

C'è il nome di chi li ha disegnati? *Il nome di chi li ha disegnati.* Dove sono stati prodotti? *Dove sono stati prodotti.*

TRA IL DIRE E IL FARE IL MADE IN ITALY GIOCATO DAI BAMBINI

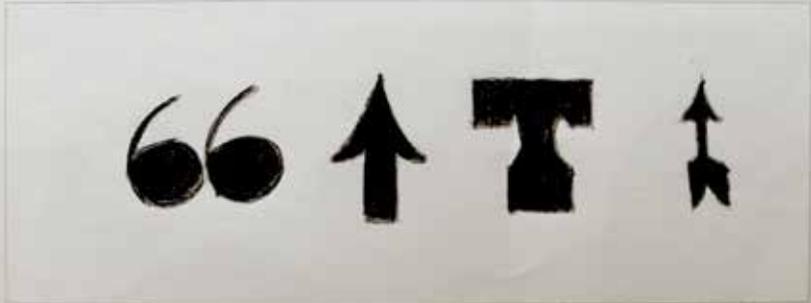
Di che materiale sono? *Di carta* Di che forma? *Quadrato, rettangolo, sono e cerchio, rettangolo.*

Disegna i contorni di 3 costruzioni diverse e metti le misure



Quali colori sono usati? Quanti colori? *I colori sono: verde, giallo, blu, rosa, giallo.* Se ci sono disegni, come sono? *Geometrici, con pochi dettagli, con linee e lettere ed altre forme.*

Riproduci uno

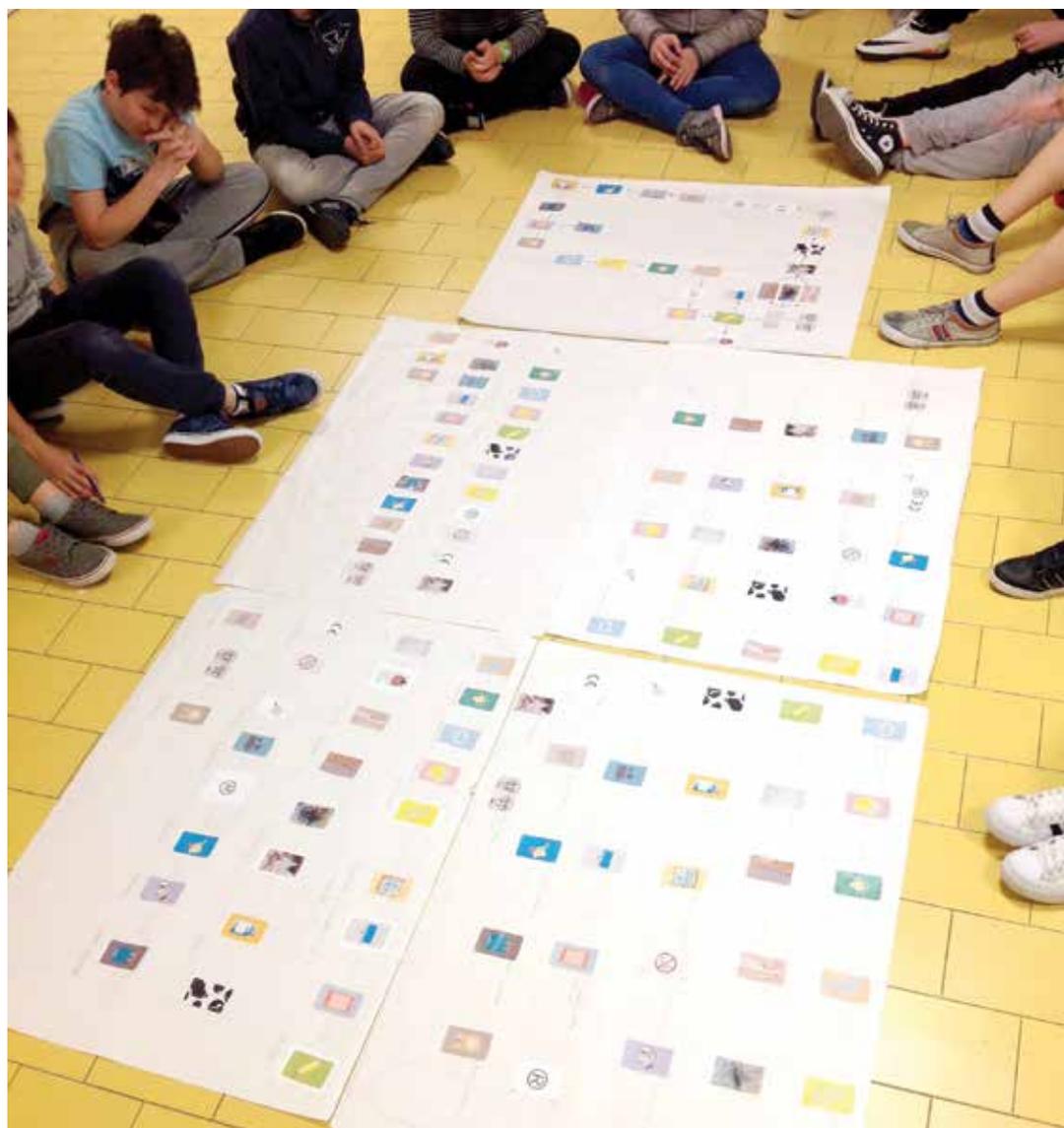


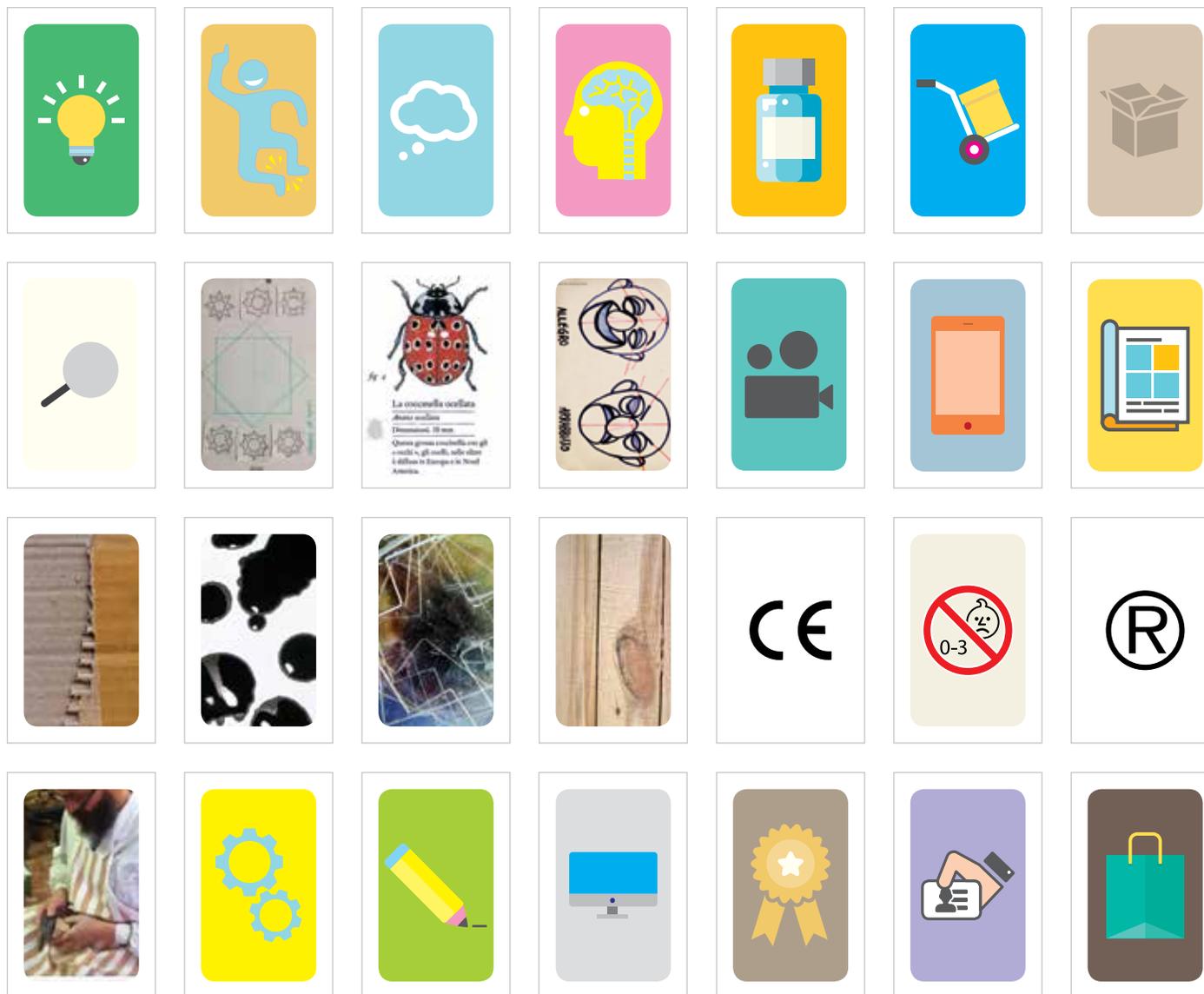


Come si fa a fare un gioco?

Quale strada percorre un'idea dal momento della sua genesi sino all'acquisto nel negozio o online?

Gli studenti, suddivisi in gruppi, hanno costruito delle mappe e si sono confrontati sia sul significato attribuito alle carte, sia sul percorso migliore per arrivare al prodotto finale.







Tra le icone incontrate nel percorso di un giocattolo c'è la **marcatura CE** e con gli studenti ci siamo soffermati sul **Made in Italy**, sulle certificazioni e sul problema della contraffazione.

A coppie sono stati letti degli articoli che cercavano di inquadrare il fenomeno partendo dai numeri dei sequestri, la provenienza della merce contraffatta e la tipologia, i danni in termini di sicurezza per i

bambini ma anche perdita di posti di lavoro per le aziende. Gli studenti si sono raccontati i passaggi che più li avevano colpiti e abbiamo affrontato un ipotetico caso di contraffazione avvenuto a Paularo per permettere ai ragazzi e alle ragazze di sentire anche emotivamente il problema della perdita dei posti di lavoro, della credibilità e affidabilità del punto vendita, della sicurezza per i bambini.

Abbiamo raccolto lo spunto di un articolo in cui si argomentava come fosse complesso convincere le persone a non comperare prodotti contraffatti e abbiamo ragionato sugli argomenti che ci sembravano più convincenti.

Il nostro punto di vista è che il mercato
 US.
 Per l'Italia le cause relative alle procedure
 patenti nel mercato non a noi espone in
 un mercato sul mercato globale
 in cui sono presenti in modo discreto
 con le nuove idee.
 La nostra posizione è la protezione del
 la salute e la sicurezza dei
 prodotti sono fondamentali e
 sono controllate.

Alex Green e Alberto Sgarbi
 copie che non hanno capito di più delle a fotocopie. È stato
 È un prodotto non sicuro perché una merce riprodotto con
 dall'origine. Il termine con replica gli strobato prodotti
 come il materiale di qualità non ripete gli strobato prodotti
 stati, ad esso da legittimo proprietà intellettuale e di
 come sono considerati. I requisiti per controllare
 Si collocano al secondo posto, con 4,2 milioni di pezzi
 Sequestri. Con poche dei prodotti sequestrati hanno
 copie dalla Cina, che da solo rappresentano il 73%
 Il fenomeno della contraffazione è con
 tollerati internazionali, gestiti dalla
 organizzata e controllata dalle
 che interferiscono e controllano
 delle genti che
 intellettuali



Prodotto controllato
 cliente con scadenza
 Giacca e Primavera

Questi prodotti contraffatti non sono da comprare, ^{attraverso quelli oggetti} ^{venduti} ^{capote} ^{copiate} ^{idee}
 ad altre persone e causano la perdita di centinaia di lavoratori.
 I prodotti contraffatti sono fatti con materiali a volte pericolosi
 non sono stati controllati e possono rilasciare schegge al tra-
 verso della lettura. Fate molta attenzione a ciò che comprate!



Agli studenti è stato proposto di guardare **come è fatto dentro un gioco** perché nella prima attività del progetto avevamo solo immaginato cosa potesse esserci dentro un peluche o una macchinina.

Come si incastrassero i pezzi o come stessero insieme. Come fosse possibile che gli occhi fossero

cuciti così bene...

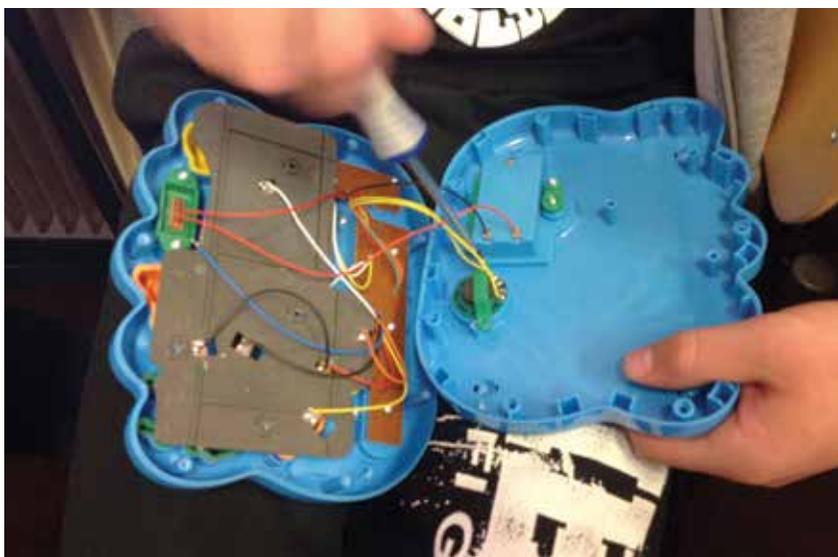
A piccolo gruppo, gli studenti hanno aperto i loro giochi e hanno organizzato tutto il materiale e i componenti per poi creare una scheda, in formato A3, che rendesse visibile al resto della classe cosa c'era dentro.













Gli studenti hanno registrato i rumori della natura per poi trovare un modo di farli entrare nelle costruzioni musicali: abbiamo ragionato sui vari suoni e abbiamo deciso come ampliare la raccolta per averne un numero maggiore.

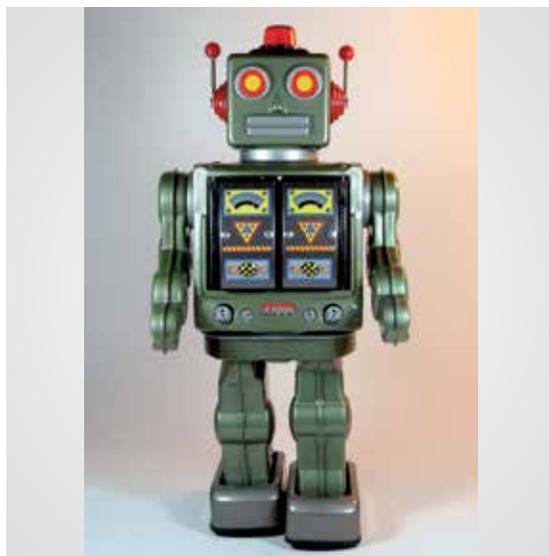
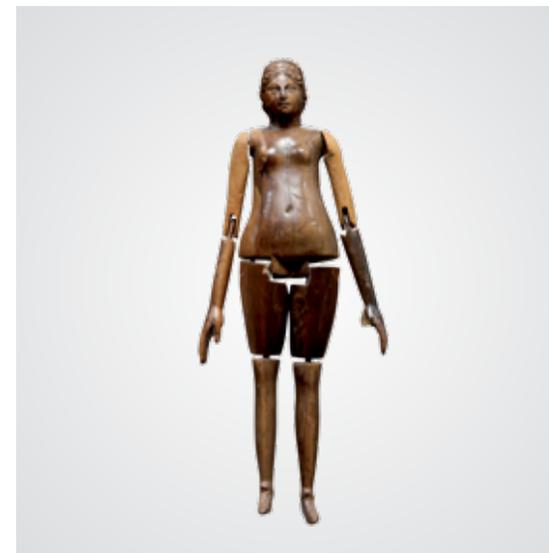
Poi è stata ripresa la **linea del tempo** che gli studenti avevano realizzato e ci siamo confrontati sulle loro

attribuzioni storiche (perché hai pensato fosse un gioco egiziano? Oppure hanno ragionato sulle vernici e sui materiali usando sia conoscenze tecniche sia collegamenti tra discipline diverse, sia la loro immaginazione).

Scarica la linea del tempo all'indirizzo: <http://www.italiantoydesign.it/progetto-paularo-settimo-incontro/>

**POSIZIONA
QUESTI GIOCHI
SU UNA LINEA
DEL TEMPO**

E TROVANE TU ALTRI PER COMPLETARLA
CON I GIOCHI DI TUTTE LE EPOCHE





Il lavoro è cominciato con la preparazione dei fogli su cui sarebbero poi stati disegnati i nostri animali.

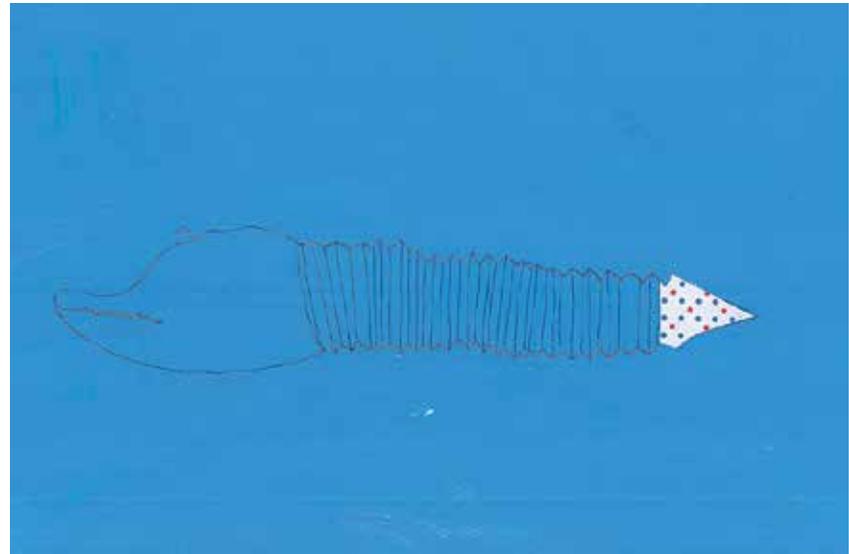
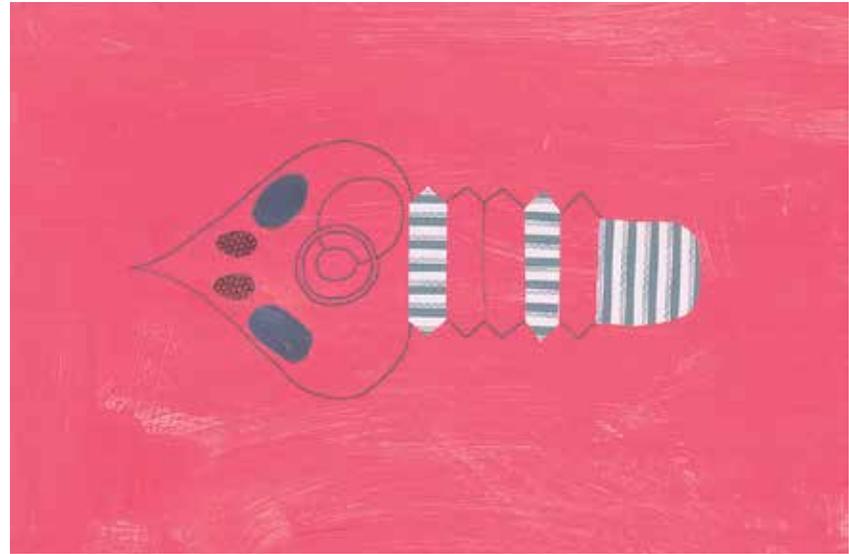
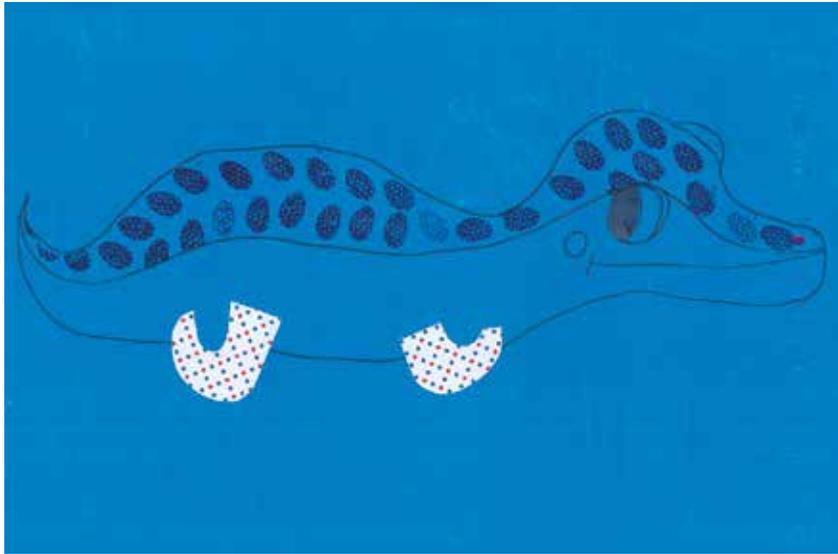
Con le tempere, a gruppi, gli studenti hanno mescolato i colori primari per trovare colori che li soddisfacessero.

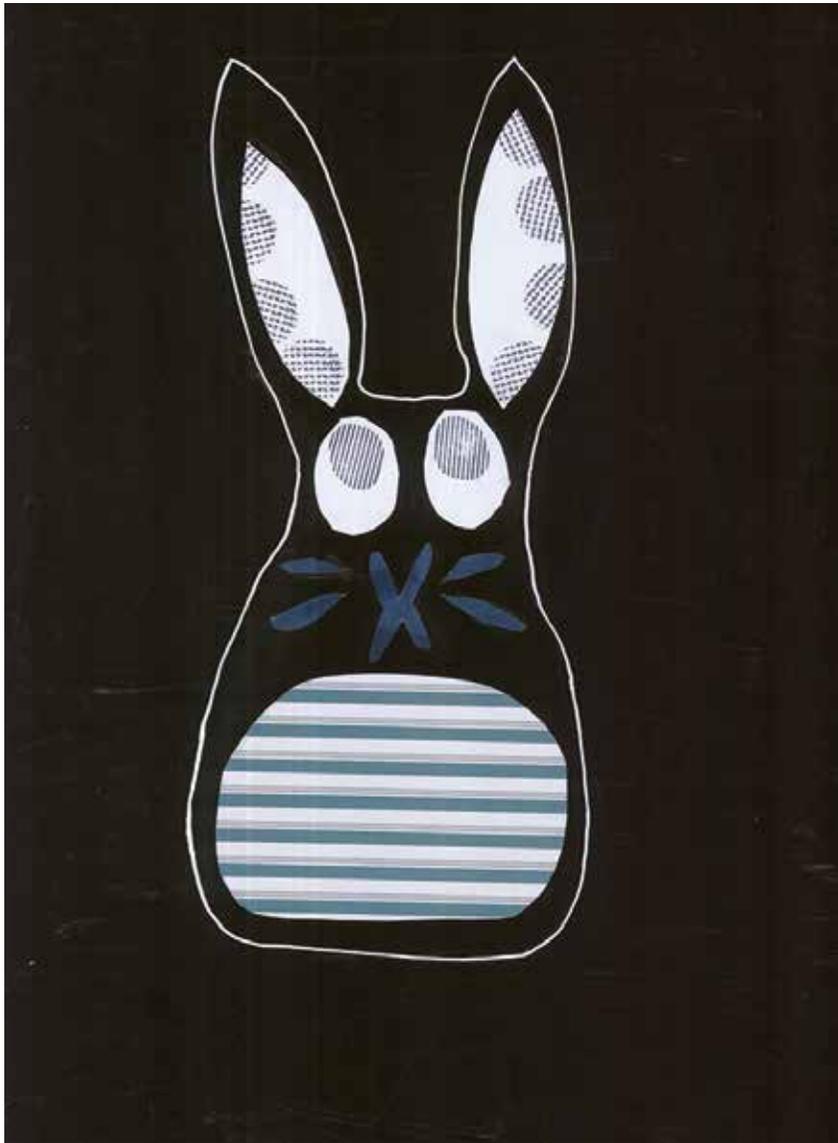


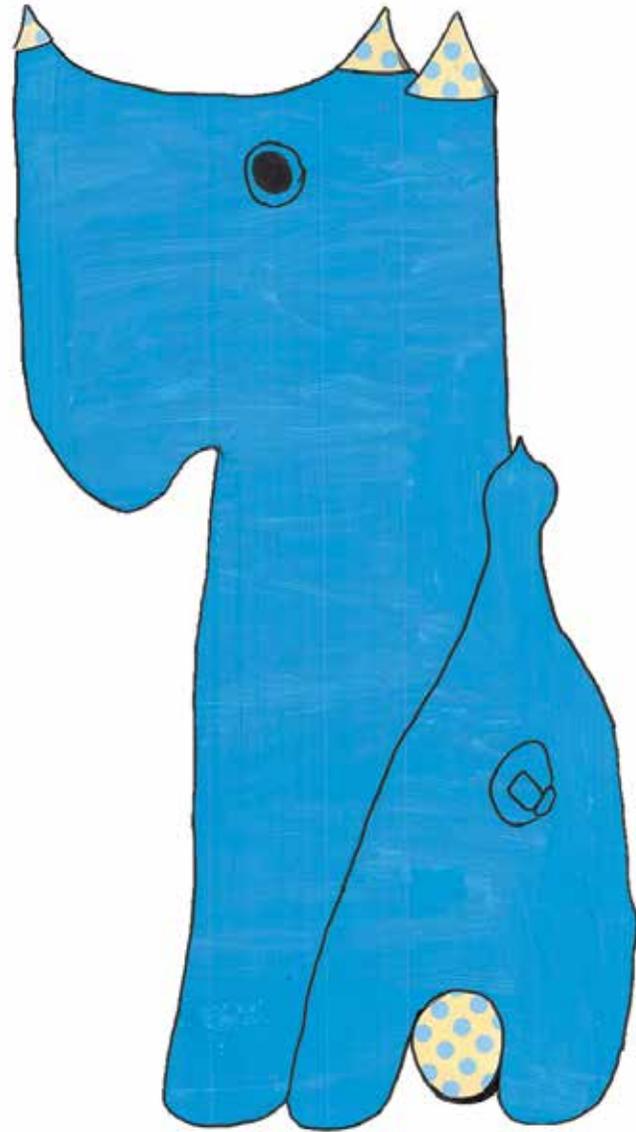
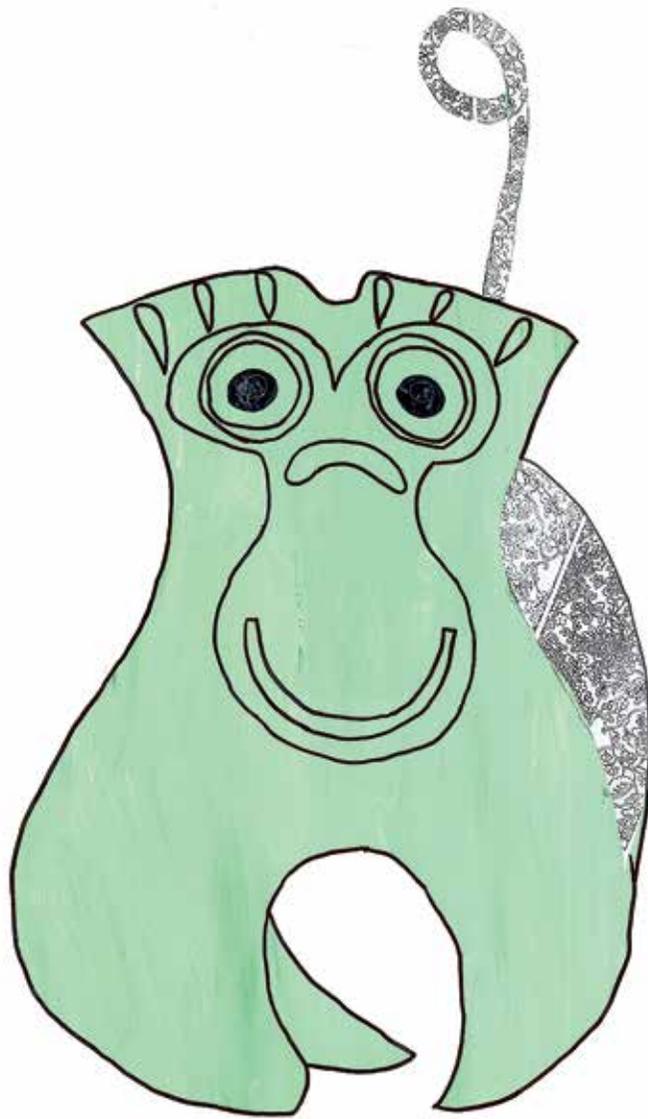


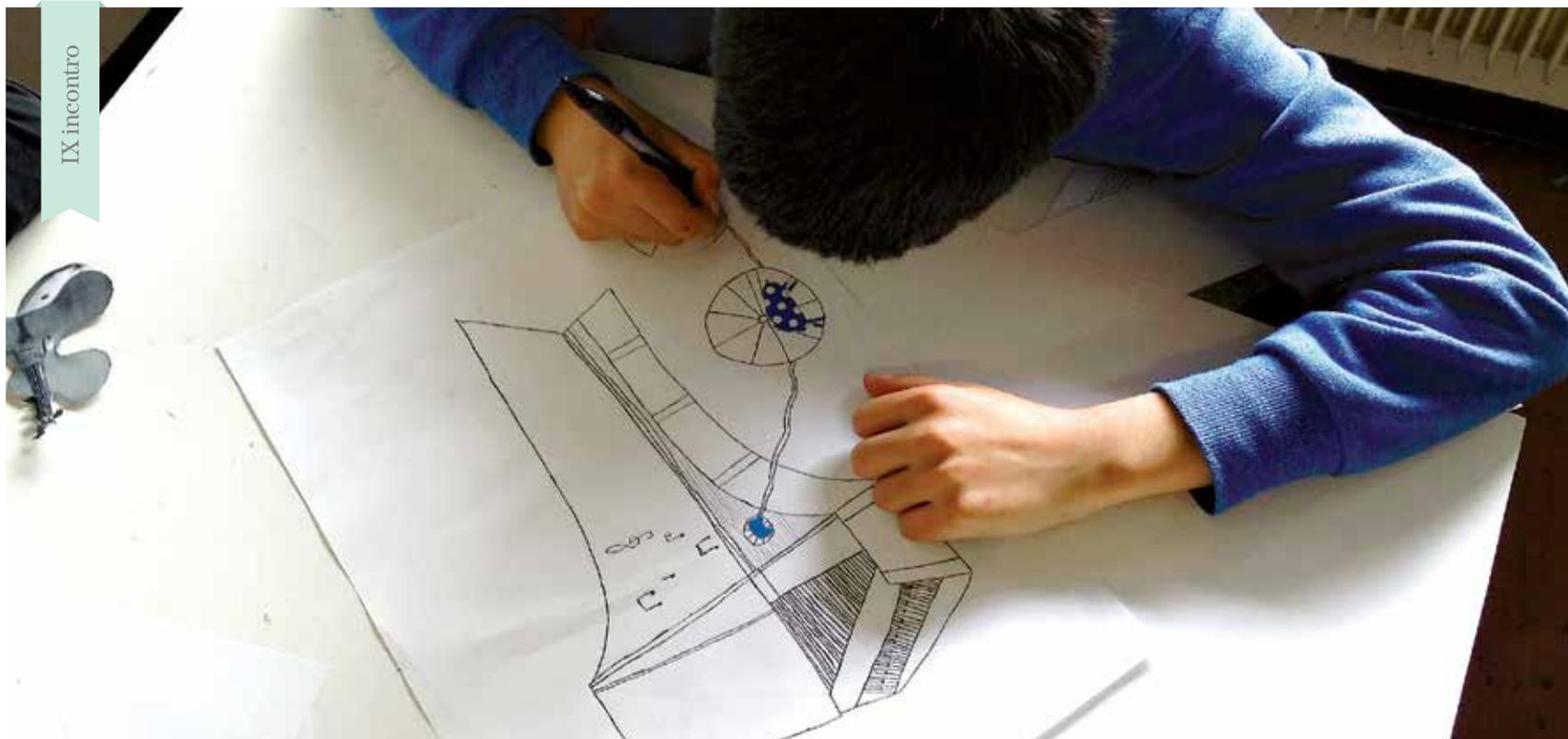
A questo punto è stato loro presentato il lavoro di **Li-buse Niklova** che ha ispirato i ragazzi e le ragazze stimolandoli al disegno, allo studio delle forme della designer ceca. Ogni studente ha scelto un suo animale da sviluppare prima con il disegno poi con il collage. Tra il materiale a disposizione, abbiamo scelto di mettere i disegni delle stampe di Linussio. Jacopo Linussio portò la Carnia ad essere il luogo più importante, nel

Settecento, per il settore tessile. Erano infatti 30.000 le tessitrici e 2.000 gli operai tessili che ogni giorno lavoravano per lui, nella sua Fabbrica. Oggi i disegni sono conservati presso il museo di Tolmezzo ma una pubblicazione ha permesso a docenti e studenti di vedere i motivi floreali e geometrici più famosi. Gli animali sono stati completati con questo segno distintivo, testimone e prova del "made in Paularo".









Il tema sono gli strumenti musicali immaginati come le macchine inutili di **Bruno Munari**. Il libro ci ha dato l'ispirazione insieme al lavoro di **Louis Bertrand Castel**, matematico francese nato nel 1688

che inventò il clavicembalo ottico: uno strumento la cui tastiera produceva colori anziché suoni, all'interno di ampole.





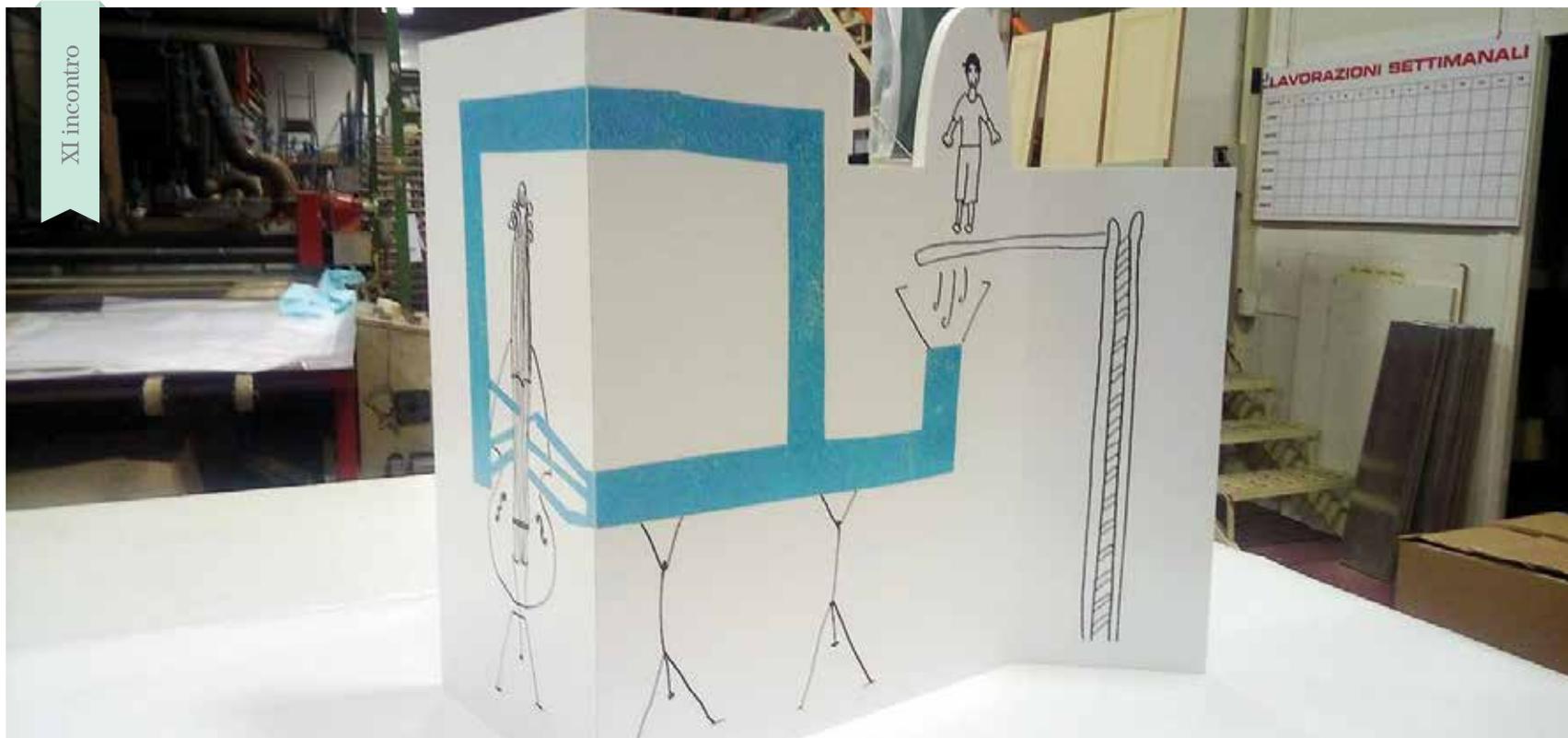
Gli studenti hanno preparato l'ultima progettazione visiva, con la tecnica del collage, usando sia i fogli colorati a tempera precedentemente sia le riproduzioni in bianco e nero degli strumenti musicali.

In questo modo avevamo realizzato tre diversi prodotti che poi, con il codice QR code, sono abbinati a delle tracce sonore registrate dagli studenti stessi, nella natura.

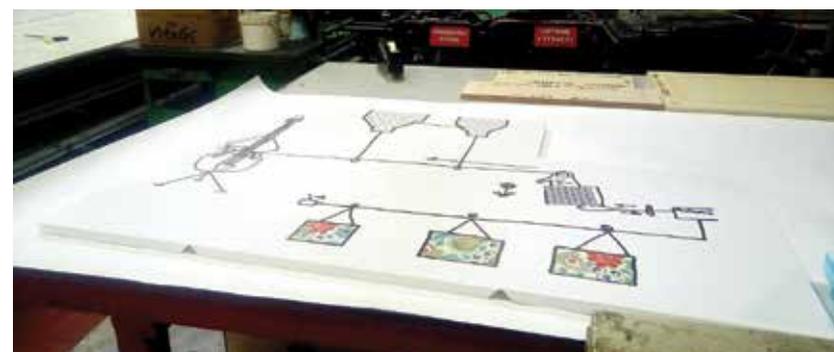


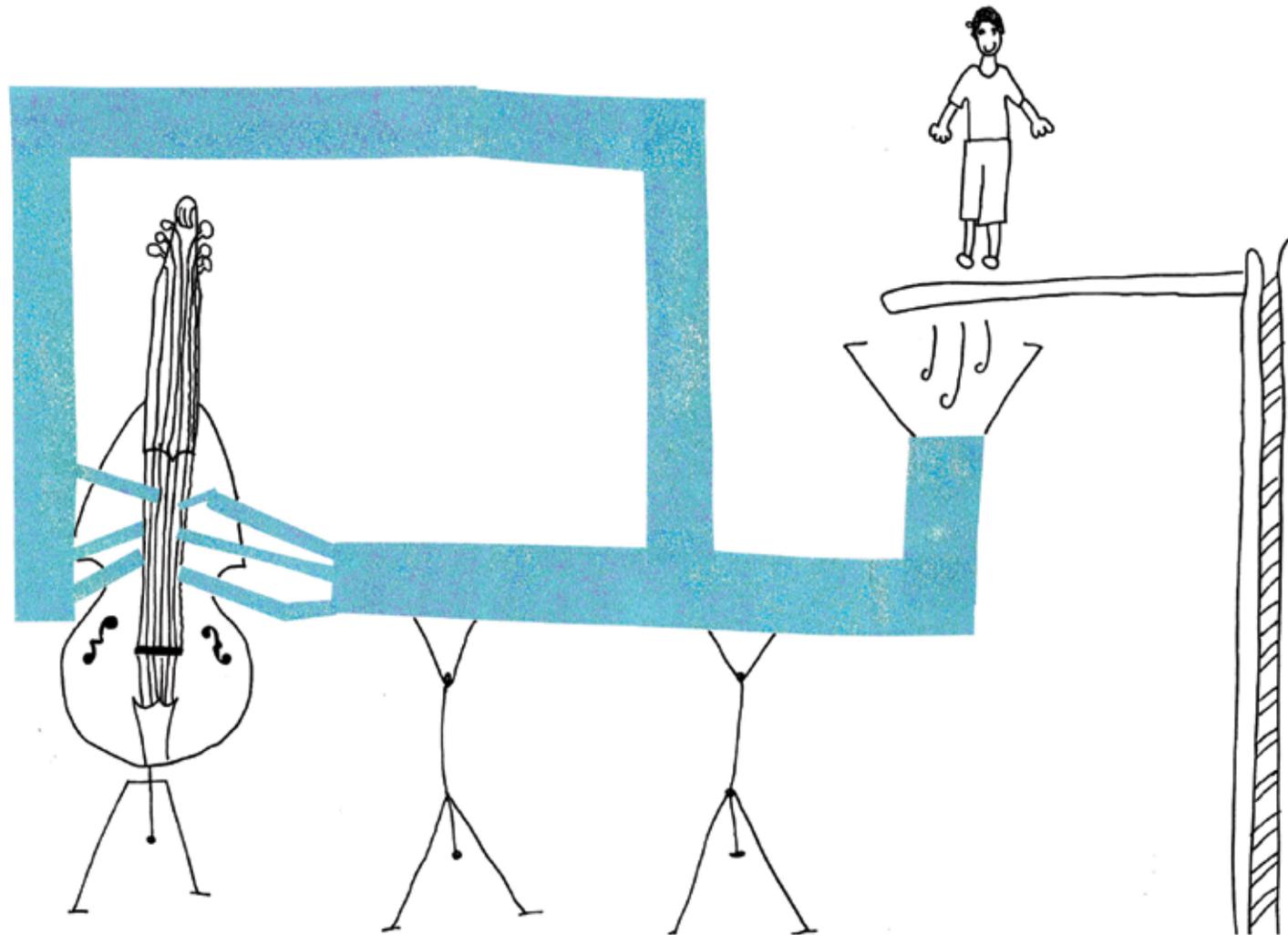
Una parte delle tracce usate è stata registrata alla Mozartina, museo di Paularo, che gli studenti hanno visitato insieme a docenti e operatori sia per conoscere

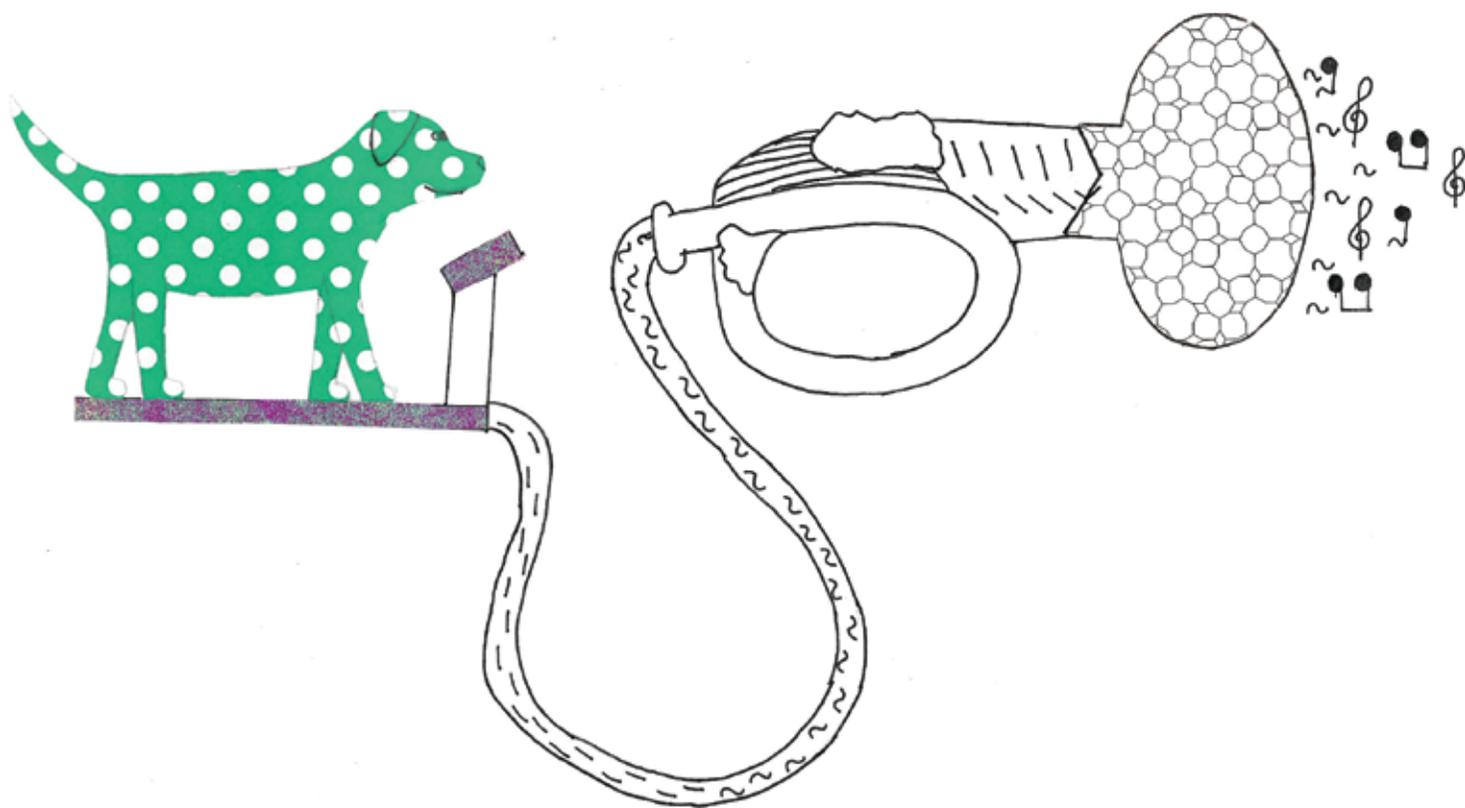
dal vero gli strumenti che erano stati disegnati negli incontri precedenti sia per registrare il suono e la musica dei singoli strumenti conservati alla Mozartina.

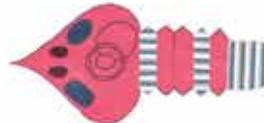
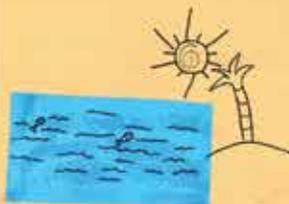
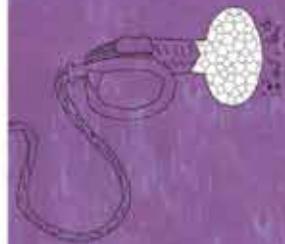
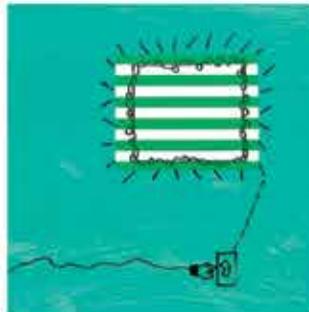


Il lavoro degli studenti della scuola secondaria di primo grado di Paularo si è sviluppato con una parte di installazione a partire dalle “improbabili sculture sonore” progettate dai ragazzi e dalle ragazze negli incontri precedenti.





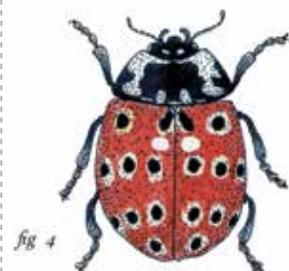
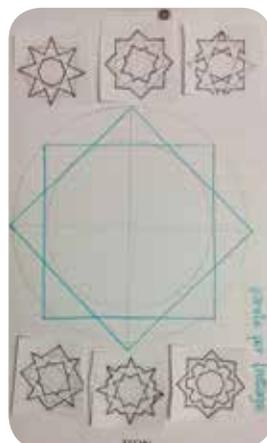
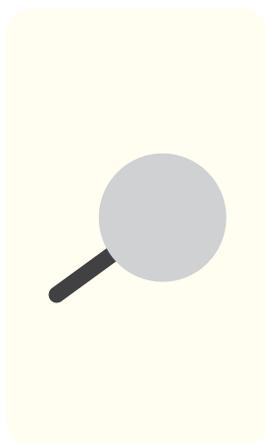




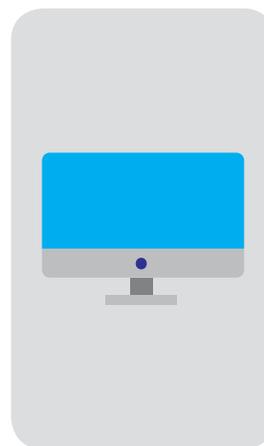
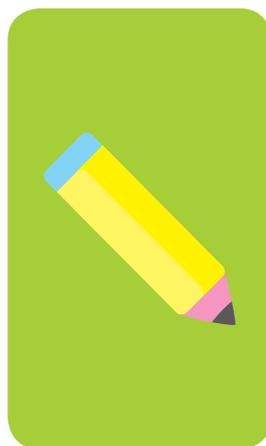
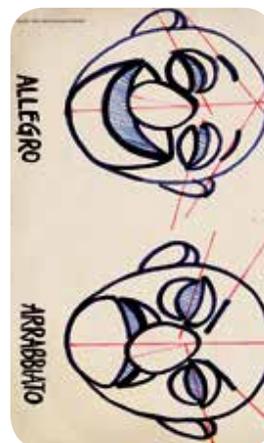
Come si arriva dall'idea al prodotto? Ritaglia le carte gioco.

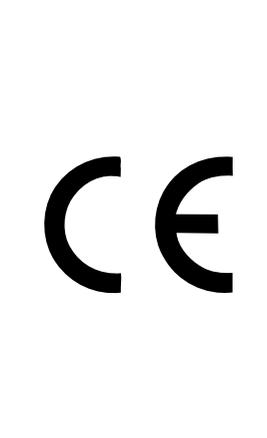
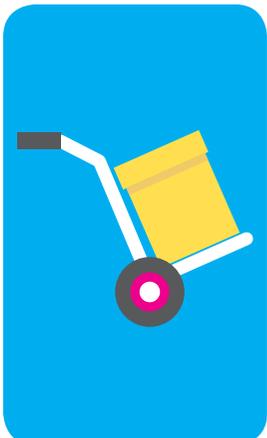
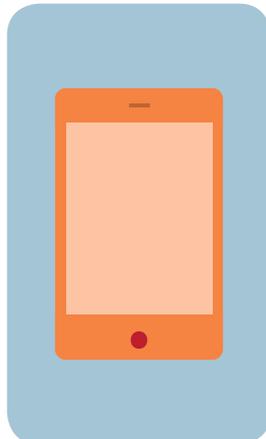
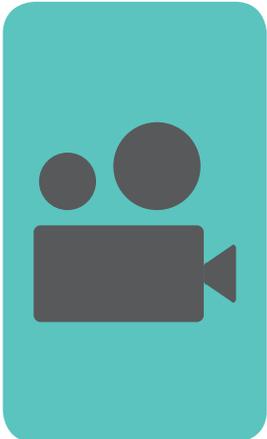
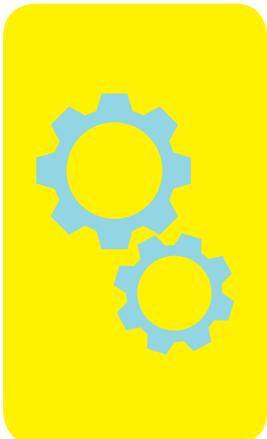
Progetto realizzato
in collaborazione con **italiantoy**

Puoi trovare il PDF delle carte da scaricare anche
all'indirizzo: [http://www.italiantoydesign.it/
progetto-paularo-quarto-incontro](http://www.italiantoydesign.it/progetto-paularo-quarto-incontro)



La coccinella ocellata
Anatis ocellata
Dimensioni. 10 mm
Questa grossa coccinella con gli «occhi», gli ocelli, sulle elitre è diffusa in Europa e in Nord America.





*“Occorre saper stare
'a giocare' con il bambino.”*

Alberto Manzi