

Preschool Design.

Una scuola dell'infanzia a "misura" di bambino

A child-centred learning space

by Laura Giraldi

The book has been subjected to double blind review

In copertina/Cover:

Rendering a cura di Camilla Bettinelli, successivamente rielaborato mediante IA

Rendering by Camilla Bettinelli, subsequently edited with AI.

Graphics and Layout

Francesca Morelli

ISBN 987-88-916-7841-6

DOI: 10.30448/UNI.916.78416

© Copyright 2025 by Maggioli S.p.A.

Maggioli Editore è un marchio di Maggioli S.p.A.

Azienda con sistema qualità certificato ISO 9001:2015

Maggioli Editore is part of Maggioli S.p.A

ISO 9001:2015 Certified Company

47822 Santarcangelo di Romagna (RN) • Via del Carpino, 8

Tel. 0541/628111 • Fax 0541/622595

www.maggiolieditore.it

e-mail: clienti.editore@maggioli.it

This work is licensed under a Creative Commons Attribution–NonCommercial–NoDerivatives
4.0 International License (CC BY-NC-ND 4.0).



Il catalogo completo è disponibile su www.maggiolieditore.it e www.theplan.it

Complete catalogue on www.maggiolieditore.it and www.theplan.it

Pubblicato nel mese di dicembre 2025

Published in December 2025

Indice *Index*

Introduzione /

<i>Introduction</i>	6
Preschool design / Il design per bambini	11
<i>Preschool design / Designing for children</i>	17
Excursus sulle innovazioni del passato e tendenze attuali	21
<i>Excursus on past innovations and current trends</i>	25
Il Laboratorio KYDE	29
<i>The KYDE Lab</i>	31
Il design del “buon senso” di Marta Maini	33
<i>The “common sense” design by Marta Maini</i>	38
Approcci partecipativi al progetto	42
<i>Participatory design approaches</i>	46

La scuola dell’infanzia: un laboratorio per crescere /

<i>Preschool: a laboratory for growth</i>	48
Uno sguardo ai riferimenti normativi odierni	49
<i>An overview of current regulatory frameworks</i>	52
Focus sul modello educativo Italiano di Francesca Morelli	55
<i>A focus on the Italian educational model for preschool environment</i> <i>by Francesca Morelli</i>	61

Un incontro con Annalisa Rosati	65
<i>A meeting with Annalisa Rosati</i>	68
Approcci pedagogici autorevoli e spazi educativi	71
<i>Authoritative pedagogical approaches and learning environments</i>	76
La scuola dell'infanzia come ambiente educativo integrato	80
<i>The Preschool as an integrated educational environment</i>	82
Le aree funzionali	85
<i>Functional areas</i>	88
Scuole ambienti, esperienze e prodotti <i>di Francesca Morelli</i>	91
<i>Educational spaces, experiences, and products by Francesca Morelli</i>	104
Ambienti educativi: un equilibrio tra design e pedagogia	110
<i>Educational environments: balancing design and pedagogy</i>	112
Intervista a Maddalena Tedeschi	114
<i>Interview with Maddalena Tedeschi</i>	122
 Pensare e progettare a “misura” di bambino	
<i>Thinking and designing at a child's scale</i>.....	130
I bambini alla conquista del mondo	131
<i>Children exploring the world</i>	132
Eugenio Perazza si racconta	133
<i>Eugenio Perazza: a first-person account</i>	137
Progetti la scuola dell'infanzia	141
Progettare concept innovativi per favorire relazioni e pratiche educative di Francesca Morelli	142
<i>Projects for preschool environments</i>	167
<i>Designing innovative concepts to foster relationships and educational practices by Francesca Morelli</i>	168

Principi guida aperti per un approccio <i>child-centred</i>	
<i>Open design principles for a child-centred approach</i>	182
Il Design per l'ambiente della scuola dell'infanzia	183
<i>Design for preschool environment</i>	185
Comunicare stimolando i sensi	187
<i>Engaging the senses in communication</i>	189
Micro-ambienti complessi	191
<i>Complex micro-spaces in educational settings</i>	194
Principi progettuali aperti: livello introduttivo di analisi	196
<i>Open design principles: introductory level of analysis</i> ..	198
Principi progettuali aperti: primo livello di analisi	200
<i>Open design principles: first level of analysis</i>	210
Principi progettuali aperti: secondo livello di analisi	214
<i>Open design principles: second level of analysis</i>	222
Principi progettuali aperti: terzo livello di analisi	228
<i>Open design principles: third level of analysis</i>	250
 Conclusioni	
<i>Conclusion</i>	260
 Bibliografia	
<i>Bibliography</i>	266
 Indice delle immagini	
<i>List of images</i>	272
 Indice delle tabelle	
<i>List of tables</i>	278

pando una serie di progetti. Tra questi, qui di seguito vengono presentati alcuni dei concept elaborati dagli studenti dei Corsi di Laurea in Design dell'Università di Firenze. Le sfide progettuali affrontate dal laboratorio in oltre dieci anni di attività non solo costituiscono la base di questa pubblicazione, ma rappresentano anche esperienze formative di valore per gli studenti e le studentesse coinvolte, che hanno potuto sperimentare un approccio integrato, in cui i confini tra design e pedagogia diventano permeabili. Esse confermano, infine, l'importanza di formare designer dotati di competenze trasversali e di capacità di ascolto, osservazione e riflessione critica, qualità essenziali per operare in contesti complessi come quello della scuola dell'infanzia.

Progettare concept innovativi per favorire relazioni e pratiche educative

di Francesca Morelli

I progetti selezionati che seguono mettono in particolare evidenza gli aspetti legati alle esigenze ludiche ed emozionali dei bambini, mostrando come spazi, arredi e oggetti possano sostenere la loro immaginazione, il loro benessere e le loro dinamiche relazionali.

Durante le attività di ricerca e progettazione, gli studenti e le studentesse hanno avuto l'opportunità di condurre interviste, partecipare a sessioni di brainstorming, effettuare osservazioni dirette e rielaborare criticamente i risultati, traducendoli in proposte progettuali. In alcuni casi, sono stati gli stessi gruppi a promuovere iniziative di *co-working* con bambini ed esperti del settore. Queste esperienze, finalizzate allo sviluppo di prodotti in grado di favorire relazioni e pratiche educative sostenibili, si sono rivelate fondamentali, stimolando ulteriori riflessioni critiche sul ruolo del designer nella progettazione degli spazi scolastici. Gli studenti e le studentesse, lavorando in piccoli gruppi, hanno alternato momenti di confronto teorico con esperti e pedagogisti ad attività pratiche di laboratorio. Tutte le esperienze si sono sviluppate secondo una metodologia articolata in tre fasi (Fig. 33, pag. 166):

1. Analisi critica dei materiali raccolti. A partire da parole chiave individuate attraverso studi sullo stato dell'arte, le interviste e le esperienze pregresse, i gruppi hanno condotto sessioni di confronto collettivo. Ogni partecipante ha approfondito e sistematizzato tali materiali, orientando, di conseguenza, le proprie scelte progettuali, successivamente tradotte in concept coerenti;

2. Sviluppo di scenari d'uso. Ciascun gruppo di studenti, scegliendo un momento specifico della giornata nella scuola dell'infanzia, tra accoglienza, attività strutturate, gioco libero, pranzo e riposo, ha analizzato gli scenari d'uso, esplorando le modalità con cui spazi e oggetti vengono impiegati da bambini e insegnanti nelle diverse situazioni. L'indagine ha posto particolare attenzione su aspetti chiave quali la dimensione comunicativa e funzionale, la modulabilità degli elementi e le relazioni tra bambini e tra lo spazio e i comportamenti;

3. Progettazione di arredi e microambienti. L'approccio *child-centred* ha orientato i gruppi verso proposte progettuali differenziate e variegate, con soluzioni ideate per supportare le dinamiche educative e relazionali e per promuovere un'interazione significativa tra ambiente, oggetti e pratiche quotidiane.

I progetti, concepiti nell'ottica del “buon senso”, concetto introdotto a pagina 33, sono caratterizzati dalla capacità di adattarsi alle diverse funzionalità d'uso e, allo stesso tempo, di trasformarsi in strumenti di crescita e di esperienza, supportando lo sviluppo delle competenze e stimolando l'immaginazione dei bambini, senza imporre limiti alla creatività. Il “buon senso”, inteso come qualità intrinseca dei progetti e delle loro modalità d'uso, è stato quindi declinato all'interno dei concept sviluppati attraverso l'attenzione all'altro e la capacità di progettare “con misura”, non solo rispetto ai vincoli fisici e funzionali, ma soprattutto in relazione alle dimensioni educative e affettive che lo spazio è chiamato a supportare.

Figura / Figure 22



Progetto per lo spazio dell'ACCOGLIENZA

Spinò di Elia Pizzoni - (2016)

L'ingresso nella scuola dell'infanzia costituisce una tappa cruciale sia per il bambino che per i genitori. Per molti bambini si tratta della prima esperienza di separazione quotidiana dall'ambiente familiare, un passaggio che può generare insicurezza e disorientamento. Parallelamente, anche i genitori affrontano difficoltà legate all'affidamento del proprio figlio a persone estranee, vivendo questo momento con timori e incertezze. In tale scenario si colloca Spinò, un progetto destinato principalmente all'area dell'accoglienza, con la funzione di attirare l'attenzione del bambino e offrirgli un'esperienza di benvenuto rassicurante, quasi come fosse un nuovo amico.

La sua versatilità ne consente tuttavia l'utilizzo anche in altri contesti educativi come la sezione e il cortile/giardino. Il progetto trae ispirazione dalla morfologia dell'istrice, animale che nella realtà suscita percezioni di difesa o timore. In Spinò, gli aculei vengono reinterpretati in chiave positiva: realizzati in materiali morbidi, stimolano l'interazione tattile e invitano il bambino all'esplorazione attraverso il contatto diretto. L'oggetto si trasforma così in un dispositivo ludico ed esperienziale, capace di convertire la paura in curiosità e stupore. La configurazione di Spinò consente molteplici utilizzi: seduta informale, supporto ludico da "cavalcare", compagno di gioco, spazio rifugio per leggere o nascondersi, fino a contenitore capace di accogliere libri o piccoli oggetti. La sua natura multisensoriale e la forma ludica lo rendono familiare e attrattivo, favorendo l'esplorazione spontanea e offrendo un punto di riferimento simbolico e affettivo nell'ambiente scolastico (Fig. 22).



Figura / Figure 23



Progetti per la SEZIONE

M'ama di Giuseppe Leone - (2016)

Come emerso precedentemente, la scuola dell'infanzia è un contesto ricco di attività strutturate e semistrustrate che si svolgono nelle sezioni o negli spazi atelier. Esse spaziano dalla manipolazione alla pittura, dal gioco simbolico alla sperimentazione sensoriale. Pensato per rispondere a questa varietà, M'ama è un tavolo multiattività progettato per supportare e facilitare le esperienze creative e cognitive dei bambini tra i 3 e i 6 anni. La sua forma si ispira a una margherita, con quattro postazioni di lavoro disposte a raggiera, ciascuna dotata di un piano rotante che permette la trasformazione dell'area operativa. Il nome "M'ama" richiama, da un lato, la sequenza del gioco "m'ama non m'ama", evocando l'idea di scoperta e sorpresa, e dall'altro, il suono familiare della parola "mamma", con un riferimento affettivo e rassicurante. Ogni postazione è dotata di un piano doppio: da un lato una superficie in MDF con pellicola cancellabile, disponibile in varie texture, su cui i bambini possono disegnare, scrivere o ricalcare; dall'altro una superficie sensoriale composta da una camera contenente gel e olio, rivestita con un tessuto camaleontico termocromico che, reagendo al calore e alla pressione, permette di creare forme mutevoli, stimolando la creatività e la motricità fine. Al centro del tavolo è presente un contenitore integrato per i materiali da disegno, facilmente accessibile da tutte le postazioni. La possibilità di alternare le superfici consente ai bambini di passare da un'attività all'altra con naturalezza, riattivando l'interesse e il coinvolgimento grazie alla varietà delle esperienze offerte (Fig. 23).



Figura / Figure 24



Castel di Federica Giulivo - (2017)

Tra i rituali fondamentali praticati nella scuola dell'infanzia vi è quello del “riordino”, considerato essenziale per educare i bambini a buone pratiche comportamentali, come indicato anche nelle Indicazioni Nazionali. In questo contesto nasce Castle, un elemento d'arredo pensato per gli spazi dedicati alle attività non strutturate. Castle è un prodotto modulare e versatile, progettato per rispondere alla necessità di spazi organizzati, differenziati e flessibili. Composto da un cestino porta-oggetti e da un modulo contenitore, ogni elemento può essere impilato, separato, capovolto o combinato con altri moduli per creare superfici d'appoggio o tavoli condivisi. I bambini possono prendere in autonomia i cestini, usarli durante le attività e, al termine, riposizionarli creando ogni volta una composizione nuova. In questo modo, il momento del riordino diventa un gioco, e l'oggetto ludico si trasforma in uno strumento educativo, utile anche alle attività manipolatorie, grazie alla leggerezza dei materiali e la presenza di maniglie concave. Castle non è solo un contenitore, ma uno strumento attraverso cui i bambini sperimentano, organizzano, costruiscono e apprendono (Fig. 24).



Figura / Figure 25



Rita di Serena Gentile -

Progetto sviluppato per una Tesi di Laurea Magistrale in Design (2018)

Il progetto nasce dall'esigenza di superare i limiti dei tradizionali arredi scolastici, proponendo un'evoluzione che tenga conto delle trasformazioni metodologiche della didattica e delle esigenze dei piccoli utenti. Rita è un sistema di tavoli progettato per l'ambiente della sezione, lo spazio scolastico in cui i bambini trascorrono la maggior parte del tempo impegnati in attività fondamentali per il loro sviluppo cognitivo, psicologico e motorio. Il sistema si distingue per la sua flessibilità: ogni modulo è autonomo, maneggiabile e riconfigurabile, consentendo un uso dinamico dello spazio a seconda delle attività, strutturate, semi-strutturate o libere. Il bambino ha la possibilità di interagire fisicamente con gli elementi del sistema, spostandoli, orientandoli e adattandoli in modo indipendente. Questo approccio favorisce lo sviluppo dell'autonomia, incoraggia la sperimentazione e stimola la relazione tra pari, trasformando il tavolo da semplice supporto statico ad elemento attivo di mediazione pedagogica. Rita diventa così non solo un arredo, ma un sistema educativo capace di accompagnare i diversi momenti della giornata e sostenere pratiche didattiche inclusive, partecipative e aperte alla creatività (Fig. 25).



Figura / Figure 26



Progetti per l'AREA GIOCO

Ponzio di Camilla Bettinelli - (2016)

Il gioco è stato definito come “qualsiasi attività liberamente scelta, individuale o di gruppo, a cui bambini e adulti si dedicano senza altri fini immediati se non il piacere, la ricreazione e lo svago, sviluppando nel contempo abilità fisiche, manuali e intellettive”. In quest’ottica nasce Ponzio, un progetto pensato per il gioco libero, sia per gli spazi interni che esterni della scuola dell’infanzia. Ispirato nella forma ad un pappagallo e a un pesce, Ponzio è un dondolo che stimola l’immaginazione del bambino, invitandolo a costruire mondi fantastici: volare tra le nuvole, sorvolare paesaggi esotici o immergersi negli abissi marini.

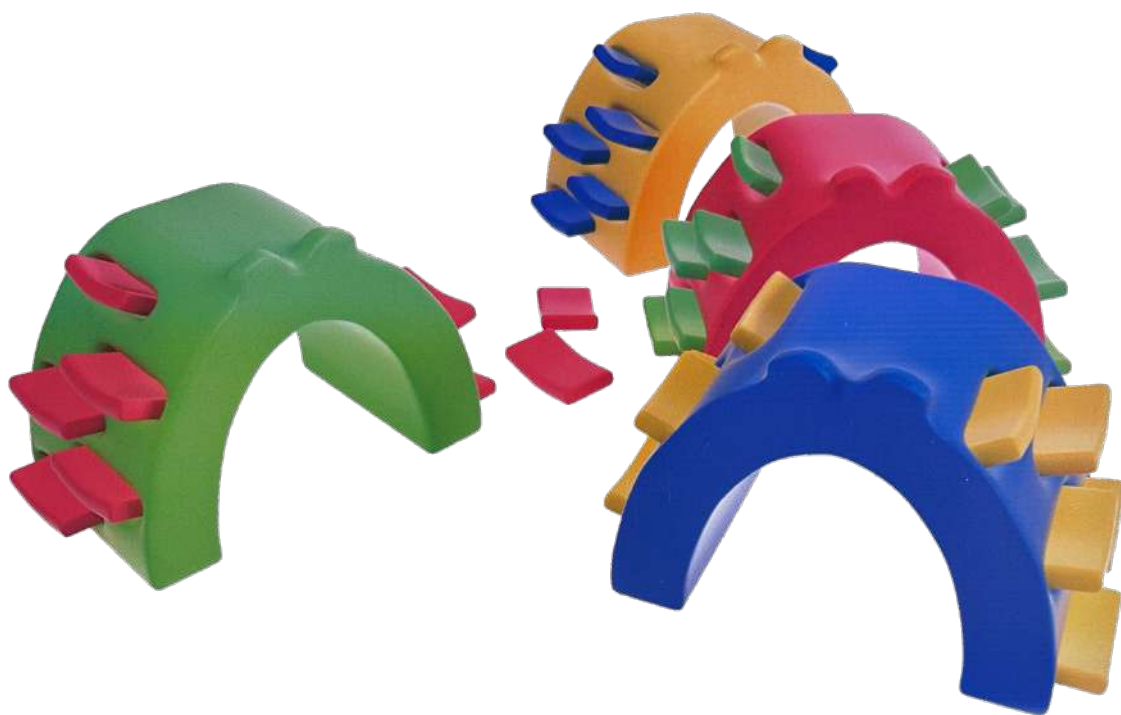
La sua silhouette tondeggiante, unita alla cavità centrale, consente al bambino di “cavalcare” l’oggetto, entrando in relazione con esso in modo attivo e creativo. Pensato per essere realizzato in polipropilene, materiale resistente anche per un uso all’aperto, Ponzio è proposto in diverse varianti cromatiche, offrendo così un’esperienza sensoriale ricca, sia a livello visivo che tattile.

La forma volutamente ambigua e non definita consente molteplici modalità d’uso: può essere ruotato, capovolto o reinterpretato liberamente, in base all’immaginazione del piccolo utente.

(Fig. 26)



Figura / Figure 27



Bufo di Silvia Messina - (2016)

Attraverso lo sviluppo delle abilità motorie, i bambini iniziano a raffinare la percezione sensoriale e ad acquisire maggiore consapevolezza del proprio corpo nello spazio. Progettato per l'area di gioco libero, Bufo, il cui nome si ispira al rospo, è un elemento d'arredo ludico, che funge da galleria, struttura d'arrampicata e rifugio, privo di sovrastrutture e pensato per lasciare piena libertà all'immaginazione. La morfologia dell'arredo prende spunto dal rospo, reinterpreta la pelle rugosa e colorata attraverso una superficie caratterizzata da cuscini estraibili e vivaci, che possono essere utilizzati anche separatamente come supporto al gioco simbolico. Bufo si presta a molteplici interpretazioni: può diventare una montagna da scalare, un rifugio, una tana segreta, una casa o un tunnel da esplorare. Il suo utilizzo varia naturalmente in base all'età e allo sviluppo motorio di ciascun bambino: mentre i più piccoli si esercitano nel coordinamento motorio arrampicandosi, i più grandi possono usarlo come punto di partenza per costruire narrazioni più complesse. Collocando più moduli in sequenza, è possibile creare percorsi articolati all'interno di spazi verdi più ampi, trasformando l'ambiente in un sistema dinamico di esplorazione e gioco. Prodotti come Bufo, privi di un'identità morfologica esplicita, invitano alla libera interpretazione, stimolando l'immaginazione e offrendo spazi flessibili in cui ogni bambino può inserire il proprio mondo narrativo (Fig. 27).



Figura / Figure 28



Progetto per la MENSA

Pack-nik di Emma Castellani -

Progetto sviluppato per una Tesi di Laurea (2022)

L'alimentazione nelle scuole rappresenta una tematica sempre più centrale, non solo per garantire il benessere nutrizionale dei bambini, ma anche in relazione agli obiettivi dell'Agenda 2030, che promuovono modelli alimentari sani e sostenibili. In questo contesto si inserisce il progetto del box merenda sostenibile, un'iniziativa pensata per accompagnare le famiglie nella preparazione di merende equilibrate e rispettose dell'ambiente. Ispirato all'esperienza conviviale del picnic, il box è composto da cinque unità di merenda complete e bilanciate, una per ogni giorno della settimana scolastica. Ogni unità è confezionata all'interno di una pratica “tovaglietta porta-merenda”, riutilizzabile e facile da usare, che il bambino può aprire e richiudere autonomamente guidato da elementi grafici (come una stella o un cuore). Questo sistema intuitivo favorisce l'autonomia del bambino e trasforma la merenda in un momento educativo e divertente. Il progetto non solo supporta i genitori nella pianificazione di uno stile alimentare sano, ma promuove anche comportamenti sostenibili, come il riutilizzo dei materiali e la riduzione degli sprechi, in linea con i principi di educazione ambientale e di cittadinanza attiva (Fig. 28).



Figura / Figure 29



Progetti per l'AREA RELAX

Hamica di Andrea Pellegrini - (2016)

Il momento del riposo nella scuola dell'infanzia rappresenta un rituale fondamentale e di rilevanza pedagogica, sebbene non tutti i bambini manifestino la volontà di dormire. In tale contesto si colloca Hamica, un progetto sviluppato per l'area relax, con l'obiettivo di trasformare il riposo in un'esperienza desiderabile, superando la tradizionale percezione del “sonnellino pomeridiano” come pratica imposta. Progettato per integrarsi negli ambienti scolastici, Hamica adotta un approccio sistemico, ponendo attenzione alle esigenze di tutte le figure coinvolte: bambini, insegnanti e personale ausiliario. Dal punto di vista dell'esperienza infantile, valorizzando aspetti sensoriali e percettivi, offre un'esperienza rassicurante grazie a colori tenui, materiali morbidi e confortevoli, leggere oscillazioni che favoriscono il rilassamento e un sistema di copertura avvolgente che richiama il senso di protezione. Dal punto di vista gestionale, si caratterizza per leggerezza strutturale e maneggevolezza, garantendo facilità di movimentazione e riducendo l'impegno operativo richiesto agli adulti coinvolti nella quotidiana organizzazione degli spazi. Hamica si configura, pertanto, come un dispositivo capace di coniugare istanze pedagogiche, ergonomiche e funzionali, restituendo al momento del riposo un ruolo attivo nel processo educativo e di sviluppo del bambino (Fig. 29).



Figura / Figure 30



Rolled di Valentino Catalani - (2016)

Rilassarsi o addormentarsi in un contesto diverso da quello familiare può costituire per il bambino un'esperienza complessa che richiede un ambiente accogliente e rassicurante.

Il progetto nasce proprio con l'intento di accompagnare i bambini in questa fase delicata, aiutandoli a superare la paura del buio e offrendo, al tempo stesso, agli insegnanti uno strumento discreto ed efficace per monitorare eventuali risvegli improvvisi o momenti di inquietudine. Rolled è un sistema di illuminazione temporizzata pensato per accompagnare il rituale del riposo nella scuola dell'infanzia. Il dispositivo si presenta come un cilindro sormontato da una cupola sferica e suddiviso orizzontalmente in due parti: al suo interno si trova un secondo cilindro semi-trasparente, illuminato da strisce LED. Quando si solleva la parte superiore del cilindro esterno, la luce si accende gradualmente, regolando l'intensità luminosa in base all'altezza sollevata. Lo stesso meccanismo funge da timer: man mano che la parte superiore scende, la luce si affievolisce fino a spegnersi completamente, ricongiungendosi con la base. La durata può essere impostata da 0 a 30 minuti, secondo le esigenze. Ogni modello è pensato per essere personalizzabile sia nella colorazione del cilindro che nell'elemento rimovibile, rappresentato da un animale differente, così da garantire varietà senza compromettere l'efficienza produttiva (Fig. 30).



Figura / Figure 31



Lele di Francesca Morelli -

Progetto sviluppato per una Tesi di Laurea Magistrale in Design (2018)

La zona relax rappresenta uno degli spazi più importanti della scuola dell'infanzia, ma spesso è trascurata o ridotta a un'area ricavata all'interno della sezione, priva di una progettazione dedicata. Lele nasce per colmare questa mancanza, configurandosi come un arredo trasformabile e adattabile alle diverse modalità di riposo dei bambini. A differenza del tradizionale lettino, concepito come semplice supporto orizzontale, Lele integra tre configurazioni morfologiche in un unico prodotto, garantendo flessibilità e personalizzazione. È pensato per favorire l'autonomia del bambino nella gestione del proprio spazio di riposo e, al tempo stesso, per semplificare il lavoro delle insegnanti nelle fasi di riordino. Si tratta di un oggetto polivalente: lettino, spazio ludico, rifugio e strumento educativo. La sua trasformabilità lo rende adatto a contesti in continua evoluzione, arricchendo l'esperienza quotidiana dei bambini e rafforzando l'adattabilità dello spazio scolastico. Attraverso il suo utilizzo ludico e interattivo, i bambini apprendono spontaneamente il rispetto dell'ordine e delle routine, sviluppando autonomia, cura di sé e capacità relazionali. Lele non è dunque solo un arredo per il riposo, ma un dispositivo educativo capace di integrare gioco, apprendimento e benessere in maniera armonica e stimolante (Fig 31).



Figura / Figure 32



Progetto per le AREE ESTERNE / ZONA POLIVALENTE / SEZIONE

Stozzle di Marija Maras -

Progetto sviluppato per una Tesi di Laurea Magistrale in Design (2024)

La scuola dell'infanzia rappresenta il primo contesto educativo in cui i bambini iniziano ad acquisire competenze e abilità. È in questo contesto che si inserisce il progetto Stozzle, un sistema di arredo-gioco componibile, flessibile e multifunzionale, pensato per essere collocato negli spazi polivalenti o esterni della scuola, come cortili e giardini, e dedicato al gioco libero. Progettato per valorizzare le capacità dei bambini dai 3 ai 6 anni, il sistema Stozzle è composto da una base modulare che ospita diversi contenitori mobili: questi possono essere ribaltati, impilati, utilizzati come sedute, superfici di appoggio, divisori di spazio o veri e propri giochi, sotto forma di puzzle tridimensionali. Alcuni di questi elementi presentano microforature che li rendono adatti anche all'uso con la sabbia. Ogni modulo può essere utilizzato singolarmente o aggregato ad altri, permettendo una vasta gamma di combinazioni, che, grazie anche alla leggerezza dei materiali, i bambini possono facilmente manipolare i pezzi per costruire strutture, percorsi a ostacoli o scenari di gioco immaginativi. In questo modo, Stozzle incoraggia lo sviluppo delle abilità motorie, cognitive e sociali in un ambiente ludico e sicuro (Fig. 32).



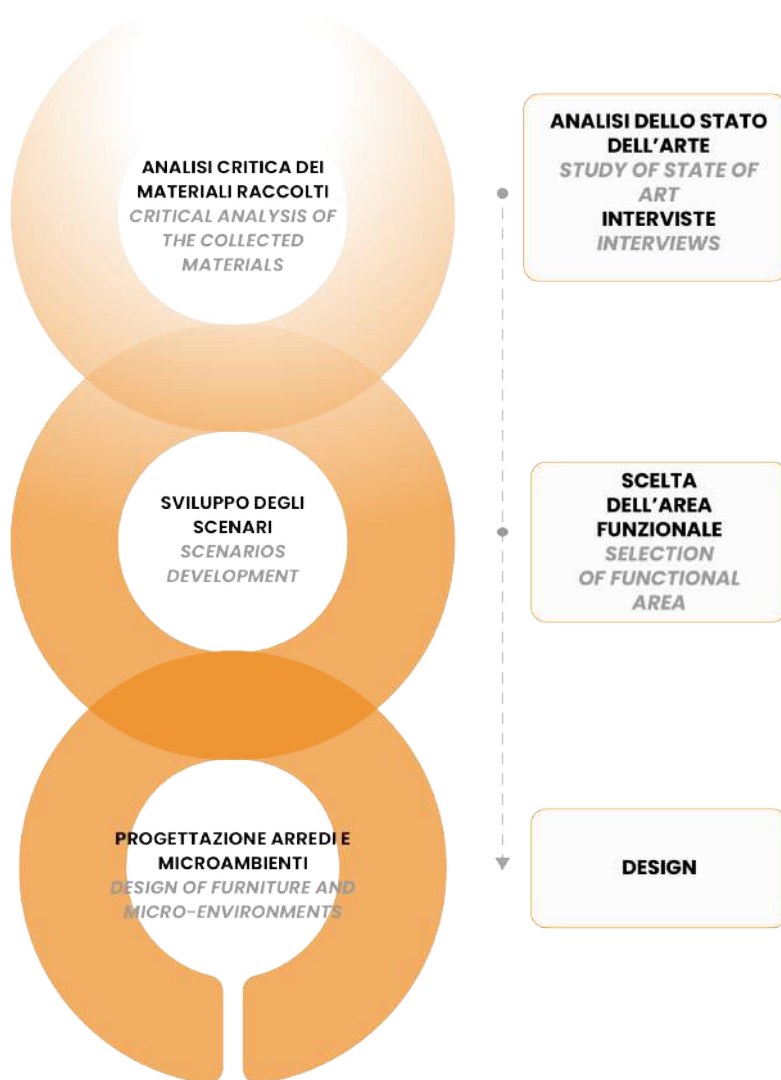


Figura / Figure 33

Fig. 33

Infografica sulle fasi della metodologia applicata

Infographic of the stages of the applied methodology

The design challenges addressed by the laboratory over more than ten years not only constitute the foundation of this publication, but also represent formative experiences for the participating students, who had the opportunity to experiment with an integrated approach in which the boundaries between design and pedagogy become permeable. Ultimately, these experiences underscore the importance of educating designers equipped with cross-disciplinary skills and with the ability to listen, observe, and engage in critical reflection — qualities that are essential for operating within complex contexts such as preschool education.

Designing innovative concepts to foster relationships and educational practices

by Francesca Morelli

The selected projects presented in the following pages particularly highlight aspects related to children's play and emotional needs, demonstrating how spaces, furnishings and objects can support their imagination, well-being and relational dynamics. During the research and design activities, students had the opportunity to conduct interviews, participate in brainstorming sessions, carry out direct observations and critically reinterpret the results, translating them into design proposals. In some cases, the groups themselves initiated co-working activities with children and sector experts. These experiences, aimed at developing products capable of fostering sustainable relationships and educational practices, proved to be fundamental, prompting further critical reflection on the role of the designer in shaping preschool environments. Working in small groups, students alternated moments of theoretical dialogue with experts and pedagogues with hands-on laboratory activities. All experiences were structured according to a three-phase methodology (see the figure 33 on page 166):

1. Critical analysis of the collected materials. Starting from keywords identified through state-of-the-art studies, interviews, and previous experiences, the groups conducted collective discussion sessions. Each participant deepened and systematised these materials, thereby orienting their own design choices, subsequently translated into coherent concepts.

2. Development of use scenarios. Each student group selected a specific moment of the preschool day, welcoming time, structured activities, free play, lunch, or rest, and analysed corresponding use scenarios, exploring how spaces and objects are employed by children and teachers in different situations. Particular attention was devoted to key aspects such as communicative and functional dimensions, the modulatability of elements, and the relationships between children as well as between space and behaviour.

3. Designing Furniture and Micro-Environments. The child-centred approach guided the groups toward diverse and differentiated design proposals, offering solutions conceived to support educational and relational dynamics and to promote meaningful interaction among the environment, objects, and everyday practices.

The projects, conceived within the framework of “common sense”, a concept introduced on page 38, are characterized by their ability to adapt to different functional uses and, at the same time, transform into tools for growth and experience. They support the development of children’s competencies and stimulate their imagination without imposing constraints on creativity. “Common sense,” understood as an intrinsic quality of both the projects and their modes of use, was articulated within the developed concepts through an attentiveness to others and the ability to design “with measure,” not only in relation to physical and functional constraints but, above all, in connection with the educational and emotional dimensions that the environment is expected to support.

Design proposal for the WELCOME AREA

Spinò by Elia Pizzoni - (2016)

Entering preschool represents a crucial milestone for both children and their parents. For many children, it marks the first daily separation from the family environment, a transition that may provoke feelings of insecurity and disorientation. At the same time, parents often face their own challenges in entrusting their child to unfamiliar adults, a moment that can generate concerns and uncertainty. Within this context is situated Spinò, a project primarily conceived for the welcome area, designed to capture the child's attention and offer a reassuring, friendly greeting, almost as if meeting a new companion. Owing to its versatility, however, the object can also be used in other educational settings, such as the classroom or the outdoor courtyard/garden.

The project draws inspiration from the morphology of the porcupine, an animal that in real life typically evokes sensations of defence or fear. In Spinò, the quills are reinterpreted in a positive and inviting manner: made from soft materials, they stimulate tactile interaction and encourage exploration through direct touch. The object thus becomes a playful and experiential device, capable of transforming fear into curiosity and wonder.

The configuration of Spinò enables multiple uses: an informal seat, a playful support to "ride," a companion for imaginative play, a small refuge for reading or hiding, or even a container for books and small objects. Its multisensory nature and playful form make it both familiar and appealing, fostering spontaneous exploration while offering a symbolic and affective point of reference within the school environment (See the figure 22 on page 144).

Design proposals for the CLASSROOM

M'ama by Giuseppe Leone - (2016)

As previously discussed, preschool is a context rich in structured and semi-structured activities that take place within classrooms or atelier spaces. These activities range from manipulation and painting to symbolic play and sensory experimentation. Designed to address this diversity, M'ama is a multi-activity table conceived to support and facilitate the creative and cognitive experiences of children aged 3 to 6.

Its form is inspired by a daisy, featuring four workstations arranged radially, each equipped with a rotating top that allows the transformation of the operational surface. The name M'ama recalls, on one hand, the sequence of the traditional "loves me, loves me not" game, evoking ideas of discovery and surprise, and on the other, the familiar sound of the word mamma, suggesting a comforting and affectionate reference.

Each workstation includes a dual-surface top: on one side, an MDF surface with an erasable coating, available in different textures, where children can draw, write, or trace; on the other, a sensory surface consisting of a chamber filled with gel and oil, covered with a thermochromic chameleonic fabric that reacts to heat and pressure, enabling the creation of mutable forms and stimulating creativity and fine motor skills.

At the centre of the table, an integrated container for drawing materials is easily accessible from all workstations. The possibility of alternating between the two surfaces allows children to shift naturally from one activity to another, reactivating interest and engagement through the variety of experiences offered (See the figure 23 on page 146).

Castel by Federica Giulivo - (2017)

Among the fundamental rituals practiced in preschools is the process of “tidying up,” which is considered essential for educating children in good behavioral practices, as also outlined in the National Guidelines. It is in this context that Castle originates, a furniture element conceived for spaces dedicated to unstructured activities.

Castle is a modular and versatile product, designed to address the need for organized, differentiated, and flexible spaces.

Composed of a storage basket and a container module, each element can be stacked, separated, inverted, or combined with other modules to create supportive surfaces or shared tables.

Children can autonomously retrieve the baskets, utilize them during activities, and, at the conclusion of the activity, reposition them to create a new composition each time. In this way, the moment of tidying up is transformed into a playful experience, and the object itself transitions from a plaything into an educational tool. It is also conducive to manipulative activities, facilitated by the lightweight materials and the inclusion of concave handles. Castle functions not merely as a storage unit, but as an instrument through which children experiment, organize, construct, and learn (see the figure 24 on page 148).

Rita by Serena Gentile -

Project developed for a Master's Degree Thesis in Design (2018)

The project originates from the need to overcome the limitations of traditional preschool furniture, proposing an evolution that considers the methodological transformations in teaching practices and the specific needs of young users.

Rita is a system of tables designed for the classroom environment (or section space), the preschool space where children spend the majority of their time engaged in activities fundamental to their cognitive, psychological, and motor development.

The system is distinguished by its flexibility: each module is autonomous, manageable, and reconfigurable, allowing for a dynamic use of space depending on the activity, whether structured, semi-structured, or free. The child has the opportunity to interact physically with the elements of the system, moving, orienting, and adapting them independently.

This approach promotes the development of autonomy, encourages experimentation, and stimulates peer relationships, transforming the table from a simple static support into an active element of pedagogical mediation.

Rita thus becomes not merely a piece of furniture, but an educational system capable of supporting the different moments of the day and sustaining teaching practices that are inclusive, participatory, and open to creativity (see the figure 25 on page 150).

Design Proposals for the PLAY AREA

Ponzio by Camilla Bettinelli - (2016)

Play has been defined as “any freely chosen activity, individual or group, to which children and adults dedicate themselves without any immediate purpose other than pleasure, recreation, and diversion, while simultaneously developing physical, manual, and intellectual abilities.”

It is within this framework that Ponzio originates, a project conceived for free play in both indoor and outdoor spaces of the pre-school. Inspired in form by a parrot and a fish, Ponzio is a rocker that stimulates the child’s imagination, inviting them to construct fantastical worlds: flying among the clouds, soaring over exotic landscapes, or diving into the marine abysses.

Its rounded silhouette, combined with the central cavity, allows the child to “ride” the object, entering into an active and creative relationship with it. Conceived to be produced in polypropylene, a durable material suitable even for outdoor use, Ponzio is offered in different color variations, thus providing a rich sensory experience, both visually and tactilely.

The deliberately ambiguous and undefined form enables multiple modes of use: it can be rotated, inverted, or freely reinterpreted, based on the imagination of the young user (see the figure 26 on page 152).

Bufo by Silvia Messina - (2016)

Through the development of motor skills, children begin to refine sensory perception and acquire greater awareness of their body in space.

Designed for the play area, Bufo (whose name is inspired by the toad) is play element that functions as a gallery, climbing structure, and refuge. It is devoid of superstructures and designed to allow full freedom of imagination.

The furniture's morphology draws inspiration from the toad, reinterpreting its rugged and colorful skin through a surface characterized by removable and vibrant cushions. These cushions can also be used separately as support for symbolic play.

Bufo lends itself to multiple interpretations: it can become a mountain to climb, a shelter, a secret den, a house, or a tunnel to explore. Its utilization naturally varies according to the age and motor development of each child: while the younger children practice motor coordination by climbing, the older ones can use it as a starting point for constructing more complex narratives.

By positioning multiple modules in sequence, it is possible to create articulated paths within wider green spaces, transforming the environment into a dynamic system for exploration and play. Products like Bufo, which lack an explicit morphological identity, invite free interpretation, stimulating imagination and offering flexible spaces where every child can insert their own narrative world (see the figure 27 on page 154).

**Design proposal for the for snack time in the preschool
CANTEEN, CLASSROOM and OUTDOOR AREAS
Pack-Nik by Emma Castellani**

Project developed for a Degree Thesis (2022)

Nutrition in preschools represents an increasingly central theme, not only for ensuring children's nutritional well-being but also in relation to the goals of Agenda 2030, which promote healthy and sustainable dietary models.

It is within this context that the project for the sustainable snack box is situated, an initiative designed to assist families in preparing balanced and environmentally conscious snacks.

Inspired by the convivial experience of the picnic, the box comprises five complete and balanced snack units, one for each day of the preschool week. Each unit is packaged within a practical, reusable, and easy-to-use "snack-mat" (tovaglietta porta-merenda). The child can autonomously open and close the mat, guided by graphic elements (such as a star or a heart).

This intuitive system fosters the child's autonomy and transforms snack time into an engaging and educational moment.

The project not only supports parents in planning a healthy diet but also promotes sustainable behaviors, such as the reuse of materials and waste reduction, aligning with the principles of environmental education and active citizenship (see the figure 28 on page 156).

Design Proposal for the QUIET AREA

Hamica by Andrea Pellegrini - (2016)

The moment of rest in preschool represents a fundamental ritual of pedagogical relevance, even if not all children express the desire to sleep.

It is in this context that Hamica is situated, a project developed for the relaxation area with the goal of transforming rest into a desirable experience, thereby moving beyond the traditional perception of the “afternoon nap” as an imposed practice.

Designed to integrate into preschool environments, Hamica adopts a systemic approach, focusing attention on the needs of all involved parties: children, teachers, and staff.

From the perspective of the child’s experience, the project enhances sensory and perceptive aspects, offering a reassuring experience through soft colors, comfortable materials, gentle oscillations that favor relaxation, and a full-coverage system that evokes a sense of protection.

From the management standpoint, it is characterized by its structural lightness and maneuverability, ensuring ease of movement and reducing the operational effort required of the adults involved in the daily organization of the spaces.

Hamica is thus configured as a device capable of integrating pedagogical, ergonomic, and functional demands, restoring an active role to the moment of rest in the child’s educational and developmental process (see the figure 29 on page 158).

Rolled by Valentino Catalani - (2016)

Relaxing or falling asleep in a non-familiar context can constitute a complex experience for a child, requiring a welcoming and reassuring environment.

The project originated with the intent to support children during this delicate phase, helping them overcome the fear of the dark while simultaneously offering teachers a discrete and effective tool for monitoring sudden awakenings or moments of restlessness. Rolled is a timed lighting system conceived to accompany the ritual of rest in preschool.

The device is presented as a cylinder surmounted by a spherical dome and divided horizontally into two parts: inside, a second semi-transparent cylinder is illuminated by LED strips. When the upper part of the outer cylinder is lifted, the light gradually switches on, regulating the luminous intensity based on the raised height. The same mechanism acts as a timer: as the upper part descends, the light fades until it turns off completely, reuniting with the base. The duration can be set from 0 to 30 minutes, according to specific needs.

Each model is designed to be customizable both in the cylinder color and in the removable element, represented by a different animal, thus ensuring variety without compromising productive efficiency (see the figure 30 on page 160).

Lele by Francesca Morelli -

Project developed for a Master's Degree Thesis in Design (2018)

The relaxation zone represents one of the most important spaces in pre-primary school, but it is often neglected or reduced to an area carved out within the classroom, lacking dedicated design. Lele arises to fill this gap, configuring itself as a transformable piece of furniture adaptable to children's different resting modalities. Unlike the traditional cot, conceived as a simple horizontal support, Lele integrates three morphological configurations into a single product, ensuring flexibility and personalization. It is designed to favor the child's autonomy in managing their own resting space while simultaneously simplifying the work of teachers during tidying phases.

It is a multi-purpose object: a cot, a play space, a refuge, and an educational tool. Its transformability makes it suitable for continuously evolving contexts, enriching children's daily experience and strengthening the adaptability of the school space.

Through its playful and interactive use, children spontaneously learn respect for order and routines, developing autonomy, self-care, and relational skills. Lele is thus not merely rest furniture, but an educational device capable of integrating play, learning, and well-being in a harmonious and stimulating manner (see the figure 31 on page 162).

Design Proposal for the OUTDOOR AREAS / MULTIPURPOSE / CLASSROOM

Stozzle by Marija Maras

Project developed for a Master's Degree Thesis in Design (2024)

The preschool represents the first educational context in which children begin to acquire skills and abilities. It is in this context that the Stozzle project is situated, a composable, flexible, and multifunctional furniture-game system conceived to be placed in the preschool's multipurpose or outdoor areas, such as courtyards and gardens, and dedicated to free play.

Designed to enhance the capabilities of children aged 3 to 6, the Stozzle system consists of a modular base that hosts various mobile containers: these can be inverted, stacked, used as seats, support surfaces, space dividers, or genuine games, in the form of three-dimensional puzzles. Some of these elements feature micro-perforations that also make them suitable for use with sand. Each module can be used individually or aggregated with others, allowing for a vast range of combinations. Thanks also to the lightweight materials, children can easily manipulate the pieces to construct structures, obstacle courses, or imaginative play scenarios. In this way, Stozzle encourages the development of motor, cognitive, and social skills in a playful and safe environment (see the figure 32 on page 164).