

Design su Misura

**Atti dell'Assemblea annuale
della Società Italiana di Design**

18,19 maggio 2017

005

SID

Società Italiana di Design

**Microstorie di didattica del progetto
Società Italiana di Design**

369

SID Società Italiana di Design

Design su Misura
Atti dell'Assemblea annuale
della Società Italiana di Design

A cura di

Luisa Chimenz

Raffaella Fagnoni

Maria Benedetta Spadolini

Microstorie di didattica del progetto
Società Italiana di Design

A cura di

Silvia Ferraris

Andrea Vallicelli

Progetto grafico e impaginazione
Plurale Visual Design
pluralevisualdesign.it

Copyrights

CC BY-NC-ND 3.0 IT



È possibile scaricare e condividere i contenuti originali a condizione che non vengano modificati né utilizzati a scopi commerciali, attribuendo sempre la paternità dell'opera all'autore.

Società Italiana di Design
societaitaliansdesign.it
ISBN 978-88-943380-8-9

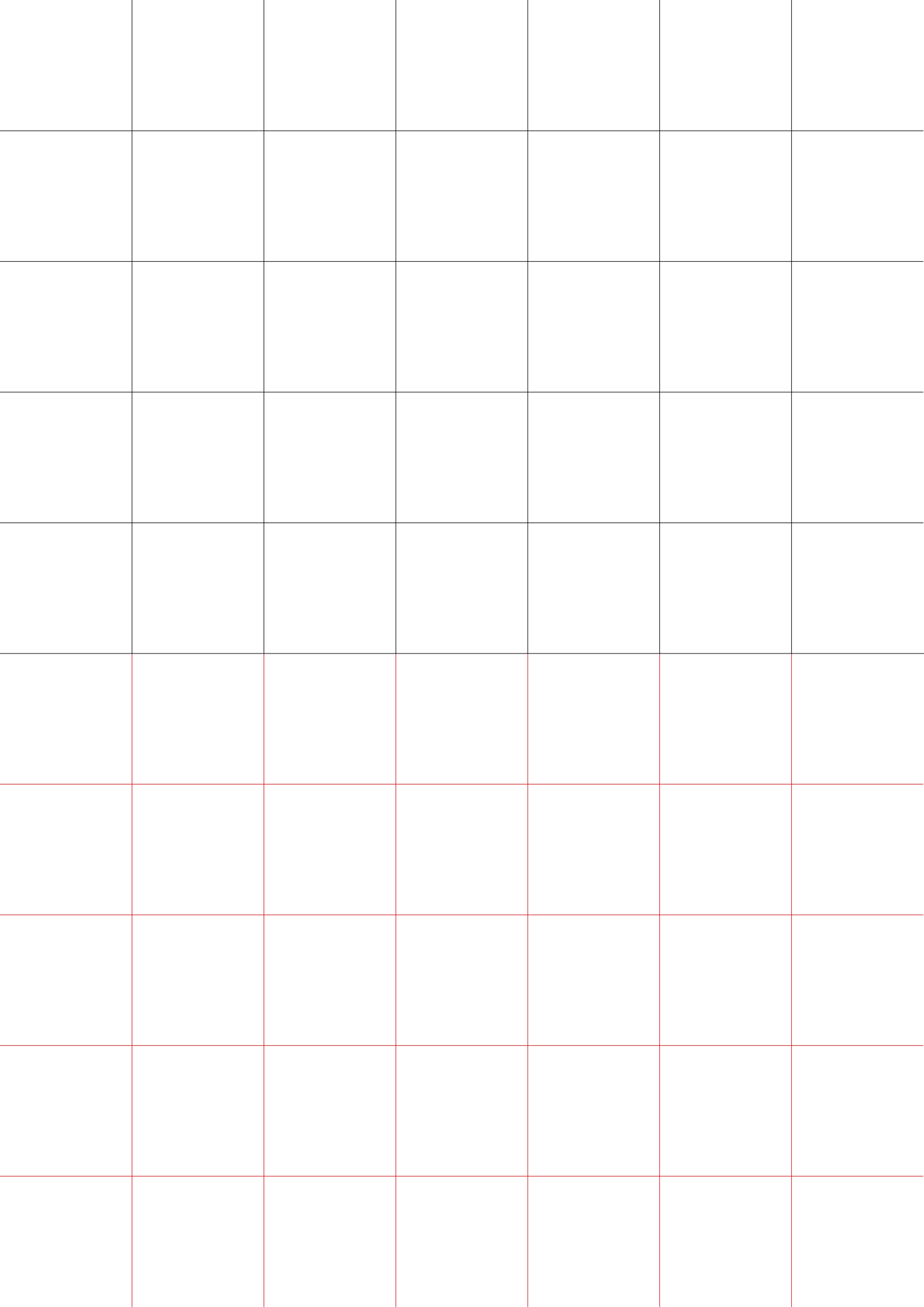
Medardo Chiapponi

Questa pubblicazione promossa dalla Società Italiana di Design raccoglie contributi di docenti e ricercatori delle diverse sedi in cui sono attivi corsi di studio e dottorati di ricerca in design. Si tratta di un modo concreto di contribuire alla costruzione della "Identità culturale e scientifica del design italiano" così come indica il sottotitolo della nostra Società scientifica che ci siamo dati al momento della ricostituzione nell'Assemblea di Torino del febbraio 2014.

A ben vedere, le nostre assemblee hanno giocato un ruolo fondamentale per il raggiungimento di questo risultato e si sono rivelate essere importanti momenti di produzione culturale. In quella di Napoli del marzo 2015 ci siamo organizzati in gruppi di lavoro tematici che hanno avuto un seguito di discussione a Ferrara nell'aprile 2016 e i cui risultati sono qui pubblicati. Infine, nell'assemblea di Genova del maggio 2017 sono stati presentati ulteriori contributi che, dopo una rielaborazione da parte degli autori, trovano posto in questo volume.

Quello che emerge è un panorama stimolante e variegato di interessi e temi di ricerca che consente di individuare specificità delle singole sedi connesse a peculiarità del tessuto istituzionale, socio-economico e produttivo di riferimento. Ciò rafforza l'immagine di una realtà policentrica del design universitario italiano e la presenza di numerosi contributi di docenti e ricercatori giovani e "diversamente giovani" da l'idea di una comunità scientifica vivace e in crescita culturale.

Credo che dobbiamo un sincero ringraziamento a tutti coloro che hanno condiviso con noi le loro riflessioni e a coloro che, col loro impegno nell'organizzazione delle assemblee e con la cura del volume, hanno reso possibile questa pubblicazione. È un vero piacere per me assolvere a questo obbligo come atto conclusivo del mio mandato.



SID

Design su Misura
Atti dell'Assemblea annuale
della Società Italiana Design
18,19 maggio 2017

Design **su misura**

c/o DAD Scuola Politecnica
Stradone Sant'Agostino 37
16123 Genova

Indice

t 01

t 01 — Cultura | Linguaggi | Territori

- 21 **Plug Social TV. Un esperimento su misura di collaborazione e narrazione di comunità**
Mariana Ciancia, Maria Luisa Galbiati, Francesca Piredda
- 31 **MATeriali per il design. A misura di progetto**
Beatrice Lerma
- 41 **Strumenti e metodi del design strategico per la valorizzazione degli itinerari culturali e dei percorsi tematici transfrontalieri tra Italia e Svizzera: il caso studio della "Via Regina"**
Roberto de Paolis
- 51 **Il Design per il museo su misura**
Claudio Germak, Luca Giuliano, Sara Khan
- 61 **Maestria artigianale avanzata e sistemi di customizzazione del prodotto moda di alta gamma**
Elisabetta Cianfanelli, Gabriele Goretti
- 73 **Design e territorio: un rapporto in evoluzione**
Marina Parente
- 85 **Fashion Design Networking. Il modello decentralizzato della Moda**
Maria Antonietta Spordone
- 97 **Design "su misura" per il nautical heritage. Dialoghi e considerazioni critiche con Stefano Faggioni**
Maria Carola Morozzo della Rocca con il contributo di Giulia Zappia
- 115 **La variabile e la sua misura. Ragione, sostanza e tema per l'oggetto immaterialmente materiale**
Niccolò Casiddu, Luisa Chimenz
- 131 **Handmade in Italy. Il design dei territori italiani**
Claudio Gambardella

t 02

t 02 — Innovazione | Sistemi | Servizi

- 147 **"Inclusive design – sustainable design": unità di ricerca dell'Università di Ferrara**
G. Mincoelli, S. Imbesi, G. A. Giacobone, A. Tursi, M. Marchi
- 157 **Design parametrico e processi di realizzazione in ambito digitale**
Annalisa Di Roma
- 167 **Design per la prevenzione e il monitoraggio di utenti affetti da disfagia. Caso studio: il progetto DayD**
Claudia Porfirione
- 175 **Il progetto della performance luminosa**
Alessandra Scarcelli, Vincenzo Minenna
- 185 **Sul metodo: un'indagine laboratoriale tra design e biologia**
Chiara Scarpitti
- 195 **Il Design per la Moda e l'industria culturale. Nuove strategie per il made in Italy**
Roberto Liberti
- 207 **Il design pensato ad hoc per i bambini. Studi progettuali e approfondimenti sul design per i bambini pensato**
Laura Giraldi
- 219 **Design e ricerca su misura delle imprese**
Luca Casarotto
- 229 **Su Misura? Prospettive del 'design for kids'**
Benedetta Terenzi
- 241 **(Video)giocare con il Design. Un'esperienza estetica significativa nel gioco di simulazione applicata**
Isabella Patti
- 251 **Le misure dei servizi**
Chiara Olivastri

t 03

t 03 — Produzione | Processi | Sostenibilità

- | | |
|-----|---|
| 261 | Design per un diverso presente
Benedetto Inzerillo |
| 273 | Design per un mondo migliore, con eudaimonia
Sabina Martusciello, Maria Dolores Morelli |
| 283 | Servizi di eco-design su misura per un'innovazione sostenibile
Jacopo Mascitti, Lucia Pietroni |
| 295 | Design per la post-industria: processi, conoscenze, professioni
Loredana Di Lucchio, Lorenzo Imbesi, Viktor Malakuczi |
| 307 | Protesi funzionali per arti superiori in stampa 3D.
Osservazioni progettuali sulle nuove tecniche di produzione singolare
Lorenzo Secco |
| 319 | Design ibrido su misura
Carla Langella |
| 333 | Gli yacht e gli interni: la progettazione ad hoc
Mariateresa Campolongo |
| 341 | Tecnologie digitali per la moda: da prodotti a esperienze su misura
Alba Cappellieri, Livia Tenuta, Susanna Testa |
| 353 | Misurata apparenza. Propulsioni innovative in vesti convenzionali
Mario Ivan Zignego |
| 361 | La cultura del design tra tradizione e innovazione
Mauro Ceconello |

Il design pensato ad hoc per i bambini

Studi progettuali e ipotesi applicative

La progettazione di prodotti e servizi per i bambini è una tematica alla quale il design, in genere, si è avvicinato sempre in modo marginale. Le ragioni sono molte. Si tratta prima di tutto di una nicchia ristretta di mercato di un pubblico particolare, spesso sottovalutato, sia come basso potenziale di possibili vendite rispetto al pubblico degli adulti, sia per le complicazioni oggettive date dalle normative di sicurezza restrittive per molti di questi prodotti. La difficoltà maggiore, tuttavia, è data dal tipo di utenti.

Quando parliamo di design è necessario infatti conoscere bene gli utenti ai quali il prodotto è rivolto. Quando gli utenti principali sono i bambini, quindi dai due/tre anni in su, il progettista deve assolutamente conoscerne, abitudini, comportamenti, abilità, competenze, necessità pratiche ed emozionali prima di intraprendere la progettazione di prodotti ad essi dedicati. Deve dunque conoscere le loro reali esigenze, il loro immaginario e i codici del loro linguaggio per poter rivolgersi a loro con successo.

Inoltre i bambini crescono e si modificano molto velocemente, quindi, anche le caratteristiche dei prodotti dovrebbero adeguarsi ai cambiamenti in funzione dell'età, del carattere, della cultura, della provenienza ma soprattutto del livello di sviluppo psico-fisico e cognitivo. Per questi aspetti i progettisti non possono far altro che attingere le conoscenze necessarie dagli studiosi di pedagogia e scienza della formazione. Pertanto i designer, per un approccio corretto al tema, prima di iniziare un progetto per questo particolare tipo di pubblico, dovranno studiare il bambino nella sua complessità.

Vi sono sul mercato vaste gamme di prodotti per i bambini, tuttavia la maggioranza di questi non sono studiati secondo quest'ottica. La difficoltà del tema viene spesso minimizzata e, una soluzione ampiamente utilizzata è quella della semplice riduzione in scala dei prodotti per gli adulti, secondo le misure antropometriche dei bambini. Si trovano moltissimi esempi in tal senso, soprattutto nell'ambito dell'arredo a partire dalle prime sedute di Thonet di fine Ottocento fino alle famose riproduzioni degli anni Duemila come, ad esempio, la sedia Lou Lou Ghost di Philippe Starck per Kartell o la Panton junior prodotta da Vitra.

Evidentemente non si tratta di un approccio corretto, in questo modo infatti i bambini vengono considerati semplicemente dei piccoli adulti e l'unico sforzo progettuale riguarda esclusivamente le dimensioni.

Il laboratorio Design for kids

La ricerca progettuale sul tema del design per bambini dai tre anni in su, viene portata avanti in maniera sistematica nel laboratorio di Design for Kids che ho attivato all'interno del Dipartimento DIDA dell'Università degli studi di Firenze e che vede la partecipazione dell'azienda Magis, Me too.

Le finalità progettuali alla base del laboratorio Design for Kids riguardano la ricerca e la progettazione di prodotti o sistemi/prodotto per bambini con un alto livello di innovazione nella fascia di età tre-undici anni. Le attività del laboratorio hanno l'obiettivo generale di sviluppare una coscienza e una cultura della progettazione di prodotti materiali e immateriali, dedicati ai bambini, più consapevole e sistematica nell'ambito della produzione, senza dimenticare le logiche degli adulti. Una ulteriore finalità riguarda la diffusione di buone pratiche per la progettazione e la verifica di prodotti per bambini. Il metodo di lavoro si basa ovviamente su un approccio interdisciplinare secondo le teorie pedagogiche e che vede anche il coinvolgimento di altre discipline, dalla psicologia cognitiva all'antropologia, alla medicina, fino all'architettura e all'urbanistica, a seconda del tipo di ricerca progettuale affrontata.

Per quanto riguarda le teorie pedagogiche quelle di Maria Montessori degli anni Trenta/Quaranta del Novecento e di Loris Malaguzzi degli anni Sessanta/Settanta sempre del Novecento, entrambe italiane, risultano le più seguite nel mondo. Esse, tra le varie indicazioni, individuano nell'ambiente un supporto non solo importante ma indispensabile per la crescita e lo sviluppo dei bambini, per valorizzarne le potenzialità, le risorse e le molte intelligenze. (Edwards, 2014)

È importante che l'ambiente in cui i bambini vivono - da un interno domestico ad una scuola, da un giardino ad una piazza, e così via - sia progettato tenendo conto delle teorie pedagogiche sopra menzionate, in modo tale che il progettista possa trasferire nei prodotti tutti quegli elementi necessari per far vivere, a tutti i tipi di piccoli utenti, esperienze positive e gratificanti.

L'ambiente dunque gli spazi, gli arredi, gli oggetti, i colori, la grafica e tutti gli elementi che lo costituiscono giocano un ruolo fondamentale determinando uno scenario tale da influire sui comportamenti del bambino. Lo spazio e gli oggetti in esso contenuti



PACKAGING DESIGN



PRODUCT DESIGN



KIDE

A large, stylized smiley face logo consisting of a thick pink curved line forming the mouth and two horizontal lines above it representing eyes.

Oral-B
Flower

designforkids lab



LIVING DESIGN



FIND THE WAY

WAYFINDING DESIGN FOR KIDS



diventano dei veri e propri strumenti pedagogici, in grado di far esprimere e sviluppare nei bambini tutte le potenzialità attraverso le varie esperienze.

Gli studiosi hanno inoltre individuato due fasce di età di riferimento, 3-6 anni e 7-11 anni, corrispondenti alla scuola dell'infanzia e alla scuola primaria, che si ricollegano indicativamente alle tappe evolutive della crescita e alle relative competenze e abilità, come spiegato anche nelle teorie di psicologia cognitiva da Jean Piaget negli anni Sessanta e, delle quali, i designer, dovranno tenere conto quando si accingono a progettare questo genere di prodotti.

Al centro del processo progettuale la disciplina del design rimane la protagonista assumendo il ruolo di "regista" dei contributi della diverse discipline coinvolte. Seppur vi siano molte metodologie progettuali nel campo del design, oltre all'approccio multidisciplinare il laboratorio di Design for Kids si basa su un criterio che vorrei definire *Children-centered*. Tale modalità si riferisce, ovviamente, all'approccio progettuale basato sull'*human factor*, (in questo caso il fattore umano è riferito ai bambini), e all'*Human centered design* ovvero alla filosofia progettuale che secondo Donald Normann "dovrebbe iniziare avvicinandosi agli utenti e osservando le loro attività" (Normann, Verganti 2014, pag.11), anche se lo standard ISO 9241 del 2010 si riferisce specificamente alla progettazione di sistemi interattivi, intendiamo riferire tale filosofia alla progettazione di qualsiasi tipo di prodotto.

Il piccolo utente principale è dunque considerato al centro del progetto; la progettazione deve tenere conto contemporaneamente degli aspetti funzionali legati ad esempio alla capacità di un prodotto di comunicare visivamente le proprie modalità di utilizzo, ai materiali, alle superfici, agli aspetti relativi alla sicurezza, nel rispetto delle normative di riferimento. Allo stesso tempo dovrà tenere conto della natura dei bambini, del loro immaginario e di tutti quegli aspetti immateriali capaci di suscitare emozioni positive, produrre interazioni, instaurare relazioni e comunicare valori attraverso le esperienze.

Una metodica molto attuale nella progettazione riguarda anche il coinvolgimento attivo degli utenti principali e secondari di un prodotto nelle prime fasi di definizione del lavoro. Tale attività che vede il coinvolgimento in co-working dei piccoli utenti, e sperimentata anche nel laboratorio di Design for kids, ha dato interessanti input progettuali, riuscendo a far pensare i progettisti in maniera del tutto nuova. Progettare prodotti per bambini è una

grande sfida e un'enorme responsabilità per i designer non solo perché deve essere capace di coinvolgere i "piccoli utenti", ma anche perché implicitamente può dettare alcune "regole" sull'educazione e facilitare relazioni. I prodotti in grado di indurre buoni comportamenti puntano sugli aspetti emozionali che, come dice Norman, sono i motori dello sviluppo psico-fisico e dell'apprendimento. La tecnica del gioco rappresenta la soluzione e una chiave di lettura utile per il designer in grado di facilitare un primo contatto con il piccolo utente.

Così come l'*active design* è in grado di indurre buone pratiche comportamentali nelle persone che si trovano in spazi progettati ad hoc, analogamente anche gli spazi pensati per gli utenti-bambini potranno indurre comportamenti ed educare attraverso le pratiche del gioco.

Le tematiche di ricerca progettuale relative al Design for kids fin ora affrontate nel laboratorio riguardano il tema del packaging, a partire dagli alimenti fino ai giocattoli, il tema dell'education design, dall'editoria cartacea e digitale ai prodotti per la scuola e lo sport, a quelli d'uso quotidiano sia in ambito domestico che pubblico, tra questi sono compresi gli arredi, gli oggetti d'uso e i giocattoli talvolta abbinati a sistemi digitali sotto forma di applicazioni per tablet. Un altro tema affrontato riguarda il design per i bambini nello spazio pubblico all'aperto come parchi gioco, piazze e strade. In questi scenari i prodotti possono essere personali o più facilmente pubblici e collettivi.

Il tema del design per i bambini è dunque un ambito del design che ha un alto valore strategico proprio perché può contribuire alla formazione delle generazioni future e offre molti campi di intervento ancora poco indagati. Di seguito si è scelto di esemplificare questo ampio e variegato ambito del design con la sintesi di una ricerca progettuale per il contesto urbano.

Bambini e Urban design

Il contatto con la natura, il gioco e il movimento hanno un'influenza decisiva sul benessere e sulla crescita dei bambini. La Società Italiana di Pediatria indica, come indispensabile per il benessere dei bambini, di passare almeno un'ora al giorno a giocare all'aria aperta. Di conseguenza, all'interno degli scenari urbani, sono necessari spazi ad essi dedicati come parchi gioco, percorsi, piazze, ovvero aree ben progettate dove i bambini possano vivere esperienze in sicurezza e libertà, sentendosi in un ambiente piacevole e familiare.

Negli scenari urbani contemporanei gli spazi pubblici all'aperto dedicati ai bambini sono esclusivamente i parchi gioco, mentre gli spazi di connessione, come le strade, le piazze, i percorsi ciclabili e pedonali non sono quasi mai pensati per loro.

In città, di solito, le persone che camminano sono orientate dagli elementi che rappresentano delle emergenze visive come pensiline, insegne di negozi, cartelloni pubblicitari, cassette postali e così via. Tali elementi realizzano dei sistemi di wayfinding spontanei dato che i marciapiedi, gli attraversamenti pedonali, i semafori, privi di connotazioni insieme alla scarsa segnaletica non sono sufficienti per orientare i pedoni adulti, né tantomeno i bambini.

Partendo dalla considerazione che i bambini interagiscono naturalmente con l'ambiente, questa ricerca ha inteso rilevare, negli scenari urbani, quegli elementi in grado di interessare e di interagire con loro in maniera spontanea e casuale a partire dalle teorie sulla percezione dell'immagine della città di David Lynch.

La ricerca, attraverso attività di osservazione diretta e di co-working, ha individuato le caratteristiche principali che dovrebbero possedere tali elementi, per assolvere alle funzioni individuate. Le principali peculiarità individuate per questi elementi sono:

- Essere Ludici: avere forme semplici e morfologicamente riconoscibili proprie dell'immaginario del bambino, essere realizzati con materiali e finiture tattili e colori primari tali da stimolare l'interazione, attraverso i sensi e le dinamiche del gioco.
- Essere non definitivi: cioè adottare forme e soluzioni flessibili tali da essere utilizzati in modo differenziato per stimolare la creatività.
- Essere Interattivi: ovvero suscitare emozioni gratificanti con il coinvolgimento dei sensi e provocare il desiderio di ripetizione attraverso feedback positivi. Queste peculiarità risultano molto utili per rendere interessanti e riconoscibili dai bambini una serie di elementi nello scenario urbano tali da diventare capaci di facilitarne il movimento e il gioco, stimolarne le relazioni e l'immaginazione, incoraggiarne la socializzazione.

Tali "elementi" ripetuti all'interno della città determinano sistemi di wayfinding, anche spontanei, o elementi di comunicazione in grado di orientare, informare, comunicare, intrattenere, far interagire, educare e includere tutti i tipi di bambini. La progettazione di questi elementi secondo le caratteristiche individuate dalla ricerca e gli spazi che ne derivano rappresentano dunque un mezzo non verbale per avvicinare e fare relazionare tutti i bambini

oltre le appartenenze sociali, culturali, diversità fisiche e psichiche con una unica lingua universale. Dall'applicazione di queste indicazioni per la progettazione degli elementi caratterizzanti gli spazi urbani e i percorsi all'aperto per i bambini può derivare il miglioramento della stessa qualità urbana e con essa delle esperienze, delle conoscenze, delle relazioni e della socializzazione dei nostri bambini. Può inoltre contribuire a rendere l'ambiente urbano più accogliente e sicuro non solo per i più piccoli ma per tutti gli utenti della città.

Un percorso ludico-didattico per bambini nella città di Pistoia

I risultati della suddetta ricerca sono stati applicati a un caso studio attraverso un brief di progetto dato agli studenti del terzo anno del corso di laurea in Disegno Industriale di Firenze. Quest'ultimo, nello specifico, riguardava un progetto di comunicazione e segnaletica per bambini dai tre agli undici anni all'interno di percorsi dedicati nel centro storico della città di Pistoia, capitale italiana della cultura 2016.

La prima operazione è stata quella di individuare nel centro storico della città una serie di percorsi di valenza ludico-didattica. I tragitti lungo le strade e le piazze del centro sono stati resi riconoscibili e caratterizzati da elementi ricorrenti, in grado di determinarne i tracciati dedicati, le tappe o le fermate in corrispondenza dei principali punti di interesse culturale/artistico della città.

Gli elementi caratterizzanti i percorsi sono stati progettati con la finalità di intrattenere in maniera ludica i più piccoli invogliandoli a proseguire l'esplorazione lungo il percorso e, allo stesso tempo, di informare sul territorio i bambini più grandi, coinvolgendoli con attività didattiche e esperienze ludiche e emozionali.

Tutti i percorsi sono contraddistinti da elementi grafici e/o prodotti di urban design progettati ad hoc e disposti in maniera ricorrente in modo da orientare e guidare i bambini all'interno della città suscitando interesse e attenzione attraverso differenti esperienze ludico-emozionali.

Il linguaggio grafico e morfologico, studiato secondo l'immaginario dei bambini, tiene conto del contesto territoriale e culturale di riferimento e utilizza un codice comprensibile da tutti i bambini nell'ottica dell'inclusione. Il progetto tiene inoltre in considerazione gli adulti che accompagnano i bambini in questo percorso esperienziale.

Find the way

*Find the Way*¹ è un progetto pensato per il miglioramento dell'ambiente urbano del centro storico di Pistoia, attraverso il coinvolgimento dei bambini di età compresa tra i tre e gli undici anni. Dare ai bambini la possibilità di vivere lo scenario urbano, è importante perché da un lato favorisce il senso di appartenenza a determinati luoghi della città e dall'altro contribuisce alla loro autonomia. I bambini possono essere considerati un patrimonio insostituibile per l'umanità, perché rappresentano il futuro del mondo e meritano attenzione per le loro esigenze.

Find the Way è un percorso esperienziale di apprendimento che coinvolge e interagisce con i bambini a vari livelli. Il progetto rappresenta l'occasione per approfondire argomenti attraverso il divertimento, la condivisione e l'esperienza diretta. Dato che il gioco è la principale attività dei bambini in grado di favorirne la crescita, il progetto si basa sviluppa varie formule di apprendimento adatte a due fasce di età. I bambini si sentono a loro agio se possono imparare giocando, per questo è importante non solo lo strumento che gli viene fornito ma anche il modo in cui lo possono utilizzare.

Il progetto si pone l'obiettivo di rendere accoglienti, formativi, ludici, educativi e sicuri per i bambini gli spazi urbani nei quali rafforzare il loro senso di appartenenza ai luoghi urbani e alla collettività. Il progetto intende inoltre aumentare la capacità degli adulti di avvicinarsi al punto di vista dei bambini, migliorando la qualità dello spazio pubblico incoraggiando la frequentazione e favorendo le relazioni tra le generazioni per una rinnovata socialità cittadina.

Il progetto intende anche valorizzare l'aspetto urbano del territorio, incentrando l'attenzione sulle peculiarità uniche della città. Per questo è stato scelto di strutturarlo come un percorso che collega determinate vie del centro storico. Le tappe del percorso pedonale individuato sono caratterizzate da elementi visivi e tattili posti ad altezza bambino suddivisi in due parti distintamente rivolti ai bambini piccoli e a quelli più grandi. Ai più piccoli è dedicata la parte più bassa dei pannelli che contengono elementi tridimensionali sensoriali ispirati al nome della strada: il protagonista è il bambino con le sue abilità.

La parte del progetto dedicata ai bambini più grandi ha una valenza ludico-didattica, e si basa sulla scoperta di alcuni luoghi antichi. Il percorso è costituito da una serie di tappe caratterizzate da elementi contenenti indovinelli relativi ai nomi particolari delle vie che collegano consequenzialmente i vari elementi tra loro, in base all'ordine delle vie del percorso stesso. La grafica è caratterizzata da un orso, simbolo di Pistoia, con colori che si integrano bene con lo sfondo che sorregge uno stendardo con le attività e il testo. L'elemento conclusivo del percorso contiene una serie di indicazioni per coinvolgimento dei bambini in attività con feedback finale.

I beneficiari del progetto sono in primis i bambini per la maggior vivibilità complessiva della città, sono inoltre i genitori che attraverso l'esperienza fatta con i loro figli saranno più coinvolti e responsabili. Infine ne beneficia anche la città e la popolazione dato che avere più persone in strada rende il quartiere più vivace e contribuisce a ristabilire le relazioni sociali e a rafforzare il senso di appartenenza all'ambiente di vita quotidiana generando luoghi più sicuri.

Didascalie immagini

- 1 Esempificazione di studi progettuali del laboratorio Design for kids
- 2 Immagini del progetto Find the way

Riferimenti bibliografici

- Braconier A., (2017) Il segreto dei bambini ottimisti: Un nuovo principio educativo per crescerli realizzati, forti e capaci. Milano: Feltrinelli
- Broto C., (2009). Playground design. Barcellona: Links books.
- Cagliari, P., Castagnetti, M., Giudici, C., Rinaldi, C., Vecchi, V., & Moss, P. (2016). Loris Malaguzzi and the Schools of Reggio Emilia. A selection of his writings and speeches, 1945-1993. UK: Routledge.
- Cepi G., & Zini M. (a cura di). (1998). Bambini, spazi, relazioni: metaprogetto di ambiente per l'infanzia. Reggio Emilia: Reggio Children Editore.
- Edwards C.(a cura di), Gandini L.(a cura di), Forman G.(a cura di) (2014) I cento linguaggi dei bambini. L'approccio di Reggio Emilia all'educazione dell'infanzia. Edizioni Junior.
- Filippini, T., & Vecchi, V.(a cura di). (1996-2005). Loris Malaguzzi, The Hundred Languages of Children. Reggio Emilia: Reggio Children Editore.
- Giraldi, L. (2014) Design for Kids. Firenze: Altralinea edizioni.
- Lynch K., (1960) The image of the city. Cambridge:The Mit press.
- Giraldi L.,Benelli, E.,Patti I., Vita R.,Filieri & J,Filippi F. (2017 Designing for the next generation. Children urban design as a strategic method to improve the future in the cities. In: The Design Journal, 20
- Ministero dell'Ambiente, (1998). La guida alle città sostenibile delle bambine e dei bambini. Florence.
- Montessori, M., (1970). Educazione per un mondo nuovo. Milano: Garzanti
- Norman, D. A., Verganti, R. (2014). "Incremental and radical innovation: Design research vs technology and meaning change", Design Issues , 30(1), 78-96.
- Piaget, J. (1967). Lo sviluppo mentale del bambino e altri studi di psicologia. Torino: Einaudi.
- Tompson, P., (2009). Doing Visual Research with Children and Young People. Routledge.