

tap-tap-ZOO

Collezione di giocattoli in legno, per
bambini da zero a tre anni

DESIGNER

Paola Intini (mat. 783016)

RELATORE

Francesco Zurlo

a.a. 2012-2013



POLITECNICO DI MILANO

Scuola del Design

CdLM in Design del Prodotto per L'innovazione

a chi ci crede veramente o in prima o mai?

Indice

| | |
|--|---------|
| .0 abstract | pg. 7 |
| .1 la prima infanzia: il senso del gioco | pg. 11 |
| .2 tanti tipi di gioco | pg. 17 |
| .3 i giochi educativi | pg. 23 |
| .4 il mercato del giocattolo: aziende e trend | pg. 31 |
| .5 la musica e il gioco: il gioco come propedeutica musicale | pg. 37 |
| .6 l'educazioe musicale: metodi e teorie | pg. 43 |
| .7 Gordon e Suzuki: due metodi a confronti | pg. 51 |
| .8 i giocttoli musicali: i piccoli utenti, i materiali e le normative | pg. 59 |
| .9 brief di progetto | pg. 73 |
| .10 la collezione: tecnici e render | pg. 85 |
| .11 bibliografia | pg. 112 |

abstract

Il gioco è la lente attraverso cui il bambino osserva il proprio mondo e quello degli altri. Il teorico Brian Sutton-Smith afferma che il gioco consente il corretto sviluppo neurologico del bambino, alla base della comunicazione, della capacità di risolvere problemi e della creatività; in altre parole il gioco è apprendimento, attraverso esso “si impara ad imparare”. Il gioco libero, secondo recenti studi, è il modo migliore di sviluppare il cervello, massimizza le abilità e potenzialità del bambino, permettendo il corretto sviluppo della creatività e dell’immaginazione. Particolarmente interessanti sono le teorie, secondo cui il gioco favorisca la “gioia”, essenziale per l’autostima e la salute. Proprio la “gioia” del giocare diventa “gioia” di conoscere, facendo in modo che il bambino sviluppi un suo personale e naturale “amore” per la conoscenza e un allegro impegno con la vita.

La musica è un linguaggio antichissimo e universale, secondo molti studiosi, contemporanei e non, in ogni individuo è presente una musicalità innata, che si può notare sin dalla primissima infanzia. Le prime esperienze musicali e sonore avvengono ancor prima della nascita,

all’interno del ventre materno, dove il bambino sperimenta la ritmicità del battito del cuore della mamma, le variazioni cromatiche del tono e dell’intonazione della voce materna e infine riceve gli stimoli sonori, provenienti dal mondo esterno.

“Già prima della nascita il bambino è immerso in un bagno sonoro che condiziona in parte il suo sviluppo psichico ulteriore. L’organizzazione di questo universo sonoro comincia a manifestarsi verso il quinto mese di gravidanza e negli esperimenti a partire dal settimo mese, quando è stato osservato che il feto risponde con dei movimenti a stimoli sonori esterni sufficientemente forti da coprire i rumori di fondo intrauterini”.

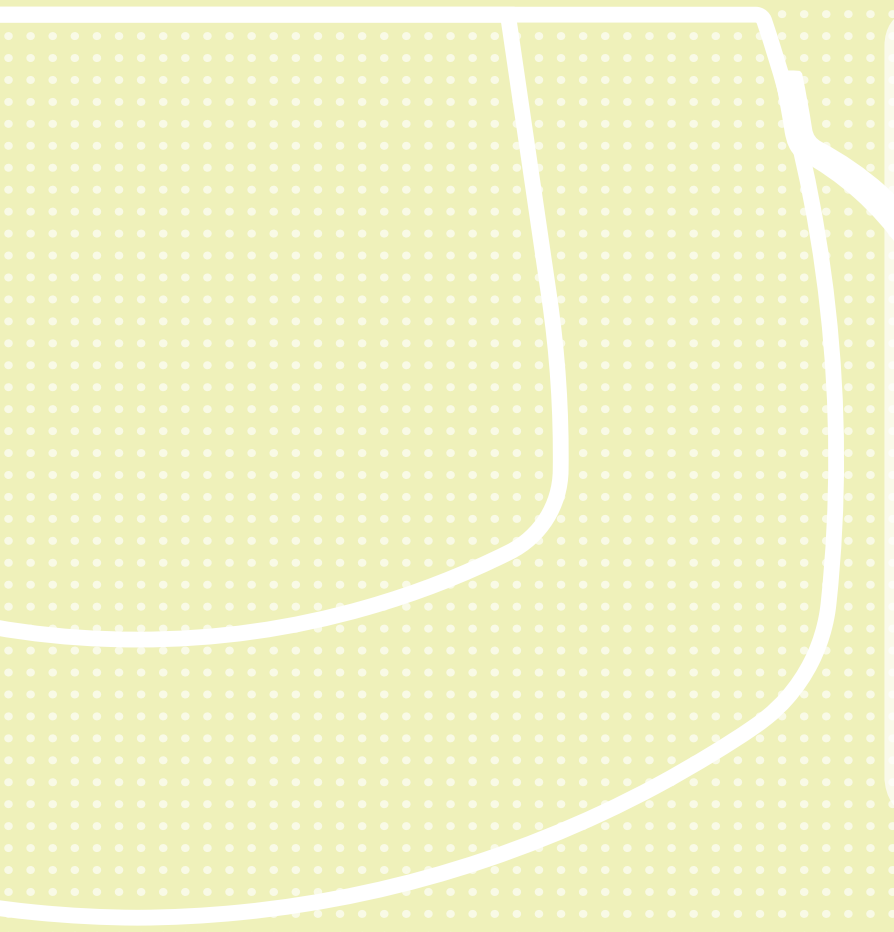
M. Imberty

Giocare con la musica rappresenta, perciò un’assai proficua possibilità di sviluppo del bambino. La musicalità promuove, infatti, l’integrazione delle diverse componenti della personalità: percettivo-motoria, affettivo-sociale e cognitiva.

Per i bambini più piccoli i primi approcci con la disciplina musicale avvengono proprio attraverso il gioco, quindi è possibile giocare per apprendere la musica: ascoltando, imitando e direttamente componendo. Durante la primissima infanzia l'ascolto della musica comporta un tipo di apprendimento che permette di cogliere inconsapevolmente i nessi, le strutture, le relazioni, i possibili rapporti tra materiali sonori e significati emotivi. Il bambino con l'avanzare del suo personale processo di apprendimento, basato sull'ascolto, diventa in grado di adattare e fondere i più disparati materiali sonori, con i quali è venuto in contatto. La chiave di volta nell'apprendimento giocoso della musica nella primissima infanzia, risiede nell'incosapevolezza delle dinamiche di comprensione di questo linguaggio artistico. I bambini acquisiscono nozioni tecniche senza conoscerne le definizioni accademiche, imparando direttamente a padroneggiarle in maniera autonoma, avendone una personale opinione a riguardo, in termini di gusti e preferenze personali. Una pedagogia musicale, legata a questo tipo di apprendimento informale, è quella di Edwin E. Gordon, il professore statunitense

ha teorizzato una metodologia che sfrutta esattamente questa prassi di apprendimento, con l'intento di formare un vasto pubblico di competenti di musica. La collezione di giocattoli XXXXXXXX pone le sue basi sulla teoria pedagogica di Gordon, i personaggi e i relativi play-set hanno l'intento di guidare i bambini, in maniera informale, verso l'apprendimento del linguaggio musicale. In linea con i trend attuali, riguardanti l'aspetto formale e materico dei giocattoli per la fascia 0-3 anni, si è scelto di legare i personaggi ad un immaginario naturale; gli animaletti riprendono la forma dell'uovo, elemento naturale per eccellenza, simbolo di vita e fertilità. Questa scelta dona una forza iconica all'immagine visiva dei piccoli giocattoli, che acquisiscono così una propria indipendenza formale. Anche la scelta dei materiali è legata a questo tipo di ragionamento, la scelta del legno e della stoffa è associata alla necessità di comunicare l'elemento "natura" attraverso la percezione tattile, che si ha di questi oggetti. La manipolazione dei personaggi è parte integrante del gioco, l'esperienza multisensoriale che ne consegue è pensata per stimolare la curiosità e la creatività del piccolo utente, libero di sperimentare autonomamente

suoni, consistenze e colori sempre nuovi, che lo coinvolgono in prima persona nell'esperienza ludica. I play-set aggiungono un ulteriore livello di complessità al progetto, attraverso la loro funzione di supporto tecnologico, permettono al piccolo utente di ricevere stimoli musicali positivi, ogni qualvolta si ritrovi a svolgere determinati tipi di azioni. Jean Piaget insegna che le dinamiche comportamentali del bambino, nei primi anni d'età, sono indirizzate alla ripetizione di tutti quei comportamenti che riescono a procurare un piacere estemporaneo, nella praticità del loro svolgimento. La regola alla base delle attività supportate dai play-set prevede un gioco libero da parte del bambino, questo gioco se svolto correttamente procura degli stimoli musicali positivi, ma allo stesso tempo non crea un percorso ludico obbligato, lascia sempre un ampio margine di libertà al piccolo utente, che è sempre sovrano nelle sue personali scelte di gioco. Bisogna sempre ricordare che il gioco è un comportamento spontaneo, in cui chi gioca è protagonista attivo della realtà che lo circonda.



1.

la prima infanzia
il senso del gioco

La prima Infanzia è il periodo cardine dello sviluppo evolutivo dell'uomo, da essa dipende gran parte del bagaglio di esperienze e conoscenze che caratterizzano e differenziano ogni individuo .

Ogni esperienza fatta dal bambino sin dalla nascita, ha come presupposto un'interazione con un oggetto o una persona; queste interazioni inducono nel bambino delle reazioni più o meno spontanee, grazie alle quali si delinea un tipo specifico di esperienza in relazione all'ambiente circostante.

Nello specifico il noto pedagogista svizzero Jean Piaget distingue due processi tipici dell'interazione tra il "soggetto bambino" e gli oggetti: l'*assimilazione* e l'*accomodamento*¹.

Si parla di assimilazione nelle prime fasi dello sviluppo, quando il bambino adopera una sua capacità intrinseca nei confronti di un oggetto inedito, in questo caso si può parlare di una sorta di "sperimentazione".

L'accomodamento invece si verifica in una seconda fase di sviluppo, quando il bambino possiede un'esperienza più nitida dell'ambiente che lo circonda, di conseguenza durante le interazioni cerca di ovviare ad eventuali

cambiamenti ambientali estemporanei. L'accomodamento perciò è un adattarsi del soggetto ai mutamenti del reale.

L'avvicinarsi di questi due processi, sempre secondo Jean Piaget, è sintomatico del processo di sviluppo cognitivo del bambino, caratterizzato da cinque fasi, cinque età evolutive. Proprio durante le prime fasi evolutive il bambino piccolo, dopo essere riuscito a padroneggiare una determinata attività, continua a svolgerla, per il puro piacere di farla, per gioco.

Il gioco è perciò un'attività fondamentale, proprio perché attraverso esso il bambino forma le sue prime esperienze, il suo piccolo bagaglio d'interazioni che gli permetterà di evolversi nel tempo, acquistando il pieno dominio di sé e della realtà che lo circonda.

All'atto pratico il gioco può essere identificato come la naturale modalità di vita del bambino, manifesto della sua peculiare interiorità, che permette all'adulto di cogliere il suo mondo, le sue ansie, le sue difficoltà e le sue aspirazioni. Il bambino giocando è in grado di dare una sua interpretazione del mondo che lo circonda, attraverso la manipolazione degli strumenti di cui è in possesso. Le prime fasi di gioco fanno leva sullo sviluppo delle

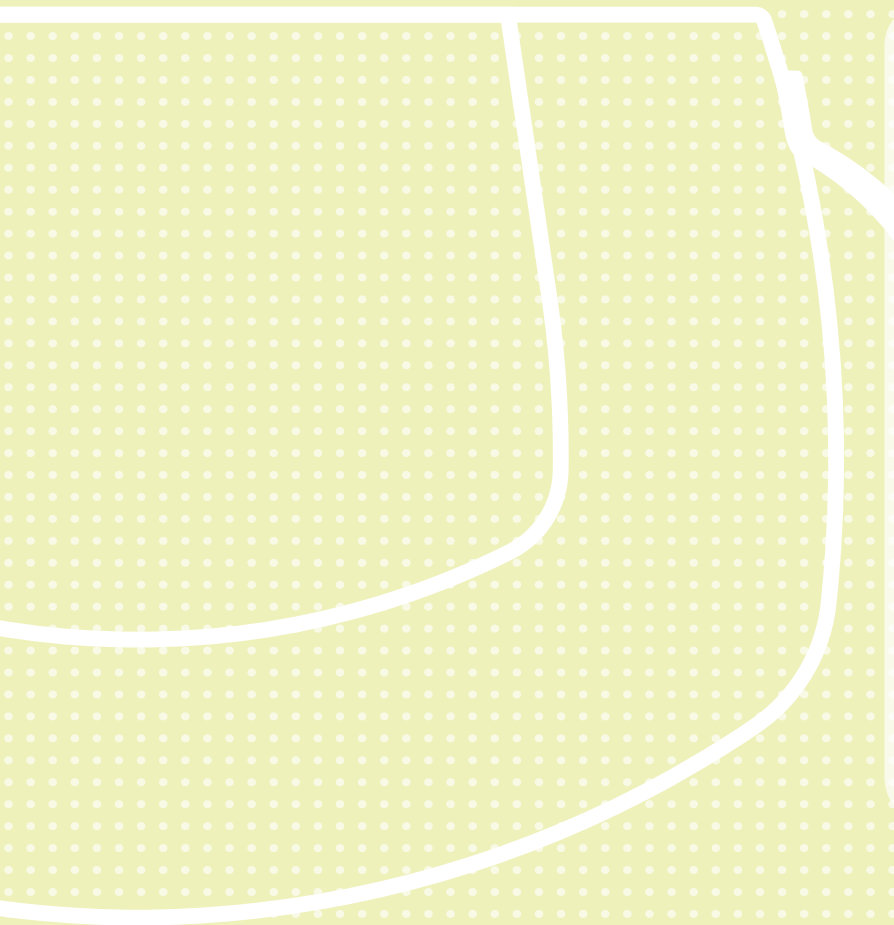
1. Secondo Jean Piaget (Neuchâtel, 9 agosto 1896; Ginevra, 16 settembre 1980), i due processi che caratterizzano l'adattamento sono l'assimilazione e l'accomodamento, che si avvicendano durante l'intero sviluppo. L'assimilazione e l'accomodamento accompagnano tutto il percorso cognitivo della persona, flessibile e plastico in gioventù, più rigido con l'avanzare dell'età (tesi amiana).

1. la prima infanzia: il senso del gioco

percezioni sensoriali, di conseguenza il colore, i suoni, i rumori, l'aspetto materico degli oggetti saranno gli elementi fondamentali sui quali il bambino focalizzerà la sua attenzione.

Con l'avanzare dell'età il bambino perfezionerà, attraverso il gioco, le sue capacità psico-motorie facendolo diventare di conseguenza più complesso, coinvolgendo l'imitazione degli adulti e l'immaginazione.





2.

tanti tipi di gioco

In relazione all'età del bambino è possibile distinguere più tipologie di gioco, descrittive di quelli che sono i suoi avanzamenti motori ed intellettuali.

“Non c'è niente di più serio e più coinvolgente del gioco per un bambino. E in questa sua serietà è molto simile ad un artista intento al suo lavoro. Come l'artista, anche il bambino giocando trasforma la realtà, la reinventa, la rappresenta in modo simbolico, creando un mondo immaginario che riflette i suoi sogni a occhi aperti, le sue fantasie, i suoi desideri”.

Silvia Vegetti Finzi, *A piccoli passi*, Mondadori

Una macrodistinzione è quella tra il gioco libero e il gioco strutturato, il primo è svincolato da sollecitazioni esterne, mentre il secondo è legato a regole ben precise, predisposte per stimolare il bambino in determinate direzioni. Distinguendo, in maniera semplificata, tre fasce d'età principali (quella dagli 0-2 anni, quella dai 3-6 anni e quella dai 6-10 anni) è possibile notare come le tipologie di gioco seguano e stimolino in maniera mirata lo sviluppo del bambino, associando a ciascuno funzione cognitivo - motoria in sviluppo una determinata attività ludica con un suo particolare scopo.

| Fascia d'età | Funzioni in sviluppo | Attività ludica | Scopi dell'attività svolta |
|--------------|-------------------------------------|---|--|
| 0-2 anni | Attività sensoriale e motoria | Toccare, tirare, lanciare, guardare... | Conoscere sé e il mondo attraverso i sensi |
| 3-6 anni | Attività rappresentativa e creativa | Gioco del far finta, giocattoli transizionali | Mettere in scene sue fantasie, desideri e sentimenti |
| 6-10 anni | Attività intellettuale e logica | Giochi strutturati con regole | Condividere il momento del gioco |

Una possibile distinzione tra le tipologie di gioco è la seguente:

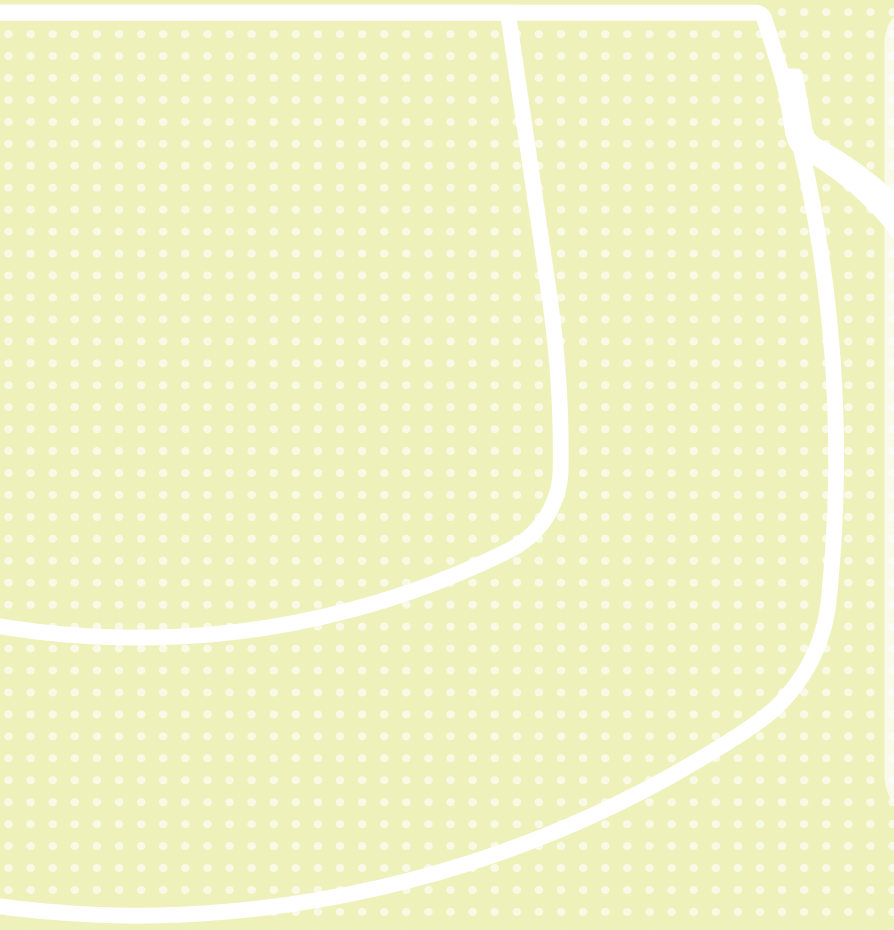
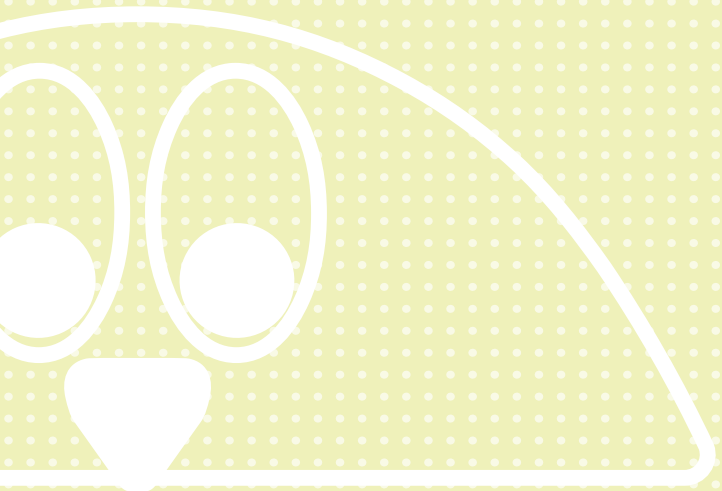
Giochi esplorativi e di manipolazione, iniziano intorno ai tre mesi e aiutano il bambino a sviluppare la sua manualità, a conoscere la realtà concreta e le sue possibili trasformazioni, attraverso l'esplorazione sensoriale e il riconoscimento delle differenze percettive. Nello specifico in questa categoria rientrano i giochi che permettono di toccare, lavorare e trasformare qualcosa con le mani, i giochi di travaso, tutte le attività che consentono la trasformazione del "già noto" in nuove forme.

Giochi imitativi, iniziano in maniera episodica intorno ai dodici mesi e derivano dalla percezione che il bambino inizia ad avere di sé e del mondo che lo circonda. Durante il gioco si ripetono attività casuali col fine di ritrovarne gli aspetti gradevoli. Nelle prime fasi di sviluppo i giochi imitativi sono legati a giocattoli semplici da spingere, tirare o battere; in seguito saranno maggiormente indicati giocattoli che riproducono gli oggetti della quotidianità del mondo degli adulti.

Giochi costruttivi, iniziano dopo i ventiquattro mesi, quando il bambino possiede degli schemi mentali preliminari che intende realizzare all'atto pratico. Si tratta perciò di giochi di manipolazione ma con intenti specifici. Sempre intorno a questa fascia d'età s'inseriscono i giochi simbolici (del "far finta"), che posso riprodurre schemi al di fuori dei contesti quotidiani e in assenza di obiettivi abituali (fingere di dormire, di mangiare...), oppure che applicano schemi simbolici ad oggetti nuovi (usare una pentola come cappello...).

Giochi con regole, iniziano dopo i quattro anni circa quando il bambino è in grado di comprendere e accettare i principi astratti di condivisione, fare a turno, essere leali nel registrare i risultati.





3.

i giochi educativi

Esistono tantissime tipologie di “gioco”, differenti tra loro a seconda degli stimoli che si desiderano indurre nel bambino e della fascia d’età per le quali sono state destinate, in ogni modo, ognuna di queste tipologie, ha come fine ultimo quello di guidare il bambino durante il suo percorso di crescita.

Il gioco di conseguenza altro non è che una forma di educazione, tutti i giochi possono essere considerati dei giochi educativi, non si tratta, infatti, di mero divertimento, piuttosto l’attività ludica è da considerarsi l’attività più significativa dell’intero periodo infantile.

educazione: *il processo attraverso il quale vengono trasmessi ai bambini, o comunque a persone in via di crescita o suscettibili di modifiche nei comportamenti intellettuali e pratici, gli abiti culturali di un gruppo più o meno ampio della società. L’opera educativa è svolta da tutti gli stimoli significativi che raggiungono l’individuo, ma, in modo deliberato e organizzato, da istituti sociali naturali (famiglia, clan, tribù, nazione ecc.), e da istituti appositamente creati (scuole, collegi, centri educativi ecc.).*

L’educazione ludica esercita molteplici funzioni nella crescita del soggetto umano, dal punto di vista fisico, psicologico, emotivo, sociale, di apprendimento, espressivo e comunicativo.

Il gioco si propone come un congegno educativo capace di soddisfare i bisogni primari del bambino (comunicazione, socializzazione, movimento, ecc.), di valorizzare i potenziali meta-cognitivi (capacità di analisi, sintesi, intuizione, ecc.) nonché il lessico di linguaggi infantili (gestuale, sonoro, iconico, ecc.).

“giocare è la base dell’arte, dei giochi, dei libri, degli sport, dei film, della moda, del divertimento e quindi in breve è la base di quello che viene identificato come civilizzazione”.

Stuart Brown

Nel corso della storia della pedagogia e della didattica il gioco è sempre stato al centro dell’attenzione da parte di studiosi ed educatori come Rousseau, Pestalozzi, Dewey, Froebel.

Froebel vede l’infanzia come un periodo particolarmente fertile e felice, poiché l’interiorità infantile è caratterizzata da




una ricchezza di potenzialità che l'educatore ha il compito di estrapolare ed accrescere.

Il compito dell'educatore, però, non è quello di proporre modelli esterni da imitare, ma di fornire la possibilità ad ogni individuo di realizzarsi autonomamente. Sulla base di questo presupposto Froebel introduce i "giardini d'infanzia"², ossia spazi attrezzati per il gioco e il lavoro infantile e per le attività di gruppo, organizzati da una "maestra giardiniera" che guida le attività, senza che queste assumano mai una forma programmatica, come avviene nelle scuole.

2. Froebel istituì il primo Kindergarten (Giardino d'infanzia) nel 1840 a Blankenburg.
Il pensiero pedagogico di Froebel e la sua realizzazione attraverso i kindergarten segna una svolta grazie innovativa nel panorama culturale dell'epoca, costituendo uno dei pilastri della pedagogia.

“Secondo la pedagogia di Froebel il bambino è paragonato ad una pianta da coltivare. Tramite quest’ultima corrispondenza, il pedagogo tedesco vuole farci comprendere come sia necessario che il soggetto debba crescere in piena libertà senza che l’educatore possa dirigerne o condizionarne la direzione dei rami. Non si deve imporre nulla, ma si deve assecondare e lasciar fare.

L’educatore deve essere quindi concepito come l’intermediario tra l’educando e la natura. La pedagogia di Froebel pone l’accento su come sia rilevante il primo approccio che il bambino instaura con la natura e i conseguenti valori che si possono ricavare da questi insegnamenti per una crescita futura improntata sul rispetto per gli altri e per l’ambiente”.



4.

*il mercato del
giocattolo
aziende e trend*

Il mercato del giocattolo coinvolge i bambini come destinatari e attori principali delle scelte d'acquisto, di conseguenza è assolutamente condizionato dai desideri e dalle passioni dei bimbi stessi.

Le case distributrici di giocattoli ogni anno fanno delle proiezioni di vendita su ciascun giocattolo o su alcune linee di giocattoli, per prevedere su quale o su quali prodotti puntare.

Non sempre queste previsioni colgono nel segno, perché, talvolta, una linea di giocattoli considerati cenerentola del mercato può diventare cult della stagione e, viceversa, una linea che sembrava vincente, resta ferma nei vari magazzini.

Data la delicatezza e la peculiarità caratteristica di questo settore commerciale, il design se ne occupa con particolare attenzione.

Progettare un giocattolo è un processo complesso che coordina competenze molto diverse tra loro e si muove tra vincoli concreti, come quelli della sicurezza, e obiettivi astratti come quelli cognitivi, pedagogici e ludici.

I protagonisti di questo particolare mercato sono perciò i bambini, a cui seguono, ovviamente, le case distributrici e le aziende, sempre molto attente a quelli che sono i trend studiati dal mondo del Design.

L'evento più importante, che fornisce un'immagine quanto più

esaustiva di quello che è il mercato del giocattolo, è la **“Fiera del giocattolo di Norimberga” (Spielwarenmesse International Toy Fair Nürnberg)**³.

Ogni anno, nei sei giorni di durata della fiera, vengono presentati i prodotti di circa 2.700 espositori provenienti da almeno 60 paesi. I visitatori e gli acquirenti sono stati 79.000 nel 2011, il 54% dei quali proveniente dall'estero. La fiera è organizzata da “Spielwarenmesse eG”, una società fornitrice di servizi fieristici e di marketing specializzata nel settore di giochi e giocattoli, con sede a Norimberga, Germania.

Nello specifico durante l'edizione del 2014 di quest'anno in fiera sono stati presentati quattro nuovi trend di settore, rispetto ai quali è possibile concepire quali siano le attuali tendenze.

Il *primo Trend* si focalizza su tre concetti: i materiali, la sicurezza e la funzione educativa. Secondo le ultime ricerche di mercato, infatti, i genitori sono sempre più accorti per fattori quali i materiali naturali, la sicurezza delle componenti, l'atossicità dei processi di produzione o finitura e l'efficacia di apprendimento durante il gioco. In conformità a questo trend sono stati proposti così dei giochi imitativi che promuovono la componente pratica del “fare”, in particolare, attraverso l'imitazione di attività come

3. La Spielwarenmesse International Toy Fair Nürnberg (“Fiera del giocattolo di Norimberga”) è la più grande fiera al mondo dedicata interamente a giochi e giocattoli. L'accesso alla fiera è consentito esclusivamente a operatori del settore, giornalisti e invitati.

4. il mercato del giocattolo, aziende e trend



A Norimberga, tutti gli anni nel mese di Febbraio si tiene la "Spielwarenmesse International Toy Fair Nürnberg (www.toyfair.de), in Italia conosciuta come la "Fiera del Giocattolo di Norimberga". Questa fiera è la più importante mostra dedicata al gioco ed al modellismo a livello mondiale. Nei padiglioni sono presentati circa un milione di prodotti, suddivisi per categorie specifiche, dal modellismo ai giocattoli tecnici, le bambole, i giochi educativi e molto altro.

il giardinaggio, il cucito, l'artigianato, la cucina, questi giocattoli conferiscono competenze importanti.

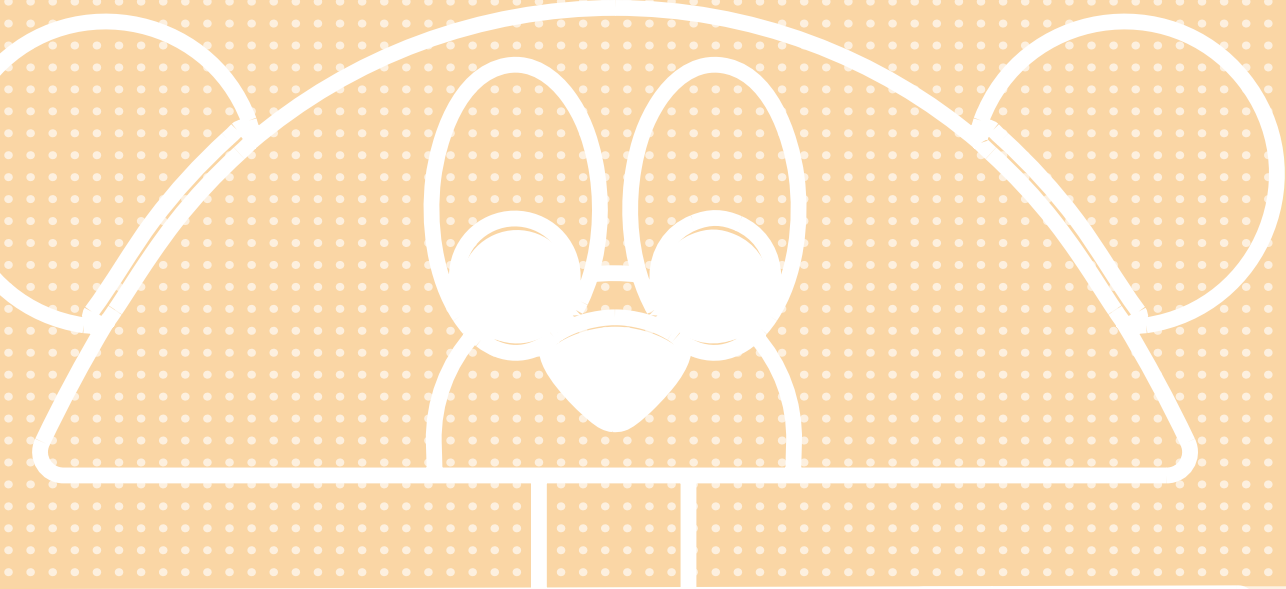
Il *secondo Trend*, invece, pone la sua attenzione sull'avanzare della vita moderna assistendo ad un mutamento di quelli che sono i suoi spazi e i suoi ritmi. Gli spazi abitativi si riducono, conseguentemente anche lo spazio destinato al gioco all'interno dell'ambiente domestico si riduce; sempre più forte è, inoltre, il bisogno di mobilità dell'utenza, che quindi vede necessario munirsi di giocattoli dalle dimensioni ridotte e più facilmente trasportabili.

Il *terzo Trend* si concentra sulla dicotomia tra Tradizione e Innovazione, mettendo in parallelo la fisicità delle cose con il mondo del digitale. I prodotti virtuali stanno acquisendo sempre maggiore valenza all'interno del mercato, di conseguenza non si può prescindere da questa realtà nella progettazione del giocattolo contemporaneo, che però rimane sempre molto attento all'aspetto emozionale dei suoi prodotti.

L'*ultimo Trend* punta, infine, sul concetto mitico degli eroi del passato, proponendo un'interpretazione vintage del nuovo

giocattolo del 2014.

I giocattoli che sfruttano la personificazione di eroi mitici di anni passati fanno leva sui sentimenti positivi suscitati nei genitori dei piccoli utenti, i quali si sentono invitati a proporre ai loro figli un giocattolo che seppur nuovo e contemporaneo porta con sé un immaginario di ricordi di epoche passate.



5.

*la musica e il gioco
il gioco come propedeutica
musicale*

Il termine “giocare” in diverse lingue comprende il significato di suonare uno strumento, in francese il verbo jouer così come in inglese to play e spielen in tedesco hanno il significato sia di giocare che di suonare; in italiano, invece, si utilizzano due verbi differenti per distinguere le due azioni. Etimologicamente perciò non si può negare il legame esistente tra l’attività ludica e la musica, la musica può costituire una bellissima occasione di gioco e giocando si può imparare moltissimo, anche più che studiando, riguardo questa singolarissima forma artistica.

Il bambino, ogni qualvolta entra in contatto con un oggetto, lo prende tra le mani e scopre, nello stesso istante, un suono, un rumore. Questa esperienza gli permette di stabilire relazioni di causa-effetto tra il suono e cosa lo ha provocato e lo spinge a riprodurre o a creare situazioni sonore che soddisfano il suo piacere e la sua fantasia.

In questo modo accumulerà esperienze formando un bagaglio di conoscenze dei suoni che, sempre sotto forma di “gioco”, sarà un valido sistema per maturare nell’individuo di domani lo sviluppo cosciente dei comportamenti creativi, motori, sensoriali, emotivi e intellettivi.

Giocare con la musica è un ottimo strumento pedagogico, che permette di stimolare la curiosità, la fantasia, l’intuizione e il talento innato che sono in ognuno di noi, inoltre consente di capire con efficacia come funziona la musica, in tutte le sue sfaccettature.

Tanti tra i grandi pedagogisti del passato hanno riconosciuto l’importanza della musica per la formazione globale della persona, facendone parte integrante dell’educazione dei più piccoli.

Sin nella Grecia Antica con il termine Musica s’intendeva non solo l’espressione artistica costituita dall’unione inscindibile di suono, parola, danza, ma anche l’equilibrio delle attitudini e delle inclinazioni, vale a dire l’equilibrio totale dell’individuo.

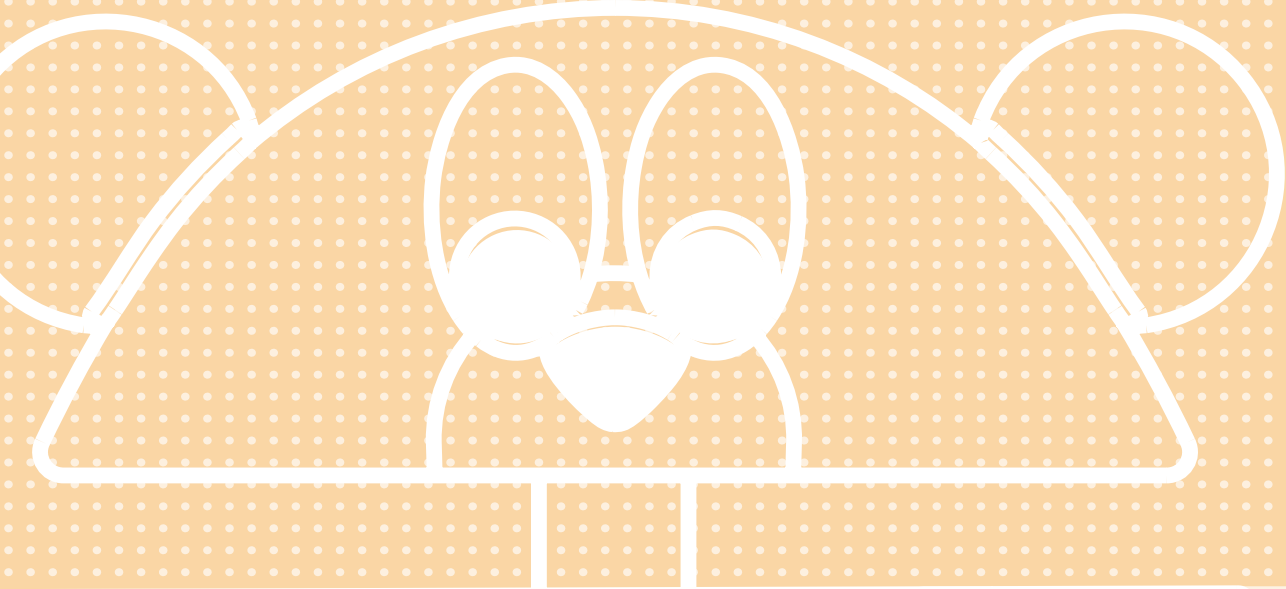
La pedagogia musicale ha origini antichissime ed è ormai una costante nella storia dell’uomo, si parla di educazione musicale nelle scuole da sempre e, ultimamente, stanno assumendo sempre maggiore rilevanza le tecniche di propedeutica musicale specifiche per la primissima infanzia, che fanno leva sulle spiccate capacità di apprendimento dei più piccoli.

Tradizionalmente la propedeutica musicale fa riferimento all’insegnamento delle basi tecniche che consentono di suonare

uno strumento, o più in generale di mettere i più piccoli nelle condizioni di riprodurre musica attraverso il canto o uno strumento musicale. Ora come ora si fa sempre più leva su una propedeutica musicale meno legata alla tecnica, che invece punta a dare ai bambini la possibilità e gli strumenti per esprimersi musicalmente.

Il gioco potrebbe rivelarsi come il delicato trait d'union tra il codice linguistico che cerca di "spiegare la musica" ai più piccoli e l'evento sonoro che la caratterizza, producendo esiti tra i più svariati, e offrendo una nuova chiave di lettura della pedagogia musicale tradizionale.





6.

*l'educazione
musicale
metodi e teorie*

Storicamente con l'educazione musicale si è sempre identificato l'insegnamento delle tecniche strumentali, ovvero la disciplina che punta all'insegnamento dell'arte musicale, attraverso lo studio di strumenti specifici.

Questo tipo di approccio disciplinare è sempre stato molto rigido e si è, così, spesso allontanato dalle reali esigenze motivazionali degli allievi; ovviamente ci sono state delle eccezioni che hanno tentato di opporsi a questo metodo tecnicistico.

Intorno alla fine del novecento Edgar Willems, noto pedagogista svizzero, ideatore di un suo personale metodo per l'educazione musicale, cita Johann Sebastian Bach come uno dei primi esempi d'insegnamento illuminato.

*Fondamentale per Bach insegnante, era far confrontare i propri allievi con altri autori: "Prima di considerarli abbastanza maturi [...] ritenne indispensabile che il loro senso per la purezza dell'armonia, per l'ordine e per il logico nesso tra le singole parti si fosse acuito mediante lo studio delle invenzioni altrui, in tale misura da diventare quasi una consuetudine"*⁴

Nikolaus Forkel

Con l'avvento del XX secolo sempre più studiosi ed esperti cominciarono a considerare l'idea di svecchiare e rinnovare l'idea vigente di educazione musicale, rendendo cardine l'aspetto pedagogico dell'insegnamento della disciplina.

Di fronte all'artificiosità dell'insegnamento tradizionale, gli studiosi tentano di trovare il "canto originario", una sorta di melodia che accomuni tutti i bambini di qualsiasi luogo e cultura. S'innescò così una discussione sull'innatismo delle strutture musicali, simile a quella ben più famosa relativa al linguaggio, motivata dalla consapevolezza che la musica risulta talmente forte e "necessaria" nella sua oscura utilità, da sfidare la selezione naturale. La ricerca concernente l'Educazione Musicale fa, perciò parte di un dibattito decisamente moderno e contemporaneo, tra i padri fondatori ritroviamo, infatti, attori del Novecento quali: Jaques-Dalcroze (1942, 2008), Willems (1977), Orff (Piazza, 1979) e Kodály (Goitre, 1972). Secondo le teorie di questi ultimi lo scopo dell'insegnamento musicale non è unicamente l'abilità tecnica, la quale è certamente importante, ma lo è di più lo sviluppo di aspetti come l'espressività, l'autonomia e la socialità.

Si descrive un ribaltamento dei ruoli all'interno dell'insegnamento musicale, non è più l'abilità tecnica a fare da protagonista, inoltre la fiducia nel talento musicale, innato in

4. Biografia bachiana di Nikolaus Forkel: "La vita, l'arte e le opere di Johann Sebastian Bach", 1802.

ogni essere umano, è messa in secondo piano; ad assumere un ruolo di primaria importanza è il “bambino”, a scapito della mera formazione tecnica.

“È facile intuire come, non avendo alcuna fretta nell'insegnargli a leggere la scrittura, non ne avrò certo di più nell'insegnargli a leggere la musica. Evitiamo alla sua mente ogni forma di attenzione troppo faticosa e non costringiamolo troppo presto alla comprensione dei segni convenzionali (...) La conoscenza delle note non è più necessaria per saper cantare di quanto lo sia la conoscenza delle lettere per saper parlare”⁵

Rousseau

La pedagogia assume così un ruolo riconosciuto nell'insegnamento della musica, nonostante i metodi pratici utilizzati risultino ancora molto diversi fra loro, a seconda delle capacità o conoscenze da conseguire e dei mezzi più adatti al loro raggiungimento.

È possibile distinguere tre filoni guida:

- teorie che partono dall'educazione auditiva (Dalcroze, Willems);
- teorie che favoriscono un fare musica attivo ed organico,

utilizzando sia la voce che gli strumenti per sollecitare l'espressività e la creatività (Orff);

• teorie che mirano in primo luogo all'acquisizione delle capacità di lettura e della pratica corale (Kodály).

All'atto pratico oggi si sta assistendo a una vera e propria rivoluzione nel campo dell'educazione musicale, basata sulla sperimentazione, che fa ben sperare in quanti più nuovi e interessanti sviluppi futuri della materia.

L'educazione musicale in Italia, che pure negli ultimi anni ha visto qualche miglioramento, è legata ad un infelice assetamento, eppure importanti e numerosi passi in avanti, nell'ambito della didattica, si sono compiuti e si compiono ancora, dovuti però, nella grande maggioranza dei casi, a iniziative di associazioni o privati.

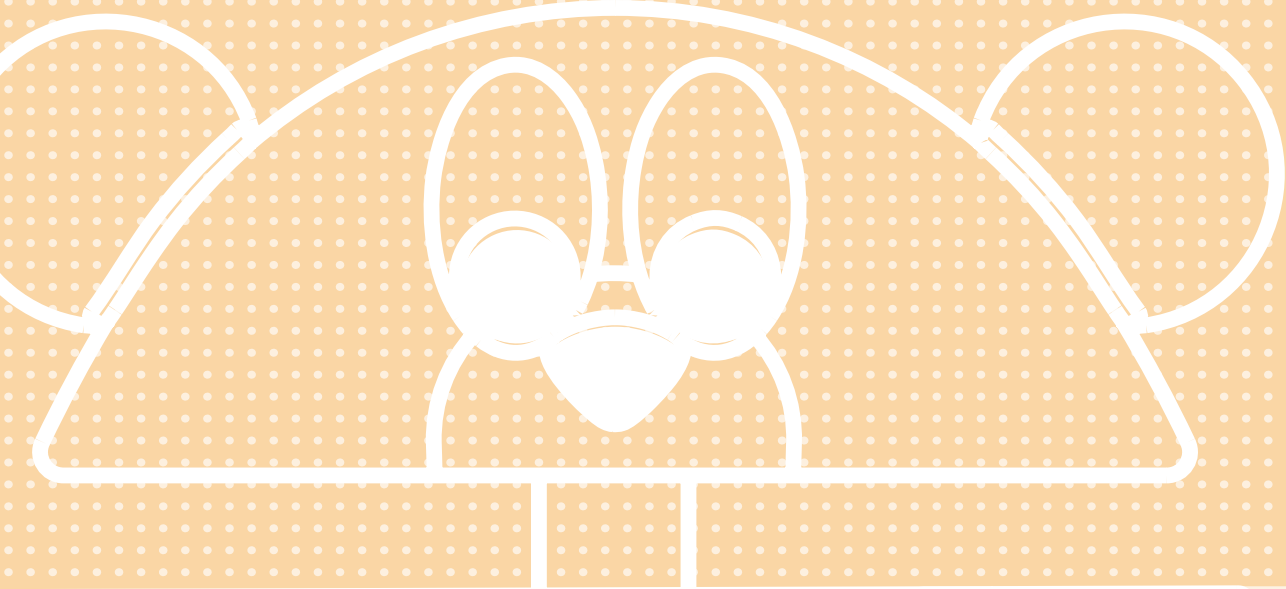
5. *Emilio o dell'educazione*, trattato pedagogico di Jean-Jacques Rousseau scritto e pubblicato nel 1762. A ben vedere si possono rintracciare le linee pedagogiche della moderna educazione musicale fin nell'*Emilio* di Rousseau.

“gli italiani sono un popolo troppo dotato e amante della musica per farne a meno e troppo ignorante di musica per saper bene di che si tratti...l'Italia è un Paese di felice musicalità nativa e di scarsa o nulla educazione musicale”.

Giorgio Colarizi, “L'insegnamento della musica in Italia”, 1971.







7.

Gordon e Suzuki
due metodi a confronto

La musica è una parte preziosa per lo sviluppo dei più piccoli, perché mette in moto una proficua interazione tra i due emisferi del cervello umano, migliorando le capacità di apprendimento e facilitando lo svolgimento di operazioni complesse della mente e del corpo. Praticare la musica richiede impegno, continuità di esercizio, insomma sforzo e fatica, ma il risultato di questo lavoro dà gioia, emozione, soddisfazione per la propria crescita.

La necessità di avvicinare i più piccoli al mondo delle note e del pentagramma, ha condotto allo sviluppo di vere e proprie metodologie e teorie dell'apprendimento musicale.

Due sono i metodi più conosciuti e più adatti all'insegnamento della "disciplina" musicale ai più piccoli: il Metodo Suzuki e il Metodo Gordon.

Questo tipo di propedeutica musicale si rivolge ai bambini sin dalla primissima infanzia, poiché entrambe queste metodologie si basano sull'idea che la musica debba essere appresa così come si assimila il linguaggio, attraverso l'ascolto e l'imitazione.

Temporalmente molto lontani il maestro Shinichi Suzuki e il Maestro Edwin E. Gordon hanno sviluppato delle teorie molto singolari e a loro modo diverse, con l'intenzione di offrire una nuova metodologia, che permettesse una pedagogia musicale distante da quella tradizionale, mettendo in primo piano la

soggettività del bambino e le sue peculiari esigenze.

Molte sono le caratteristiche che accumulano il pensiero retrostante queste due teorie, però, molte risultano essere anche le divergenze; entrambi i metodi mettono il bambino al primo posto e propongono l'idea che la Musica vada appresa ed insegnata paragonandola a qualsiasi altro linguaggio.

Il maestro giapponese teorizza, infatti, il cosiddetto "*metodo della lingua madre*", secondo il quale al bambino sono offerti continui stimoli musicali, provenienti da uno specifico repertorio, con l'intento di assecondare l'imitazione degli stessi, attraverso l'uso di strumenti musicali dimensionati ad hoc per i più piccoli. Gli insegnamenti di Suzuki sono pensati per bambini dopo il terzo anno di età, perciò, sebbene si discostino fermamente dai tecnicismi della didattica tradizionale, hanno come fine ultimo quello di formare dei piccoli musicisti, per cui la musica è vissuta come un metodo di vita.

Il Professor Gordon, invece, teorizza la **Music Learning Theory**, una metodologia di apprendimento per bambini più piccoli; i corsi italiani basati sui suoi insegnamenti, infatti, prendono il nome di Musica in Fasce, proprio perché i bambini che vi partecipano vanno dagli zero ai tre anni e altro non sono che dei neonati.

Edwin E. Gordon è un distinto Professore presso la Università del Sud Carolina. È conosciuto come ricercatore, docente, autore di testi, formatore. Prima di dedicarsi alla ricerca nel campo della psicologia della musica ha studiato contrabbasso presso la astman School of Music. È stato contrabbassista nella band di Gene Krupa (un famoso batterista jazz degli anni '50). Successivamente è stato docente e ricercatore presso diverse università statunitensi, contribuendo allo sviluppo di tematiche inerenti all'apprendimento musicale: attitudine musicale, audiation, teoria dell'apprendimento musicale, pattern tonali e ritmici, sviluppo musicale nella prima infanzia. È autore di numerosi libri, articoli e monografie. La Music Learning Theory è spiegata in dettaglio nel testo "Learning Sequences in Music: Skill, Content and Patterns". Lo sviluppo musicale nella prima infanzia è descritto nel "A Music Learning Theory for Newborn and Young Children".

Shinichi Suzuki è nato a Nagoya, in Giappone, nel 1898. Figlio di un produttore di violini, all'età di 17 anni ha l'occasione di ascoltare una registrazione del famoso violinista Mischa Elman e ne resta affascinato. Decide così di studiare violino iscrivendosi alla scuola di musica di Tokyo. Nel 1920 il mecenate Tokugawa, rendendosi conto delle qualità musicali di Suzuki lo manda a Berlino dove resta per otto anni a studiare il violino con Karl Klinger, lì si inserisce così nell'ambiente culturale della città divenendo intimo amico di importanti personaggi, tra i quali anche Albert Einstein, vive così a contatto di tutte le realtà culturali dell'epoca. Dopo la guerra, nel 1945, con l'aiuto del Governo e della città, fonda a Matsumoto la Scuola dell'Educazione del Talento, il cui scopo non è quello di formare musicisti professionisti ma di educare tutti i bambini attraverso la musica e di sviluppare in loro una sensibilità, una creatività e un'individualità equilibrata. Oggi la metodologia Suzuki è diffusa in tutti i continenti e si calcola che più di 300.000 bambini imparino la musica con questo metodo che, oltre al violino, viene applicato al violoncello, alla chitarra, all'arpa, al flauto, al pianoforte, al contrabbasso e al mandolino. Shinichi Suzuki muore il 25 Gennaio del 1998 all'età di 99 anni. Ricordato da tutti per aver messo a disposizione dei bambini piccolissimi i mezzi per imparare ad apprezzare la musica e la possibilità di sviluppare i loro talenti naturali fin dalla prima infanzia.

Anche per Gordon la musica è assimilata al linguaggio parlato, perciò il suo metodo è studiato, affinché il bambino possa acquisire un proprio vocabolario cantato. Il canto è fondamentale.

La metodologia di Gordon è considerata un'educazione indiretta, al bambino sono fatti ascoltare dei canti melodici o ritmici, senza parole (poiché le parole creano delle distrazioni durante l'apprendimento), composti da pattern tonali e ritmici, appunto. Un pattern ritmico è una configurazione di due o più durate nel contesto di un metro; lo si potrebbe definire una cellula o un inciso ritmico. Un pattern tonale è una configurazione di due-cinque suoni in un contesto di scala.

L'ascolto di varie combinazioni di pattern, stilla inconsciamente nei bambini nozioni di armonia e ritmo facendo sì che si verifichino le tre fasi dell'apprendimento, tipiche della Metodologia di Gordon: l'**Acculturazione**, l'**Imitazione** e l'**Assimilazione** (nello specifico si verificano sette sottofasi: l'assorbimento, le risposte casuali, le risposte intenzionali, la perdita dell'egocentrismo, decifrazione del codice, l'introspezione e la coordinazione).

All'atto pratico, la guida informale, nell'ambito didattico della MLT, porta l'adulto ad interagire musicalmente con i bambini,

attraverso il movimento e la voce, rispettando i tempi di apprendimento di ciascuno.

La componente del talento per Gordon è piuttosto relativa, in quanto per il professore americano ogni bambino è dotato di audiation, ovvero di "pensiero musicale", che va affinato con l'esercizio e l'ascolto a seconda delle predisposizioni personali di cui si è in possesso. Anche Suzuki ha un concetto di talento relativo, infatti, la sua metodologia è pensata per tutti i bambini, non solo per i più talentuosi, con l'intento di sviluppare il singolo talento musicale di ciascuno, Shinici afferma: *"non c'è bambino senza talento, tutto dipende dall'educazione"*.

Questi due metodi sono considerati tra i più innovativi nell'ambito dell'educazione musicale, ovviamente il più recente è il metodo Gordon, perciò non si possono negare le commistioni che lo legano alle più recenti teorie pedagogiche, che guardano all'educazione del bambino assegnando particolare attenzione alla relazione tra pedagogia e ambiente familiare.

Allo stesso modo anche per Suzuki il ruolo della famiglia è fondamentale, si potrebbe dire che la funzione della famiglia è quella che maggiormente accomuna queste due metodologie, in quanto senza il suo supporto per i bambini sarebbe davvero difficile avvicinarsi al mondo della musica.





8.

*i giocattoli musicali
i piccoli utenti, i materiali e le
normative*



I giocattoli sono i primi strumenti con i quali il bambino interagisce con la realtà e proietta nel reale le sue capacità di immaginazione.

Sono sempre esistiti, sin dall'antichità, e si identificano come un supporto fisico alla fantasia e all'immaginazione dei più piccoli.

In molte civiltà antiche ricorrevano gli stessi tipi di giocattoli come: sonagli, trottole, rocchetti (come lo yo-yo), cerchi, biglie, bambole e marionette.

Questo testimonia, sia la continuità formale dei giochi e dei giocattoli con i nostri tempi, sia la continuità archetipica con paesi aventi culture, lingue e abitudini diverse.

Si può dire perciò che i giocattoli si siano evoluti insieme alla società, facendo da riflesso a quello che sono i mutamenti della vita moderna.

Anche i giocattoli musicali s'inseriscono in quest'iter evolutivo, portando con sé l'immaginario del mondo musicale, degli strumenti, dai più semplici ai più complessi.

I piccoli utenti, rapportandosi con questo tipo di giochi, mettono in campo una serie di necessità e vincoli, che ne influenzano nettamente le forme, i materiali e l'aspetto visivo in generale.

I bambini rappresentano una classe di utenza assai particolare, in quanto presentano caratteristiche ben diverse da quelle di

un adulto, sono più sensibili, hanno una struttura cognitiva non ancora completamente formata e mostrano una straordinaria curiosità verso tutto quello che li circonda.

Ciò di cui hanno più bisogno, sono perciò oggetti semplici e al tempo stesso interessanti, con i quali poter interagire.

I giocattoli non costituiscono unicamente degli "strumenti di gioco" ma, sono il primo veicolo attraverso cui imparare a conoscere il mondo.

Progettare un giocattolo significa mettere in relazione molti elementi: da quelli più propriamente legati alla progettazione (come i materiali, la forma, e il colore) a quelli più legati allo sviluppo psico-fisico del bambino.

Bisogna analizzare in maniera approfondita una serie di aspetti: l'età di riferimento del proprio utente, per realizzare giochi capaci di rispondere ai relativi bisogni e necessità; i materiali da impiegare; la forma, la grandezza, il/i colore/i impiegati in modo da rendere ogni gioco gradevole, funzionale e sicuro; il grado di interazione, nonché la capacità espressiva e comunicativa del giocattoli; il grado di sicurezza e di qualità del gioco.

Il design dedicato ai bambini deve avere come fine primario quello di realizzare oggetti semplici, utili alla crescita e allo sviluppo individuale, intuitivi, capaci di incuriosire e con

un'elevata funzionalità comunicativa.

L'interazione col giocattolo deve essere immediata, il bambino deve poter capire in un attimo il suo funzionamento e le possibili azioni da compiere, avvertendone la gradevolezza.

Dovendo realizzare un giocattolo, la scelta materica assume un'importanza fondamentale. In passato questa scelta era legata a logiche del tutto occasionali, dettate soprattutto dalla disponibilità economica.

Tutto ciò conduceva inevitabilmente a degli errori, poiché spesso si trattava di materiali che poco si prestavano a rispondere alle esigenze di gioco, e che finivano persino con il diventare di rischioso utilizzo e poco sicuri nelle mani dei piccoli utenti.

Mentre in passato la scelta dei materiali con cui realizzare i giocattoli era di secondaria importanza, oggi, invece, l'attenzione verso i materiali, è massima e si ha piena consapevolezza di quale ruolo svolgano per il progetto. In questo settore, tramite sperimentazioni, si conducono svariati studi, per ricercare materiali sempre più innovativi e capaci di migliorare e di adattarsi alle necessità del piccolo utente.

La progettazione è legata fortemente alla scelta del materiale, tanto che un errore di valutazione, che porta a sceglierne uno inadatto, comprometterebbe l'intero processo di progettazione.

Innanzitutto, bisogna tener presente, che i bambini sperimentano la loro manualità proprio attraverso il gioco, perciò quando si progetta per la prima infanzia, bisogna pensare alle interazioni base che il bambino ha con gli oggetti: tirare, spingere, afferrare, lanciare, mordere...

Le esigenze cui un giocattolo, destinato alla primissima infanzia, deve rispondere sono, in linea generale: la resistenza agli urti, l'elevata inalterabilità (atossicità della finitura), la leggerezza, la manovrabilità e la capacità di evocare sensazioni percettive positive, quali la morbidezza, il calore e la sicurezza.

Tra i materiali più utilizzati in questo ambito ci sono: il legno e il tessuto, ma anche la plastica e la gomma.

Le tendenze in questi ultimi anni, hanno visto l'avanzare dei materiali naturali ai quali vengono spesso affiancati delle componenti in plastica o in materiali estremamente diversi.

Gli oggetti-giocattolo assumono così un'immagine innovativa e contemporanea che si basa sul netto contrasto tra le componenti materiche utilizzate.

La plastica ha storicamente rivoluzionato il mondo del giocattolo permettendo, grazie alle sue caratteristiche fisiche e meccaniche, infinite variazioni formali. Nonostante la sua peculiare valenza storica, ora è trattato come la cenerentola dei materiali per giocattoli, poichè si mette in dubbio la sua atossicità, privilegiando materiali più sicuri e naturali.

*Il **legno** è per le sue specifiche caratteristiche il miglior materiale per giocattoli, è un materiale rinnovabile, durabile nel tempo e resistente agli urti. Particolare attenzione è prestata alla sua provenienza, ultimamente si privilegiano legnami provenienti da culture soggette a rimboschimento. Tra le essenze maggiormente utilizzate troviamo: il faggio, la betulla, il tulipier...*

*Il **tessuto** possiede una serie di caratteristiche fisiche, che ben si prestano alla progettazione dei giocattoli. La sua manipolazione da parte dei bambini è sempre piacevole, donando un'esperienza di gioco sensoriale sempre nuova e interessante.*

Igienico e lavabile è un materiale estremamente sicuro per la sua atossicità.

direttiva 2009/48/ce sulla sicurezza dei giocattoli

(GU n. 96 del 27/4/2011 ed avviso di rettifica in GU n. 101 del 3-5-2011)

allegato II: Requisiti particolari di sicurezza

I. Proprietà fisico-meccaniche

1. I giocattoli e le loro parti e, nel caso dei giochi fissi, i relativi ancoraggi devono avere la resistenza meccanica e, se del caso, la stabilità necessarie per sopportare - senza rompersi o deformarsi con il rischio di provocare lesioni fisiche - le sollecitazioni cui sono sottoposti durante l'uso.

2. I bordi, le sporgenze, le corde, i cavi e gli elementi di fissaggio dei giocattoli che siano accessibili debbono essere progettati e costruiti in modo da ridurre per quanto possibile i rischi per l'incolumità fisica dovuti al contatto.

3. I giocattoli devono essere progettati e costruiti in modo da non presentare alcun rischio se non il rischio minimo intrinseco all'uso del giocattolo, che potrebbero essere causati dal movimento delle sue parti.

4. a) I giocattoli e le loro parti non devono comportare un rischio di strangolamento;

b) I giocattoli e le loro parti non devono presentare alcun rischio di asfissia per blocco del flusso d'aria a causa di un'ostruzione delle vie aeree all'esterno di bocca e naso;

c) I giocattoli e le loro parti devono avere dimensioni tali da non comportare alcun rischio di asfissia per interruzione del flusso d'aria a seguito dell'ostruzione interna delle vie aeree causata da corpi incastrati nella bocca o nella faringe o introdotti all'ingresso delle vie respiratorie inferiori;

d) I giocattoli chiaramente destinati ad essere utilizzati da bambini di età inferiore a 36 mesi, i loro componenti e le eventuali parti staccabili devono avere dimensioni tali da prevenirne l'ingestione o inalazione. Questo requisito si applica anche agli altri giocattoli destinati a essere portati alla bocca, ai loro componenti e alle loro eventuali parti staccabili;

e) L'imballaggio in cui i giocattoli sono contenuti per la

vendita al dettaglio non deve comportare un rischio di strangolamento o di asfissia conseguente all'ostruzione delle vie aeree all'esterno della bocca e del naso;

f) I giocattoli contenuti in alimenti o incorporati ad essi devono avere un loro imballaggio. L'imballaggio - come fornito - deve essere di dimensioni tali da impedirne l'ingestione e/o inalazione;

g) L'imballaggio dei giocattoli di cui alle lettere e) ed f) avente forma sferica, ovoidale o ellissoidale e ogni parte staccabile dell'imballaggio stesso o degli imballaggi cilindrici con estremità arrotondate, devono essere di dimensioni tali da non provocare l'ostruzione delle vie aeree causata da corpi incastrati nella bocca o nella faringe o introdotti all'ingresso delle vie respiratorie inferiori;

h) Sono vietati i giocattoli che sono solidamente attaccati al prodotto alimentare al

momento del consumo, tanto da richiedere la consumazione del prodotto alimentare perché si possa accedere direttamente al giocattolo. Le parti dei giocattoli direttamente attaccate a un prodotto alimentare in altro modo soddisfano i requisiti di cui alle lettere c) e d).

5. I giocattoli nautici devono essere progettati e costruiti in modo da ridurre per quanto possibile, tenuto conto dell'uso raccomandato del giocattolo, ogni rischio che vengano meno la galleggiabilità del giocattolo e il sostegno dato al bambino.

6. I giocattoli nei quali è possibile entrare e che costituiscono uno spazio chiuso per gli occupanti debbono essere muniti di un'uscita che l'utilizzatore cui il giocattolo è destinato possa aprire facilmente dall'interno.

7. I giocattoli che permettono all'utilizzatore di muoversi debbono, per quanto possibile, possedere un sistema di frenatura adatto al tipo

di giocattolo e adeguato all'energia cinetica da essi generata. Tale sistema deve essere di facile uso per l'utilizzatore senza il rischio che quest'ultimo venga sbalzato dal veicolo o metta a repentaglio l'incolumità propria o dei terzi. La velocità massima di progetto dei giocattoli cavalcabili elettrici deve essere limitata in modo da ridurre al minimo il rischio di lesioni.

8. La forma e la composizione dei proiettili e l'energia cinetica che questi possono generare all'atto del lancio da un giocattolo avente questa finalità devono essere tali da non comportare - tenuto conto della natura del giocattolo - alcun rischio per l'incolumità dell'utilizzatore o dei terzi.

9. I giocattoli devono essere costruiti in modo da garantire:

a) *la temperatura minima e massima di ogni superficie accessibile non provochi lesioni in caso di contatto;*

b) *i liquidi e i gas contenuti nel giocattolo non raggiungano temperature e pressioni tali che la loro fuoriuscita dal giocattolo - salvo che ciò sia indispensabile al buon funzionamento del giocattolo - possa provocare ustioni, scottature o altre lesioni.*

10. I giocattoli destinati a produrre un suono devono essere progettati e costruiti considerando i valori massimi del rumore, sia impulsivo, sia prolungato, in modo che il suono da essi emesso non possa danneggiare l'udito dei bambini.

11. I giochi di attività devono essere costruiti in modo da ridurre, per quanto possibile, il rischio di schiacciare parti del corpo, intrappolare parti del corpo o indumenti, nonché di cadute, di urti e di annegamento. In particolare, ogni superficie di tale giocattolo accessibile a uno o più bambini che vi giochino sopra, deve essere progettata in modo da sopportarne il peso.

I. Infiammabilità

1. I giocattoli non debbono costituire un pericoloso elemento infiammabile nell'ambiente del bambino. Devono pertanto essere costituiti da materiali conformi a una o più delle seguenti condizioni:

a) non bruciano se direttamente esposti all'azione di una fiamma, a una scintilla o a qualsiasi altra potenziale fonte di incendio;

b) non sono facilmente infiammabili (la fiamma si spegne non appena è rimossa la causa di incendio);

c) qualora prendano fuoco, bruciano lentamente, con una bassa velocità di propagazione della fiamma;

d) indipendentemente dalla composizione chimica del giocattolo, sono progettati in modo da ritardare meccanicamente il processo di combustione. Tali materiali combustibili non

debbono comportare rischi di accensione per altri materiali usati nel giocattolo.

2. I giocattoli che, per ragioni indispensabili al loro funzionamento, contengono sostanze o miscele rispondenti ai criteri di classificazione i cui alla Sezione 1 dell'Appendice B, in particolare materiali e attrezzature per esperimenti chimici, modellistica, modellamento di plastilina o argilla, smaltatura, fotografia o per altre attività analoghe, non debbono contenere, in quanto tali, sostanze o miscele che possono divenire infiammabili a seguito della perdita di componenti volatili non infiammabili.

3. I giocattoli diversi dalle capsule a percussione per giocattoli non debbono essere esplosivi né contenere elementi o sostanze che possano esplodere qualora l'utilizzo avvenga conformemente a quanto prevede l'articolo 9, comma 2.

4. I giocattoli, in particolare i

giochi e i giocattoli chimici, non devono contenere, in quanto tali, sostanze o miscele che:

a) in caso di miscelazione tra loro possano esplodere per reazione chimica o per riscaldamento;

b) possano esplodere se miscelate con sostanze ossidanti;

c) contengano componenti volatili infiammabili a contatto con l'aria e tali da formare miscele di aria/vapore infiammabili o esplosive.

III. Proprietà chimiche

1. I giocattoli devono essere progettati e costruiti in modo che non ci siano rischi di effetti nocivi sulla salute dell'uomo dovuti all'esposizione alle sostanze o alle miscele chimiche di cui i giocattoli sono costituiti o che sono in essi contenuti, ove i giocattoli vengono utilizzati conformemente a quanto prevede l'articolo 9, comma 2.

I giocattoli devono essere conformi alla pertinente legislazione comunitaria concernente determinate categorie di prodotti o attenersi alle restrizioni applicabili ad alcune sostanze e miscele.

2. I giocattoli che siano essi stessi sostanze o miscele devono inoltre essere conformi alla direttiva 67/548/CEE del Consiglio, del 27 giugno 1967, concernente il ravvicinamento delle disposizioni legislative, regolamentari e amministrative relative alla classificazione, all'imballaggio e all'etichettatura delle sostanze pericolose, della direttiva 1999/45/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 31 maggio 1999, concernente il ravvicinamento delle disposizioni legislative, regolamentari e amministrative degli Stati membri relative alla classificazione, all'imballaggio e all'etichettatura dei preparati pericolosi e del regolamento (CE) n. 1272/2008, del Parlamento europeo e del Consiglio, ove applicabile, relativo alla classificazione,

imballaggio ed etichettatura di certe sostanze e miscele.³

3. Fatte salve le restrizioni di cui al paragrafo 2 del punto 1, prima frase, è vietato l'impiego nei giocattoli, in loro componenti o in parti degli stessi distinte a livello microstrutturale, di sostanze classificate come cancerogene, mutagene o tossiche per la riproduzione (CMR) delle categorie 1A, 1B o 2 di cui al regolamento (CE) n. 1272/2008.

4. In deroga al punto 3, le sostanze o miscele classificate come CMR delle categorie di cui alla Sezione 3 dell'Appendice B possono essere utilizzate nei giocattoli, nei loro componenti o in parti degli stessi distinte a livello microstrutturale, purché sia rispettata una o più delle seguenti condizioni:

a) tali sostanze e miscele sono contenute in una concentrazione singola pari o inferiore alle pertinenti concentrazioni stabilite negli atti giuridici comunitari

menzionati nella sezione 2 dell'Appendice B per la classificazione delle miscele contenenti tali sostanze;

b) tali sostanze e miscele non sono in alcun modo accessibili ai bambini, anche mediante inalazione, quando il giocattolo è utilizzato come indicato all'articolo 9, comma 2;

c) è stata adottata una decisione ex articolo 46, paragrafo 3, della direttiva 2009/48/CE, per autorizzare la sostanza o miscela e il suo utilizzo, e la sostanza o miscela e il suo uso consentito sono stati elencati nell'Appendice A.

Tale decisione può essere adottata se si rispettano le seguenti condizioni:

i) l'uso della sostanza o miscela è stato valutato dal comitato scientifico competente ed è risultato sicuro, in particolare riguardo all'esposizione;

ii) non sono disponibili sostanze o miscele alternative idonee, come attestato

dall'analisi delle alternative;

iii) la sostanza o miscela non è vietata per impieghi in articoli di consumo a norma del regolamento (CE) n. 1907/2006.

La Commissione incarica il comitato scientifico competente di eseguire una nuova valutazione di tali sostanze o miscele non appena emergano preoccupazioni in merito alla sicurezza e al più tardi ogni cinque anni dalla data dell'adozione di una decisione a norma dell'articolo 46, paragrafo 3, della direttiva 2009/48/CE.

5. In deroga al punto 3 le sostanze o miscele classificate come CMR delle categorie di cui alla sezione 4 dell'Appendice B possono essere utilizzate nei giocattoli, in loro componenti o in parti degli stessi distinte a livello microstrutturale, purché sia rispettata una delle seguenti condizioni:

a) tali sostanze e miscele siano contenute in una

concentrazione singola pari o inferiore alle pertinenti concentrazioni stabilite negli atti giuridici comunitari menzionati nella sezione 2 dell'Appendice B per la classificazione delle miscele contenenti tali sostanze;

b) tali sostanze e miscele non siano in alcun modo accessibili ai bambini, anche mediante inalazione, quando il giocattolo è utilizzato come indicato all'articolo 9, comma 2;

c) sia stata adottata una decisione ex articolo 46, paragrafo 3, per autorizzare la sostanza o miscela e il suo utilizzo, e la sostanza o miscela e il suo uso consentito sono stati elencati nell'Appendice A.

Tale decisione può essere adottata se si rispettano le seguenti condizioni:

i) l'uso della sostanza o miscela è stato valutato dal comitato scientifico competente ed è risultato sicuro, in particolare riguardo all'esposizione,

ii) la sostanza o miscela non è vietata per impieghi in articoli di consumo a norma del regolamento (CE) n. 1907/2006.

La Commissione incarica il comitato scientifico competente di eseguire una nuova valutazione di tali sostanze o miscele non appena emergano preoccupazioni in merito alla sicurezza e comunque ogni cinque anni dalla data dell'adozione di una decisione a norma dell'articolo 46, paragrafo 3, della direttiva 2009/48/CE.

6. I punti 3, 4 e 5 non si applicano al nichel nell'acciaio inossidabile.

7. I punti 3, 4 e 5 non si applicano ai materiali che rispettano i valori limite specifici di cui all'Appendice C oppure - fin quando non saranno determinate le relative norme e comunque al più tardi il 20 luglio 2017 - ai materiali oggetto delle e conformi alle disposizioni relative ai materiali destinati

a venire a contatto con gli alimenti di cui al regolamento (CE) n. 1935/2004, nonché alle relative misure specifiche per materiali particolari.

8. Fatta salva l'applicazione dei punti 3 e 4, è vietato l'uso di nitrosammine e di sostanze nitrosabili nei giocattoli destinati ai bambini di età inferiore a 36 mesi o in altri giocattoli destinati ad essere portati alla bocca, qualora la migrazione di tali sostanze sia pari o superiore a 0,05 mg/kg, per le nitrosammine e a 1 mg/kg per le sostanze nitrosabili.

9. La Commissione valuta sistematicamente e periodicamente la presenza di sostanze o materiali pericolosi nei giocattoli. Tali valutazioni tengono conto delle relazioni degli organismi di sorveglianza del mercato e delle preoccupazioni espresse dagli Stati membri e dalle parti interessate.

10. I giocattoli cosmetici, come i cosmetici per le bambole, devono rispettare

le prescrizioni in materia di composizione e di etichettatura fissate dalla direttiva 76/768/CEE del Consiglio, del 27 luglio 1976, concernente l'avvicinamento delle legislazioni degli Stati membri relative ai prodotti cosmetici.

11. I giocattoli non devono contenere fragranze allergizzanti. La presenza di tracce di queste fragranze è tuttavia consentita purché tecnicamente inevitabile in base alle norme di buona fabbricazione e non superi i 100 mg/kg. Sul giocattolo, sull'etichetta, sull'imballaggio e nelle istruzioni allegate al giocattolo devono essere elencate le denominazioni delle seguenti fragranze allergizzanti eventualmente aggiunte in quanto tali nel giocattolo in concentrazioni superiori a 100 mg/kg nel del giocattolo o delle sue componenti.

12. L'uso delle fragranze di cui ai punti da 41 a 55 dell'elenco di cui al primo comma del punto 11 e delle fragranze di

cui ai punti da 1 a 11 dell'elenco di cui al terzo comma di tale punto è consentito nei giochi olfattivi da tavolo, nei kit cosmetici e nei giochi gustativi, a condizione che:

i) tali fragranze siano chiaramente etichettate sulla confezione e l'imballaggio contenga l'avvertenza di cui al punto 10, parte B, allegato V;

ii) se applicabile, i prodotti che ne risultano realizzati dai bambini in conformità con le istruzioni siano conformi ai requisiti della direttiva 76/768/CEE;

iii) se applicabile, tali fragranze siano conformi alla normativa in materia di alimenti.

Tali giochi olfattivi da tavolo, kit cosmetici e giochi gustativi non devono essere usati da parte dei bambini di età inferiore ai 36 mesi e devono rispettare il punto 1, parte B, dell'allegato V.

13. Fatti salvi i punti 3, 4 e 5, non devono essere superati i

seguenti limiti di migrazione degli elementi sotto indicati dai giocattoli o dai loro componenti.

IV. Proprietà Elettriche

1. La tensione di alimentazione nominale dei giocattoli non deve essere superiore a 24 volt in corrente continua (c.c.) o corrente alternata equivalente (c.a.) e nessuna parte accessibile deve superare i 24 volt in c.c. o c.a. equivalente. La tensione interna nominale non deve superare i 24 volt di c.c. o c.a. equivalente salvo sia garantito che il voltaggio e la combinazione di corrente prodotta non determini alcun rischio o shock elettrico dannoso, anche nel caso in cui il giocattolo sia rotto.

2. Le parti dei giocattoli che sono collegate a una sorgente elettrica in grado di provocare uno shock elettrico o che possono venire a contatto con una tale sorgente elettrica, nonché i cavi o gli altri conduttori attraverso i quali l'elettricità viene trasmessa

a dette parti, debbono essere adeguatamente isolati e meccanicamente protetti per prevenire il rischio di shock elettrici.

3. I giocattoli elettrici debbono essere progettati e costruiti in modo da garantire che le temperature massime raggiunte da tutte le superfici direttamente accessibili non siano tali da provocare ustioni da contatto.

4. Nei casi di guasto prevedibili, i giocattoli devono garantire protezione contro i pericoli elettrici derivanti da una fonte di alimentazione elettrica. 5. I giocattoli elettrici devono garantire adeguata protezione contro i pericoli di incendio. 6. I giocattoli elettrici devono essere progettati e costruiti in modo tale che i campi elettrici, magnetici ed elettromagnetici e le altre radiazioni generate dall'apparecchio siano limitate a quanto necessario per il funzionamento del giocattolo, e devono funzionare a un livello di sicurezza conforme allo stato dell'arte generalmente

riconosciuto, tenuto conto delle specifiche misure comunitarie.

7. I giocattoli dotati di un sistema di controllo elettronico devono essere progettati e fabbricati in modo che il giocattolo funzioni in modo sicuro anche nel caso di malfunzionamento o malfunzionamento del sistema elettronico dovuti a un'avaria del sistema stesso o a un fattore esterno.

8. I giocattoli devono essere progettati e costruiti in modo da non comportare pericoli per la salute o rischi di lesioni agli occhi o alla cute derivanti da laser, diodi emettitori di luce (LED) o da qualsiasi altro tipo di radiazione.

9. Il trasformatore elettrico di un giocattolo non deve essere una parte integrante del giocattolo.

V. Igiene

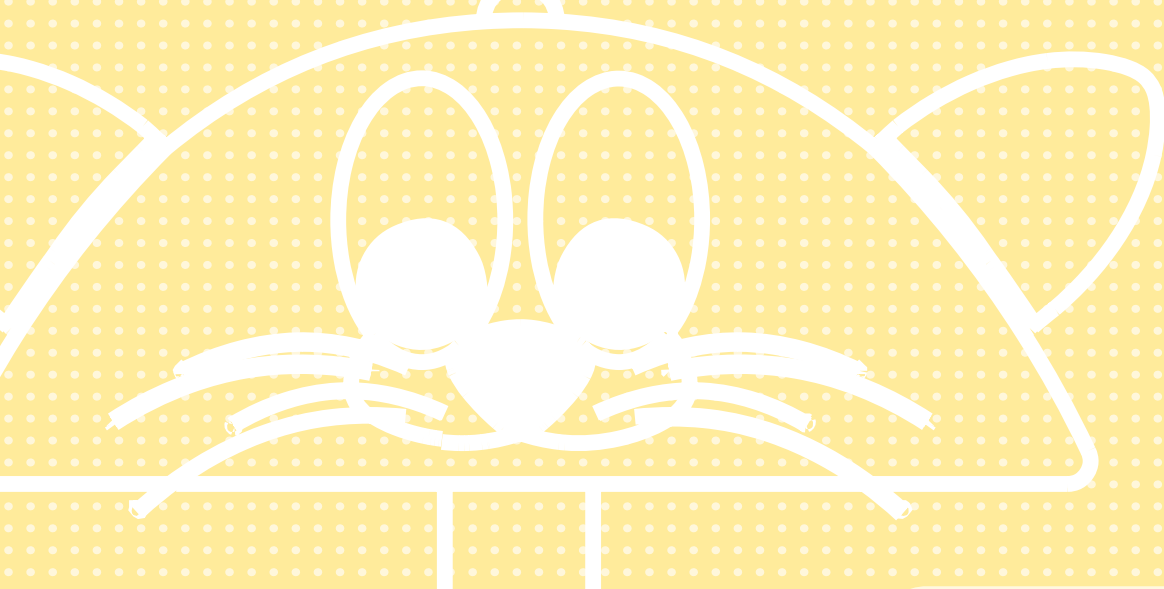
1. I giocattoli devono essere progettati e fabbricati in modo da soddisfare i requisiti di

igiene e di pulizia, così da evitare rischi di infezione, malattia e contaminazione.

2. I giocattoli destinati a bambini di età inferiore ai 36 mesi devono essere progettati e fabbricati in modo da permetterne la pulizia. I giocattoli di stoffa devono, pertanto, essere lavabili, salvo che contengano meccanismi che subirebbero danni se lavati per immersione. I giocattoli devono soddisfare i requisiti di sicurezza anche dopo la pulizia effettuata conformemente al presente paragrafo e alle istruzioni del fabbricante.

VI. Radioattività

I giocattoli devono essere conformi alle pertinenti disposizioni adottate a norma del Capo III del trattato che istituisce la Comunità europea dell'energia atomica.



9.

brief di progetto

Le tre parole chiave alla base di questo progetto di tesi sono: il Gioco, la Prima Infanzia e la Musica; la combinazione di questi tre concetti ha portato all'ideazione di un set di personaggi, collegati a dei play-set musicali.

Ne è scaturita così una famiglia di oggetti ludici ben riconoscibile per forma, materiali e dimensioni. Il disegno dei personaggi è adatto alle esigenze dei piccoli utenti, le forme arrotondate e basculanti degli animaletti, protagonisti del gioco, combinate con i colori pastello, attirano l'attenzione del bambino, che si vede coinvolto con tutta la sua sensorialità nelle dinamiche di gioco.

Il set di giocattoli è studiato per bambini da zero ai tre anni. In questa fascia d'età l'attenzione del bambino è posta sulla forma, mentre la percezione visiva è in fase di sviluppo e risulta essere strettamente legata alla sfera emozionale.

Il senso più forte, di conseguenza, è il tatto, perciò la conformazione ergonomica dei singoli personaggi è pensata per permettere al bambino l'autonoma presa e manipolazione del gioco, così come il materiale ligneo, trattato per tornitura, dona ai singoli oggetti una materialità tattile stimolante e legata al mondo naturale. La componente sonora, invece, punta sicuramente ad attivare la percezione uditiva del bambino, ma

soprattutto ad incuriosirlo, mantenendo viva l'attenzione sul gioco; lo stesso discorso vale per la variazione cromatica alla base della collezione.

Progettare una collezione di personaggi consente di modellare un vero e proprio immaginario per il bambino, che si ritrova così in mano i mezzi fisici per dar vita alle sue storie fantastiche. Il mondo del Design è ricco di esempi di questo tipo: non si possono non citare a tal proposito i 16 Animali di Enzo Mari, in cui, il Maestro del design italiano si è dedicato e ispirato alla realtà dei bambini, arrivando a progettare nel 1957, per l'azienda Danese, questa caratteristica collezione di animaletti in legno.

“Un giorno, dunque, mi faccio venire la folle idea di realizzare un puzzle con 16 animali, tutti diversi e riconoscibili a prima vista - elefante, ippopotamo, serpente, orso, giraffa, rinoceronte - che s'incastano perfettamente l'uno con l'altro. Un progetto, come mi capita sempre, molto lungo e complicato Parto da una lastra di legno intera, con l'obiettivo che le sagome degli animali si possano separare con una sega. La scatola che li contiene è di circa 30 x 40 cm, lo spessore degli animali 3 cm, così possono stare in piedi, essere disposti in modi divertenti e

inaspettati, e diventare gli attori di una commedia dell'arte, il cui regista è il bambino".⁶


Enzo Mari

Un altro esempio, temporalmente precedente, di collezioni di personaggi è quello della collezione avanguardistica "Series of Personifications of childhood Misdeeds" della designer Minka Podhajska, del 1930. Anche in questo caso l'aspetto formale, nella sua iconicità, risulta alla base del progetto, donando al bambino un preciso immaginario di riferimento.

La scelta di legare i personaggi a dei play-set scaturisce dalla necessità di inserire un fine educativo nel gioco. Si vuole, infatti, legare il bambino al mondo della Musica, favorendo delle attività ludiche, improntate all'insegnamento delle basi del linguaggio musicale.

I play-set coinvolgono i personaggi all'interno di contesti specifici, offrendo così una collocazione spaziale e fisica alle fantasie del bambino, che, però, è sempre libero di utilizzarli nella maniera a lui più congeniale e in linea con le proprie predisposizioni.

6. Enzo Mari "25 modi per piantare un chiodo", a cura di Barbara Casavecchia, *Strade Blu*, Mondadori, Milano 2011.

The image shows a collection of wooden puzzle pieces in the shape of various animals, including a bear, a rabbit, a pig, and a bird. The pieces are made of light-colored wood and are arranged in a way that suggests they can be assembled into a larger figure. In the background, there is a drawing of the same pieces, showing their interlocking shapes. The drawing is a simple line drawing on a white background.

*I **16 animali*** di Enzo Mari, prodotti da Danese dal 1960, sono un progetto assai particolare, si può parlare sia di un oggetto puzzle che di un “gioco di costruzioni”, che consente una libera composizione degli elementi. Realizzato in legno pregiato e racchiuso in una scatola raffinata, sempre in legno, **16 animali** può essere considerata una piccola scultura d’arte per la propria casa, gli elementi possono essere usati sia singolarmente sia in composizione fra loro.



La **“Series of Personifications of Childhood Misdeeds”** di Minka Podhajska è una storica collezione di personaggi, risalente alle Avanguardie. Minka Podhajska ha lavorato per la Wiener Werkstätte di Adolf Bhöm nella Scuola d’arte per donne e ragazze di Vienna. La rivista *Kunst und Kunsthandwerk* (Arte e Artigianato artistico) apprezzava soprattutto i diversi tipi di costruzioni (cubi, ma anche diverse altre forme geometriche), le figurine in legno, lavorate artigianalmente al tornio e vestite con i costumi tradizionali dei diversi popoli (prodotte nella Wiener), ma ancor di più gli animali di Minka Podhajska con le zampe mobili e l’espressione ridicola



I giocattoli **last** sono nati per poter mantenere viva l'attenzione sui problemi legati all'estinzione degli animali che a causa dell'uomo sono scomparsi o stanno per scomparire. Utilizzando tecniche artigianali, simili a quelle usate un tempo, con cui si realizzavano i giocattoli per raccontare la vita dell'epoca, dal cavallo agli animali della fattoria, si è voluto ricreare le forme di animali estinti, riportandoli idealmente in vita. I prodotti **alburno** (uno studio di design, con sede nella provincia di Biella) sono realizzati artigianalmente utilizzando legno proveniente prevalentemente dall'Italia come faggio, acero, frassino e trattato con oli naturali o vernici a base di acqua.



*I **Wooden Pecanpals(2008)** sono prodotti da Noferini, uno studio indipendente con sede a Hong Kong, specializzato in prodotti di legno di qualità, home & regalo mercanzie. I Pecanpals sono realizzati con legno eco-sostenibile, proveniente dall'alberodella gomma. che altrimenti andrebbe sprecato. Questi alberi, infatti, sono piantati per la produzione della gomma, ma dopo circa 20 anni, i loro rendimenti iniziano a diminuire. Si è scelto perciò di recuperare questo tipo di legname, che altrimenti sarebbe destinato al macero.*

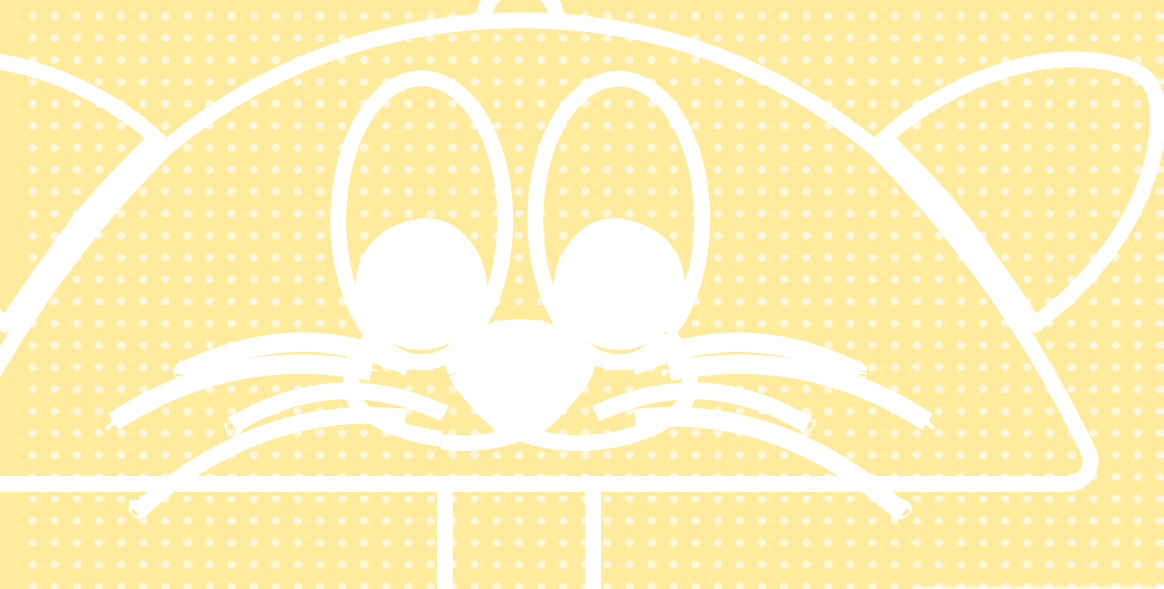


Dal 1955 al 1965 **Gunnar Florning** era l'uomo dietro molti dei più grandi successi di design danesi che sono stati progettati e prodotti per l'azienda danese Laurids Lonborg. Delle sue numerose sculture in legno che è probabilmente più conosciuto per il gatto di fama mondiale dal 1958 che ha venduto più di 300.000 pezzi in Europa, Nord America e Giappone. Gunnar è anche dietro numerosi altri animali di legno, come l'elefante. Questo elefante è stato progettato nel 1961 in collaborazione con Harry Vedoe che è ampiamente conosciuto per le sue illustrazioni in libri per bambini per autore danese Benny Andersen.



Antonio Vitali (1909-2008) è stato un designer di giocattoli svizzero a lui si deve la nota collezione di giocattoli di legno fatti a mano nel 1940 e 1950. Vitali ha prodotto diverse serie di giocattoli arrotondati in legno, sviluppo le osservazioni fatte da lui sul gioco dei suoi figli.

I buoni giocattoli educativi stimolano il bambino verso il gioco creativo. Il bambino si immerge in un mondo di sogno creato dalla sua fantasia, fa le sue esperienze e stimola i suoi pensieri che lo aiutano a capire cosa avviene nel mondo”.



10.

*la collezione
tecnici e render*

tap-tap-zoo

Tap-Tap-Zoo è una collezione di giocattoli musicali in legno costituita da un set di quattro simpatici animaletti, a cui sono correlati tre play-set.

I personaggi della collezione sono dei piccoli ovetti, composti da due elementi, il corpo e la testa; pigiando la testa sul corpo ogni personaggio è in grado di riprodurre un suono, analogamente a come si riproduce il suono di uno xilofono, battendo con la bacchetta su un tasto.

Ogni personaggio avrà un suono caratteristico, a seconda dello spessore della piastrina in metallo, su cui sbatte la testa dell'animaletto.

Il nome **Tap-Tap-Zoo** vuole proprio sottolineare l'aspetto meccanico-sonoro dei personaggi della collezione, la cui peculiarità, inoltre, è quella di proporre delle attività musicali, quindi sonore, per i più piccoli.

I personaggi, con il loro funzionamento meccanico, vogliono sottolineare l'aspetto tradizionale e naturale della collezione di giocattoli, mentre i play-set aggiungono una componente fortemente tecnologica all'attività ludica.

Il bambino potrà scegliere autonomamente se giocare solo con i personaggi, piuttosto che utilizzarli con i play-set.



genesì della forma

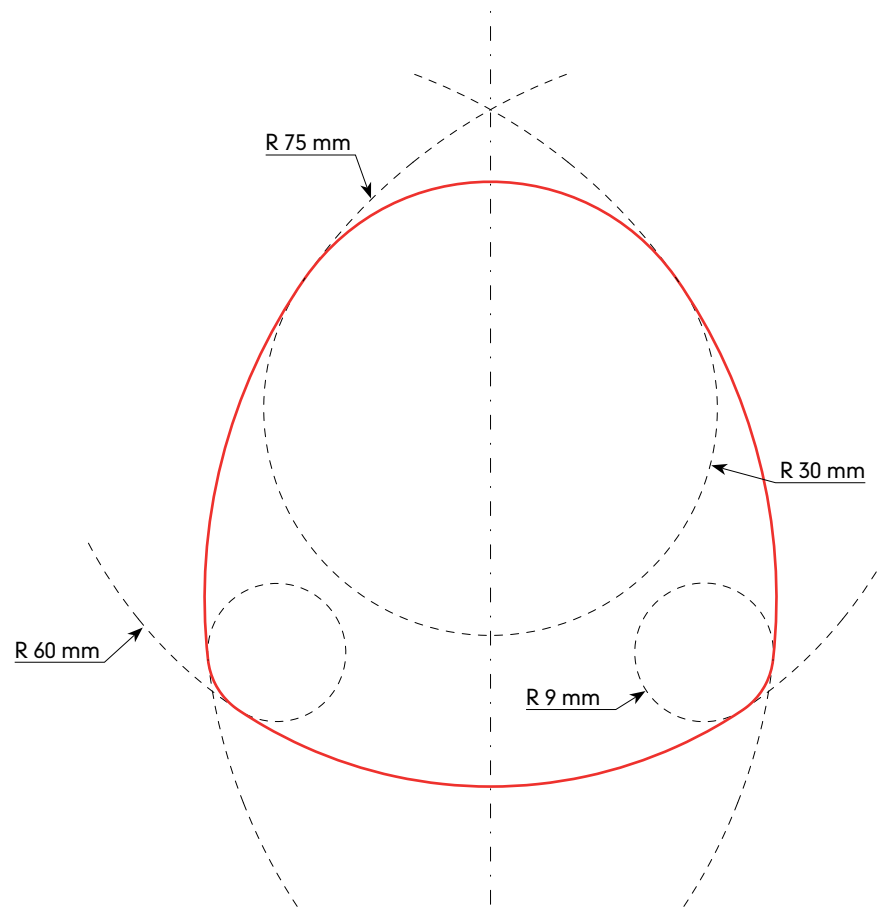
La forma archetipica dell'uovo caratterizza l'aspetto dei personaggi della collezione, è una forma di grande impatto visivo, che dona una grande riconoscibilità alla famiglia di giocattoli.

Dal punto di vista del significato l'uovo è estremamente legato all'idea di nascita, di vita e allo stesso tempo di protezione della vita stessa.

Il guscio dell'uovo nella sua estrema delicatezza e fragilità accoglie e protegge nel tempo la crescita del suo contenuto, affinché arrivi sano e salvo alla sua maturazione.

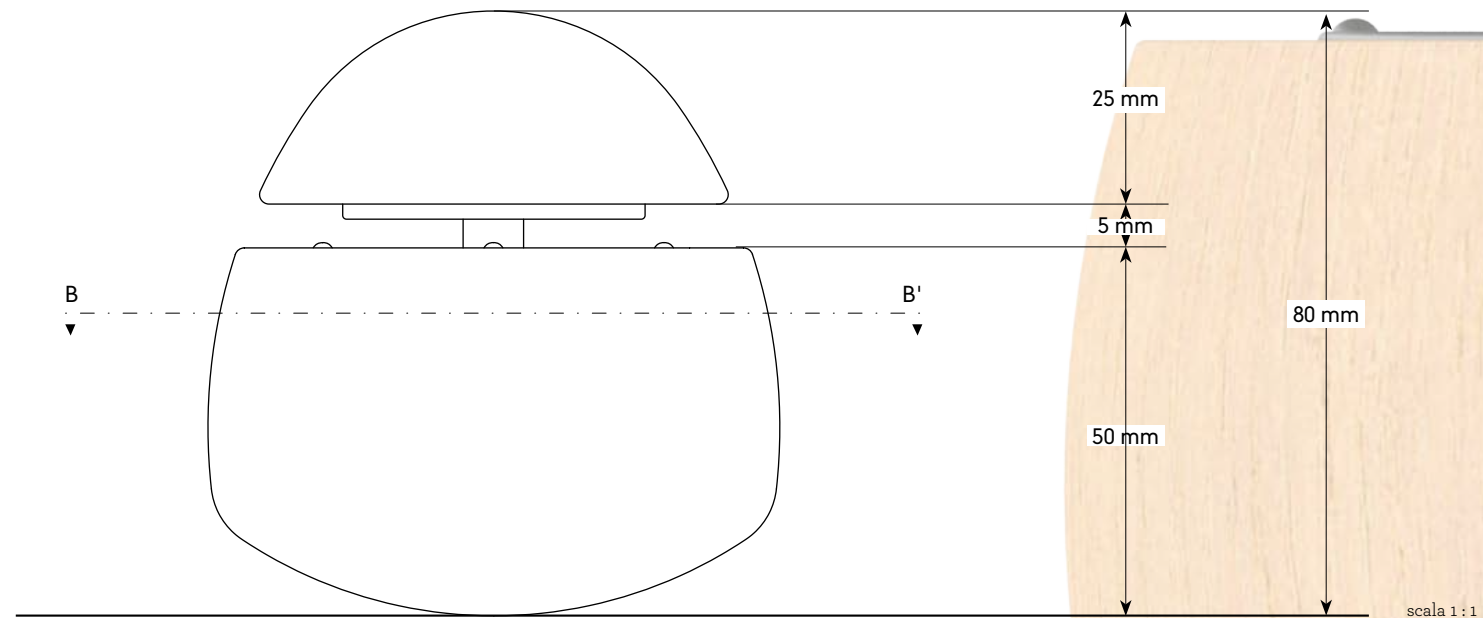
L'idea è quella di legare questo significato di accompagnamento e protezione al gioco educativo, che ha l'intento specifico di guidare i più piccoli nel loro personale percorso di crescita.

Dal punto di vista funzionale, invece, la forma dell'uovo ben si adatta a dare movimento ad ogni piccolo animaletto, che oscilla in tutte le direzioni, grazie alle sue specifiche rotondità.



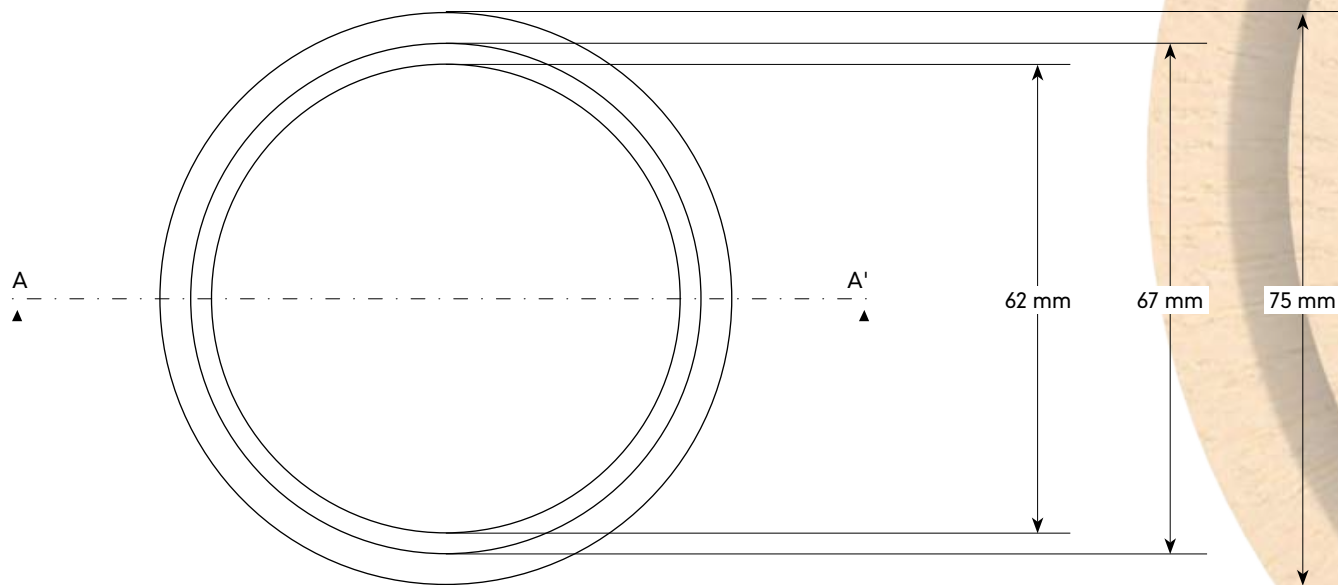
ingombri

Vista Frontale



ingombri

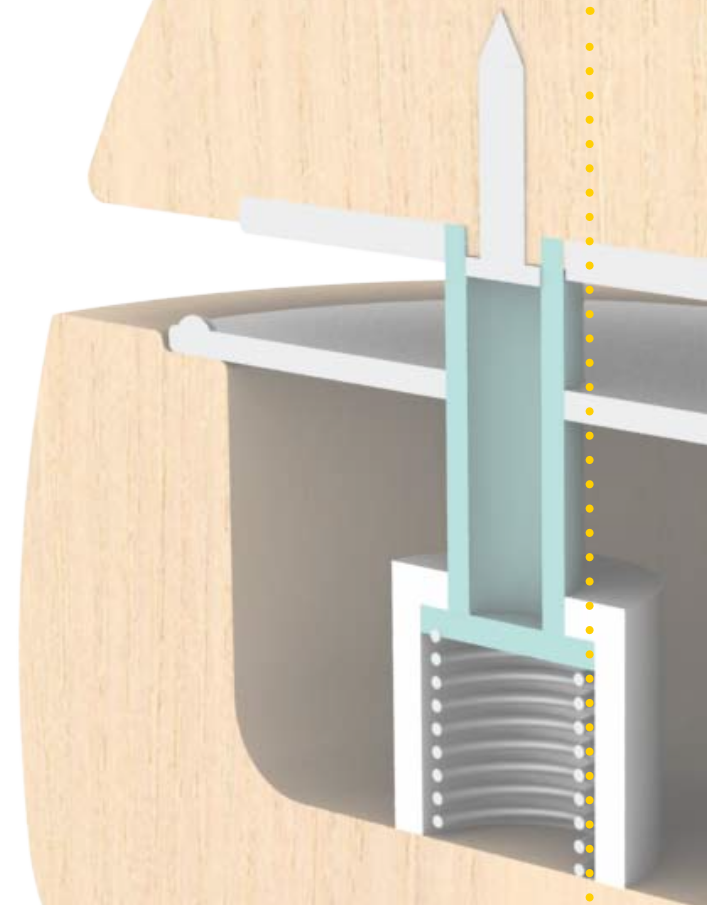
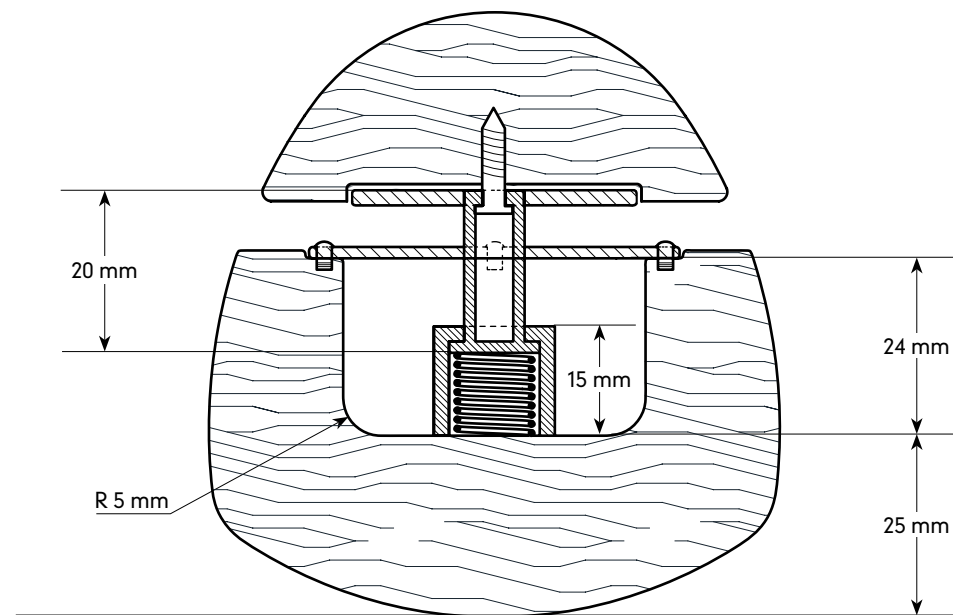
Vista Superiore



scala 1:1

sezioni

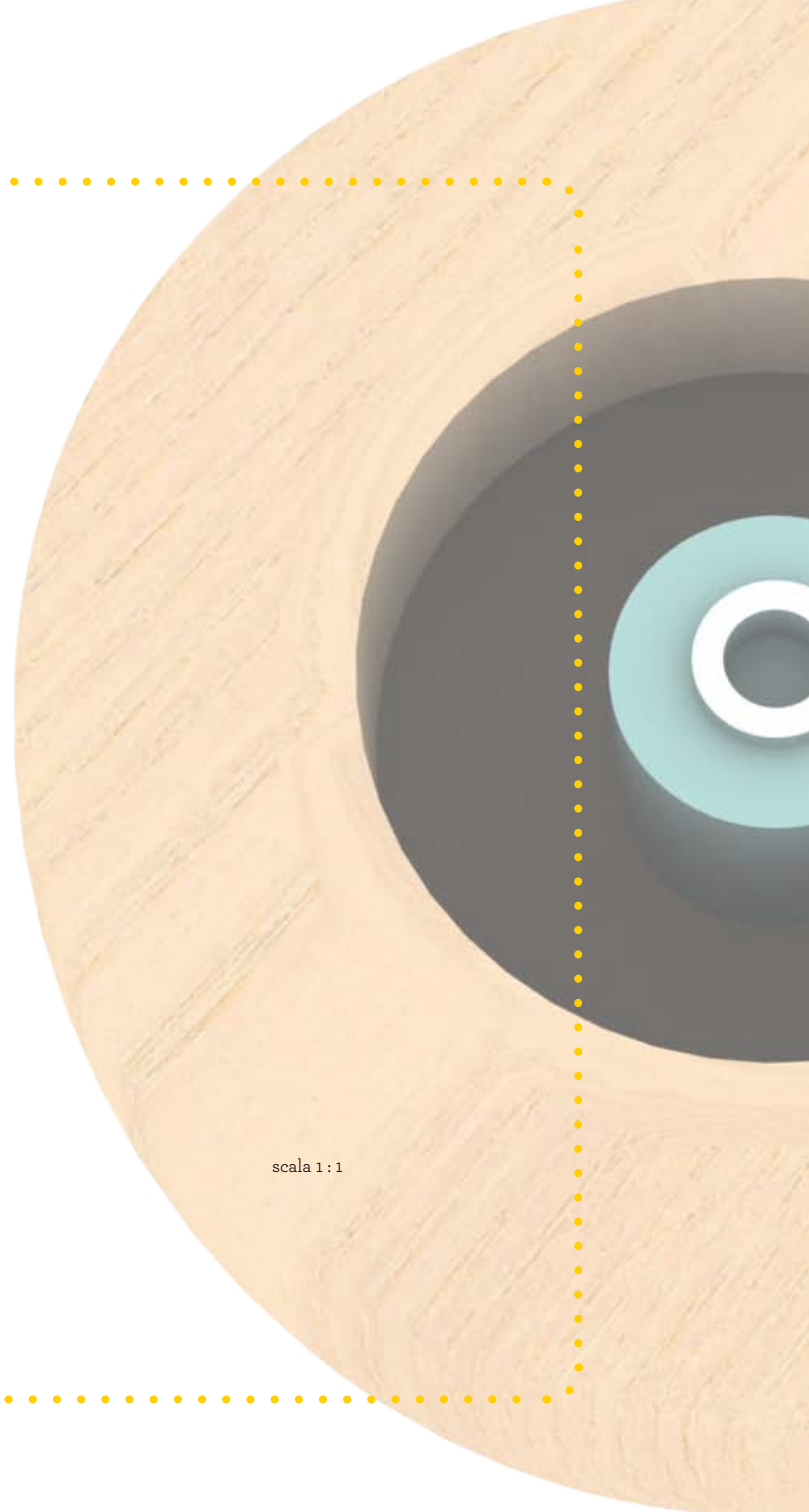
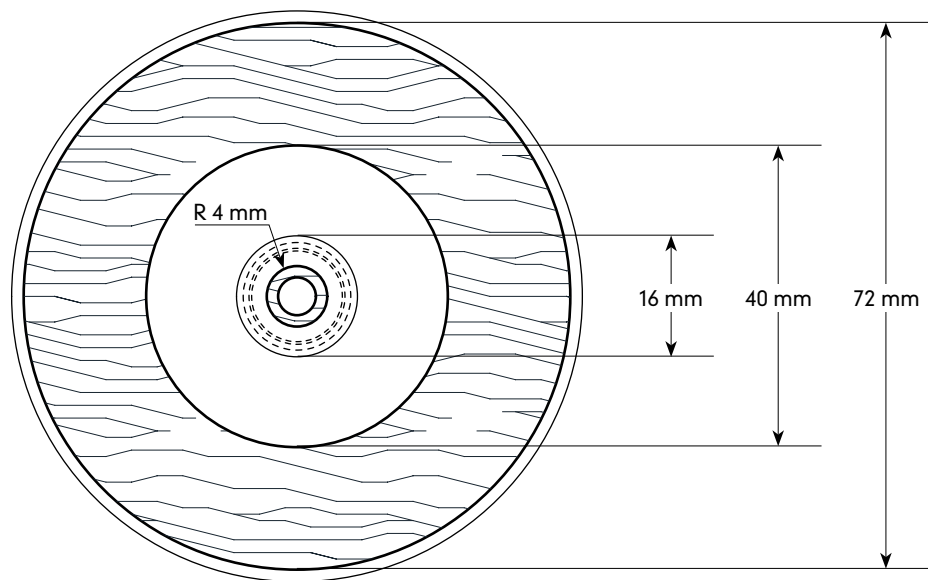
Sezione AA'



scala 1:1

sezioni

Sezione BB'



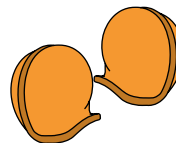
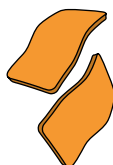
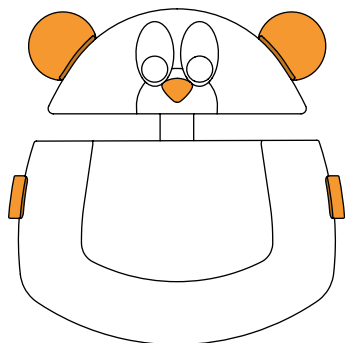
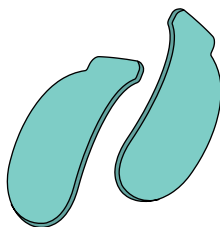
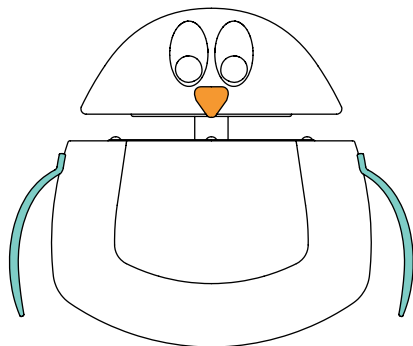
scala 1:1



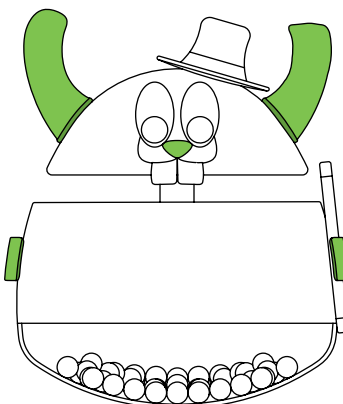
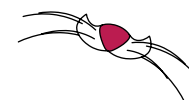
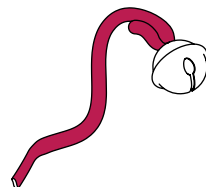
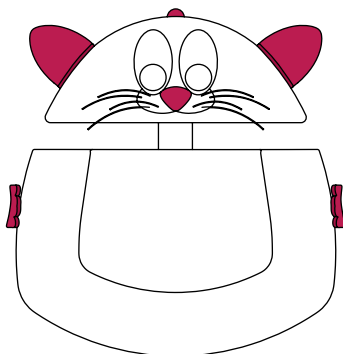
Per la collezione si è scelto di individuare quattro animaletti, che potessero ispirare tenerezza nei piccoli utenti: un simpatico pinguino, un gattino, un orsetto e un coniglio. Degli specifici elementi in stoffa sono applicati alla forma base dell'ovetto, per caratterizzare i singoli animaletti.

Questi elementi sono diversi per ogni personaggio, alcuni oltre che avere la funzione di caratterizzare il singolo animaletto, hanno anche una funzione sonora, per la maggior parte dei casi si tratta di piccoli squeezer, ma nel caso del gattino ad esempio c'è anche un piccolo sonaglio.

abaco



abaco



Additivando la forma base dei personaggi di specifici elementi in stoffa è stato possibile distinguere i singoli animaletti. Questi elementi, date le piccole dimensioni, sono opportunamente fissati al corpo del personaggio corrispondente, tramite incollaggio forte.



Il **feltro** è un tessuto naturale, prodotto a partire dal pelo animale. Le fibre sono trattate con acqua e sapone e rese appunto infeltrite. Si tratta di un tipo di materiale molto utilizzato nell'ambito della prima infanzia, in quanto permette di essere facilmente lavorato, e non contiene sostanze tossiche, pericolose per i più piccoli. Inoltre, nonostante si tratti di un tessuto, una delle sue caratteristiche è quella di non sfilacciarsi, proprio per la disposizione disordinata delle fibre che lo compongono. Risulta molto adatto per gli elementi in stoffa della collezione, che grazie a questo tipo di materiale, non necessitano rifiniture eccessivamente precise.



Un altro elemento caratteristico della collezione è la colorazione. Si è individuata una palette di colori pastello, coi quali si è scelto di laccare ogni personaggio, mantenendo a vista le venature del legno, per sottolineare l'aspetto naturale materico degli oggetti.

r: 254 g: 211 b: 164

r: 243 g: 153 b: 30

r: 230 g: 71 b: 46

r: 189 g: 20 b: 71

r: 139 g: 205 b: 201

r: 134 g: 189 b: 59

r: 217 g: 221 b: 83

La **tintura del legno** è una tecnica di colorazione che permette di mantenere a vista le venature del legno, senza avere l'effetto coprente, tipico della verniciatura. Dopo la tintura i disegni delle venature, la tessitura delle fibre, i nodi o mazzature restano ben visibili lasciando al legno questa inimitabile caratteristica che lo rende unico e così vivo. Alle tinte naturali, di origine vegetale o minerale si sono aggiunte sostanze sintetiche derivanti dal catrame. Le tinte estratte dal catrame vengono comunemente chiamate **aniline**. La gamma dei colori disponibili va dal giallo al bruno cupo e si distinguono in base al solvente in cui vengono disciolte: acqua o alcool. Il vantaggio delle tinte ad acqua è la loro praticità, in quanto possono essere miscelate fra di loro e con quelle di origine naturale per ottenere tonalità intermedie e non si rischia di lasciare aloni o chiazze più scure dal momento che l'acqua evapora lentamente.

i playset

Per playset s'intendono tutte le piattaforme di gioco, in cui è possibile contestualizzare l'attività ludica. Molto spesso sono associati alle collezioni di personaggi, poichè possibile inserire i personaggi all'interno del playset, proprio come se si trattasse di un vero e proprio set cinematografico, in cui il bambino può dar vita alle sue storie e fantasie.

Per la collezione tap-tap-zoo sono previsti tre playset, da associare ai personaggi, ognuno pensato per svolgere un'attività diversa.



⑦



⑧

Le attività proposte sono legate alla propedeutica musicale di Edwin E. Gordon, ovvero alla guida informale verso l'apprendimento del linguaggio musicale.

Di conseguenza ogni playset propone un'attività sonora, in cui il bambino è invitato ad ascoltare ed eventualmente riprodurre delle piccole sequenze musicali.

7. Veliero dei pirati, prodotto dall'azienda italiana Sevi, specializzata nella produzione di giocattoli in legno, caratteristica è l'attenzione per il colore e i particolari.

8. Le Château des Rosier, prodotto dall'azienda francese Latitude Enfant, specializzata nella produzione di giocattoli in stoffa, specifici per la primissima infanzia. Caratteristica è la scelta del materiale.

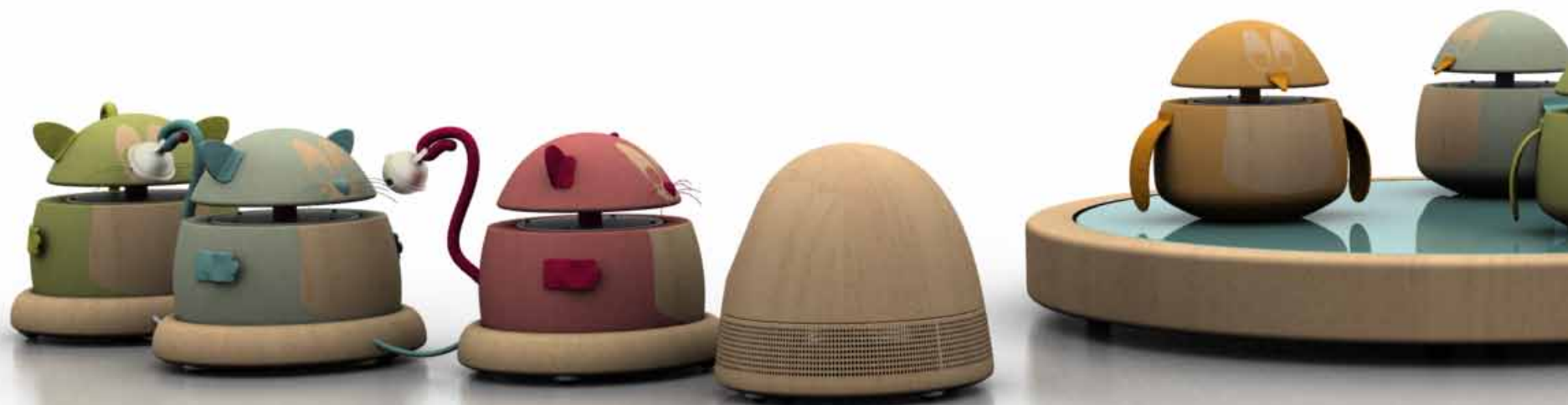
Il riferimento teorico alle attività musicali, proposte dai playset va ricercato nella *Learning Music Theory* di Gordon. Il professore americano per i bambini della fascia d'età zero-tre anni, propone dei corsi musicali, che in Italia prendono il nome di “ **Musica in fase**”⁹, si tratta di vere e proprie lezioni di musica in cui i bambini partecipano insieme ai genitori, durante le quali l'unico mezzo di comunicazione è la voce.



9. Il Corso di Musica in fase si basa sulla Music Learning Theory di Edwin E. Gordon ed è il primo e importantissimo passo per iniziare un percorso di apprendimento musicale che porterà il bambino a comprendere e amare la musica. (AIGAM, Associazione Italiana Gordon per l'Apprendimento Musicale)

L'insegnante propone una serie di canzoni melodiche senza parole, basate su leggi armoniche ben precise, a cui il bambino è invitato a rispondere cantando.

Durante la lezione l'insegnante utilizza una serie di stratagemmi per mantenere viva l'attenzione dei più piccoli, dalle bolle di sapone a veri e propri teli di stoffa colorati. Ogni oggetto è utilizzato all'interno del canto, per segnare il tempo o per chiudere il brano, in modo che i bambini riescano ad associare all'azione materiale, per esempio del lancio di un piccolo foulard, a quella immateriale di un accento durante il canto.





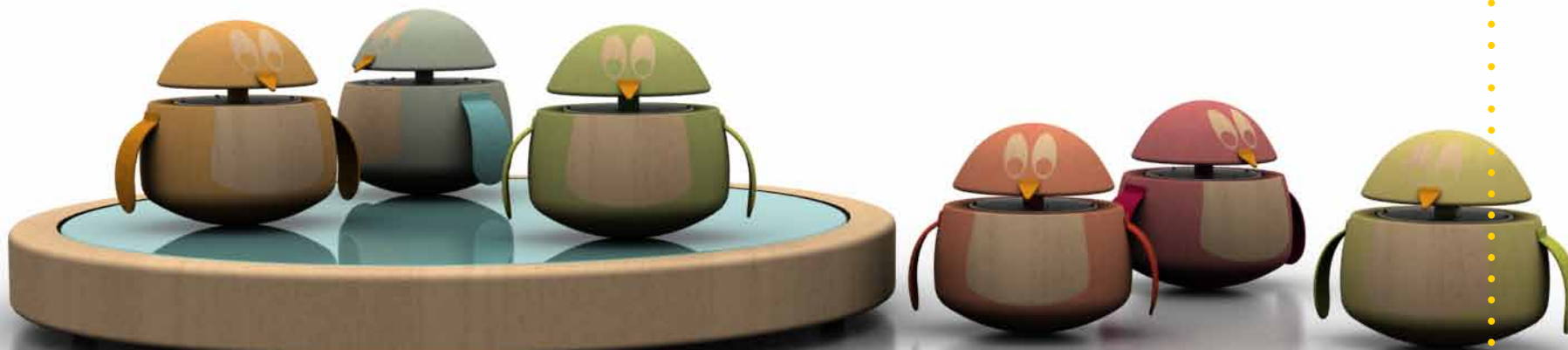
playset pinguini

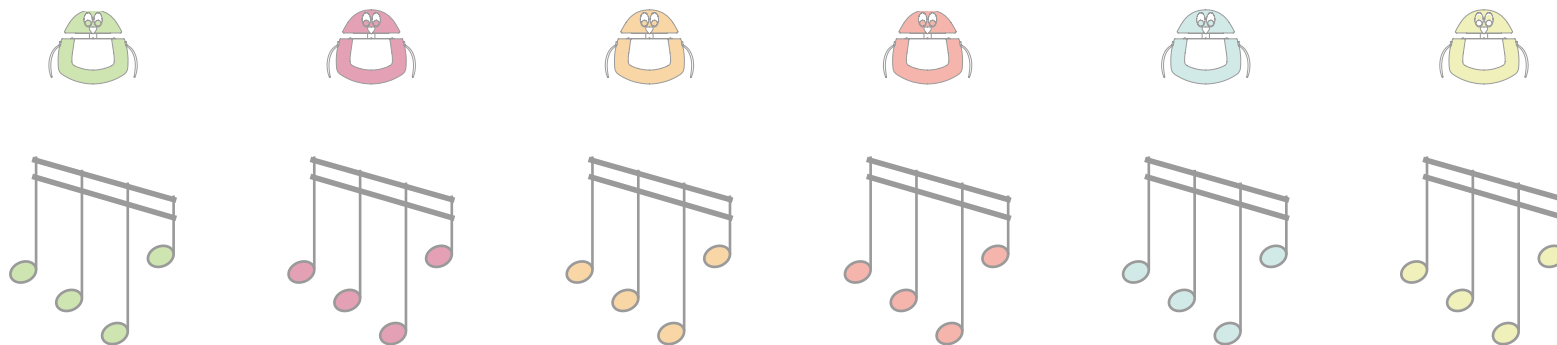
Il playset dei pinguini ha come personaggi di riferimento, per l'appunto, i pinguini. Per poter svolgere l'attività sono necessari sei pinguini e la piattaforma di gioco. I sei pinguini oltre che caratterizzarsi per essere in grado di produrre in maniera meccanica sei tintinii differenti, a seconda dello spessore della piastrina metallica posta sulla sommità del loro corpo, si distinguono l'uno dall'altro per il loro peso. La piattaforma di gioco, infatti, si comporta come una bilancia, riconosce il peso

dei singoli pinguini, e a seconda del peso rilevato produce dei suoni.

Nello specifico i singoli pinguini rappresentano dei pattern musicali¹⁰, ovvero le cellule base del linguaggio musicale, secondo Gordon. La piattaforma-bilancia riconosce le giuste combinazioni di pattern musicali, producendo melodie cantate, armonicamente corrette.

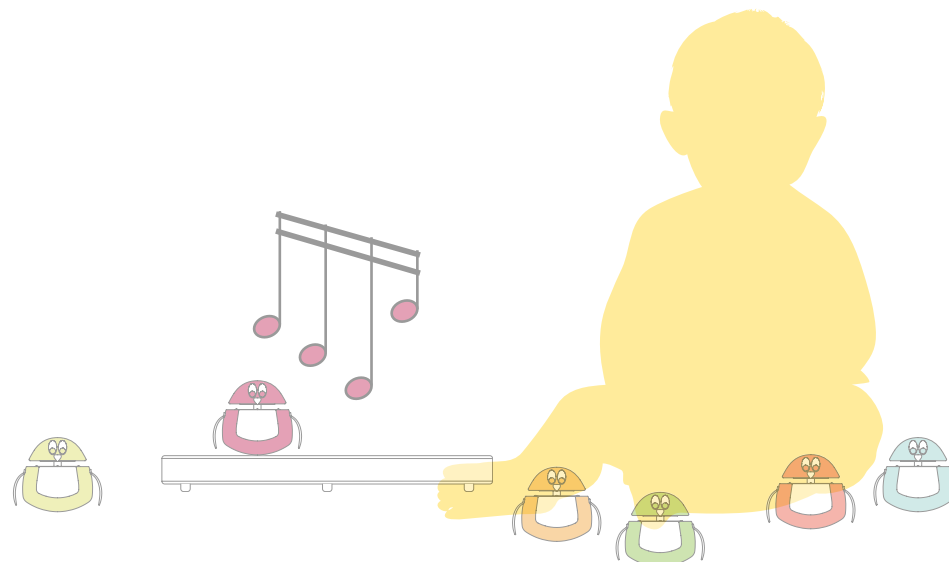
10. Si rimanda il significato dei pattern musicali al capitolo sette: Gordon e Suzuki, due metodi a confronto.

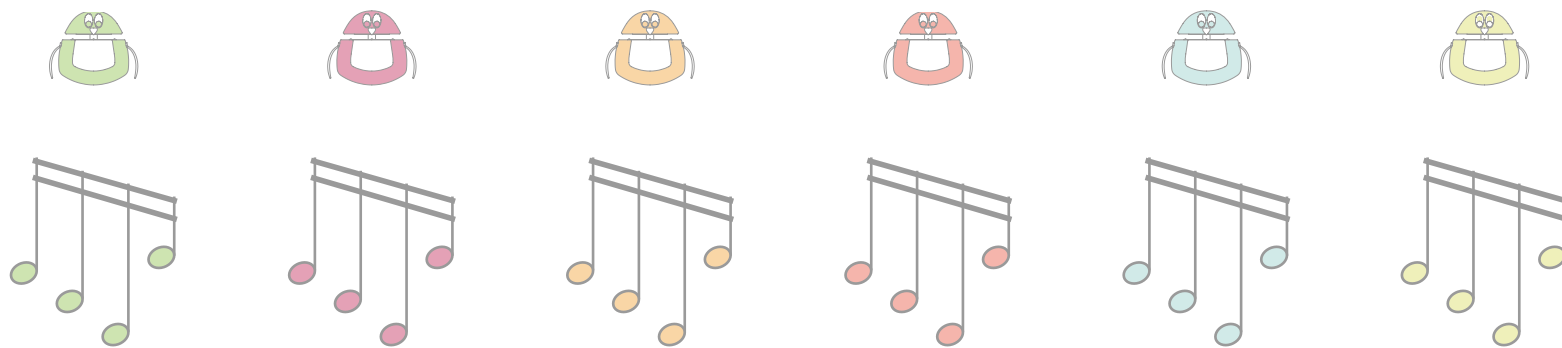




step 1

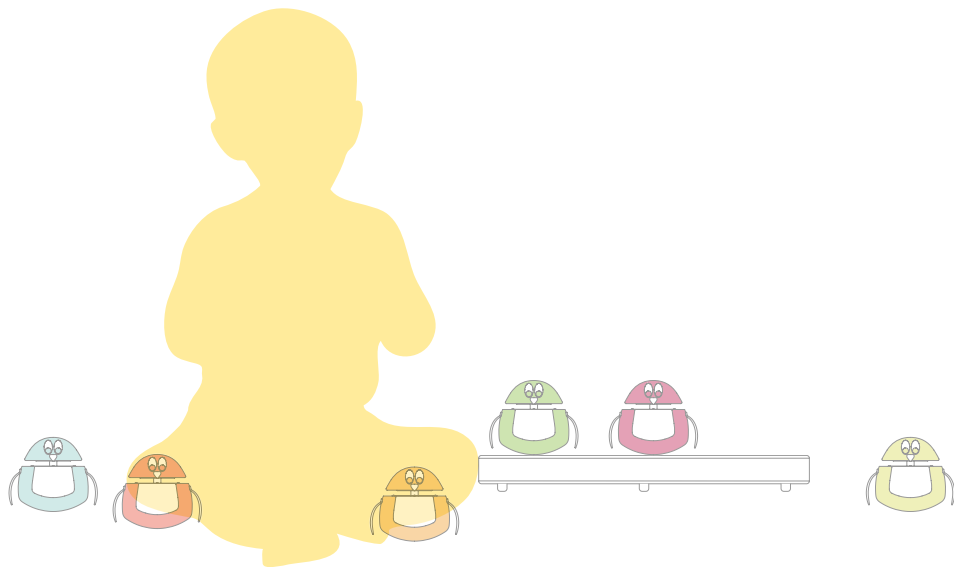
Il bambino poggiando i singoli personaggi sulla piattaforma-bilancia, riceve degli stimoli musicali, nello specifico ad ogni pinguino è associato uno specifico pattern melodico.





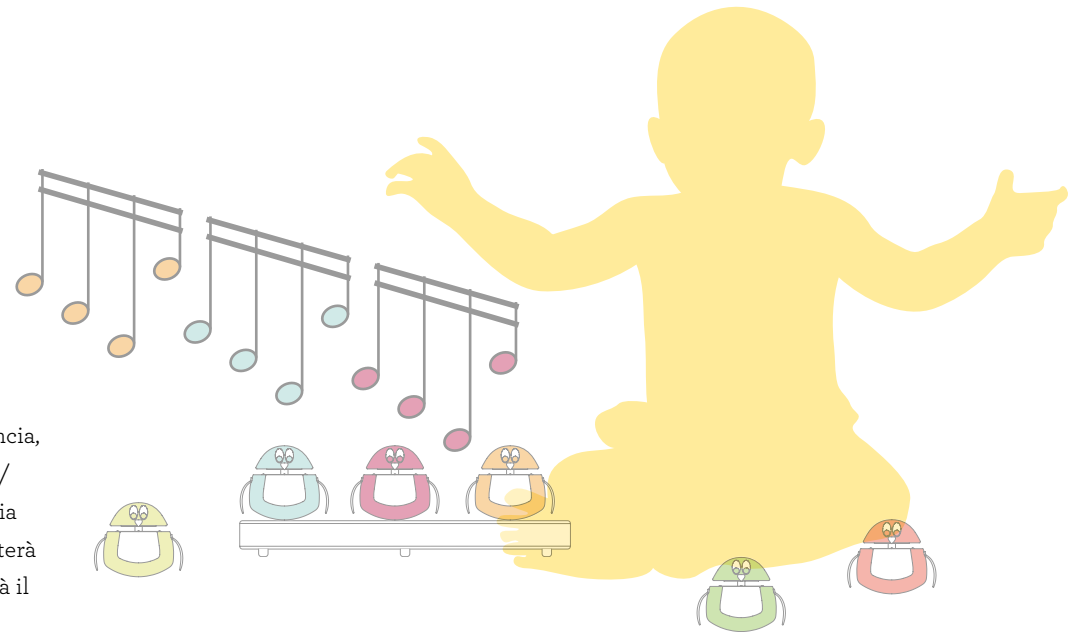
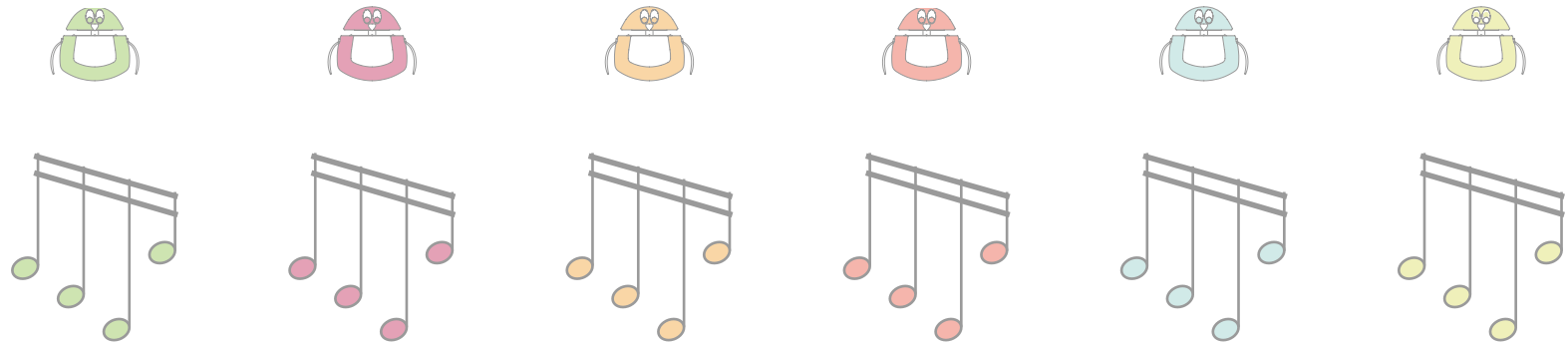
step 2

Il bambino poggiando due personaggi sulla
piattaforma-bilancia, non riceve stimoli musicali.



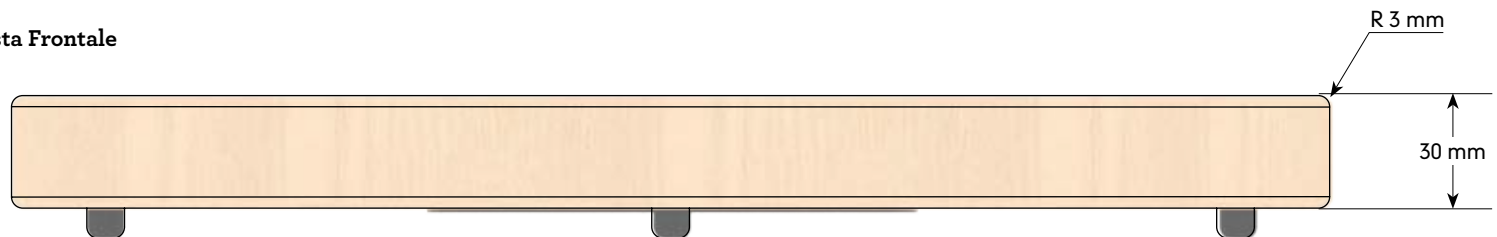
step 3

Il bambino poggiando tre personaggi sulla piattaforma-bilancia, riceve degli stimoli musicali, se la combinazione di pinguini/pattern melodici è corretta, lo stimolo musicale è una melodia cantata, armonicamente corretta, altrimenti la bilancia emetterà un rumore. Ricevere degli stimoli musicali positivi invoglierà il bambino a ricercare altre combinazioni musicali corrette.

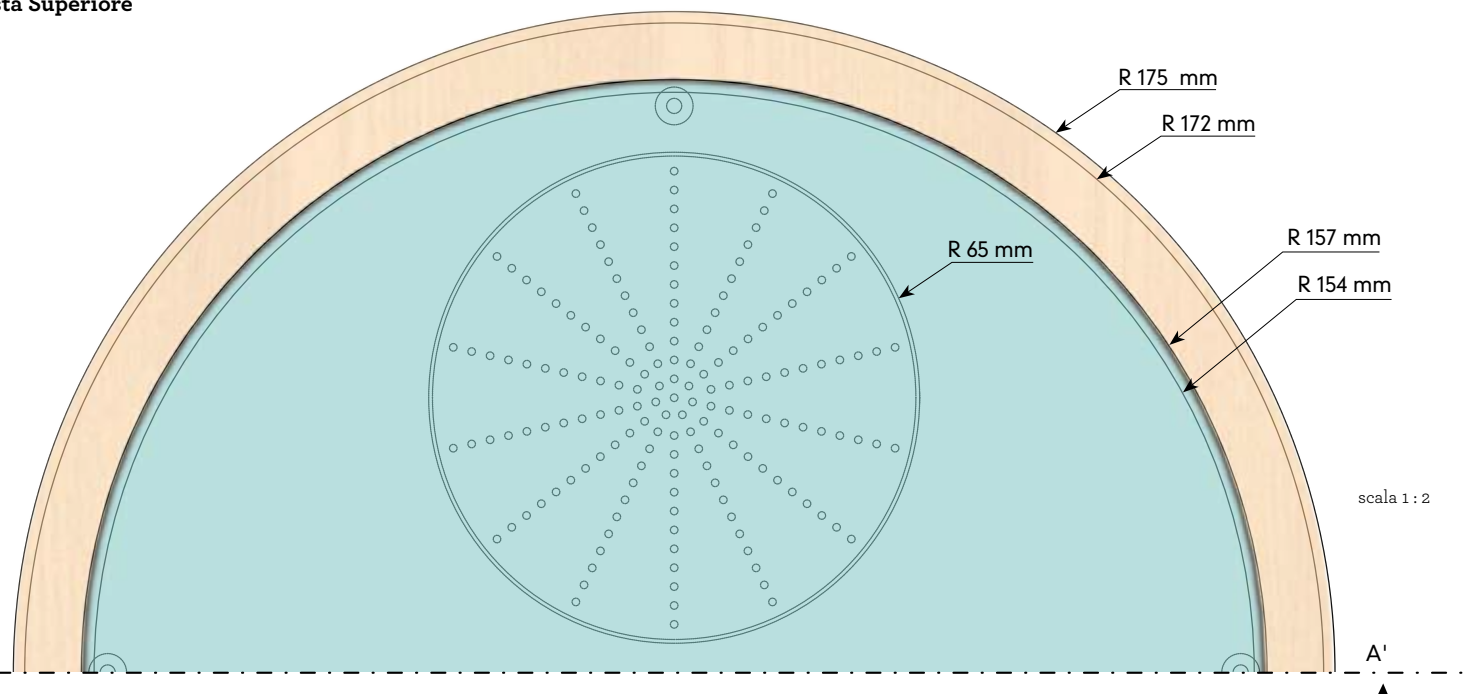


ingombri

Vista Frontale



Vista Superiore



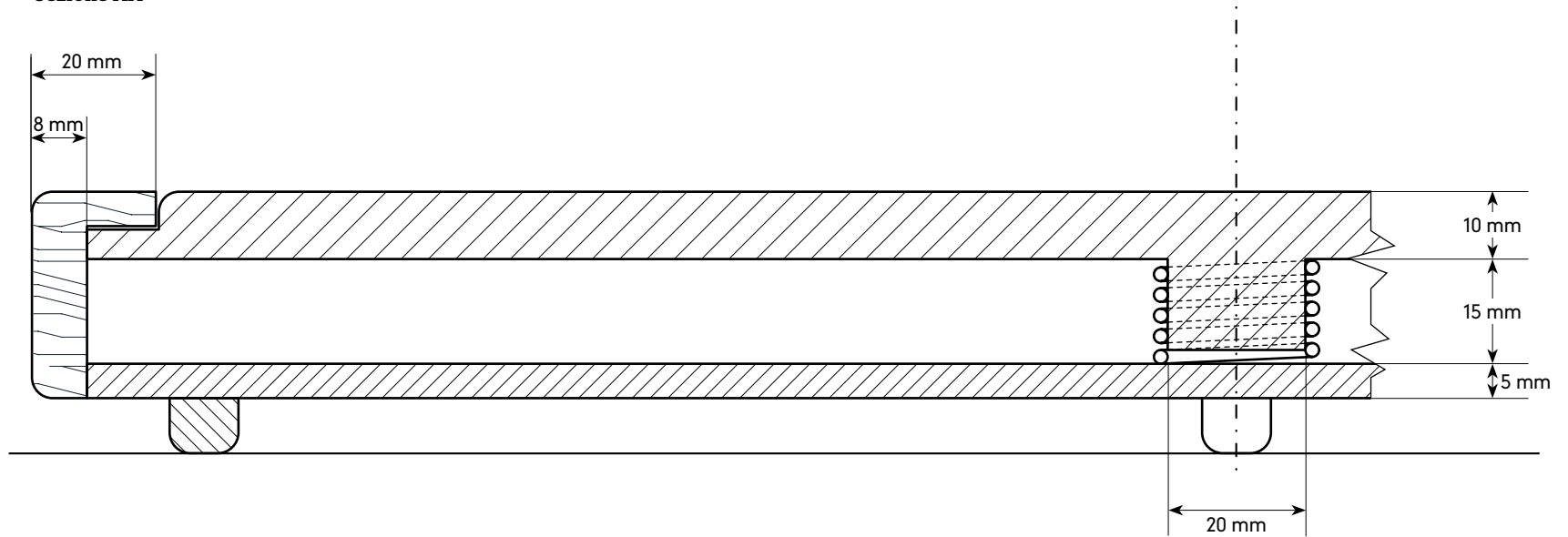
scala 1 : 2

A

A'

sezione

Sezione AA'



scala 1:1



11.



*bibliografia e
sitografia*

bibliografia

Oggetti Sonori, attività per scoprire, costruire e giocare con il suono. Maria Cristina Caroldi e Guido Facchin. 2005. Erickson.

Lo sviluppo mentale del bambino e altri studi di psicologia. Jean Piaget. 2000, Einaudi.
tanti tipi di gioco

101 giochi intelligenti e creativi da fare con il tuo bambino, da 0 a 5 anni. Mariaelena La Banca. 2010. Newton Compton Editori

Tecniche per una scuola nuova,, voci suoni rumori. Maurizio Della Casa. 1977. Editrice La Scuola

La Music Learning Theory di Edwin E. Gordon: aspetti teorici e pratici. Riccardo Nardozi. 2014. Edizioni Curci

Canti melodici e ritmici senza parole. Edwin E. Gordon, Andrea Apostoli. 2004. Edizioni Curci.

Suonare come parlare. Etica e guida al metodo Suzuki. Enrico Elena. 2007. Musica Pratica

Da cosa nasce cosa. Bruno Munari. 2007. Laterza Editore

Emotional design. Donald A. Norman. 2004. Apogeo

bibliografia

A che gioco giochiamo. Eric Berne. 1967. Bompiani

Il mercato dei giocattoli: chi e perché li compra, li produce. Gerbi Sethi. 1985. Franco Angeli

Il colore: espressione e funzione. Isabella Romanello. 2002. Hoepli

Ergonomia e Prodotto. Luigi Bandini Buti. 2001. Il sole 24 ore

Dell'abitare. Corpi spazi oggetti immagini. Maurizio Vitti. 2008. Piccola Biblioteca Einaudi

L'usabilità dei prodotti industriali. Laura Anselmi & Francesca Tosi . 2004. Moretti&Vitali

sitografia

<http://www.aigam.org/>

<http://www.largoconsumo.info/>

<http://gcomegiocare.it/>

<http://musica.rediris.e>

<http://www.soundsblog.it/>

<http://www.fe.camcom.it/>

<http://mondo-blogo.blogspot.it/>

<http://it.wikipedia.org/>

<http://www.zeroventiquattro.it/>

<http://www.infoday.it/>

<http://www.fupress.net/>

<http://www.pianetamamma.it/>

sitografia

<http://www.assogiocattoli.it/>

<http://design.repubblica.it/>

<http://www.artribune.com/>

<http://www.museodelgiocattolo.it/>

