

CONFERENZA SID. 2023

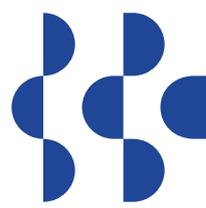


DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

**ATTI DELLA CONFERENZA ANNUALE
DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN**

PESCARA 12-13 GIUGNO 2023

Università degli Studi G. d'Annunzio di Chieti-Pescara
Dipartimento di Architettura

DESIGN PER LA DIVERSITÀ

COORDINAMENTO E CURA

Giuseppe di Bucchianico
Antonio Marano

PROGETTO GRAFICO

Rossana Gaddi
Raffaella Massacesi
Giulia Panadisi

IMPAGINAZIONE ED EDITING

Sara Jane Cipressi
Simone Giancaspero
Letizia Michelucci
Lara Pulcina

ANALISI DATI E MAPPE

Alessio D'Onofrio
Raffaella Massacesi

COPYRIGHTS

CC BY-NC-ND 4.0 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.

Gli autori dei contributi si rendono disponibili a riconoscere eventuali diritti per le immagini pubblicate.

Ottobre 2024

Società Italiana di Design

societaitalianadesign.it

ISBN 978-88-943380-1-0

- pag. 12** **PREFAZIONE**
Raimonda Riccini
- pag. 18** **INTRODUZIONE**
Antonio Marano, Giuseppe di Bucchianico
- pag. 22** **LE AREE TEMATICHE**
- pag. 23 **Design | Diversità | Persone**
Pete Kercher
- pag. 29 **Design | Diversità | Contesti**
Simone D'Alessandro
- pag. 35 **Design | Diversità | Discipline**
Gabriele Giacomini
- pag. 40** **PROGETTI DI RICERCA**
- PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE**
- pag. 42 **Introduzione**
Emilio Rossi
- pag. 44 **Prodotti, ambienti domestici, malattia di Parkinson**
Una ricerca-azione
Mattia Pistolesi
- pag. 55 **Il museo fuori dal museo**
Il co-design di nuovi servizi museali accessibili e inclusi
Annamaria Recupero, Patrizia Marti
- pag. 66 **I confini delle nostre storie**
Co-progettare narrazioni in contesti marginali per lo sviluppo di immaginari condivisi e inclusivi
Mariana Ciancia, Francesca Piredda, Chiara Ligi
- pag. 78 **Design for Drag**
Il design come strumento di esplorazione dell'individualità e di espressione condivisa delle molteplici forme del sé
Giovanni Maria Conti, Martina Motta, Beatrice Zagatto
- pag. 88 **Il packaging per l'utenza diversificata**
Metodologie e strumenti per il design dell'accessibilità
Marco Bozzola, Irene Caputo, Monica Oddone, Anna Volkova
- pag. 99 **Sostenere le comunità nelle pratiche di innovazione place-based**
Nuovi paradigmi per le pratiche di homemaking in un villaggio urbano integrato per la cura della demenza
Silvia Maria Gramegna, Sara Mariazzi
- pag. 110 **Design, povertà alimentare e persone in condizione di senza dimora**
Strategie co-progettate di contrasto al fenomeno
Raffaele Passaro, Cristian Campagnaro, Martina Leo
- pag. 121 **Valorizzare la diversità nei percorsi di terapia compressiva attraverso la progettazione di un'esperienza di cura intelligente**
Il caso studio del progetto IKE
Giulia Teverini, Anna Caponi, Sebastiano Mastrodonato

- pag. 133 **Progettare oltre la marginalità sociale**
Evoluzione di un laboratorio per il design sociale partecipativo
Nicolò Di Prima
- pag. 144 **Diversità, inclusione e sostenibilità: l'evoluzione del comfort e del benessere nel prodotto imbottito**
Piera Losciale
- pag. 154 **Active Ageing: progettare traiettorie di vita attiva per un'utenza anziana**
Interaction e Service Design per lo sviluppo di un servizio digitale per l'empowerment degli anziani
Alessandro Pollini, Luana Gilio
- pag. 165 **Collaborative Design for o with?**
Come suggerire modelli di design partecipativo per la tutela dell'inclusione e diversità umana
Giuseppe Mincoelli, Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone
- pag. 176 **Dati e Persona/ggi**
La narrazione come strumento strategico per esplorare unicità e complessità del territorio
Andrea Di Salvo, Cristina Marino, Paolo Tamborrini
- pag. 186 **Il concetto di diversità e di accessibilità comunicativa nel contesto museale**
Problemi, casi, proposte
Dina Riccò, Francesco E. Guida

pag. 195 PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / CONTESTI

- pag. 196 **Introduzione**
Alessio D'Onofrio
- pag. 198 **Pratiche digitali nei distretti manifatturieri del tessile: il progetto Prato Phygital**
Elisabetta Cianfanelli, Maria Claudia Coppola, Filippo Maria Disperati, Leonardo Giliberti, Elena Pucci, Maria Antonia Salomè
- pag. 208 **Urban Material Gardens**
Materiali che parlano del territorio
Flavia Papile, Romina Santi, Barbara Del Curto
- pag. 218 **Protocollo Ad'agio**
Valutazione e adeguamento di ambienti domestici per l'invecchiamento dell'utenza fragile
Isabel Leggiero, Isabella Nevoso, Elena Polleri
- pag. 227 **Shared knowledge**
La sperimentazione di un Cyber-physical system per una ricerca inclusiva e condivisa
Pietro Salvatore Pantano, Patrizia Ranzo, Salvatore Carleo, Arrigo Bertacchini
- pag. 241 **Progetto RAISE. Urban technologies for inclusive engagement**
Strategie design-driven per l'adozione di tecnologie nei contesti urbani della regione Liguria
Francesco Burlando, Claudia Porfirione, Federica Maria Lorusso
- pag. 250 **Zone di resistenza al design per il territorio**
Opportunità e limiti dei comuni in aree marginali interne
Mario Ciaramitaro, Emanuela Bonini Lessing, Alessandra Bosco

- pag. 261 **Ridefinire le priorità nel progetto degli spazi per l'ospitalità**
Strategie di interior design per una progettazione contract sostenibile
Elena Elgani
- pag. 270 **XALL - Tutta un'altra guida**
Design per l'inclusione: strategie e strumenti per musei inclusivi
Francesca Tosi, Alessia Brischetto, Ester Iacono, Claudia Becchimanzi
- pag. 281 **Il progetto di ecosistemi comunicativi fisico-digitali per l'accesso e la condivisione dei dati del patrimonio storico artistico e culturale**
Il caso del Complesso dei Crociferi a Venezia
Fiorella Bulegato, Lucilla Calogero, Davide Giorgetta
- pag. 291 **L'esperienza dell'indossare**
Dalla prova virtuale dell'indumento al progetto dei contenuti culturali associati alla moda digitale
Annalisa Di Roma, Alessandra Scarcelli
- pag. 302 **Design 4 Diversity**
Il progetto come interprete e agente traduttore di contesti altri
Margherita Vacca, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Elisa Matteucci
- pag. 313 **Identità, comunità e produzioni**
Strategie design-oriented per il centro storico di Napoli
Michela Carlomagno, Rosanna Veneziano, Francesca Castanò, Salvatore Cozzolino
- pag. 324 **Comunità sportive come aggregatori della diversità nel contesto urbano**
Indagine etnografica e sviluppo di un modello di coinvolgimento
Viktor Malakuczi, Angela Giambattista, Andrea Gentile, Mariia Ershova
- pag. 335 PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / DISCIPLINE**
- pag. 336 **Introduzione**
Stefania Camplone
- pag. 338 **Design per la salute e la cura degli animali domestici (PHEDE)**
Progettazione e sperimentazione clinica di dispositivi ortopedici innovativi ed ecocompatibili stampati in 3D per stabilizzare il tarso e il carpo del cane
Lucia Pietroni, Jacopo Mascitti, Davide Paciotti, Daniele Galloppo, Alessandro Di Stefano
- pag. 348 **Progettare con le domande**
Il diverso concettuale tra design, arte e filosofia
Isabella Patti
- pag. 356 **I camici bianchi e l'oro nero**
Le immagini coordinate di Unimark International e quelle "scoordinate" del mondo reale
Michele Galluzzo
- pag. 369 **Ubiquity**
Il design della comunicazione nel progetto ITSERR
Fabrizio D'Avenia, Cinzia Ferrara, Marcello Costa, Chiara Palillo
- pag. 378 **Design innovation and traditional craft**
Approcci multidisciplinari per l'innovazione tecnologica di frontiera dei saperi locali
Ludovica Rosato, Simona Colitti, Andrea Cattabriga, Valentina Gianfrate

- pag. 392 **L'empowerment dei cittadini come co-ricercatori**
La diversità nelle esperienze di walkability
Carla Sedini, Silvia D'Ambrosio, Xue Pei
- pag. 401 **Evoluzione della ricerca scientifica nel design attraverso lo studio delle collaborazioni accademiche**
Uno studio basato sull'evoluzione delle collaborazioni accademiche e dei temi di ricerca nel campo del design
Gianluca Carella, Andrea Vian, Annalisa Barla, Emilia Kunst, Daniele Pretolesi, Francesco Zurlo
- pag. 412 **Supportare la biodiversità culturale della conoscenza, ricerca e pubblicazione in design**
Elena Maria Formia, Eleonora Lupo, Lorela Mehmeti
- pag. 424 **Multidisciplinarietà e percorsi didattici esperienziali**
Design "pedagogico" e animazione per lo sviluppo di competenze trasversali
Vincenzo Maselli, Anna Florian
- pag. 434 **Il toolkit "Inclusive Signs"**
Generare concetti inclusivi per il progetto di design attraverso interpolazioni semiotiche
Emilio Rossi
- pag. 445 **Memorie, storie e paramnesie**
La questione del digitale tra cultura di progetto e indagine storica
Letizia Bollini, Francesco E. Guida
- pag. 454 **Pietra viva**
Processi trasformativi per una progettualità more-than-human
Chiara Scarpitti, Enza Migliore
- pag. 464 **Co-progettare oltre il concetto di limite**
Sperimentazione del tool "Inclusive multimodal personas" in workshop partecipativi
Federica Delprino

pag. 475 IDEE DI RICERCA

IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE

- pag. 477 **Introduzione**
Raffaella Massacesi
- pag. 479 **Future Wireframes**
Visioni condivise attraverso lo Speculative Design
Xavier Ferrari Tumay
- pag. 487 **La città Queer**
Come il design può intervenire nella progettazione di spazi pubblici queer attraverso pratiche partecipative e di innovazione sociale
Valentina Ferreri, Laura Galluzzo
- pag. 495 **Progettare l'interattività**
Design partecipativo per il benessere psico-sociale negli spazi urbani quotidiani
Marco Manfra, Giorgia Curtabbi, Chiara De Angelis, Ilaria Fabbri

- pag. 503 **Basic [Gender] Design**
Modelli e format di insegnamento al design, inclusivi e non normativi, per la preservazione e valorizzazione delle unicità
Alessio Caccamo, Carlotta Belluzzi Mus
- pag. 510 **Visualizzazione inclusiva**
Design della comunicazione per un accesso democratico all'informazione
Michela Rossi
- pag. 517 **Digital Custom Design**
Il design digitale al servizio della diversità umana e sociale
Roberta Angari, Gabriele Pontillo
- pag. 526 **Dalla cura del sé alla cura del pianeta**
Processi multidisciplinari per un design somaestetico e rigenerativo
Annarita Bianco
- pag. 534 **Disability led design. Un cambiamento di paradigma nel campo della progettazione protesica**
Trasferire il potere progettuale per valorizzare l'individualità delle persone con disabilità attraverso il design di protesi
Paride Duello, Camilla Gironi
- pag. 541 IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / CONTESTI**
- pag. 542 **Introduzione**
Rossana Gaddi
- pag. 545 **Design per e con i sistemi territoriali**
Nuove strategie di networking e sharing del sapere
Irene Fiesoli, Manfredi Sottani, Alessio Tanzini
- pag. 555 **Il rituale come strumento di ricerca progettuale per esplorare la dimensione culturale e simbolica dell'entomofagia**
Cecilia Padula, Arianna Cattaneo, Laura Pirrone
- pag. 565 **Scenari sostenibili per ecosistemi digitali**
Annapaola Vacanti, Michele De Chirico, Carmelo Leonardi
- pag. 571 **Design per l'interazione tra uomo e natura**
Strategie per la connessione tra sistemi naturali e artificiali attraverso il rewilding e la sensoristica IoT
Mariarita Gagliardi, Silvana Donatiello
- pag. 578 **CHOURMO**
Il ruolo del design strategico per la rivitalizzazione delle aree interne italiane attraverso un progetto di valorizzazione territoriale delle zone di "Cintura"
Denise de Spirito
- pag. 585 **Valorizzazione dei rifiuti tessili attraverso il design circolare**
Sperimentazione di pratiche di riciclo per altre possibilità applicative
Carmen Digiorio Giannitto
- pag. 592 **Nuovi contesti lavorativi digitali per favorire la rivitalizzazione dei borghi d'Italia**
Il design come strumento per l'implementazione dell'innovazione sociale
Asja Aulisio, Martina Spinelli

- pag. 600 **Interventi progettuali discreti in spazi museali**
Utilizzo di tecnologie digitali per la fruizione di esperienze interattive naturali
Giorgio Dall'Osso, Silvia Gasparotto
- pag. 607 **Design per la riconnessione con la natura**
La luce nelle coltivazioni idroponiche indoor
Giovanni Inglese
- pag. 614 **Territori accessibili**
Forme di comunicazione per una narrazione inclusiva dei territori attraverso metodologie di co-design
Rosanna Cianniello, Antonella Rosmino, Sarah Jane Cipressi, Michela Musto
- pag. 622 **Design per il territorio materiale e immateriale**
La diversità dei settori produttivi del Made in Italy come modello di filiera co-partecipata
Stefano Salzillo
- pag. 629 **Il design come forma di dialogo tra produzione, carcere e società**
Il caso studio Officine27
Maria Manfroni, Calogero Mattia Priola
- pag. 637 **Peculiarità industriali. Persone, tecnologie e contesti**
Enrica Cunico, Giovanna Nichilò, Elena Cavallin
- pag. 644 **Distretti conciarci**
Nuove pratiche e territori del progetto di moda Made in Italy
Edoardo Brunello
- pag. 651 **Paesaggi della moda sostenibile**
La dimensione progettuale incontra persone, luoghi e culture
Carmela Ilenia Amato, Martina Orlacchio
- pag. 659 **Integrare tecnologie e apprendimento esperienziale nel design degli spazi di lavoro**
Un approccio per lo sviluppo di competenze strategiche in contesti di lavoro ibrido
Sofia Cretaio, Leonardo Moiso
- pag. 667 **Oceano, distanze da accorciare con riti di comunità**
Giovanna Tagliasco, Chiara Garofalo, Omar Tonella
- pag. 674 **XYZ**
Nuove generazioni e stereotipi di genere
Sara lebole
- pag. 681 **Interazione lenta per i Next Billion Users in Italia**
Il design dei servizi pubblici per le prossime comunità digitali
Niccolò Colafemmina
- pag. 690** **IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / DISCIPLINE**
- pag. 691 **Introduzione**
Massimo Di Nicolantonio
- pag. 694 **Tendenza dissidente**
Sulla pratica del designer di moda Massimo Osti
Edoardo Ferrari

- pag. 701 **Cyborg Fashion**
Progettare la moda con l'Intelligenza Artificiale
Paolo Franzo, Margherita Tufarelli
- pag. 710 **Strumenti e metodi per progettare servizi pubblici digitali equi e sostenibili**
Verso un approccio More-Than-Human Centered
Domenico Schillaci, Mauro Filippi
- pag. 717 **Un modello esplorativo per definire contesti e confini della creatività quale meta-disciplina**
Sergio Degiacomi, Chiara Lorenza Remondino
- pag. 723 **Advanced design e video gioco**
Strumento di indagine e spazio di progetto
Alberto Calleo
- pag. 730 **Verso una percezione "pseudo-aptica" dei materiali per il design**
Metodologia di progettazione sinestesica per la trasmissione delle qualità tattili attraverso media digitali
Marina Ricci
- pag. 738 **Design biomimetico e design biofilico**
Progettare l'incontro delle discipline bio-ispirate per riconnettere l'uomo al sistema naturale
Mariangela Francesca Balsamo, Matilde Molari

pag. 745 SEZIONE MULTIMEDIALE

- pag. 746 **Narrazioni multimediali per il design**
Giulia Panadisi, Ivo Spitilli

pag. 766 PROGETTI E IDEE DI RICERCA

- pag. 767 **Progetti e idee di ricerca, matrici, analisi e confronti**
Alessio D'Onofrio
- pag. 782 **Progetti e idee di ricerca, visualizzazione dei dati**
Raffaella Massacesi

pag. 803 SID RESEARCH AWARD

DESIGN "PEDAGOGICO"
MULTIDISCIPLINARIETÀ
ESPERIENZA TATTILE
ANIMAZIONE STOP-MOTION

Multidisciplinarietà e percorsi didattici esperienziali

Design "pedagogico" e animazione per lo sviluppo di competenze trasversali

"PEDAGOGICAL DESIGN"
MULTIDISCIPLINARY
TACTILE EXPERIENCE
STOP-MOTION ANIMATION

Multidisciplinary and experiential learning paths

"Pedagogical design" and animation for developing transversal skills

Vincenzo Maselli¹
Anna Florian²

Il paper racconta il progetto CCODE, un laboratorio rivolta a bambini della scuola primaria aperto alle istanze di sperimentazione della ricerca pedagogica contemporanea che, negli ultimi decenni, ha riconosciuto una nuova dignità al design come strumento di apprendimento. L'introduzione dell'esperienza progettuale come elemento pregnante di percorsi didattici si inserisce nel filone di ricerca da molti definito design "pedagogico" che riassume – contaminandoli – approcci metodologici diversi e contenuti multidisciplinari. La diversità individuata giace, perciò, nella caratterizzazione identitaria di un'esperienza educativa multidisciplinare basata su sensorialità, progettazione, scrittura, partecipazione attiva e collaborazione che si pone come obiettivo lo sviluppo di creatività, pensiero critico e abilità manuali.

¹ Dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura, Sapienza – Università di Roma, via Flaminia 72 – 00196, Roma.
ORCID: 0000-0002-1455-7972.
vincenzo.maselli@uniroma1.it.

² Dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura, Sapienza – Università di Roma, via Flaminia 72 – 00196, Roma.

The paper describes the project CCODE, an experimental workshop experience aimed at primary school children inspired by the new approaches of contemporary pedagogical research which, in recent decades, has recognized a new dignity to design as a learning tool. The inclusion of design experiences as significant elements of the learning experience is part of the research area defined as 'pedagogical design' which summarizes and hybridizes different methodological approaches and multidisciplinary contents. The identified diversity lies, therefore, in the formulation of the identity of a multidisciplinary educational experience based on tactility, designing, writing, active participation and collaboration, and aimed at developing creativity, critical thinking and manual skills.



Introduzione. Design e pedagogia

Diversità come qualità che favorisce il superamento dei confini disciplinari e genera una contaminazione multidisciplinare dal forte impatto sociale, è l'accezione tematica esplorata da questo paper, che descrive i presupposti teorici, gli obiettivi e le fasi del progetto di ricerca *CCODE – "Design, Material Experiences and Stop-Motion Animation as Didactic Tools for Developing Creative Thinking and Cooperative Learning"*, vincitore del bando Europeo *BE-FOR-ERC Fellowship 2022*. Con questo progetto si è formulato un percorso didattico sperimentale basato sull'approccio *learning by doing* (Bruner, 1966) e sull'utilizzo degli strumenti dell'apprendimento attivo e del coinvolgimento emotivo propri del design "pedagogico" (1).

NOTA 1

Con design pedagogico ci si propone di suggerire una tassonomia non ufficiale che mette l'accento sulla creazione di esperienze di apprendimento partecipate, coinvolgenti e stimolanti per gli studenti. Il concetto di "design pedagogico" è stato discusso e sviluppato da vari studiosi e professionisti nel campo dell'educazione e del design. Tra i principali: lo psicologo dell'educazione Jerome Bruner, che ha contribuito allo sviluppo di percorsi educativi basati sulla riprogettazione dell'ambiente di apprendimento (Ceppi, Zinni, 2011); l'esperto di tecnologie educative e progettazione dell'apprendimento David Jonassen, che ha formulato l'idea di "design istruzionale costruttivista" (Jonassen, 2000); Seymour Papert, autore del concetto di "costruzionismo", che enfatizza l'importanza dell'uso di oggetti materiali e artefatti cognitivi – fisici e virtuali – che facilitano l'apprendimento e la comprensione (Papert, 1980); il filosofo e pedagogista John Dewey, che ha approfondito gli studi sull'apprendimento esperienziale e messo in evidenza gli aspetti sociali, interattivi, motivazionali e cognitivi di un percorso di scolarizzazione partecipato (Dewey, 2008).

Nel rapporto tra design e pedagogia, il primo mostra sfaccettature identitarie che si adattano di volta in volta ad obiettivi, contesti educativi, bisogni disciplinari ed esiti diversi. Il design può essere visto come uno strumento che contribuisce alla creazione di ambienti di apprendimento - fisici e digitali - stimolanti, e di materiali didattici che utilizzino linguaggi grafici o tecnologie capaci di rendere i contenuti più accessibili e comprensibili per gli studenti, o come processo che consente di formulare percorsi didattici esperienziali multidisciplinari che coinvolgano gli studenti attivamente nell'acquisizione di nuove conoscenze (Munari, 1992; Attia et al., 2018; Farné, 2021). L'esperienza manipolativa e sensoriale come occasione di acquisizione di conoscenze e competenze trasversali ha assunto una sempre maggior rilevanza nell'ultimo secolo ed è stata descritta come indispensabile nei percorsi di apprendimento da pedagogisti come – tra i vari – Maria Montessori, Bruno Munari, David Kolb e Riccardo Massa. Nel Novecento la pedagogia ha discusso la possibilità di fare dell'esperienza della manipolazione materiale uno strumento di apprendimento per confrontarsi su temi della contemporaneità contaminando teorie e attività pratiche di diversa natura (Barone, 1997). Maria Montessori è stata tra le prime a riconfigurare l'importanza della stimolazione sensoriale nel processo di apprendimento. Il metodo Montessori, come è stato chiamato, descrive un bambino che, agendo in modo autonomo e indipendente nell'ambiente, subisce esperienze sensoriali che stimolano lo sviluppo della sua intelligenza e attivano la conoscenza (Montessori, 1999). Negli anni '50 il designer Bruno Munari sviluppò un metodo che mirava a stimolare la creatività dei bambini attraverso attività pratiche e chiamò questo approccio all'apprendimento "intelligenza gestuale" (Munari, 1958, 1992). Il pedagogista e filosofo dell'educazione italiano Riccardo Massa, negli anni '80, ha coniato l'espressione "materialità educativa" (Massa, 1975, 1986), che definisce un particolare modo di interpretare il processo di apprendimento in senso materialista. La materialità si riferisce alla con-

cretezza, all'esperienza e alle relazioni vissute corporalmente. Negli ultimi anni hanno assunto una certa importanza i cosiddetti approcci socio-materiali (Fenwick, Landri, 2012) che hanno portato la materia al centro del dibattito pedagogico e hanno spostato l'attenzione sulle molteplici relazioni tra umano e non umano (oggetti, strumenti, tecnologie, spazi, arredi, elementi naturali) che avvengono all'interno dei processi educativi multidisciplinari.

L'approccio del *learning by doing* si inserisce perfettamente nelle istanze di sperimentazione didattica basata sul rapporto tra design e pedagogia e in particolare in quelle esperienze che mettono la tattilità, il coinvolgimento attivo e l'ibridazione disciplinare al centro del disegno dell'attività di apprendimento. La combinazione tra *learning by doing* e design "pedagogico" crea occasioni di apprendimento in cui si è chiamati a partecipare attivamente nella risoluzione di problemi reali, ad interagire direttamente con il materiale oggetto di studio o veicolo di significazione, a vivere con emozione e interesse l'attività svolta, e a cercare soluzioni inedite e innovative attingendole da un bagaglio di conoscenze e discipline diverse.

Il progetto CCODE si colloca in questa filone di ricerca, proponendo la costruzione di un percorso di apprendimento che include attività pratiche e partecipate e che "allena" competenze multidisciplinari spaziando dal design dei materiali, alle scienze della comunicazione, alla produzione audiovisiva, impiegata nella sua dimensione progettuale come occasione di collaborazione, sperimentazione materica e acquisizione di competenze e conoscenze. Nei prossimi paragrafi si procederà alla descrizione degli obiettivi e delle fasi di sviluppo del progetto.

Il progetto CCODE Animazione stop-motion e didattica

Il progetto di ricerca CCODE ha previsto l'organizzazione di un laboratorio di animazione in stop-motion (2) durante il quale – in seguito alla trasposizione di una favola/racconto di formazione – gli studenti potessero ripercorrere tutte le fasi della produzione di un artefatto audiovisivo: dalla costruzione degli elementi previsti nella sceneggiatura (scenari, oggetti e personaggi) al montaggio, con il fine di creare brevi video basati sul racconto analizzato. L'identità multidisciplinare del laboratorio si manifesta nel tentativo di affiancare la sfida di analisi, comprensione e traduzione di un testo narrativo alla componente materica e progettuale, e per finire alla gestione di strumenti di sound e video editing digitale.

Il progetto di ricerca ha, inoltre, proposto una nuova sinergia tra le discipline del design e della pedagogia, due approcci educativi – quello teorico, attraverso lo studio di un testo narrativo, e quello pratico,

NOTA 2

"La Stop-motion è una tecnica di animazione in cui un oggetto viene manipolato fisicamente e fotografato fotogramma dopo fotogramma in modo che sembri muoversi da solo. L'oggetto viene spostato in piccoli incrementi tra i fotogrammi fotografati individualmente, creando l'illusione del movimento quando la serie di fotogrammi viene riprodotta come una sequenza veloce"
(Maselli 2020, p. 13)



producendo un artefatto audiovisivo – e diversi obiettivi, relativi all'apprendimento di contenuti didattici e strumenti pratici, all'acquisizione di attitudini cooperative e allo sviluppo della creatività e del pensiero riflessivo.

L'utilizzo dell'animazione in stop-motion come occasione di apprendimento sperimentale non è nuovo; questa è stata utilizzata in diversi esperimenti educativi che hanno sfruttato l'esperienza tattile e la dimensione collaborativa della tecnica. Descrivendo l'esperienza di un laboratorio di animazione in stop-motion condotta nel 2014 nella scuola primaria, Stephanie Hatten definisce questa tecnica di animazione capace di catturare l'immaginazione e la memoria degli studenti, nonché strategica per condurre attività collaborative, per imparare ad utilizzare software digitali, a lavorare con la fotocamera e con materiali specifici (Hatten, 2014). L'insegnante Dan Grant nel 2009 ha pubblicato un articolo che descrive un esperimento didattico che ha visto bambini di quinta elementare impegnati in gruppi di lavoro di produzione in stop motion (Grant, 2019). Uno degli autori ha condotto vari workshop di animazione in stop-motion presso il laboratorio *AnimazioneDesign* dell'università di Sassari (Sardegna, Italia), coinvolgendo studenti universitari nell'uso di questa tecnica di animazione come strumento di comunicazione capace di testare diversi codici visivi, materiali e linguaggi narrativi (Cfr. Maselli, Mouri, 2020).

Obiettivi

Integrando le strategie di stimolazione sensoriale e la dimensione tattile dell'apprendimento con gli obiettivi educativi formulati dall'OCSE relativi allo sviluppo di competenze pratiche, teoriche e sociali (3), il progetto CCODE si è posto i seguenti specifici obiettivi educativi e didattici:

- Stimolare il pensiero creativo. La creatività è strettamente correlata al potenziale cognitivo (Runco, 2003). Nel contesto pedagogico il pensiero creativo è associato all'idea di *problem solving* o alla pratica artistica nel significato di creatività artistica. Nel progetto di ricerca descritto il pensiero creativo si concretizza ed esprime nelle occasioni di sperimentazione con i materiali e di gestione degli strumenti tecnici, ed è quindi un attributo del processo di progettazione. Secondo Bruno Munari "Creatività non significa improvvisazione senza metodo. Il metodo progettuale [...] è collegato alla creatività del designer" (Munari, 1992, p. 17) e alla sua capacità di esprimersi.
- Incoraggiare la collaborazione in un ambiente sociale. Secondo i fratelli David e Roger Johnson, durante l'apprendimento gli studenti devono mostrare un'interazione positiva e una partecipazione attiva (1987). Questi hanno bisogno di lavorare insieme con un

NOTA 3

Tra gli obiettivi dell'Organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economico per il 2030 vi è la riprogettazione dei processi educativi che consentano agli studenti di migliorare abilità e comportamenti che spaziano dalla collaborazione al pensiero critico, considerati abilità necessarie per gestire efficacemente la vita emotiva, cognitiva e sociale (OCSE, 2019).



obiettivo condiviso ma contribuire con competenze individuali e definite. Allo stesso tempo, l'interazione e la cooperazione fanno sì che gli studenti di un gruppo si aiutino a vicenda su argomenti specifici. L'apprendimento cooperativo richiede anche lo sviluppo di una capacità autocritica di giudicare il risultato finale e di individuare aspetti che avrebbero potuto essere affrontati meglio.

- Sviluppare il pensiero riflessivo come conseguenza dell'esplorazione del testo narrativo. John Dewey (2014) ha insistito sul valore del modo di pensare "narrativo" come occasione per riflettere su temi sociale ed emotivi. Lo storytelling, secondo Dewey, ha diverse funzioni, una di queste è entrare in una sfera di interiorità e rendere possibile l'esperienza della narrazione con una conseguenza riflessiva (funzione riflessiva).
- Acquisire nuove competenze tecniche e conoscenze su argomenti specifici. Oltre agli obiettivi educativi, il laboratorio può essere un'occasione per sviluppare abilità tecniche e materiali e comprendere con un metodo nuovo temi della contemporaneità.

Fasi del progetto

Il laboratorio di animazione stop-motion ha coinvolto bambine e bambini di 4a elementare dell'Istituto Comprensivo Goffredo Mameli di Palestrina (RM) e si è svolto in quattro principali fasi.

1. La prima fase ha riguardato il contatto diretto con le scuole: la progettazione del laboratorio si è infatti avvalsa del fondamentale strumento dei tavoli di co-progettazione. In seguito alla selezione della scuola primaria da coinvolgere nell'esperimento, è stato presentato e convalidato il progetto con la dirigente. Dunque, si è proceduti con la definizione del target (due gruppi classe di quarta elementare) e l'individuazione del corpo docente preposto per lo svolgimento del workshop, con cui sono stati definiti gli argomenti e i contenuti formulati in base all'unità didattica a cui il laboratorio si è appoggiato (narrativa e religione): su richiesta delle insegnanti di entrambe le classi, bambine e bambini hanno lavorato sulla favola "Il Corvo e la Volpe" di Esopo.
2. Il laboratorio è stato anticipato da un momento preliminare di verifica rivolto ai docenti (II fase), ai quali è stato chiesto di compilare delle rubriche valutative (Castoldi, 2016) per definire il livello di conoscenza di strumenti tecnici (obiettivi didattici) e le capacità relazionali e riflessive su temi specifici (obiettivi educativi).
3. Si è giunti così alla terza fase, la principale: il laboratorio di animazione stop-motion, dalla durata complessiva di tre mesi. Questo si è articolato in 4 sottofasi e si è svolto con la partecipazione di un esperto esterno proveniente dal settore della narratologia e tirocinanti del CdS Magistrale in Design, Comunicazione Visiva e Multi-



mediale della Sapienza – Università di Roma.

La prima sottofase *A* – coincidente con i primi due incontri – ha previsto: in un primo incontro, la lettura e l’analisi delle sequenze narrative del testo individuato; in un secondo incontro, la rielaborazione dello stesso e la stesura collettiva della sceneggiatura (Fig. 1) al fine di stimolare il pensiero riflessivo e la collaborazione creativa.

La seconda sottofase *B* – dalla durata complessiva di quattro incontri – ha riguardato la riproduzione. In questo passaggio, bambine e bambini hanno: disegnato storyboard, personaggi, oggetti di scena e background e definito i materiali da utilizzare – plastilina per personaggi e cartoncino per le scenografie.

Avendo i loro disegni come riferimento, hanno dunque realizzato tutti gli assets, ovvero gli elementi necessari per procedere con la fase di shooting (Fig. 2).

La terza sottofase *C* è stata la produzione. Gli studenti – divisi in due gruppi per classe – hanno svolto due attività per un totale di tre incontri: lo shooting, ovvero la sperimentazione del processo di ripresa fotogramma per fotogramma della tecnica di animazione (Fig. 3), la registrazione delle voci per il doppiaggio del narratore e dei personaggi della storia.

La sottofase *D* – svoltasi nell’arco di un incontro – è stata la post-produzione, in cui gli studenti hanno saggiato le tecniche digitali di compositing audio-visivo, di montaggio e di *color correction* (Fig. 4), partecipando attivamente.



FIG. 1.
Preproduzione: Storyboard, sceneggiature e disegni dei personaggi realizzati dai bambini durante la fase 3 - sottofase A del laboratorio CCODE. Scatto di Vincenzo Maselli e Anna Florian.





FIG. 2.
Preproduzione: Scenografie e personaggi progettati dai bambini durante la fase 3 - sottofase B del laboratorio CCODE. Scatto di Vincenzo Maselli e Anna Florian.

La quarta ed ultima fase del progetto è stata la valutazione ex post. Al termine del workshop, gli insegnanti hanno compilato nuovamente le rubriche valutative. Il confronto tra le risposte ottenute in seguito alla compilazione dello strumento nei due momenti strategici ex ante (fase 2) e ex post (fase 4) ha permesso di verificare l'acquisizione di competenze socio-cognitive durante l'esperienza di laboratorio. Alle rubriche – la cui compilazione è stata prevista nei due momenti indicati – si sono affiancati altri due strumenti valutativi compilati settimanalmente: l'uno dai docenti coinvolti (griglie di rilevazione su base osservativa delle capacità stimulate e dello stato di collaborazione dell'intero gruppo classe), l'altro dai bambini, per i quali è stato predisposto uno strumento di rapida e intuitiva compilazione consistente in un'etichetta iconografica con 4 smiley con espressioni differenti: molto felice, felice, indifferente, triste. Al termine di ogni incontro ogni studente doveva scegliere e colorare quello più esemplificativo del suo stato d'animo, rivelando così il livello di soddisfazione e gradimento delle attività e dei temi affrontati.





FIG. 3.

Shooting svolto con macchina fotografica e software dedicato. In foto la tirocinante Gaia Casaldi. Fase 3 - sottofase C del laboratorio CCODE. Scatto di Vincenzo Maselli e Anna Florian.

Conclusioni. Criticità e ipotesi di sviluppo

Gli strumenti di verifica descritti hanno confermato il potenziale dell'unità di apprendimento pilota, con una soddisfazione quasi costante da parte di bambini e bambine, un interesse crescente e un progressivo aumento dell'apertura verso la collaborazione e un miglioramento della conoscenza degli strumenti, dei processi e delle tecniche. L'osservazione diretta e costate da parte degli autori di questo scritto ha permesso di formulare riflessioni e individuare criticità e margini di miglioramento connaturati all'identità sperimentale del laboratorio che verranno in seguito riportate come manifestazione di un processo in divenire che richiede variazioni e miglorie.

La prima criticità – e la conseguente ipotesi di miglioramento – riguarda l'eccessivo livello di complessità degli scenari narrativi a cui i bambini del target scelto hanno lavorato. La rigidità della narrazione a cui attenersi e la difficoltà per i bambini di divincolarsi da stereotipi e immaginari stratificate ha frenato – o almeno limitato – gli aspetti di creatività, (4) suggerendo la possibilità di lavorare su narrazioni con

NOTA 4

Si fa riferimento soprattutto ad alcune scelte grafiche che i bambini hanno suggerito in autonomia per la caratterizzazione dei personaggi della storia, rivelando una omologazione inconscia e una generale difficoltà di avanzare proposte cromatiche o morfologiche inusuali.



meno elementi (dialoghi/personaggi) in modo che i bambini abbiano il tempo e la possibilità di sviluppare e controllare configurazioni estetiche più originali. La seconda criticità, di carattere più pragmatico, ha riguardato il disegno del laboratorio, per il quale è risultata non perfettamente bilanciata la quantità di ore dedicata alle singole attività previste dal progetto. L'ultima criticità è stata la mancanza di autonomia nella gestione delle attività laboratoriali da parte degli insegnanti. Sarebbe auspicabile, per questo motivo, condurre un'azione dialogica più efficace con la struttura ospitante e attivare un percorso di formazione per i docenti coinvolti, in modo da metterli nelle condizioni di poter replicare in autonomia l'esperienza, adattandola di volta in volta alle esigenze del target e al tema/argomento che ci si propone di affrontare tramite l'animazione.



FIG. 4.
Postproduzione: Montaggio delle
sequenze di foto scattate dai
bambini sotto la supervisione del
tirocinante Riccardo Airoidi. Fase
3 - sottofase D del laboratorio
CCODE. Scatto di Vincenzo Ma-
selli e Anna Florian.

BIBLIOGRAFIA

- Attia, S., Weyland, B., Prey, K. (2018). *Progettare scuole insieme. Tra pedagogia architettura design*. Guerini Scientifica
- Barone, P. (1997). *La materialità educativa. L'orizzonte materialista dell'epistemologia pedagogica e la clinica della formazione*. Unicopli.
- Bruner, J. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press.
- Castoldi, M. (2016). *Valutare a scuola. Dagli apprendimenti alla valutazione di sistema*. Carocci.
- Ceppi, G., Zinni, M. (2011). *Bambini, spazi, relazioni. Metaprogetto di ambiente per l'infanzia*. Reggio Children.
- Dewey, J. (1899 [2008]). *The School and Society*. Cosimo Inc.
- Dewey, J. (1938 [2014]). *Esperienza e educazione*. Raffaello Cortina editore.
- Farné, R. (2021). *Pedagogia visuale. Un'introduzione*. Raffaello Cortina Editore.
- Fenwick, T., Landri, P. (2012). *Materialities, textures and pedagogies: socio-material assemblages in education*. *Pedagogy, Culture & Society*, 20(1), 1-7. <https://doi.org/10.1080/14681366.2012.649421>



Grant, D. (2009, Febbraio). *Stop-motion animation. Digital storytelling in the classroom. ETFO Voice*, 19-23. https://etfovoice.ca/sites/default/files/wp-content/uploads/2013/12/Stop-Motion-Animation_Digital-Storytelling-in-the-Classroom_0.pdf.

Hatten, S. (2014, Agosto). *Engage elementary students with stop animation! ISTE*. <https://www.iste.org/explore/Toolbox/Engage-elementary-students-with-stop-animation%21>.

Johnson, D.W., Johnson, R.T. (1987). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic*. Prentice Hall.

Jonassen, D. (2002). *Learning as Activity. Educational technology*, 42(2), 45-51. <https://www.jstor.org/stable/i40186134>.

Maselli, V. (2020). *Anatomy of a puppet. Design driven categories for animated puppets' skin*. FrancoAngeli.

Maselli, V. e Mouri, E. (2021). *Abstract to figurative, and everything in between: visual design approaches and linguistic codes of a traditional form of animated product*. *Design Culture(s). Cumulus Conference Proceedings Roma 2021, Volume #2*, 645-658.

Massa, R. (1975). *La scienza pedagogica. Epistemologia e metodo educativo*. La Nuova Italia.

Massa, R. (1986). *Le tecniche e i corpi. Verso una scienza dell'educazione*. Unicopli.

Montessori, M. (1952 [1999]). *La mente del bambino*. Garzanti.

Munari, B. (1958). *Le forchette di Munari. La giostra*.

Munari, B. (1992). *Da cosa nasce cosa: Appunti per una metodologia progettuale*. Laterza.

OECD. (2019). *Making Physical Education Dynamic and Inclusive for 2030. Future of education*.

Papert, S. (1980). *Mindstorms. Children, Computers, and Powerful Ideas*. Basic Books.

Runco, M. A. (2003). *Education for Creative Potential. Scandinavian Journal of Educational Research*, 47(3), 317-324. <https://doi.org/10.1080/00313830308598>.



CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society