



Eduframe - experiential learning system



// Eduframe experiential learning system

Eduframe nasce grazie all'incontro fra "M<->A - Montessori incontra Alzheimer" e Gruppo 5.

Eduframe - experiential learning system è un sistema di pannelli in legno naturale per il training psicomotorio, composto da meccanismi esperienziali combinabili e personalizzabili.

Azioni semplici e ripetute generano nell'utente una riflessione rispetto al movimento esercitato, veicolando lo sviluppo di psicomotricità,

coordinazione e senso.

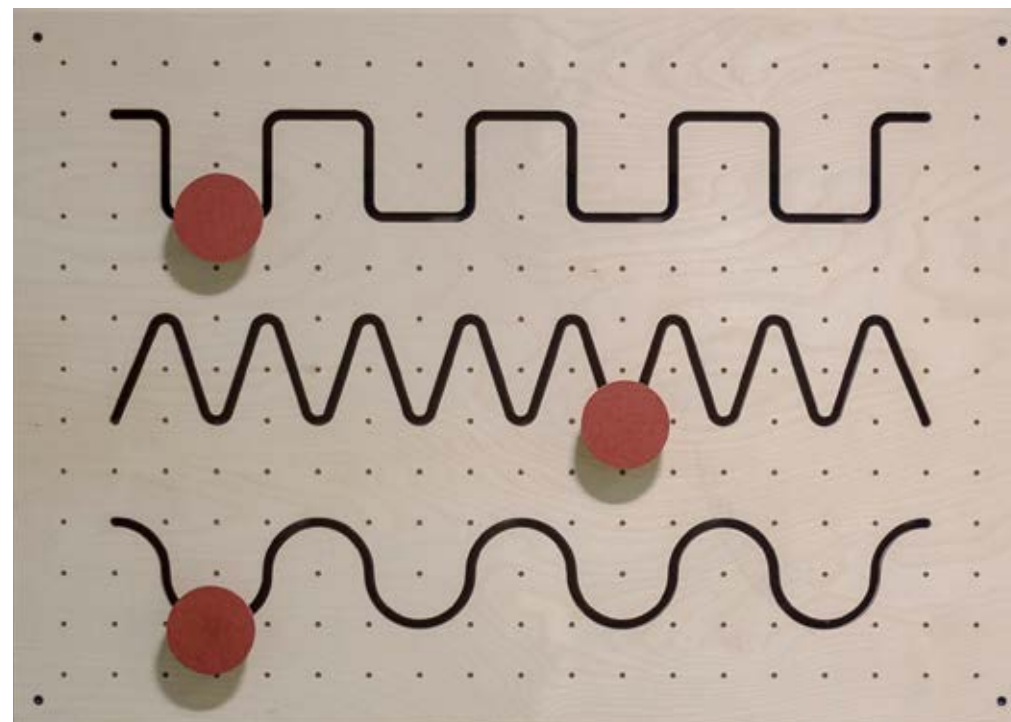
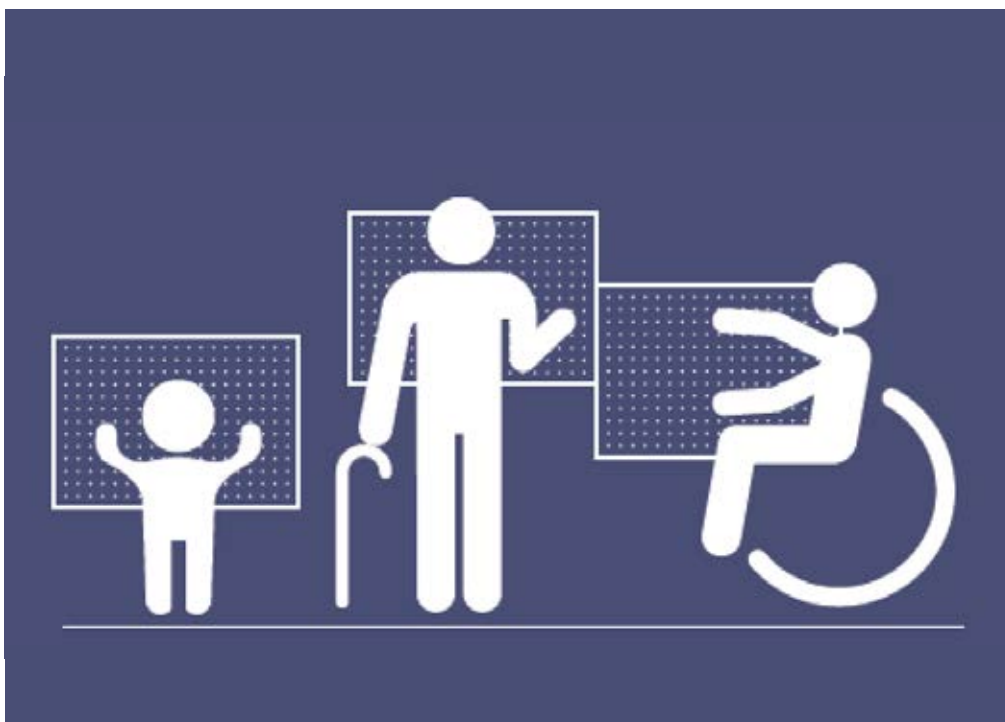
Montessori incontra Alzheimer è un progetto di **social innovation** che unisce due mondi apparentemente distanti - il metodo educativo di Maria Montessori e la demenza degenerativa descritta da Alois Alzheimer - per **sperimentare nuove tecniche finalizzate a ritardare la degenerazione psico-fisica, garantire il benessere, tutelare la dignità e aumentare la qualità della vita.**

Quali sono le ragioni che spingono a collocare lo sviluppo di un progetto di questo tipo all'interno di un laboratorio di invenzione, prototipazione e ricerca

informale come un FabLab?

Progettare allo stesso tavolo permette a educatori e designer di sperimentare nuovi oggetti e nuovi arredi che rispondono in modo più puntuale ai bisogni delle persone. **Da questa unione emerge un design che "veste" le esigenze personali a tutte le età, un design che si fa abito, per ogni contesto.**

In questo senso il FabLab è il luogo dove oggi questa progettazione si può concretizzare, dove l'implementazione delle tecniche può essere facilmente corretta e modificata per aumentarne l'efficacia in modo da garantire una sperimentazione a basso costo.

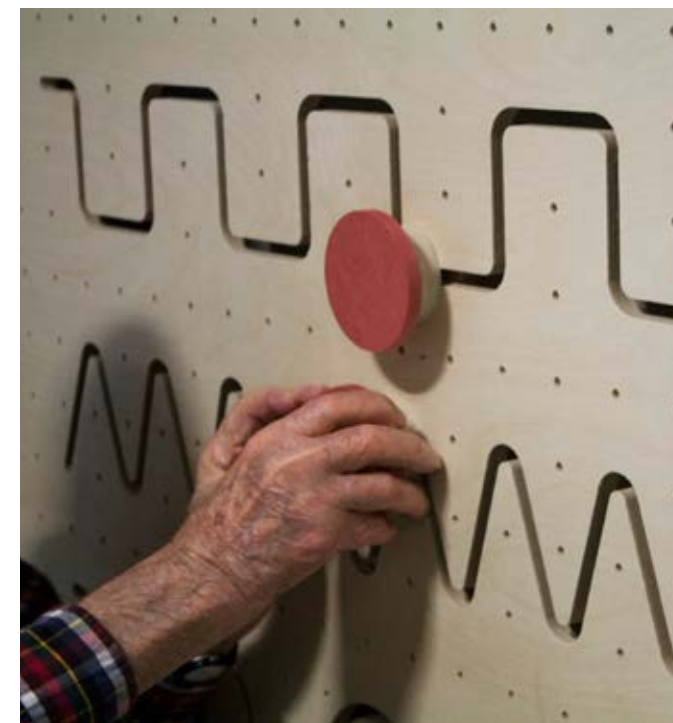


L'accesso alle nuove tecnologie di progettazione per la **fabbricazione digitale** e la **condivisione del know-how sul design dell'interazione** sono gli elementi che chiudono il cerchio di una **sperimentazione in grado di facilitare la diffusione di nuovi materiali educativo-riabilitativi.**

I pannelli nascono per essere collocati nelle strutture per l'infanzia come in quelle per gli anziani. In quest'ultimo caso i pannelli cercano di dialogare con le persone che vivono parte della giornata nei luoghi di passaggio o di wandering, come ad esempio i corridoi.

Il loro scopo è quello di **attrarre l'attenzione e la concentrazione su una qualità evidente nel materiale:** suono, colore, intensità, ruvidezza, grandezza.

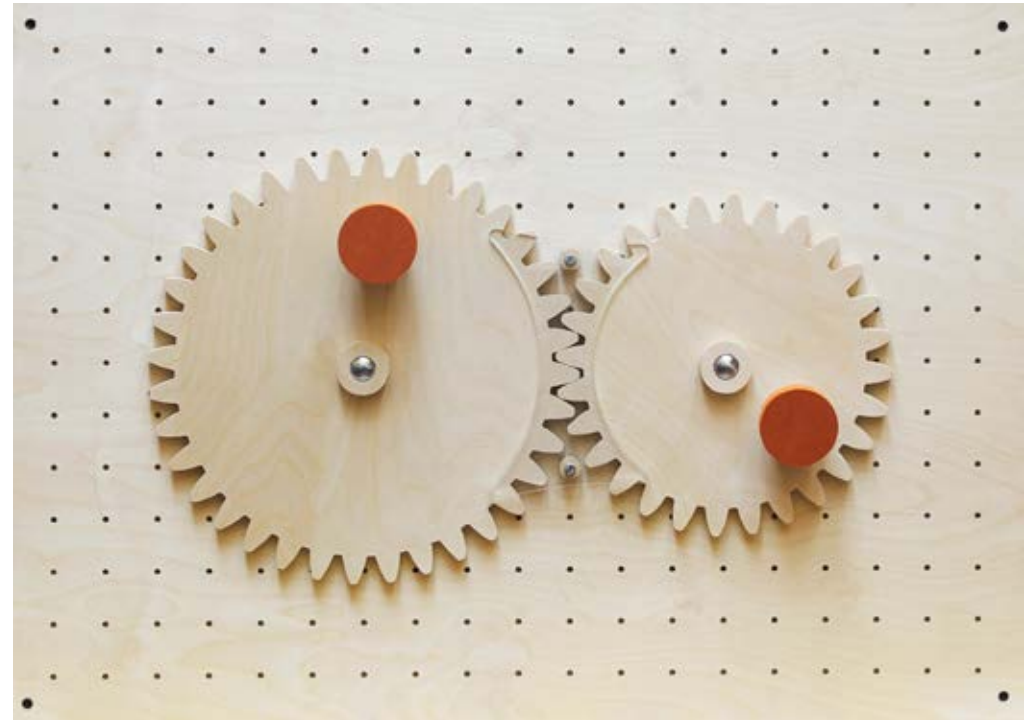
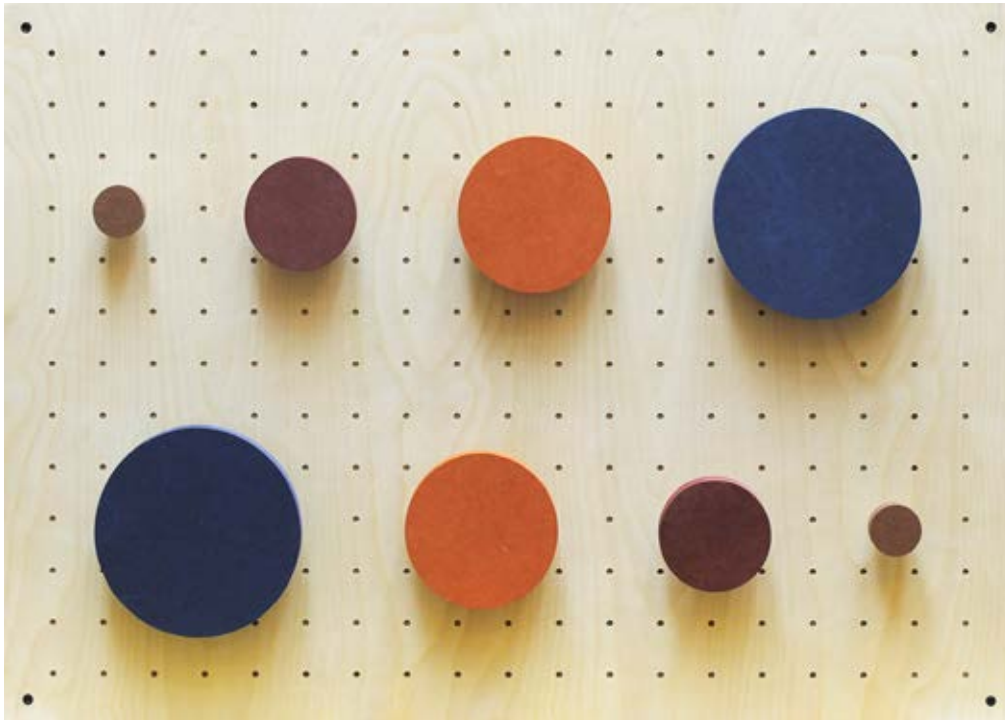
La possibilità di offrire stimoli all'attenzione è lo scopo principale, consapevoli della funzione benefica che la concentrazione ha sull'essere umano.



La serie completa è composta da otto pannelli

progettati e prototipati all'interno del FabLab
Opendot:

- 1/ Paths
- 2/ Buttons
- 3/ Lock-Unlock
- 4/ Gears
- 5/ Target
- 6/ Tactile
- 7/ Zips
- 8/ Tuners



Chi siamo

Gruppo 5 è un gruppo di ricerca con lo sguardo sul mondo dell'infanzia.

Un **nuovo modello multidisciplinare** in cui la **cultura del fare** unisce **design, tecnologia, formazione** con l'obiettivo di rispondere ai bisogni reali delle famiglie e di rendere ambienti e città sempre più a misura di bambino: accessibili, accoglienti, inclusivi.

Si basa sulla **partecipazione attiva**, sulla **condivisione**, sull'**apprendimento informale** in cui cadono ruoli e modelli tradizionali.

5_Progetti per l'infanzia ha le sue **radici nella cultura maker, nel pensiero montessoriano, nell'approccio creativo e ludico di Bruno Munari**, nello studio del lavoro di progettisti e designer, come Ken Garland, Fredun Shapur, Katsumi Komagata.

La cultura maker – rappresentata dall'esperienza del FabLab milanese Opendot – esemplifica al meglio la filosofia di 5_Progetti per l'infanzia in quanto costruita su un **processo senza fine di apprendimento, a base di ricerca, pensiero critico, collaborazione, creatività, comunicazione.**

5_Progetti per l'infanzia è nato per **offrire consulenza e formazione a istituzioni, scuole, insegnanti, genitori e progettisti.**

Ricerca, progettazione, condivisione sono le parole chiave che uniscono negli intenti i soggetti coinvolti.



// 5=3

5 nasce dalla sinergia tra:

Ruggero Poi / Fondazione Montessori e
Associazioneedee

Michela Dezzani / Munaria

Opendot / FabLab milanese e laboratorio di ricerca
e open innovation nato dallo studio di progettazione
dotdotdot

Il nome 5 si ispira alle 5 dita della mano: ogni attività progettata da **5** infatti **associa il pensiero all'azione della mano**.

Per iniziare si andranno a creare **strumenti e ambienti innovativi per l'infanzia**, prestando attenzione al periodo della vita in cui il bambino è coinvolto: dalla scuola alla casa, dai luoghi pubblici come musei, biblioteche, agli esercizi che ospitano la famiglia quali alberghi, caffetterie, ristoranti, librerie.

Media partner

GG Magazine – la rivista delle famiglie eco e slow
Una città a misura di bambino è una città più bella
per tutti, anche per gli adulti.
www.giovanigenitori.it



Cosa facciamo

// Il progetto

Perché 5?

Perché sono cinque le aree di ricerca su cui il gruppo svolge le attività:

UNO_Giochi

consulenza sulla progettazione e sull'autoproduzione di giochi e giocattoli

DUE_Strumenti

per conoscere consulenza sulla progettazione e sull'autoproduzione di materiale didattico

TRE_Formazione

workshop tematici dedicati a insegnanti, genitori, designer, educatori

QUATTRO_Ambienti

consulenza sulla progettazione degli ambienti per il bambino: dalla scuola, alla casa fino agli esercizi pubblici

CINQUE_FabLab

consulenza sulla progettazione di laboratori fab lab kids all'interno di scuole, musei e altri luoghi educativi



Bio

Ruggero Poi

Vice Presidente Esecutivo di "Fondazione Montessori Italia" e amministratore per "Associazioneedidee srl", ha lavorato diversi anni come referente per gli aspetti educativi di Cittadellarte-Fondazione Pistoletto. Ha da poco curato il libro di Arvind Gupta "Toys from Trash, giocare con la scienza rispettando il pianeta".

Associazioneedidee

Unisce la mediazione storico-artistica con i fondamenti dell'edutainment e del metodo Montessori. Ci piace rendere semplici e chiari i contenuti culturali, dando gli strumenti e creando le condizioni per cui tutti possano vivere un'esperienza divertente e appagante. Associazioneedidee conta al suo interno professionalità che, oltre a gestire beni culturali, hanno realizzato progetti specifici in occasione di festival ed eventi di portata nazionale ed internazionale.

www.fondazionemontessori.it

www.associazioneedidee.eu

www.facebook.com/associazioneedidee



Beni culturali:

- Programmazione e gestione visite e laboratori (scuole e pubblico generico) del Castello di Masino 2012-attuale, Fai (Fondo Ambiente Italiano)
- Programmazione e gestione Falseum, Museo del Falso e dell'Inganno del Castello di Verrone 2015-attuale (Bi)
- Programmazione e gestione visite e laboratori (scuole e pubblico generico) del Museo Civico Garda di Ivrea 2014 - attuale (To)
- Programmazione e gestione visite e laboratori (scuole e pubblico generico) Cittadellarte Fondazione Pistoletto (BI), dal 2005 al 2011

Eventi, Festival, Biennali:

- Organizzazione del Fake Festival 2015 e 2016 presso Castello di Verrone (Bi)
- Artisti ospiti per "Evento 2011 Biennale d'arte urbana", Bordeaux (Fr)
- Formazione per dirigenza dipartimento educazione del Philandelpia Museum of Art, in occasione della mostra di Michelangelo Pistoletto 2011 (Philandelpia Museum of Art)
- Artissima8, Torino
- Domenica del Fiorentino 2011, Piazza della Signoria e Palazzo Vecchio Firenze
- Festival dei Giovani, Gaeta (LT) 2016
- Festival della Filosofia 2009, Sassuolo (Mo)
- Festival della Mente 2008, Sarzana (Sp)
- Festival dei Saperi 2007, Pavia
- Festivalletteratura 2005, Mantova
- Zonarte 2010-2012, Torino
- "Art Based Learning 2010" formazione per Unicredit Private Banking, Roma
- Manifesta Biennale d'Arte Contemporanea 2007, Rovereto (Tn)
- BicombeBambini 2006, Biella
- Ravello lab 2009, Ravello (Sa)
- Exposcuola 2008, Salerno
- Bac 2010, Triennale Bovisa Milano
- Ecomondo 2007, Rimini
- Make your own collaborative place, Laboratori dal Basso 2012, Bari

Michela Dezzani

Fondatrice di Munaria. Ricercatrice e studiosa della figura di Bruno Munari. Nel 2000 fonda e ispira una rete di laboratori permanenti nelle istituzioni scolastiche creando, per la prima volta in Italia, una feconda condizione di continuità nell'educazione del pensiero creativo, dai due ai tredici anni. Nel 2007 è invitata allo Shiodome Italia Creative Center di Tokyo, in occasione del centenario della nascita di B. Munari. Progetta e conduce, insieme ai soci dell'Associazione Bruno Munari il Master abilitante all'uso della metodologia.



Munaria

Network con l'obiettivo di diffondere la cultura dei laboratori; un progetto in cui arte, cultura, scienza e istituzioni culturali si confrontano per trovare risposte creative ai problemi del tempo presente. Una cellula pedagogica che si impegna a stimolare nei bambini e negli adulti la curiosità della conoscenza interpretata come avventura, la gioia di vivere la scuola, il museo, la biblioteca non come luogo tradizionalmente serio ma come spazio felice di ricerca e di crescita. Laboratorio inteso dunque come libertà creativa che si concretizza in autonomia progettuale. Laboratorio che consente



a bambini e adulti l'intervento in tutte le fasi della lavorazione, dalla scelta dei materiali da utilizzare, ai formati, alle tecniche da utilizzare. Organizza incontri per conoscere i laboratori e visite nelle scuole che hanno attivato. Sta creando un archivio di giochi e laboratori riferiti al mondo dell'infanzia e quello del design. Attiva, a partire dal linguaggio visivo, confronti e relazioni fra mondi diversi, dall'arte alla filosofia, dalle scienze alle tecnologie, dall'architettura all'ecologia, dalla educazione alla comunicazione, dal gioco al design, dall'illustrazione alla narrazione.

www.munaria.it
www.facebook.com/Munaria-120207154820247/?fref=ts



Grandi Mostre

- Mostra antologica di Bruno Munari, programmazione e gestione visite e laboratori (scuole e pubblico generico) a Palazzo Reale di Milano, 1986
- “Nursery” laboratori di Bruno Munari sui tram di Milano
- “Adulti e bambini in zone inesplorate”, programmazione e gestione visite e laboratori (scuole e pubblico generico), la Società Umanitaria di Milano
- Fondazione Bandera per l’arte, apertura e gestione della sezione didattica, Busto Arsizio, 1999
- Convegno presso la Triennale di Milano “Quando l’allievo è pronto il maestro appare”, 2007
- Centro Bruno Munari presso la Sc. Media Rinaldi, Milano, Parco Trotter, 2002
- CLAC, Centro Arredo Legno Cantù, programmazione e gestione visite e laboratori (scuole e pubblico generico), 2006.2009
- “Munari 100”, programmazione e gestione visite e laboratori (scuole e pubblico generico) a fianco della mostra, Milano, Rotonda della Besana, 2007.2008
- Mostra “Bruno Munari”, programmazione e gestione visite e laboratori (scuole e pubblico generico) Ara Pacis di Roma, 2008.2009

Mostre-laboratorio

- Fondazione Bandera per l’Arte, Busto Arsizio, 1999.2004
- 2000, la prima grande mostra delle “opere” dei bambini nei laboratori, presso la Fondazione 2003, promozione della mostra didattica ALFABETI PER IL NUOVO MILLENNIO MILLENNIO (Coop.Giannino Stoppani) 2004, promozione della mostra “PROGETTO LIBRO”
- GIOCARE CON MUNARI, mostra-laboratorio dei lavori realizzati dai bambini nei laboratori, progettata insieme all’artista e a Beba Restelli, Luino, Palazzo Verbania, 2005
- QUANDO LA FANTASIA ERA AL POTERE, mostra-laboratorio della collana Tantibambini, diretta da Bruno Munari, programmazione e gestione visite e laboratori (scuole e pubblico generico) Kasa dei libri, febbraio 2014

Altri eventi e manifestazioni

- MUNARI TO MUNARI, programmazione e gestione visite e laboratori (scuole e pubblico generico), Tokyo, Giappone 2007, in occasione del centenario della nascita dell’artista
- UNIVERSAL COMMUNICATION DESIGN, workshop con Fujitsu, Nigata, Giappone 2008
- MAY LIVE EXODUS, organizzazione workshop, Parco Nord, maggio 2008

- TUTTI I COLORI DEL BIANCO, laboratori per 300 bambini delle comunità Sikh nei comuni del soresinese (CR), finanziato dalla Fondazione Cariplo, 2009 Ri – CREAZIONE, giornata evento per Gelsia con laboratori per 1000 ragazzi delle scuole medie, Palazzetto dello Sport, Desio, 2009
- TESSUTO URBANO, progetto in collaborazione con ATM, laboratori itineranti sui tram di Milano, 2010
- FARE E DISFARE FUMETTI, programmazione e gestione visite e laboratori (scuole e pubblico generico) Wow Museo del fumetto, Milano, 2011
- VISUAL MEDIA, ideazione e gestione dell’UFFA FILM FESTIVAL, Milano, 2013
- DISEGNAMI, concorso e laboratori nei reparti pediatrici degli ospedali, in collaborazione con Bracco e ABIO, 2013. 2014
- GREEN CITY, giornate evento con workshop per adulti e bambini, Milano, 2015. 2016
- A SPASSO CON SOFIA, laboratori per adulti e bambini, Spazio Marras, Milano, 2016
- OLTRE I MARGINI, in collaborazione con Fondazione Bracco, apertura di un laboratorio di inclusione sociale dedicato ai bambini, Baranzate, Milano, 2016

Altre collaborazioni con numerose imprese private e musei (Pinacoteca di Brera, Museo Diocesano, Musei di P.ta Romana) per l’ideazione e la messa in opera di iniziative culturali rivolte all’infanzia, così come di laboratori didattici per bambini in occasione di mostre d’arte moderna (Baj, Capogrossi, Fontana, Melotti, Mirò, Munari, Warhol, Haring, Hartung)

Opendot

nasce dall'esigenza di **dotdotdot**, studio di progettazione e interaction design fondato a Milano nel 2004, di creare un vero e proprio spazio per la prototipazione rapida, per la ricerca, l'innovazione e la sperimentazione, come un naturale sviluppo a supporto dell'attività svolta e aperto alla città e ai suoi cittadini. Attraverso un approccio multidisciplinare, Open-dot è un punto di riferimento per le imprese che desiderano implementare i propri prodotti e know-how attraverso processi di sviluppo innovativi.

Innesca cambiamenti che vedono nell'opensource e nel know how tecnologico nuove opportunità di crescita a livello formativo, progettuale, produttivo e di ricerca. Opendot progetta design table e hackathon per aziende, organizza talk, workshop formativi di differenti livelli di complessità e campi progettuali, come il design, l'interaction design, il food design, l'architettura e la moda. Attraverso una formazione 'learning by doing' si vogliono dare gli strumenti necessari perché ognuno sia in grado di diventare autonomo lasciando spazio alla propria libertà di espressione creativa.

I promotori di Opendot sono progettisti del fare e creatori di cultura maker che abbracciano la filosofia della collaborazione e condivisione di conoscenza, ponendosi come punto di incontro tra nuove competenze e saperi tradizionali.

www.opendotlab.it
www.facebook.com/opendotlab
www.instagram.com/opendotlab

www.dotdotdot.it
www.facebook.com/dotdotdot.it



Info

Opendot

via Tertulliano, 70 20137 milano

T +39 02 36 575 870

E info@opendotlab.it

www.opendotlab.it

Ruggero Poi

T +39 338 115 6149

Michela Dezzani

T +39 339 831 3049

