



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<https://www.gjc.it>)

[Home](#) > Basic in the middle. Tra basic design e nuove tecnologie: gli strumenti della progettualità.

Basic in the middle. Tra basic design e nuove tecnologie: gli strumenti della progettualità.

Nome dell'ente che lo ha realizzato /ORGANIZATION/INSTITUTE PRESENTING THE PROJECT: *: Quasar Institute

Regione/Region: Accademia di design

Paese/ Country: Italia

Città/ City: Roma

Descrizione del progetto/Describe the project : Il progetto indaga l'efficacia dell'applicazione del Basic design progettuale dei giovani fra gli 11 e i 14 anni. Il fine è di indagare le attitudini dei ragazzi in campo progettuale avvalendosi di esercizi che ci rendono sensibili alle forme e alle relazioni tra esse. Attraverso una serie di esercitazioni il cui fine ultimo non è il progetto in sé, ma il processo attraverso il quale lo studente viene a contatto con i temi del design. Dall'analisi delle esercitazioni che compongono la struttura del progetto formativo in età scolare, si è potuta constatare la necessità di coinvolgere i ragazzi in età preadolescenziale, avendone riscontrato che il target si trova nel limbo dello sviluppo e della personalità. Le azioni per l'offerta formativa saranno le nuove tecnologie e i nuovi strumenti per questa fascia di età. Si è realizzato un workshop di design di disciplina e attualizzato attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie e tipologie di design. A ciascuna tipologia corrisponde un'attività di Design che avvicina i ragazzi al mondo che li circonda attraverso il design, evidenziando le loro attitudini e le diverse skills. Per Graphic Design, i ragazzi indagano la composizione e la realizzazione di un pattern fotografico. Per Informatic Design, si è focalizzato sul processo inteso come ordine temporale. I ragazzi hanno ideato la loro ricetta preferita utilizzando esclusivamente forme geometriche, dare importanza alla forma degli oggetti attraverso un'attività di scomposizione in forme geometriche la foto di un oggetto e la ricomposizione delle stesse forme in un oggetto nuovo. L'esercitazione è stata realizzata su una stampante laser-cut, i ragazzi hanno ideato e realizzato un'attività di Interaction&service Design, la valenza comunicativa è stata indagata realizzando l'architettura di una pagina web usando software di grafica. La riuscita e la comprensione delle esercitazioni è stata valutata attraverso un questionario di autovalutazione.

sistematizzazione del materiale introduttivo, che ha reso il processo di apprendimento graduale e chiaro, e ad un'impostazione rivolta al protagonismo, ad esplicitare il pensiero progettuale, ad esprimere il proprio punto di vista contenendo la paura del giudizio, in un ambiente che sprona alla funzionalità e alla discussione aperta. Il workshop ha raggiunto l'obiettivo di creare interesse circa il mondo del design e del basic design, creando un primo momento di interazione e consapevolezza circa gli strumenti della progettazione. Ha, inoltre, creato un momento di analisi collettiva, basata sullo scambio di saperi e considerazioni, rappresentando il vero momento di crescita e di assimilazione dei contenuti, ai quali è stato affidato un importante ruolo nell'attività di problem solving quotidiano. Le conclusioni sono state tratte in seguito a un questionario sottoposto ai ragazzi alla conclusione dell'esperienza.

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino ai 15 anni/Up to 15 years

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: <https://vimeo.com/user104640803/rev>

In che modo il progetto usa le tecnologie in modo innovativo/Use of technologies ...: Il progetto ha

ragazzi il loro
"stupefazione"
difficili rende
Il progetto va
rendendo le
nel momento
considerate
tecnologico,
scoprire con
incrementare
che spontan
come potenz
sempre mer

Indicare gli elementi di innovazione del progetto:/ What are the technological aspects of the project?: Il laboratorio

che sia in g
da evidenzi
tipologia sp
proprio pen
esercitazioni
dialogo univ
viaggio intr
usare le nu
di software
indagando
realizzazio
software e
questi strum
tra i mezzi
dare loro st
relazione al
riportare po
geometriche
li circonda,
costruttiva.
dei worksho
target atipic

Quali sono gli aspetti tecnologici del progetto?What are the technological aspects of


the project?: Il progetto sfrutta in particolare alcuni software di programmazione e prototipazione: -Utilizzo del software Photoshop Adobe per la realizzazione delle esercitazioni. In particolare i ragazzi sfrutteranno il software per modificare le immagini da loro stessi realizzate e per la composizione dell'elaborato, per la realizzazione delle architetture di pagine web sfruttando mockup, per la realizzazione di una gif animata. -Utilizzo di una stampante lasercut per la realizzazione tridimensionale di un prototipo bidimensionale. I ragazzi ideano un modulo bidimensionale pensando già alla sua possibile realizzazione e assemblamento. Lo stampano, poi, grazie alla lasercut e ne ricavano una struttura tridimensionale.

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Il progetto coinvolge 10 partecipanti

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: Il progetto utilizza social network e videoconferenze con i propri genitori

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : sì, il progetto è stato replicato

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Il progetto si instaura in una speranza di crescita per i ragazzi. Si vede una potenzialità nel modificare e creando nuove esperienze target, sottoponendo lo stesso workshop a questa iniziativa sia un primo traguardo nella formazione dei ragazzi, spronando insegnando i fondamentali del design permettendone il conseguente sviluppo

Allegati/Attachments:  [documentazione workshop](#) ^[1]

Durata progetto/project duration:

2 giorni

Tipologia dell'ente/Kind of organization:

Accademia di design

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

URL di origine: <https://www.gjc.it/content/basic-middle-tra-basic-design-e-nuove-tecnologie-gli-strumenti-della-progettualit%C3%A0>

Collegamenti

[1] https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/workshop_basic_in_the_middle.pdf