

SYN-MEMY

Colorito Michela - Gabellini Mattia - Sanson Francesca



SYN
-
MEMY

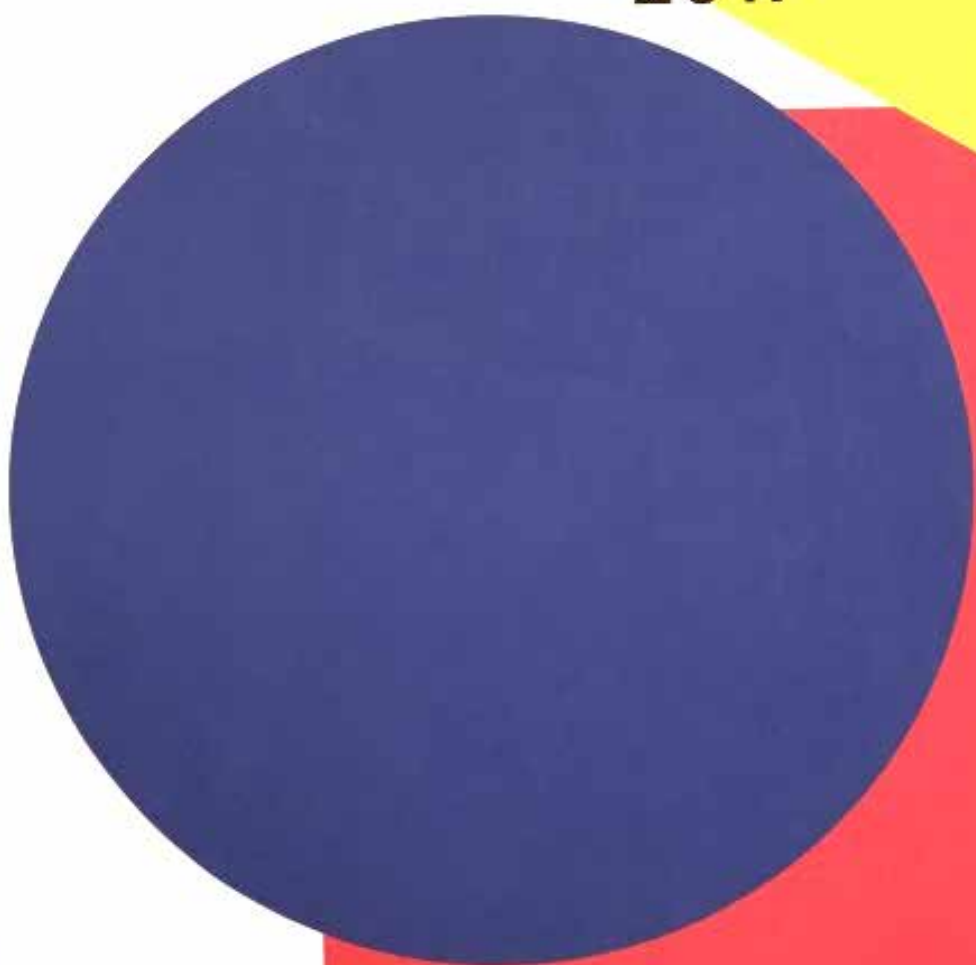


**WORKSHOP CON MATTEO LOGLIO
RISERVATO AGLI STUDENTI
DEL PRIMO ANNO TRIENNIO**

**PROPOSTA
PER UNA SCUOLA
DI DESIGN
CHE COMINCIA
DALL'ASILO**

**ISIA
URBINO**

**29.03 –
01.04
2017**



SYN-MEMY

Workshop con Matteo Loglio
Marzo 29 - Aprile 1

Colorito Michela

Gabellini Mattia

Sanson Francesca



isiaurbino

Syn-Memy è un gioco di memoria che permette al bambino di allenare l'orecchio ad identificare e contestualizzare una gamma eterogenea di suoni. I campioni presi in considerazione sono suddivisi in tre livelli differenti: un livello base dove il bambino deve riconoscere i suoni che può tranquillamente sentire dentro casa, uno intermedio che lo porta a staccarsi dall'ambiente domestico per raggiungere ed indagare i suoni della natura e dell'artificio umano, infine uno avanzato dove il bambino ha un primo contatto con i concetti astratti di forme e colore e viene invitato a collegare il suono che ascolta con un elemento non figurativo. Quando gli abbinamenti scelti corrispondono, apparirà su entrambe le carte la relativa immagine: nel primo livello gli oggetti domestici, nel secondo gli ambienti esterni e nell'ultimo le figure geometriche principali coordinate con uno dei tre colori primari. Lo scopo è far approcciare il bambino, attraverso il passaggio iniziale composto da temi più familiari, ad alcuni concetti di Basic Design come il colore, la forma ed il suono, capendo che ad ogni forma è possibile associare un colore ed un suono. Non ci aspettiamo che il bambino colga il concetto di sinestesia, piuttosto che inizi, attraverso l'esperienza del gioco, a sperimentarlo, magari senza neanche esserne conscio in quel momento. Crediamo che un punto di forza di questo progetto sia il convogliare in un unico atto l'esperienza mnemonica, sinestetica e competitiva del gioco che ha uno scopo, una sfida, che probabilmente stimola l'interesse del bambino.

Un punto di forza del gioco è il modo in cui potrebbe essere reso come oggetto: uno schermo con supporto in legno ed una scheda Arduino all'interno che permette di dare una maggiore interazione attraverso il touchscreen, oltre a permettere al bambino di maneggiarlo come crede senza la paura che si rompa troppo facilmente.

