Global Junior Challenge
Projects to share the future

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

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: Alghero

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: MeMa-Lab
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: Other
Specify: Al momento nessuna

Sito Web

www.mema-lab.com

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali
Acconsenti al trattamento dei dati personali?: Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati perso

Tipo di progetto

Educazione fino a 10 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Light fantasy è una lampada luminosa in stile fantasy, pensata per raccontare e rappresentare favole e storie fantastiche, che i bambini possono personalizzare attraverso la loro creatività.

Project Summary (max. 2000 characters):

Il progetto presentato dal gruppo MeMa Lab è una lampada luminosa in stile fantasy, pensata

per raccontare e rappresentare favole e storie fantastiche, che i bambini possono creare attraverso la lampada. Il progetto concepito dal designer Giovanni Paolo Masia e realizzato insieme alla designer Stefania Merella nel marzo del 2016. Il progetto Light fantasy diventa un mezzo per far giocare i più piccoli, dando al bambino la possibilità di creare da se le proprie trame fantastiche, portando a personalizzare la lampada, che con l'aggiunta di effetti di luce crea nell'ambiente un'atmosfera di vera magia. La lampada diventa sia un mezzo per creare giochi di gruppo che un mezzo didattico, poiché si possono ricreare infiniti temi, facilitando l'apprendimento attraverso il gioco. Le lampade concepite con i principi della fabbricazione digitale, sono sviluppate con il procedimento dell'intaglio laser è costituita in prevalenza da stoffa. Le Lampade hanno un corpo centrale in stoffa sagomata, che riprende le scenografie fantastiche di castelli o ambientazioni particolari derivate dalle favole. Il gioco consiste nell'applicare sulla superficie della lampada dei personaggi in stoffa intagliati a laser. Tali figurine possono essere collocate tutte intorno alla lampada luminosa, nel modo più fantasioso e del tutto libero, creando trame personalizzate. Le figurine di stoffa intagliate che ritraggono per esempio principi, principesse, draghi, maghi ecc. sono muniti di piccoli fumetti nei quali il bambino potrà scrivere e dare voce ai personaggi.

L'esperienza della Maker Faire 2016 ha permesso di far conoscere e utilizzare le lampade da noi realizzate tramite la fabbricazione digitale con grande partecipazione da parte del pubblico e soprattutto da parte dei più piccoli, che giocando hanno creato delle bellissime favole rendendo le lampade speciali con la loro fantasia. La lampada è accompagnata da una tecnologia nominata camera tracher che può essere installata nei device come tablet, smartphone muniti di telecamera. L'applicazione permette l'iterazione anche in digitale delle lampade, dando la possibilità di ricreare favole multimediali, nelle quali il personaggio fantastico con l'ausilio della tecnologia drag and drop, può essere applicato a piacere nello sfondo digitale.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2016-05-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

L'obiettivo del progetto Light fantasy è di creare uno strumento creativo che attraverso il gioco favorisca i processi di apprendimento e l'interazione di gruppo, per creare la prima generazione di lampade educative nate dalla tecnologia della fabbricazione digitale.

Grazie alla Maker Faire Roma 2016, il progetto ha ricevuto visibilità e il consenso riscontrato, hanno permesso di iniziare un percorso di divulgazione didattica in ambito educativo e tecnologico. Un altro obiettivo futuro è quello di poter produrre a livello industriale le nostre lampade con l'apporto di aziende del settore.

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):

A oggi, q
raggiunti
nell'intera
personali
gli adulti i

l’interazione di diversi gruppi di gioco con identità e formazioni diverse, che ogni volta hanno trovato la chiave di unione nelle favole. La valutazione del progetto Light fantasy è data sicuramente nell'interazione e condivisione del gioco delle lampade e dall'opportunità di attivare quei processi che alimentano le competenze trasversali utili per garantire attraverso il gioco, l’apprendimento di contenuti culturali.

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters): Gli utenti
15 perso
fantastich
anche i fu
scenogra

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Meno di 1 anno
What is the approximate total budget for your project (in Euro)?: Da 10.001 a 30.000 Euro
What is the source of funding for your project?: Altro
Note eventuali: Gruppo di ricerca nel settore della fabbricazione digitale
Il progetto è economicamente autosufficiente?: Sì
Since when?: 2016-05-01 00:00:00
When is it expected to become self-sufficient?: 2018-05-01 00:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: Sì
What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters): Il progetto Light fantasy
possibilità di creare da s
che con l’aggiunta di eff
diventa sia un mezzo pe
ricreare infiniti temi, faci

Are you available to help others to start or work on similar projects?: Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): Il progetto Light Fantasy, risulta semplice e intuitivo, t
nessuna barriera e ostacoli

Future plans and wish list (max. 750 characters): Obiettivo futuro è quello di poter produrre a livello i
di aziende del settore.

Allegati:
- Copertina [1]
- Light_Fantasy_effetti_luce [2]
- Interazione_con_lampade [3]
- bambino_che_scrive_una_trama [4]
- applicazione [5]
- particolare_personalizzazione_lampada [6]
- Libro_delle_trame [7]
- Modello_lampada_light_fantasy [8]

creatività [9] Gioco [10] apprendimento [11] integrazione [12] fantasia [13] educazione [14] PARTECIPAZIONE [15] tecnologia [16]

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/progetti/light-fantasy

Collegamenti
[1] https://www.gjc.it/sites/default/files/mema_esposizione_light_fantasy2.jpg
[2] https://www.gjc.it/sites/default/files/wp_20161011_14_34_19_pro.jpg
[3] https://www.gjc.it/sites/default/files/light_fantasy_maker_faire2016_3.jpg
[4] https://www.gjc.it/sites/default/files/wp_20161016_14_27_25_pro.jpg
[5] https://www.gjc.it/sites/default/files/applicazione_light_fantasy.jpg
[6] https://www.gjc.it/sites/default/files/light_fantasy_masia_7.jpg
[7] https://www.gjc.it/sites/default/files/light_fantasy_masia_8.jpg
[8] https://www.gjc.it/sites/default/files/light_fantasy_masia_11.jpg
[9] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/creativit%C3%A0
[10] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/gioco
[11] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/apprendimento
[12] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/integrazione
[13] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/fantasia
[14] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/educazione
[15] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/partecipazione
[16] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/tecnologia