



Pane e internet

Cittadini 100% digitali

Genitori digitali: l'uso creativo dei dispositivi

Janice Diamantino Caribé

Area progettazione e contenuti

Le 4 P dell'apprendimento creativo di Resnick



La spirale creativa



Apriamoci a nuove possibilità



Apriamoci a
nuove
possibilità



TABLET E APP



**RIELABORAZIONE GRAFICA
TRA ANALOGICO E DIGITALE**



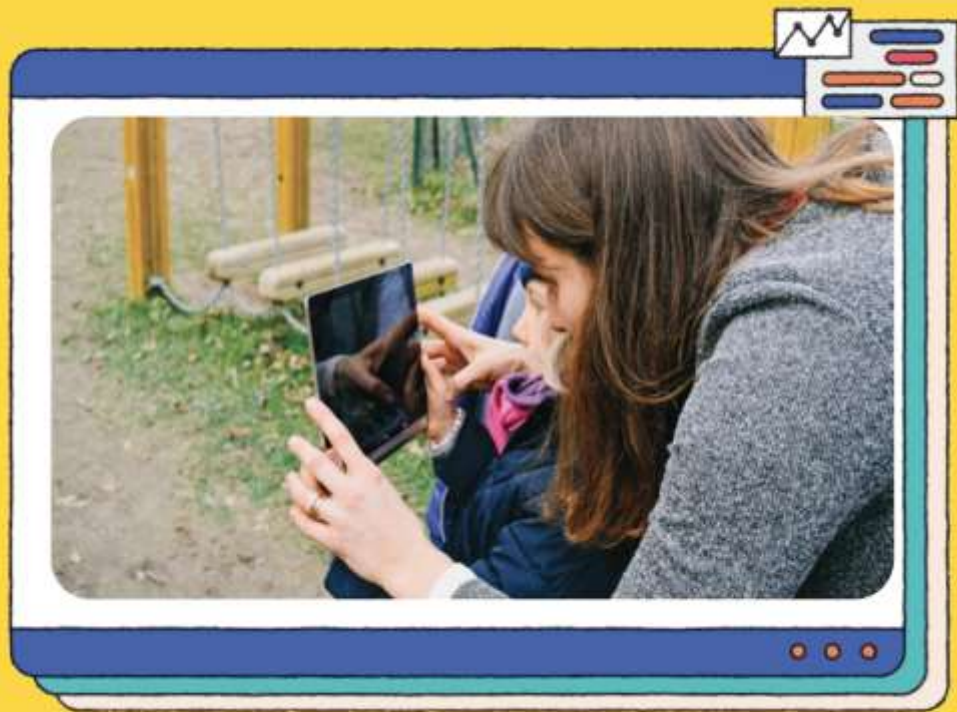
CODING E ROBOTICA



LA STANZA IMMERSIVA



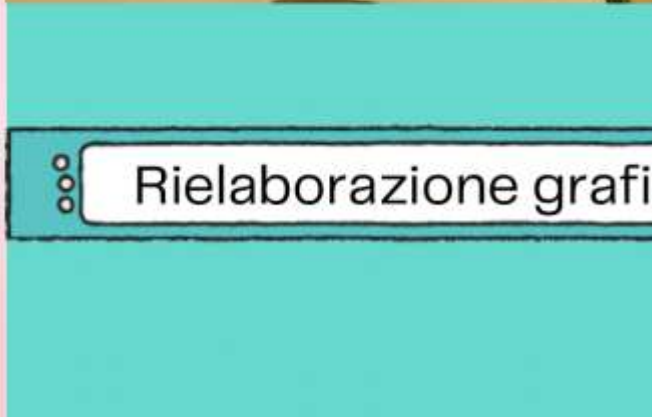
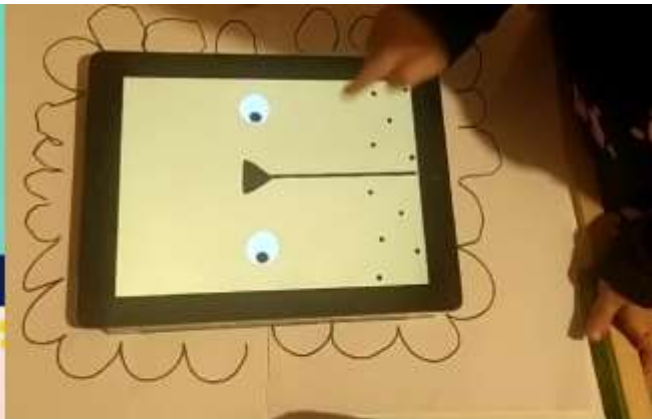
Il tablet



Il filtro magico della macchina fotografica

- Costruzione di consapevolezza e di progressiva elaborazione mentale.
- Focalizzare l'attenzione sui dettagli.
- Elaborare la descrizione della realtà catturata dall'immagine tramite il confronto, l'interazione e il dialogo.







Rielaborazione grafica





<https://www.youtube.com/watch?v=Vwcm0dkohHA&t=4s>



Digital Storytelling

Storytelling --> "Raccontare storie" e più in generale è l'arte di narrare.

La narrazione di storie funziona come dispositivo organizzatore che ci costringe a mettere ordine nei nostri pensieri e ad organizzarli in modo chiaro, comprensibile e con la funzione di essere comunicabile.



OBIETTIVI DIDATTICI

- Integrazione dei diversi linguaggi (grafico, fotografico, narrativo scritto, narrativo orale)
- Elaborazione creativa di varie sequenze narrative in successione logica



ALCUNI ESEMPI

VivaVideo

Pic Pac



Tre tipologie di App



01

**App "istruttive"
chiuse**



02

App manipolative



03

App costruttive



10 regole per scegliere un'app per bambini



Mamamò

- **REALIZZAZIONE TECNICA** - Possibili «buchi di funzionamento» (leggere le recensioni degli utenti)
- **ILLUSTRAZIONI E ANIMAZIONI** - Guardate gli screenshot sugli store. Immagini per rendere il contenuto più coinvolgente, non per distrarli!
- **SOUND DESIGN** - È un format multimediale, quindi l'audio è importante!
- **POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE**. Presenza di meccanismi premianti. Attenzione all'età. Rischio frustrazione se troppo complessa!
- **INTERAZIONI E COINVOLGIMENTO** - Coinvolgente dalla prima schermata e senza tempi lunghi di attesa, né tempi eccessivi di caricamento.

10 regole per scegliere un'app per bambini



Mamamò

- **INTERFACCIA E USABILITÀ** - Struttura chiara e facile da usare, con un'interfaccia intuitiva. L'esplorazione e la scoperta sono parte del divertimento.
- **COERENZA NARRATIVA** – Una buona storia e personaggi ben costruiti sono alla base di molte app di successo.
- **LOCALIZZAZIONE** – Meglio verificare, quando è possibile, la qualità dei testi in italiano.
- **INNOVAZIONE** – Una buona app è anche quella che sfrutta una nuova tecnologia, sperimenta nuovi approcci educativi, coglie sollecitazioni di contenuti originali...
- **PRIVACY E SICUREZZA** – Acquisti in-app, pubblicità, notifiche push, link a contenuti esterni, raccolta di dati personali (dati di geolocalizzazione, foto, ID del dispositivo...) rappresentano potenziali pericoli nel caso di minori. Gli acquisti in-app possono essere frustranti e talvolta diseducativi per un bambino.





Coding



PROGRAMMAZIONE

Espressione di un algoritmo mediante una sequenza di istruzioni in un formato eseguibile da un calcolatore.

PENSIERO COMPUTAZIONALE

Il pensiero computazionale è un processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici, pianificando una strategia; abitua al rigore e quindi rende possibili gli atti creativi.

OVVERO

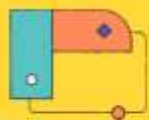
Impare ad affrontare i problemi complessi dividendoli in problemi semplici.

Imparare a pensare in modo pulito, metodico, logico.

Imparare per prove ed errori, senza paura dell'errore.

Imparare a copiare e collaborare.

Sviluppare il pensiero creativo.



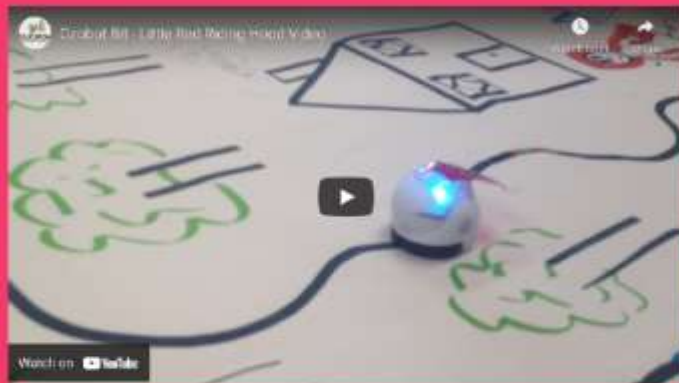
Programmiamo con il
nostro corpo

CODING UNPLUGGED





Tanti modi per sperimentare...





I videogiochi



Diverse tipologie:

- Sparatutto
- Platform
- Avventure grafiche
- Racing
- Combattimento
- Sportivi
- Avventura
- Enigmi
- Gestionali
- Seriuos game
- Movimento
- Autoprodotti
- Making





PEGI (**Pan European Game Information**) è il metodo di classificazione valido su quasi tutto il territorio europeo usato per classificare i videogiochi attraverso cinque categorie di età e otto descrizioni di contenuto.

Quanto tempo davanti allo schermo?



**Società Italiana di
Pediatria**

Dai 5 agli 8 anni il
tempo limite
giornaliero è di 2 ore

COME davanti allo schermo? 

- Attività di movimento
- Attività creative
- Coding e tinkering
- Giochi rilassanti
- Applicazioni e giochi adatti alla fascia di età (riferimento PEGI)





Dai 6 ai 9 anni



Condividere regole chiare sui tempi di utilizzo degli schermi



Alternare i dispositivi ad attività che coinvolgano il corpo e le relazioni



Motivare i divieti



Seguire le indicazioni PEGI per i videogiochi



Videogiocare insieme, tra bambini o adulti e bambini



Introdurre al profilo personale, al concetto di privacy e di netiquette



Riconoscergli il diritto all'immagine per avviarlo ad una corretta gestione della sua immagine





GIOCO ONLINE?

Anche le console anche il parental control

PlayStation

XBox

Nintendo Switch

Posso impostare:

il tempo di utilizzo

il livello di età dei giochi

Filtro o blocco degli acquisti



• CHAT ONLINE

Dove possibile applicare i filtri al gruppo di amici
(es. Roblox)

• CHAT FUORI DAL GIOCO

Chatto con gli amici con Whatsapp o Discord



Spunti



Giochi "famosi"





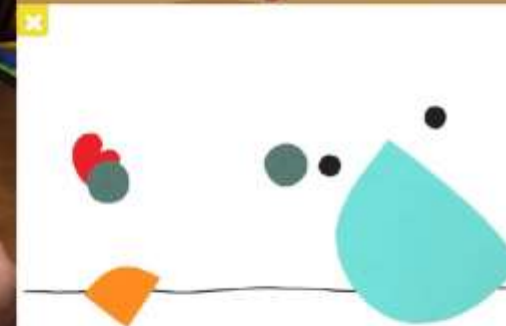
Dai 6 anni





E poi...







paneeinternet.it