# Narrazioni digitali

Come cambia la lettura per l'infanzia tra schermi e transmedialità

Zollino, 4-5 settembre 2019



### Chi siamo

Mamamò è un'associazione culturale che si occupa di educazione digitale.

Pubblica il primo portale italiano dedicato alla promozione del digitale per bambini e ragazzi.

Per crescere ragazzi capaci di affrontare l'universo dei media con consapevolezza, spirito critico e creatività.

Senza coprire gli occhi, ma insegnando loro a guardare.

### Mamamò.it



App Videogiochi eBook

Video

Gratis

News

Educazione digitale









Perché non posso iscrivermi a un social prima dei 13 anni?



SymWriter: un software per bambini con difficoltà di linguaggio e apprendimento

#### Mamamo.it

Un portale dedicato all'educazione digitale di bambini, ragazzi e adulti. Recensioni di app, ebook, videogiochi, canali video, film e serie tv e notizie su media education e tecnologia under 13.

Chi siamo · La redazione

Cerca

Cosa cerchi?

## II portale

Mamamò.it ha ricevuto il Premio Andersen quale Miglior progetto su Digitale 2018





App Videogiochi eBook Video Gratis News Educazione digitale





#### Stefania Bassi

Ispirata dal recente Safer Internet Day, vi propongo s idee per sperimentare un uso positivo del web con i nostri ragazzi e ragazze: #supererrori, Parole a Scuola,

Invasioni Digitali, #TwContare, #ringraziarevoglio.

#### Come insegnare la tutela della

#### privacy ai ragazzi?

Barbara Laura Alaimo

Da un lato l'esigenza di relazionarsi, comunicare e condividere in Rete. Dall'altra la necessità di tutelare la propria privacy. due esigenze?

#### Recensioni in evidenza



comporre musica ai bambini

APP PER BAMBINI - CREATIVITÀ Giulia Natale

Bandimal è un'app per comporre musica senza conoscere note. accordi e scale. o animali elastici e intraprendenti saranno alleati dei bambini in un'esperienza sonora coinvolgente e scatenata. Se è vero che tutti quanti vogliono fare Jazz... provateci anche voil



E' una fuga disperata, quella per affamato. Ed infatti le quattro creaturine protagoniste dell'ultima app dell'editore dando vita a una bellissima narrazione interattiva per i più



#### PlayLink: i party game per

Paolo Paelianti

I party game PS4 della serie Playlink sono pensati per farvi giocare insieme agli amici o in famiglia. Ogni gioco ha anche una sua ano (gratuita) che si preoccupa di "trovare" la PS4 e il cellulare si usa così al posto del joypad. Dopodiché si gioca a Sapere è potere, Dimmi chi sei, Hidden Agenda...

#### Mamamo.it

digitale di bambini, ragazzi e adulti. Recensioni di anni ebooki videogiochi canali video, film e serie ty e notizie su media education e tecnologia under 13.

F 9 0 5

Chi siamo - La redazione

Cosa cerchi? ■ APP □ VIDED □ VIDEOGIDCHI □ TUTTO





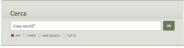
#### Ti consigliamo...

Sistemi di parental control

Pediatri e digitale

App educative Creatività Digitale

A che età...?





# Scenario: Rivoluzione Touch

### novembre 2007 - Kindle, Amazon

Jeff Bezos, fondatore e CEO di Amazon, presenta il primo modello di Kindle (dal verbo inglese to kindle = accendere un fuoco, muovere un'emozione).

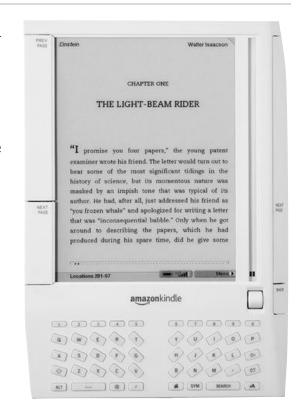
E' un lettore di libri elettronici che permette di connettersi ad Internet per il download dei contenuti (libri digitali, giornali e riviste)

→ è un eREADER

Integra **tecnologia DRM** (Digital Rights Management), ovvero misure di sicurezza incorporate nei file digitali

Tecnologia e-ink

Formato proprietario mobi, derivato dall'ePub



## gennaio 2007 - iPhone, Apple

Presentato da Steve Jobs durante la conferenza di apertura del Macworld, il 9 gennaio 2007.

iPod + Telefono mobile + Internet = iPhone

Interfaccia rivoluzionaria: multitouch screen

Si sincronizza tramite iTunes.



### **27 gennaio 2010 - iPad**

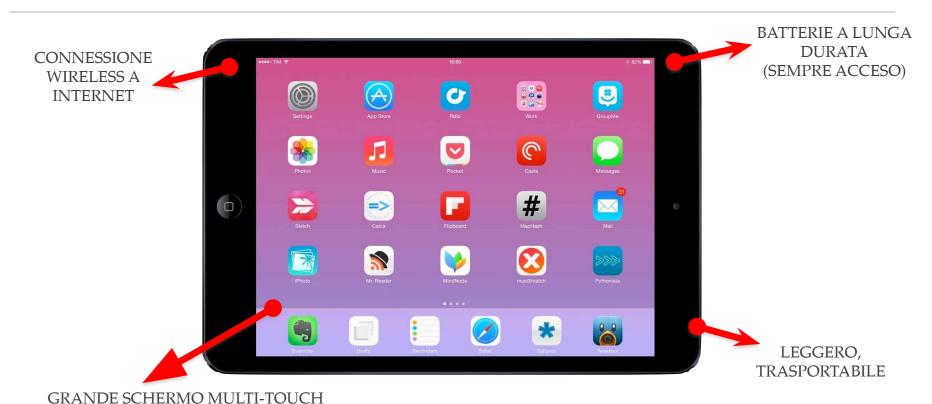
L'iPad viene presentato il 27 gennaio 2010 da Steve Jobs.

Un dispositivo a metà strada tra uno smartphone, un ereader e un computer portatile → **TABLET** 

Nasce iBook Store

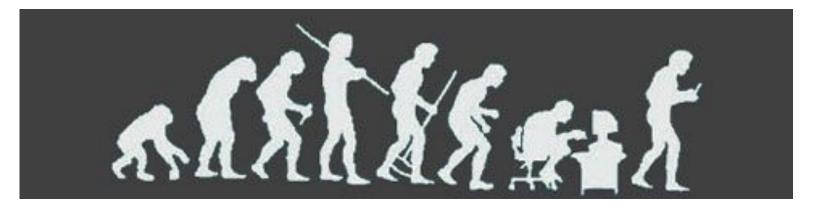


# La magia del tablet



### La colonizzazione

"Alleggerendo all'estremo la postura uomo-tastiera-schermo, e sganciandola da qualsiasi immobilità, la imponeva per sempre come modo dell'esistere... Faceva tutto questo portando con sé un'inflessione mentale che sarebbe stata poi decisiva: ERA DIVERTENTE. Era come un gioco." (The Game, Alessandro Baricco, 2018)



# L'irrimediabile attrazione tra bambini e tablet (o smartphone)

# Compiti difficili

Allacciarsi le scarpe



# Mouse: coordinazione occhio-mano

4 anni



# La magia del tablet: coordinazione occhio-mano

Touch screen: 9 mesi



# iGen: il primo schermo è touch

i-Gen\* o Generazione Z: è la prima
generazione per la quale il mobile è il
primo schermo di riferimento, nata e
cresciuta con Internet e i social
media.

\* "Iperconnessi" (2018) di **Jean Twenge**, docente presso la San Diego State University, ha voluto indicare la nuova generazione di adolescenti tra i 13 e i 19 anni.



# Le generazioni

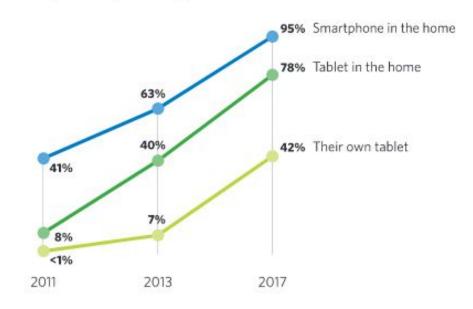
	Silent Generation	Baby Boomers	Generation X	Gen Y / Millennials	Gen Z / Centennials	Gen Alpha
nascita	Prima del 1945	Metà '40 – Metà '60	Metà '60 – Metà '80	Metà '80 - Fine '90	2000 - 2009	dal 2010 ad oggi
età oggi	75 anni e più	50 – 74 anni	35-49 anni	20-34 anni	Tra 10 e 19 anni	Meno di 10 anni
Evento ocio-culturale di riferimento	Mondiale	Miracolo italiano e '68	Consumismo e Boom Mediale	Boom Social Media e 9/11	Crisi Economica e Mobile life	Internet Of Things, AI e potere Asia

# Smartphone e tablet in famiglia

Ricerca Commonsense Census 2017 -Commonsense Media. Dati riferiti agli USA

#### Mobile devices in the home, 2011-2017

Among 0- to 8-year-olds, percent with each device



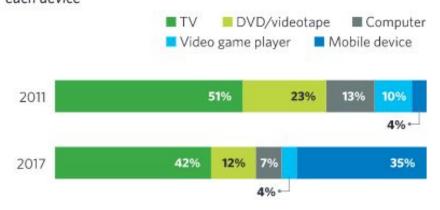
Presenza degli smartphone passata dal 41% (2011) al 95% (2017)

# Bambini e Tempo schermo

Ricerca Commonsense Census 2017 -Commonsense Media. Dati riferiti agli USA

#### Screen media use, by device, 2011 and 2017

Among 0- to 8-year-olds, proportion of screen time spent with each device



Note: Video game player includes console and handheld players. Mobile device includes smartphone, tablet, iPod Touch, or similar device.

Cresciuto il tempo dedicato agli schermi di dispositivi mobili dal 2011 al 2017.

# II tempo schermo per medium

Ricerca Commonsense Census 2017 -Commonsense Media. Dati riferiti agli USA

#### Screen media use, by device and age, 2017

Among 0- to 8-year-olds, average amount of screen time spent daily with each device (hours: minutes)

	All	Child's age			
Device	0 to 8	Under 2	2 to 4	5 to 8 1:04 <sup>b</sup>	
Television set	:58	:29ª	1:09 <sup>b</sup>		
DVD/videotape	:17	:06ª	:23 <sup>b</sup>	:18 <sup>b</sup>	
Mobile device	:48	:07ª	:58 <sup>b</sup>	1:02 <sup>b</sup>	
Computer	:10	*3	:05 <sup>b</sup>	:20°	
Video game player	:06	*3	:04 <sup>b</sup>	:12°	
Total screen media	2:19	:42°	2:39 <sup>b</sup>	2:56b	

Gli smartphone erodono il tempo alla tv.

\_\_\_\_

# Nativi Digitali

Il termine controverso creato da Mark Prensky nel 2001 I nativi digitali sono nati dopo il 1985 all'interno di un NUOVO PARADIGMA TECNOLOGICO, in una discontinuità radicale dovuta alla rapida diffusione della tecnologia digitale negli ultimi decenni del XX secolo.

Sono MADRELINGUA e parlano il linguaggio dei computer, dei videogiochi e di Internet. Sono figli di IMMIGRANTI DIGITALI.

# La frattura

Gap tra generazioni





# Un nuovo modo di apprendere

L'importanza della dimensione ludica

Marc Prensky

# Mamma non rompere

Come i videogiochi preparano tuo figlio ad avere successo nel 21' secolo!



multipleyer.it Edizioni

#### JANE McGONIGAL

# Gamification dell'educazione

Jane Mc Gonigal, "La realtà è rotta. I game designers possono aggiustarla".

# LA REALTÀ IN GIOCO

Perché i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo





# Nuove competenze

Competenze sociali
 (collaborative,
relazionali i.e. classe
 scomposta, flipped
 classroom...)
Competenze digitali
 (ricerca e selezione)



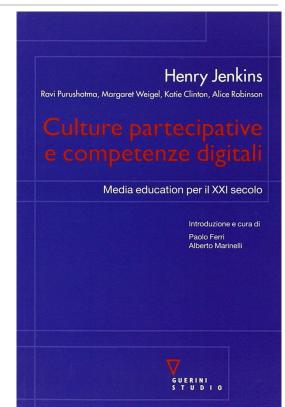
# Media Literacy: un nuova alfabetizzazione per il III millennio

Modello di MEDIA EDUCATION proposto da Henry Jenkins.

11 fondamentali abilità necessarie per essere protagonisti del panorama dei nuovi media.

- 1) Play Gioco
- 2) Performance Interpretazione
- 3) Simulation Simulazione
- 4) Appropriation Appropriazione
- 5) Multitasking

- 6) Sapere distribuito
- 7) Intelligenza collettiva
- 8) Giudizio
- 9) Navigazione transmediale
- 10) Networking
- 11) Negoziazione



## **Appropriation - Appropriazione**

L'abilità di selezionare e remixare contenuti mediali pre-esistenti in modo significativo

La fan fiction, il remix nella musica digitale, l'elaborazione grafica via Photoshop.



### Riserva culturale

Il campionare in maniera intelligente materiali provenienti dalla riserva culturale esistente richiede un'accurata analisi delle strutture esistenti e degli usi di questo materiale; il miscelare (remixing) richiede un apprezzamento delle strutture emergenti e dei potenziali significati latenti.

# Il mito dell'originalità creativa





## Drip engagement, agricoltori e cacciatori

"L'idea che ogni attività debba rientrare precisamente in un periodo di tempo prestabilito è assurda soprattutto, in un mondo digitale non lineare e connesso. Indubbiamente la capacità di concentrarsi è importante... ma l'attenzione deve per forza essere collegata all'orologio?

I bambini devono imparare a vivere una vita produttiva, etica e appagante anche se l'attenzione si disperde. Devono mettere in pratica il drip engagement... la pratica di spostare l'attenzione sulle piccole cose ma mano che si presentano. Come se le idee cadessero da un rubinetto gocciolante e non da un secchio d'acqua".

Jordan Shapiro, The New Childhood, 2018

# Scenario: media e modalità di fruizione

## Smartphone: per i ragazzi

Lo <u>smartphone</u> è oggi il principale strumento con cui i ragazzi accedono a internet, usato quotidianamente per andare online dal <u>97% dei ragazzi</u> di 15-17 e dal <u>51% dei bambini di 9-10</u>



EUKids Online 2017- dati Italia, campione 9-17 anni

## Utilizzo dei device digitali: ragazzi 9-17

L'84% usa lo smartphone almeno una volta al giorno per andare online. Poco più di un terzo (42%), invece, usa quotidianamente un <u>computer</u> <u>laptop o desktop</u>. Meno frequente l'uso di <u>tablet</u>(20%), <u>smart TV</u>(18%) o <u>console per videogiochi</u>(12%).

Tabella 3: Uso quotidiano dei diversi device, per età e genere

%	Un cellulare o smartphone	Un computer desktop o laptop	Un tablet	Una TV	Una console di giochi	Un dispositivo indossabile
М	84	47	22	22	23	5
F	83	38	19	15	2	2
9-10 anni	51	32	18	8	5	0
11-12 anni	82	32	20	18	11	3
13-14 anni	89	48	18	21	14	4
15-17 anni	97	50	23	22	16	6
Totale	84	42	20	18	12	3

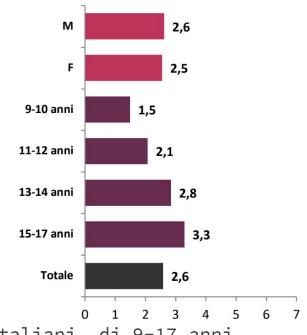
EUKids Online 2017- dati Italia, campione 9-17 anni

## Tempo su Internet: ragazzi 9-17

I ragazzi di 9-17 anni trascorrono in media **2,6 ore al giorno su internet**, senza differenze di genere.

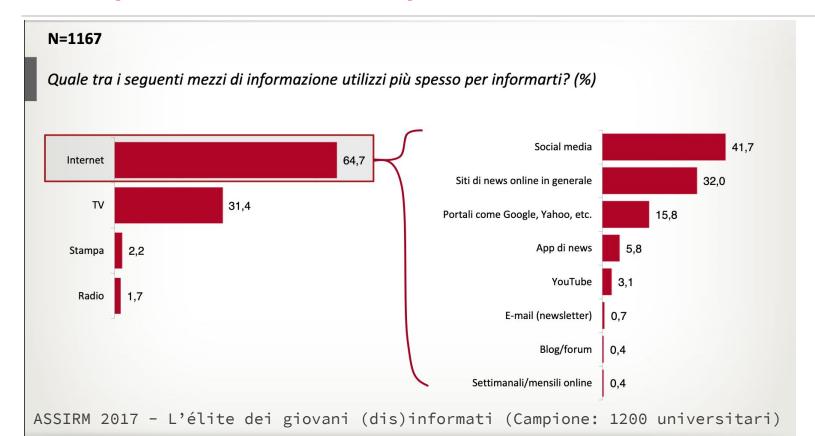
Differenze di età: l'uso di internet passa da un'ora e mezza fra i bambini di 9-10 anni a poco più di tre ore fra gli adolescenti di 15-17 anni.

Figura 1: Tempo trascorso su internet, per età e genere



EUKids Online 2017 - ragazzi e ragazze italiani di 9-17 anni

# Mezzi preferiti dai ragazzi per informarsi



# Comunicazione e intrattenimento per i più giovani

Le attività online più diffuse fra i ragazzi sono quelle relative alla **comunicazione** e all'**intrattenimento** (Tabella 4):

- il 77% dei ragazzi di 9-17 anni usa internet tutti i giorni per <u>comunicare</u> con amici e famigliari (--> WhatsApp)
- il 59% guarda <u>video online</u> (--> YouTube)
- il 58% guarda il proprio <u>profilo</u> <u>sui social media</u> (--> Instagram).

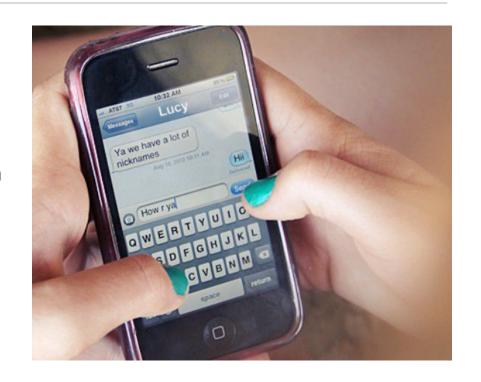
Tabella 4: Attività online quotidiane, per età e genere

	11-13 anni		14-17 anni		
	M	F	M	F	Totale
Ho comunicato con familiari o					
amici	60	66	89	86	77
Ho guardato dei video online	53	45	70	61	59
Ho visitato un social network	24	36	76	79	58
Ho ascoltato musica online	33	27	67	59	50
Ho utilizzato internet per i compiti	28	25	42	45	37
Ho giocato a giochi online	44	9	46	21	30
Ho cercato oggetti da acquistare o					
per vederne i prezzi	10	6	21	28	18

EUKids Online 2017 - ragazzi e ragazze italiani di 9-17 anni.

## Messaggistica vs Social Network

Progressivo abbandono delle piattaforme di social networking come Facebook a favore di app di messaggistica istantanea come WhatsApp e Snapchat, o di media sharing, come Instagram.



EUKids Online 2017 ragazzi e ragazze italiani di 9-17 anni.

## Generazione Z e social

Hanno abbandonato in massa Facebook all'arrivo di mamma, papà e persino dei nonni. Hanno optato per un consumo digitale prevalentemente multimediale, con la piattaforma di videosharing YouTube trasformata in motore di ricerca. Hanno abbracciato le chat di instant messaging, utilizzandole con messaggi vocali.

E poi hanno iniziato a sperimentare, popolando la camera company **Snapchat** [in italia **Instagram**] o ancora sfidandosi nei match musicali su **Tik Tok**. Questo è l'identikit della Generazione Z, detta anche centennials e nata nei primi dieci anni del Duemila.

Giampaolo Colletti - IlSole24ore

### **Instant Life**

"Instagram è fatta dei momenti importanti della mia vita, delle cose veramente grandi che succedono. E Snapchat delle piccole cose... tipo, sono andata fuori a pranzo con le mie amiche o sono andata a fare shopping. E poi uso Facebook per la mia famiglia." – 15enne americana in focus group

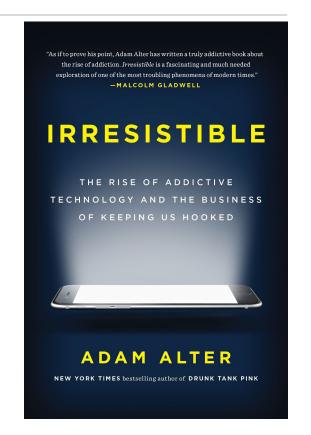
Frammenti di vita che parlano di quel preciso momento e che non sono destinati a durare. Il valore è strettamente collegato a quel preciso istante. Raccontare qualche cosa senza temere di essere segnati per sempre da quel racconto.

#### Costruzione dell'identità sociale

I social media hanno ormai un ruolo fondamentale nella costruzione della nostra identità sociale.

Feedback loop di validazione sociale: 1 like = rush di dopamina

Rapporto con i media digitali può creare una dipendenza comportamentale paragonabile alle dipendenze da nicotina o cocaina.



## Piattaforme di servizi digitali video e audio

L'11 % degli italiani guarda programmi dalle **piattaforme video come Netflix** e il 10,4% ascolta musica da quelle **audio** come **Spotify**. Il dato è più elevato tra le **persone più istruite** e praticamente raddoppia tra i più giovani.

Tab 1 - Utenza dei servizi digitali audio e video (val. %)

	Totale popolazione	Giovani (14-29 anni)	Più istruiti (diplomati e laureati)
Servizio video digitale (es. Infinity, Now tv, Tim Vision, Netflix)	11,1	20,6	14,1
Servizio musicale digitale (es. Spotify, Deezer, ecc.)	10,4	22,6	13,3

14° Rapporto Censis-Ucsi sulla comunicazione (Italia) - 2017

## La migrazione da un device all'altro

Aumentano gli schermi, continuo passaggio da uno all'altro non solo degli utenti, ma anche dei contenuti.



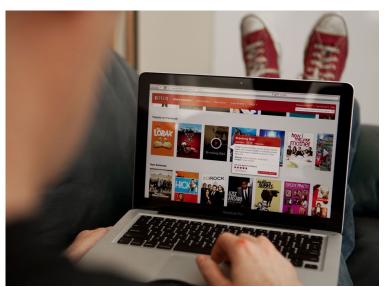




#### La visione solitaria



**Tv:** fruizione più collettiva che individuale

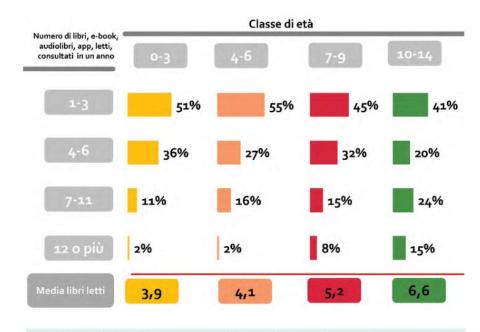


**Schermi mobili:** fruizione individualistica

#### Una "lettura debole"

La lettura rimane debole e occasionale: il 74% non supera la soglia di 1 libro ogni due mesi.

#### NUMERO DI LIBRI, E-BOOK, AUDIOLIBRI, APP E LIBRI TATTILI LETTI NEL 2018 (Valori in %; risposta multipla)

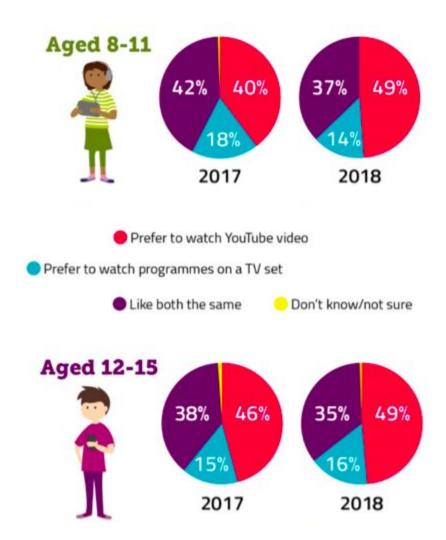


Fonte: Ufficio studi AIE su dati Osservatorio AIE (a cura di Pepe Research; margine di errore ± 2%)

# La carica dei video

# YouTube vs TV - UK

Dati Ofcom 2018



## Cosa troviamo su YouTube?

Ragionando per macro categorie possiamo individuare almeno 10 generi (non esaustivi e sovrapponibili):

- 1. Video divertenti con gli animali in particolare i gatti e animali domestici;
- 2. **Prank videos**, video di scherzi eredi della logica candid camera;
- 3. How To/Tutorial (vedi make-up)
- 4. **Gaming**, video in cui appassionati giocatori di videogames si cimentano in sessioni di gioco filmandosi;
- 5. Animazione: cartoni animati e prodotti realizzati con tecniche di animazione grafica;
- 6. Web series, sono il prodotto più vicino alla tv, formato breve e parodistico;
- 7. Vlogging "Broadcast Yourself!" dalla propria camera per un pubblico sempre più ampio;
- 8. Unboxing videos, haul e consigli per gli acquisti per accompagnare gli altri utenti nella scoperta dei prodotti;
- 9. Recensioni fandom like su contenuti mediali e celebrity, fatta da appassionati della community (fantascienza, fumetti, serie TV...);
- 10. **Fitness e benessere**, dalla ginnastica a casa ai corsi di ballo, alle tecniche per dimagrire.

#### A.Marinelli, R.Andò, YouTube Content Creators

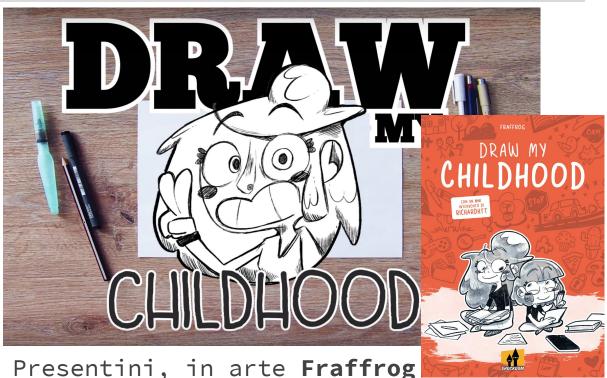
## Animation Channels: non solo per bambini



Simone Albrighi, in arte **Sio**, autore di **Scottecs**<a href="https://www.youtube.com/watch?v= YJ-jpRG10M">https://www.youtube.com/watch?v= YJ-jpRG10M</a>

## **Animation Channels: per adolescenti**





Francesca Presentini, in arte Fraffrog

https://www.youtube.com/watch?v=I1 Ugt0Nbt0

## **Animation Channels: per tutti**



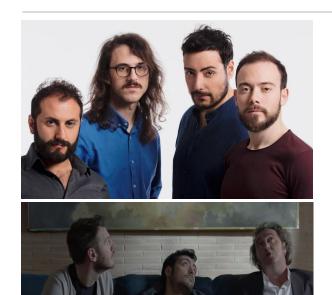
Simon Tofield, in arte **Simon's Cat**https://www.youtube.com/watch?v=ApN73TUVMEU

## Web-series: caratteristiche

Prodotto finzionale, in debito con il format della sitcom televisiva:

- Distribuzione online
- Plot narrativo
- Attori (da 1 a ½ ricorrenti)
- Ambienti ripetitivi (interni)
- Brevità (da 2 a max 20 min)
- Cadenza settimanale/mensile
- Attrezzature semi professionali (stile di produzione "sporco")
- Contenuti meno mainstream (comedy, horror, sci-fi...) e più sperimentali

## Web-series: da "Lost in Google" in poi





The Jackal, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Jul dB wZes">https://www.youtube.com/watch?v=Jul dB wZes</a>

## **Vlogging: Broadcast Yourself!**

Vlogging: video+blog, diari personali in forma audiovisiva, con radici nei programmi di reality e talk show.

- Linguaggio colloquiale, slang, parolacce
- Non c'è copione/scaletta, si parla a ruota libera
- Ricerca di condivisione e confronto su temi legati a adolescenza, socializzazione, orientamento di genere...
- Format individuabili: haul, faves, ask, challenge, how to (tutorial)
- Dimensione aspirazionale: ricerca di prospettive nel mondo dello spettacolo (musica e cinema)

## Vlogging al femminile







#### Sofia Viscardi,

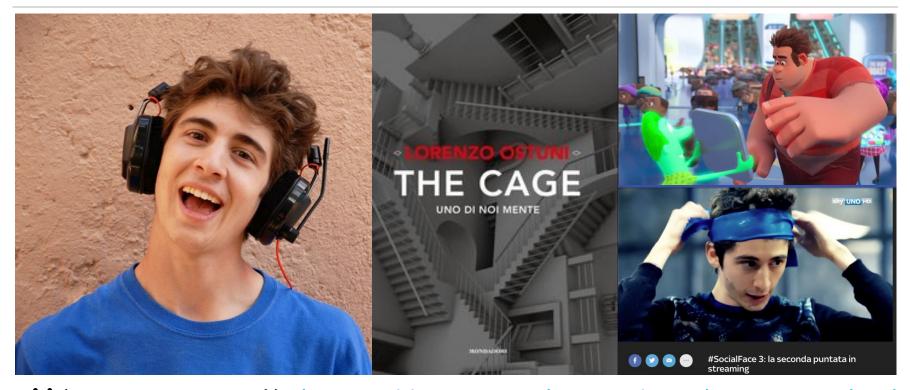
https://www.youtube.com/watch?
v=sinuoNlkNVo

## Gaming, informazione e intrattenimento

Contenuti video **informativi** o di **intrattenimento** in cui un videogiocatore esperto presenta videogiochi attraverso sessioni di gioco live o narrazioni:

- Piattaforme: YouTube e Twitch (Amazon dal 2014)
- Natura nerd-fandom della comunità dei videogiocatori su YT: nascono video di gameplay, tutorial, recensioni...
- Carisma e capacità di storytelling → contenuti di intrattenimento e parodie, con un linguaggio colloquiale che apre a una community meno specialistica.
- Produttività elevata, immediatezza
- Facilità di sponsorizzazione

## Lo Youtuber italiano più seguito



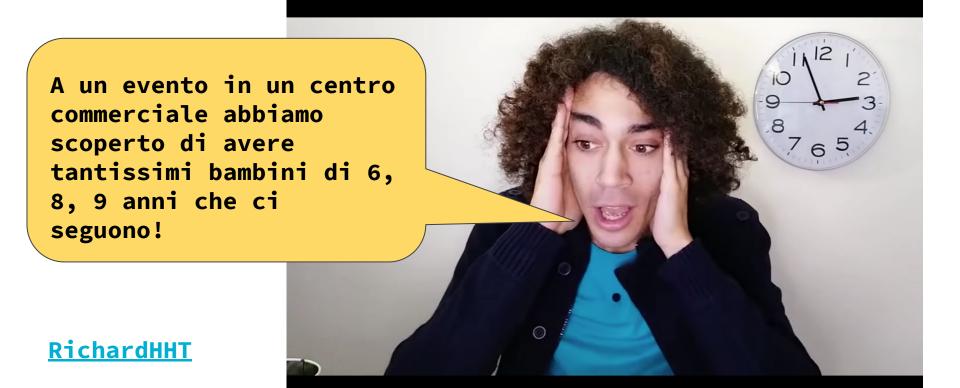
Favij (Lorenzo Ostuni) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SCaoCXkV1hY">https://www.youtube.com/watch?v=SCaoCXkV1hY</a>

## Una nuova professione: non chiamatemi Youtuber!

Lo Youtuber di successo ha costruito una **professionalità nuova**, a tutto tondo:

- → capacità di costruire un brand sulla piattaforma per esportarlo verso altri contesti online e offline: migrazione verso altri media
- → sfruttamento economico del successo (product placement e branded content)

## Un pubblico intergenerazionale











# Le reazioni dei genitori

## Apocalittici, integrati e... consapevoli

Genitori convinti che la tecnologia faccia male e hanno un atteggiamento limitativo rispetto all'uso dei dispositivi digitali.

Genitori che ne fanno invece un uso massiccio con i propri figli, non si interrogano sui possibili pericoli, ma nemmeno sui vantaggi di lungo periodo.

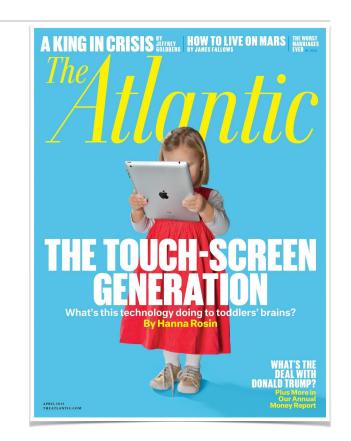
Genitori consapevoli che, seppur disorientati dalla velocità dei cambiamenti in atto, si sforzano di bilanciare opportunità e pericoli.



## Lettura digitale e bambini

Generazione touchscreen - Hanna Rosin, The Atlantic, 2013

"Ho il sospetto che il motivo principale per cui su iTunes molte applicazioni per bambini sono raggruppate sotto la voce istruzione è far sentire meno in colpa i genitori. Se fossero i bambini a decidere, molte di quelle applicazioni istruttive rientrerebbero nella categoria Giochi."



## #NatiDigitali 2013: le paure dei genitori



#### **Low Tech Parents**

Steve Jobs was a low tech

Parent, Nick Bilton, New York

Times, 2014

"Ho conosciuto diversi amministratori e investitori in aziende del settore tecnologico che dicono la stessa cosa: limitano il tempo che i propri figli trascorrono davanti ad uno schermo, spesso vietando tutti i dispositivi durante le sere della settimana e limitandone fortemente l'uso durante i week end."



## La digital literacy necessaria

Coding: serve davvero insegnarlo ai piccoli?, Chiara Burberi, Corriere della Sera, gennaio 2019



"I geni della Silicon Valley scelgono per i loro figli scuole senza tecnologia e studi, sempre americani, avvisano che c'è un nuovo gap tecnologico: quello per cui bambine e bambini delle classi agiate hanno un'educazione fondata sull'interazione umana e giocattoli in materiali naturali, mentre le bambine e i bambini poveri si ritrovano incollati agli schermi a scuola come a casa".

## Lettura digitale, bambini e neuroscienze

- Come reagiscono i bambini agli schermi e ai contenuti digitali?
- I contenuti digitali aiutano nell'apprendimento?
- Il digitale crea dipendenza?
- Cosa cambia nella lettura a schermo?

# La lettura digitale

## Non siamo Nati per Leggere

Per le neuroscienze non siamo Nati per leggere, (così come non siamo Nati per il Digitale)

La lettura ha modificato il nostro cervello (individuale/di specie)

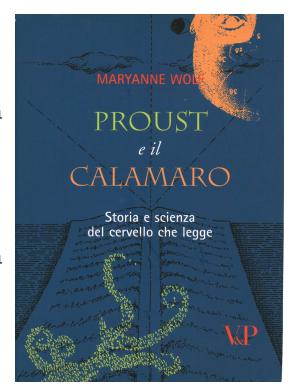
Maryanne Wolf, "Proust e il calamaro. Storia e scienza del cervello che legge"



## Non siamo nati per leggere

Per le neuroscienze non siamo nati per leggere.

"Non ci sono geni specifici per l'attività del leggere. Diversamente dalle sue componenti che, come la visione e la parola, hanno una base ereditaria, la lettura non si basa in modo diretto su nessun programma genetico trasmesso da una generazione alla successiva." Proust e il calamaro. Storia e scienza del cervello che legge, Maryanne Wolf, 2007.



## Il cervello che legge

La lettura/scrittura (fine del quarto millennio A.C.) ha modificato il nostro cervello, accelerando l'attitudine al pensiero astratto e alla creazione di nuove idee, mutando l'evoluzione intellettuale della nostra specie.



#### La quarta rivoluzione

- 1) ORALITÀ > SCRITTURA
- 2) ROTOLO > VOLUME
- 3) MANOSCRITTI > STAMPA
- 4) STAMPA > DIGITALE





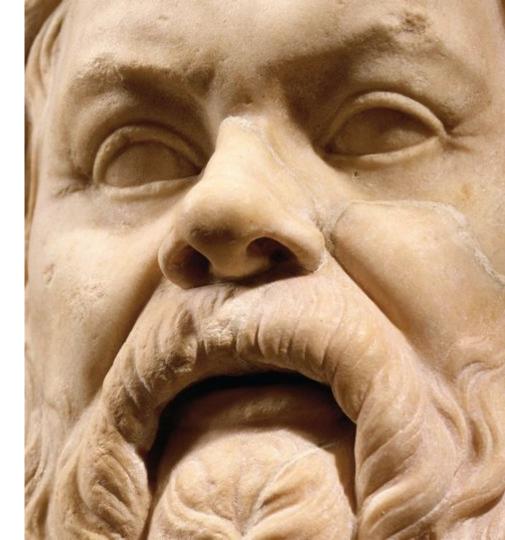




#### Resistenze di recepimento

Cfr. Il mito di Theuth e re Thamus nel Fedro di Platone:

"la scoperta della scrittura avrà per effetto di produrre la dimenticanza nelle anime di coloro che la impareranno, perché fidandosi della scrittura si abitueranno a ricordare dal di fuori mediante segni estranei, e non dal di dentro e da se medesimi"



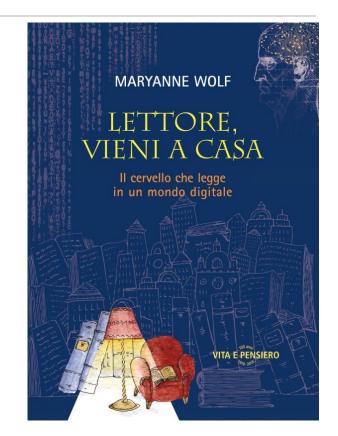
#### Obama (e Maryanne Wolf) come Socrate

"L'informazione diventa una distrazione, un diversivo, una forma di intrattenimento, piuttosto che uno strumento di responsabilizzazione e di emancipazione."

(discorso agli studenti dell'Università di Hampton nel 2010.)

Barack Obama a proposito del deficit di attenzione e dell'informazione come intrattenimento,

Maryanne Wolf: attenzione frammentata non facilita pensiero profondo e meccanismi conoscitivi tipici della lettura profonda. Penalizza il pensiero critico.



#### La lettura, l'antidoto alla perdita di empatia

"Quando leggiamo narrativa il cervello simula attivamente la coscienza di un'altra persona e questo ci consente di provare davvero ciò che significa essere un altro, con tutte le emozioni e gli sforzi simili che governano la vita degli altri... L'empatia comporta conoscenza ed emozioni. Comporta il fatto di lasciarsi alle spalle i presupposti del passato e di rendere più profonda la nostra comprensione intellettuale di un'altra persona, un'altra religione, un'altra cultura o un'altra epoca. In questo momento della storia collettiva essere capaci della conoscenza compassionevole degli altri può diventare l'antidoto della "cultura dell'indifferenza". Lettore, vieni a casa, Maryanne Wolf, 2018

#### Leggere diversamente

La lettura implica sempre un'interazione tra una persona e un supporto: LIBRO / DISPOSITIVO DIGITALE (computer o eReader)

Se cambia il dispositivo, cambia il nostro modo di leggere:

Ergonomia

Tangibile / Intangibile

Contrasto

Layout della pagina

Scrolling vs Voltare pagina

Ipertesto

> DIVERSA ESPERIENZA DI LETTURA



#### L'impaginazione influenza l'esperienza di lettura:

- •Più veloce se le righe sono lunghe (ma se sono troppo lunghe, lettura difficoltosa)
- ·Leggiamo meglio se il testo è in una sola colonna
- •Il carattere, il colore, la dimensione del testo rendono la nostra lettura più o meno difficile

Tutti questi fattori esistono su carta e su schermo: ma online sono molti di più e passiamo costantemente da un tipo di format ad un altro

\*Mary Dyson, psicologa University of Reading

#### Non semplice nostalgia per la carta

La fisicità del supporto di lettura\*: la costa, il tipo di carta, il peso, l'ordine delle pagine, influenzano la nostra capacità di lettura e di comprensione.

Hanno fatto leggere a un gruppo di studenti un racconto in un paperback e su Kindle e poi hanno testato la comprensione del testo: nella ricostruzione della trama in ordine cronologico, gli studenti che avevano letto su carta hanno avuto punteggio più alto.

\*Anne Mangen, National Centre for Reading Education and Research - University of Stavanger, Norvegia

#### Leggere digitale

Discontinuità (skimming): cerco le parole chiave, clicco i link esterni

Più veloce (scrolling): < overload di informazioni =
salto velocemente ai contenuti essenziali</pre>

Più faticosa: filtrare l'ipertesto e le possibili altre distrazioni (notifiche, email...) richiede attenzione costante

>Meno immersiva, meno profonda

Alla lettura profonda, si sostituisce un tipo di lettura che richiede:

- •molto autocontrollo (per escludere le distrazioni)
- •abilità diverse (giocatori di videogiochi sono migliori lettori online\*)

Comprensione del testo peggiora se il device è connesso a internet, ma migliora se leggendo a schermo si prendono appunti.

"... non è escluso che il **design delle tecnologie** possa in futuro rendere meno pervasivo questo problema" (A dieta di media - Marco Gui)

\*Julie Coiro, University of Rhode Island

#### Lettura digitale e neuroscienze

The Reading Brain in the Digital Age: The Science of Paper versus Screens di Ferris Jabr, Scientific American, 2013

Studi ormai decennali differenziano i due tipi di lettura, più concentrato e per apprendere su carta (lettura immersiva), più superficiale, veloce e distratto a schermo (skimming). Non c'è paragone se poi si parla di siti online.

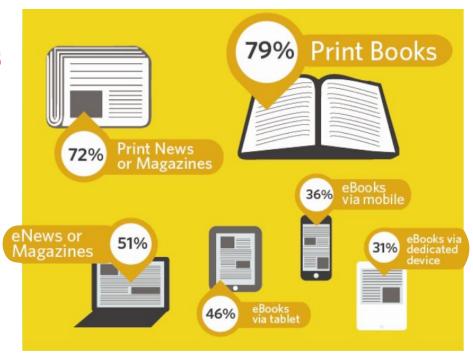
Lo studio è più accurato e proficuo su carta.



#### **Designing Books For Tomorrow's Readers**

DESIGNING BOOKS FOR TOMORROW'S
READERS: HOW MILLENNIALS CONSUME
CONTENT, ricerca condotta da
Publishing Technology nel 2015
rileva che la maggioranza dei
lettori giovani e adolescenti
negli USA...

- legge anche libri di carta
- tende a ritenere meglio le informazioni lette su un testo stampato, riducendo lo "skimming" del testo.

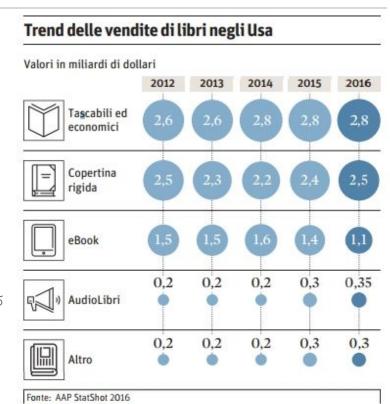


#### eBook: vendite in declino

UK vendite ebook 2016: -17%,
libri + 7%, libri per bambini +
16% (Publishers Association)

USA vendite e-book 2016: -18.7%, ed. economiche +7,5% (AAP)

Mercato e-book in Italia 2017: cala la produzione di titoli di e-book. La riduzione è del -15,9% e solo 6.419 (13,7%) sono pubblicati da case editrici.



#### II declino degli eReader

Dal 2011 al 2016 le vendite di eReaders sono calate del 40% (a favore dei tablet).

A fine 2011 Amazon stessa lanciava sul mercato il suo primo tablet, Kindle Fire, ancora in produzione.



## Addio ebook, bentornato libro?

La crescita degli ebook si è appiattita, le app vengono scaricate sempre meno... Addio lettura digitale?

Il futuro della lettura digitale è online: **ePub4** (nasce dalla fusione tra IDPF e W3C) porterà a delle Portable web publications fruibili online tramite browser.

# I formati di lettura digitale

#### Formato ePub

A partire da settembre 2007 è lo standard ufficiale, che consente di ottimizzare il flusso di testo in base al dispositivo di visualizzazione.

Ottimizzato per testi e per grafica semplice.

Meno adatto per eBook dalla grafica avanzata (come ad esempio fumetti, o anche testi tecnici con uso intensivo di immagini).



#### eBook: caratteristiche

Reflowable: l'impaginazione è flessibile e si adatta alle dimensioni dello schermo e a quelle del carattere, ridistribuendo il testo.

Interattività, animazioni e multimedialità limitate (ePub3 è stato un flop)

Crittografia DRM (Digital Rights Management), sistema di protezione per la tutela del diritto d'autore. Gli ebook acquistati protetti da DRM Adobe possono essere letti su un numero limitato di dispositivi (6); la protezione DRM non consente di stampare, copiare o modificare il contenuto dell'ebook acquistato.

### Formato reflowable









## Formati eBook più diffusi

•PDF: Portable Document Format, uno dei più antichi formati di eBook e dei più utilizzati, visualizzabile e stampabile su qualsiasi piattaforma. Rigido, non si adatta alle dimensioni del device •ePub: il più comune tra tutti i formati, aperto e gratuito, supportato dalla maggioranza di eBook Reader, tablet e smartphone, non da Amazon Kindle

•Mobi/AZW: formato proprietario di Amazon, può essere letto anche da altri dispositivi oltre a Kindle, a patto che si utilizzi l'app Kindle.



App, abbreviazione di applicazione.

App = software che si
 installa sul proprio
 dispositivo mobile
(istruzioni informatiche
 progettate per rendere
disponibile un servizio,
 uno strumento, un
 contenuto).

**Potenziamento e personalizzazione** del dispositivo.







PDF ePub su Browser ePub o altri formati per eReader (Mobi) PDF ePub su browser App

# Dove scarico le app?

#### App Store: categoria Bambini

6-8 anni

< App

DA RISCOPRIRE

Toca Lab: Plants Scopri la botanica

Bambini

IN PRIMO PIANO

LEGO® Life

Gioca ai tornei settimanali



#### IN PRIMO PIANO

Il Giardino delle Creatu Crea una nuova specie



Vedi tutto

#### Altre app per bambini

Fino a 5 anni

9-11 anni

#### App che adoriamo



Come funziona? Giochi didattici per bambini

Toca Lab: Plants

Explore in a spooky lab!







Il Corpo Umano secondo Tinybop Istruzione







Fragolina e I La Corsa ai Dol







Cappellaio S Crea il tuo capr





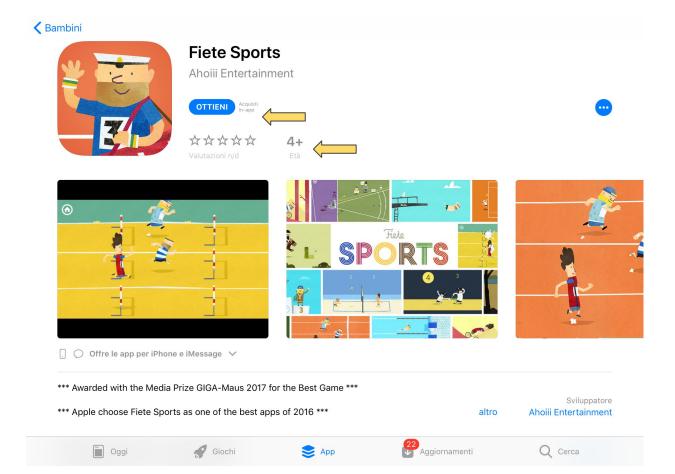








#### App Store: scheda app



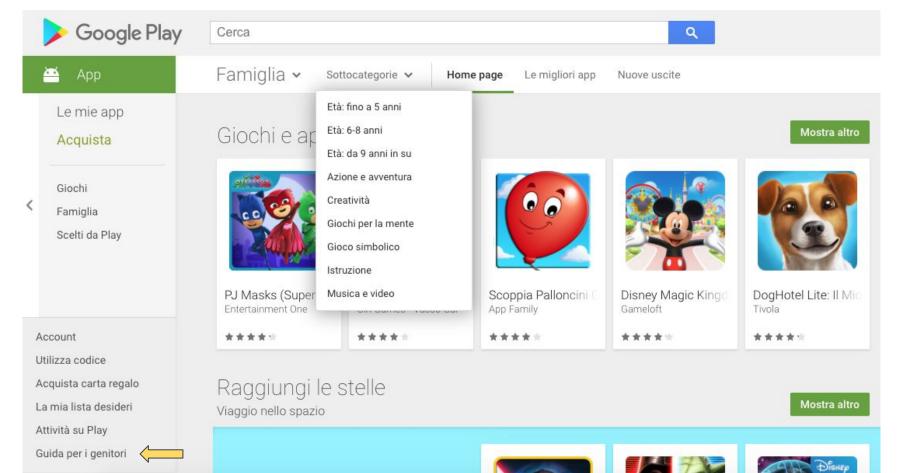
#### I requisiti della categoria Bambini

Apple si ispira alle regole del **COPPA** (Children Online Privacy Protection Act, legge americana che tutela la privacy dei minori sul web):

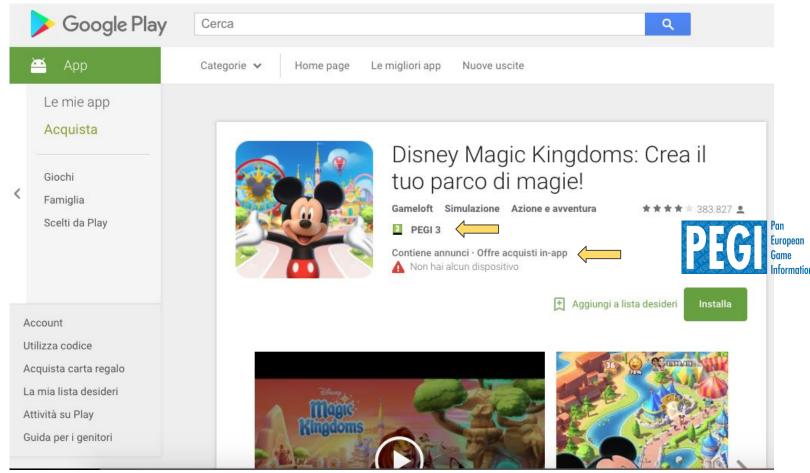
- **Privacy Policy:** devono spiegare quali dati vengono raccolti e come questi vengono utilizzati;
- **Pubblicità**: non devono contenere pubblicità basata sul comportamento dell'utente e profilata;
- Link esterni: devono richiedere un'autorizzazione del genitore.

Parentale Gate: per le richieste d'informazioni, registrazioni e proposte di acquisti in app.

### Google Play: categoria Famiglia



### Google Play: scheda app



# Le app per bambini, tra passato e futuro

#### Il boom delle app per bambini (in età prescolare)

Negli appstore nel 2012 le app destinate all'età prescolare rappresentavano il 58% di tutte le app della categoria istruzione, con una predominanza delle applicazioni dedicate all'apprendimento precoce.

iLearn'II - An Analysis of the Education Category of Apple's App Store, Joan Ganz Cooney Center

#### Libri per bambini: interattivi già su carta

Fiabe sonore

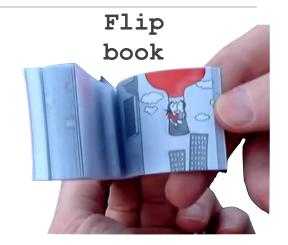


Libri pop up



Tira e scopri





Libri tattili



#### Le prime book-app imitano i libri

Pinocchio di Elastico (2011) un classico di sempre si presenta su un supporto nuovissimo. Interattività e multimedialità si aggiungono a una book-app elegante che si sfoglia e ha un sommario.

Per questa e altre app Elastico riceverà il primo **Premio Andersen Miglior progetto su Digitale 2015** 



Cammina cammina, giunse a un paesino dove incontrò una donna gentile che lo accolse in casa sua.

Strano, gli sembrava di averla già vista. Quegli occhi, quei capelli turchini... ma certo! Era leil - Come hai fatto a diventare grande in così poco tempo? chiese Pinocchio sbalordito. z, un segret Così rispose la fata, e da quel giorno diventò per lui come una mamma. Pinocchio cominciò ad andare a scuola, a vestirsi bene... e a fare davvero il bravo

#### Il libro gioco a "pagine" separate

Dans mon rêve (e-Toiles Editions, BolognaRagazzi Digital Award 2012) è una trasposizione su schermo dei libri a pagine separate, nonché un delicatissimo e poetico esempio di applicazione visiva della letteratura combinatoria: le immagini e i testi che vi sono associati si combinano tra loro in modo potenzialmente infinito.



Let your child slide illustrations or texts.



And be taken away by the deep voice of Martin Cannon who will speak over the stories that he/she will have invented



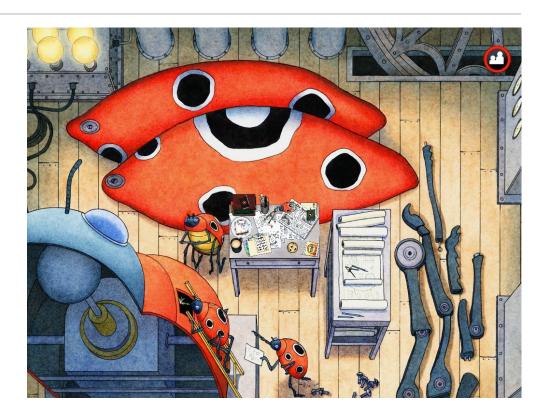
Swing the iPad, and a star will offer a different perspective of all things.



A photo gallery will save the favourite compositions.

#### Addio logica narrativa lineare

In Spot di David Wiesner (Houghton Mifflin Harcourt, BolognaRagazzi Digital Award 2015) la narrazione non segue più una logica lineare ma prosegue perché si zooma sulla schermata iniziale in avanti e all'indietro, per viaggiare alla scoperta di una serie di mondi contenuti uno nell'altro.



#### Toca Boca

Sul finire del 2010 esordisce lo sviluppatore Toca Boca, che nel 2011 pubblica la sua prima app, Toca Tea Party e poco dopo il Toca Hair Salon (categoria Istruzione).

È il gioco del "facciamo finta che..", non ci sono gare, punti, vinti o vincitori...



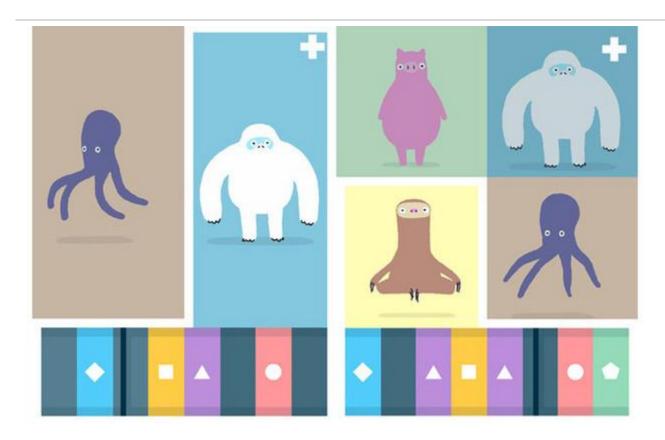








## Loopimal



#### Reale e virtuale

Contenuti per bambini che combinano interfaccia digitali e materiali sensoriali, con lo scopo di trovare soluzioni ludiche e pedagogiche innovative.

Sinergia di gioco reale e virtuale.



## **TinkerPlay**



## Toys-to-life, i giochi ibridi: Nintendo labo



## Nuovi modi di raccontare

### L'emergere di nuove strutture narrative

"I racconti sono la base di tutte le culture umane, i mezzi principali attraverso i quali costruiamo, condividiamo e strutturiamo il senso della nostra esperienza comune. Stiamo assistendo all'emergere di nuove strutture narrative."

Henry Jenkis, Cultura convergente (2007)



### Il potere delle narrazioni

"Una buona storia è sempre una buona storia, indipendentemente da dove viene raccontata, se attorno al fuoco centinaia di anni fa o oggi attraverso una console da gioco."

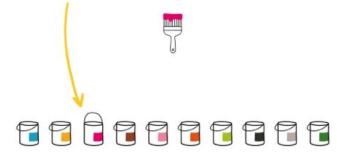
Alec Sokolov, sceneggiatore insieme a John Lasseter di Toy Story

### Le app raccontano in modo diverso da un libro: Minibombo





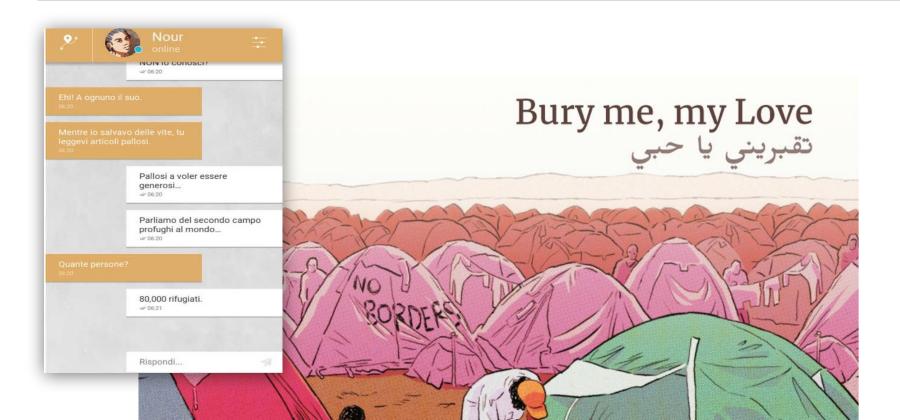
Da dove si comincia? Scegli un barattolo di vernice.



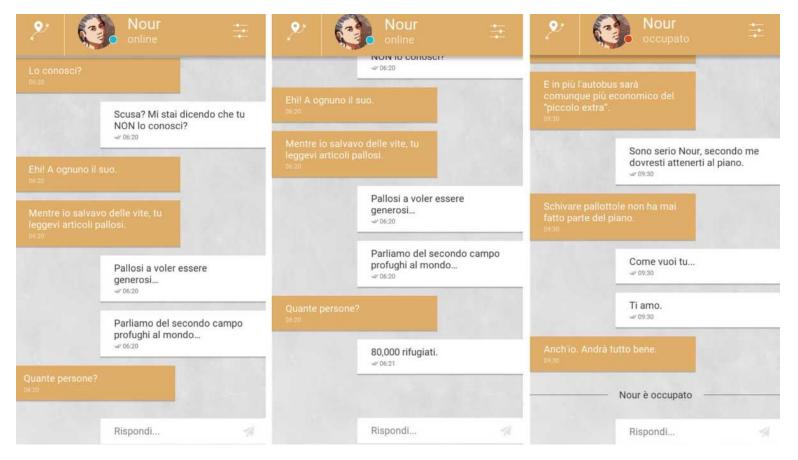
## **Graphic Digital Novel: Florence**



### Story Chat: Se mi ami non morire



#### **SE MI AMI NON MORIRE**



### Tv series, tra binge watching e interattività



### Leggere ai tempi della crossmedialità

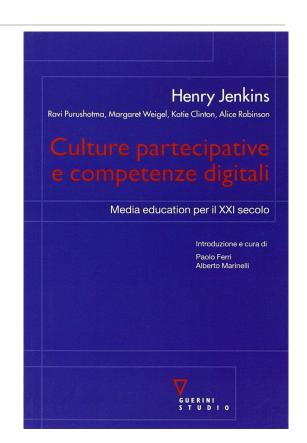
Anna Antoniazzi, Contaminazioni (2012)

"Questa possibilità implicita per il lettore di entrare nel testo e di trasformarlo, arricchirlo, o alleggerirlo di alcune sue parti, diviene esplicita nella crossmedialità. Grazie alle tecnologie dell'informazione, infatti, il lettore -qualunque sia il medium nel quale sta "leggendo" la storia -può condividere le proprie esperienze attraverso blog, forum di discussione, siti di condivisione ecc. o, anche, prendere in considerazione di proporre alternative o prolungamenti narrativi, in altri media; principalmente attraverso Internet."

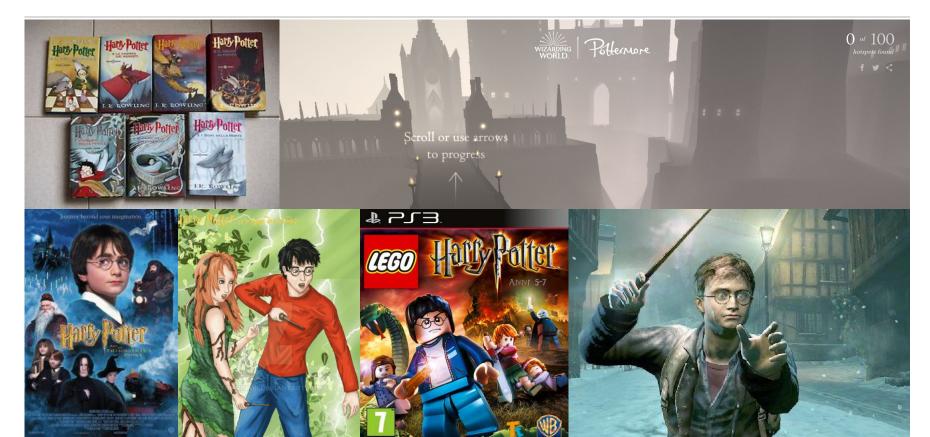
### Navigazione transmediale

L'abilità di seguire il flusso della narrazione e dell'informazione attraverso diversi media.

"Gli studenti imparano la multimodalità e la navigazione transmedia quando impegnano il loro tempo concentrando l'attenzione su come cambiano le storie mentre si muovono all'interno di differenti contesti di produzione e ricezione".



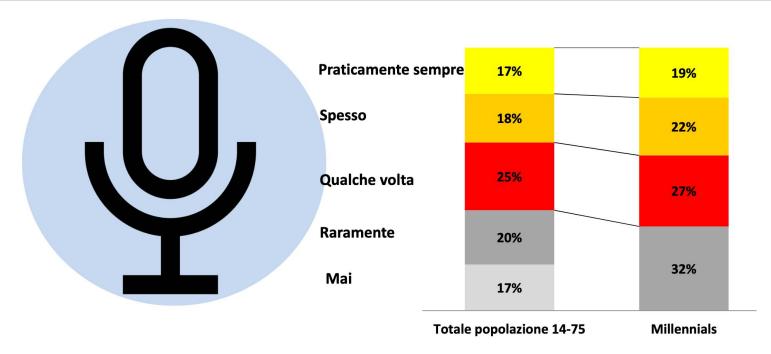
### Il mondo di Harry Potter



### Un nuovo ruolo per la voce



### L'utilizzo dei comandi vocali dello smartphone



(Dati Italia 2017)

Fonte: Osservatorio Net Digital Innovation Osservatorio Mobile B2C Strategy ©AIE

### Alexa Skills (Voice recognition)

Audible e ChooseCo, editore americano della serie di libri game Choose Your Own Adventure, stanno producendo una skill di Alexa con una serie di audiostorie a finali multipli con cui si interagisce tramite i comandi vocali di smart speakers come Amazon Echo.



## Realtà Virtuale

Un'esperienza immersiva in un'altra realtà vissuta grazie agli appositi visori.

Aspetti critici:

Quale finalità educativa?
Utilizzo limitato per
alcune persone.
Sviluppi in corso.



Anne Frank House VR

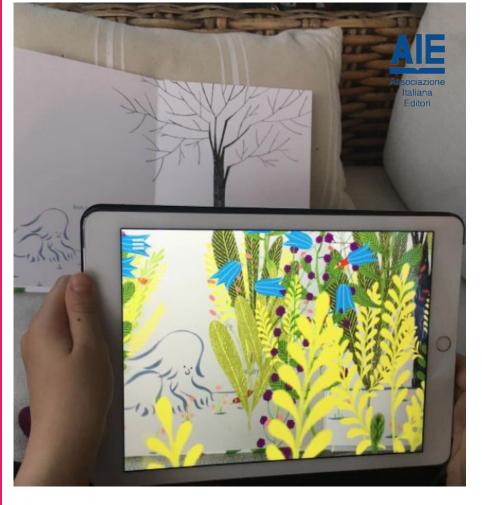
# Realtà Aumentata

Inquadrando attraverso
 un'app un piano, un
 oggetto nello spazio o
 un'immagine,
la realtà che osserviamo
attraverso lo schermo si

attraverso lo schermo si arricchisce di nuovi contenuti.

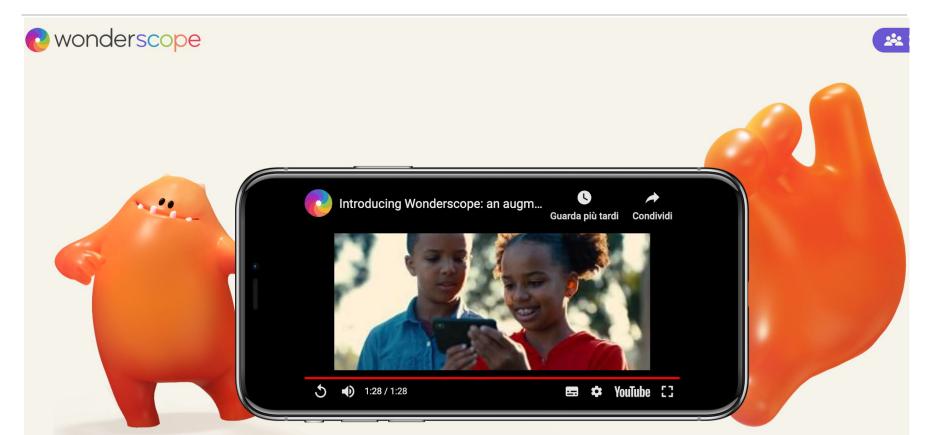
Aspetti critici:

Quale finalità educativa? E l'ergonomia? Sviluppi ancora da pensare.

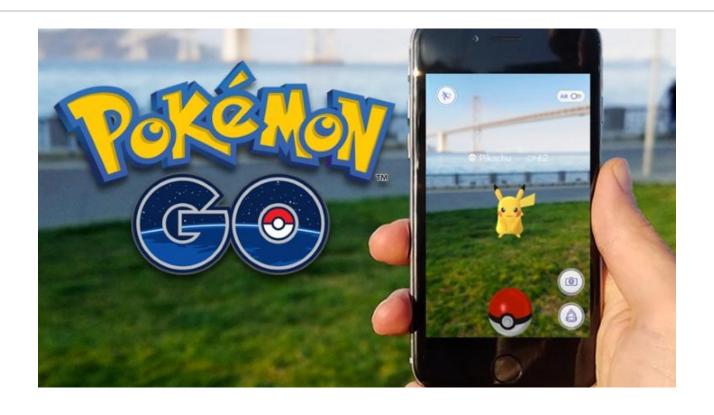


Copain? - Albin Michel Jeunesse

### Wonderscope (AR+ Voice recognition)



## Realtà Aumentata - Pokemon Go



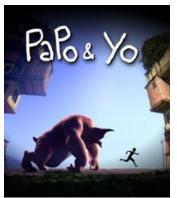
### Gioco e narrazioni interattive

















### Wattpad

565 milioni di storie, 70 milioni tra lettori e scrittori,
70% femmine e 90% Millennials o Gen Z (Dati Wattpad)

"It is a bit of a monoculture, and editors who have similar backgrounds in some of the biggest cities in the world decide what the entire book buying public should be reading...

...We are going to leverage our data, technology, and community to revolutionize how content is created and how people are entertained".

Allen Lau, co-founder di Wattpad

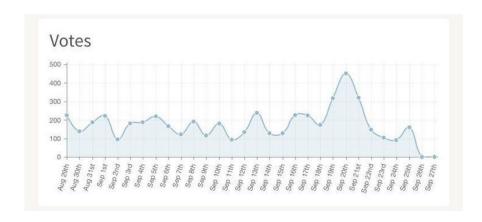


#### Scrivere con le statistiche

Su Wattpad le statistiche sono accessibili a ciascun autore e riportano:

- Lettori unici
- Numero di letture
- Voti e commenti
- Coinvolgimento (persone che hanno letto tutto il capitolo, interruzione della lettura)
- Dati demografici

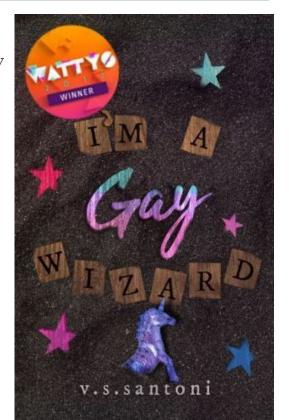




### Trend 2018 su Wattpad

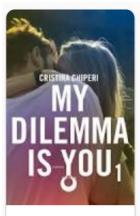
```
ROMANCE E RELIGIONE (+51%)
#MuslimRomance, #MuslimLoveStory, #IslamicLoveStory
PARITA' DI GENERE (+43%)
#Feminism, #Girlpower, #Feminist, #Feminismo
ORIENTAMENTO DI GENERE (+18%)
#Transgender, #Agender, #Genderfluid, #Nonbinary
DIVERSITA' (+41%)
#POC, #Diversity, #DiverseLit
```

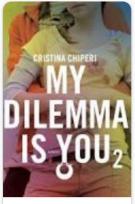
Comunità LGBTQ+: ruoli tradizionali di genere sono meno netti e la costruzione della propria identità è basata meno sul genere rispetto alle generazioni precedenti.

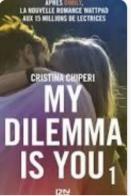


## Da Wattpad allo scaffale

Cristina Chiperi







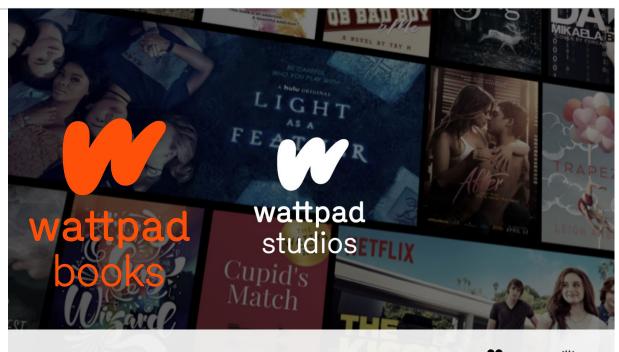


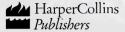


### Wattpad Studios e Wattpad Books, anche editore (2019)

Individuare tramite i dati e le metriche della piattaforma nuovi generi e temi di nicchia che potrebbero determinare il successo commerciale di un'opera (libri, film, show TV e progetti digitali).

Selezione di editor + test sui potenziali lettori.













#### **TWLetteratura**





Progetto "Se i quadri potessero parlare"



#### Fanpage su Facebook su un tema o un personaggio storico



Gruppo FB "Se Whatsapp fosse sempre esistito"





# Videogiochi e piattaforme da usare in classe

### Scribblenauts, Civilization, Sim City, Portal...



## **Assassins' Creed Discovery Tour**



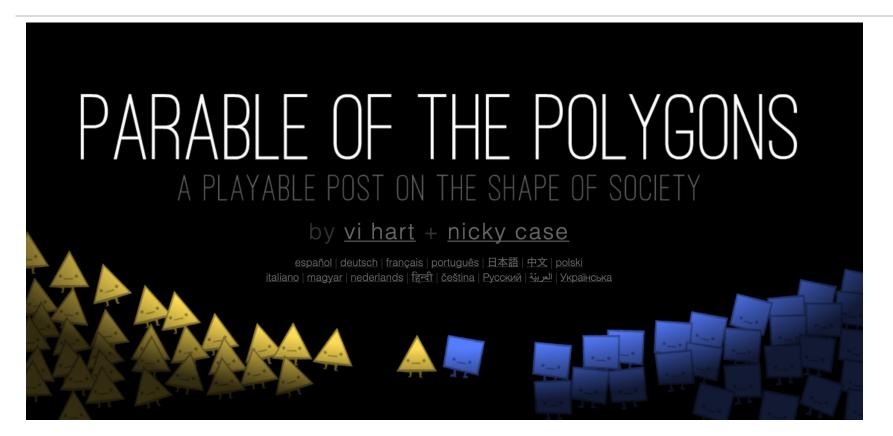
### **Minecraft Education Edition**



## That's your right!



#### Parable of the Polygons



### Come sopravvivere alle fake news

 Guida galattica per esploratori di notizie





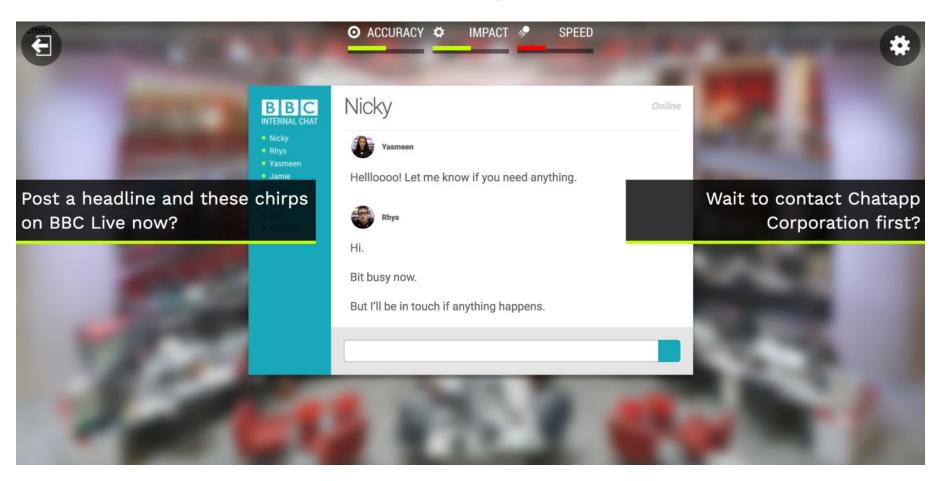
#### Dicotomia vero / falso





**Figura 5.1** Aprile 2017: tre titoli, rispettivamente di *Corriere della Sera, La Repubblica e L'Huffington Post* sulla disoccupazione giovanile. I disoccupati dunque sono di più o di meno del mese precedente?

### **BBC** iReporter



#### Lifesaver

THE RESUSCITATION COUNCIL (UK) PRESENTS

# LIFESAVER

AN INTERACTIVE FILM BY MARTIN PERCY

SECOND EDITION

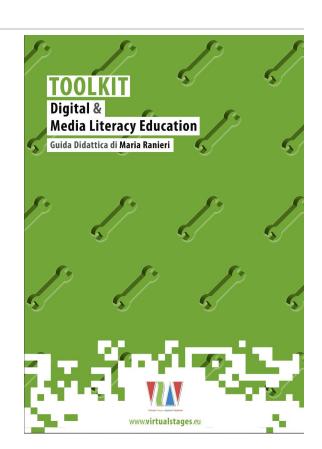
PRODUCED BY UNIT9

#### Risorse di Media Education

#### Toolkit del Progetto VirtualStages

Attività educative che hanno lo scopo di sviluppare una maggiore consapevolezza tra i giovani riguardo sia i rischi che le opportunità dei media digitali e della comunicazione online.

http://virtualstages.eu/media/vsav\_toolkit\_it.pdf



# 5 Concetti e 5 Domande per la MEDIA LITERACY

CONCETTI		DOMANDE
	Tutti i messaggi dei media sono costruiti	Chi ha creato il messaggio?
- <u>()</u> -	l messaggi dei media sono costruiti usando un linguaggio creativo dotato di regole proprie	Quali tecniche creative sono usate per attirare la mia attenzione?
•	Persone diverse hanno un'esperienza differente dello stesso messaggio mediatico	In che modo persone diverse possono percepire il messaggio in modo differente da me?
00	l media esprimono valori e punti di vista	Quale stile di vita, valori e punti di vista sono rappresentati o omessi dal messaggio?
U	La maggior parte dei media sono organizzati per ottenere profitto e/o potere	Perché questo messaggio è stato creato e comunicato?

#### Geocaching



Geocaching: un social network che consente una caccia al tesoro collettiva. I partecipanti devono scovare oggetti nascosti da altri utenti all'aperto basandosi sulle coordinate GPS fornite sul sito.

## Progettare un laboratorio digitale

#### Progettare un laboratorio - Pagina Facebook di un libro

Attività che consiste nella co-progettazione di un laboratorio di promozione della lettura rivolto ai ragazzi (11-14 anni) da tenersi in biblioteca.

Il laboratorio utilizza la piattaforma social di Facebook come strumento per alimentare nei ragazzi l'interesse e il confronto attorno a un libro.

I ragazzi dovranno animare di contenuti la pagina Facebook di un libro / personaggio di un libro / autore.

#### Progettare un laboratorio - Pagina Facebook di un libro

SCHEDA DA COMPILARE ALLA FINE DELL'ATTIVITA' DI PROGETTAZIONE

```
Titolo dell'attività
Breve descrizione
Scopo (Quali sono gli obiettivi del laboratorio?)
Target (Età?)
Durata e Fasi (tempo totale e tempo per le singole attività)
Prerequisiti (es. devono aver letto il libro?)
Materiali e strumenti (Cosa serve?)
Ruoli (es. tutor, coordinatore gruppo...)
Istruzioni (Fase preparatoria - attività - conclusione)
```

## Grazie per l'attenzione!

roberta@mamamoit

www.facebook.com/mamamo.it

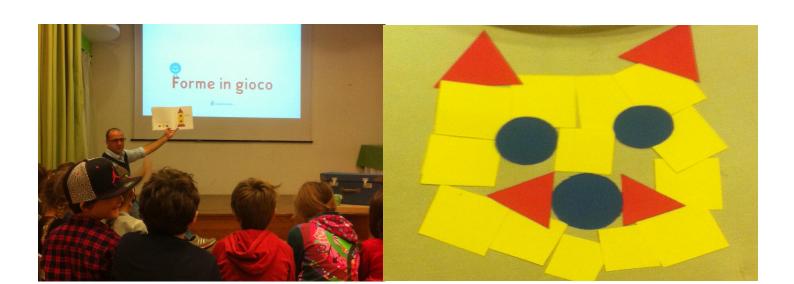
#### Laboratori e letture animate



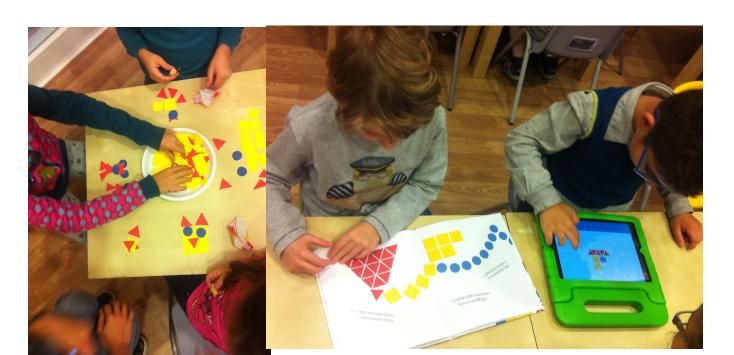
Permettono ai bambini di mettersi alla prova nel gruppo di coetanei con cui operano. Muovere i primi passi verso un utilizzo funzionale e progettuale del digitale e abituarsi alla continuità tra attività digitale e reale.

#### App + libro: "Forme in gioco" di Minibombo

- 1.È stato presentato e letto ai bambini il libro **Forme** in gioco di Minibombo.
- 2.L'omonima app è stata "raccontata" con un videoproiettore: racconto animato.



- 3.È stato chiesto ai bambini di creare la propria forma su carta, realizzando un collage, incollando le figure geometriche su un foglio.
- 4. I bambini hanno giocato con l'app e letto il libro autonomamente, alternandosi nell'uso del tablet.

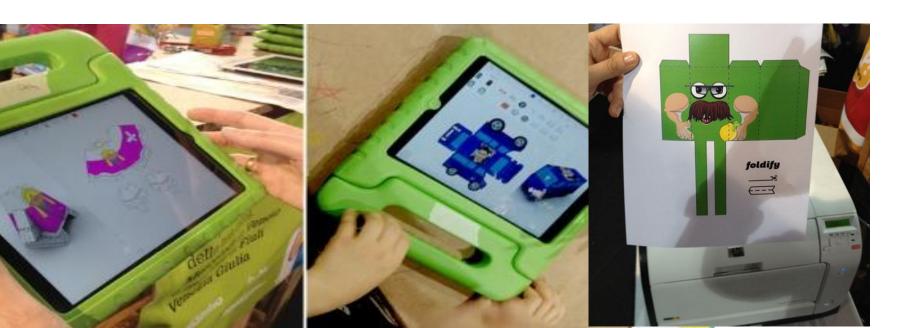


#### Laboratorio digitale creativo: App Foldify

- 1.Con un videoproiettore o singolarmente su tablet vengono spiegate le funzionalità dell'app, che consente di colorare e personalizzare delle sagome 2D (un omino, una macchinina, una casa...).
- 2.A turno i bambini utilizzano l'app per personalizzare il proprio soggetto, disegnando, cambiando i colori o aggiungendo degli elementi decorativi come occhi, bocche, finestrini, tergicristalli... o mediante foto che scattano sul momento.



- 3.Utilizzando Foldify, lo schermo del tablet risulta diviso in due: in un'area il bambino opera su un modello 2D, in un'altra vede lo stesso modello nella dimensione 3D.
- 4. Stampa dal tablet su stampante AirPrint. Il modello stampato in 2D potrà essere ritagliato, piegato e incollato.



## Come valutare un'applicazione?

#### Interactive fiction - Twine



In the year 1596, Anna is about to be burned at the stake. As the constable prepares to light the fire below her, she can do nothing but seek a solution in her own memory and imagination.

The Anachronist is a game in which you make choices that determine the outcome. By increasing Anna's knowledge, you can create opportunities for her to act. By decreasing the entropy or disorder of the whole situation, you can raise the odds that the ending will be a happy one for all of the characters. If you try to conclude the story while knowledge is too low or entropy is too high, Anna will burn.

At the same time, *The Anachronist* is literary fiction. With as many words as a novel, it's indebted to authors like Joyce, Borges, Calvino, and Pamuk. It uses modernist and post-modernist literary techniques—as well as an interactive format—to explore questions of perspective, historical change, and truth.

Click to enter the world of The Anachronist.

#### The Anachronist



Author's homepage

Previous books (author's Amazon page)

Enter the fiction

## Realizzazione Tecnica

Molti prodotti presenti sugli store hanno un livello tecnico di esecuzione molto basso.

Logica digitale: pubblico e poi debuggo



## Chi l'ha fatta?

#### **CREDITS**

Sviluppatore
Autore testi
Illustratore
Sound designer
Consulenti



La scimmia col cappello

## La struttura

Help

Sommario

Parental gate

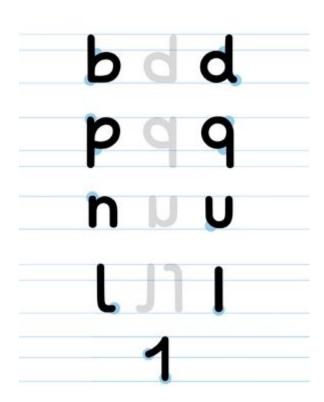
Impostazioni (lingua, audio, modalità di lettura)

Pulsanti di navigazione e accesso ai contenuti accessori



Lola Slug - Giulia Olivares

Nel font realizzato dalla Olivares ogni lettera ha una forma differente: p, b, q, d, n, u, I (elle), I (i maiuscola), e 1 (uno) sono diverse anche vedendole specchiate o ribaltate. Eccole in uno schema fornito dalla stessa illustratrice.



il font di Lola Slug

## Usabilità e coinvolgimento

Facile da usare, intuitiva: i tutorial servono agli adulti non ai bambini.

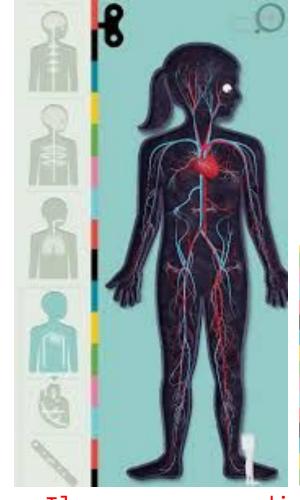
Se l'app è ben strutturata

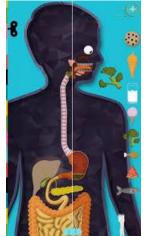
il bambino sa

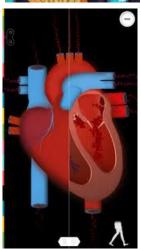
intuitivamente dove andare,

non si trova mai in un

punto morto.







Il corpo umano di Tinybop

# Interazioni e animazioni

**QUALITÀ:** effetti speciali… ma anche no!

FUNZIONALITÀ: funzionali alla storia, al gioco, all'attività educativa

MISURA: non devono distrarre



Dalla Chioma - Minibombo

## Sound Design

**Suoni** "fai da te" possono svilire anche l'app meglio strutturata.

**Voci** naturali e adatte al personaggio e senza inflessioni straniere

Pulsante off per jingle e musica di sottofondo in loop, in generale per il controllo dei suoni.



Con le orecchie di lupo - Smallbytes

# Potenziamento delle capacità

Il bambino si sente rafforzato in AUTOSTIMA E AUTONOMIA se è capace di svolgere i compiti proposti dall'app, mai frustrato perché non può portarli a termine.

- Livelli progressivi di gioco
  - Meccanismi premianti





Thinkrolls - Avokiddo

## Coerenza narrativa

Una buona **storia** e **personaggi** ben costruiti sono alla base di ogni app o gioco di successo.

"Una buona storia è sempre una buona storia, indipendentemente da dove viene raccontata, se attorno al fuoco centinaia di anni fa o oggi attraverso una console da gioco"

Alec Sokolow, co-writer Toy Story



Monument Valley - Ustwo

## Innovazione

App che sfruttano una nuova tecnologia, sperimentano nuovi approcci narrativi ed educativi, colgono sollecitazioni di contenuti originali...







Spot - David Wiesner

## Reale e virtuale

Cntenuti per bambini che combinano interfaccia digitali e materiali sensoriali, con lo scopo di trovare soluzioni ludiche e pedagogiche innovative.

Sinergia di gioco reale e virtuale.



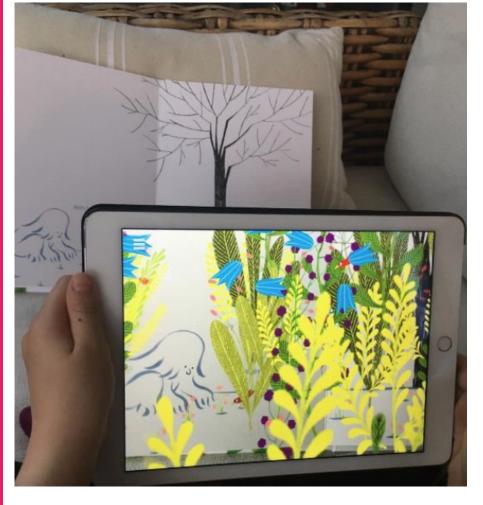
Fino a 100 - Marbotic

## Realtà Aumentata

Inquadrando attraverso un'app un piano, un oggetto nello spazio o un'immagine, ecco che la realtà che osserviamo attraverso lo schermo si arricchisce di nuovi contenuti.

Aspetti critici:

Quale finalità educativa? E l'ergonomia? Sviluppi ancora da immaginare!



Copain? - Albin Michel Jeunesse