

APPLICHIAMOCI
BREVE VIAGGIO NEL MONDO
DELLE APP PER L'INFANZIA





PLAYING OR
LEARNING?

NEL GUARDARE E NELLO SCEGLIERE UN'APP PER I PIÙ PICCOLI È NECESSARIO CONOSCERE IL PROPRIO AUDIENCE.

VALUTARE SE L'ESPERIENZA VISSUTA CON IL CONTENUTO E L'INTERATTIVITÀ OFFERTI DALL'APP SONO COERENTI CON IL MODO IN CUI UN UTENTE PREFERISCE COMPLETARE IL COMPITO PROPOSTO.

NEL CASO DEI BAMBINI È EVIDENTE COME, QUALUNQUE COMPITO VENGA PROPOSTO DALL'APPLICATIVO PASSI ATTRAVERSO UN'ATTIVITÀ DI GIOCO



DESIGNING
FOR KIDS
VS.
DESIGNING
FOR ADULTS

LE DIFFERENZE OGGI SONO DECISAMENTE PIÙ SFUMATE VISTA L'ESPOSIZIONE DEI PIÙ PICCOLI A CONTENUTI DI VARIA NATURA E A SISTEMI INTERATTIVI PIÙ DISPARATI.

NELLE APP PER ADULTI LO SCOPO È CONSIDERATO SOLO IL MOTORE PER RAGGIUNGERE **"THE FINISH LINE"** MENTRE, NEL CASO DEI CONTENUTI PER I PIÙ PICCOLI, IL PUNTO DI ARRIVO È **SOLO UNA PARTE DELLA STORIA**



DESIGNING
FOR KIDS
VS.
DESIGNING
FOR ADULTS

DIFFERENZE AMBIENTI INTERATTIVI - ADULTI / BAMBINI

- SFIDA (cambiamenti nello scenario attivati dall'utente)
- FEEDBACK (visivi e uditivi, evidenti e di conferma)
- FIDUCIA (ambienti sicuri, che non mettano a rischio i bambini)
- CAMBIAMENTO (conoscenza chiara della fascia d'età)



DESIGNING
FOR KIDS
VS.
DESIGNING
FOR ADULTS

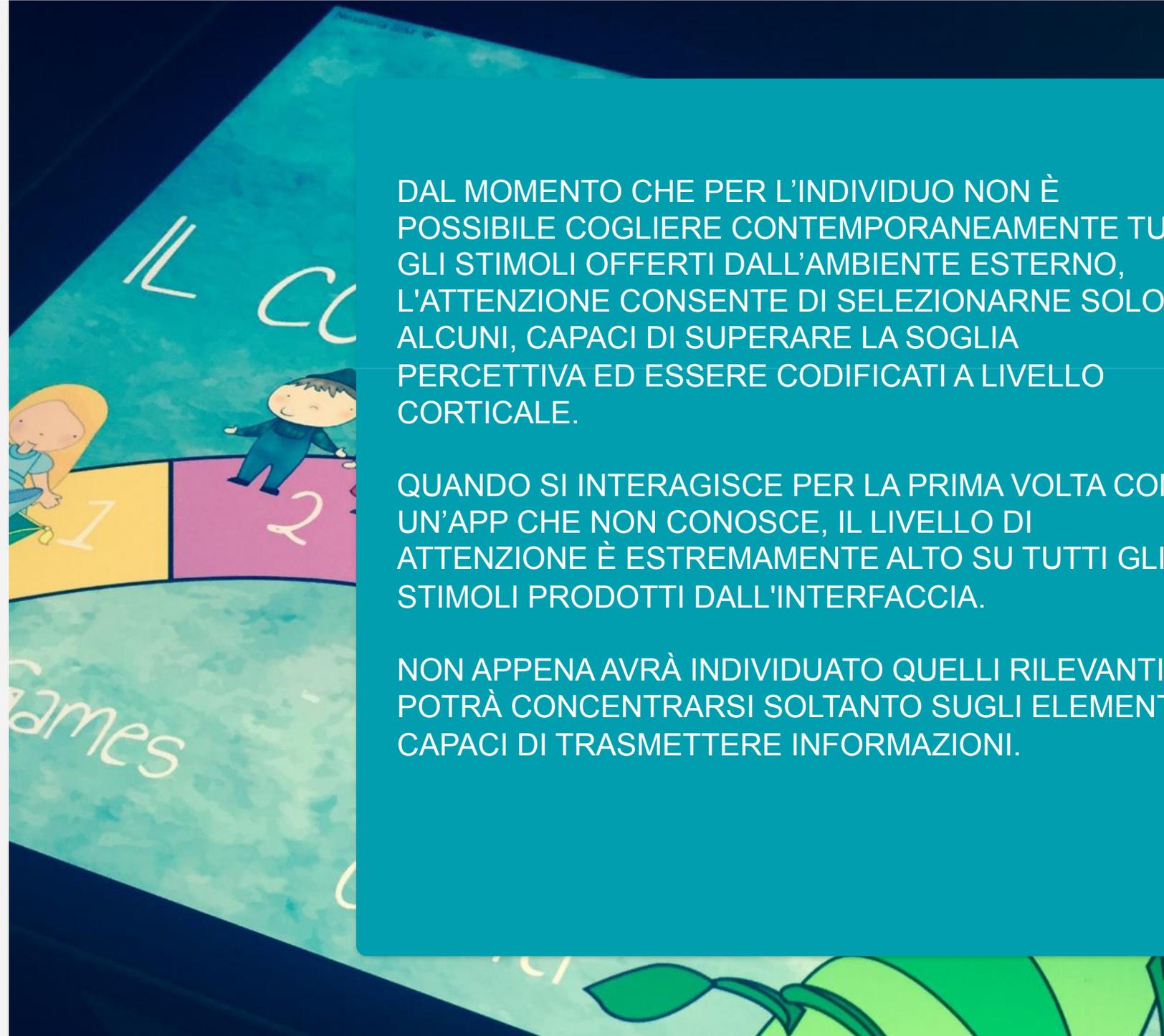
SOMIGLIANZE AMBIENTI INTERATTIVI ADULTI / BAMBINI

- SCOPO
- SORPRESA
- EASTER EGG
- **CONSISTENZA**

CONSISTENZA LEARNABILITY

PIÙ ALTO È IL LIVELLO DI APPRENDIBILITÀ DELL'INTERFACCIA (*LEARNABILITY*) E MAGGIORE ATTENZIONE SARÀ RIVOLTA AI CONTENUTI.

TUTTI GLI STIMOLI CHE COSTITUISCONO L'INTERFACCIA (VISIVI, UDITIVI...), PREDISPOSTI PER ESSERE INTERPRETATI SENZA AMBIGUITÀ, PERMETTONO UNA COMPrensIONE IMMEDIATA DELL'OGGETTO



DAL MOMENTO CHE PER L'INDIVIDUO NON È POSSIBILE COGLIERE CONTEMPORANEAMENTE TUTTI GLI STIMOLI OFFERTI DALL'AMBIENTE ESTERNO, L'ATTENZIONE CONSENTE DI SELEZIONARNE SOLO ALCUNI, CAPACI DI SUPERARE LA SOGLIA PERCETTIVA ED ESSERE CODIFICATI A LIVELLO CORTICALE.

QUANDO SI INTERAGISCE PER LA PRIMA VOLTA CON UN'APP CHE NON CONOSCE, IL LIVELLO DI ATTENZIONE È ESTREMAMENTE ALTO SU TUTTI GLI STIMOLI PRODOTTI DALL'INTERFACCIA.

NON APPENA AVRÀ INDIVIDUATO QUELLI RILEVANTI POTRÀ CONCENTRARI SOLTANTO SUGLI ELEMENTI CAPACI DI TRASMETTERE INFORMAZIONI.

CONSISTENZA AFFORDANCE

DONALD A. NORMAN
PSICOLOGO E INGEGNERE
STATUNITENSE

LA CAFFETTIERA DEL MASOCHISTA.
PSICOPATOLOGIA DEGLI OGGETTI QUOTIDIANI
(*The psychology of everyday things*
e *The design of everyday things, 1988*)

PROFESSORE DI PSICOLOGIA E SCIENZE
COGNITIVE, DIRETTORE DELL'ISTITUTO
PER LA SCIENZA COGNITIVA
DELL'UNIVERSITÀ DELLA CALIFORNIA,
LAUREATO IN INGEGNERIA ELETTRONICA
PRESSO IL MIT

AFFORDANCE “INVITI ALL'USO”

CHIARI E VISIBILI ATTI A FAR CAPIRE
ALL'UTENTE A COSA ESSO SERVA E
COME SI DEBBA USARLO;

QUALITÀ PERFECITE DELLE COSE



CONSISTENZA AFFORDANCE

DONALD A. NORMAN
PSICOLOGO E INGEGNERE
STATUNITENSE

LA CAFFETTIERA DEL MASOCHISTA.
PSICOPATOLOGIA DEGLI OGGETTI QUOTIDIANI
(*The psychology of everyday things*
e *The design of everyday things, 1988*)

PROFESSORE DI PSICOLOGIA E SCIENZE
COGNITIVE, DIRETTORE DELL'ISTITUTO
PER LA SCIENZA COGNITIVA
DELL'UNIVERSITÀ DELLA CALIFORNIA,
LAUREATO IN INGEGNERIA ELETTRONICA
PRESSO IL MIT



GLI OGGETTI BEN PROGETTATI SONO FACILI
DA USARE E COMPRENDERE CONTENGONO
INDIZI VISIBILI DEL LORO FUNZIONAMENTO.

PRINCIPI FONDAMENTALI DEL BUON DESIGN

LA VISIBILITÀ

UN OGGETTO DEVE TRASMETTERE IL
MESSAGGIO GIUSTO

FEEDBACK O RETROAZIONE

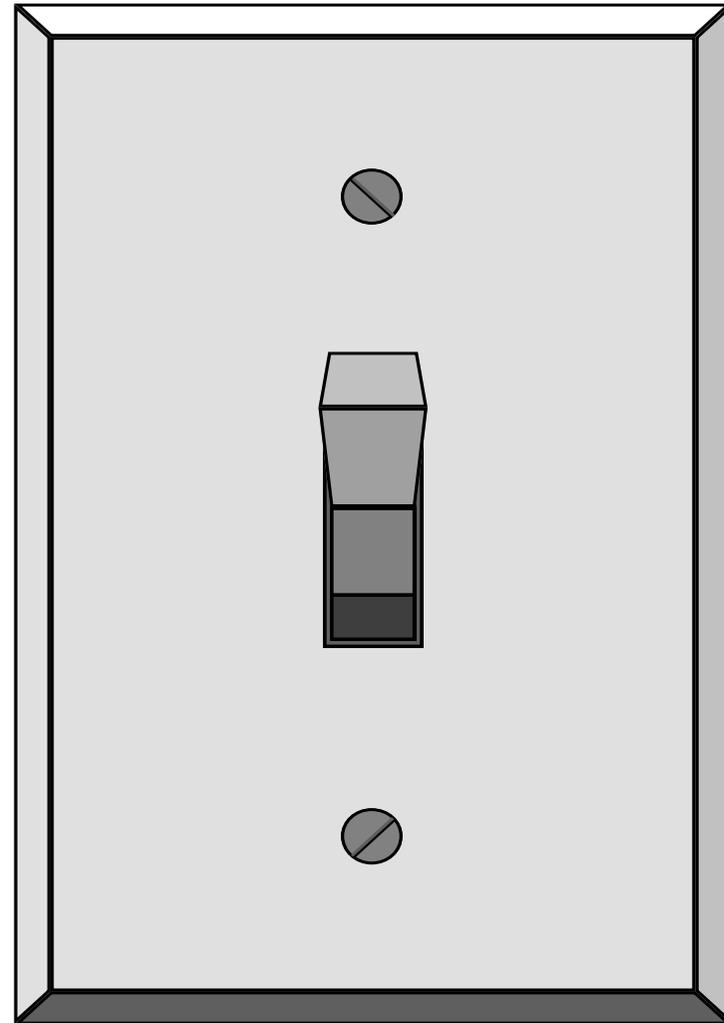
FORNIRE RISULTATI VISIBILI

LE PORTE

UN BUON DISEGNO DEVE RENDERE VISIBILE IN CHE
DIREZIONE SI MUOVE E SU CHE LATO DEVO AGIRE
PER FARLA MUOVERE. UN *DESIGN NATURALE*
EVIDENZIA DOVE SONO I CARDINI E DOVE
APPOGGIARE LA MANO PER SPINGERE O TIRARE

INVITO AD ALZARE O ABBASSARE

AFFORDANCE



INVITO AD AZIONARE UNA LEVA

AFFORDANCE



INVITO A IMPUGNARE

AFFORDANCE



CONSISTENZA MAPPING NATURALE

DONALD A. NORMAN
PSICOLOGO E INGEGNERE
STATUNITENSE

LA CAFFETTIERA DEL MASOCHISTA.
PSICOPATOLOGIA DEGLI OGGETTI QUOTIDIANI
(*The psychology of everyday things*
e *The design of everyday things, 1988*)

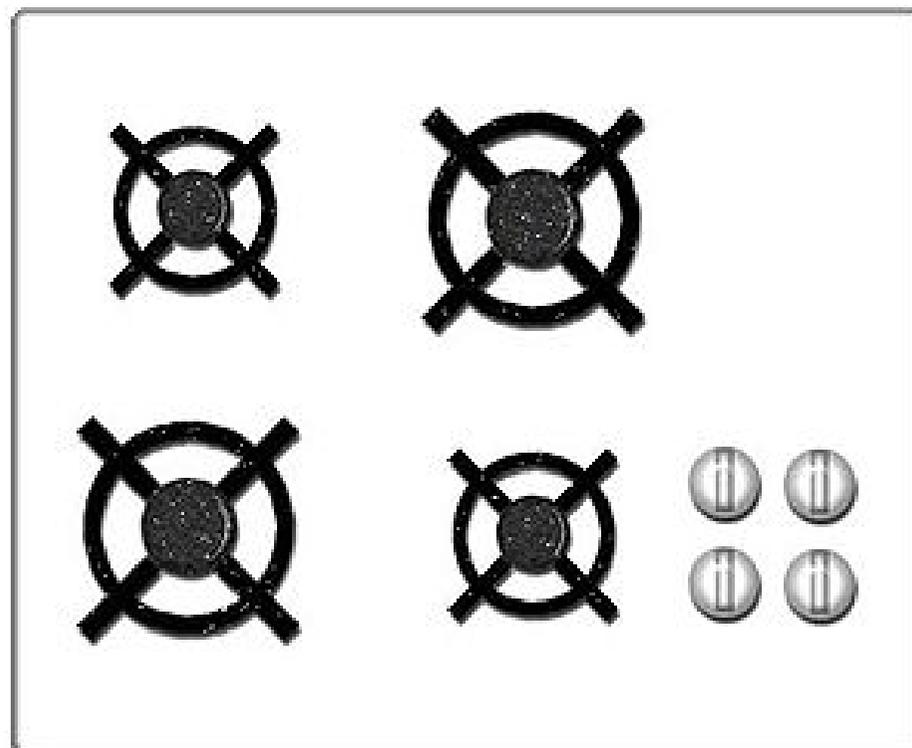
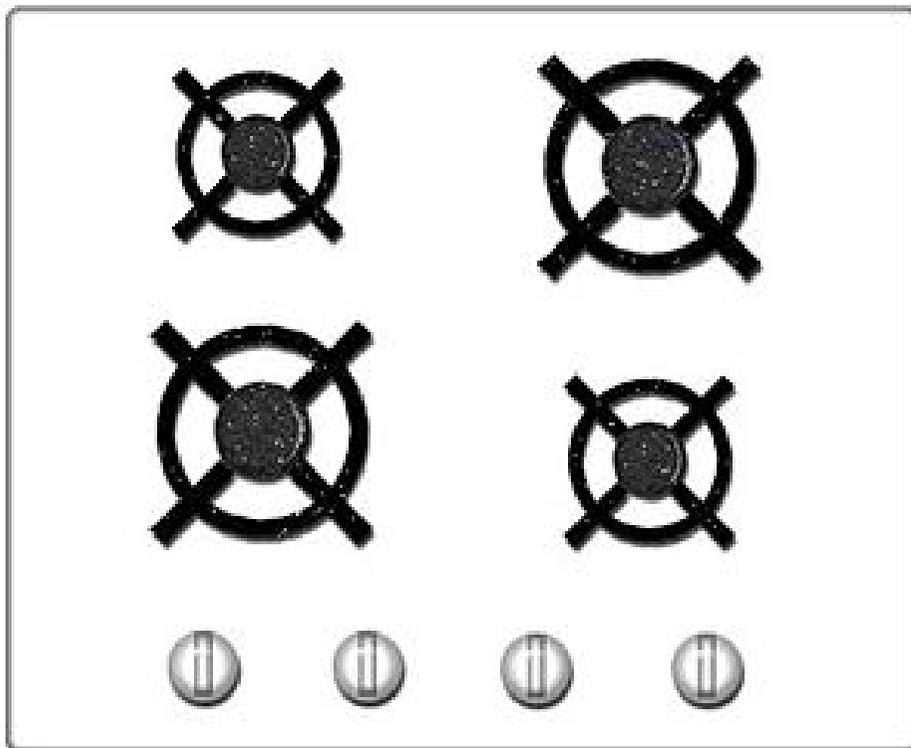
PROFESSORE DI PSICOLOGIA E SCIENZE
COGNITIVE, DIRETTORE DELL'ISTITUTO
PER LA SCIENZA COGNITIVA
DELL'UNIVERSITÀ DELLA CALIFORNIA,
LAUREATO IN INGEGNERIA ELETTRONICA
PRESSO IL MIT

FORNIRE UN *MAPPING NATURALE* PER
RENDERE VISIBILI IL RAPPORTO TRA
AZIONE E RISULTATO, COMANDO E
EFFETTO. FORNISCE LA RELAZIONE TRA
QUELLO CHE SI VUOLE FARE E QUELLO
CHE SI PUÒ FARE.
MAPPING INFELICI SONO LA FONTE DELLA
FRUSTRAZIONE QUOTIDIANA CON GLI
OGGETTI

DARE *FEED-BACK*
FORNIRE *FEED-BACK* IMMEDIATO QUANDO
SI ESEGUE UN AZIONE
PER FAR SAPERE ALL'UTENTE QUALE
AZIONE HA EFFETTIVAMENTE
ESEGUITO E QUALE RISULTATO HA
OTTENUTO

LA MANCANZA DI FEEDBACK CREA
DIFFICOLTÀ E L'UTENTE HA L'IMPRESSIONE
CHE NULLA SIA SUCCESSO

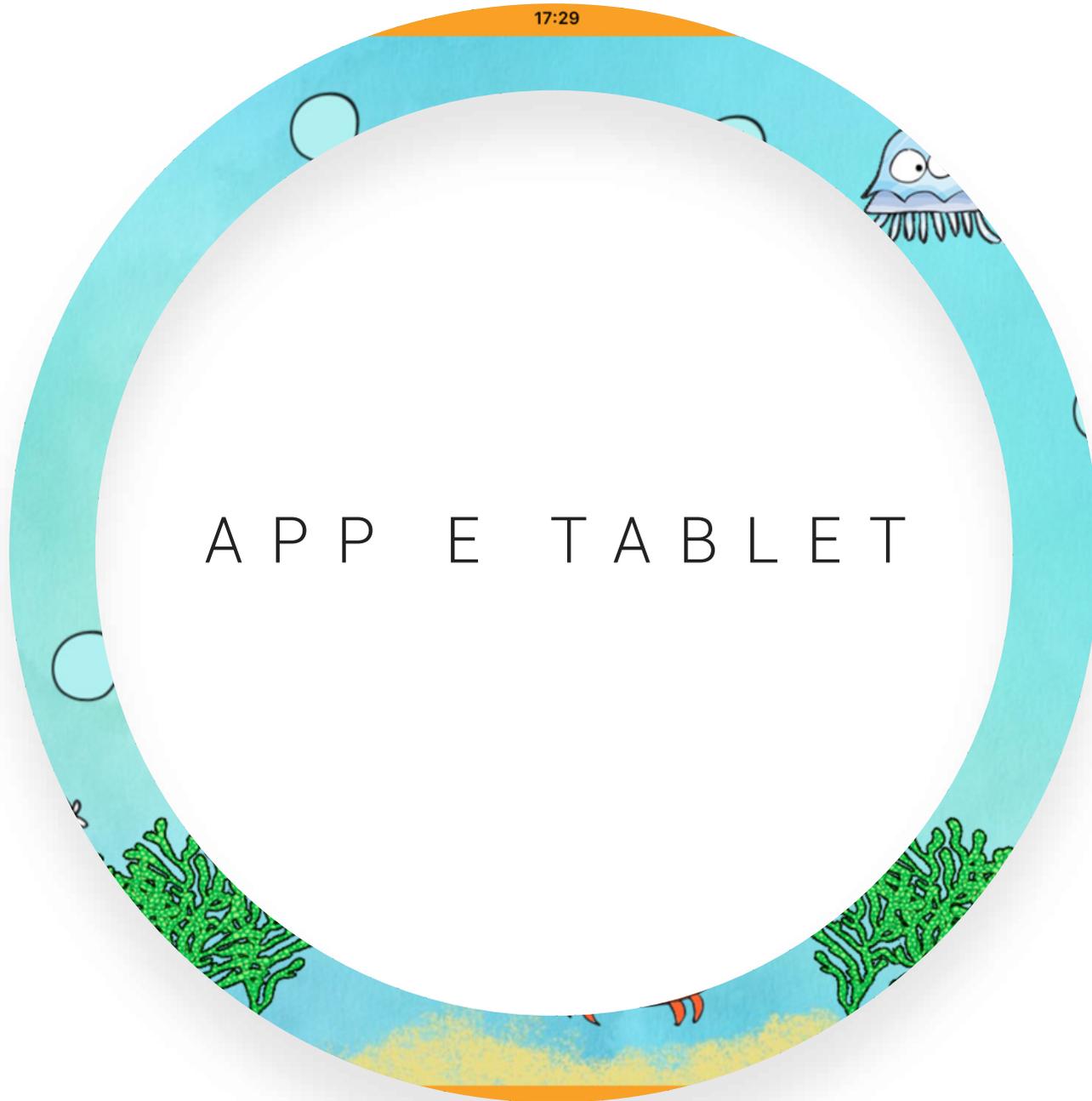
MAPPING I FORNELLI



MAPPING IL VOLANTE



A P P E T A B L E T



COMPUTER

PER IL LAVORO



SMARTPHONE

PERSONALE

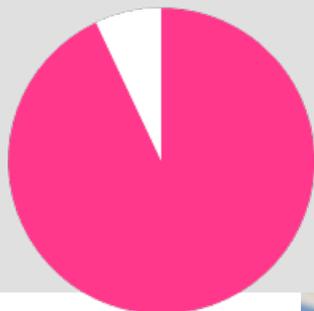


IL TABLET

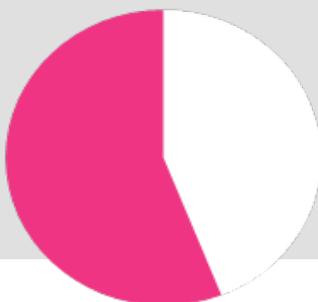
DEVICE DA POTER USARE IN
CLASSE E IN FAMIGLIA



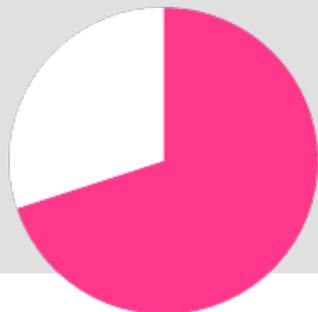
USO DELL' IPAD
A CASA 93%

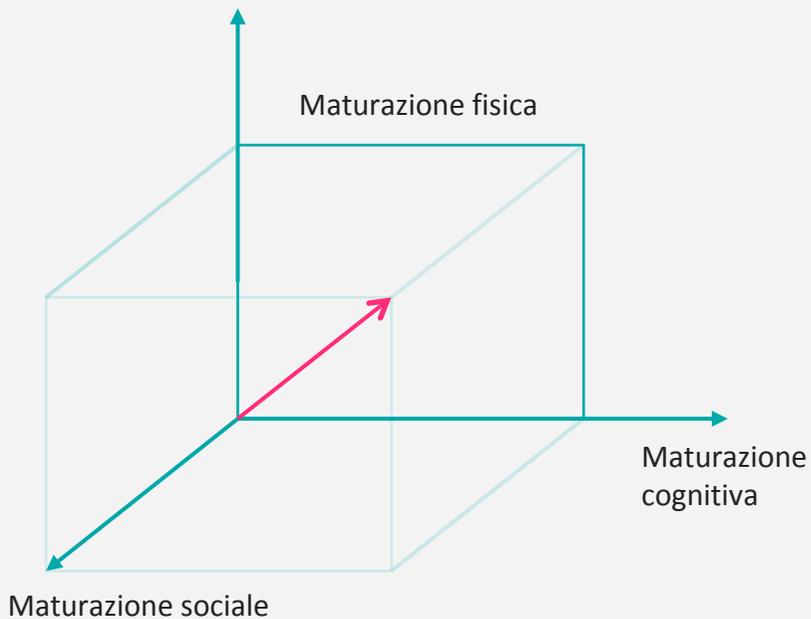


44%
DELL'USO AVVIENE
SUL DIVANO



TABLET USATO DAI
FIGLI DEI
POSSESSORI
NEL 70% DEI CASI





SCEGLIERE (O DISEGNARE!) APP PER I BAMBINI È UNA SFIDA COMPLESSA E DELICATA, PERCHÉ È NECESSARIO CONFRONTARSI CON UN'UTENZA CHE CAMBIA IN MODO RADICALE NELL'ARCO DEI PRIMI ANNI DI VITA, ATTRAVERSO UNA CRESCITA *FISICA E UNA MATURAZIONE COGNITIVA E SOCIALE*

LO SVILUPPO INFATTI, È DETERMINATO DA QUESTE TRE DIMENSIONI CHE MATURANDO CONTEMPORANEAMENTE E PORTANO ALLA CRESCITA COMPLETA DEL SOGGETTO E A LORO VOLTA MUTANO ANCHE IL RAPPORTO CHE ESSI HANNO I CONTENUTI DIGITALI/ DEVICES.

DOBBIAMO CONOSCERE I NOSTRI UTENTI AL FINE DI POTER RIVEDERE I NOSTRI PRESUPPOSTI



DOBBIAMO CONOSCERE I NOSTRI
UTENTI AL FINE DI POTER RIVEDERE I
NOSTRI PRESUPPOSTI

FATTORI LEGATI AL DESIGN E ALLA TECNOLOGIA

DISEGNO
DELL'INTERFACCIA, USO
DI IMMAGINI CHIARE E
COMPENSIBILI, COLORI
E MODALITÀ DI
INTERAZIONE CHE
INFLUENZINO
POSITIVAMENTE
L'APPRENDIMENTO.

FATTORI UMANI

PERCEZIONE,
ATTENZIONE, MEMORIA E
LO SVILUPPO MENTALE,
INTERVENGONO
NELL'INTERPRETAZIONE
DEGLI AMBIENTI E PIÙ
SPECIFICAMENTE
DELLE INTERFACCE CON
CUI I BAMBINI
INTERAGISCONO



FATTORI UMANI

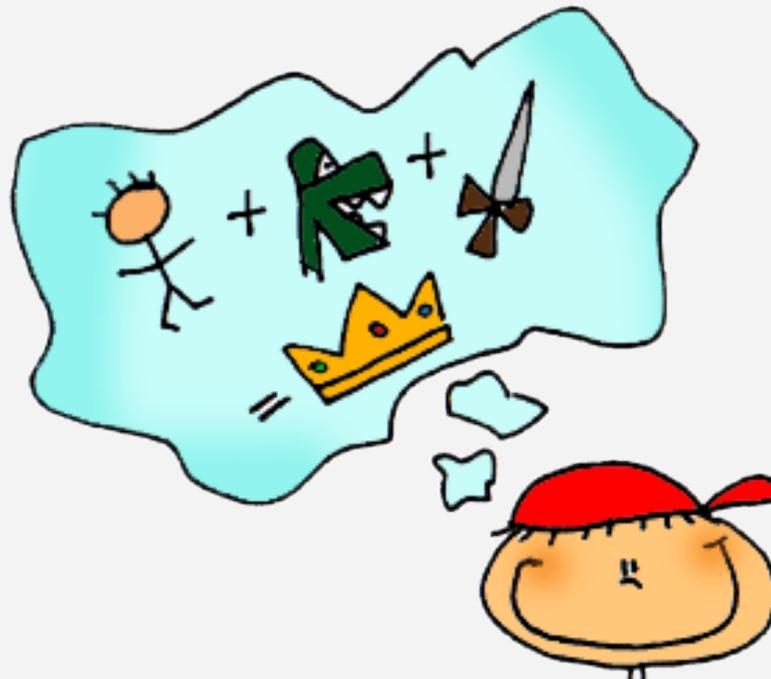


SVILUPPO COGNITIVO

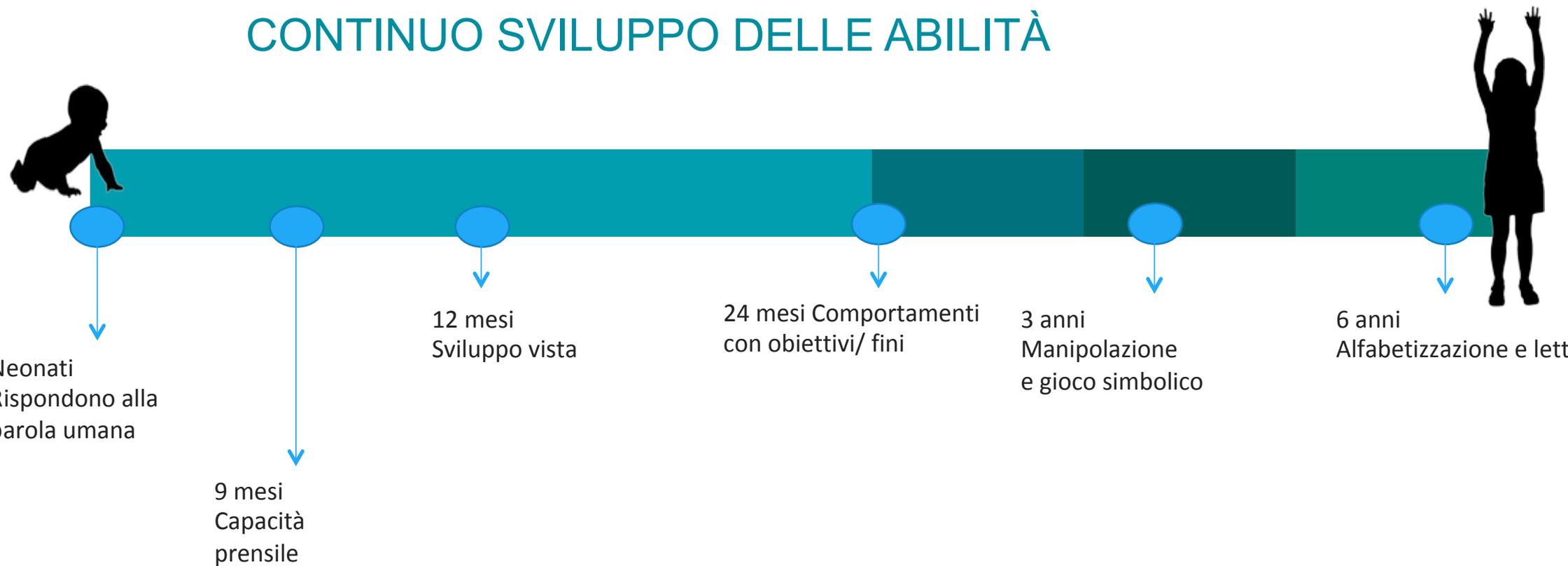
LE CONOSCENZE SULLO SVILUPPO MENTALE DEL BAMBINO E LE RICERCHE IN MERITO ALL'USO DELLE TECNOLOGIE POSSONO AIUTARE A COMPRENDERE LE POTENZIALITÀ DEGLI STRUMENTI MULTIMEDIALI. PER COMPIERE QUESTA DISTINZIONE È POSSIBILE PRENDERE SPUNTO DAL LAVORO GIÀ COMPIUTO DA PIAGET INDIVIDUANDO ALCUNI MOMENTI IMPORTANTI AI QUALI SI RIFANNO DIVERSE FASCE D'ETÀ E DUNQUE COMPETENZE DIFFERENTI

DOBBIAMO SPENDERE PIÙ
ATTENZIONE VERSO I BISOGNI
E LE COMPETENZE DEI
BAMBINI

0 – 2 anni
2 – 4 anni
4 – 6 anni
6 – 8 anni
8 – 10 anni



CONTINUO SVILUPPO DELLE ABILITÀ



... E DELLE COMPETENZE



neonati

prescolare

primaria

preadolescenza

fondamentali

linguistiche

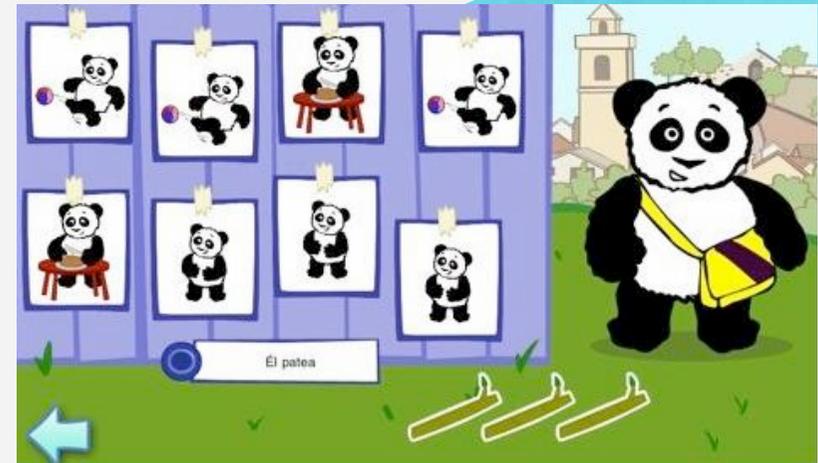
Competenze visive e spaziali

corporea e cinestetica

sociale



2 – 4 anni



- CLASSIFICAZIONE CHIARA DEGLI OGGETTI SULLO SCHERMO (DISTINZIONE EVIDENTE TRA GLI ELEMENTI INTERATTIVI E QUELLI ESCLUSIVAMENTE GRAFICI)
- UTILIZZO DI UN SOLA **GESTURE**
- AREE INTERATTIVE MOLTO GRANDI
- CONTROLLI POSIZIONATI IN BASSO, NEGLI ANGOLI DESTRO/ SINISTRO (I BAMBINI NON CONOSCERANNO IL SENSO DI DESTRA O SINISTRA MA COMPRENDERANNO CHE TALI BOTTONI SERVONO PER ANDARE AVANTI-INDIETRO)
- UN SOLO COMPORTAMENTO ASSEGNATO AD OGNI ELEMENTO SULLO SCHERMO
- **ICONE RAPPRESENTATIVE**
- NON EVIDENZIARE LE DIFFERENZE DI GENERE
- AUDIO CON PRONUNCIA CHIARA
- ISTRUZIONI (POCHE E VOCALI).

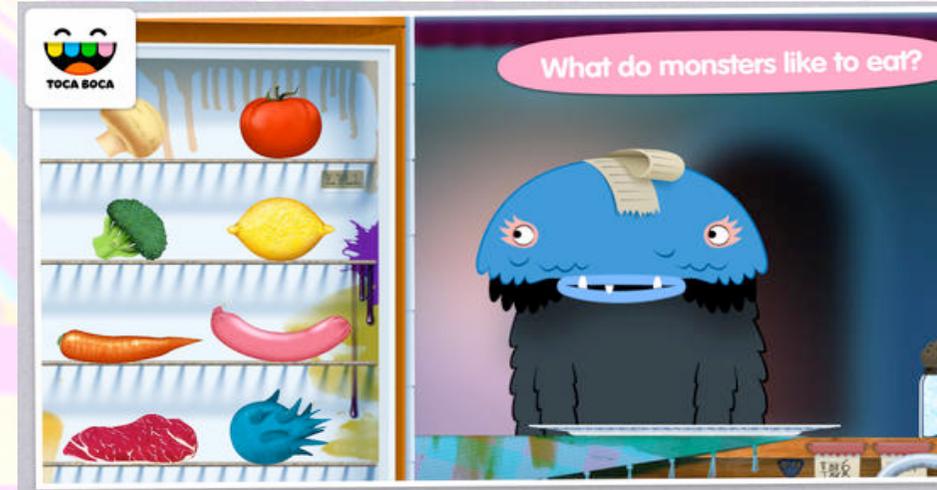
2-4
AUDIO/GIOCO

MINI SOUND BOX
SAGO MINI



2-4
**GIOCO
SIMBOLICO**

TOCA BOCA



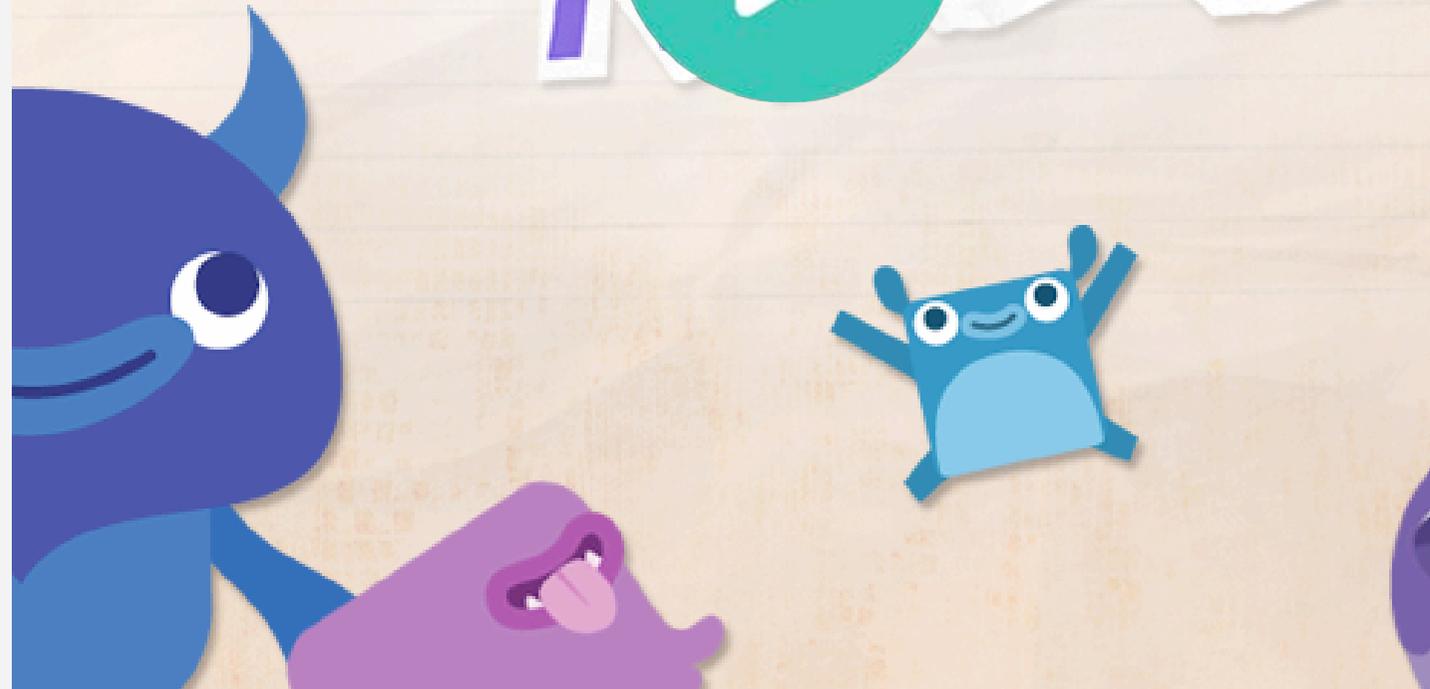


4 – 6 anni

- MAKE IT SOCIAL (NON CON ALTRI UTENTI PRESENZA DI UNA DINAMICA SOCIAL NELLA QUALE POSSANO I BAMBINI POSSANO INTERAGIRE)
- SALVARE I CONTENUTI (**RESTITUZIONE**)
- APPRENDIMENTO COME PARTE DEL GIOCO
- FEEDBACK E RINFORZI
- ATTIVITÀ FREE-FORM (PIXEL ART)

4-6
ENDLESS ALPHABET

Endless
Alphabet





6 – 8 anni

- ATTIVITÀ CON LIVELLI (LO SCOPO COMINCIA AD ESSERE CENTRALE COME PER GLI ADULTI)
- ISTRUZIONI PIÙ COMPLESSE MA CON SUPPORTO VOCALE
- SALVA COLLEZIONA E **CONDIVIDI**
- ISTRUZIONI (LE LEGGONO + SUPPORTO VOCALE E VISIVO)
- ATTIVITÀ DI STORYTELLING

2-4
A KID'S DIARY

TINYBOP

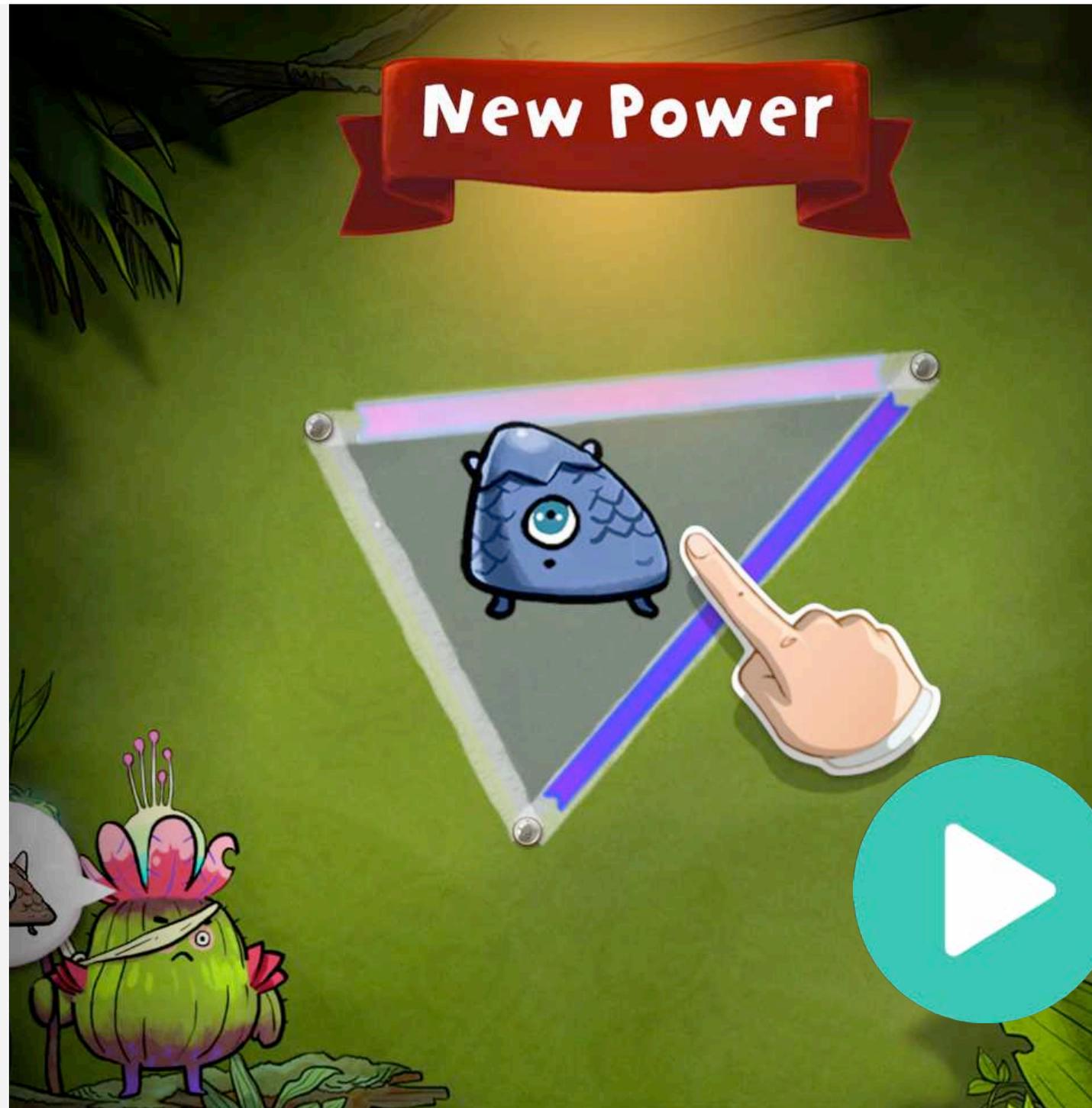




8 - 10

- NON LEGGO LE ISTRUZIONI (HELP CONTESTUALE CON RIEPILOGO ISTRUZIONI - SPESSO LE APP PER QUESTA FASCIA D'ETÀ CONSENTONO LO SKIP DEL TUTORIAL ISTRUZIONI)
- LA PUBBLICITÀ NON È UN CONTENUTO (ATTENZIONE AGLI ADV!)
- INTRUZIONE DI GESTURE COMPLESSE E MULTITOUCH

8-10
DRAGONBOX
ELEMENT

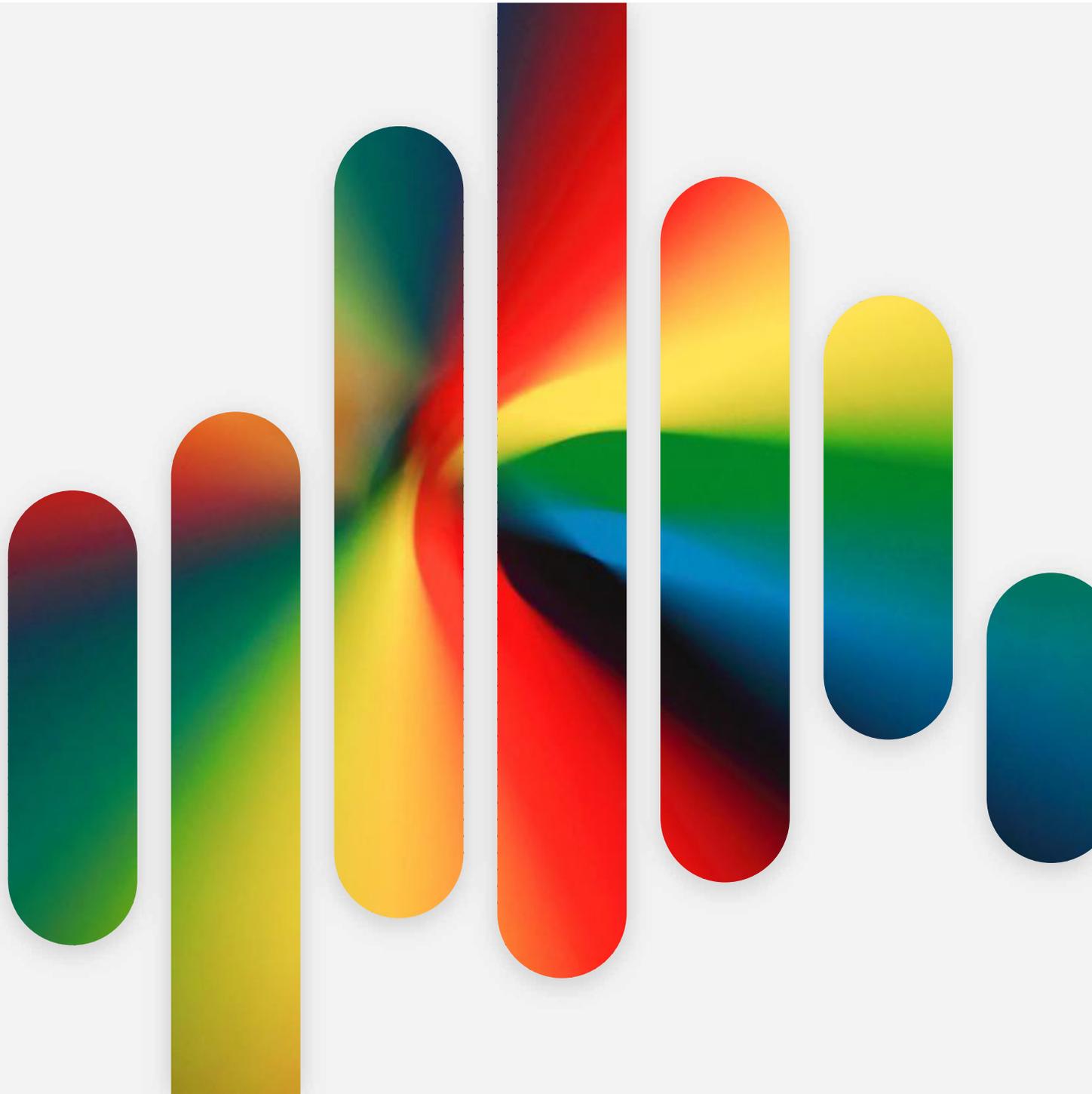




FATTORI LEGATI
AL DESIGN E ALLA
TECNOLOGIA

COLORI

OLTRE AI PROCESSI DI TIPO ELETTRICO, OGNI VOLTA CHE OCCHIO E CERVELLO PERCEPISCONO DEI COLORI, DANNO VITA A PROCESSI DI TIPO PSICOLOGICO (E NON SOLO FISILOGICI) CAPACI DI TOCCARE GLI ASPETTI PIÙ PROFONDI DELL'ANIMO UMANO. I BAMBINI SONO COSTANTEMENTE SOTTOPOSTI ALLA PERCEZIONE DI COLORI DURANTE LA FRUIZIONE DI UN'APP ED OGNUNO TENDE A TRASMETTERE SENSAZIONI DIVERSE.



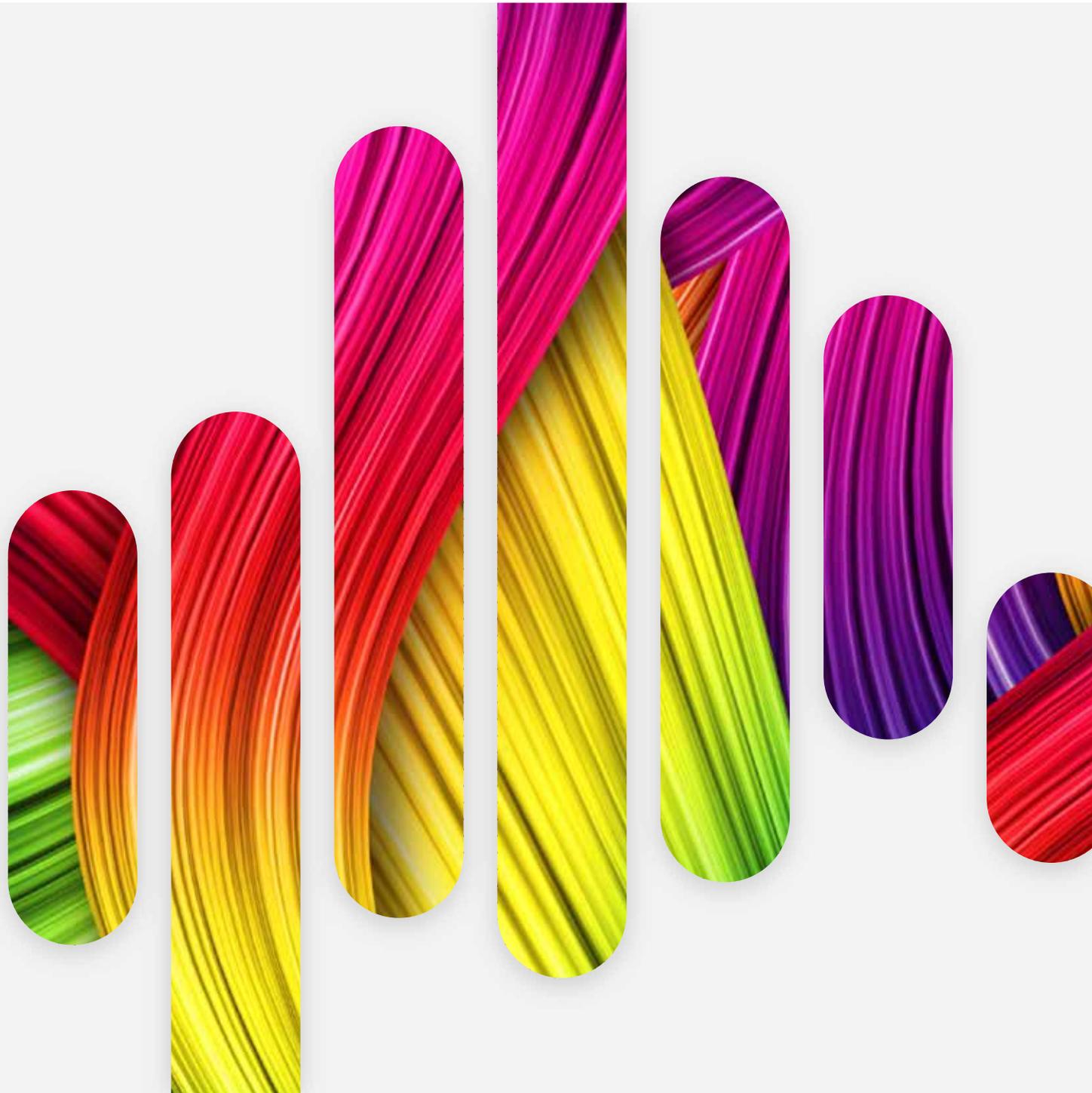
COLORI

GIALLO: È IL COLORE DELL'ALLEGRIA, BRILLANTE E LUMINOSO ESPRIME GIOIA E ALLONTANAMENTO DAI PROBLEMI, TRASMETTE UNA GENERALE SENSAZIONE DI BENESSERE.

BLU: È IL COLORE DELLA QUIETE, DI FRONTE A QUESTO I BAMBINI TENDONO A SOSPENDERE LE DIFESE A LIVELLO NERVOSO.

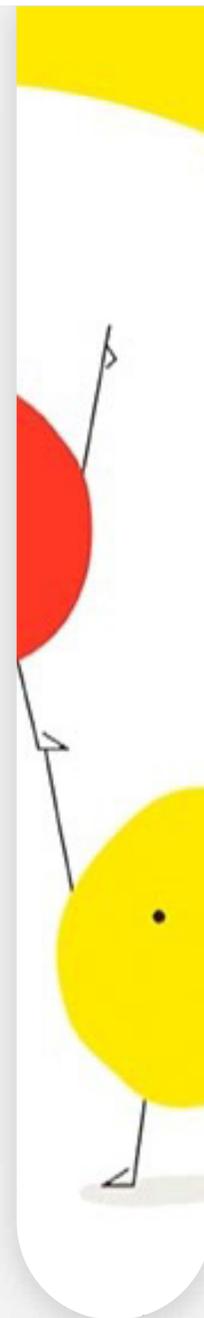
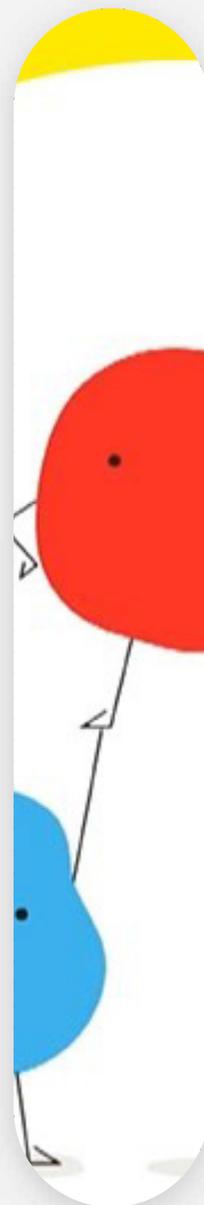
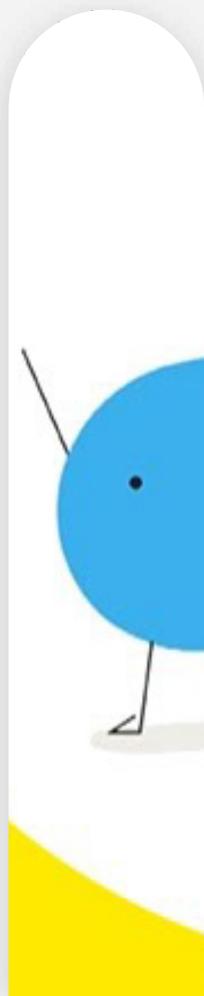
ROSSO: È IL COLORE DELLO SLANCIO E DELLA FORZA, CAPACE DI STIMOLARE LE ABILITÀ CREATIVE E DI TRASMETTE CALORE E SICUREZZA A CHI LO GUARDA.

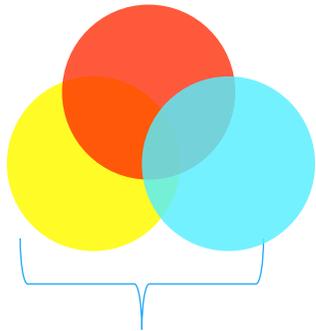
VERDE: PER KANDISKY *ENERGIA PARALIZZATA*, (NASCENTE DAI DUE COLORI PRIMARI CHE LO COMPONGONO BLU E GIALLO) È IL COLORE DELL'IMPEGNO, DELLA SOPPORTABILITÀ,



COLORI

COM'È NOTO SOLO I PRIMI TRE COLORI CITATI SONO PRIMARI (GIALLO, ROSSO, BLU). IL LORO UTILIZZO RAPPRESENTA UN'OTTIMA MODALITÀ PER SOLLECITARE LA PERCEZIONE DEL BAMBINO, SUSCITANDO VIVACITÀ E APERTURA MA ALLO STESSO TEMPO SICUREZZA. IN PARTICOLARE, L'ACCOSTAMENTO DEI SOLI COLORI PRIMARI, COINCIDE A LIVELLO PERCETTIVO AD UNA CONDIZIONE DI **MASSIMA TENSIONE** PROVOCATA DALL'ACCOSTAMENTO DI TONALITÀ SATURE, NETTE E SENZA GRADAZIONE INTERMEDIA FRA LORO.

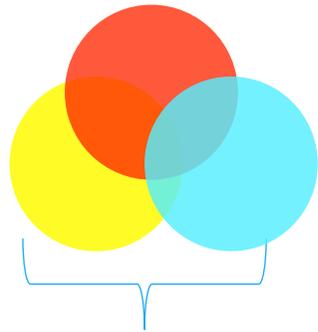




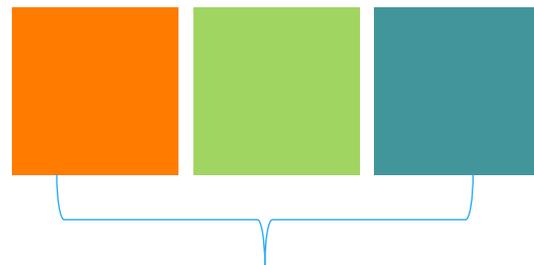
Massima tensione percettiva



Uso dei colori complementari



Massima tensione percettiva



Uso dei colori complementari

METAFORE

AMBIENTI INTERATTIVI COMPLESSI



FORNIRE UNA CORNICE UNIFICATA CHE
INDUCA A PERCEPIRE UN PROGETTO COME
UN TUTTO UNICO. UN CONTENITORE
ALL'INTERNO DEL QUALE LA NAVIGAZIONE
RISULTI NATURALE

FARE AFFIDAMENTO SULLE SOLE
CONOSCENZE CHE POSSIEDONO, QUELLE
RELATIVE ALLA REALTÀ CHE LI CIRCONDA.

ICONE 1/2

CONGIUNZIONE TRA LA SIMBOLOGIA UTILIZZATA E CONTENUTI ESPRESSI. QUESTI MODELLI MENTALI VENGONO RICHIAMATI E COSTRUITI ATTRAVERSO L'USO DI METAFORE E ICONE CHE PERMETTONO DI TRASFERIRE UN CONCETTO DA UNA FORMULAZIONE ASTRATTA AD UNA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA. LE ICONE PERMETTONO DI:

- SALVARE E IMPIEGARE POCO SPAZIO SULLO SCHERMO
- ESSERE RICONOSCIUTE RAPIDAMENTE
- ESSERE FACILMENTE RICORDATE
- RENDERE L'INTERFACCIA UNIVERSALE

MOLTI DEI VANTAGGI CHE NE CARATTERIZZANO L'USO, SONO*

- RIDUZIONE DELL'ERRORE
- ORIENTAMENTO
- SVILUPPO INFERENZIALE

AL CONTRARIO LE DIFFICOLTÀ PRINCIPALI SI MANIFESTANO NEL MOMENTO DELL'IMPLEMENTAZIONE. È DIFFICILE PROGETTARE UN'ICONA CHE TRASMETTA UN PRECISO SIGNIFICATO SENZA INCONTRARE UN'ALTRA CONNOTAZIONE; UN'ICONA PUÒ VOLER RAPPRESENTARE MILLE CONCETTI, MA NON SEMPRE SONO QUELLI CHE IL PROGETTISTA AVEVA IN MENTE.

ICONE 2/2

RAPPRESENTATIVE
ASTRATTE
ARBITRARIE

Print



A piece of paper with a picture on it

Favorite/Save



A heart or a star

Start



A finger pointing

Finish/End



A stop sign

Share



Two people sharing something between them

Volume



An ear, with “sound waves” coming out from it. No sound waves = no sound; 3 sound waves = loudest sound

IL TABLET E IL TOUCHSCREEN

UNO SCHERMO PIÙ GRANDE È PIÙ FACILE DA GESTIRE PER LE COMPETENZE MOTORIE DEI BAMBINI





percezione



azione



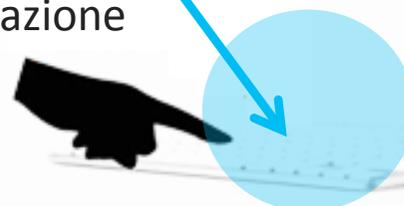
AZIONE E PERCEZIONE
SONO ALLOCATE NELLO
STESSO PUNTO COME
NEL MONDO REALE



percezione



azione



Tastiera e mouse si
interpongono tra
percezione e azione

TABLET E IL
TOUCHSCREEN

LE PAROLE DELL'IPAD

tap



Breve tocco sulla superficie dello schermo con un dito

doppio tap



Doppio tocco rapido sulla superficie dello schermo con un dito

drag



Spostare il dito sulla superficie del tablet senza perdere il contatto

flick



Sfiorare velocemente lo schermo con il dito muovendosi da sinistra verso destra o viceversa

pinch



Toccare la superficie con due dita e successivamente avvicinarle

spread



Toccare la superficie con due dita e successivamente allontanarle

press



Toccare lo schermo

multi touch



Toccare lo schermo

(PER ESEMPIO APRIRE LE FINESTRELLE DEI GRATTAIELI DI JEKOLAB - FIABE E MESTIERI - E SPOSTARE I PERSONAGGI AL SUO INTERNO)

(PER ESEMPIO SFOGLIARE LE PAGINE DEI 3 PORCELLINI PER IPAD O COLORARE GLI ALBUM DI TAVOLINE DI JEKOLAB)

TABLET E IL TOUCHSCREEN

LE PAROLE DELL'IPAD

GETURES

tap



Breve tocco sulla superficie dello schermo con un dito

doppio tap



Doppio tocco rapido sulla superficie dello schermo con un dito

drag



Spostare il dito sulla superficie del tablet senza perdere il contatto

flick



Sfiurare velocemente lo schermo con il dito muovendosi da sinistra verso destra o viceversa

pinch



Toccare la superficie con due dita e successivamente avvicinarle

spread



Toccare la superficie con due dita e successivamente allontanarle

press



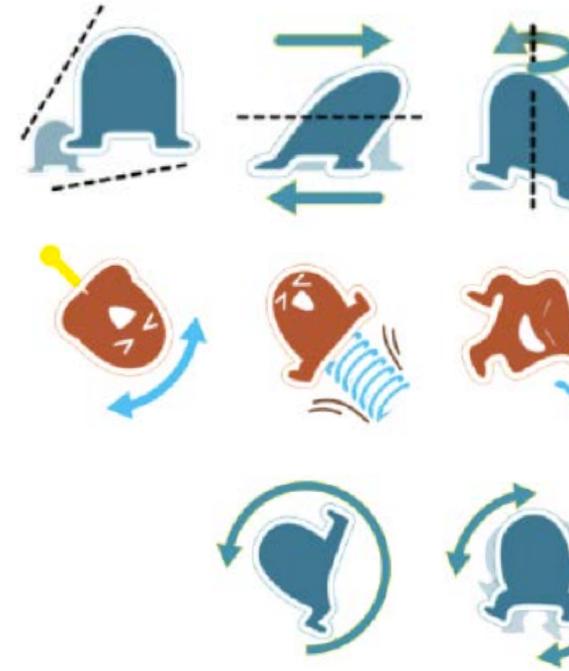
Toccare lo schermo per un periodo di tempo più lungo rispetto al "TAP"

multi touch



Toccare lo schermo in più punti simultaneamente

AZIONI



- SCALA OGGETTO
- RUOTA OGGETTO
- SPOSTA OGGETTO
- DONDOLA
- SALTA

TABLET E IL TOUCHSCREEN

GETURES VS. AZIONI NATURA SENSOMOTORIA DEI CONCETTI

LO SPLASH SCREEN

SE L'OBIETTIVO È SCEGLIERE APP PER LA FASCIA PRESCOLARE E PRIMI ANNI DELLA SCUOLA PRIMARIA OCCORRE PRESTARE PARTICOLARE ATTENZIONE ALLA PROGETTAZIONE DELLO SPLASH SCREEN. LO SPLASH SCREEN È QUELLA VIDEATA CHE VIENE MOSTRATA AL LANCIO DELL'APP SUL TABLET. LA PRESENZA DI QUESTA VIDEATA SPESSO È DETTATA DALLA NECESSITÀ DI CONSENTIRE AL TABLET DI CARICARE L'INTERO CONTENUTO DELL'APP (IMMAGINI, EFFETTI SONORI, MUSICHE ANIMAZIONI ED EVENTUALI TESTI IN LINGUA CORRENTE).

UNO SPLASH SCREEN STATICO CHE IMPIEGA PIÙ DI DIECI SECONDI PER IL CARICAMENTO DEI CONTENUTI PRODUCE UN EFFETTO INDESIDERATO: SONO FREQUENTI NEI BAMBINI DI FRASI DEL **“NON FUNZIONA”** GENERANDO IMPAZIENZA E FRUSTRAZIONE

SE L'APP È BEN PROGETTATA LO SPLASH SCREEN PREVEDERÀ

UN'ANIMAZIONE
UN PICCOLO CASUAL GAMES.



COPERTINA

GENERALMENTE SE UN BAMBINO VUOLE CHIUDERE UN'APP E RIATTIVARLA UTILIZZA IL TASTO *HOME* DEL TABLET, USCENDO DALL'APPLICAZIONE E CERCANDO SUCCESSIVAMENTE LA SUA ICONA PER LANCIARLA NUOVAMENTE.

CIÒ SIGNIFICA CHE LE APPLICAZIONI DOVREBBERO PARTIRE IMMEDIATAMENTE UNA VOLTA APERTE SENZA AVERE TROPPE IMPOSTAZIONI.

UNA SCHERMATA DI AVVIO, CHIARA E SEMPLICE È PIÙ EFFICACE DI MILLE PANNELLI DI CONTROLLO. IN GENERALE È BUONA NORMA SCEGLIERE QUELLE APP CON UN NUMERO LIMITATO DI PULSANTI E DIMENSIONI MASSIMIZZATE.

L'AREA DA PREMERE DOVRÀ ESSERE SUFFICIENTEMENTE GRANDE ALMENO 1CM X 1CM AL FINE DI EVITARE CIÒ CHE VIENE DEFINITO *FAT FINGER PROBLEMS*

UNIVERSAL APP!! ATTENZIONE!



SETTING

IL SETTAGGIO / LE IMPOSTAZIONI

È SCONSIGLIABILE L'USO DI APP CON TROPPE IMPOSTAZIONI DA SETTARE E/O DISSEMINATE "DISSEMINARE ALL'INTERNO DELL'INTERFACCIA. IL SETTAGGIO DI UN'APPLICAZIONE È UN'ATTIVITÀ DESTINATA ALL'INSEGNANTE (O A UN GENITORE) E, PER QUESTE RAGIONI, UN'ALTERNATIVA ALL'ASSENZA DI STRUMENTI DI SETTINGS È QUELLA DI

SCEGLIERE UN'APP I CUI SETTAGGI POSSANO ESSERE GESTITI DAL PANNELLO DI AMMINISTRAZIONE PRINCIPALE DEL TABLET.

IN QUESTO MODO LE CONFIGURAZIONI POSSONO ESSERE EFFETTUATE DA UN ADULTO GARANTENDO AL CONTEMPO LIBERTÀ DI MOVIMENTO E QUALITÀ DURANTE L'ESPERIENZA INTERATTIVA





IN UNIVERSITÀ

IL CONTASTORIE

UN'ESPERIENZA DI FORMAZIONE ALLA PROGETTAZIONE E SVILUPPO DI APP PER LA DIDATTICA



IL LABORATORIO

L'ATTIVITÀ DI SVILUPPO È STATA SVOLTA NELL'AMBITO DI UNO DEI LABORATORI DI **TECNOLOGIE DELL'ISTRUZIONE**. I LABORATORI, RIVOLTI A FUTURI INSEGNANTI DI SCUOLA PRIMARIA, COSTITUISCONO DEI VERI E PROPRI SPAZI DI RICERCA NELL'AMBITO DEI QUALI INDIVIDUARE **NUOVE METODOLOGIE DIDATTICHE** E SVILUPPARE NEI FUTURI DOCENTI **LE COMPETENZE DIGITALI NECESSARIE PER PROMUOVERE LA SCUOLA DIGITALE**.





3

2

IL GRUPPO

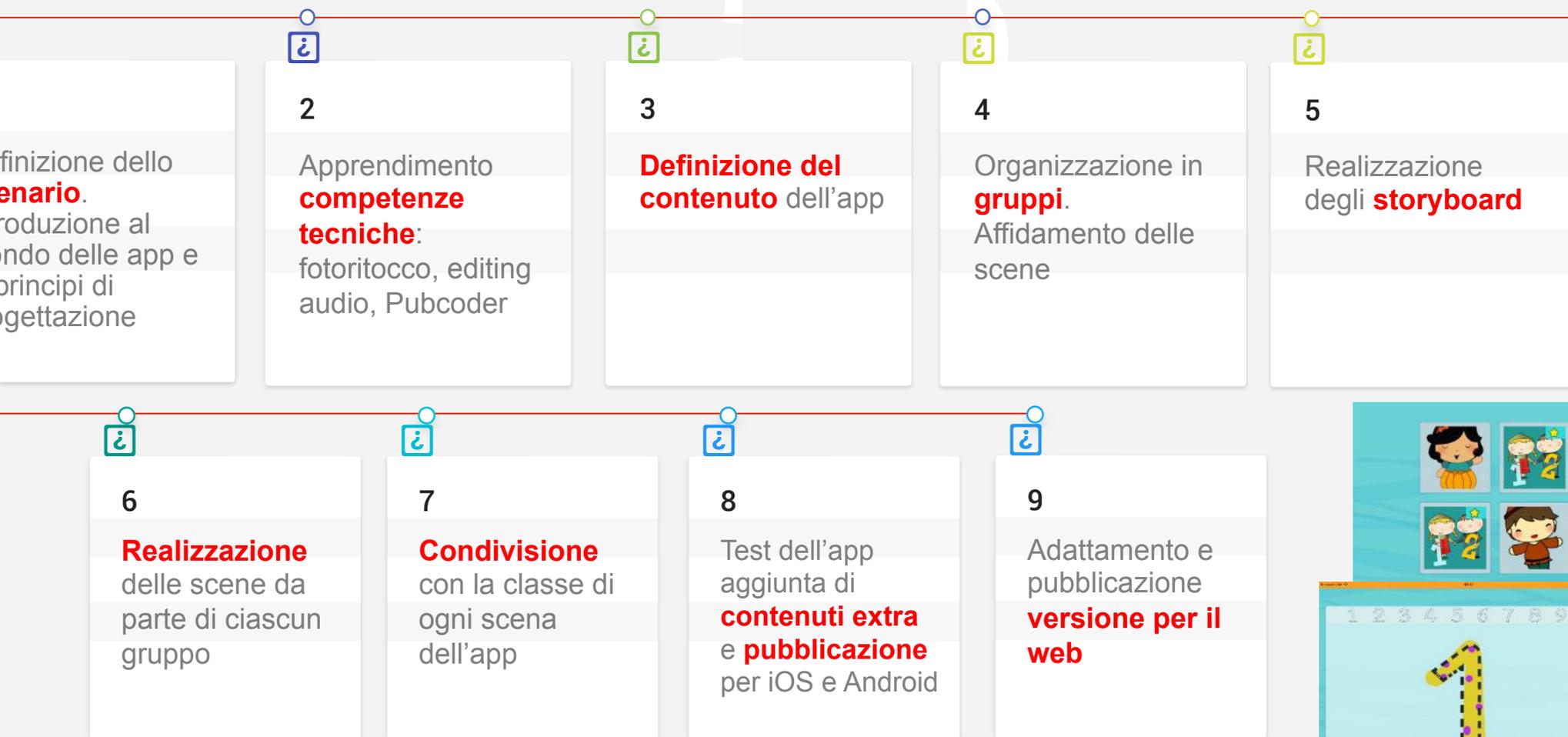
- 30 STUDENTI DIVISI IN 10 GRUPPI
- CORSO DI LAUREA IN SCIENZE DELLA FORMAZIONE PRIMARIA
- DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA E SCIENZE DELL'EDUCAZIONE
- COMPETENZE INFORMATICHE DI BASE
- DURATA 48 ORE

1



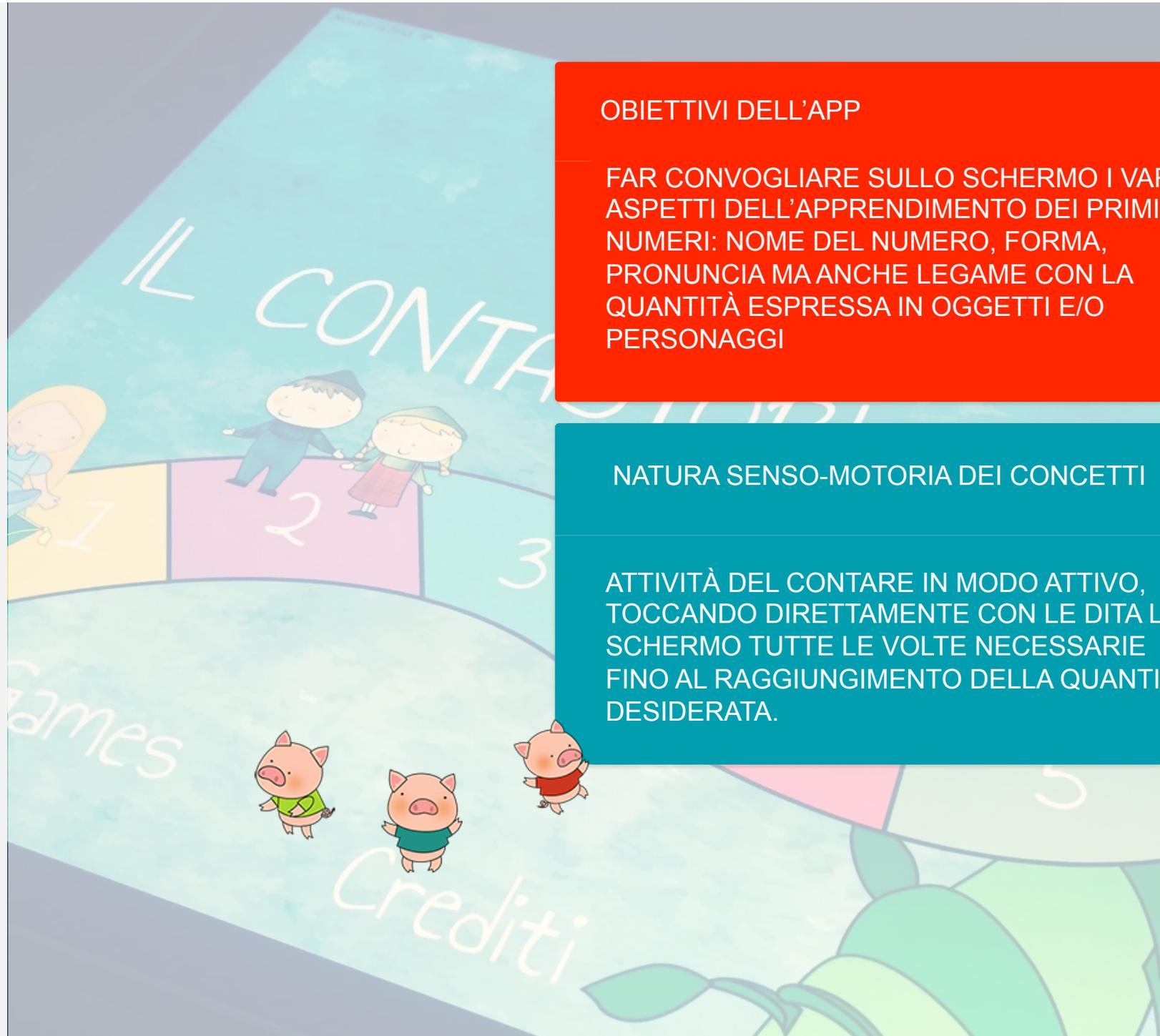
FASI DEL LAVORO

IL CONTASTORIE



L'APP. IL CONTASTORIE

APP PER
L'APPRENDIMENTO
DEI PRIMI NUMERI
PER BIMBI
DAI 3 ANNI IN SU



OBIETTIVI DELL'APP

FAR CONVOGLIARE SULLO SCHERMO I VARI ASPETTI DELL'APPRENDIMENTO DEI PRIMI NUMERI: NOME DEL NUMERO, FORMA, PRONUNCIA MA ANCHE LEGAME CON LA QUANTITÀ ESPRESSA IN OGGETTI E/O PERSONAGGI

NATURA SENSO-MOTORIA DEI CONCETTI

ATTIVITÀ DEL CONTARE IN MODO ATTIVO, TOCCANDO DIRETTAMENTE CON LE DITA LO SCHERMO TUTTE LE VOLTE NECESSARIE FINO AL RAGGIUNGIMENTO DELLA QUANTITÀ DESIDERATA.



CONTA FINO A 3, TOCCANDO IL PALLINO ROSSO.
SE HAI CONTATO NEL MODO GIUSTO, TOCCA IL PALLINO GIALLO.
ATTENZIONE A NON SBAGLIARE!



SE IL CONTEGGIO È CORRETTO LA SCENA SI ANIMA



APPRENDIMENTO / INTRATTENIMENTO

IMPARARE GIOCANDO

LA DIMENSIONE LUDICA

SE IL CONTEGGIO È CORRETTO
LA SCENA SI ANIMA
MOSTRANDO TUTTI GLI
ELEMENTI INTERATTIVI CHE
SONO STATI SCELTI DAL
GRUPPO DI PROGETTAZIONE.
PER RENDERE PIÙ GIOCOSA
L'APP, OGNI SCENA, E OGNI
NUMERO, È STATO ASSOCIATO
AD UNA SPECIFICA FIABA.

LE FIABE

OGNI NUMERO UNA STORIA

- 1 CENERENTOLA (1 SCARPETTA)
- 2 HANSEL E GRETEL
- 3 I TRE PORCELLINI
- 4 CAPPUCETTO ROSSO (4 FUNGHI + CESTINO)
- 5 JACK E IL FAGIOLO MAGICO (5 UOVA D'ORO)
- 6 PINOCCHIO (6 UCCELLINI SUL NASO)
- 7 BIANCANEVE (7 BERRETTI DEI SETTE NANI)
- 8 PIFFERAIO MAGICO (8 TOPOLINI)
- 9 POLLICINO (9 BRICIOLE DI PANE)
- 10 LA SIRENETTA (10 BOLLE DI SAPONE)

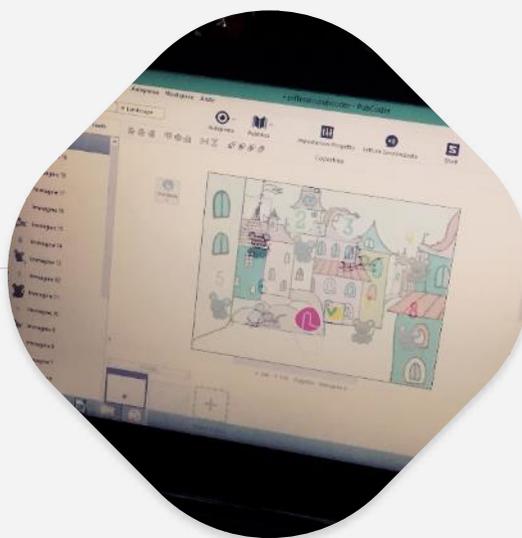
distribuzione

#free



iOS

IPHONE E IPAD



WEB

PER UNA MASSIMA
DIFFUSIONE È STATO
ELABORATO UN
ADATTAMENTO PER IL WEB
(FORMATO HTML5)



Android

10.173
DISPOSITIVI
SUPPORTATI (ANDROID
4.2 + VERSIONI SUCCESSIVE)

OBIETTIVI RAGGIUNTI



1

CONOSCERE IL MONDO DELLE APP

2

DIFFERENZA TRA ESPERIENZA MEDIATA DA TASTIERA/MOUSE E DAL TOUCH SCREEN

3

IDENTIFICARE LE CARTINE DI TORNASOLE DI UN'APP BEN PROGETTATA.



4

RIFLETTERE CRITICAMENTE SUI CONTENUTI, SULLA COERENZA RISPETTO AL TARGET DI RIFERIMENTO SUL MODO NEL QUALE VENGONO PROPOSTI AI BAMBINI

5

VERIFICARE L'EFFICACIA UN'APP IN TERMINI DI GRADEVOLEZZA E INTRATTENIMENTO, PROVANDO IN PRIMA PERSONA A PROGETTARNE UNA.



6

PROGETTAZIONE PARTECIPATA DOCENTE/STUDENTI. ACCOGLIERE LA SFIDA DI CODING USANDO UN EDITORE CHE METTA IN PRIMO PIANO LA PREPARAZIONE PEDAGOGICA.



CON I BAMBINI





... ~~per~~ per fortuna passava di lì la rana aliena che sconfisse il lupo aquila con un super-raggiolaser.

... per fortuna passava di lì la rana aliena che sconfisse il lupo aquila con un super raggio laser



C'erano una volta Prosciutto e XX2000
che vivevano in una torta di canditi
con la loro macchina spaziale

destro
4 volte

gi
se
4

salta 10
volte

molla 5
volte

salta 5
volte

Una volta Prosciutto e XX2000
vivevano in una torta di canditi,
giocando dolcetti e girando la pata-
con la loro macchina spaziale

