

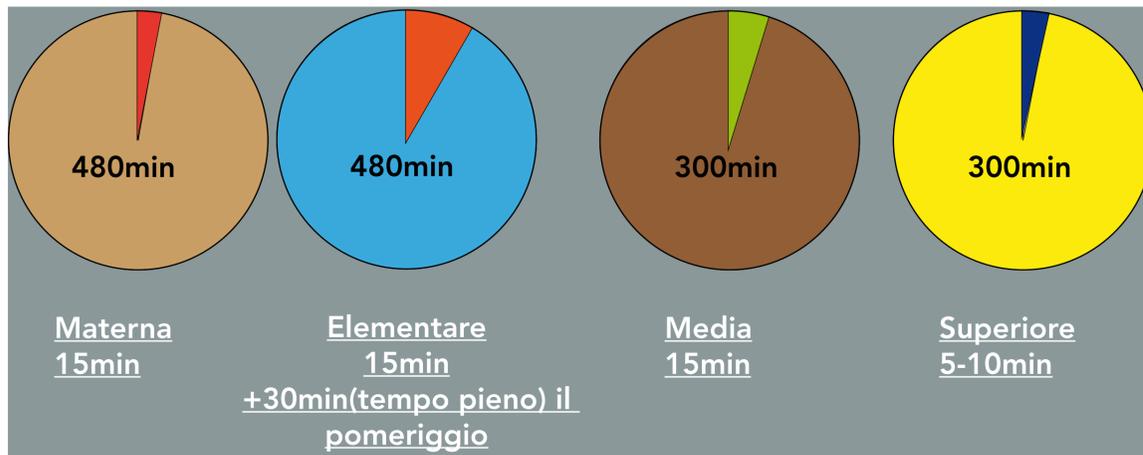
LA SOCIALIZZAZIONE PER I BAMBINI DELLA SCUOLA MATERNA

CONCEPT DELLA PROGETTAZIONE

DESIGN SOCIALE "È un design che "disegna" prodotti ma anche servizi e processi; lo fa responsabilmente e con un'attenzione non trascurabile all'impatto generato e che da questi punti di vista non è poi così diverso dagli "altri" design, tradizionali e non, tutti altrettanto sociali" Un mezzo che consente al designer di riflettere sui rapporti tra gli uomini e sull'evoluzione della società. Il prodotto creato subisce un'evoluzione, miglioramento in base all'utilizzo da parte dei suoi utenti.



RICREAZIONE: *Distrazione, svago, periodo di riposo o dedicato ad attività piacevoli e rilassanti: concedersi un po' di ricreazione; per ogni ora di lavoro al computer è bene prendersi cinque minuti di r.; anche con valore più concr.: lo sport è una sana ricreazione. In partic., nella scuola, il breve intervallo stabilito dall'orario generalmente a metà mattinata, tra due lezioni: la r. è dopo la terza ora di matematica; ci vediamo durante la r.; è suonata la campanella della r.; fare (la) r. in aula, nel cortile, in palestra.*



I bambini dovrebbero giocare sia durante le lezioni che tra le lezioni, perché questo è il modo migliore per un bambino di 5 anni di cogliere concetti difficili, sia che si tratti di lavorare con un compagno di classe o di contare fino a 100. "Il gioco non è separato dall'apprendimento", ha detto Kathy Hirsh-Pasek, autrice, professoressa di psicologia alla Temple University e senior fellow della Brookings Institution, che ha studiato per anni lo sviluppo del bambino e il ruolo del gioco nell'apprendimento. "È il modo naturale in cui impariamo." Un momento utile a sviluppare quelle capacità sociali ed emozionali che consentono una crescita sana e una vita migliore del periodo scolastico, andando anche a prevenire la nascita fenomeni di bullismo e discriminazione.

ATTIVITÀ SOCIALIZZANTI

- al chiuso o all'aperto e a loro volta si dividono in:
- motorie
- statiche
I giochi di **Cooperazione o Cooperativi**, invece, tutti si possono divertire e tutti possono partecipare in uno stile di gioco basato sull'accettazione, sulla conoscenza reciproca e sull'affiatamento in cui ciascuno può trovare un senso comunitario e un migliore equilibrio con il gruppo e il gruppo può trovare sempre nuovi obiettivi comuni da raggiungere creando un clima di fiducia e rispetto reciproco nel quale può crescere l'autostima di ognuno. I giochi cooperativi sviluppano un senso comunitario basato sull'accettazione di se stessi e dell'altro, sulla conoscenza reciproca, sul rispetto, sulla creazione di un clima di fiducia.



TECNOLOGIE SOCIALI

Qualsiasi tecnologia che faciliti le interazioni sociali ed è abilitata da una capacità di comunicazione. Social Networks per bambini dai 6 ai 10 anni: questi social network offrono ai bambini un ambiente più sicuro in cui possono condividere le loro esperienze e interagire con gli amici che conoscono. Tutti i contenuti vengono controllati prima di essere visualizzati.



SOCIALIZZAZIONE DIGITALE

Sky (18 Luglio 2019)
Un'applicazione per cellulare, non si tratta di un videogioco vero e proprio ma viene descritto come un'avventura sociale in cui l'utente tramite un percorso attraversa regni e deve affrontare difficoltà e puzzle. Il design del funzionamento di questa applicazione è fatto in modo di spingere implicitamente l'utente a creare amicizie e giocare in gruppo già dal primo utilizzo:
- puzzle che si sbloccano solamente tramite cooperazione tra 2-4-8 persone
- spostarsi in gruppo rende più veloci e tutto più semplice
- chi ha difficoltà può essere tenuto per mano e portato oltre ostacoli
- presenza di un sistema di personalizzazione per aggiungere ripetibilità all'esperienza



TECNOLOGIA ASSISTIVA

La tecnologia assistiva è qualsiasi prodotto, dispositivo o attrezzatura che mantiene o migliora le capacità funzionali di una persona con disabilità. Le tecnologie di apprendimento assistivo possono aiutare le persone ad avere successo in classe assistendo e migliorando le loro capacità nelle loro aree di debolezza.



Serve un mezzo di espressione personale e di comunicazione giocosa. Uno spazio che unisce il medium digitale e la dimensione umana di personalità delle persone portando a un relazione di tipo orizzontale tra gli utilizzatori. Un sistema che oltre alla parte tecnologica è costituito dalle relazioni tra questa e i processi percettivi/cognitivi dell'utente. Mediante l'unione di suggerimenti digitali che portano l'utente, bambino, a compiere azioni fisiche e di gioco per interagire meglio all'interno dell'ambiente sociale della classe.



IL PUZZLE RICREATIVO

CARATTERISTICHE

Un prodotto/mezzo ricreativo con un interfaccia digitale e manuale

- sicurezza e socializzazione
- autonomia, per bambini
- risate, fiducia
- componente gioco e puzzle/ricomposizione, riordinare la mente, aiutare a sviluppare capacità organizzative
- utilizzo completamente autonomo ed intuitivo, esplorativo
- creazione di una comunità tra i bambini sfruttando la condivisione di sentimenti e il tempo della ricreazione
- risoluzione di puzzle



Un suggerimento sull'utilizzo viene dalla forma a puzzle che ha ogni modulo, che automaticamente suggerisce al bambino che riconosce la forma a cercare di unire il proprio modulo con quello di un altro bambino scoprendo che può ottenere nuove funzioni.

Lo scopo di questo dispositivo è creare una comunità e migliorare le relazioni all'interno di una classe di bambini che frequentano la scuola elementare.

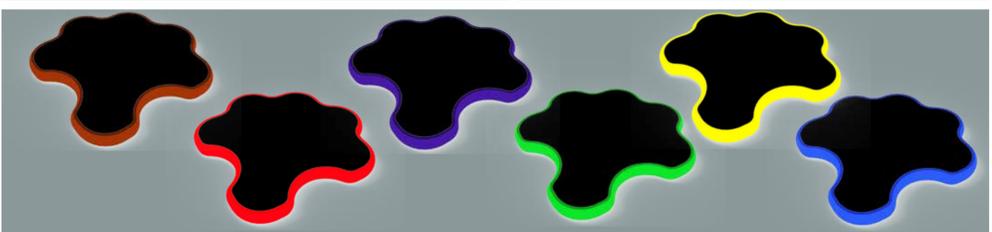
L'insegnante non deve intervenire nell'utilizzo dell'oggetto se non nel farli trovare pronti ad essere utilizzati durante la ricreazione da parte dei bambini. Sta all'intuizione del bambino capire l'utilizzo.



Tecniche proiettive

Serviva un sistema di autoanalisi da parte del bambino, per questo si è guardato alle tecniche proiettive. Da cui si è ripreso il principio del Lüscher color test tramite immagini che evocavano emozioni.

- Blu:** tranquillità, calma,
- Verde:** tenacia, orgoglio
- Rosso:** competitivo, azione
- Giallo:** aspirante, euforico
- Violetto:** fascino, incanto
- Marrone:** sensi corporei



Controlli di input: pulsanti virtuali, pulsanti di opzione, icone interattive
Componenti di navigazione: impaginazione, slide del menù, icone.
Componenti informativi: descrizioni comandi, icone, barra di avanzamento, finestre di messaggio.

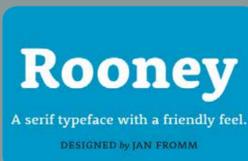
Contentori: fondali a schermo intero che seguono la forma dello schermo.

Colore per l'UI

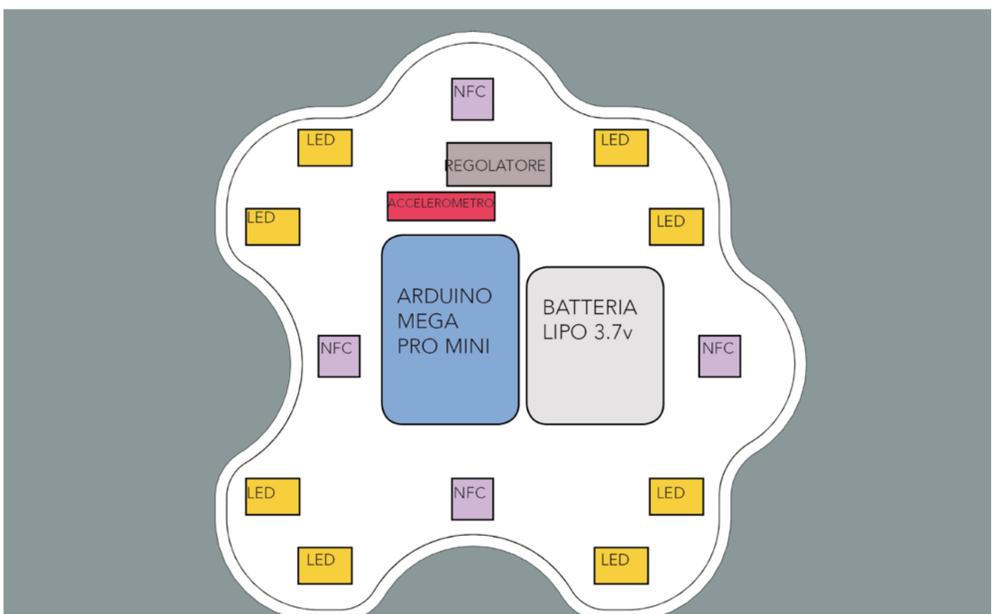
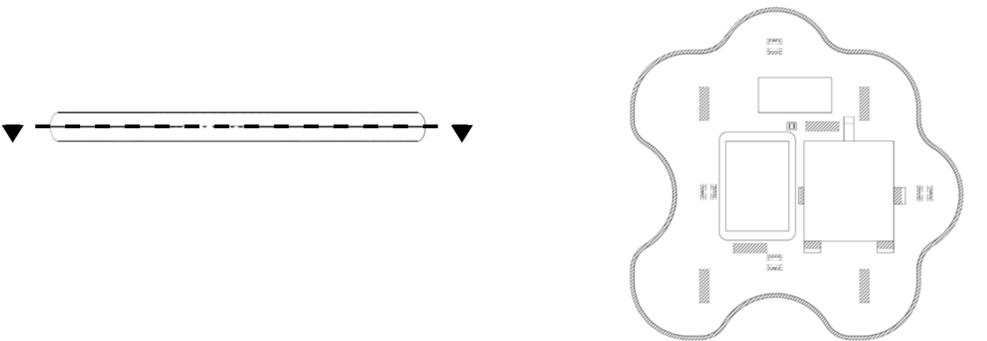
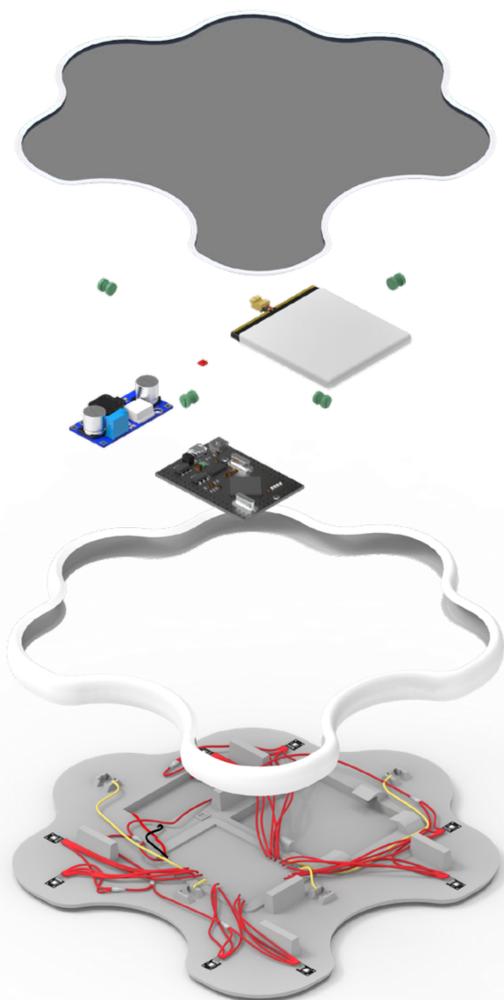
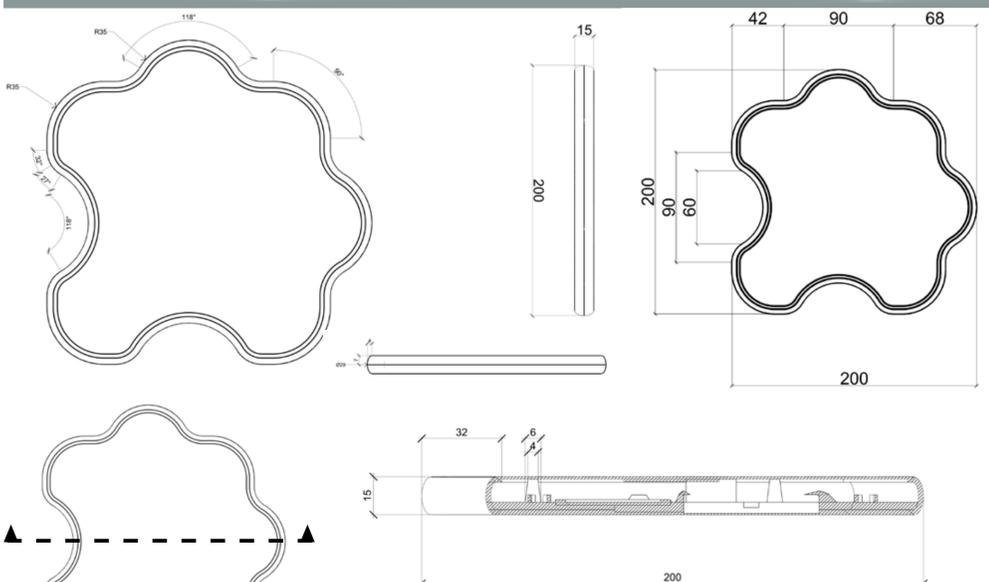
Colore sfondo menù
 Giallo: 100%
 RGB 253-230-28
 Hex #FDE61C

Colore scritte
 Blu: 100%
 RGB 44-121-253
 Hex #2C79FD

Scelta del font
 Il font scelto è "rooney" - calore e calma. Mischia la leggibilità ad un senso familiare, amichevole.



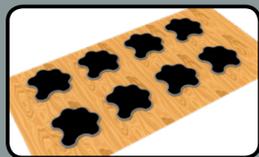
COLORE UI



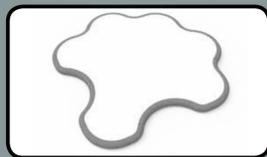
FUNZIONAMENTO DEI GIOCHI

STORYBOARDS

STORYBOARD GENERALE



I moduli stanno fermi su un tavolo nella classe



ogni bambino prende e solleva un modulo provocandone l'accensione



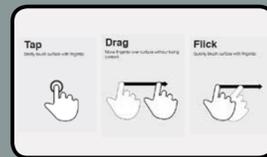
ogni bambino sa che il proprio modulo è a forma di tessera da puzzle ma prima di unirlo a quello di un'altro deve completare un mini-gioco



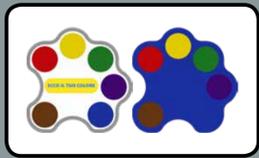
In ogni modulo ogni bambino deve assegnare velocemente un colore a 5 disegni che provocano sentimenti



viene mostrata una breve animazione che mostra come funziona la colorazione



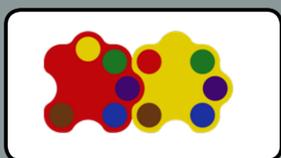
la navigazione e l'utilizzo avviene sempre tramite "single tap" e "slide"



il colore usato di più viene assegnato come colore principale del bambino e la scocca del modulo assumerà il colore scelto



quindi il bambino va a cercare nella classe un'altro che ha un colore principale diverso dal proprio (perché ogni colore indica una personalità diversa di bambino)



se non trova un colore diverso allora può selezionarne un'altro dalla ruota di colori presente nel suo modulo per poi collegarsi



una volta che i moduli con colori diversi si sono collegati (una volta) si può accedere alle attività (la scelta dell'attività è sincronizzata tra i moduli dei partecipanti): giochi emozionali, giochi di memoria, giochi di fortuna e giochi di disegno.



una volta scelto il gioco tutti i partecipanti danno la conferma per procedere all'attività



a fine attività ognuno può decidere di fare un'altra attività o spegnere il modulo

STORYBOARD GIOCO EMOZIONALE



ogni modulo dice ad un bambino un sentimento da imitare



ogni bambino senza far vedere all'altro il sentimento suggerito dal modulo clicca ok e poi imita il sentimento.



l'altro bambino dal suo modulo deve selezionare il sentimento giusto



se indovina collega il suo modulo col sentimento scelto a quell'altro



poi toccherà a lui imitare il sentimento



poi ricomincia il gioco

STORYBOARD GIOCO DI MEMORIA



nel modulo di uno dei partecipanti viene scelta una parola casuale



gli altri partecipanti hanno nei loro moduli delle parole, alcune delle parole iniziano con le sillabe finali della parola precedente



un partecipante seleziona la parola giusta



poi collega il suo modulo con quello della parola precedente



la sua parola diventa la nuova parola a cui collegare la parola giusta



il gioco quindi continua soltanto se viene selezionata la parola che inizia con le sillabe giuste

STORYBOARD GIOCO DI FORTUNA



uno dei moduli dei partecipanti viene scelto come "estrattore"



da lì cliccando sul cesto virtuale genererà un numero da 1 a 90 non ripetibile



I moduli dei partecipanti sono tessere/cartelle digitali dove possono verificare i numeri che possiedono



ogni volta che un partecipante ha un numero collega il suo modulo al modulo dell'estrattore e così passa il ruolo: diventa il nuovo estrattore

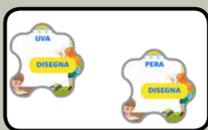


nel caso che nessuno possiede il numero estratto si può ripescare il successivo ricliccando sul cesto



il primo ad avere tutti i numeri della sua scheda fa tombola e vince (AMBO: 4 punti, TERNA: 6 punti, QUATERNA: 12 punti, TOMBOLA: vincita, il primo a fare 16 punti vince e decide il prossimo gioco)

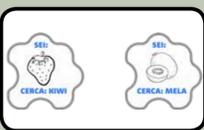
STORYBOARD GIOCO DI DISEGNO



ad ogni modulo viene assegnato un frutto



ogni bambino deve disegnare il frutto che gli è stato assegnato



quando tutti i bambini hanno disegnato il loro frutto, allora verrà mostrato a loro a quale altro frutto devono stare vicini per completare "la macedonia"



quindi i bambini aiutati dai disegni degli altri compagni di classe vanno a cercare il frutto vicino al quale devono stare



I bambini collegano il loro modulo a quello vicino al quale devono stare e avremo a fine gioco tutti i bambini con tutti i moduli collegati in un certo ordine



al termine (quando tutti sono collegati bene) uno può ricominciare cliccando "rimiscola la macedonia" in modo di assegnare a tutti i nuovi frutti casuali e ricominciare il gioco

SCHEMI E LOGICHE DI INTERAZIONE

LOGICA INTERAZIONI UTENTE E HARDWARE

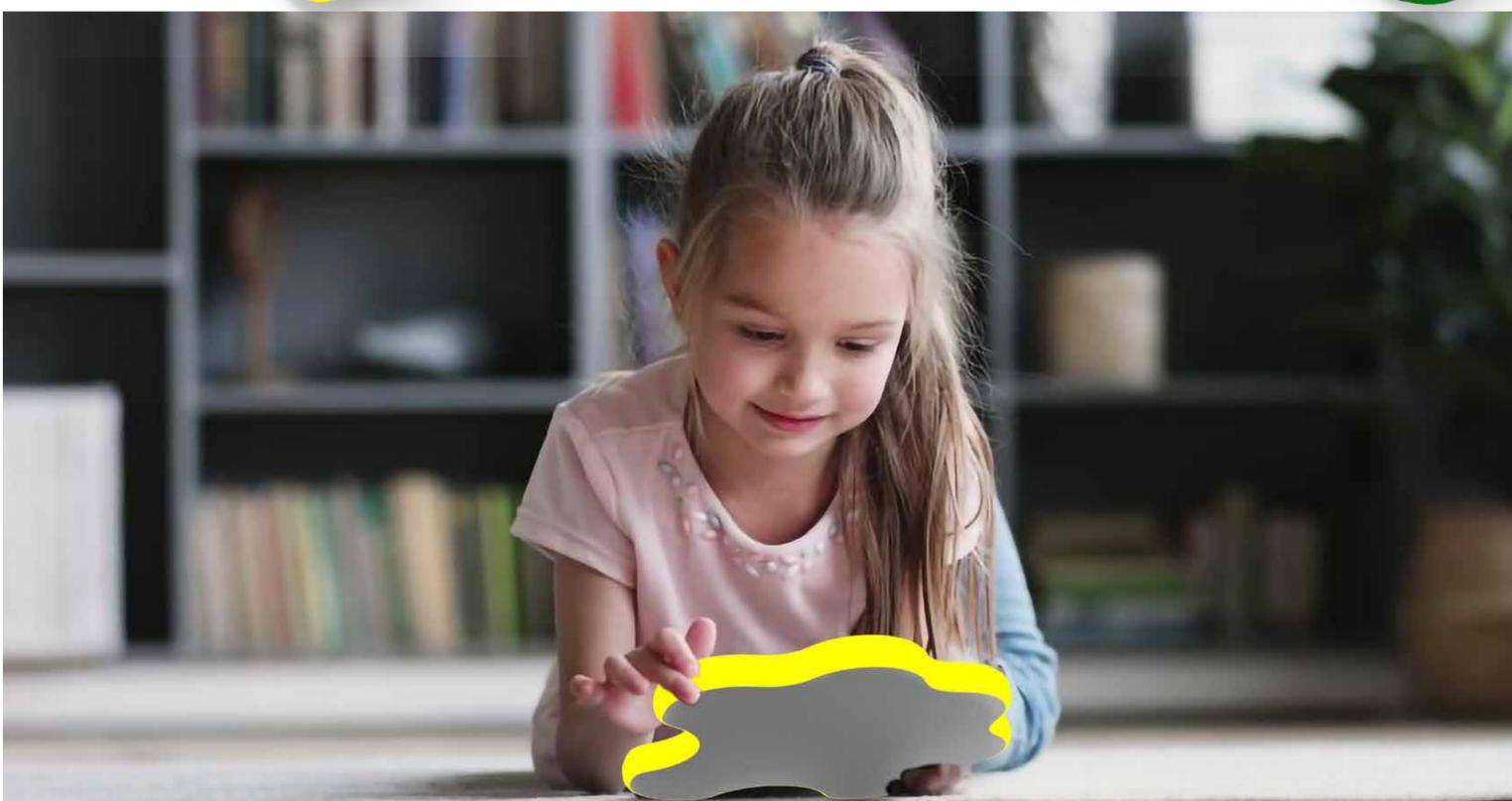
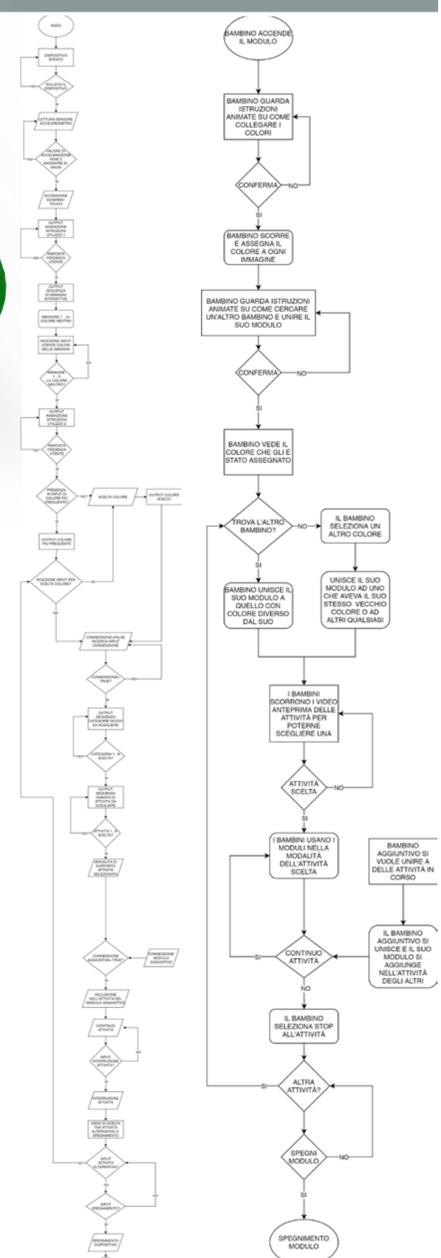
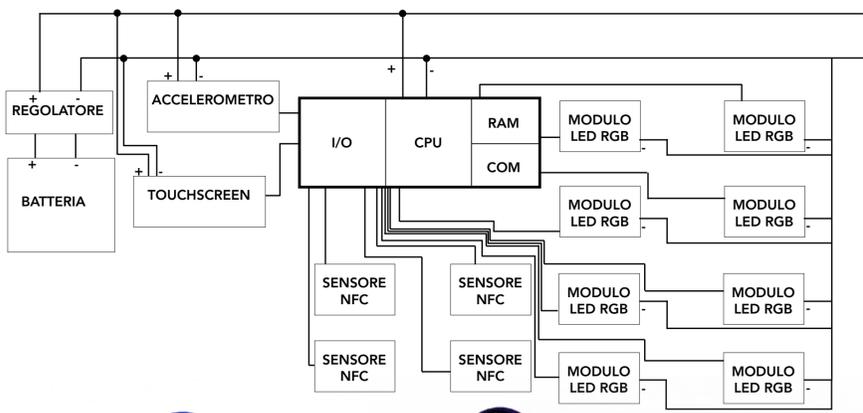
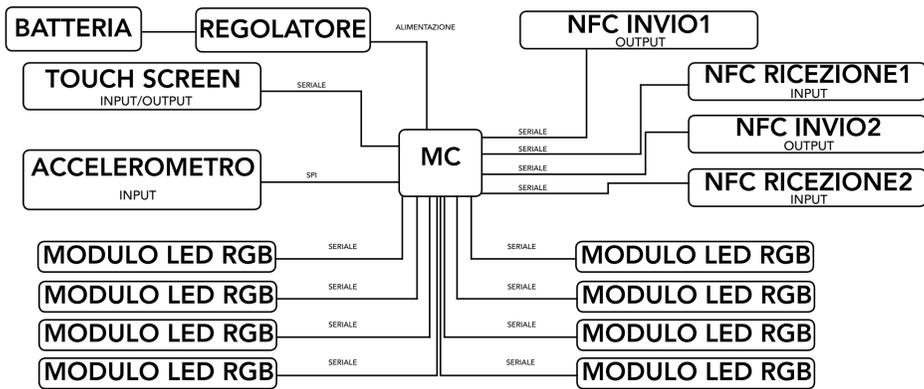


È stata fatta una flowchart dell'interazione dal punto di vista del programma e una flowchart dell'interazione dal punto di vista dell'utente.

- I passaggi in breve:
- accensione
 - assegnazione colore
 - unione con altri moduli
 - svolgimento dell'attività condivisa
 - interruzione attività
 - scelta altra attività o spegnimento

Durante ogni passaggio sono presenti dei punti di verifica che l'attività sia fatta sempre in collaborazione con un altro dispositivo e che non ci sia una sovrapposizione delle azioni durante l'utilizzo.

L'High Architectural design mostra ogni componente usato e come viene collegato. Mentre un'altro schema mostra come sono collegati i vari sensori necessari al funzionamento del modulo a livello elettrico.





Scuola di Ateneo
Architettura e Design "Eduardo Vittoria"
Università di Camerino

Corso di Laurea Magistrale in Design Computazionale

Tesi progettuale

Interfaccia di mediazione per la socializzazione infantile a scuola

Corso di Laurea Magistrale in Design Computazionale

A.A 2019/2020

Tesi di Laurea in Design Computazionale

Relatore: Luca Bradini

Studente : Seth Jonathan Agbemenu

Corso di Laurea Magistrale in Design Computazionale

A.A 2019/2020

Tesi di Laurea in Design Computazionale

Relatore: Luca Bradini

Studente : Seth Jonathan Agbemenu

Corso di Laurea Magistrale in Design Computazionale

Tesi progettuale

Interfaccia di mediazione per la socializzazione infantile a scuola



Indice:

Abstract.....	5
1. Scenario specifico:	
1.1 Individuazione dello scenario specifico.....	7
1.2 Individuazione dei dati ed elementi.....	11
2. Analisi Critica:	
2.1 Conclusioni critiche ed ipotesi di intervento.....	18
2.2 Analisi dello stato dell'arte.....	21
2.3 Principali ricerche in atto.....	46
3. Sviluppo e obiettivi:	
3.1 Conclusioni ed ipotesi di sviluppo originali.....	51
3.2 Tesi, ipotesi ed obiettivi da raggiungere.....	57
4. Caso Studio	
4.1 Caso studio(descrizione).....	66
4.2 Sviluppo dell'interfaccia.....	74
Note e riferimenti bibliografici.....	114

ABST

ABSTRACT

Ricerca con metodologia procedurale, con l'utilizzo di diverse fonti, rielaborazioni ed argomentazioni. Individuazione dello scenario generale del design sociale e specificatamente della ricreazione, analisi e descrizione della ricreazione in tutte le sue caratteristiche, individuazione di ricerche e prodotti sull'argomento e loro tecnologie. Estrapolazione dei punti in cui lavorare/perfezionare e delle problematiche individuate in seguito all'analisi critica. Proposta di soluzioni alternative o innovative per la risoluzione del problema o per il miglioramento dello stato risolutivo. Analisi di tutte le attività socializzanti in relazione al target dei bambini con obiettivo di creazione di un ambiente di condivisione sociale, inclusivo e autonomo all'interno della classe. Creazione delle caratteristiche progettuali che compongono la soluzione proposta ed applicazione di un'interfaccia.

ABSTRACT



1- SCENARIO SPECIFICO

1.1 - INDIVIDUAZIONE DELLO SCENARIO

SPECIFICO:

Design sociale

"È un design che "disegna" prodotti ma anche servizi e processi; lo fa responsabilmente e con un'attenzione non trascurabile all'impatto generato e che da questi punti di vista non è poi così diverso dagli "altri" design, tradizionali e non, tutti altrettanto sociali"¹

La comprensione emotiva dei bisogni degli altri (empatia) è essenziale in ogni lavoro di progettazione: essere ricettivi nei confronti delle esigenze di chi usufruirà di un oggetto o di un servizio, e in alcuni casi essere pronti a intercettarle ancor prima che vengano espresse. Uscendo dall'ambito ristretto del rapporto tra progettista e committente, il buon designer deve contribuire a creare nuove relazioni tra individui o a valorizzare quelle esistenti. Mettendo al centro l'aspetto emozionale e presentando la tecnologia non come fine a se stessa o come l'arma con cui distinguersi dai



competitor, ma come un mezzo che consente al designer di riflettere sui rapporti tra gli uomini e sull'evoluzione della società. Il prodotto creato subisce un'evoluzione, miglioramento in base all'utilizzo da parte dei suoi utenti.

(1)<http://www.ilgiornaledellefondazioni.com/content/oltre-l%E2%80%99abbellimento-il-design-sociale-progettare-relazioni>



“Nel design per il sociale, gli utenti non sono consumatori, ma co-progettatori e co-produttori (o consumatori proattivi), e l’obiettivo non è il soddisfacimento di un bisogno, ma lo sviluppo umano della persona oltre i propri bisogni contingenti.

Per queste ragioni l’approccio prima di tutto è human-centered, ricorrendo a strumenti e formati innovativi e interattivi, un linguaggio audiovisivo, empatia, al fine di stimolare ulteriore consapevolezza del contesto e creatività nell’ideazione.”¹

Si parla di una tipologia di design che non pare concepito a beneficio dei singoli individui, quanto piuttosto a beneficio di gruppi ricondotti a una visione standardizzata e livellata sulla media, con l’intento di migliorarne le condizioni.

(1)<https://www.slowl.it/articoli/creare-impatto-sociale-attraverso-lapproccio-di-design/>



DESIGN SOCIALE

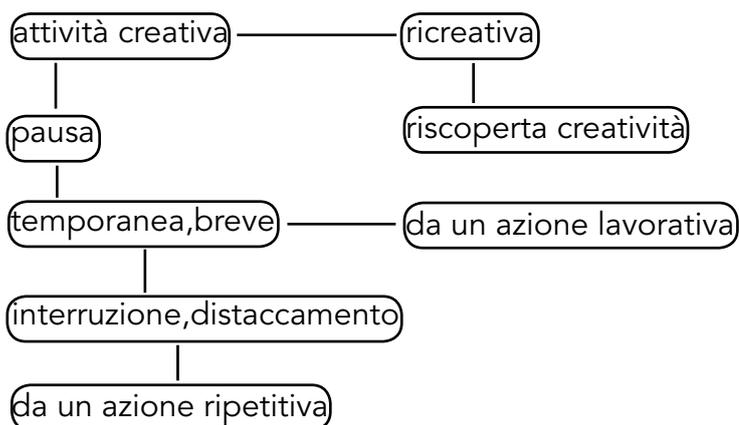
ATTIVITÀ/SPAZI

LA RICREAZIONE

LA RICREAZIONE IN AMBITO SCOLASTICO

LA RICREAZIONE NELLA SCUOLA MATERNA

SCHEMA CONCETTUALE SUL SIGNIFICATO DI RICREAZIONE:



Descrizione del significato di ricreazione e socializzazione:

ricreazione s. f. [dal lat. *recreatio* -onis]. –

1. non com. Nuova creazione: la critica è, in un certo senso, una r. (o anche una ri-creazione) dell'opera d'arte.

2. **Distrazione, svago, periodo di riposo o dedicato ad attività piacevoli e rilassanti:** concedersi un po' di ricreazione; per ogni ora di lavoro al computer è bene prendersi cinque minuti di r.; anche con valore più concr.: lo **sport** è una sana ricreazione. In partic., nella scuola, il **breve intervallo** stabilito dall'orario generalmente a metà mattinata, tra due lezioni: la r. è dopo la terza ora di matematica; ci vediamo durante la r.; è suonata la campanella della r.; fare (la) r. in aula, nel cortile, in palestra.

socializzazione s. f. [der. di socializzare].–

a. L'azione e l'operazione di inserire o reinserire particolari categorie, e anche il fatto del loro inserirsi, nella vita e nel tessuto sociale normale: la s. della popolazione più anziana; la s. degli handicappati.

b. In pedagogia, realizzazione di un giusto equilibrio tra ogni singolo soggetto e il gruppo cui appartiene, come acquisizione (non imposta in base a modelli ritenuti validi, ma libera e cosciente) da parte di ciascun individuo della consapevolezza dei diritti e dei doveri di convivenza all'interno del gruppo stesso: promuovere la s. in una classe scolastica sperimentale, in una collettività di giovani disadattati. c. In psicologia, il processo per cui l'individuo in età evolutiva, attraverso l'insegnamento e l'addestramento forniti dal contesto sociale, modella il proprio comportamento e le proprie caratteristiche, conformandoli alle norme e ai valori del gruppo sociale in cui si inserisce: s. primaria, propria della primissima infanzia; s. secondaria, propria degli adolescenti, o anche di adulti, che si inseriscono in nuovi settori della realtà sociale.

Enciclopedia Treccani

1.2 - INDIVIDUAZIONE DEI DATI ED ELEMENTI CARATTERIZZANTI LO SCENARIO SPECIFICO (sul fruitore, l'ambiente, il comportamento)

STUDIO CHE HA PORTATO ALLA SCELTA DELLA SOCIALIZZAZIONE FILTRANDO FINO AD ARRIVARE ALLA SCUOLA MATERNA

Diverse tipologie di ricreazione:

- in base al contesto
- in base al genere
- in base al luogo
- in base all'età

In base al contesto:

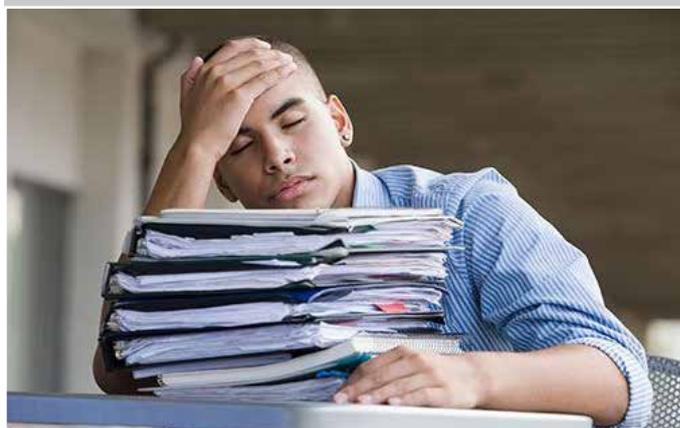
In questa categoria vediamo che la ricreazione (che non è intesa come attività di svago) può variare in base alla tipologia di situazione in cui ci troviamo.

Può essere:

- un attività sportiva
- durante una sessione di studio
- durante una conferenza
- durante una riunione aziendale.
- dopo un certo numero di ore lavorative
- dopo un certo numero di ore di lezione

Si collega direttamente ai luoghi in cui si compie l'azione poiché diversi luoghi portano a diverse tipologie di situazioni o contesti che possono formare.

Abbiamo anche il tipo di ricreazione imposta per regolamento o quella autonoma compiuta da una persona nel caso in cui si trova da sola o non ha un'imposizione specifica di regole che la riguardano (ad esempio anche guardare il cellulare è una "mini ricreazione").



In base al genere:

Abbiamo una leggera variazione nel caso se si parla di maschi o femmine(molte attività possono essere fatte anche in comune)

In generale nel caso maschile abbiamo una ricreazione che può anche essere attività sportiva(sport ricreativo), quindi sport leggeri e anche attività competitive(sempre ad un livello leggero non agonistico).

La famosa pausa caffè(se si considera la ricreazione come pausa) è un esempio di attività comune tra maschi e femmine.

Nel caso delle femmine la ricreazione è un'occasione per praticare attività di fitness o per socializzare.



In base al luogo:

In questa categoria la variabile è il luogo in cui viene compiuta l'attività di ricreazione.

Può essere:

- all'aperto o al chiuso
- in un luogo isolato o affollato
- in un luogo di lavoro, scolastico, campo sportivo, palestra, parco naturale, parco divertimenti(in questo caso quindi anche per famiglie), durante un'escursione, durante un viaggio o

una gita scolastica.

In base al luogo in cui ci si trova si può avere una ricreazione pianificata o improvvisa ad esempio in un luogo scolastico o di lavoro sia ha un certo orario in cui solo durante quel periodo definito di tempo si può effettuare una "pausa ricreativa", mentre se si è in giro o all'aperto con amici o conoscenze si può in qualsiasi momento decidere di fare una pausa o da una lunga camminata o un'attività faticosa come lo sport tra amici).



In base all'età:

L'età influisce molto sul tipo di ricreazione che si è possibile fare poichè si prendono in considerazione dei limiti collegati all'età del soggetto.

- Bambino: sempre controllato, ricreazione sotto sorveglianza continua e con limiti imposti (per sicurezza) di movimento spaziale. In questo caso ricreazione=gioco per le capacità razionali e l'assenza di esperienze pregresse.

- Ragazzo: capacità di ragionamento normale o avanzata in base all'individuo e le sue esperienze, concezione soggettiva e personale del significato attribuito alla ricreazione. La maggior parte delle volte la ricreazione è di tipo scolastico.

- Adulto: molta esperienza e conoscenza di diversi fattori di scelta, maggiore autonomia decisionale e massima libertà entro certi contesti

- Anziano: molta esperienza, insorgenza di problemi a livello fisico/psicologico. Limitazione dei movimenti. La ricreazione diventa sempre più un'azione statica.



ELENCO RIASSUNTIVO DELLE TIPOLOGIE DI RICREAZIONE:

- sport ricreativo
- pausa caffè
- soddisfazione di bisogni fisiologici
- recuperare energie(merenda: mangiare, bere)
- chiacchierare e socializzare
- utilizzare lo smartphone(parte multimediale: musica,video,notizie,web,social)
- breve pausa riflessione(rilassamento, riorganizzazione di idee)/ rigenerazione psicologica
- breve passeggiata
- tempo breve per recupero di note/appunti/promemoria



LA RICREAZIONE IN AMBITO SCOLASTICO

La sua durata varia. Solitamente lunga e ripetuta nelle scuole materne, tende a ridursi con la crescita dell'età degli studenti fino a soli 10 minuti nelle scuole medie e superiori. Qualora esistano modelli di organizzazione scolastica alternativi (come il modulo e il tempo pieno nella scuola elementare) i modelli con tempi distesi comprendono anche ricreazioni distese.

Nelle scuole elementari e materne

Nelle scuole elementari e materne la ricreazione costituisce il tempo socializzante non strutturato, è l'ambito dedicato alla crescita in autonomia; per l'insegnante è il momento ideale per osservare senza intromissione. Se si accetta l'assunto che la socializzazione è un elemento decisivo della dimensione scolastica a questa età, allora – poiché essa non cresce solo nei momenti didattici e nemmeno sono sufficienti le situazioni adidattiche, la ricreazione diviene un momento essenziale della giornata scolastica. Per di più, per le caratteristiche che la vita nelle grandi città è venuta assumendo negli ultimi decenni, sono sempre più numerosi i bambini che maturano le uniche esperienze di gioco libero con coetanei negli intervalli.



Nella scuola media

Nella scuola media cambia tutto. Si passa dalla ricreazione lunga della scuola elementare ai 10 minuti con i tempi tayloristicamente contingentati dove deve rientrare sia il panino che il passaggio in bagno. Il trauma è grande soprattutto perché questo passaggio non è graduale e non viene supportato da attività socializzanti e di conoscenza degli allievi tra loro, infatti – utile ricordarlo – questo elemento di discontinuità è introdotto insieme agli altri fin da settembre, quando in classe tra studenti non ci si conosce. Il senso della pausa perde il valore di scambio libero di socialità per venire schiacciato sull'alternativa tra saggio espletamento delle funzioni fisiologiche oppure poco ragionevole perdita di tempo.



Nella Scuola Superiore

Alle scuole superiori cominceranno a vedersi fuori dalla scuola – per cui rimangono semplicemente amputati di questa dimensione nell’attesa di ricostruirsela altrove. La scuola non è disposta a riconoscerla: si arrangino con i frammenti del cambio di insegnante.

Pochi anni dopo, alle superiori, il passaggio si è consumato. In molte scuole c’è il bar ed è scientificamente impossibile acquistarsi e mangiare un panino nei tempi a disposizione... figuriamoci parlare. Ma i frammenti di tempo autonomo hanno preso consistenza: al bar si va durante l’ora più pesante o noiosa, il corridoio e il bagno riemergono come luoghi di socialità

altra, spesso distante dalla percezione degli insegnanti. L’intervallo, con i suoi striminziti 10 minuti rimane lì appeso, oggetto di una continua contesa di attribuzione della responsabilità tra docenti dell’ora precedente e seguente.



PERCHE' NELLE SCUOLE MATERNE FANNO RICREAZIONE

La ricreazione è da sempre vista come un momento liberatorio delle energie dei bambini, ma anche di sviluppo della personalità, di apprendimento, come ancora di osservazione ed intervento dei loro comportamenti relazionali da parte dell’insegnante.

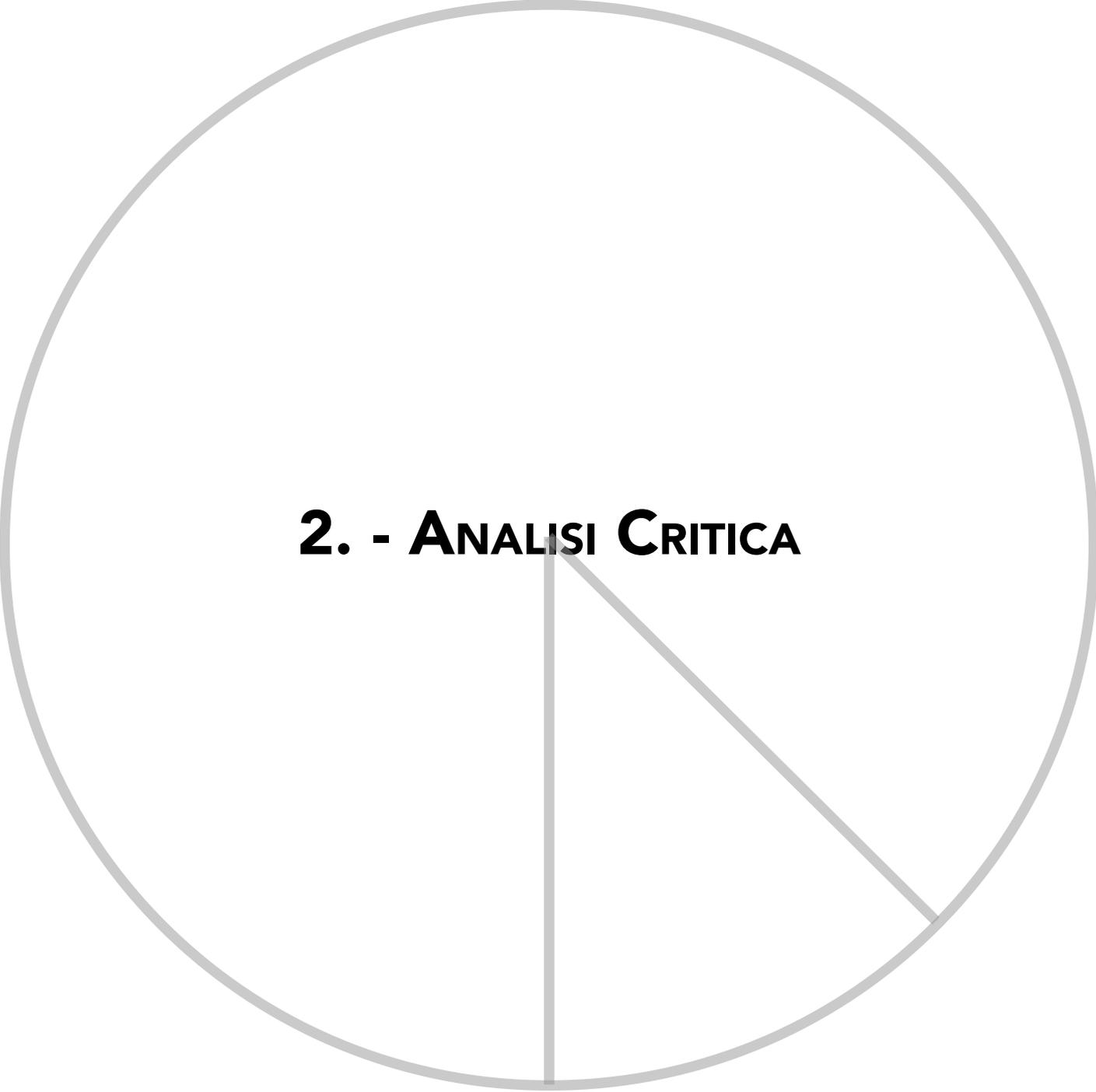
Ripristino dei livelli di concentrazione.

E’ sempre importante trovare il giusto bilancio tra controllo/protezione e libertà/autonomia.

Momento aggregativo e di condivisione di un momento piacevole all’interno della giornata scolastica per rafforzare il rapporto sociale tra insegnante-bambini e bambini tra di loro.

Pausa merenda e momento di presa di autonomia completa oltre che soddisfacimento di bisogni fisiologici.



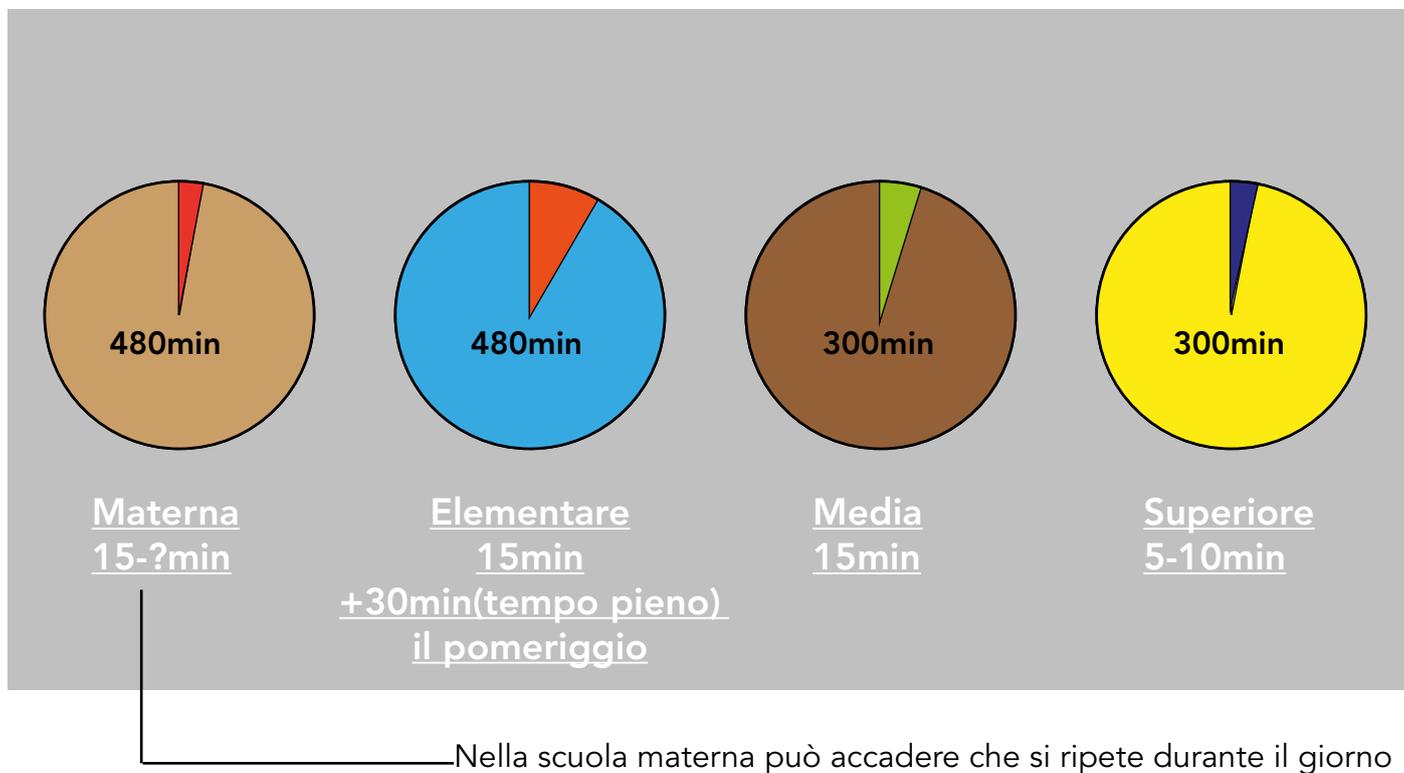


2. - ANALISI CRITICA

2.1 - CONCLUSIONI CRITICHE ED IPOTESI DI INTERVENTO

Variazione in generale del tempo dedicato alla ricreazione:

Rapporto tra tempo scolastico(giornaliero) e ricreazione:



<https://www.orizzontescuola.it/>

I modelli ricreativi sono sempre rimasti più o meno gli stessi dall'istituzione della scuola dell'obbligo.

Si dovrebbe lavorare al superamento degli stereotipi ed ad un'evoluzione dell'attività ricreativa. Io penso che bisogna intervenire nella ricreazione effettuata dai bambini in età di scuola elementare, quindi mi propongo di aggiungere una nuova modalità di ricreazione intuitiva, autonoma che aiuti i bambini a sviluppare ulteriormente le loro capacità comunicative e di relazione con gli altri oltre ad uno sviluppo della logica che sia divertente e non forzato o stancante.

Quindi le mie parole chiave sono autonomia, comunicazione, esplorazione, scoperta, logica e supporto nell'ambito ricreativo.

Considerando l'età degli utilizzatori, la sicurezza e l'intuitività verranno sempre considerati.

Penso si dovrebbe spingere i bambini a poter sviluppare un senso critico, senza condizionamenti esterni ma dando a loro la scelta di come utilizzare a piacimento il prodotto.

La ricreazione è una parte molto fondamentale nella crescita di un bambino delle elementari, perchè come già detto è una valvola di sfogo e di apprendimento autonomo libero dalle lezioni e quindi sarà alla base della formazione di un carattere comportamentale di base e della conseguente maturazione negli stadi successivi di apprendimento scolastico.

Si interviene sulla modalità di ricreazione, il mezzo attraverso cui fare ricreazione, l'ambiente che si viene a creare durante l'attività ed il livello di condivisione della stessa attività

Rivalutazione del gioco nelle scuole materne

Poiché la scuola materna è diventata più ampiamente disponibile negli ultimi decenni, è diventata anche più accademica.

In alcuni casi, gli orari degli asili per l'intera giornata sono pieni di attività accademiche e lezioni consecutive.

Mentre ricerche recenti mostrano che i bambini possono, per la maggior parte, gestire contenuti più rigorosi nei primi anni, educatori ed esperti sono preoccupati che le scuole abbiano sbagliato. Gli esperti dicono che i bambini non dovrebbero stare seduti alla scrivania, compilare fogli di lavoro o ascoltare gli insegnanti che parlano per la maggior parte del tempo.

Un corpo di ricerca più vecchio e più ampio suggerisce che i bambini dovrebbero giocare sia durante le lezioni che tra le lezioni, perché questo è il modo migliore per un bambino di 5 anni di cogliere concetti difficili, sia che si tratti di lavorare con un compagno di classe o di contare fino a 100.

"Il gioco non è separato dall'apprendimento", ha detto Kathy Hirsh-Pasek, autrice, professoressa di psicologia alla Temple University e senior fellow della Brookings Institution, che ha studiato per anni lo sviluppo del bambino e il ruolo del gioco nell'apprendimento. *"È il modo naturale in cui impariamo."*



La ricreazione non dev'essere un momento nel quale il bambino viene lasciato a se ma un momento nel quale si sviluppano le capacità sociali, ci stanno anche discussioni sul fatto se la scuola materna sia utile o no, penso sia utile a sviluppare quelle capacità sociali ed emozionali che consentono una crescita sana e una vita migliore del periodo scolastico, andando anche a prevenire la nascita fenomeni di bullismo e discriminazione.



2.2 - ANALISI DELLO STATO DELL'ARTE

Attività socializzanti

Molte volte quando si parla di giochi socializzanti, soprattutto ultimamente si pensa subito ai videogiochi o alle app per cellulari/social quindi tutto ciò che è legato ad una dimensione di rete interconnessa.

Nella mia ricerca andrò invece a ricercare come originariamente certe attività sociali/socializzanti possano influire sullo sviluppo di capacità socializzanti nei bambini e come integrarli nella mia proposta progettuale che non è altro che un interfaccia un medium/punto d'incontro tra i bambini della scuola materna.

In generale le attività socializzanti sono racchiuse in macro-gruppi:

- **al chiuso** o **all'aperto** e a loro volta si dividono in:
- motorie
- statiche



I giochi di Cooperazione o Cooperativi

La cui qualità specifica è il piacere di giocare ed è ciò che li distingue dai giochi competitivi e dalle gare. Quando si gioca per vincere, con l'obiettivo di essere giudicato migliore degli altri, prevalgono la sfida, la competizione, spesso l'aggressività.

Nei giochi cooperativi, invece, tutti si possono divertire e tutti possono partecipare in uno stile di gioco basato sull'accettazione, sulla conoscenza reciproca e sull'affiatamento in cui ciascuno può trovare un senso comunitario e un migliore equilibrio con il gruppo e il gruppo può trovare sempre nuovi obiettivi comuni da raggiungere creando un clima di fiducia e rispetto reciproco nel quale può crescere l'autostima di ognuno.

All'interno di un gioco cooperativo ogni partecipante dà inizialmente nella misura in cui è capace e viene stimolato dal gruppo a dare di più nel momento in cui si ampliano gli obiettivi comuni del gruppo stesso.

I giochi cooperativi sviluppano un senso comunitario basato sull'accettazione di se stessi e dell'altro, sulla conoscenza reciproca, sul rispetto, sulla creazione di un clima di fiducia.

Lo sviluppo di: contatto visivo, rottura dell'imbarazzo, interpretare emozioni e l'esercitazione della pazienza e il rispetto dell'altro.



Attività socializzanti motorie:

Includono:

- sport: corse a tema, piscina, calcio
- caccia al tesoro
- con animali: visite a zoo, fattorie o parchi
- giardinaggio
- escursioni di gruppo
- musicali: balli di gruppo, mini orchestre
- attività teatrali



Attività socializzanti statiche:

Includono:

- artistiche: decoupage, modellazione argilla, cucito, colorazioni di gruppo
- da tavolo: puzzle, giochi di società, tornei di scacchi, carte, ripetizione vocaboli
- narrative: disposizione dei partecipanti a cerchio seduti o in piedi con un narratore che dice le regole del gioco e gli altri che partecipano
- riflessive: letture di libri e discussione/confronto, indovinelli basati su immagini o racconti



Attività socializzanti statiche:

La corsa dei bicchierini:

Una volta stabilita una linea di partenza e un traguardo, fate disporre i bimbi lungo la linea di partenza e consegnate ad ognuno un bicchierino colorato con dentro dell'acqua.

Una volta partiti, i piccoli concorrenti dovranno raggiungere il traguardo nel minor tempo possibile cercando di non rovesciare l'acqua.

Caccia al tesoro:

Si nasconde un oggetto di ogni coppia in una zona abbastanza circoscritta e si chiede ai bambini di sedersi per terra disponendosi in cerchio.

Si mostrano a tutti gli oggetti uguali a quelli nascosti e si invitano i bambini a cercarli nei dintorni. Chi riesce a trovarne di più, vince! Naturalmente, offrite una piccola ricompensa per l'impegno profuso a tutti i partecipanti.

Che animale è?:

Coniuga tante abilità: conoscenza del regno animale, attenzione, velocità e competizione.

Anche in questo caso dovrete formare due squadre e assegnare ad ognuna carta e penna.

Invitate tutti i partecipanti a formulare indovinelli, indizi e scegliere gli animali da indovinare. Bisognerà iniziare con descrizioni e tracce molto generiche e diventare via via più precisi.

A turno, un portavoce per gruppo proporrà l'indovinello all'altra squadra che tenterà di capire di che animale si tratta in un tempo predefinito e cronometrato.



Giochi a cerchio:

Sono un ottimo strumento per rafforzare il senso di comunità e migliorare le abilità sociali all'interno del gruppo.

Le sessioni brevi (10-15 minuti) e divertenti, tenendo presente la breve durata dell'attenzione dei più piccoli. La partecipazione ai giochi deve essere facoltativa, quindi presentare sempre un'alternativa.

Esempi di giochi:

- gioco della macedonia(ogni bambino é un frutto e scambia di posto con l'altro)
- insetto sotto il tappeto(un bambino coperto sta al centro mentre un altro indovina)
- ripetizione di canzoni
- gioco del telefono(si parla una frase da un'orecchio all'altro, utile per l'alfabeto)
- caccia al colore(una ruota al centro indica un colore ognuno a turno trova qualcosa che corrisponde nella stanza, utile a sviluppare l'attenzione e il rispetto dei turni degli altri.
- passaggio del movimento(come il gioco del telefono ma con gesti al posto di parole)



Occhio sulla fronte:



- Dividi i bambini in coppie.
 - posiziona un occhio o un adesivo con gli occhi sulla fronte di un compagno di squadra.
 - Incoraggia l'altro bambino a guardare l'adesivo.
 - Il round terminerà se un giocatore tenta di tentennare.
 - Scambia i compagni di squadra e ripeti il gioco.
 - Il gioco insegnerà al bambino a guardare nella giusta direzione, in modo meno intimidatorio.
- Questa è una delle divertenti attività di abilità sociali per i bambini.

Intervista:



- Scrivi semplici domande sui cartoncini come "Qual è il tuo cibo preferito?" o "Hai un animale domestico"?
 - Chiedi ai bambini di sedersi in cerchio. Ora distribuisce le carte e di a ciascuno di loro di leggere la domanda.
 - Di 'ai bambini di disperdersi in un'altra stanza e di mettersi in coppia entro cinque minuti.
 - Ora di ai bambini di porsi le domande a vicenda e di ascoltare le risposte.
 - Ora chiedi a ogni bambino individualmente cosa hanno imparato sul partner.
- L'attività incoraggerà l'ascolto attivo e consentirà ai bambini di conoscersi l'un l'altro.

Sciarada di emozioni:



- Scrivi alcune parole relative ai sentimenti su piccoli fogli di carta. Mettere tutti i fogli di carta in una ciotola e mescolare.
 - Ora chiedi ai bambini di scegliere a turno un foglio e di recitare il sentimento scritto su di esso. Puoi anche consentire ai bambini di disegnare l'emozione su una lavagna bianca o nera. Gli altri bambini devono indovinare quale emozione il giocatore sta cercando di dimostrare.
 - Istruisci chiaramente i bambini che non possono parlare. Né possono disegnare l'emozione usando una faccia. Devono esprimerlo disegnando la situazione e il linguaggio del corpo che può portare alla sensazione.
- Questo gioco è una delle eccellenti attività di gruppo di abilità sociali per bambini.

Congelalo:



Misto di attività motoria e statica:

- Raduna i bambini nella stanza dell'ingresso o in giardino.
- Scegli un "soggetto" e chiedi agli altri bambini di allinearsi orizzontalmente.
- Ora chiedi ai bambini di congelarsi come statue. Il "soggetto" deve cercare di far ridere gli altri giocatori.
- Il primo ragazzo a ridere sarà il "soggetto" per il prossimo round.
- Il gioco insegnerà ai bambini l'autocontrollo e la pazienza, alcune delle abilità sociali essenziali.

CAMPI SEMANTICI

Il numero di giocatori è illimitato. Ottimale una disposizione in cerchio. Gli allievi dovranno dire una parola che inizi con l'ultima vocale della parola precedente appartenente allo stesso campo semantico in tre secondi, pena l'uscita dal gioco (es. campo semantico: SCUOLA: il docente inizia il gioco dicendo ad esempio "OROLOGIO" => il primo allievo dirà "ORARIO" => l'allievo successivo "ORA" => poi un altro "ALFABETO"...).

IL CANOVACCIO

Gioco a squadre legato alla drammatizzazione. Si può giocare a classi parallele.

Il docente prepara una serie di bigliettini identificando:

-PERSONAGGI

-LUOGHI

-SITUAZIONI

Ogni squadra formata da 3 allievi avrà tre minuti per organizzare la drammatizzazione di ben 5 minuti che verrà eseguita dinanzi al pubblico degli altri allievi.

AGGANCIA LA SILLABA

Si parte da una parola estratta casualmente (ad esempio mediante dei bigliettini) e l'avversario deve trovare una parola che inizi con l'ultima sillaba.

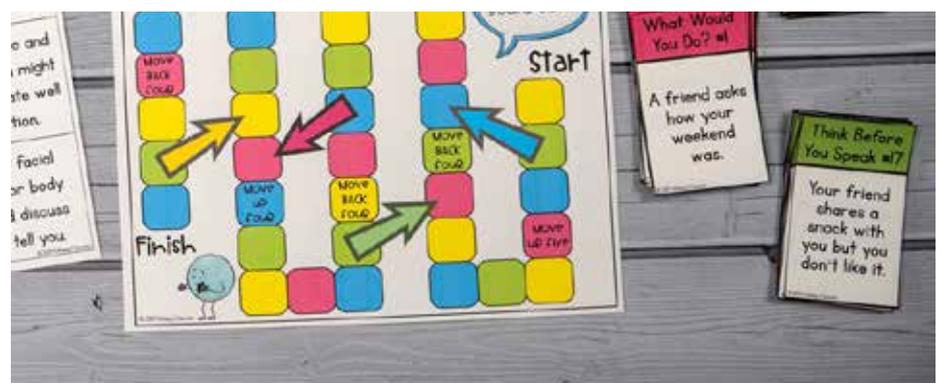
un esempio: CANE, NEVE, VELOCE, CESTINO, NOCE ecc..

vince chi mette in difficoltà l'avversario il quale non riesce a trovare una parola da "agganciare".

NOMI, CITTA', COSE, ANIMALI

Gioco vecchissimo e con molte varianti, ma sempre divertente, si gioca in due gruppi. Ogni volta due ragazzi giocheranno, si metteranno uno davanti e uno dietro la lavagna oppure utilizzeranno dei fogli.

Il docente estrarrà una lettera e con essa dovranno trovare delle parole che coincidono con i requisiti. vince la squadra con il maggior numero di punti.



Altri giochi di socializzazione

L'ORCHESTRA TURBOLENTA:

L'educatore delimita uno spazio con adesivo o nastro colorato. La classe é un lago magico. Loro sono pesciolini che si muovono a ritmo di musica fuori dallo spazio. Quando l'educatore smette di suonare i bimbi devono andare all'interno dello spazio che rappresenta la casa. La difficoltà é riuscire a stare immobili per un minuto, chi non riesce si siede e aspetta la fine del gioco. La parte dell'educatore puó anche farla un bambino.

Obbiettivo: sviluppare senso ritmico

PALLONE MATTERELLO:

I bambini si siedono in cerchio. Un bambino prende la palla, dice il nióme del compagna e la lancia cercando di non far cadere a terra il pallone.

Regole del gioco: posso dire solo il nome del compagno a cui lancio la palla, puó parlare solo chi ha la palla.

Se la palla cade a terra, nessuno dice niente. Se la palla invece finisce proprio tra le mani del compagno chiamato, in coro il resto della classe dice il nome con la divisione in sillabe, dando il ritmo co le mani e concludendo con "urrá!"

Obbiettivo: esprimere ritmi diversi attraverso manipolazione di oggetti

IN CAMPAGNA:

I bambini camminano a ritmo di musica seguendo il tamburello dell'educatore.

Quando l'educatore fa pausa, i bambini imitano gli animali già stabiliti dall'insegnante...gallina, pecora, rana, lupo...

Obbiettivo: imitare con il corpo gli animali

SIMPATICHE FARFALLE:

I bambini si dispongono in cerchio attorno all'insegnante. Questi comincia a suonare il tamburello, dopo aver stabilito i comandi: 1 battito si cammina, 2 battiti si saltella, tre battiti si saltella sul piede sinistro...I comandi man mano cambiano. Il cerchio deve essere sempre mantenuto.

Obbiettivo: soddisfare il bisogno di espressione e di relazione del bambino

SENZA BARRIERE:

L'insegnante dispone in piedi il tappetone che subito si trasforma in un imponente muro da abbattere. L'insegnante divide in coppie i bambini. Prendendo la rincorsa, al comando del cocente, i ragazzi tenendosi per mano si lanciano verso il muro. Durante il percorso urlano i loro nomi (o un desiderio) arrivando ad abbattere contemporaneamente il muro e finendovi sopra tenendosi per mano.

Obbiettivo: scoprire il carattere e lo spirito di condivisione con i compagni

Giochi di abilità sociali per ascoltare attentamente

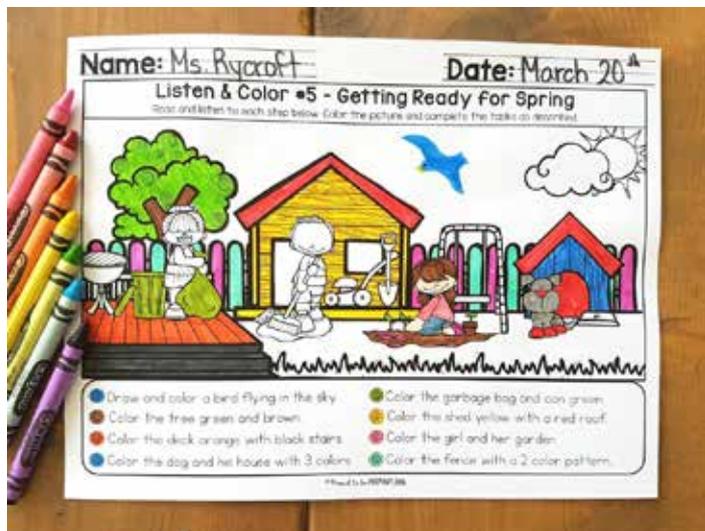
Il gioco del telefono

- Puoi giocare a questo gioco con piccoli o grandi gruppi di bambini, rendendolo perfetto per la classe. Per giocare, fai mettere in fila i bambini o fai un cerchio. Sussurra una frase alla prima persona e chiedi loro di sussurrare quella frase esatta alla persona successiva in linea. Questo continuerà finché la frase non arriverà all'ultima persona. Quella persona annuncerà quindi ciò che ha sentito all'intero gruppo. I bambini sono sempre stupiti di come cambia la frase! Usalo come lezione per insegnare ai bambini che ascoltare è importante in modo che il significato di ciò che hanno bisogno di sapere non vada perso.



Tappetini per l'ascolto

- Un altro ottimo modo per esercitarsi è far lavorare i bambini sull'ascolto seguendo le istruzioni. I tappetini d'ascolto forniscono questo tipo di pratica in modo pratico per la classe. I bambini seguono le indicazioni mentre colorano e disegnano su una scena. I bambini si divertiranno un mondo a mostrare i loro lati creativi, mentre praticano un'importante abilità sociale!



Giochi di abilità sociali che insegnano emozioni



1. Bingo emotivo

- I bambini possono iniziare a riconoscere le emozioni e cosa significano giocando a Bingo emotivo. Questo gioco di abilità sociali si gioca esattamente come il Bingo tradizionale, con l'unica differenza che le emozioni vengono visualizzate sulle cartelle del Bingo invece dei numeri.

2. Caccia al tesoro emozionale

- Fai un elenco di emozioni che vuoi che i bambini individuino. Scrivili come una lista di controllo e stampali. I bambini poi vanno in una caccia al tesoro di emozioni per tutta la giornata scolastica. Controllano le diverse emozioni che vedono durante quel periodo, incluso il nome della persona con quell'emozione.

3. Domino emozionale

- Questo gioco di domino è fantastico per insegnare le emozioni. Su ogni domino troverai l'illustrazione di un'emozione. Devono essere abbinati alla foto della vita reale su un domino diverso. Questo gioco di abilità sociali aiuterà i bambini a riconoscere le espressioni facciali per emozioni diverse.

Pictionary

L'idea centrale del gioco consiste nel tentativo di indovinare una parola o frase segreta che un giocatore deve suggerire ai propri compagni di squadra disegnando su un foglio di carta. Utile a sviluppare capacità di disegno interpretativo e di sintesi.



Socializzazione digitale

Sky (18 Luglio 2019)

[thatgamecompany inc](http://thatgamecompany.com)

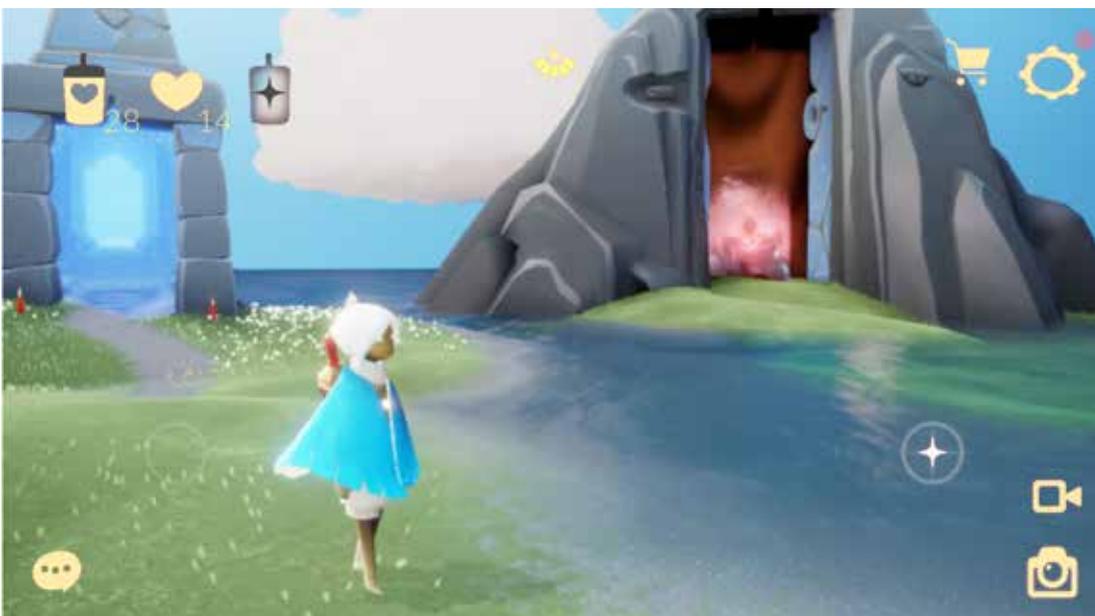
Un'applicazione per cellulare, non si tratta di un videogioco vero e proprio ma viene descritto come un'avventura sociale in cui l'utente tramite un percorso attraverso regni deve affrontare difficoltà e puzzle.

Il design del funzionamento di questa applicazione è fatto in modo di spingere implicitamente l'utente a creare amicizie e giocare in gruppo già dal primo utilizzo:



- puzzle che si sbloccano solamente tramite cooperazione tra 2-4-8 persone
- spostarsi in gruppo rende più veloci e tutto più semplice
- chi ha difficoltà può essere tenuto per mano e portato oltre ostacoli
- presenza di un sistema di personalizzazione per aggiungere ripetibilità all'esperienza

L'atmosfera si rifà ai racconti fiabeschi con toni di colori molto accesi, musica terapeutica. Molto inclusivo perché la comunicazione tra persone può avvenire tramite segnali, si clicca sul personaggio (emettendo un suono e una luce) attirando l'attenzione dell'altro, quindi non per forza tramite chat o vocale.



Nicholas Negroponte, One Laptop Per Child

Nicholas Negroponte, promotore del progetto, ha presentato l'ultima generazione di computer XO-3 in forma di tablet. Evoluzione del primo XO laptop.

Iniziativa volta a fornire computer portatili economici ai bambini dei paesi in via di sviluppo come mezzo per colmare il divario digitale. Il design è di Fuseproject guidato da Yves Béhar



Roundabout Water Solutions, PlayPump

Roundabout Water Solutions si è occupato della raccolta fondi per fornire alle comunità rurali di Sud Africa, Malawi, Lesotho e Swaziland questo sistema di pompaggio dell'acqua alimentato dal gioco dei bambini



Tecnologie sociali

Qualsiasi tecnologia che faciliti le interazioni sociali ed è abilitata da una capacità di comunicazione, come Internet o un dispositivo mobile. Esempi sono il software sociale (ad es. Wiki, blog, social network) e capacità di comunicazione (ad es. Conferenze Web) che sono mirate e consentono interazioni sociali.

Social Networks per bambini dai 6 ai 10 anni: questi social network offrono ai bambini un ambiente più sicuro in cui possono condividere le loro esperienze e interagire con gli amici che conoscono.

- Spotlite (Kudos)

- PlayKids Talk

- GoBubble

- Kidzworld: Chat Room & Forums

- Grom Social



Spotlite (Kudos)



Un'app che è un ambiente digitale in cui i bambini possono esplorare, imparare e capire come essere positivi online.

Spotlite si concentra sull'importanza di creare un'esperienza sociale più sicura per bambini, adolescenti e adolescenti. I bambini possono condividere video, immagini, reagire e commentare i post degli amici e unirsi a gruppi per condividerli con altri con interessi simili. La piattaforma è conforme al COPPA al 100%.

Lo scopo principale dell'app è insegnare a preadolescenti e adolescenti il galateo dell'interazione online. Ha promemoria costanti per mantenere le cose positive come la casella dei commenti che indirizza gli utenti a "lasciare un bel commento".

Caratteristiche di sicurezza:

Tutti gli account richiedono che un genitore o un tutore fornisca l'autenticazione e l'approvazione dell'email. Nessun amico può essere aggiunto fino a quando un genitore non approva l'account. Spotlite non traccia né vende alcuna informazione personale come la posizione.

I genitori devono approvare l'uso di Spotlite se per bambini di età inferiore ai 13 anni.

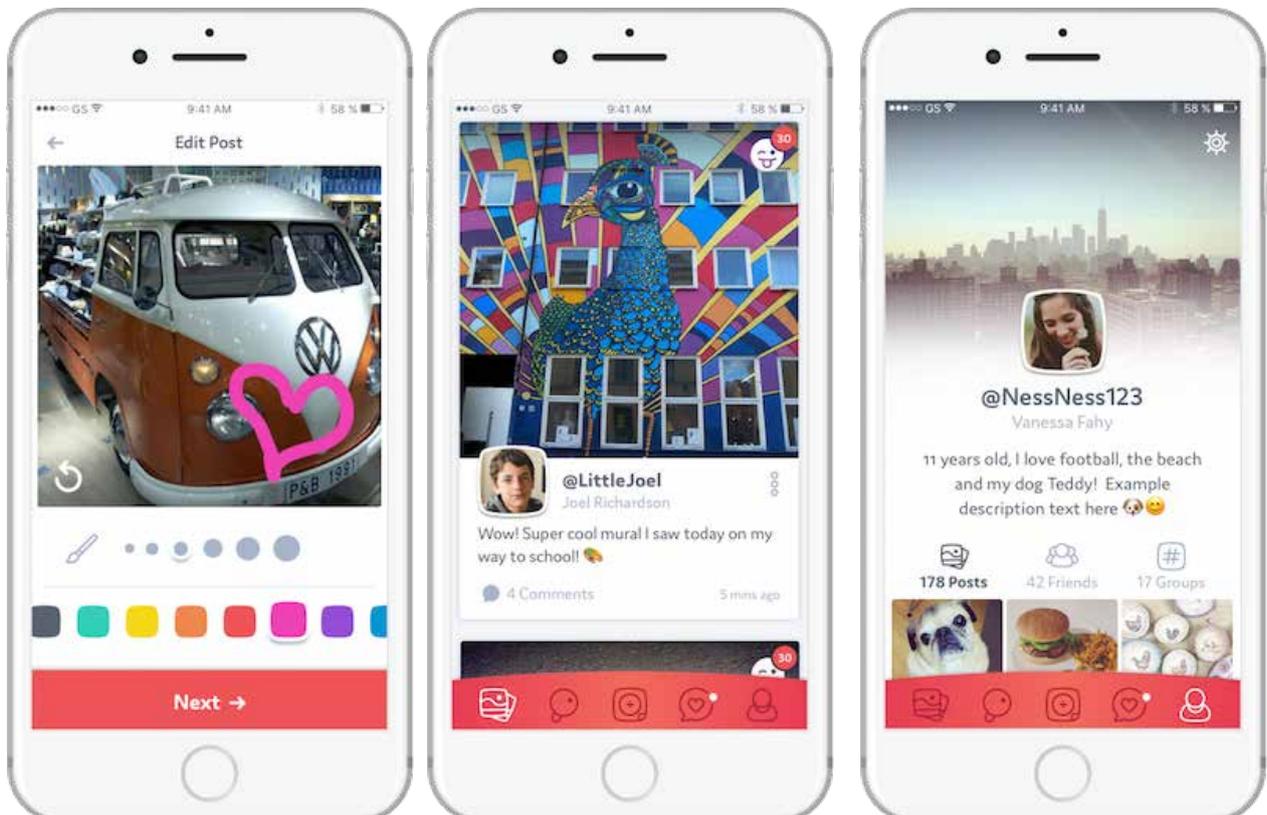
I video / le immagini condivise possono essere visti solo dagli amici accettati.

Ci sono moderatori di contenuti 24 ore su 24, 7 giorni su 7.

Qualsiasi contenuto/utente inappropriato viene bandito

Età: 8+

Senza costi





PlayKids è una piattaforma acclamata a livello internazionale con cartoni animati, libri e attività per bambini dai 2 agli 8 anni. Con l'app PlayKids Talk, i bambini possono accedere ad attività, giochi e contenuti come i video. I genitori possono anche gestire i contatti dei bambini, autorizzare l'accesso alla videocamera e al microfono

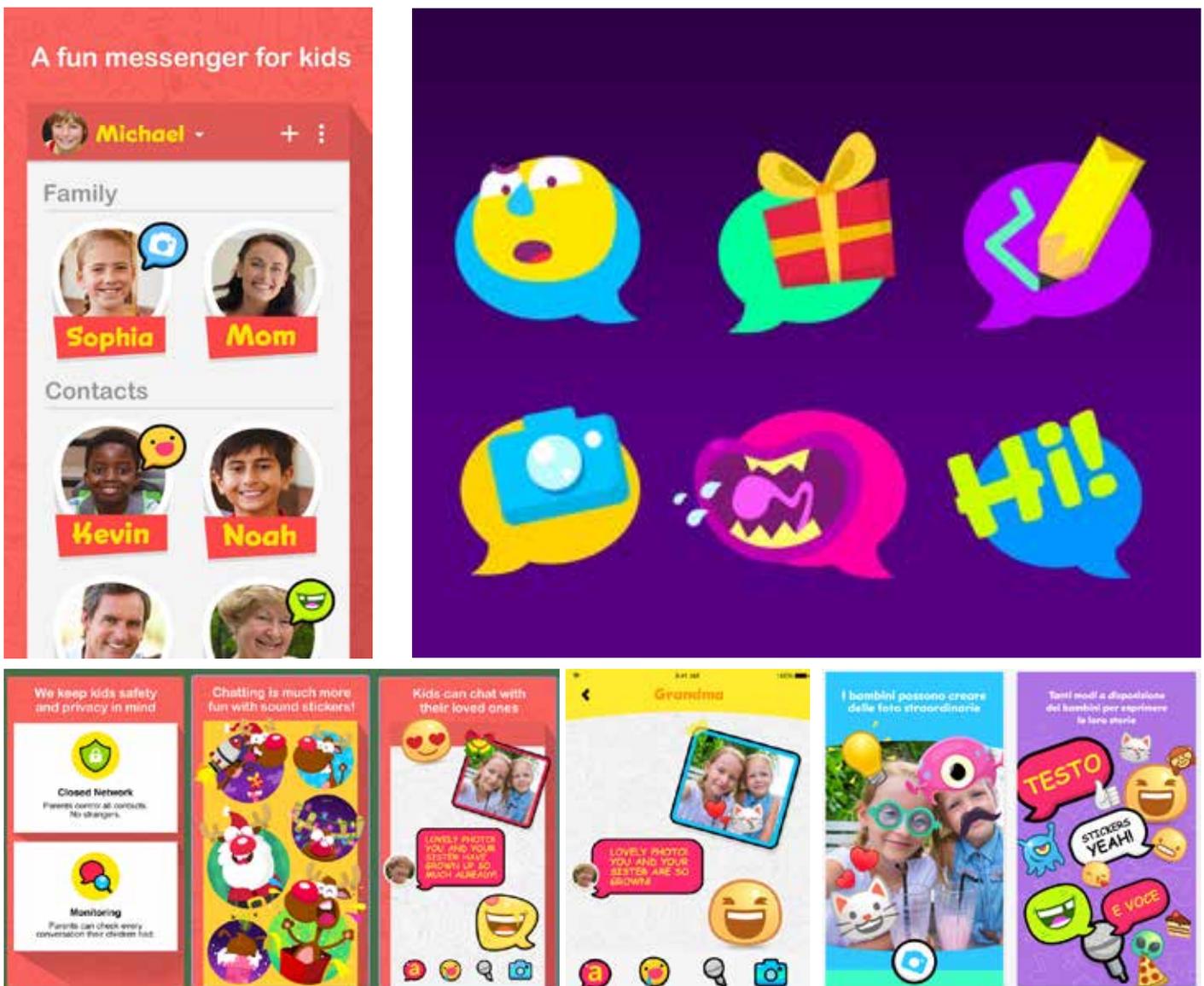
Caratteristiche di sicurezza:

Per configurare l'account del bambino, i genitori devono sottoporsi alla verifica dell'età.

I genitori possono controllare tutti gli aspetti dell'account del bambino come i contatti e il profilo. Il genitore ha accesso all'account anche sui propri telefoni per tenere d'occhio ciò che viene condiviso in tempo reale

Età: 4+

Senza costi





GoBubble mette le scuole al centro, consentendo ai bambini di chattare, collaborare a progetti scolastici, conoscere nuove culture, sviluppare amici di penna, insegnare ai bambini l'uso sicuro dei social media e inviare messaggi ai genitori.

La differenza fondamentale con GoBubble rispetto ad altri siti è che le scuole iscrivono gli alunni, con l'approvazione dei genitori, piuttosto che i bambini che si iscrivono da soli.

Caratteristiche di sicurezza

Team di moderazione in tempo reale che esamina i messaggi contrassegnati.

Rimuove qualsiasi immagine, testo, audio, video o emoji inappropriati.

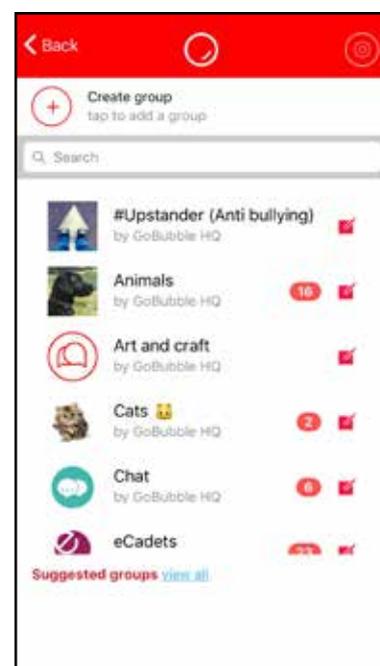
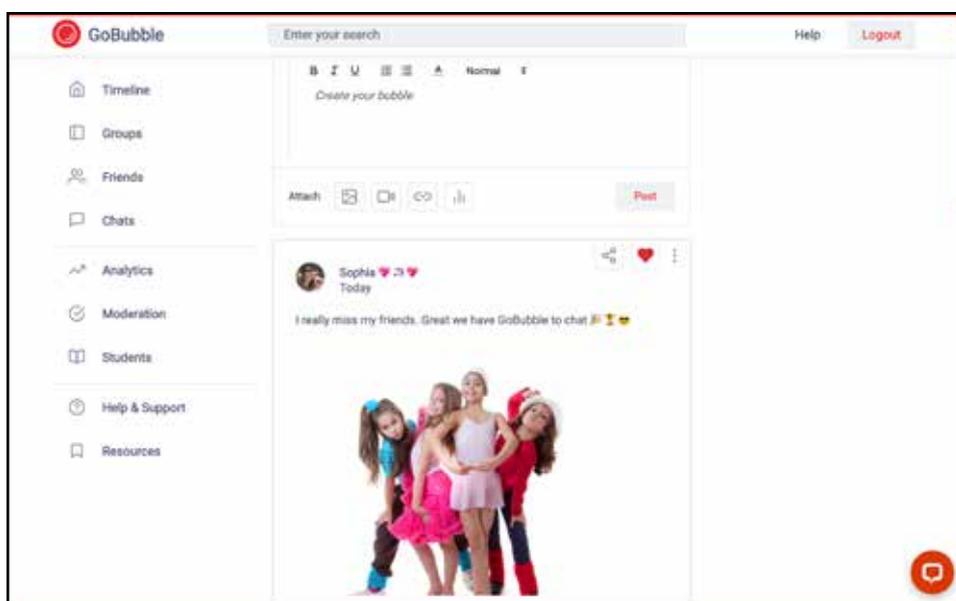
Senza pubblicità.

Grazie alle sue funzionalità di sicurezza completa, il sito ha ottenuto una classificazione PEGI 3, la classificazione per età più sicura disponibile dall'ente governativo (Pan European Gaming Information).

Tutti i contenuti (chat, foto e video) vengono controllati prima di essere visualizzati.

Età: 4+

Senza costi





L'app Kidzworld è un social network per bambini a misura di bambino, privato e completamente moderato in cui i bambini possono incontrare nuovi amici nei forum, utilizzare il messenger sicuro per i bambini per i messaggi privati, trovare le ultime notizie sicure per i bambini sulle loro celebrità adolescenti preferite, giocare a giochi fantastici e Di Più.

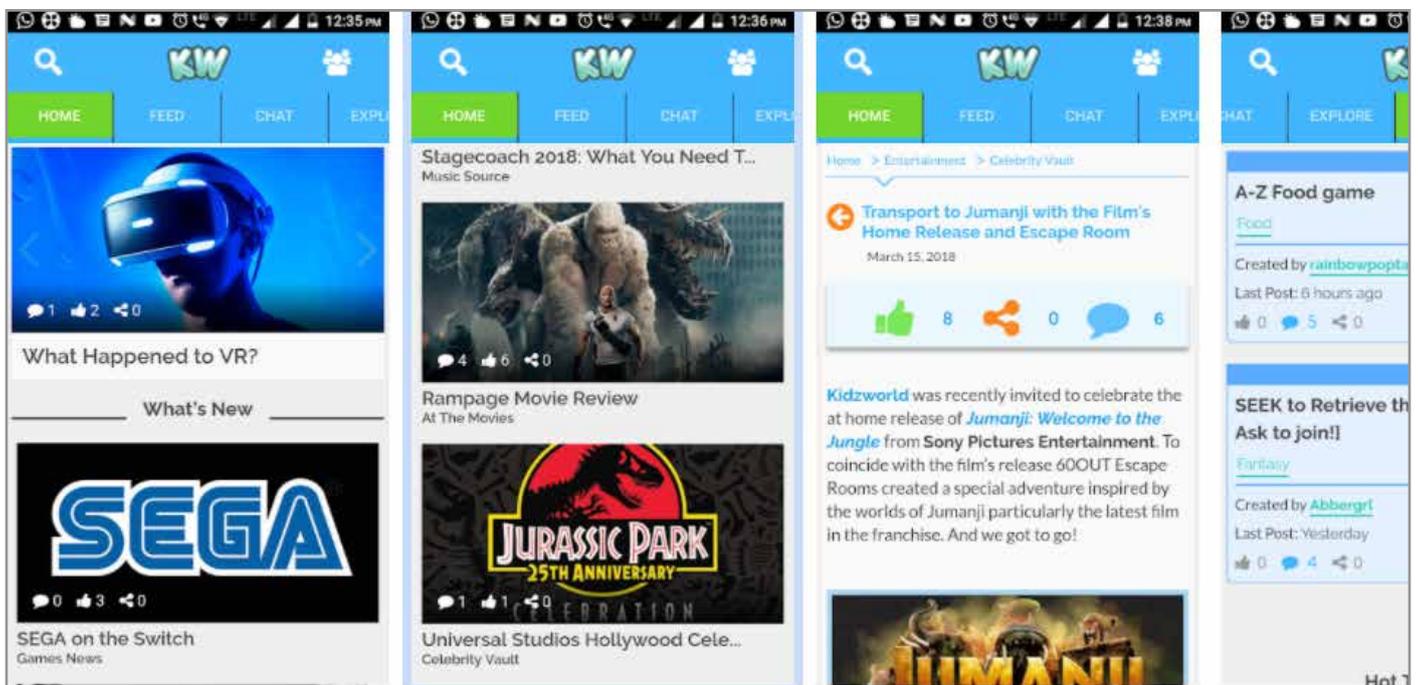
Caratteristiche di sicurezza:

Sono presenti moderatori di contenuti.

Esistono anche filtri che trovano e rimuovono qualsiasi contenuto inappropriato.

Età: 4+

Senza costi





L'app consente ai bambini di incontrare altri bambini come loro collegandosi tramite messaggi di chat, creando video, guardando i social e condividendo post.

Caratteristiche di sicurezza:

I bambini di Grom TV possono trasmettere contenuti video sicuri e curati.

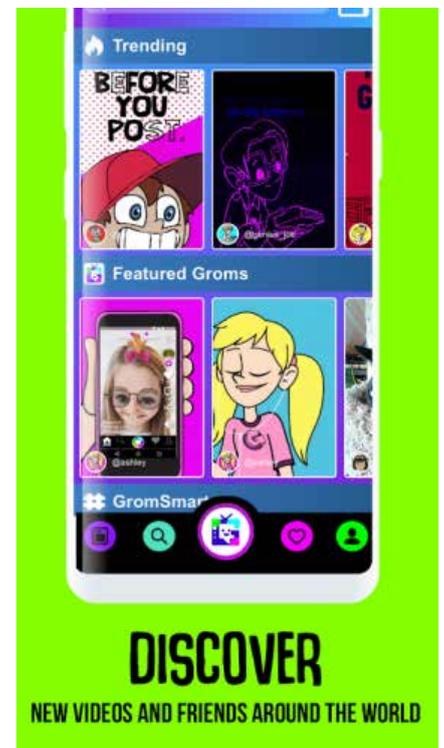
L'app dispone di filtri per rimuovere qualsiasi linguaggio appropriato e offensivo.

Richiede la verifica dell'email da parte del genitore per aprire un account.

I genitori possono monitorare l'attività di un bambino con l'app complementare MamaBear.

Età: 4+

Senza costi



La tecnologia assistiva è qualsiasi prodotto, dispositivo o attrezzatura che mantiene o migliora le capacità funzionali di una persona con disabilità. La tecnologia assistiva può includere qualsiasi cosa, da una presa a matita per aiutare uno studente a scrivere in modo più accurato, a un sintetizzatore vocale per aiutare coloro che hanno difficoltà a leggere. Il primo passo per trovare le tecnologie per i disabili è identificare l'area in cui è necessaria l'assistenza. Una persona che ha difficoltà a parlare, ad esempio, può beneficiare di un dispositivo di comunicazione per esprimersi. Tecnologia di apprendimento



assistivo in classe
Per coloro che hanno difficoltà ad ascoltare, ricordare o elaborare le parole pronunciate, come una lezione in classe, sono disponibili diversi dispositivi di ascolto.

Registratori a nastro - I registratori a nastro consentono di riprodurre l'audio registrato in un secondo momento e ripetutamente se necessario.
Sistemi di ascolto FM - L'altoparlante indossa un microfono e l'ascoltatore indossa una cuffia. Questo aiuta gli studenti con ipoacusia lieve o moderata a comprendere meglio le lezioni.

La tecnologia assistiva per la matematica include dispositivi per facilitare l'allineamento, il calcolo o la copia dei problemi nelle colonne.

Fogli di lavoro di matematica elettronica: per gli studenti che hanno difficoltà a copiare i problemi di matematica con carta e matita o ad allineare questi problemi sulla pagina, è possibile utilizzare il MathPad. MathPad, di Intellitools, richiede che un insegnante o un para-educatore inserisca il problema nello strumento.

Calcolatrici parlanti - Ogni volta che un numero o un operando viene premuto su una calcolatrice parlante, un sintetizzatore vocale integrato consente all'utente di sapere cosa è stato premuto. Ciò aiuta gli utenti a verificare di aver selezionato i pulsanti corretti. Le calcolatrici parlanti sono molto convenienti e molte offrono funzioni di volume, orologio e sveglia regolabili.

La tecnologia può aiutare nell'area dell'organizzazione consentendo agli utenti di tenere traccia della loro pianificazione, date di scadenza, scadenze, gestire gli eventi dei giorni o ricordare attività importanti.

Per coloro che lottano con la lettura, la tecnologia assistiva aiuta a presentare la parola scritta in un formato diverso. I dispositivi più comunemente usati sono quelli che sintetizzano il testo scritto nella parola parlata.

Riconoscimento ottico dei caratteri - Per coloro che non sono in grado di leggere la parola scritta, il riconoscimento ottico dei caratteri è un dispositivo di scansione assistito da computer che legge i caratteri scritti. È spesso combinato con un sintetizzatore vocale e legge la parola ad alta voce attraverso la voce generata dal computer. La scansione della pagina di un testo genera un parlato sintetizzato dal computer che consente all'utente di ascoltare quasi tutto il testo in formato audio.

Altri formati di testo alternativi: gli audiolibri e i libri disponibili in braille sono un esempio di forme di testo alternative. Queste tecnologie possono essere utili consentendo a coloro che non

sono in grado di identificare il testo scritto di leggere e apprendere in un altro formato. Per coloro che hanno difficoltà a scrivere, sono disponibili strumenti che consentono a uno studente di dettare le proprie risposte piuttosto che scriverle. Altri strumenti includono il controllo ortografico o grammaticale e la previsione delle parole. Questo tipo di tecnologia viene utilizzato regolarmente da chi non ha disabilità.

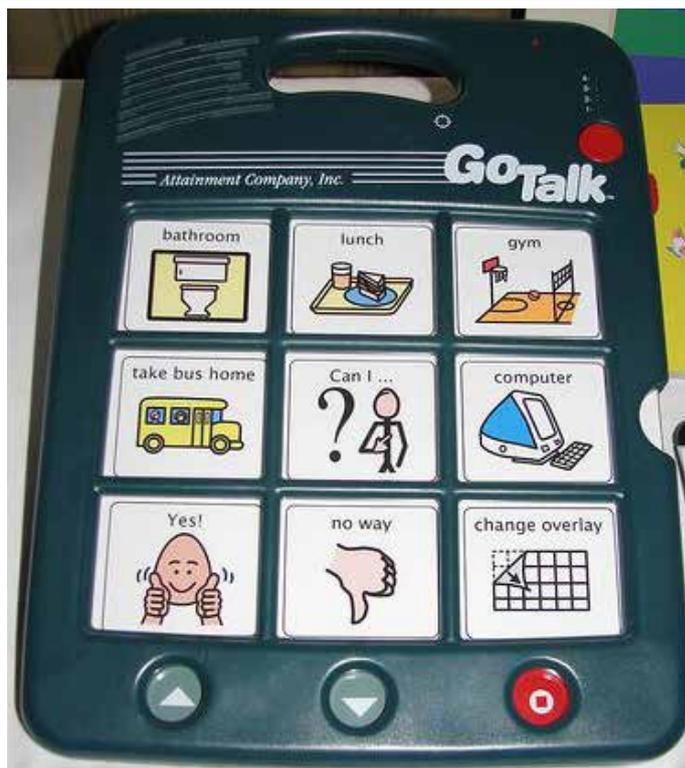
Le tecnologie di apprendimento assistivo possono aiutare le persone ad avere successo in classe assistendo e migliorando le loro capacità nelle loro aree di debolezza. Se una delle aree di cui sopra sta trattenendo qualcuno, uno di questi dispositivi potrebbe aiutarlo ad avere successo.

GoTalk

I GoTalks sono dispositivi di comunicazione aumentativa / alternativa (CAA) alimentati a batteria utilizzati da persone che non possono comunicare bene parlando. Un'altra persona (un compagno di classe, un fratello o un amico, ad esempio) registra i messaggi, tutti i messaggi di cui l'utente probabilmente avrà bisogno, in qualsiasi lingua, dialetto o accento.

Funzionamento:

Accendi GoTalk 9+ e sentirai un segnale acustico! Premere e rilasciare il pulsante di registrazione, il LED di livello (verde) e il LED di registrazione (rosso) si accenderanno. Mentre è acceso, premere e rilasciare il tasto del messaggio su cui si intende registrare. Quando si preme il tasto del messaggio, il LED di registrazione (rosso) lampeggia per indicare che è in corso la registrazione.



Registra e memorizza fino a 45 messaggi in cinque livelli, fino a 8,25 minuti in totale
Nove pulsanti programmabili consentono all'utente di personalizzare ogni livello con immagini e registrazioni vocali
Include tre pulsanti principali aggiuntivi per parole o frasi usate di frequente nei livelli
Offre la registrazione sequenziale per una configurazione rapida e una nuova registrazione



instructions

record message keys

Turn on the GoTalk 9+ and you'll hear a beep! Press and release the record button, the level LED (green) and the record LED (red) will light. While it is lit, press and release the message key that you're going to record on. As you press the message key, the record LED (red) blinks to indicate it's recording.

When you finish the message, press any key to stop recording. Continue to record each message or record the entire level. When you've recorded all your messages (or the entire level or levels) press and release the record button.



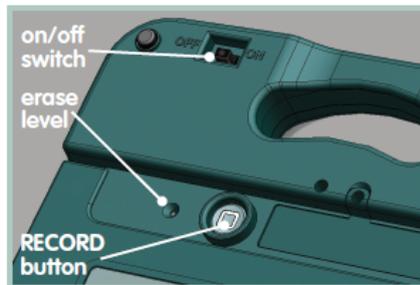
Play a message

Press and release a message key; the green level light will blink. The message you recorded will playback.

levels

To change level, press and release the change level button below the green LEDs. The green LED indicating the current level will blink. Press again to change to another level. Change the paper overlay to correspond to the new level.

To erase level, press and release the record button on the back of the device. Push the Change Level button to the level you want to erase. Insert a pen point or paper clip into the pinhole (Erase Level) on back of unit. This will erase the entire level. Repeat steps above to erase other levels. Erase level does not erase core vocabulary words or phrases.



back view



lock features

Eliminates unwanted use of these buttons.

- **Level Lock**—to activate level lock follow these steps: Press and hold down the record button on back of the unit. The red record LED and green level LED will turn on. While still pressing the record button, press and release the volume down button. The record LED and the level LED will turn off to show you level lock is ON.
- **Record Lock**—to activate the record lock: Press and hold down the record button on the back of the unit. The red record LED and green level LED will turn on. While still pressing the record button, press and release the volume up button. The record LED and level LED will turn off to show the record lock is ON.

To UNDO the record and level lock, turn the unit off. While off, hold down the record button and turn the unit on. The green LED light turns on and goes through each level and the record LED goes on briefly and beeps.

microphone

speaker

core vocabulary keys
12 seconds each

message keys
8 seconds each on all 5 levels

back view
RECORD button

on/off switch

erase level

battery

GoTalk 9+
Attainment Company, Inc.

volume control

change level button

built in key guard

plastic insert

overlay tab and overlay storage
(picture cues not included)

total recording time:
8.5 minutes
(510 seconds)

Labels: Hello, Change Overlay, Thirsty, Read Books, Bus, Cards, Bathroom, Computer, STOP

2.3 - PRINCIPALI RICERCHE IN ATTO

MHS Unplugged: Pausa per gli Studenti delle Scuole Superiori

MHS Unplugged è un periodo giornaliero di pausa di 15 minuti per tutti gli studenti delle scuole superiori della Scuola Montpelier. La pausa comprende attività che sono capitanate dagli studenti o dagli insegnanti, come yoga, meditazione, frisbee, basket, jam band e progetti di arte. Gli studenti, nel corso di questi 15 minuti, staccano la spina dalle attività curriculari, dallo stress e dagli aggeggi elettronici. La breve pausa offre loro l'opportunità di connettersi tra loro e gli insegnanti in un modo nuovo, e come risultato, gli studenti si sentono più produttivi e più connessi alla comunità scolastica.

Gli studenti o gli insegnanti possono suggerire e condurre delle attività.

Se un insegnante desidera fare basket, la palestra dovrà essere disponibile. C'è una bacheca centrale nel corridoio principale della scuola in cui tutte le attività vengono elencate insieme alle aule in cui queste si svolgono. Sono liberi di scegliere qualcosa di diverso ogni giorno.

Gli studenti e gli insegnanti hanno riportato di sentirsi più energizzati durante il resto della giornata. Quei 15 minuti servono come pausa rinvigorente per tutti i soggetti coinvolti.

Attualmente questo progetto sta venendo adottato anche da diverse scuole come: Miss Hall School(Massachusetts), Manteo High School(North Carolina)



Playing is sharing. La condivisione e il tempo libero nelle reti sociali di gioco

Playing is sharing. Sharing in social gaming networks

Aurelio Castro

Parole chiave: game sharing, apprendimento non formale, sharing, gamification, tempo libero
<https://doi.org/10.4000/aam.1442>

Ricerca etnografica condotta tra diverse città italiane (Bologna, Catania, Padova e Torino) che ha esplorato tramite osservazione partecipante le potenzialità e modalità di attuazione del game sharing, ovvero la condivisione di giochi da tavolo e di ruolo da parte di associazioni ludiche, negozi e di gruppi di gioco indipendenti. La ricerca ha indagato come questi contesti di gioco permettano di creare una rete sociale basata sulla condivisione e su pratiche di consumo alternative. Il gioco è un'attività ricreativa libera, basata su partecipazione volontaria e divertimento, circoscritta in limiti di tempo e spazi, con esiti incerti nel corso della sua durata.

Si usa il termine sharing quando è presente, tra singole persone e/o gruppi, una condivisione di spazi, di luoghi, di risorse o anche di competenze ed esperienze che siano normate da principi e convenzioni di condivisione.

La condivisione nelle reti sociali di gioco ha avuto e continua ad avere un ampio successo nel territorio italiano, dove da diversi anni si sta sviluppando un sempre maggiore interesse verso le potenzialità del gioco in contesti interpersonali, didattici e sociali.

Il tempo libero stesso non è un fenomeno opposto al lavoro, come invece viene spesso trattato in letteratura, ma un insieme di spazi, tempi e atteggiamenti che possiede un valore intrinseco che va indagato indipendentemente (Karpatschhof 2013).

Molti giocatori ed esperti di settore ludici sostengono e hanno dimostrato, che implementando meccaniche e processi di gioco "profondi" è possibile ottenere risultati, migliori e più efficaci, nelle relazioni sociali e nell'apprendimento (Mochocki 2013: 57).

- Leisure education in schools: challenges, choices and consequences

Atara Silvan(Department of Education Studies, Hong Kong Baptist University, Kowloon Tong, Hong Kong)

KEYWORDS: leisure education, secondary school, students, teachers, Hong Kong, Smallest Space Analysis

(<http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/16078055.2017.1393871?scroll=top&needAccess=true>)

- Home-based digital leisure

Jordi Lòpez-Sintas(Department de Gestió d'Empreses, Universitat Rovira i Virgili, Tarragona, Spain)

KEYWORDS: Home leisure, sociology of leisure, digital leisure, leisure satisfaction, ICT uses

(<http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/16078055.2017.1393883>)

- American Journal of Recreation Therapy

physical disabilities
psychiatric disabilities
eldercare
returning veterans
children or adolescents with behavioral issues
continuing education

(<http://www.pnpro.com/pn10000.html>)

- Environmental education and K-12 student outcomes: A review and analysis of research

Nicole M.Ardoin(Stanford University, Standford, California, USA), Allison W. Bowers(Virginia Tech, Blacksburg, Virginia, USA), Noelle Wyman Roth(Duke University, Durham, North Carolina, USA), Nicole Holthuis(Independent Researcher, Stanford, California, USA)

KEYWORDS: environmental education outcomes, K-12 students, systematic review

(<http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00958964.2017.1366155>)

- Analyzing teacher narratives in early childhood garden-based education

Christopher Daniel Murakami(University of Missouri Columbia, Columbia, Missouri, USA), Chang Su-Russel(University of Missouri Columbia, Columbia, Missouri, USA), Louis Manfra(University of Missouri Columbia, Columbia, Missouri, USA)

KEYWORDS: early childhood, garden education, early childhood, teacher knowledge

(<http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00958964.2017.1357523>)

- Il ruolo delle tecnologie digitali nell'educazione dei bambini e delle bambine

Comune di Firenze, Alba Cortecchi, Maria Rina Giorgi

KEYWORDS: famiglie 2.0, media education, bambini e famiglie, digital tales, racconti digitali, digital storytelling

(https://educazione.comune.fi.it/system/files/2018-12/Gruppo3_ilRuolo-compressed.pdf)

- Children in a digital world

Unicef

KEYWORDS: digital opportunity, digital divides, digital dangers, digital childhoods

(<https://data.unicef.org/resources/>)

(<https://www.unicef.org/iran/media/1021/file/The%20State%20of%20the%20World's%20Children%202017.pdf>)

- KiDiCoTi: a new study on kids digital lives during COVID-19 lock-down

European Commission, Joint Research Centre (JRC)

KEYWORDS: schooling, leisure time, social contacts, online safety, privacy, well-being

(<https://ec.europa.eu/jrc/en/science-update/kidicoti-kids-digital-lives-covid-19-times>)

(https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/20200904_kidicoti.list-of-partners_en.pdf)

- Risks and safety on the internet: the perspective of European children: full findings and policy implications from the EU Kids Online survey of 9-16 year olds and their parents in 25 countries

Sonia Livingstone, Leslie Haddon, Anke Görzig, Kjartan Ólafsson

KEYWORDS: digital opportunity, digital divides, digital dangers, digital childhoods

(<http://eprints.lse.ac.uk/33731/>)

- Technologies for Enhancing Collocated Social Interaction: Review of Design Solutions and Approaches

Thomas Olsson, Pradthana Jarusriboonchai, Paweł Wozniak, Susanna Paasovaara, Kaisa Väänänen & Andrés Lucero

KEYWORDS: collocated interaction, ict, informal communication technology, social interaction, social interplay

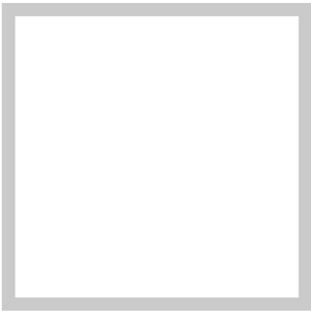
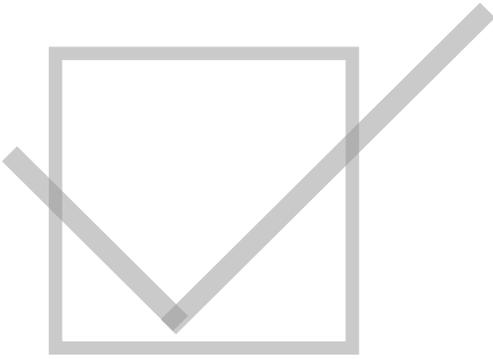
(<https://doi.org/10.1007/s10606-019-09345-0>)

- Assistive Technology for Socialization

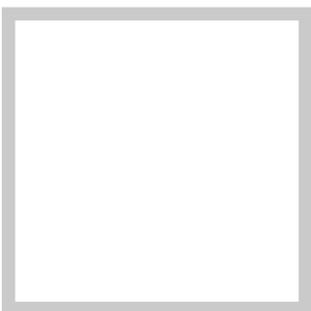
Thomas Jefferson University, Arizona State University

KEYWORDS: assistive technology, social stories, socialization, cue cards, feeling charts

(https://www.ctdinstitute.org/sites/default/files/file_attachments/TnT-News-Socialization-Jun10.pdf)



3- SVILUPPO E OBIETTIVI



3.1 - CONCLUSIONI ED IPOTESI DI SVILUPPO ORIGINALI

Le interfacce che al momento si stanno sviluppando e sono utilizzabili da dei bambini di età elementare non sono altro che normali tablet con funzioni limitate e maggiori vincoli nel loro utilizzo, quindi non si tratta di prodotti realizzati pensando prima di tutto ai bambini ma del riadattamento di altri prodotti (in questo caso il tablet) al riutilizzo da parte di un utente di età tra i 3-6-11 anni. Si basano molto sul touch e sono legati alla dimensione del solo schermo, quindi non cambia molto rispetto ad un normale tablet, anzi come già detto ha meno funzioni e non spinge il bambino ad attività che gli consentano di aprirsi e confrontarsi con gli altri.

L'interfaccia proposta è un dispositivo fisico che va a riunire dentro di sé una serie di attività che portano alla collaborazione tra i bambini. Quindi avrà un dimensionamento tale da essere portatile, interagibile senza bisogno di istruzioni esterne ad esso e adattato al livello di conoscenza del bambino/bambina. Mezzo di espressione personale e di comunicazione giocosa. Uno spazio che unisce il medium digitale e la dimensione umana di personalità delle persone portando a un relazione di tipo orizzontale tra gli utilizzatori. Un sistema che oltre alla parte tecnologica è costituito dalle relazioni tra questa e i processi percettivi/cognitivi dell'utente. Mediante l'unione di suggerimenti digitali che portano l'utente, bambino, a compiere azioni fisiche e di gioco per interagire meglio all'interno dell'ambiente sociale della classe.



Interfacce adatte a bambini(target: 3-5 anni)



Inserimento di dati estremamente semplice:

L'interazione con l'interfaccia richiede un'abilità fisica. Un compito che è semplice per gli adulti molto probabilmente è difficile da svolgere per i bambini.

Le informazioni testuali devono essere in forma minima.

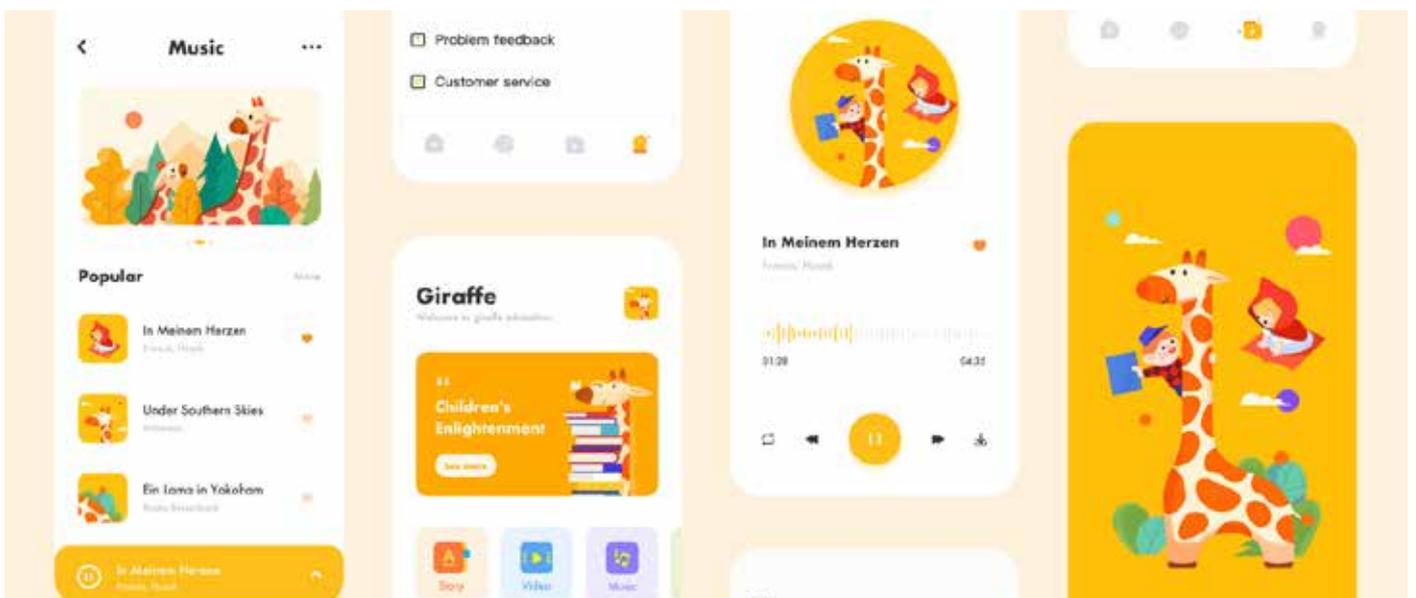
Una interfaccia basata su pulsanti digitali è preferibile ad una basata su collegamenti testuali.

Quindi pulsanti di grandi dimensioni favoriscono la navigazione di un bambino che ha abilità motorie sottosviluppate rispetto a quelle di un adulto.

Spingere su una iconicità il meno astratta possibile perché l'utilizzo della funzione dev'essere chiaro, anche semplici animazioni possono dare suggerimenti d'uso.

Nel caso di aggiornamenti all'interfaccia, bisogna cercare di mantenere la familiarità nel suo utilizzo quindi mantenere il più possibile il posizionamento originale dei menù per non portare in confusione l'utilizzatore.

L'interfaccia deve avere uno spirito giocoso, quindi il bambino dev'essere sempre invogliato ad un suo utilizzo frequente. Applicare la "gamification".



Single Touch



Evitare di usare il doppio tocco. Pensare all'immediatezza dell'interazione. L'uso di un doppio tocco (tap-tap) è un'interazione appresa. L'interazione focalizzata di un bambino è toccare (tenere premuto, rilasciare), toccare (tenere premuto, rilasciare).

Se sembra un pulsante, è meglio che sia un pulsante. I bambini si aspettano che succeda qualcosa a ogni tocco o pressione di un pulsante. Se non accade nulla, i bambini premeranno più forte o useranno altri input come i giocattoli per premere quello che pensano sia un pulsante e possibilmente rompere lo schermo.

L'interazione in stile di gioco che incoraggia i bambini a riprovare garantirà coinvolgimento e rigiocabilità. I suggerimenti per i passaggi successivi manterranno i bambini concentrati sul compito e impediranno loro di essere frustrati da un'interfaccia non reattiva o dalla mancanza di progressione. Il multi-touch crea un'interfaccia più indulgente poiché i bambini possono tenere il dispositivo in modo diverso a causa delle dimensioni relative del dispositivo alle loro mani. La mancanza di multi-touch può portare a frustrazione poiché l'interfaccia non risponde agli input. I bambini raramente interagiscono solo con un'interfaccia. Consentire il multi-touch offre un'opportunità per il gioco collaborativo.



Gamification



“Possiamo definire la Gamification come un insieme di regole mutuare dal mondo dei videogiochi, che hanno l’obiettivo di applicare meccaniche ludiche ad attività che non hanno direttamente a che fare con il gioco; in questo modo è possibile influenzare e modificare il comportamento delle persone, favorendo la nascita ed il consolidamento di interesse attivo da parte degli utenti coinvolti verso il messaggio che si è scelto di comunicare, sia questo relativo all’incremento di performance personali o più in generale alle performance d’impresa.

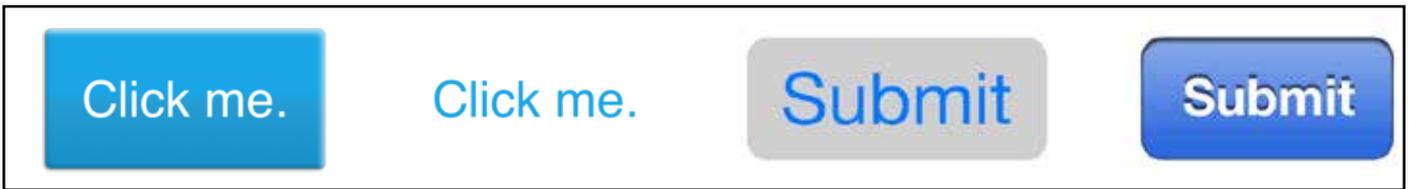
Ci sono molti contesti nei quali è possibile applicare quello che possiamo definire come il “metodo” Gamification: un sito, un servizio, una comunità, un contenuto o campagna sono tutti contesti che possono essere “gamificati” (da “to gamify”) così da spingere l’interesse, il coinvolgimento e la partecipazione degli utenti.

Per raggiungere questi obiettivi, il processo di communication design deve necessariamente essere ripensato in modo da introdurre meccaniche e dinamiche di gioco, aggiungendo ai fattori tradizionali altre componenti trainanti (ancora, mutuare dal mondo del “gaming”) che possano attirare l’interesse dell’utenza, spingendola a tornare su specifici contenuti proposti volontariamente e più volte nell’arco del tempo.”¹



(1)<https://www.gamification.it/gamification/introduzione-alla-gamification/>

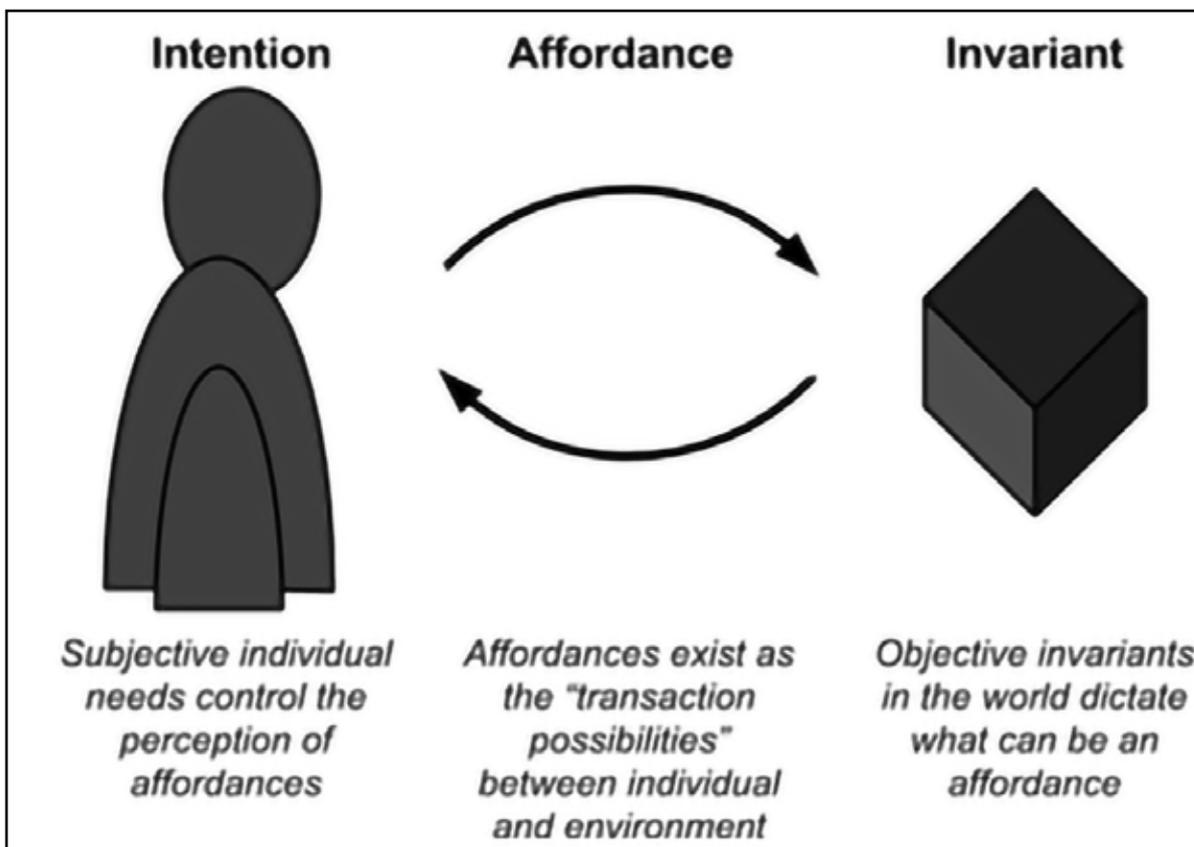
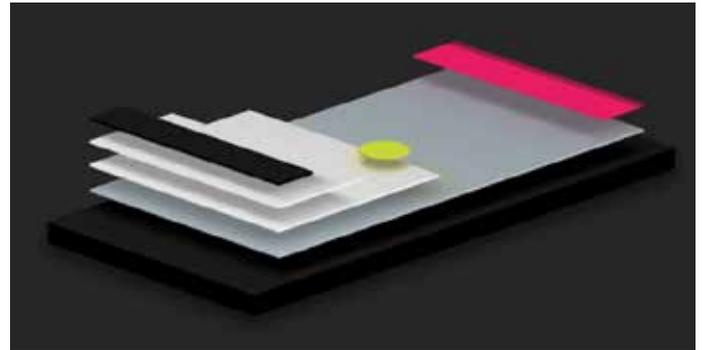
Affordance



La qualità o la proprietà di un oggetto che definisce i suoi possibili usi o rende chiaro come può o deve essere usato.

Non è un segreto che i bambini amano i colori, si aspettano interfacce luminose e coinvolgenti. Non bisogna essere timidi nell'utilizzo dei colori nell'interfaccia ma essere espliciti nella comunicazione degli elementi interattivi. Con il "flat design" ogni cosa diventa toccabile. Rendere chiaro quale elemento dell'interfaccia è toccabile.

Usare colori desaturati per gli sfondi non interattivi.



Flat Design

È uno stile di design dell'interfaccia utente che usa elementi semplici, bidimensionali e colori brillanti. È spesso contrapposto allo stile dello scheumorfismo che dà l'illusione di tre dimensioni attraverso la copia di proprietà della vita reale. La sua popolarità è diventata prominente con il rilascio di Windows 8, iOS 7 di Apple, e il Material Design di Google.

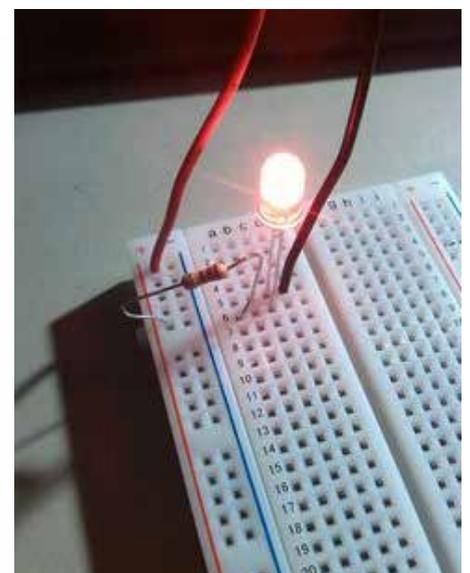
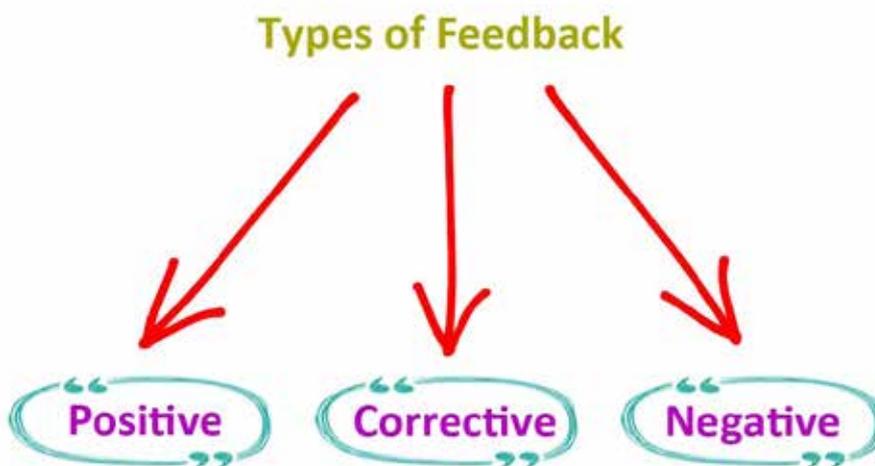


Feedback

Nello sviluppo di un'interfaccia per bambini i feedback sono fondamentali perché mostrano una risposta all'input che riceve l'interfaccia dal bambino.

Nel caso di feedback sonoro bisognerebbe evitare suoni lunghi e ripetitivi. I suoni se presenti devono essere immediati ed indicare la approvazione o la negazione dell'azione compiuta dall'utente. La chiarezza dei suoni è l'aspetto fondamentale.

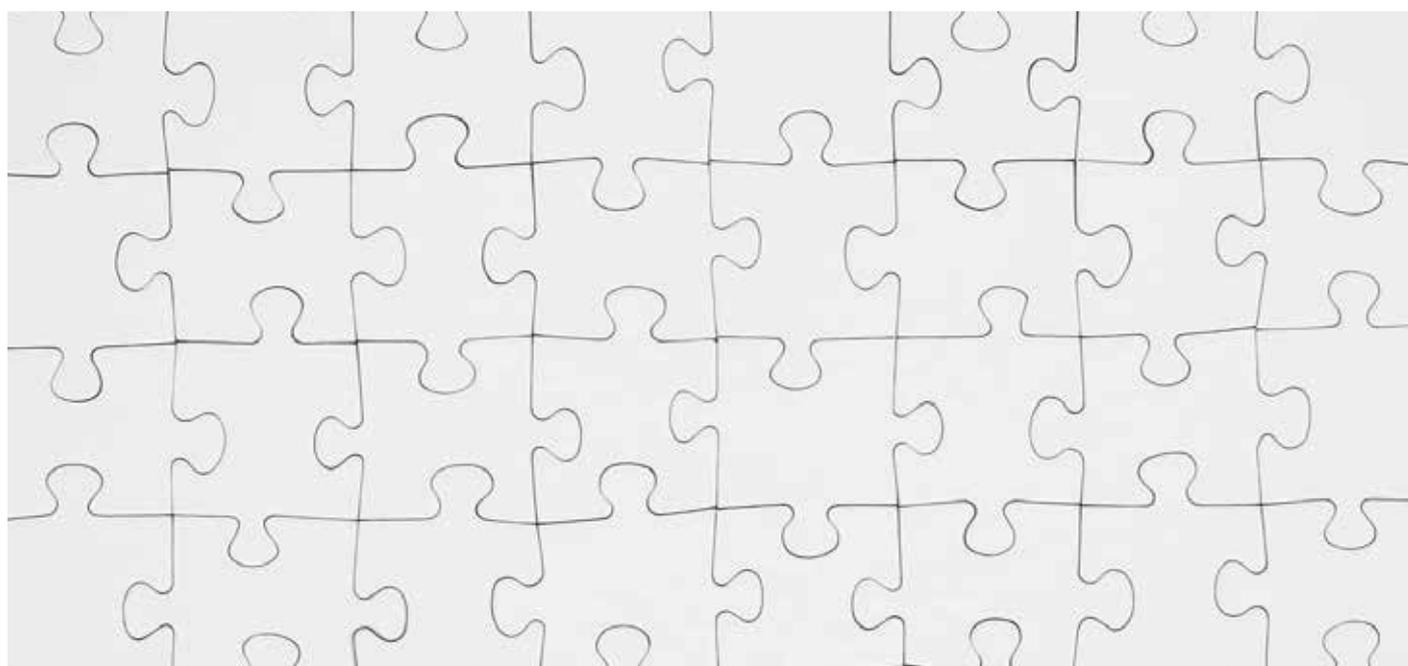
Un feedback visivo come un led lampeggiante può indicare che il dispositivo che si sta utilizzando aspetta il completamento dell'azione in corso da parte dell'utente.



3.2 - TESI IPOTESI ED OBIETTIVI DA RAGGIUNGERE

Un prodotto/mezzo ricreativo con un interfaccia digitale e manuale

- sicurezza e socializzazione
- autonomia, per bambini
- risate, fiducia
- componente gioco e puzzle/ricomposizione , riordinare la mente, aiutare a sviluppare capacità organizzative
- utilizzo completamente autonomo ed intuitivo, esplorativo
- creazione di una comunità tra i bambini sfruttando la condivisione di sentimenti e il tempo della ricreazione
- risoluzione di puzzle

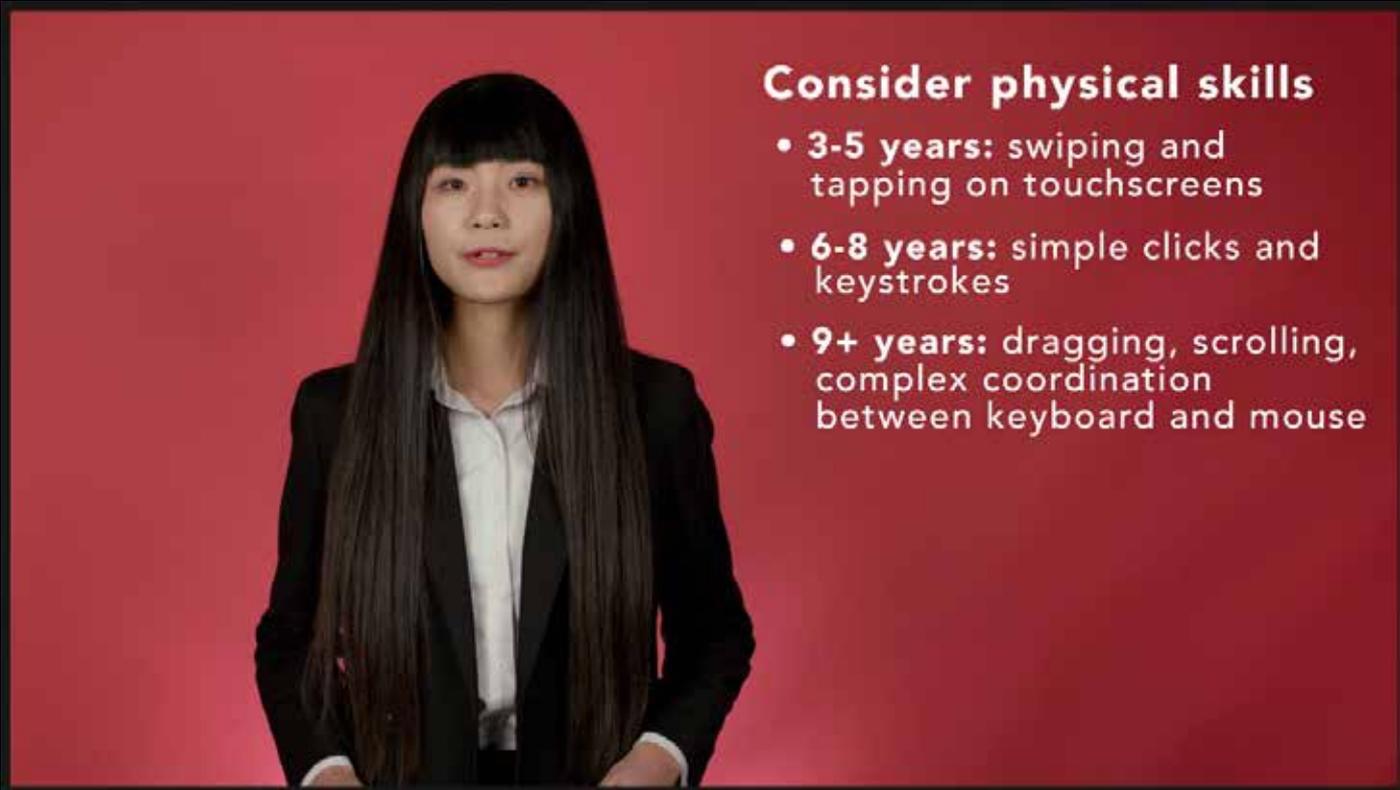


Discussioni sul contesto dei bambini

L'utilizzo del touch nell'interfaccia non deve creare situazioni di stress per l'utente che in questo caso è un bambino con età compresa tra i 3 e i 5 anni.

Quindi un'interfaccia che permette l'utilizzo e la navigazione dei suoi menù mediante l'utilizzo di gesti semplici è preferibile ad una interfaccia che necessita di gestualità troppo complesse dal punto di vista motorio per un bambino della scuola materna.

Un'altro punto fondamentale nella costruzione della UI è considerare che il troppo facile confonde i bambini più giovani mentre il troppo facile potrebbe annoiare i bambini più grandi, quindi una calibrazione in base al livello cognitivo dell'utente.



Consider physical skills

- **3-5 years:** swiping and tapping on touchscreens
- **6-8 years:** simple clicks and keystrokes
- **9+ years:** dragging, scrolling, complex coordination between keyboard and mouse

#UX #children #cognitivedevelopment
Designing For Children

Nielsen Norman Group *Designing for children 2019*

- <https://www.youtube.com/watch?v=zXXkJvIkPWc&t=92s>

Nello sviluppo di un'interfaccia per bambini della scuola materna sono in corso molte rivalutazioni sul tipo di animazioni da utilizzare e di come cercare modi di abituare il bambino a livello logico e non creare situazioni di stress.

Ad esempio:

In un gioco istruttivo di nascondino prima si sbiadivano i personaggi e poi si chiedeva al bambino di ritrovarli nello scenario. Ciò creava frustrazione nel bambino che doveva memorizzare senza poter tornare indietro e finiva per schiacciare a tentativi l'intera scena.

Ora invece i personaggi non si tolgono più del tutto ma vengono nascosti solo in parte dagli elementi dello scenario.

casual connect

kidTECH

#1 Content kids love

#2 Put a face on it

#3 One learning path

#4 Let the children play

#5 Humans First

Ashley Samay
Director of Customer Success, Lingokids
UI/UX Design Principles for Kids Apps

UI/UX Design Principles for Kids Apps | Ashley Samay

GameDaily Connect 2018

- <https://www.youtube.com/watch?v=ud0CJ-27QQU>

Tecniche proiettive

Ricerca della scelta di un sistema d'analisi della personalità del bambino che sia autonomo e veloce nell'esecuzione.

Gli psicologi utilizzano una serie di metodi per valutare la psicopatologia e la personalità, comprese interviste strutturate e non strutturate, brevi misure autovalutate e valutate dal medico, tecniche proiettive, inventari della personalità di autovalutazione, metodi di valutazione comportamentale, misure di monitoraggio dei risultati e del trattamento e misure completate da colleghi o altri significativi.

Le tecniche proiettive possono essere collocate in cinque grandi categorie: (1) tecniche di associazione inclusi i test delle macchie d'inchiostro, (2) tecniche di costruzione che includono test di disegno di figure umane e test di creazione di storie come il TAT (Thematic Apperception Test) ampiamente utilizzato, (3) tecniche di completamento compresi i test di completamento della frase, (4) test di arrangiamento o selezione tra cui il test di Szondi e il test del colore di Luscher e (5) tecniche di espressione come l'analisi della scrittura, il gioco proiettivo con le bambole e il teatro di figura.



Test proiettivi

Si tratta di tecniche che consentono di trarre conclusioni di vasta portata sullo stato psicologico del candidato in base alle loro associazioni. A una persona non vengono poste domande direttamente su di essa, ma vengono utilizzati diversi tipi di oggetti astratti, con i quali questo individuo si associa inconsciamente.

Principalmente 5 tipi di test:

- Szondi projective personality test
- Rosenzweig frustration test
- Freud personality test
- Rorschach inkblot test
- Lüscher color test



Szondi projective personality test

Il test di Szondi è un test della personalità proiettiva non verbale del 1935 sviluppato da Léopold Szondi.

Szondi ha detto che da una prospettiva sociologica, la scoperta più importante fatta attraverso la psicologia del destino è stata l'operotropismo, cioè il discernimento del ruolo giocato dai geni ereditari latenti (fattori genotropici) nella scelta di una particolare vocazione o professione.

In pratica venivano presentati vari set di immagini e l'utente doveva scegliere per ogni set le 2 immagini più confortevoli e le 2 immagini meno confortevoli.

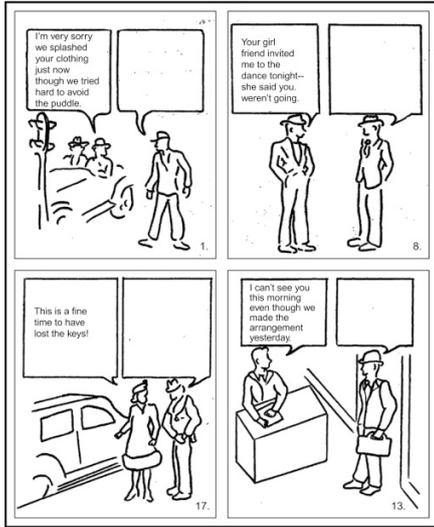
Dal test venivano estratte delle personalità che dovevano coincidere con il tipo di tendenza sociale della persona.

Il test è stato utilizzato nella pratica clinica per decenni, ma gli studi che ne esaminano la validità statistica sono controversi.



Rosenzweig frustration test

Il test di frustrazione di Rosenzweig è una procedura proiettiva per individuare gli schemi di risposta allo stress quotidiano, che sono, com'è noto, molto importanti per l'adattamento sia normale che anormale. Presupposto di base del PFS è che il soggetto proietta se stesso nella situazione stimolo e si identifica con la figura centrale di esso, cioè con il personaggio frustrato in ognuno degli item. Le risposte al PFS possono, quindi, essere prese come esempio del suo repertorio di schemi di reazione in situazioni frustranti.

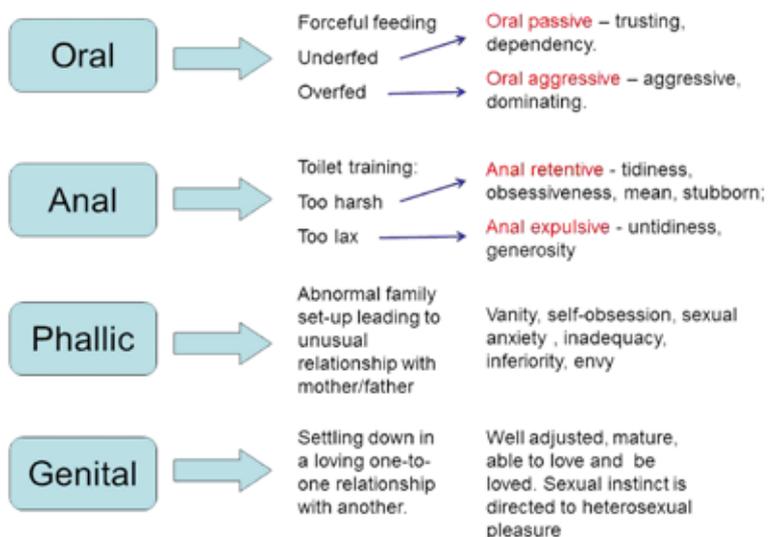
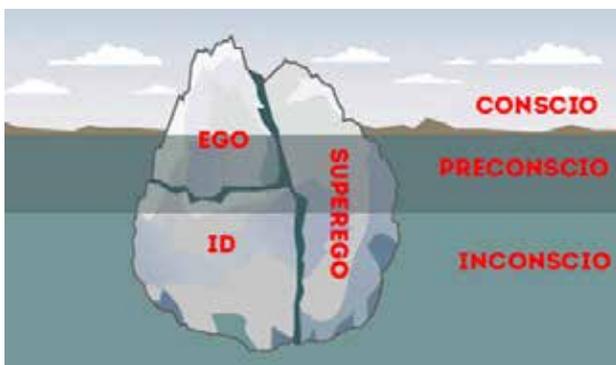


	N	Minimum	Maximum	Mean	Standard Deviation
Extra-punitive	125	0	20	8.52	4.16
Intra-punitive	125	0	10	4.88	2.01
Non-punitive	125	0	13	5.84	2.60

<https://www.semanticscholar.org/paper/Rosenzweig-Frustration-Test-to-Assess-Tolerance-to-Ferreira-Capit%C3%83o/70518f906fbcc1a7f65265a6767ec483c46151c7>

Freud personality test

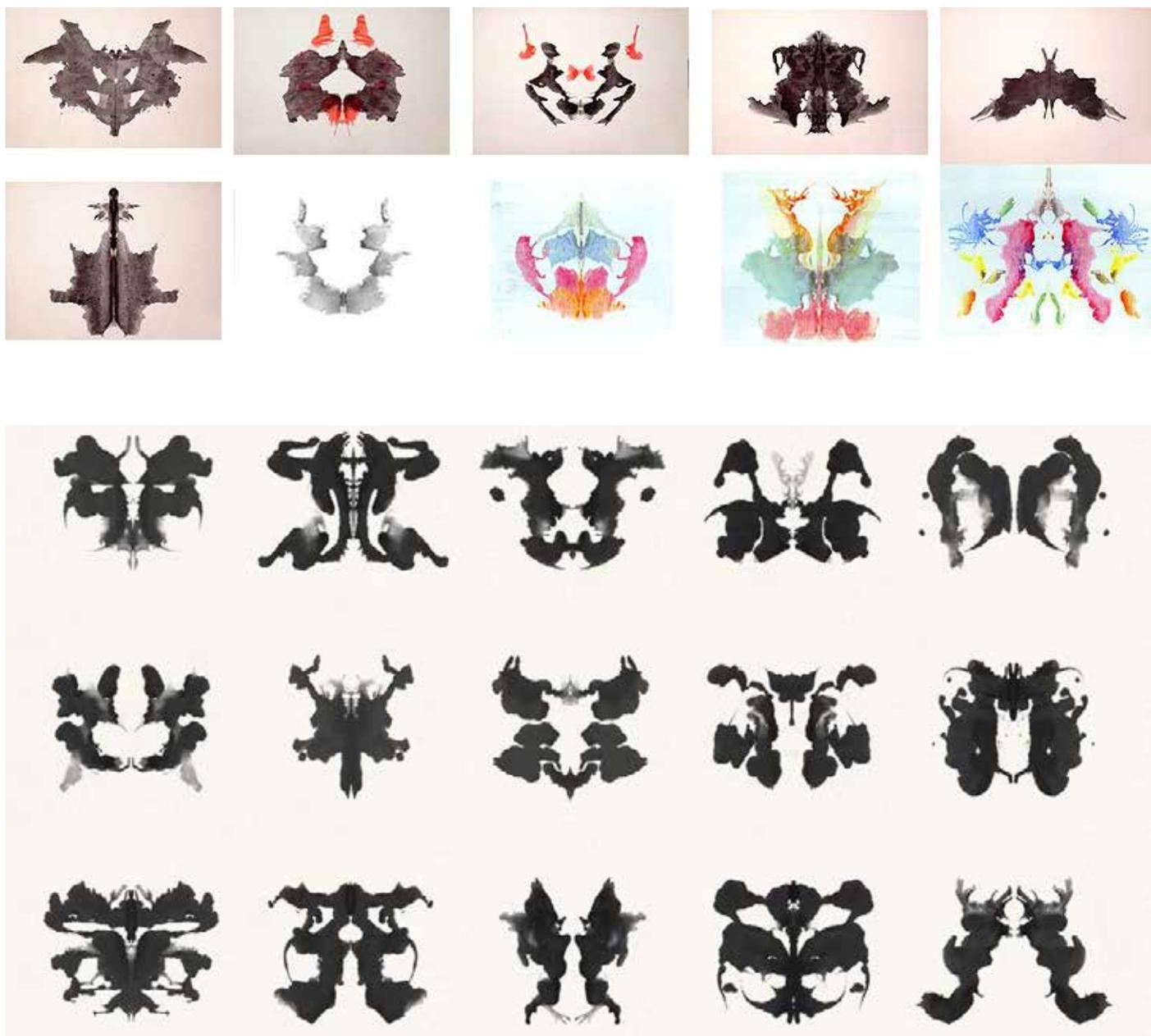
Freud, che fu il padre fondatore della psicoanalisi e le sue teorie sono ancora seguite e studiate. Ha teorizzato che lo sviluppo della nostra personalità è sulla base dei nostri eventi infantili. Ha etichettato i tipi di personalità come anale, ritentivo e orale. Parlando delle sue teorie e opere popolari, nell'anno 1923, sviluppò un modello strutturale della mente comprendente le entità note come Id, Io e Super Io (l'apparato psichico).



Rorschach inkblot test

Il test di Rorschach è un test psicologico in cui le percezioni dei soggetti delle macchie d'inchiostro vengono registrate e quindi analizzate utilizzando l'interpretazione psicologica, algoritmi complessi o entrambi. Alcuni psicologi usano questo test per esaminare le caratteristiche della personalità e il funzionamento emotivo di una persona. È stato impiegato per rilevare il disturbo del pensiero sottostante, specialmente nei casi in cui i pazienti sono riluttanti a descrivere apertamente i loro processi di pensiero. Il test prende il nome dal suo creatore, lo psicologo svizzero Hermann Rorschach. Il Rorschach può essere pensato come un esame psicometrico della pareidolia, il modello attivo di percepire oggetti, forme o paesaggi come cose significative per l'esperienza dell'osservatore, i volti più comuni o altri modelli di forme che non sono presenti al momento dell'osservazione.

La risposta dell'utente ad ogni figura indica un suo stato personale o di relazione sociale-familiare



Lüscher color test

Il test del colore Lüscher è un test psicologico inventato dal Dr. Max Lüscher a Basilea, in Svizzera. Max Lüscher credeva che la percezione sensoriale del colore fosse oggettiva e universalmente condivisa da tutti, ma che le preferenze cromatiche fossero soggettive e che questa distinzione consentisse di misurare oggettivamente gli stati soggettivi utilizzando colori di prova. Lüscher credeva che, poiché le selezioni dei colori sono guidate in modo inconscio, rivelano la persona come è realmente, non come si percepisce o vorrebbe essere percepita.

Esecuzione:

I libri sono accompagnati dalle otto carte con i colori di prova. Sono tutti aperti all'inizio. Il soggetto quindi seleziona il cartoncino il cui colore gli sembra più gradevole, lo gira in modo che si possa vedere il numero stampato sul retro e lo mette da parte. Dopodiché, sotto le carte rimanenti, viene selezionata quella con il colore migliore successivo e girata a destra della prima carta selezionata. Questo continua fino a quando la carta meno favorita viene presa e posizionata all'estrema destra della fila di carte capovolta.

Uso:

Lüscher credeva che i tratti della personalità potessero essere identificati in base alla scelta del colore. Pertanto, i soggetti che selezionano combinazioni di colori identiche hanno personalità simili. Per misurarlo, ha condotto un test in cui ai soggetti sono state mostrate 8 carte di diverso colore e chiesto di posizionarle in ordine di preferenza.

I colori sono divisi tra "base" (blu, giallo, rosso, verde) e "ausiliario" (viola, marrone, grigio e nero).



Significati dei colori:

Blu: "Profondità del sentimento" passivo, concentrico, tranquillità, calma, tenerezza

Verde: "Elasticità di volontà" passivo, concentrico, difensivo, tenacia, autostima / affermazione, orgoglio, controllo

Rosso "Forza di volontà" eccentrico, attivo-aggressivo, competitivo, azione, desiderio, eccitazione,

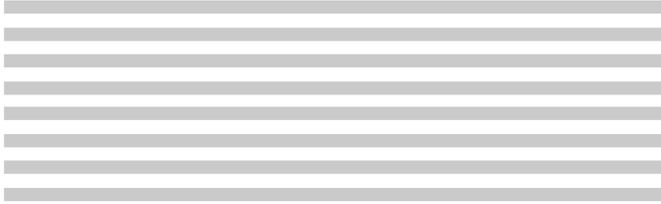
Giallo: "spontaneità" eccentricità, attiva, proiettiva, aspirante, attesa, euforica

Violetto: "Identificazione" realizzazione irrealistica / augurale, fascino, incanto

Marrone: Sensi corporei, indica le condizioni del corpo

Nero: rinuncia, resa o abbandono

Grigio: non coinvolgimento e occultamento



4- CASO STUDIO

4.1 - CASO STUDIO(DESCRIZIONE)

Sviluppo iniziale:

- tavolo con un interfaccia
- parte elettronica
- portatile o fisso
- combinabile con altri tavoli uguali

Caratteristiche generali che deve avere:

- facilmente manipolabile da un bambino
- socializzante
- portare alla socializzazione autonoma tra i bambini attraverso il gioco
- facilmente usabile
- spingere all'utilizzo collaborativo

Interfaccia per bambini:

Composta dalla parte dello schermo e le estremità ad incastro.

Lo schermo dev'essere interamente visibile da parte di un bambino(lo può vedere da lato a lato),

Forma finale:

Caratteristiche generali:

- tavoletta con un interfaccia per bambini
- combinabile con altri moduli uguali mediante estremità ad incastro
- programmabile dall'insegnante(carica dei layout di percorso)
- facilmente manipolabile da un bambino
- socializzante
- utilizzo completamente autonomo
- tecnologia NFC

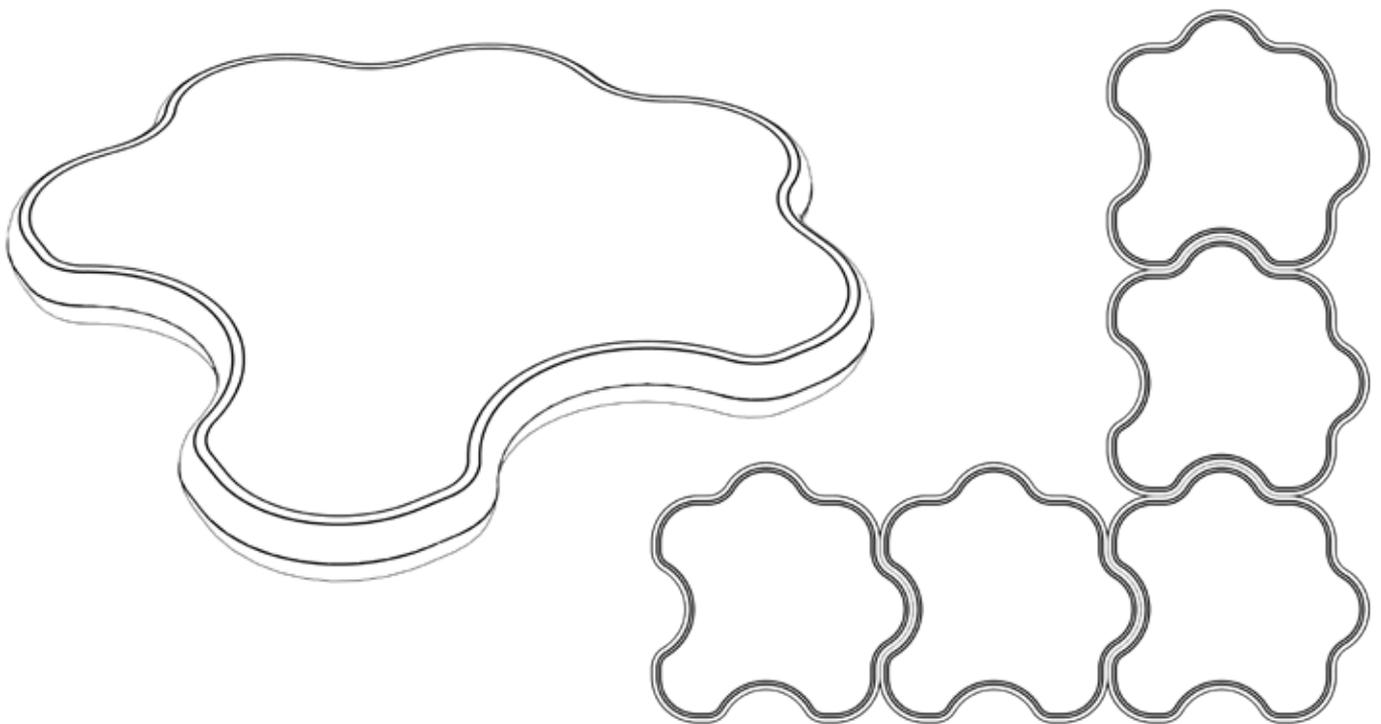
Utilizzo:

Accensione: si alza l'oggetto e un sensore in seguito all'accelerazione subita manda il comando di accensione.

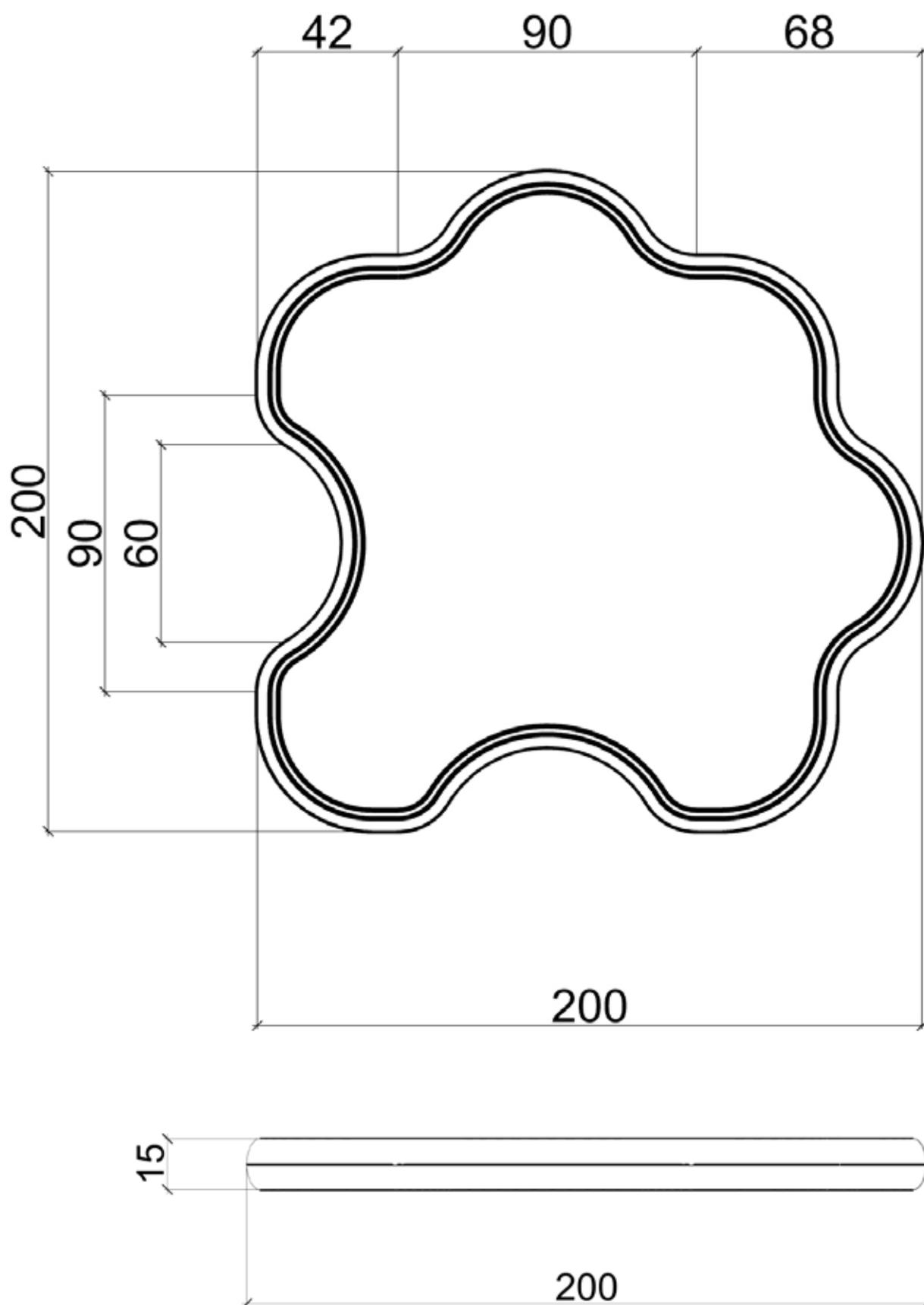
Spegnimento: attraverso l'interfaccia grafica.

Ha una memoria interna che conserva i dati inseriti.

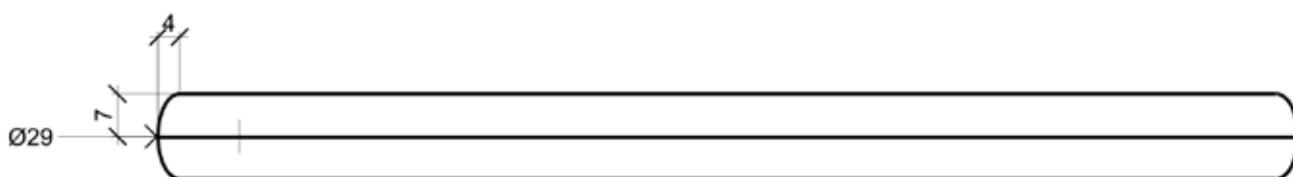
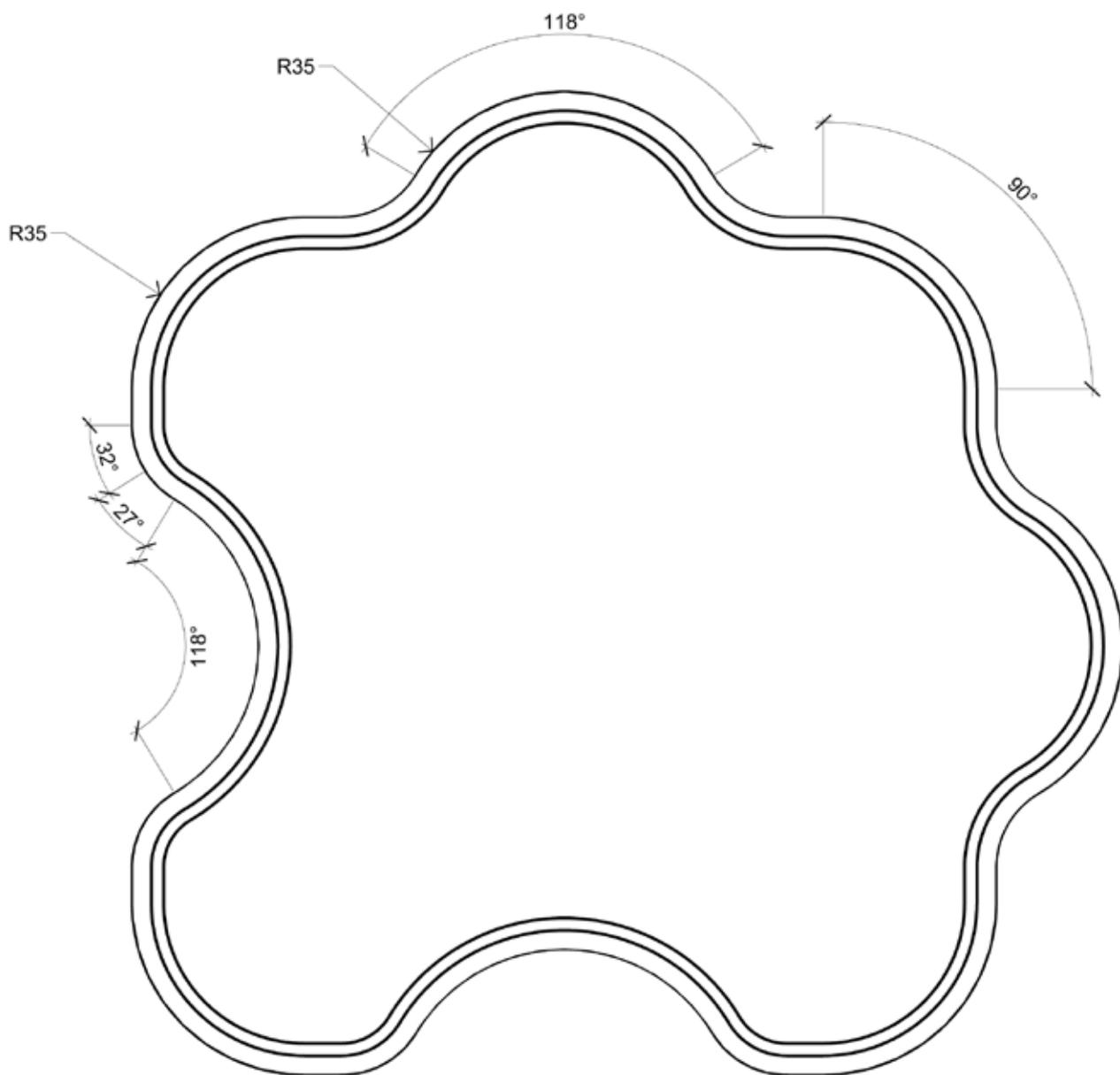
Autonomia di utilizzo: batteria interna che deve durare 3h ricaricabile.



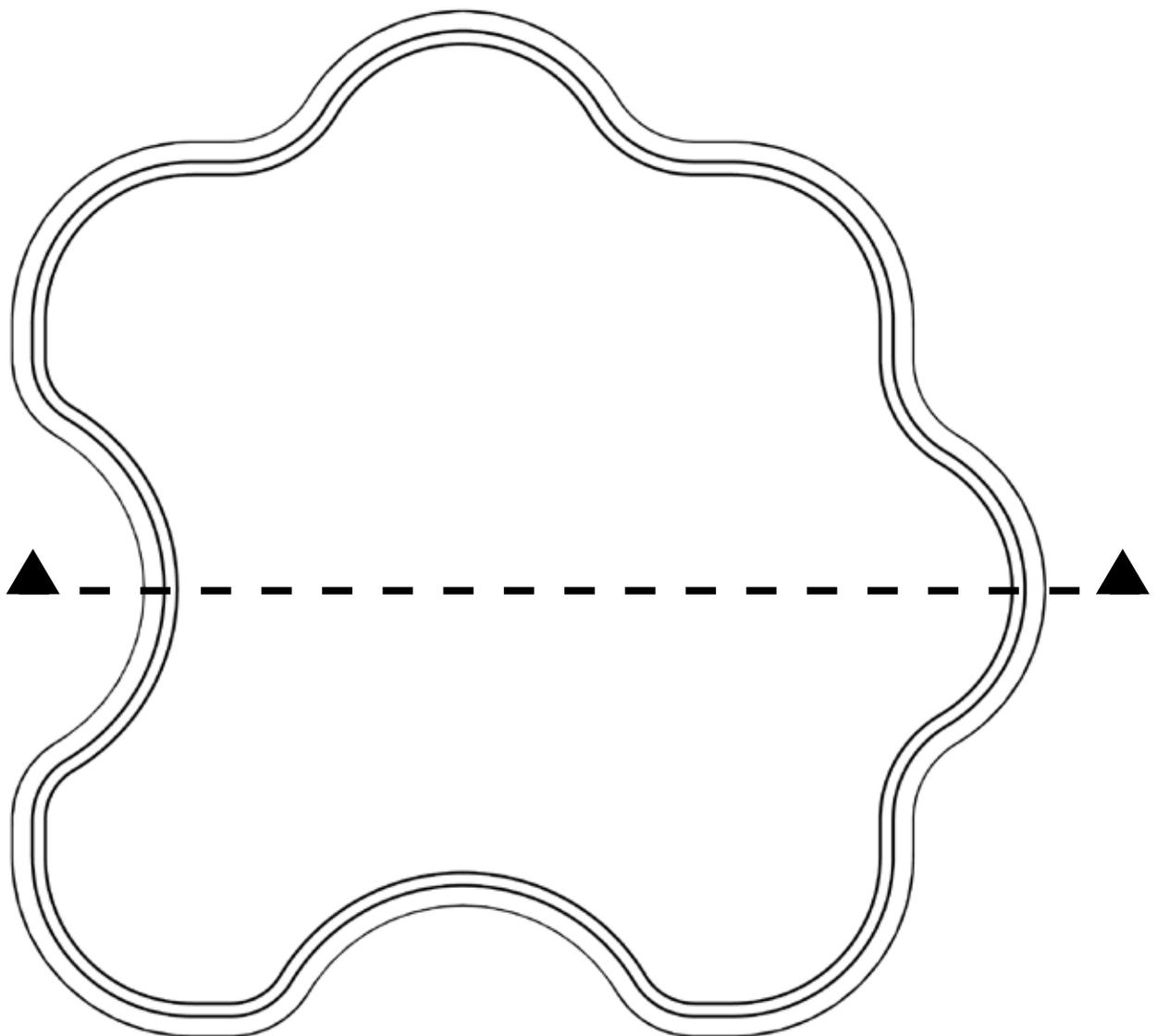
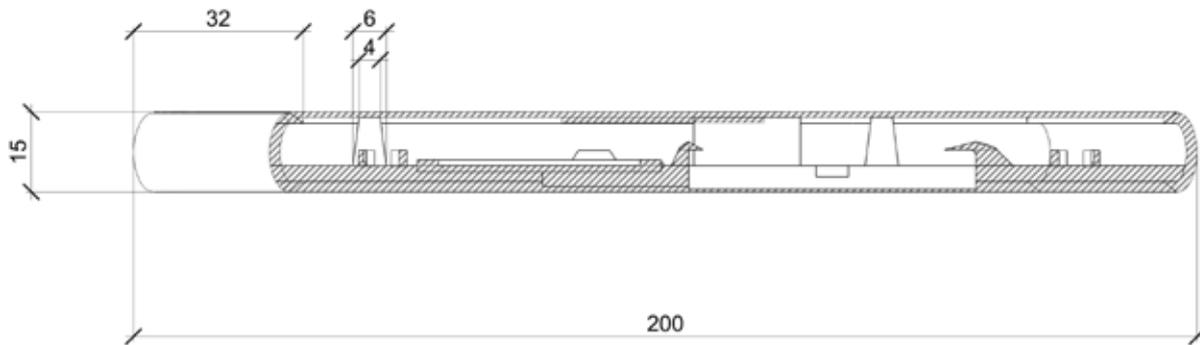
Misure dell'oggetto in mm:



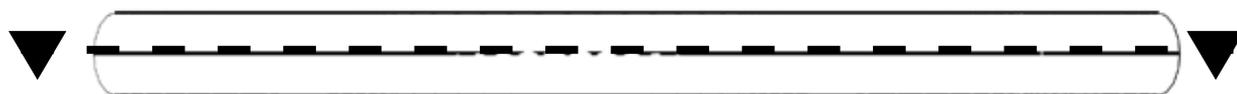
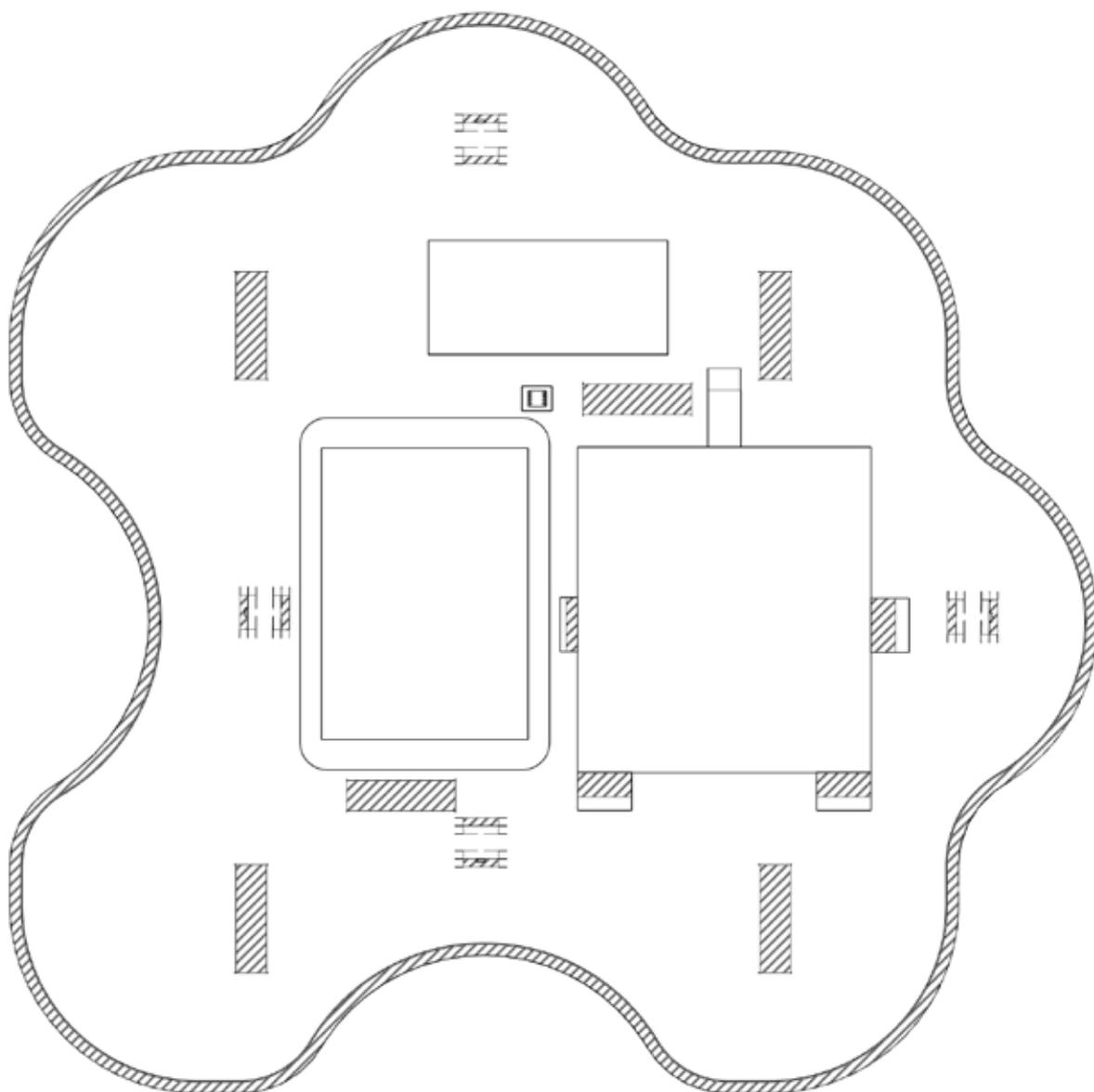
Angoli e curvature in mm



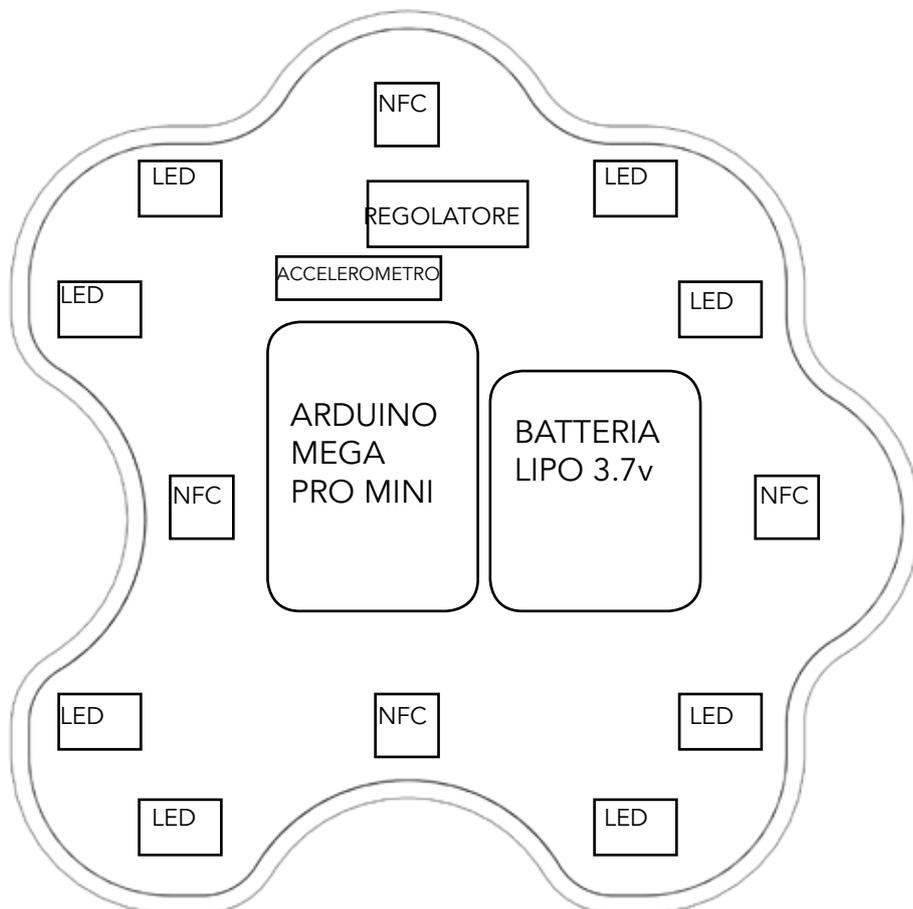
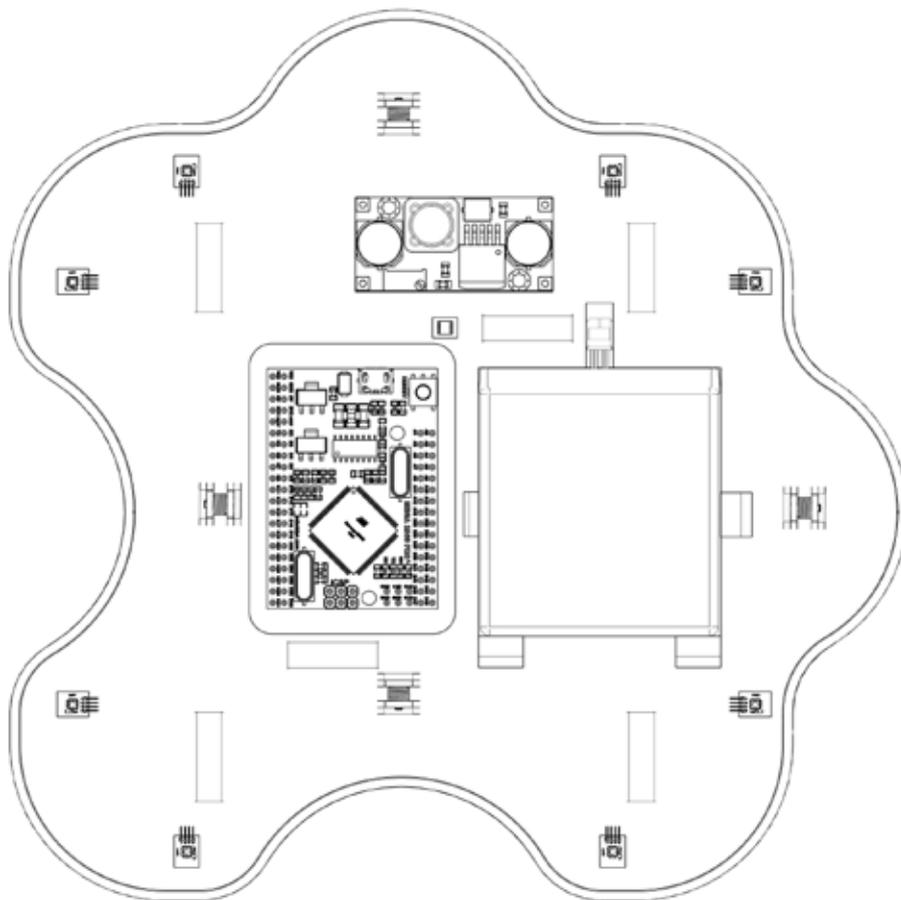
LATERALE

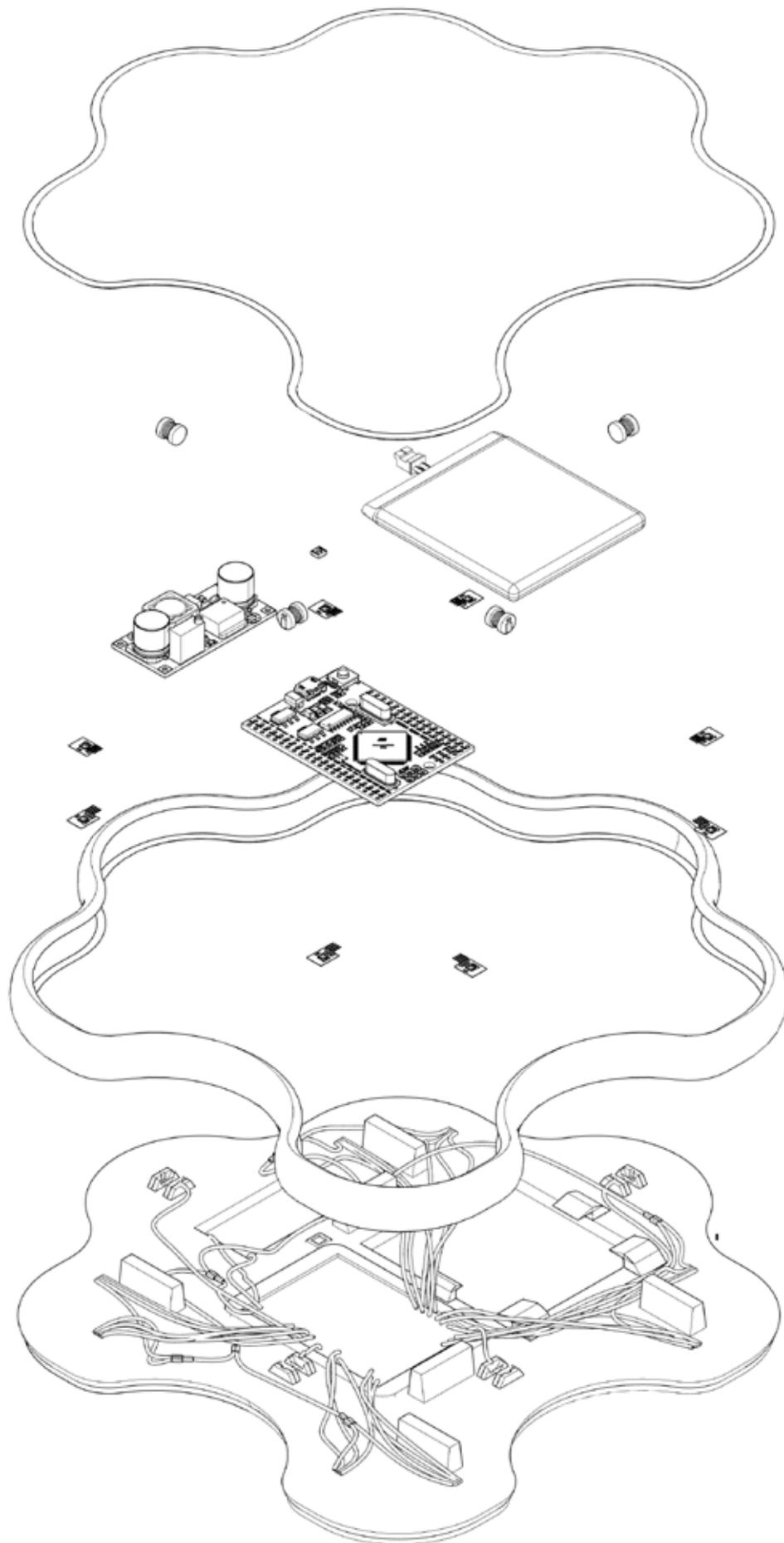


DALL' ALTO



Componenti interni ed esploso assometrico:





4.2 - SVILUPPO DELL'INTERFACCIA

ELEMENTI DELL'INTERFACCIA

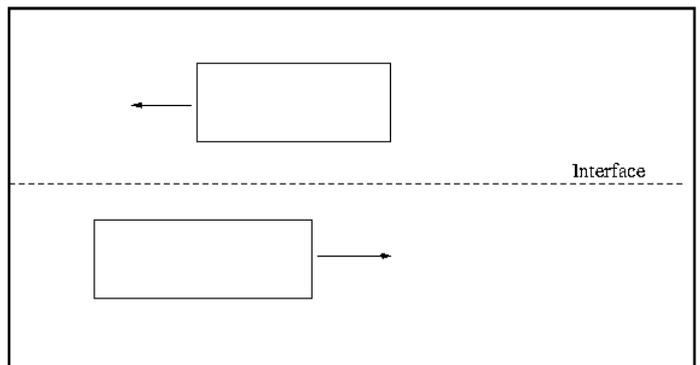
L'interfaccia é basta principalmente su elementi visivi, quindi immagini, tasti digitali e simboli interattivi. Durante il suo utilizzo l'utente é "autodidatta", impara da solo il suo utilizzo tramite dei videoanteprima presenti ogni volta che l'utente vuole fare un'attività.

Come già spiegato, sarà usato il flat design, quindi abbiamo degli elementi interattivi che stanno in contrasto con degli sfondi fissi che cambiano in base al tipo di attività in corso durante la navigazione e l'utilizzo.

Controlli di input: pulsanti virtuali, pulsanti di opzione, icone interattive



Componenti di navigazione: impaginazione, slide del menú, icone.



Componenti informativi: descrizioni comandi, icone, barra di avanzamento, finestre di messaggio.



Contenitori: fondali a schermo intero che seguono la forma dello schermo.

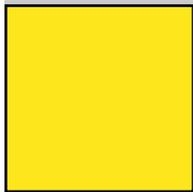
Es. interfaccia a scelta multipla con messaggi diretti all'utente

Colore per l'UI

Come colore principale dei menú di navigazione si é scelto un giallo uniforme con scritte di colore blu.

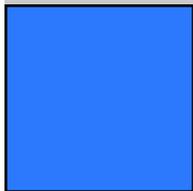
Questa tonalità di giallo per la vivacità che trasmette e ed un blu di una tonalità tale da fare contrasto con lo sfondo, richiamando l'attenzione senza però risultare troppo fastidioso.

colore sfondo menú:



Giallo:
100%
RGB 253-230-28
Hex #FDE61C

colore scritte:



Blu:
100%
RGB 44-121-253
Hex #2C79FD



Scelta del font

Dopo aver fatto una ricerca tra i font piú leggibili a livello di schermo e leggibilità delle singole lettere

Il font scelto é "rooney", trasmette calore e calma, oltre ad essere tra quelli piú semplici da leggere. Perché bisogna mischiare leggibilità ad un senso familiare, amichevole.

Rooney

A serif typeface with a friendly feel.

DESIGNED by JAN FROMM

Green pistachio marzipan filling

Pastillero

Besteht zu 99% aus natürlichen Zutaten

CREAMY PEANUT BUTTER

Esempio della scrittura col font anche nella versione sans serif:

The silence of these mountains is awesome, the solitude oppressive. The deer, the bear, the panther are seldom met; they see and hear first and silently slip away, leaving only their tracks to prove their numbers. There are very few birds. Blue jays, and their less showy gray, but equally impudent, cousins, the "whiskey jacks," assemble about a camp; but in passing through the forest one may wander a whole day and see no living thing save a squirrel, whose shrill chatter is startling amid the silence.

shrunken heads

Racquetball

Assegnazione dei colori nel caso studio:

Un'unione del "Szondi projective personality test" del "Lüscher color test"

Ogni giorno verranno presentate ai bambini delle tipologie di immagini che creano sentimenti nel bambino, prese da contesti differenti, il tipo di immagini sono:

- 1 in un contesto di famiglia
- 1 in ambiente scolastico
- 1 in situazioni di sport
- 1 in natura (animale o vegetale)
- 1 in un contesto collegato al cibo o al mangiare

Le immagini semplici verranno presentate al bambino senza colori.

In totale saranno presenti 5 immagini e 6 colori da usare per colorarle.

Il bambino quindi utilizzerà per ogni immagine i 6 colori disponibili per colorarla.

Alla fine della colorazione di tutte le immagini, i colori usati più volte (che danno una corrispondenza indicativa della personalità del bambino) vengono mostrati dal modulo dal colore più utilizzato a quello meno utilizzato dal bambino.

Quindi il bambino sceglierà tra questi colori il colore primario e andrà a cercare nella classe il bambino che ha il colore primario diverso da quello che ha scelto lui.

Se il caso lo richiede, il bambino può facilmente cambiare il colore primario.

L'unione dei moduli per l'avanzamento delle attività può avvenire solo tra due colori primari differenti.

In questo modo si porta alla collaborazione tra personalità diverse all'interno della classe.

Il test in questo caso serve ad unire due personalità differenti e creare un ambiente sociale più inclusivo e interessante. Rompere la monotonia e creare.

Cosa succede se un bambino non trova un'altro col colore diverso dal suo o se rimane da solo e vuole aggiungersi ad altri che devono iniziare un'altra attività o che stanno compiendo l'attività di gioco:

poiché solo l'unione di 2 o più moduli dà accesso alle attività, dopo aver ricevuto il colore, se il bambino ha difficoltà può selezionare un nuovo colore principale dalla tavolozza dei colori.

Significa che il modulo dà come colori tutti e 6 i colori che erano presenti nel test e permette l'unione a giochi in corso o anche ad altri bambini soli con qualsiasi altro colore. In questo modo si evitano i casi in cui il bambino rischia di essere escluso dalle attività di gioco.

gioco collettivo:

partendo da due moduli che scelgono l'attività possono collegarsi altri per aumentare il numero dell'attività all'intera classe.

L'aggiunta dei partecipanti addizionali può avvenire sia all'inizio che durante lo svolgimento dell'attività sociale.

Quindi una catena di colori diversi con anche colori che si ripetono basta che sono uniti a colori diversi all'interno della catena. Ciò è rappresentazione dell'unione delle diverse personalità per portare ad un'unica attività sociale.

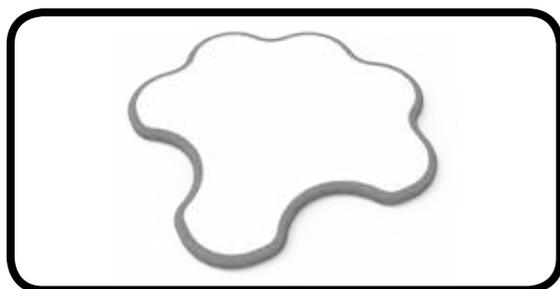
Naturalmente tutti i giochi proposti possono essere sia a coppie che collettivi.

In qualsiasi momento un partecipante all'attività può uscire da essa per poi decidere se scegliere un'altra attività da fare con un'altra persona oppure semplicemente spegnere il dispositivo.

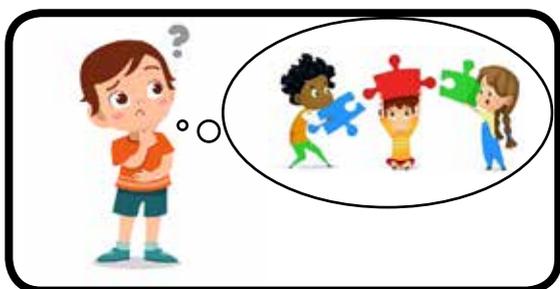
Storyboard



i moduli stanno fermi su un tavolo nella classe



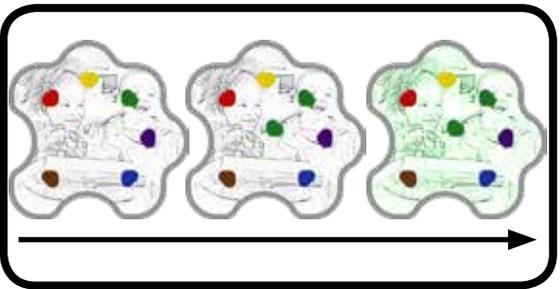
ogni bambino prende e solleva un modulo provocandone l'accensione



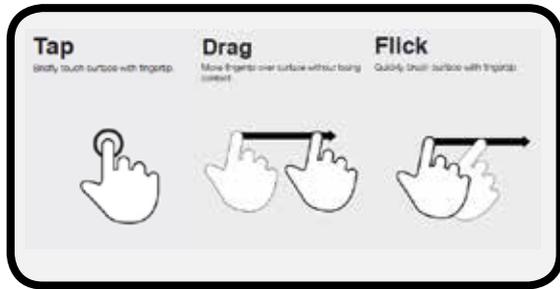
ogni bambino sa che il proprio modulo é a forma di tessera da puzzle ma prima di unirlo a quello di un'altro deve completare un mini-gioco



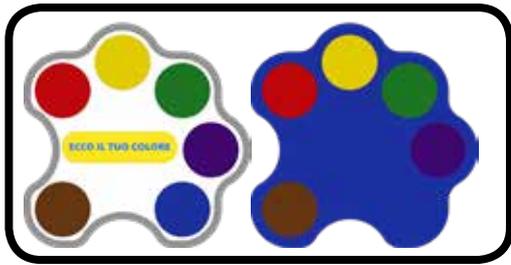
in ogni modulo ogni bambino deve assegnare velocemente un colore a 5 disegni che provocano sentimenti



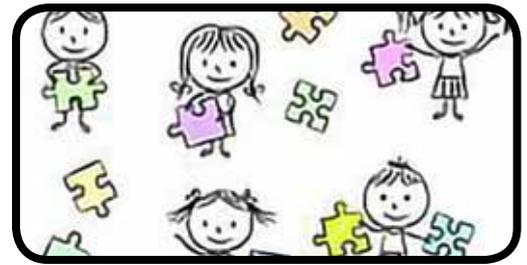
viene mostrata una breve animazione che mostra come funziona la colorazione



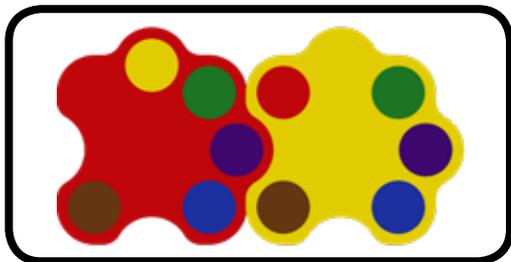
la navigazione e l'utilizzo avviene sempre tramite "single tap" e "slide"



il colore usato di piú viene assegnato come colore principale del bambino e la scocca del modulo assumerá il colore scelto



quindi il bambino va a cercare nella classe un'altro che ha un colore principale diverso dal proprio(perché ogni colore indica una personalità diversa di bambino)



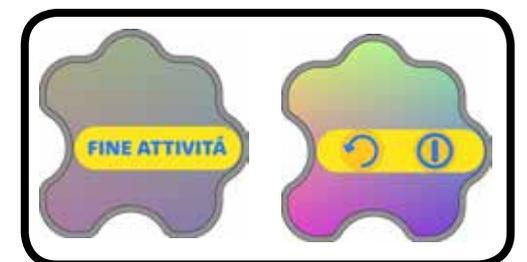
se non trova un colore diverso allora puó selezionarne un'altro dalla ruota di colori presente nel suo modulo per poi collegarsi



solo una volta che i moduli con colori diversi si sono collegati (una volta) i bambini possono accedere alle attività(la scelta dell'attività é sincronizzata tra i moduli dei partecipanti): giochi emozionali, giochi di memoria, giochi di fortuna e giochi di disegno.



una volta scelto il gioco tutti i partecipanti danno la conferma per procedere all'attività



a fine attività ognuno puó decidere di fare un'altra attività o spegnere il modulo

Significati dei colori usati (collegandosi a Lüscher:

Blu: "Profondità del sentimento" passivo, concentrico, tranquillità, calma, tenerezza



Verde: "Elasticità di volontà" passivo, concentrico, difensivo, tenacia, autostima/affermazione, orgoglio, controllo



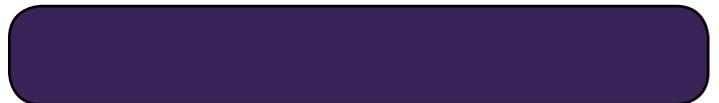
Rosso: "Forza di volontà" eccentrico, attivo-aggressivo, competitivo, azione, desiderio, eccitazione,



Giallo: "spontaneità" eccentricità, attiva, proiettiva, aspirante, attesa, euforica



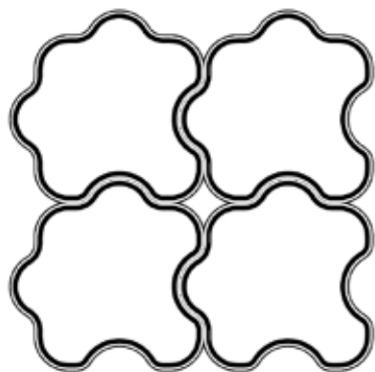
Violetto: "Identificazione" realizzazione irrealistica/augurale, fascino, incanto



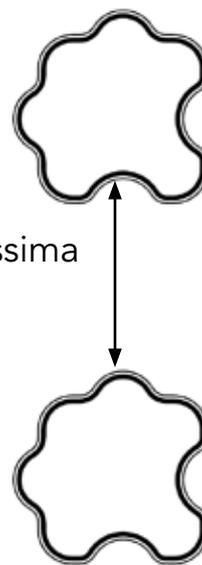
Marrone: Sensi corporei, indica le condizioni del corpo



Disposizioni dei moduli e distanze massime



Distanza massima
di 20 cm



Durante un gioco la distanza tra un modulo e l'altro non deve superare i 20 cm

Storyboard interazione dei giochi

GIOCO EMOZIONALE

Indovina l'emozione (sciarada di emozioni)

Un bambino a turni indovina il sentimento dell'altro:

- ogni modulo dice ad un bambino un sentimento da imitare
- ogni bambino senza far vedere all'altro il sentimento suggerito dal modulo clicca ok e poi imita il sentimento.
- l'altro bambino dal suo modulo deve selezionare il sentimento giusto
- se indovina collega il suo modulo col sentimento scelto a quell'altro
- poi toccherà a lui imitare il sentimento
- se uno indovina due volte, la volta successiva toccherà a chi non ha mai indovinato nel caso di più di due persone.



ogni modulo dice ad un bambino un sentimento da imitare



ogni bambino senza far vedere all'altro il sentimento suggerito dal modulo clicca ok e poi imita il sentimento.



l'altro bambino dal suo modulo deve selezionare il sentimento giusto



se indovina collega il suo modulo col sentimento scelto a quell'altro



poi toccherà a lui imitare il sentimento



poi ricomincia il gioco

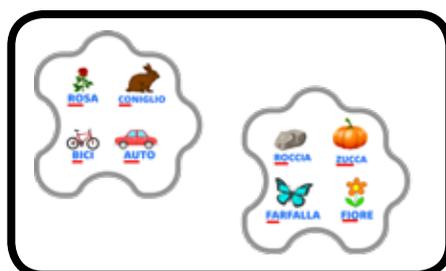
GIOCO DI MEMORIA

Aggancia la sillaba

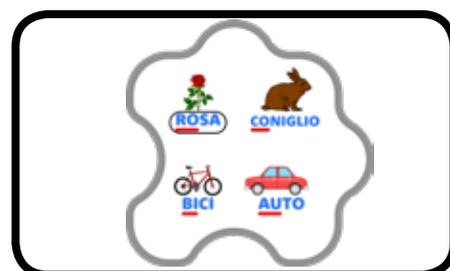
- nel modulo di uno dei partecipanti viene scelta una parola casuale
- gli altri partecipanti hanno nei loro moduli delle parole
- alcune delle parole iniziano con le sillabe finali della parola precedente
- un partecipante seleziona la parola giusta
- poi collega il suo modulo con quello della parola precedente
- la sua parola diventa la nuova parola a cui collegare la parola giusta. Ad ogni accoppiamento giusto si aggiornano le parole dei moduli
- il gioco quindi continua soltanto se viene selezionata la parola che inizia con le sillabe giuste. esempio: CANE, NEVE, VELOCE, CESTINO, NOCE ecc..



nel modulo di uno dei partecipanti viene scelta una parola casuale



gli altri partecipanti hanno nei loro moduli delle parole, alcune delle parole iniziano con le sillabe finali della parola precedente



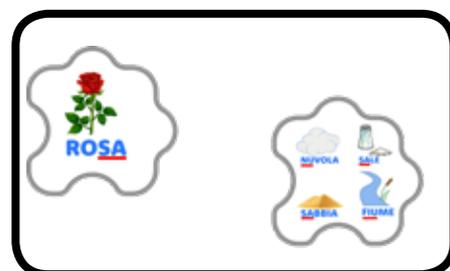
un partecipante seleziona la parola giusta



poi collega il suo modulo con quello della parola precedente



la sua parola diventa la nuova parola a cui collegare la parola giusta



il gioco quindi continua soltanto se viene selezionata la parola che inizia con le sillabe giuste

GIOCO DI FORTUNA

Indovina l'emozione (sciarada di emozioni)

- uno dei moduli dei partecipanti viene scelto come "estrattore",
- da lì cliccando sul cesto virtuale genererà un numero da 1 a 90 non ripetibile.
- i moduli dei partecipanti sono tessere/cartelle digitali dove possono verificare i numeri che possiedono
- ogni volta che un partecipante ha un numero collega il suo modulo al modulo dell'estrattore e così passa il ruolo (diventa il nuovo estrattore), nel caso che il numero esce all'estrattore stesso si autocompila e passa al numero successivo
- il primo ad avere tutti i numeri della sua scheda fa tombola e vince (AMBO: 4 punti, TERNA: 6 punti, QUATERNA: 12 punti, TOMBOLA: vincita, il primo a fare 16 punti vince e decide il prossimo gioco
- nel caso che nessuno possiede il numero estratto si può ripescare il successivo ricliccando sul cesto



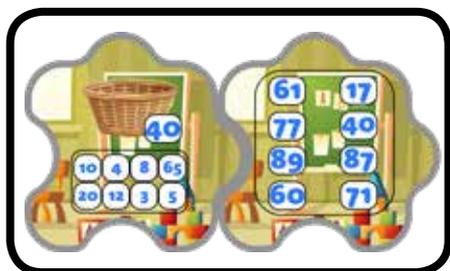
uno dei moduli dei partecipanti viene scelto come "estrattore"



da lì cliccando sul cesto virtuale genererà un numero da 1 a 90 non ripetibile



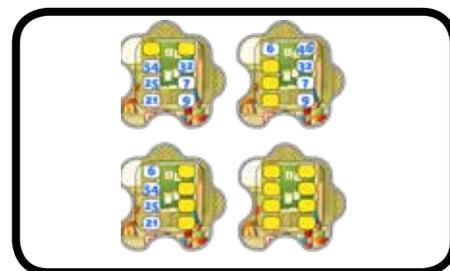
i moduli dei partecipanti sono tessere/cartelle digitali dove possono verificare i numeri che possiedono



ogni volta che un partecipante ha un numero collega il suo modulo al modulo dell'estrattore e così passa il ruolo (diventa il nuovo estrattore)



nel caso che nessuno possiede il numero estratto si può ripescare il successivo ricliccando sul cesto



il primo ad avere tutti i numeri della sua scheda fa tombola e vince (AMBO: 4 punti, TERNA: 6 punti, QUATERNA: 12 punti, TOMBOLA: vincita, il primo a fare 16 punti vince e decide il prossimo gioco

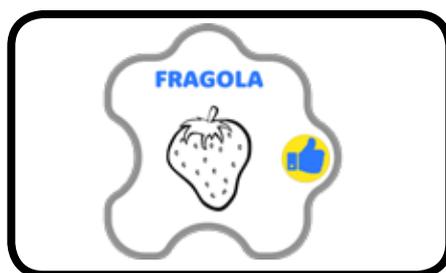
GIOCO DI DISEGNO

Gioco della macedonia

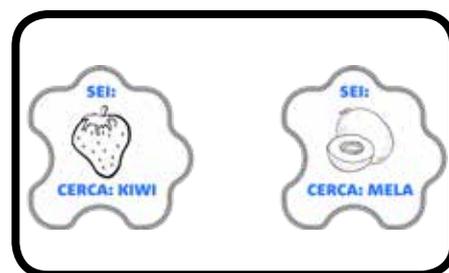
- ad ogni modulo viene assegnato un frutto
- ogni bambino deve disegnare il frutto che gli é stato assegnato
- quando tutti i bambini hanno disegnato il loro frutto, allora verrà mostrato a loro a quale altro frutto devono stare vicini per completare "la macedonia"
- quindi i bambini aiutati dai disegni degli altri compagni di classe vanno a cercare il frutto vicino al quale devono stare
- i bambini collegano il loro modulo a quello vicino al quale devono stare e avremo a fine gioco tutti i bambini con tutti i moduli collegati in un certo ordine
- al termine(quando tutti sono collegati bene) uno può ricominciare cliccando "rimescola la macedonia" in modo di assegnare a tutti i nuovi frutti casuali e ricominciare il gioco



ad ogni modulo viene assegnato un frutto



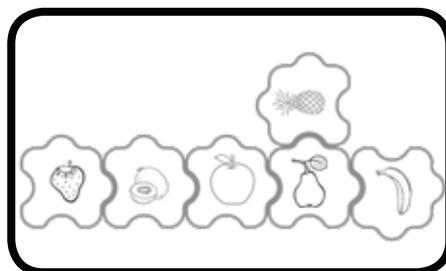
ogni bambino deve disegnare il frutto che gli é stato assegnato



quando tutti i bambini hanno disegnato il loro frutto, verrà mostrato a quale altro frutto devono stare vicini per completare "la macedonia"



quindi i bambini aiutati dai disegni degli altri compagni di classe vanno a cercare il frutto vicino al quale devono stare

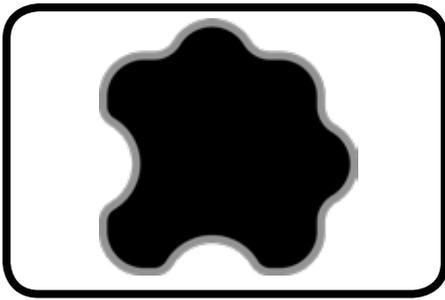


i bambini collegano il loro modulo a quello vicino al quale devono stare e avremo a fine gioco tutti i bambini con tutti i moduli collegati in un certo ordine

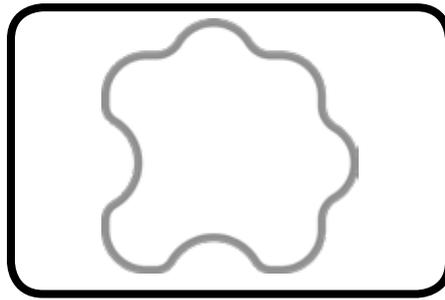


al termine(quando tutti sono collegati bene) uno può ricominciare cliccando "rimescola la macedonia" in modo di assegnare a tutti i nuovi frutti casuali e ricominciare il gioco

Percorso del menù generale:



spento



accensione



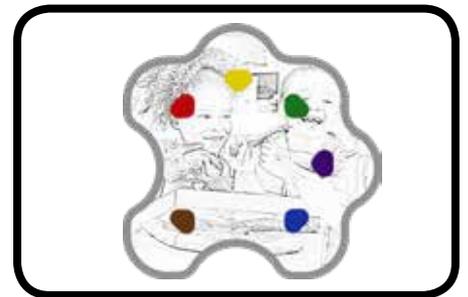
sfondo



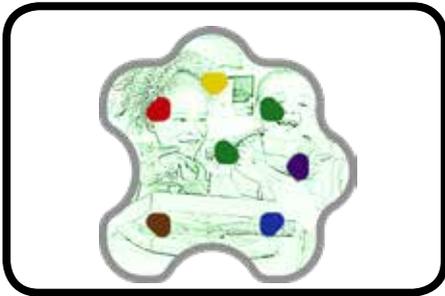
primo messaggio



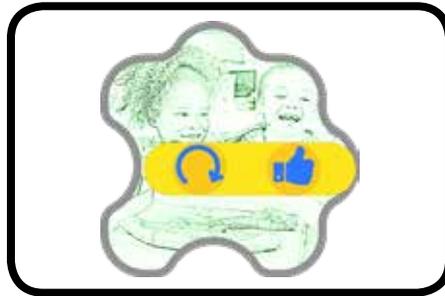
istruzioni



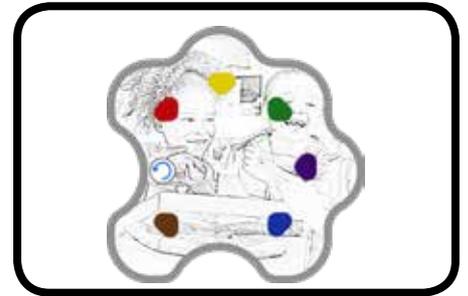
inizio animazione



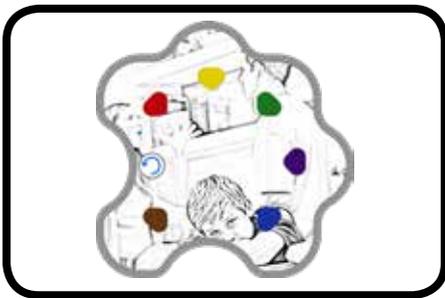
animazione colorazione



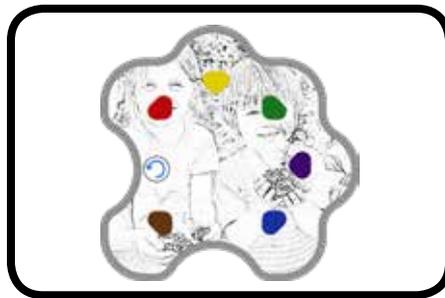
fine animazione



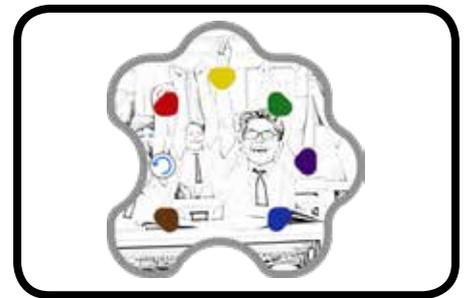
prima immagine da colorare



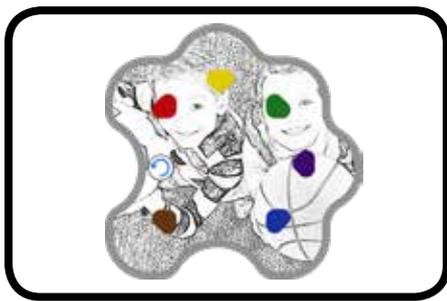
seconda immagine da colorare



terza immagine da colorare



quarta immagine da colorare



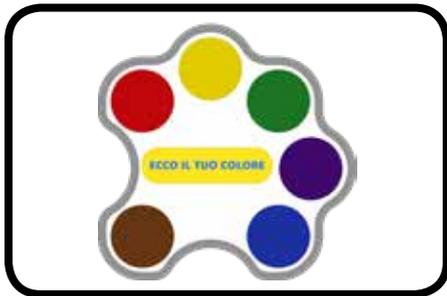
quinta immagine da colorare



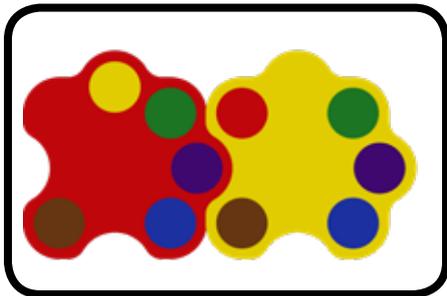
messaggio sull'assegnazione del colore



istruzioni sul collegamento ad altri



assegnazione o modifica colore



unione colori diversi nella classe



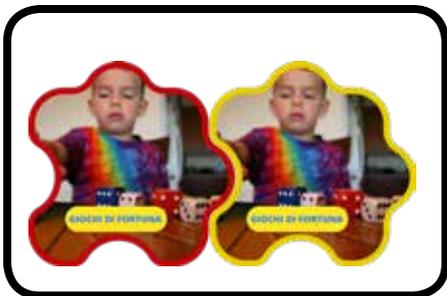
menù attività



prima attività



seconda attività



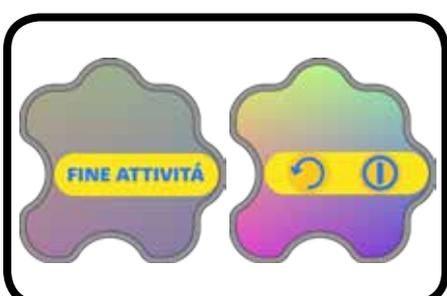
terza attività



quarta attività

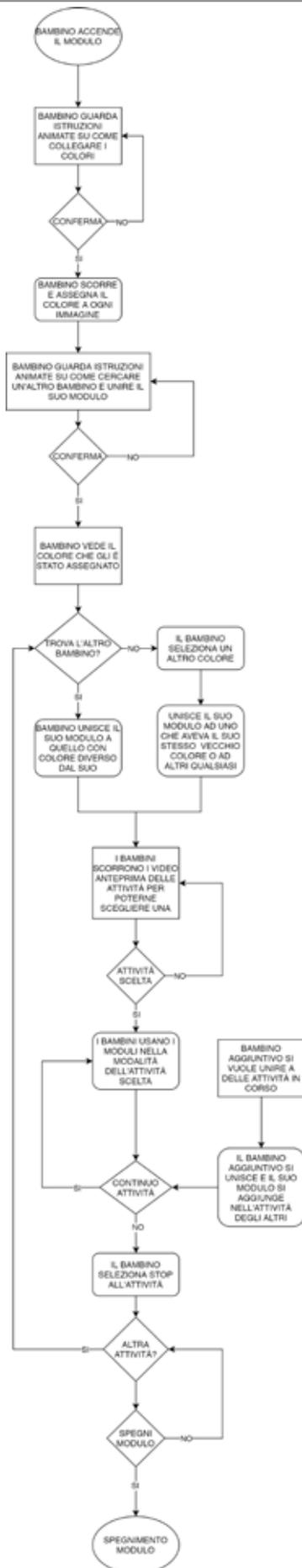


conferma attività

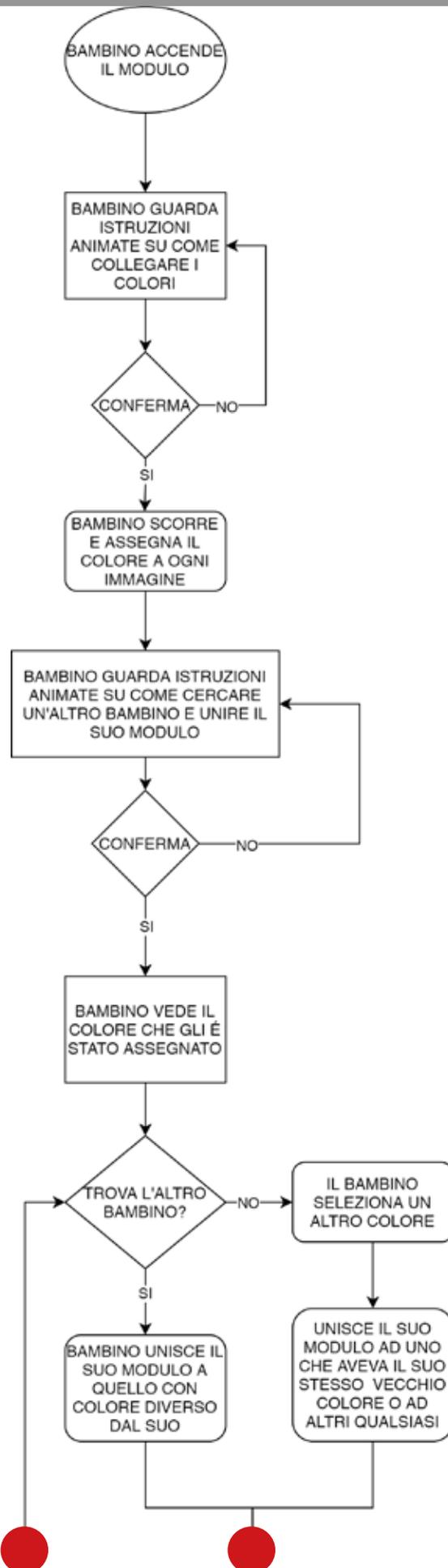


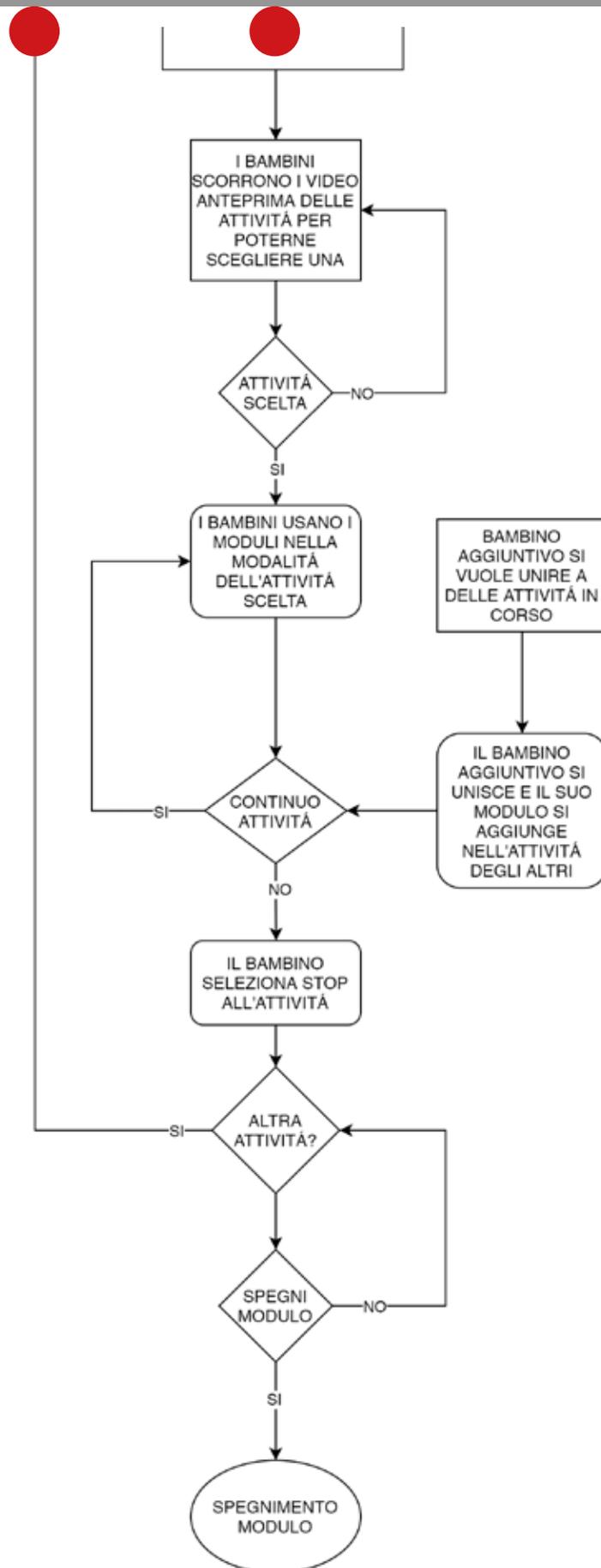
fine attività e spegnimento o inizio altra attività

Flowcharts dell'interazione: dal punto di vista dell'utente e dal punto di vista del dispositivo

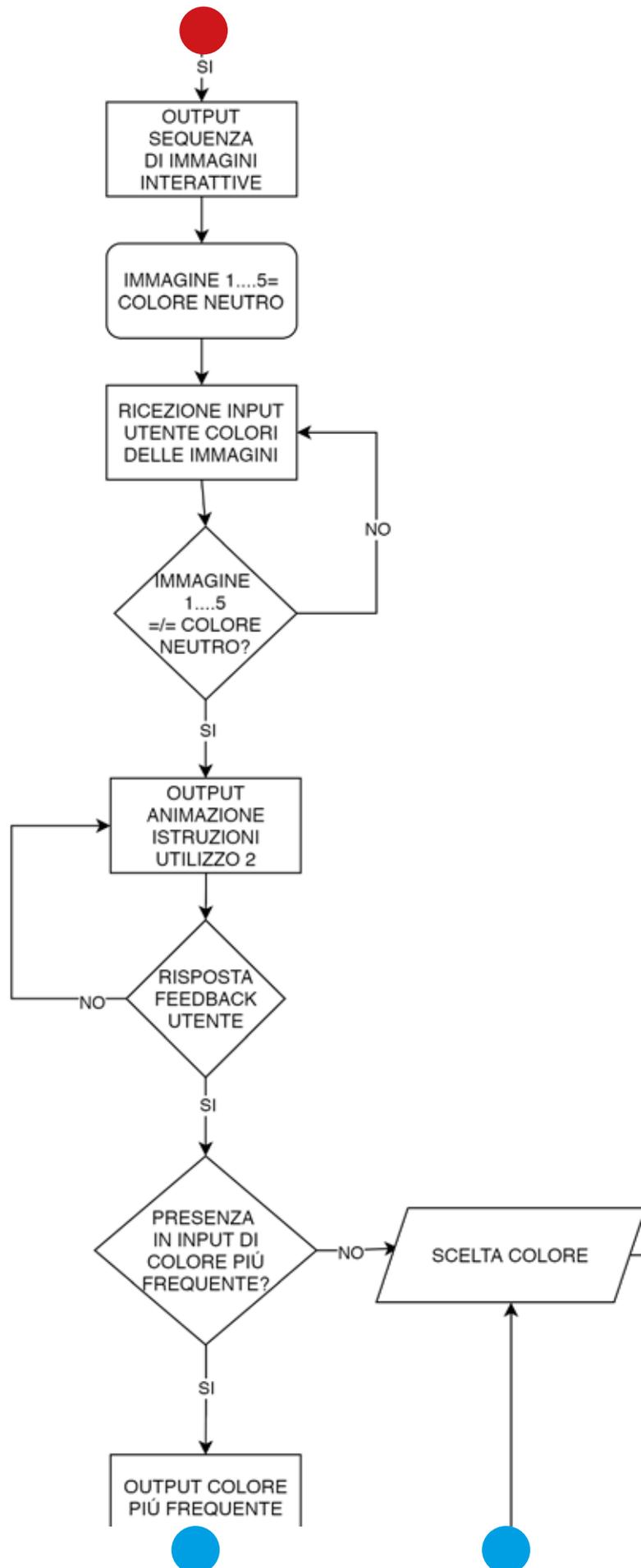
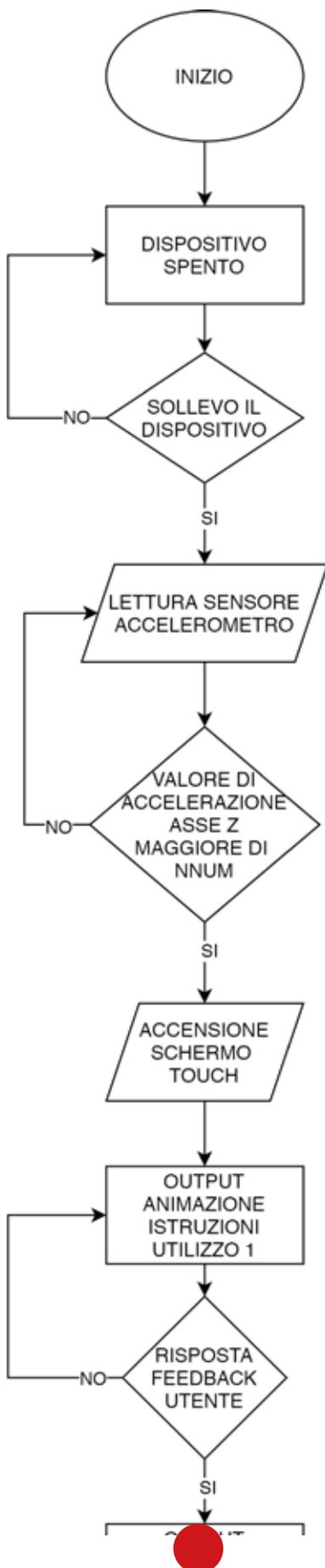


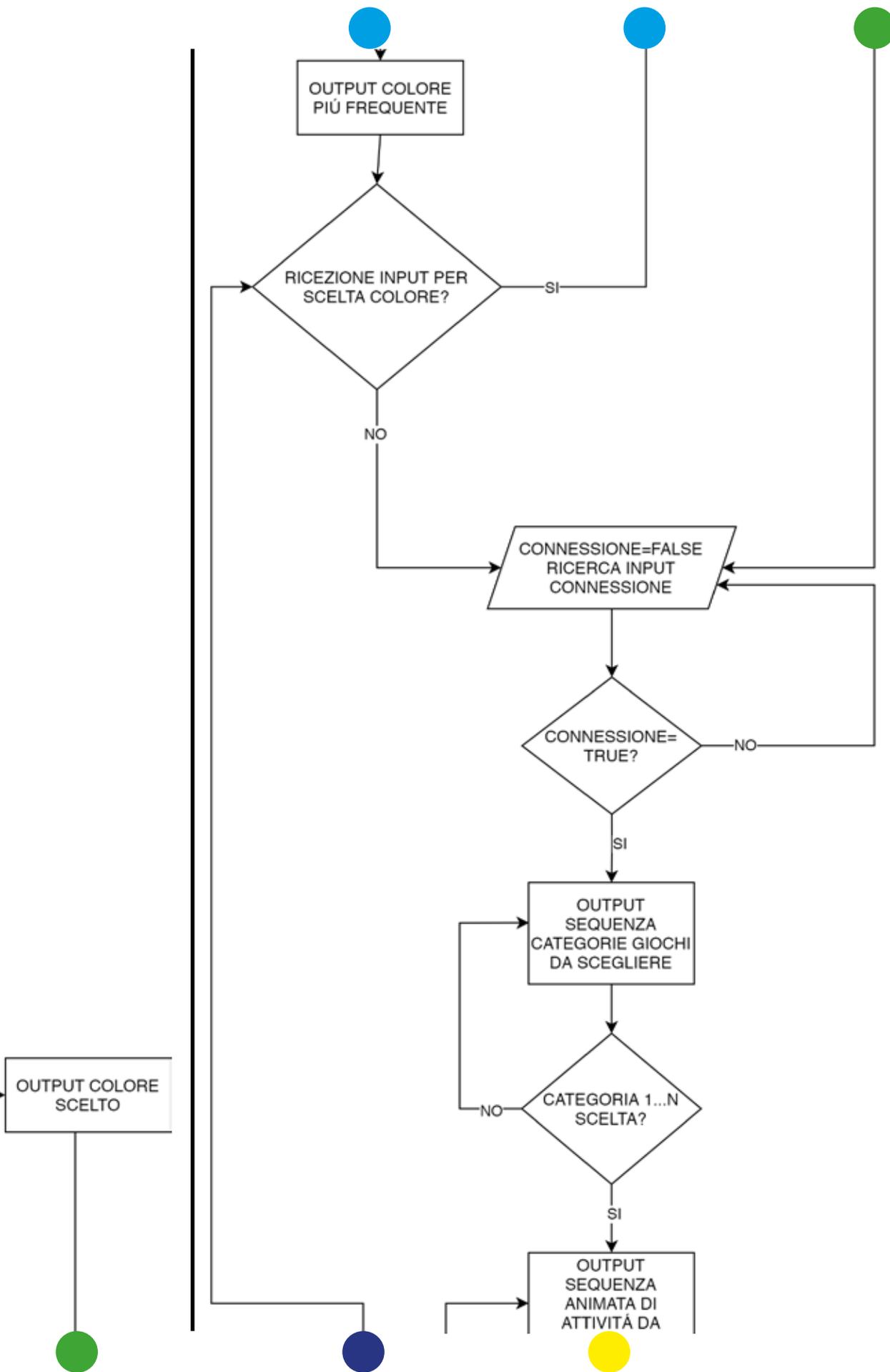
Zoom dettagli flowchart interazione dell'utente

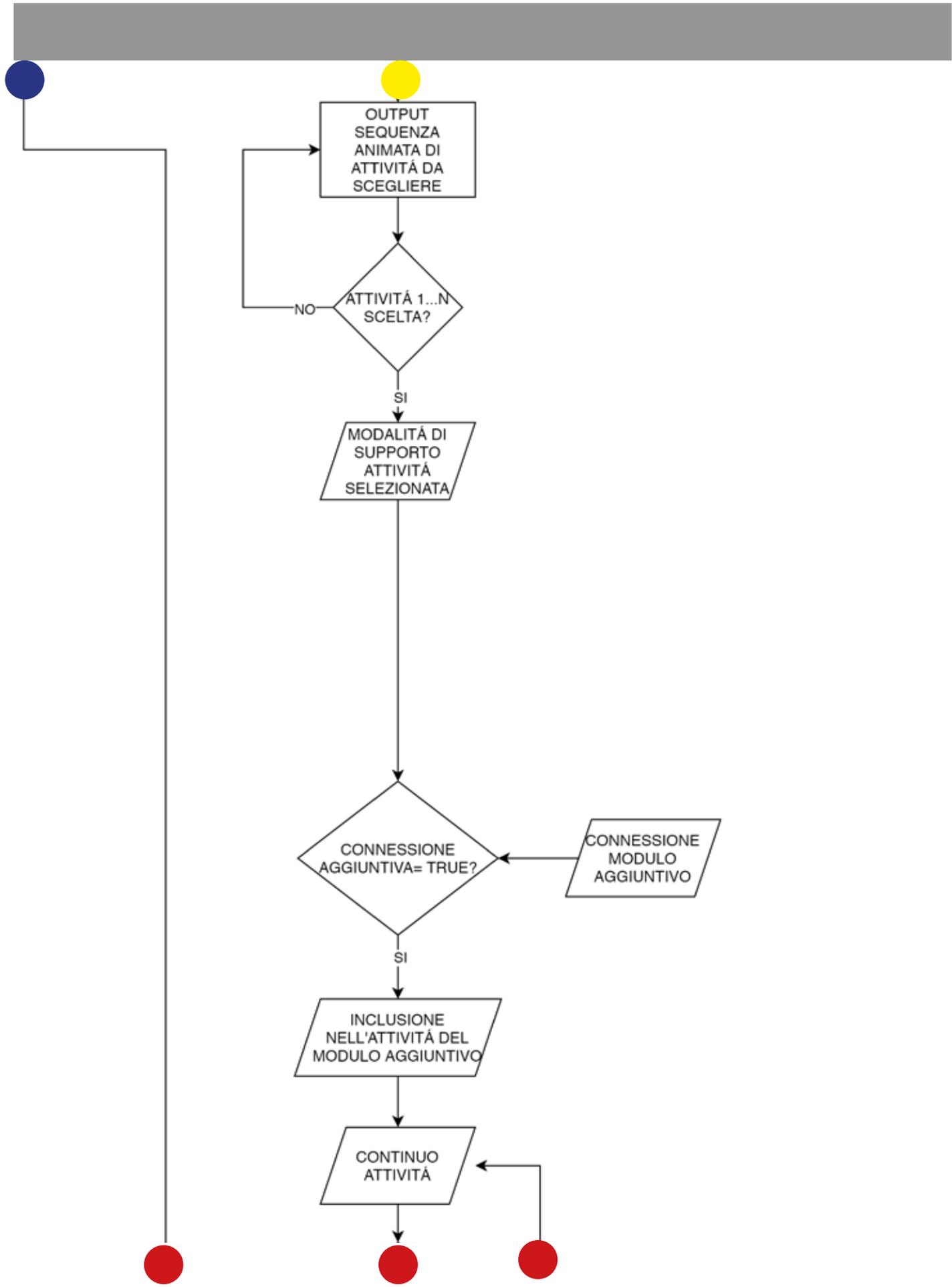


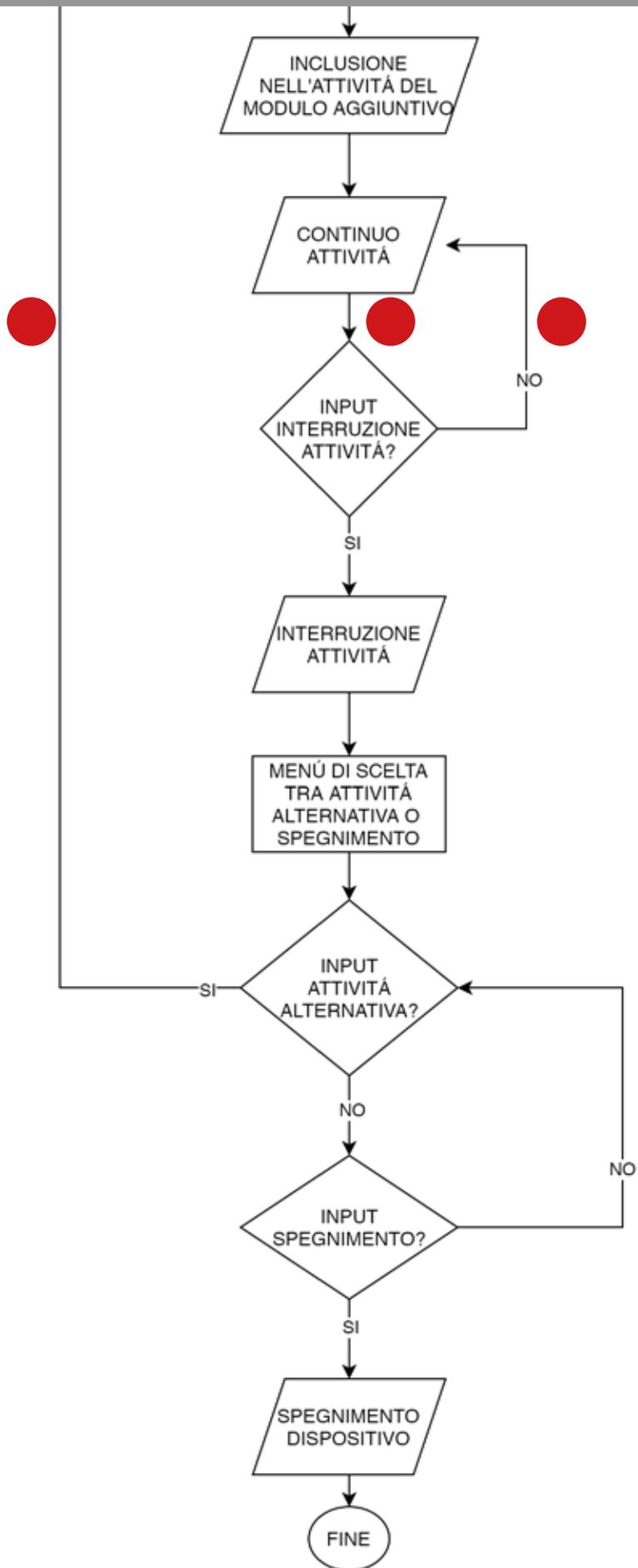


Zoom dettagli flowchart interazione del dispositivo









Lo scopo di questo dispositivo è creare una comunità e migliorare le relazioni all'interno di una classe di bambini che frequentano la scuola elementare. Lo scenario d'azione è incentrato sulla socializzazione nella ricreazione poiché pur essendo oggettivamente parlando un'importante parte della vita scolastica (è un momento di riposo, riorganizzazione del pensiero e rilassamento da stress vari) ha sempre meno importanza col passare degli anni e c'è una tendenza di diminuire sempre di più il tempo dedicato a questa pausa temporanea anche se occupa una minima parte della giornata in confronto alle altre attività che vengono svolte. La ricreazione all'interno della scuola elementare è il mini periodo in cui i bambini sviluppano il loro carattere e le loro relazioni sociali ed imparano a confrontarsi con le opinioni degli altri senza subire influenze e iniziando a sviluppare un loro senso critico. Quindi si punta all'autogestione, l'autoapprendimento e la costruzione di un'unità all'interno del gruppo classe creando delle situazioni di "problem solving" tra bambini e di sostegno comune.

L'insegnante non deve intervenire nell'utilizzo dell'oggetto se non nel farli trovare pronti ad essere utilizzati durante la ricreazione da parte dei bambini. Sta all'intuizione del bambino capire l'utilizzo.

Un suggerimento sull'utilizzo viene dalla forma a puzzle che ha ogni modulo, che automaticamente suggerisce al bambino che riconosce la forma a cercare di unire il proprio modulo con quello di un altro bambino scoprendo che può ottenere nuove funzioni.

ID	NOME	DESCRIZIONE	PRIORITÁ
ST01	SCHERMO TOUCH	il sistema deve ricevere gli input delle dita dei bambini per utilizzare l'interfaccia	H
SC01	SCocca DI DIMENSIONE PORTATILE	il sistema deve contenere tutte le componenti in un involucro di 20x20x1,5cm	H
BA01	BASE ALLOGGI	il sistema deve contenere tutti gli alloggi dell'elettronica	H
NF01	INVIO DATI TRAMITE 2 NFC	il sistema deve inviare dati ad altri moduli	H
NF02	RICEZIONE DATI TRAMITE 2 NFC	il sistema deve ricevere dati da altri moduli	H
AC01	RILEVAMENTO ACCELERAZIONE PER FUNZIONE 1	il sistema deve rilevare l'accelerazione a schermo spento ed accendere il dispositivo	H
AC01	RILEVAMENTO ACCELERAZIONE PER FUNZIONE 2	il sistema deve rilevare le rotazioni subite dall'oggetto e ruotare lo schermo	L
BT01	BATTERIA INTERNA PER DURATA UTILIZZO	il sistema deve avere minimo 3 ore di autonomia di utilizzo continuo	M
CM01	CONTROLLO DELLE FUNZIONI	il sistema deve eseguire i comandi necessari al funzionamento delle componenti	H
LD01	8 LED RGB	il sistema deve cambiare il colore della scocca del modulo in base al colore assegnato al bambino	M

CM01 - ARDUINO UNO MEGA CUSTOM

Il sistema processa le informazioni ricevute ed esegue i comandi necessari al funzionamento dei componenti collegati ad essa.

ST01 - SCHERMO TOUCH

Il sistema contiene l'interfaccia attraverso la quale interagire col dispositivo e farlo funzionare secondo le proprie esigenze.

Riceve i comandi input tattili e li trasmette alla scheda Arduino.

Fa vedere in tempo reale le risposte dei componenti del dispositivo in base agli input che riceve.

SC01 - SCOCCA IN SILICONE TRASLUCIDO

Il sistema costituisce la parte fisica del dispositivo che costituisce la scocca che dà forma all'apparecchio e contiene gli slot di alloggiamento dei vari componenti interni. Le ridotte dimensioni consentono la portabilità del dispositivo.

BA01 - BASE ALLOGGI

Il sistema costituisce la parte fisica che fa da base del dispositivo alla quale sono alloggiati e fissati tutti i componenti elettrici.

NF01 – PORTA DI INVIO DATI NFC

Il sistema periferica attraverso la quale invio informazioni da un modulo verso un altro modulo.

NF02 - PORTA DI RICEZIONE DATI NFC

Il sistema periferica attraverso la quale ricevo informazioni da un modulo esterno verso questo modulo.

AC01 – RILEVAMENTO ACCELERAZIONE PER FUNZIONE 1

Il sistema rileva lo scuotimento dell'oggetto a schermo spento ed avvia l'accensione del dispositivo e delle sue componenti.

AC01 – RILEVAMENTO ACCELERAZIONE PER FUNZIONE 2

Il sistema rileva le rotazioni subite dall'oggetto e attiva il comando di rotazione dello schermo in base alla direzione della rotazione subita dal dispositivo.

BT01 – BATTERIA INTERNA

Il sistema fornisce o riceve l'energia necessaria al funzionamento del sistema interno del dispositivo e di tutte le sue componenti. Supporta 3 ore di utilizzo continuativo.

LD01 – 8 MODULI LED RGB

Il sistema produce la luce rgb che illumina la scocca di silicone dandogli un colore costante.

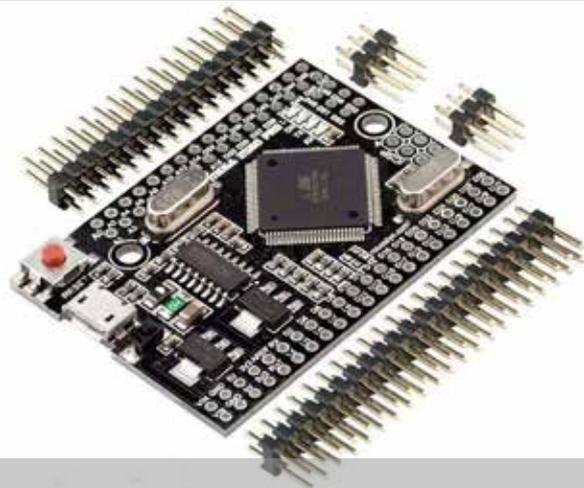
Sviluppo dei Requisiti - Come

CM01 - Arduino Mega 2560 PRO Mini

Si è scelto questo microcontrollore per la sua possibilità di essere facilmente programmabile ed il gran numero di componenti e librerie digitali compatibili per il suo utilizzo.

Un Arduino Mega presenta un numero soddisfacente di pin analogici e pin digitali per uno sfruttamento completo di tutte le risorse richieste.

In questo microcontrollore viene caricato il programma di esecuzione che permette l'utilizzo dei vari sensori e periferiche. Dopo un primo caricamento il dispositivo potrà essere usato in modo autonomo avendo la batteria ricaricabile.



ST01 - SCHERMO TOUCH

È uno schermo touch che è collegato tramite uno shield sopra i pin di Arduino (li occupa tutti).

L'alimentazione avviene attraverso il pin 5v, collegamento al pin GND, collegamento ai pin analogici per gli input tattili e ai digitali sia per l'input digitale che per le funzioni stesse dello schermo come il refresh dell'immagine sullo schermo.

Lo schermo ha ogni lato della stessa lunghezza e segue la forma a puzzle del modulo fino ad essere quasi senza bordo.

L'input viene dall'utente che preme i tasti del menù sullo schermo e l'output dalla visualizzazione delle conseguenze di ciò che si è premuto.



SC01 - SCOCCA IN SILICONE TRASLUCIDO

Mediante una scocca che è divisa in più slot, la parte superiore contiene lo schermo mentre la parte interna ha lo spazio per la scocca interna.

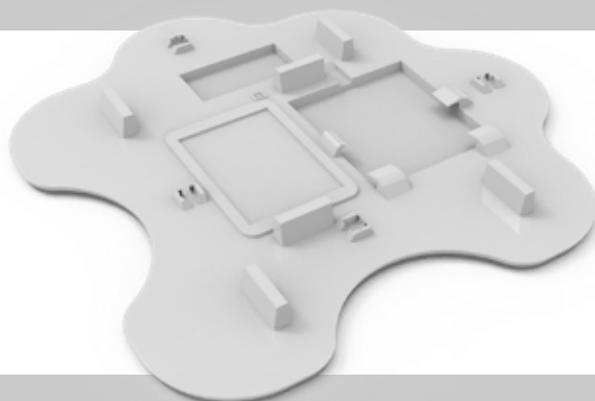
Si è scelto il silicone perché ipoallergenico, antiurto e fa passare la luce dei led se trasparente



BA01 - BASE ALLOGGI IN ABS

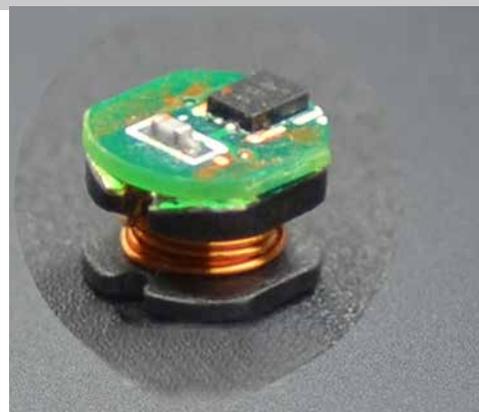
Parte interna che ha gli alloggiamenti delle periferiche e dei sensori necessari al corretto funzionamento del dispositivo.

Il materiale scelto è l'abs poiché viene già utilizzato per comporre le scocche dei cellulari ed ha delle buone proprietà meccaniche in termini di resistenza ad urti, oltre a non essere tossico per i bambini a differenza del policarbonato che lo può essere se non trattato bene. L'abs é uno dei materiali maggiormente utilizzati per la realizzazione di giochi per bambini.



NF01 – PORTA DI INVIO DATI NFC

Due trasmettitori NFC per la trasmissione dei dati, sono collegati a 2 pin digitali della scheda Arduino usando la libreria SoftwareSerial che consente di trasformare 2 pin digitali in pin TX(trasmisione) e RX(ricezione).



NF02 - PORTA DI RICEZIONE DATI NFC

Due ricevitori NFC per la trasmissione dei dati, sono collegati a 2 pin digitali della scheda Arduino usando la libreria SoftwareSerial che consente di trasformare 2 pin digitali in pin TX(trasmisione) e RX(ricezione).



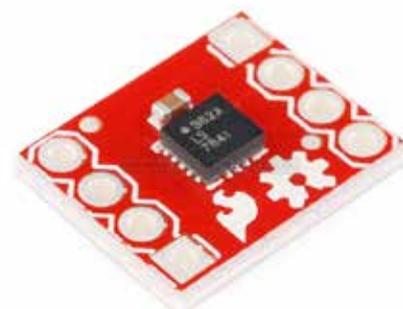
AC01 – RILEVAMENTO ACCELERAZIONE PER FUNZIONE 1

L'accelerometro utilizzato è un Accelerometro a 3 assi basato sul chip ADXL362. Interfaccia SPI, 3 sensibilità, che verrà utilizzato per avere più funzioni.

La prima funzione è il "motion activated sleep", che in pratica spegne il dispositivo collegato dopo un certo periodo che non viene mosso e lo riaccende quando viene mosso. Verrà utilizzata questa funzione per accendere il modulo, quindi in questo modo otteniamo l'accensione intuitiva che avviene quando i bambini sollevano il dispositivo dal tavolo.

AC01 – RILEVAMENTO ACCELERAZIONE PER FUNZIONE 2

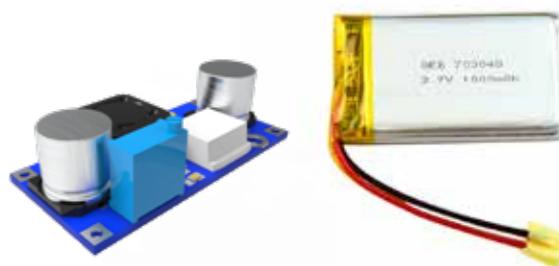
Questa funzione è la stessa utilizzata per gli schermi degli smartphones e per la rotazione si considera il rapporto tra due assi, ad esempio nel rapporto asse x ed asse y, se rispetto alla posizione iniziale l'asse x ha subito un'accelerazione nella parte positiva allora lo schermo viene ruotato di 90° verso destra o sinistra.



BAT01 – BATTERIA INTERNA

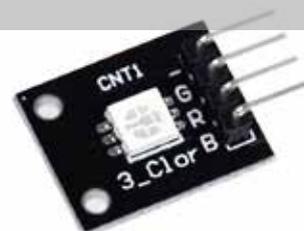
Usando una batteria ricaricabile LiPo ricaricabile da 3.7v e un regolatore per renderla compatibile con arduino, si collega garantendo l'autonomia per un minimo di 3 ore di utilizzo continuo.

Un regolatore fa in modo che sia compatibile con Arduino Mega in quanto i 3.7v devono essere portati sopra ai 7



LD01 – MODULI LED RGB

Dei moduli led rgb che emettendo contemporaneamente luce attraverso la scocca esterna in silicone danno il colore superficiale al dispositivo



SCocca ESTERNA IN SILICONE TRASPARENTE



ISPIRAZIONE:

Il silicone trasparente viene utilizzato molto in ambito dei sistemi di illuminazione led destinati ai bambini, si tratta la maggior parte delle volte di silicone senza BPA.

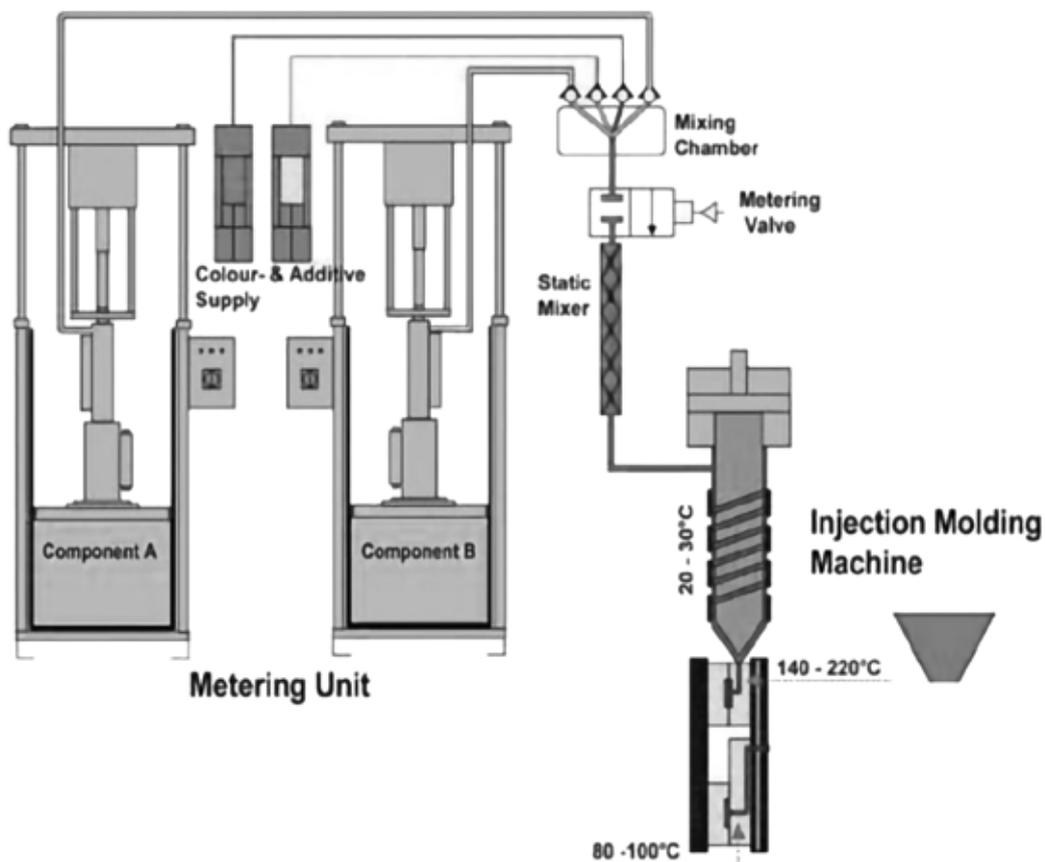
Grazie al fatto di essere facilmente attraversato dalla luce led e per la propagazione della luce stessa attraverso la sua superficie é ottimo materiale per poter cambiare colore velocemente e avere un prodotto con un alto livello di personalizzazione

Abbiamo la parte del silicone che é gommosa ed elastica quindi ritorna alla forma iniziale anche se piegato o stressato dalle mani di un bambino pur mantenendo una certa rigidità di forma. Sotto il silicone é presente un materiale piú rigido che serve ad alloggiare i componenti elettrici che servono al funzionamento stesso della lampada come sensori, led



COME SI PUÒ FORMARE QUESTA SCOCCA DI SILICONE

- Il silicone liquido non polimerizzato inizia in due contenitori, Composto A e Composto B, che si collega al sistema di pompaggio. Il barilotto A contiene il materiale che forma la base e il barilotto B contiene un catalizzatore. Un'unità di dosaggio rilascia automaticamente le due sostanze in un rapporto uno a uno costante, così come qualsiasi additivo per la pigmentazione.
- Lo stampatore può programmare e personalizzare la macchina di stampaggio a iniezione automatizzata e fare in modo che l'impostazione di iniezione fornisca la dimensione del getto appropriata per ogni lavoro. Le piastre e i pistoni, che allineano e chiudono lo stampo, hanno impostazioni per temperatura, pressione, velocità di iniezione e tempo di ciclo regolate secondo le specifiche del cliente
- Dopo il completamento della configurazione, la macchina di formatura riscalda lo stampo alla temperatura appropriata e applica la forza di serraggio appropriata. Lo stampo si chiude in coordinazione con l'iniettore, la pompa e l'alimentazione della macchina. Il meccanismo di iniezione spinge quindi il materiale nello stampo e nelle cavità.
- Una combinazione di calore e pressione applicata alla gomma siliconica liquida polimerizza il materiale finché non si solidifica. Al termine del ciclo, lo stampo si apre e il pezzo e la scossalina possono essere rimossi automaticamente o da un operatore. Quindi, lo stampo si chiude e ripete il processo.
- Dopo la rimozione dell'articolo dallo stampo, il processo di post-stampaggio può includere rimozione delle scossaline, polimerizzazione post-stampa, ispezione e imballaggio. Il Silicone può essere stampato in qualsiasi colore o trasparente.

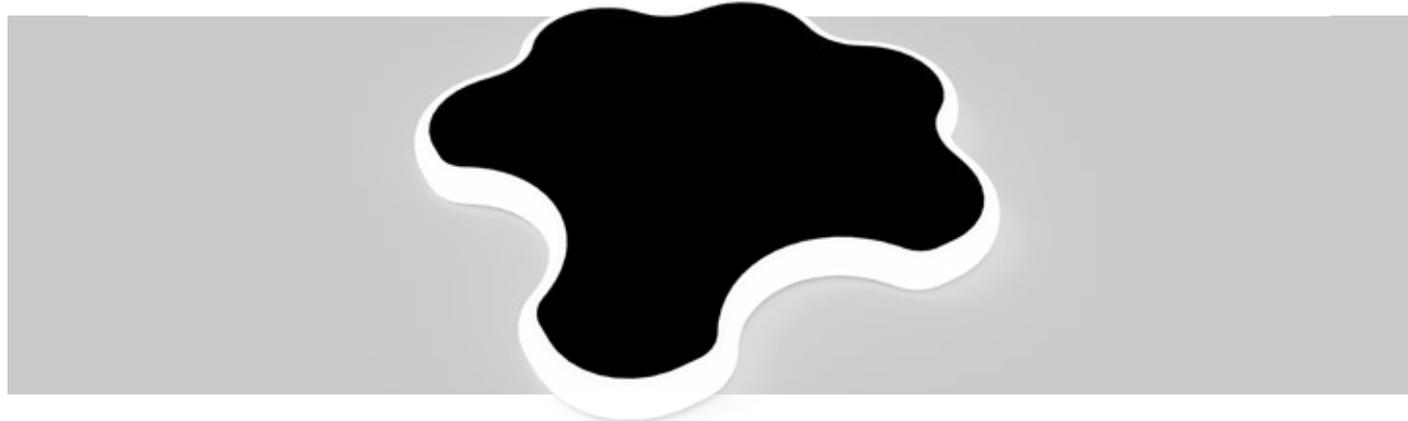
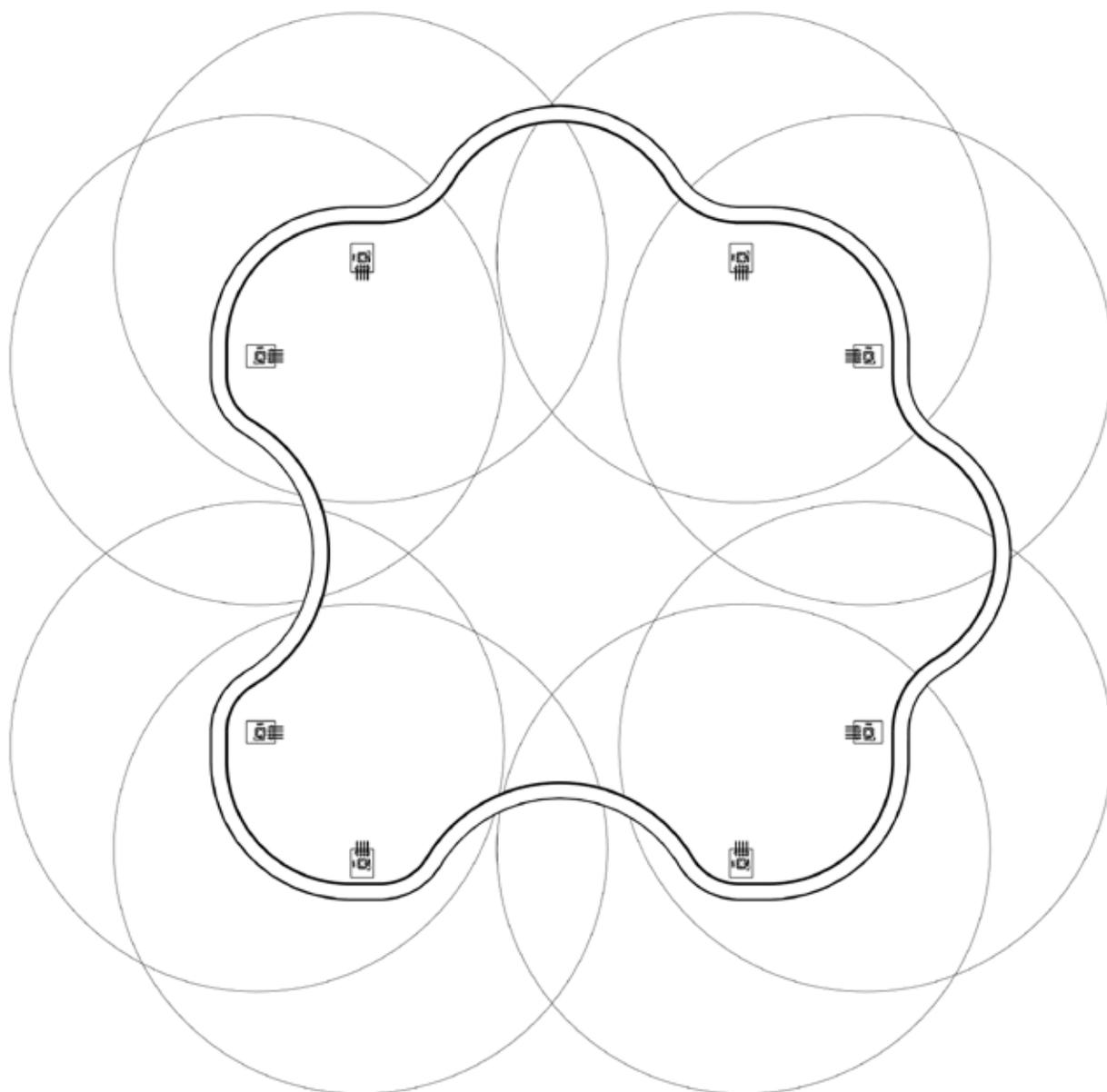


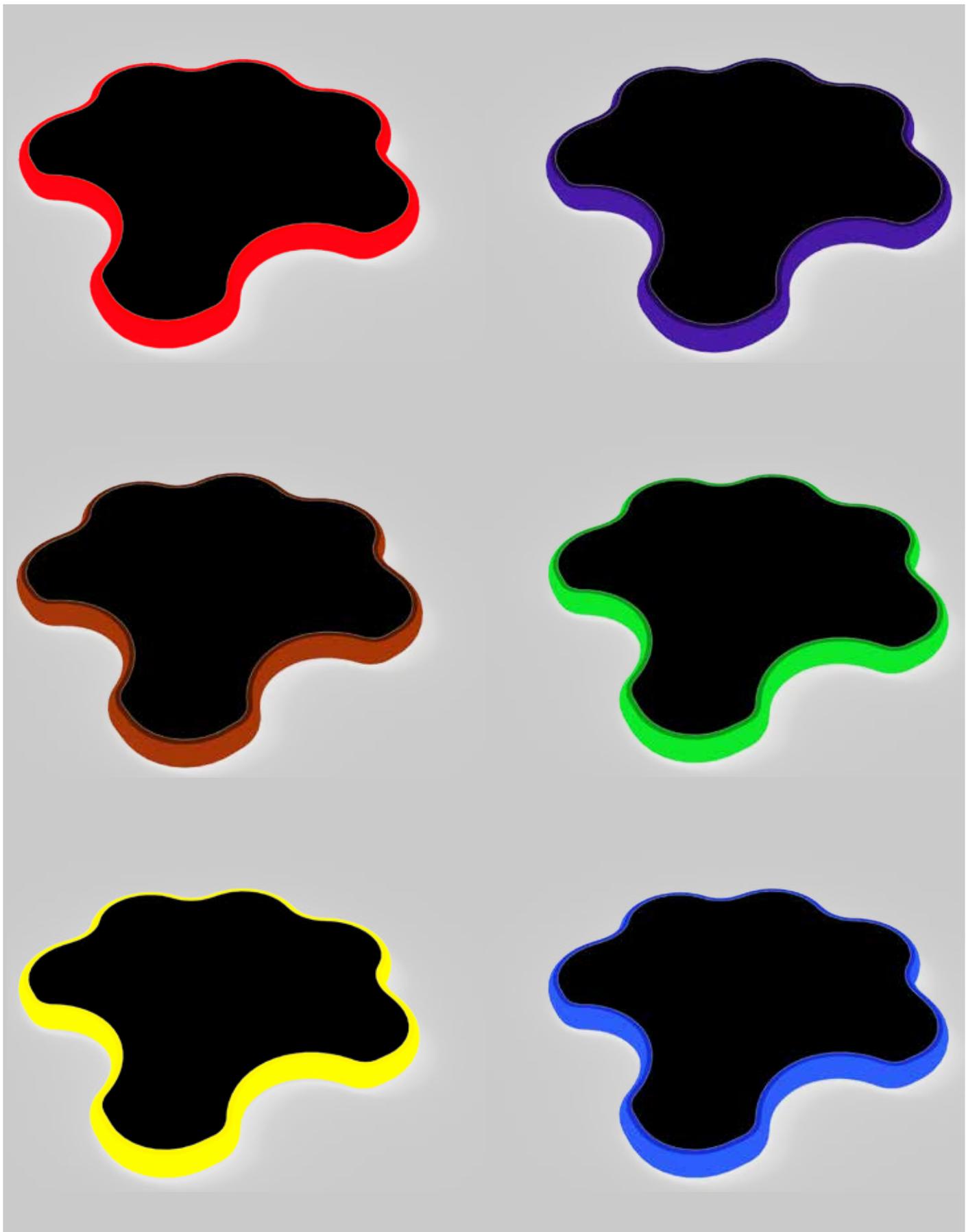
<https://www.simtec-silicone.com/capabilities/liquid-silicone-rubber/>

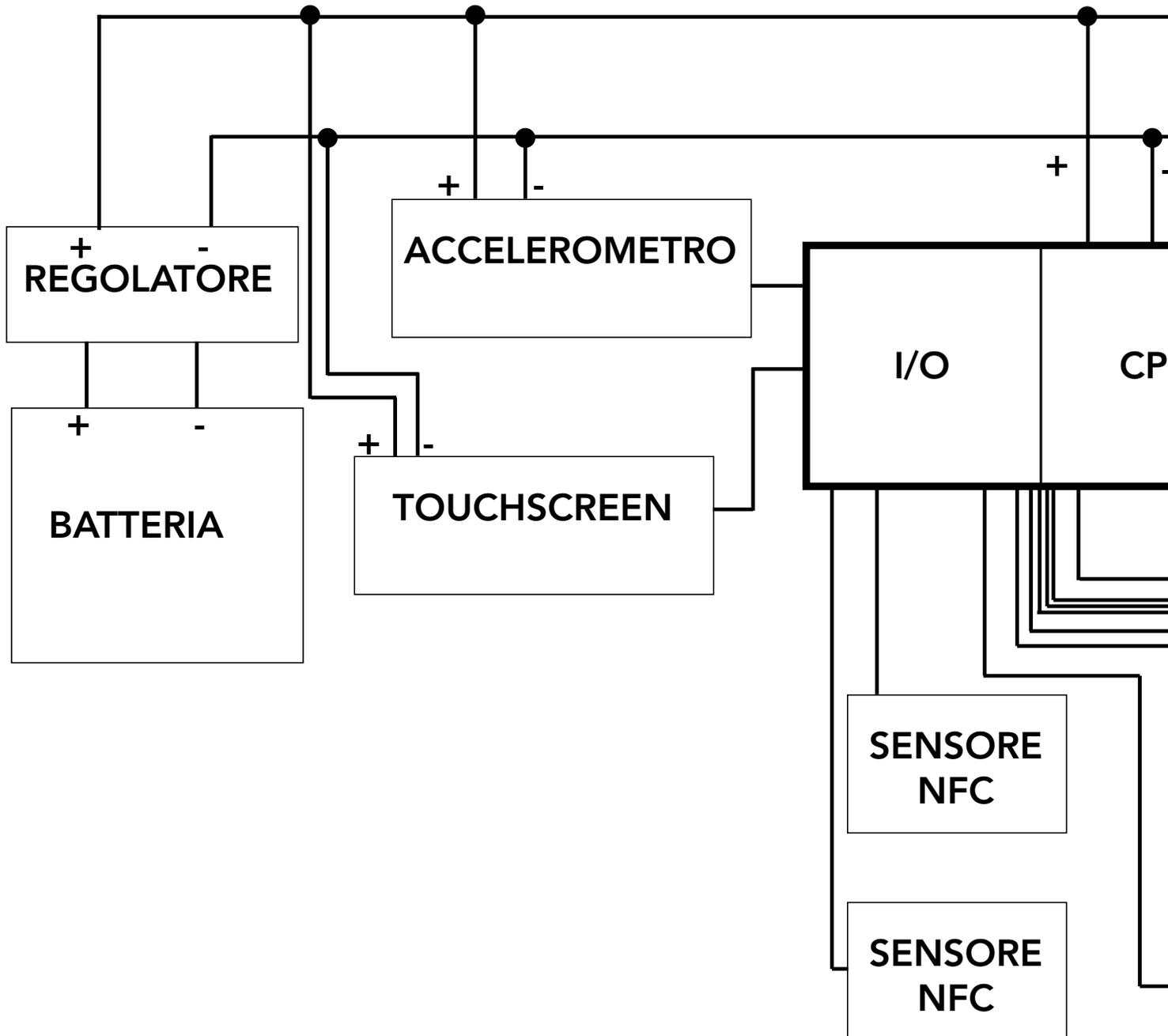
illuminazione della scocca in base al colore

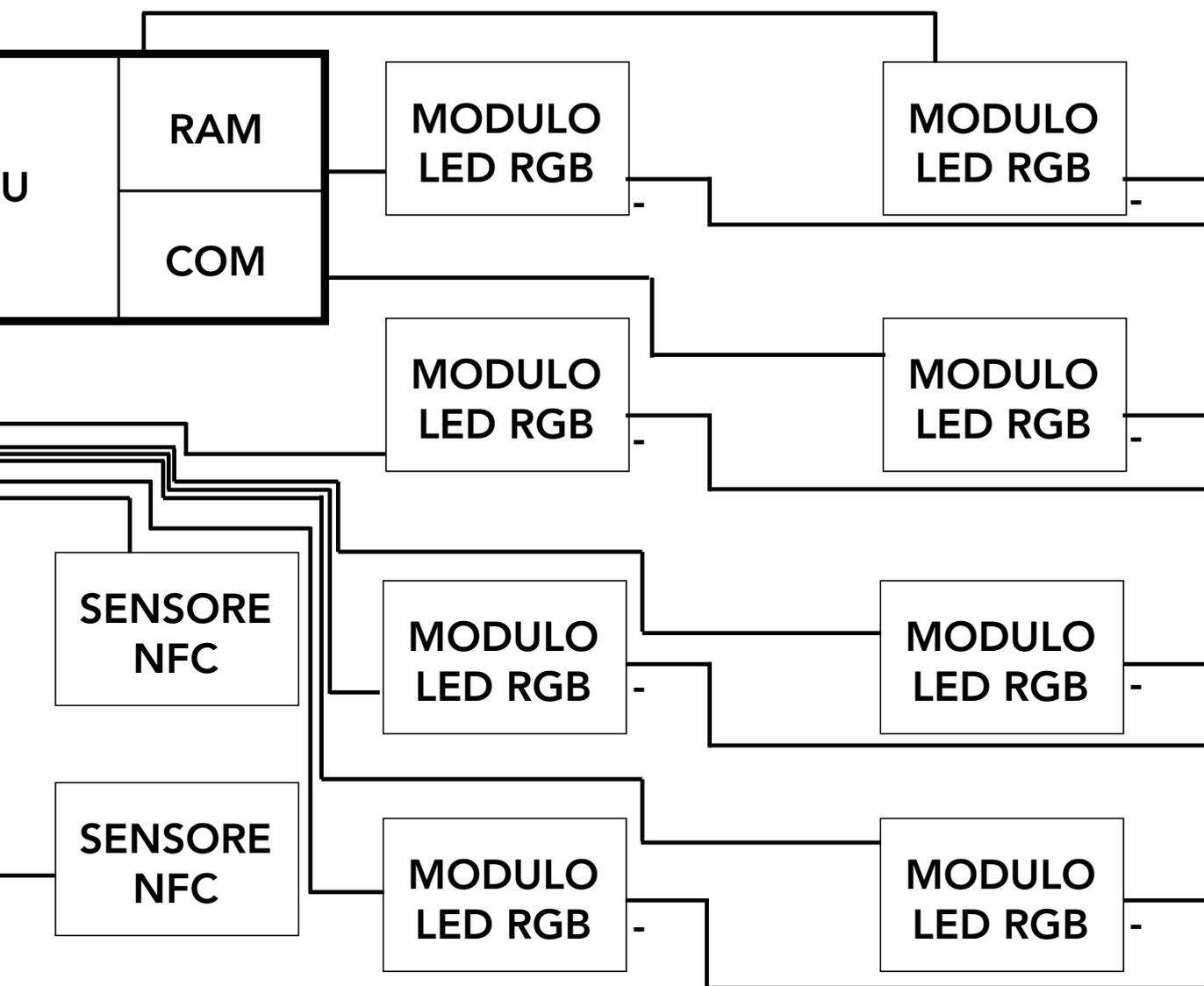
Come detto in precedenza, la scocca in silicone traslucido permette di ottenere colori diversi in base all'illuminazione fornita dalle luci led.

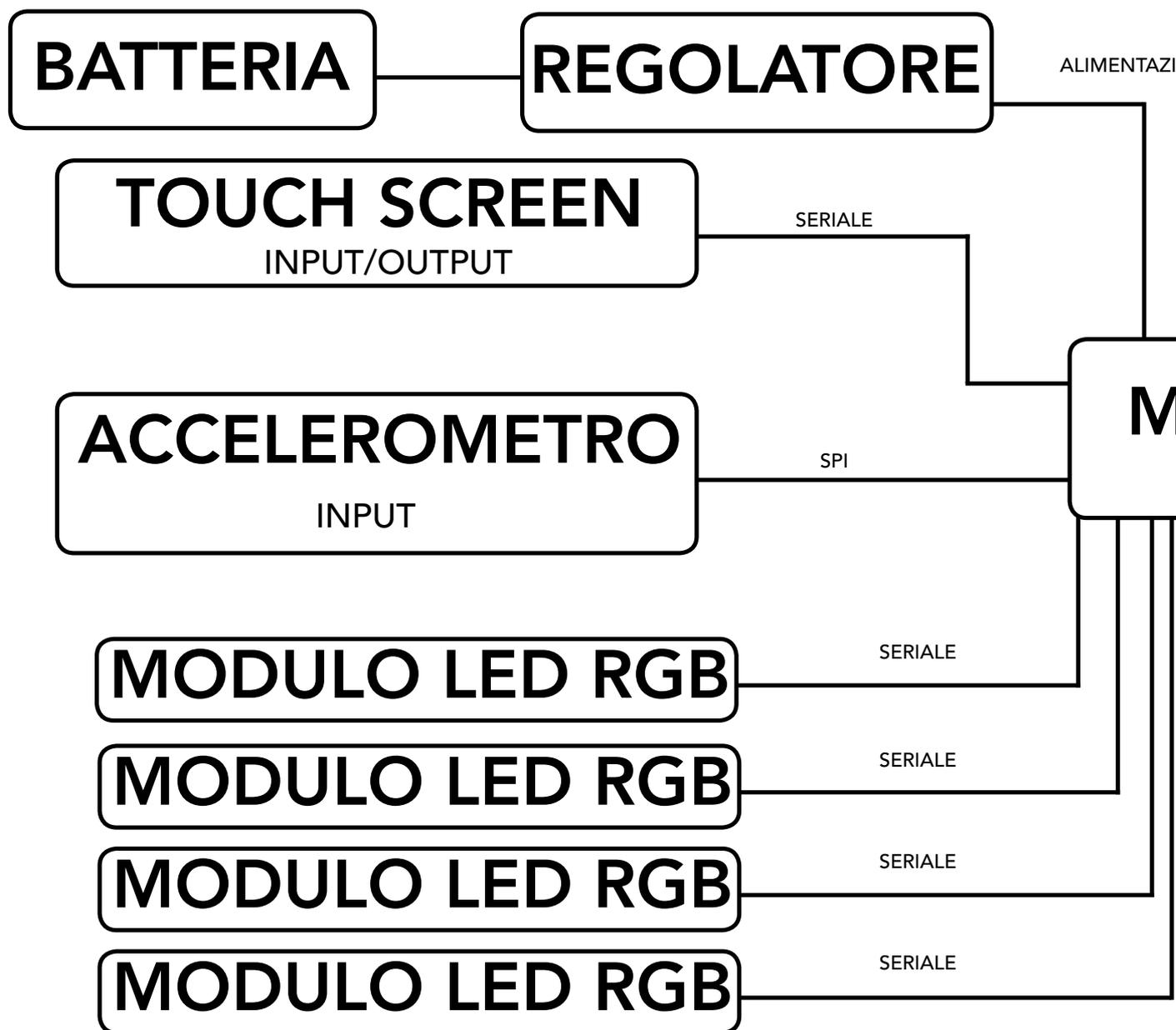
Sono state inserite 8 luci led in modo di avere una luce costante e uniforme su tutta la superficie laterale.



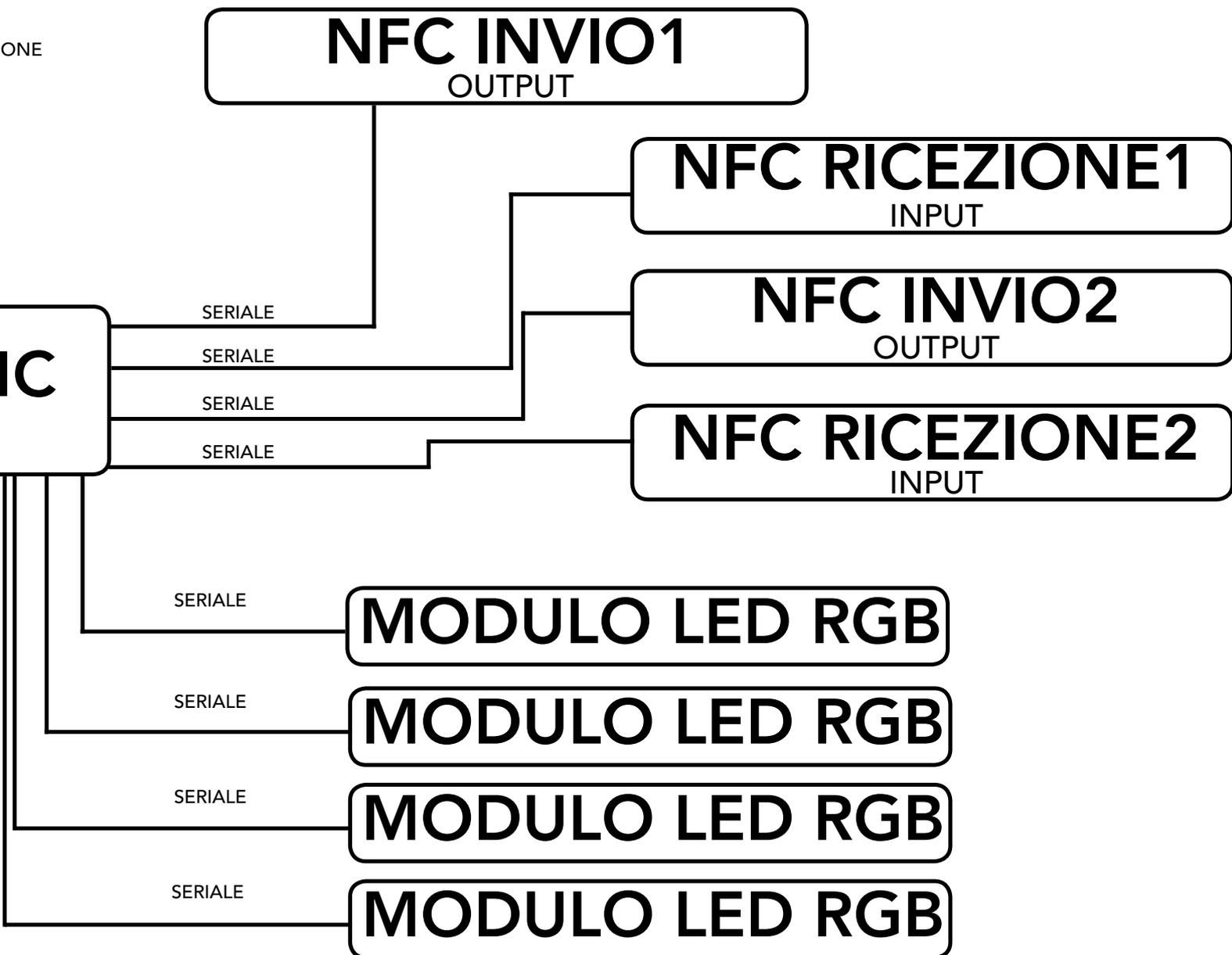


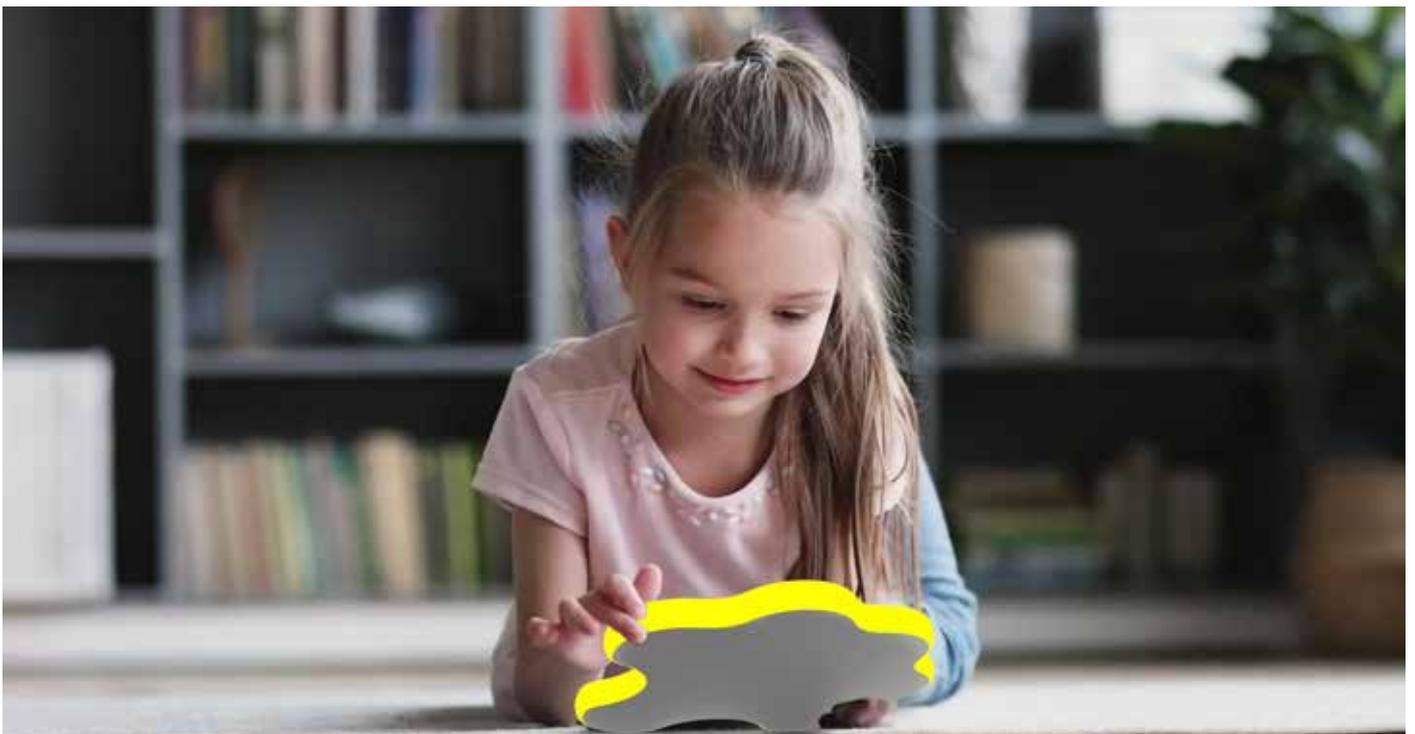






ONE





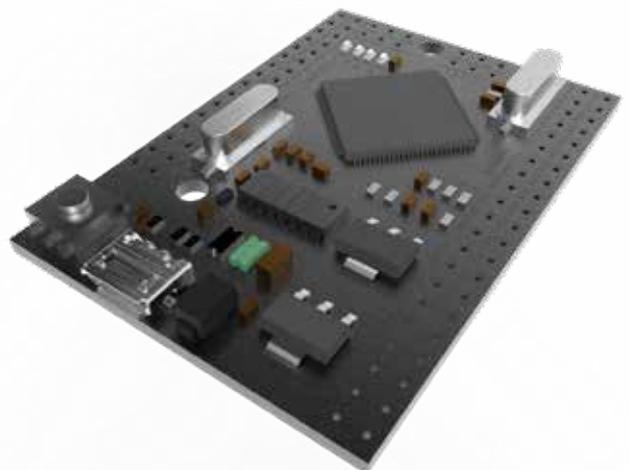
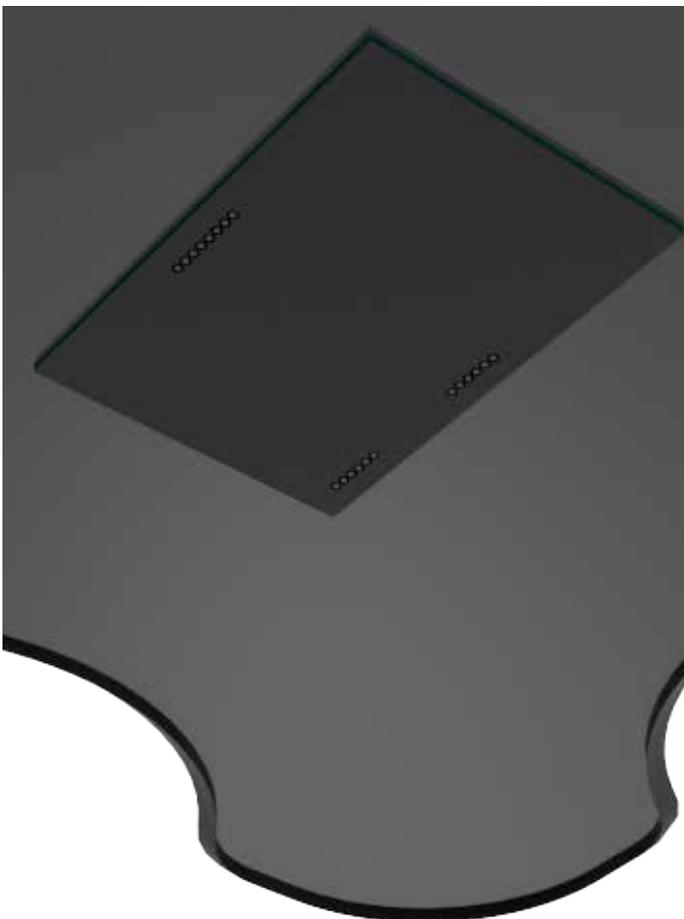
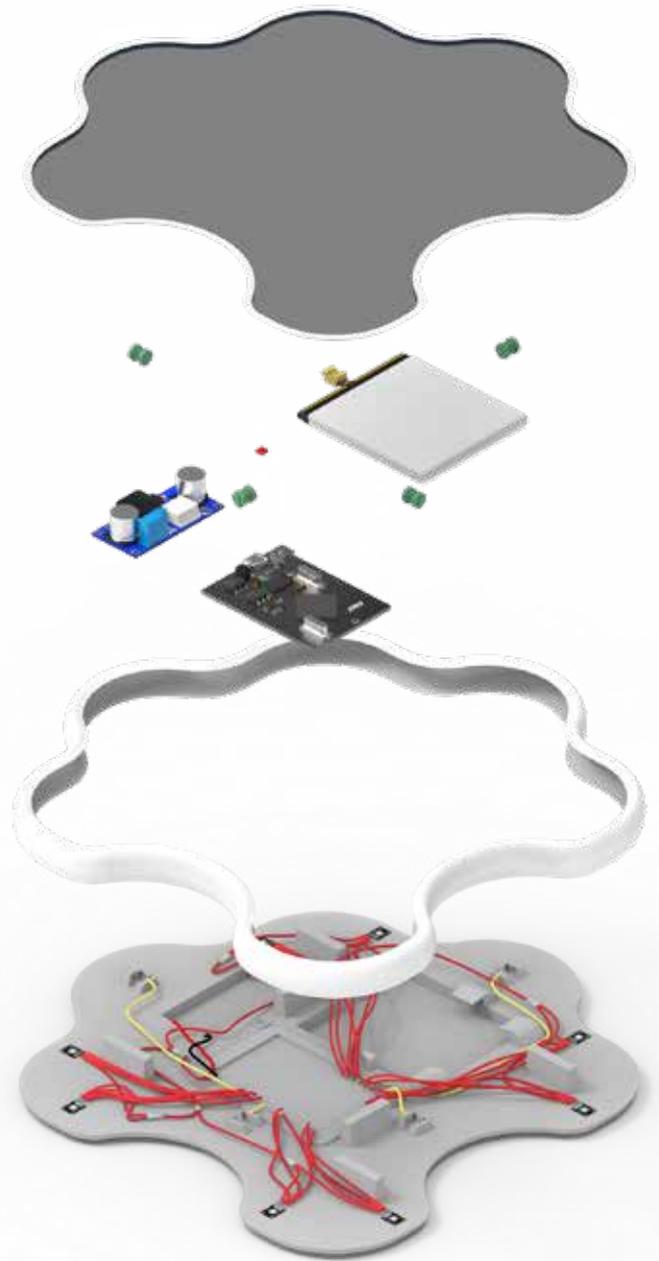
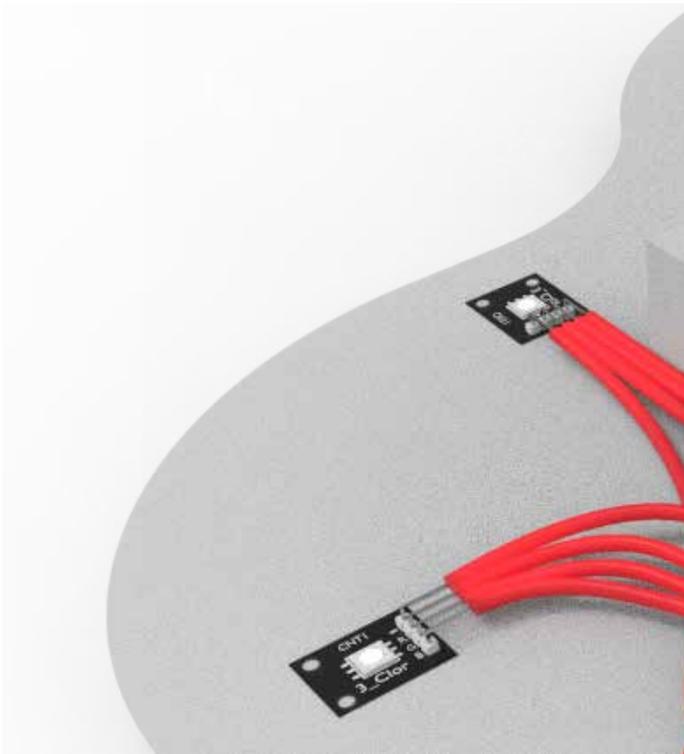
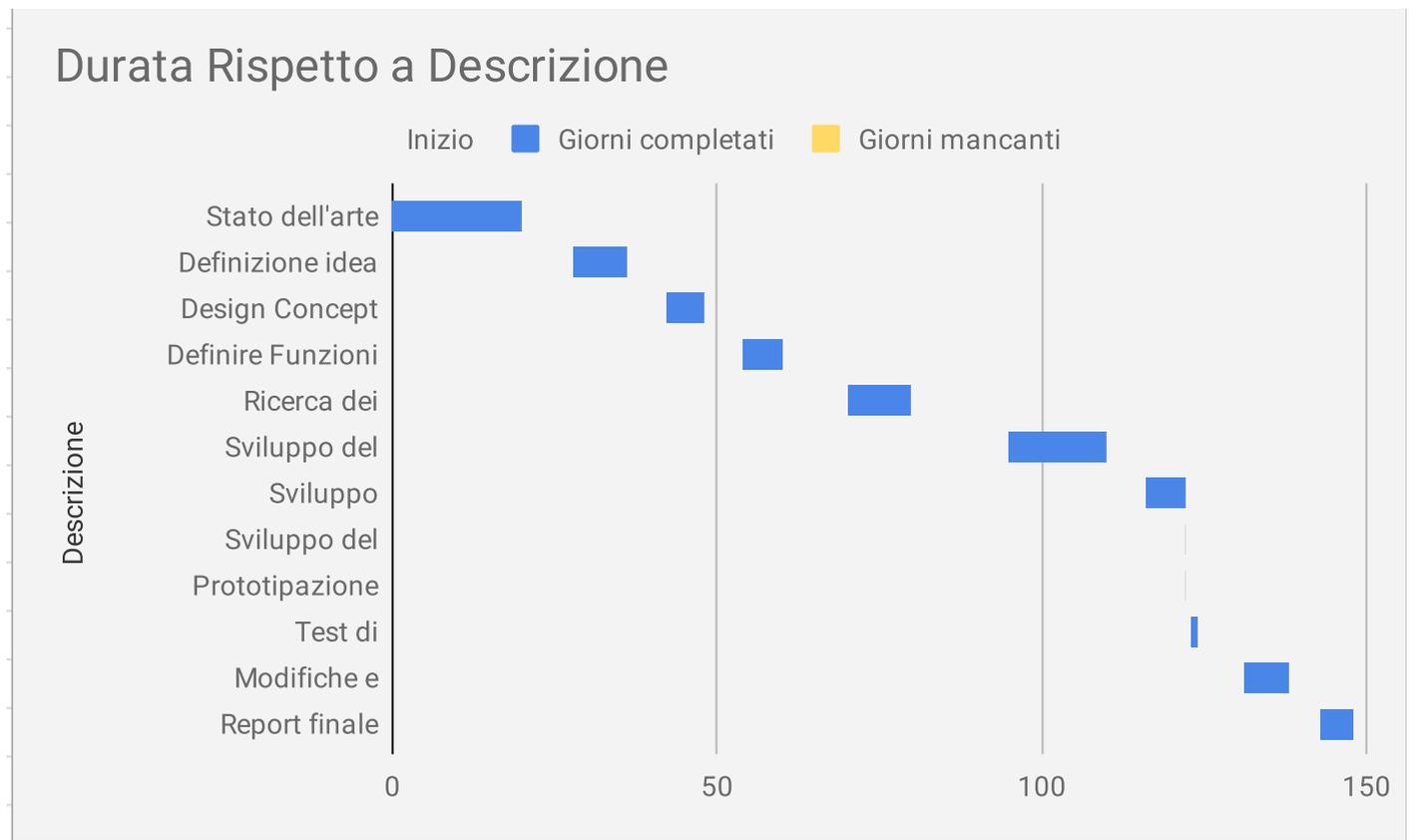


Diagramma Gantt

Descrizione	Durata	Completamento	Data di inizio	Data di fine	Inizio	Fine	Giorni completati	Giorni mancanti
1 Stato dell'arte	20	100%	14/01/2021	03/02/2021	0	20	20	0
2 Definizione idea progetto	8	100%	03/02/2021	11/02/2021	28	36	8	0
3 Design Concept	6	100%	11/02/2021	17/02/2021	42	48	6	0
4 Definire Funzioni	6	100%	17/02/2021	23/02/2021	54	60	6	0
5 Ricerca dei componenti	10	100%	23/02/2021	05/03/2021	70	80	10	0
6 Sviluppo del progetto	15	100%	05/03/2021	20/03/2021	95	110	15	0
7 Sviluppo dell'hardware	6	100%	20/03/2021	26/03/2021	116	122	6	0
8 Sviluppo del software	0	0%	26/03/2021	26/03/2021	122	122	0	0
9 Prototipazione	0	0%	26/03/2021	26/03/2021	122	122	0	0
10 Test di funzionamento	1	90%	26/03/2021	27/03/2021	123	124	0,9	0,1
11 Modifiche e correzioni	7	100%	27/03/2021	03/04/2021	131	138	7	0
12 Report finale	5	100%	03/04/2021	08/04/2021	143	148	5	0



Il fulcro fondamentale di questo progetto é stata naturalmente la ricerca sistematica dell'argomento della socializzazione legato alla dimensione della ricreazione tra bambini della scuola materna. Quindi una raccolta di dati che sostengano l'importanza della necessità di intervento in questo campo di ricerca e la dimostrazione che il tema della socialità tra bambini é attuale oggi piú che mai.

Con questa ricerca si vuole dare uno spunto di applicazione su come la tecnologia usata in questo campo si deve staccare dalla componente "solo virtuale" ma deve essere un medium sia virtuale che fisico nelle relazioni sociali di un gruppo di persone.

Il dispositivo proposto é solo un esempio di come questo tipo di studio puó portare alla realizzazione di un oggetto fisico dalla forte personalità e riconoscibilità a livello di interazione e funzionamento.

Questo dispositivo indirizzato ai bambini della scuola materna è uno schermo interattivo da utilizzare durante la ricreazione che aiuta la socialità e la comunicazione tra i bambini nonché un'oggetto di svago e divertimento ricreativo.

A livello di prototipazione si é studiato solo a livello teorico il funzionamento delle componenti elettroniche sulla base anche di progetti che hanno funzioni simili come le lampade led con silicene e l'esame di Laboratorio in cui si era fatto un prototipo funzionante ma con meno features rispetto a questo nuovo progetto.

NOTE E RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Bibliografia:

-

Sitografia:

<https://www.lifegate.it/victor-papanek-vitra-design-museum>
Victor Papanek, Tetrakaidecahedron, struttura mobile di gioco
<http://www.ilgiornaledellefondazioni.com/content/oltre-l%E2%80%99abbellimento-il-design-sociale-progettare-relazioni>
<https://www.slowd.it/articoli/creare-impatto-sociale-attraverso-lapproccio-di-design/>
<https://www.tribune.com/progettazione/design/2019/04/milano-empatia/>
<https://appinfusion.co.uk/8-key-features-to-keep-in-mind-while-design-user-interface-for-kids-mobile-app/>
<https://www.understood.org/en/learning-thinking-differences/signs-symptoms/age-by-age-learning-skills/writing-skills-what-to-expect-at-different-ages>
<https://www.cde.ca.gov/sp/cd/re/caqdevelopment.asp#:~:text=Depending%20upon%20the%20age%20of,child%20care%20experiences%20and%20activities.>
<https://uxdesign.cc/design-considerations-for-little-fingers-ad2a19ed3816>
<https://www.cbarrett.ca/abc>
<https://www.gamification.it/gamification/introduzione-alla-gamification/>
<https://www.smashingmagazine.com/2015/08/designing-web-interfaces-for-kids/>
<https://www.smashingmagazine.com/2016/01/designing-apps-for-kids-is-not-childrens-play/>
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/affordance#:~:text=%3A%20the%20quality%20or%20property%20of,those%20affordances%20are%20fairly%20obvious.>
<https://www.interaction-design.org/literature/topics/flat-design#:~:text=Flat%20design%20is%20a%20user,through%20copying%20real%20life%20properties.>
<https://www.toptal.com/designers/ux/ux-sounds-guide>
<https://kids.kiddle.co/Interface>
<https://www.mclavazza.it/design-empatia/>
<https://www.domusweb.it/it/design/2012/02/22/states-of-design-10-design-sociale.html>
<https://www.edutopia.org/practice/recess-high-school-students>
<https://misshallschool.smugmug.com/School-Years-/2019-2020/Performances/MHS-Unplugged/i-3QjbWw8/A>
<https://www.facebook.com/SaveMIPublicSchools/posts/82808206066699/>
<https://mhs.daretolearn.org/>
<https://www.vpr.org/post/martin-rethinking-recess#stream/0>
<https://techable.jp/archives/000001062.000004612>
<https://www.wired.com/gallery/tech-gifts-for-kids/>
<https://service.mattel.com/us/home.aspx>
https://www.jtecros.com/index.php?main_page=product_info&products_id=959650
<https://www.commonsemmedia.org/early-childhood/which-devices-are-best-to-use-with-kids>
https://www.nintendolife.com/news/2018/01/guide_what_is_nintendo_labo_16_of_your_questions_answered
https://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Labo
<https://mintbook.com/blog/7-reasons-why-children-learn-faster-through-smart-learning-devices/>
<https://blog.lamresearch.com/technology-in-education-changing-the-way-kids-learn/>
<https://www.xyxs.com/products/Funny-and-recreational-1265PE-education-toy-for-kids-learning-China-manufacturers.html>
https://store.leapfrog.com/en-us/store/p/leappad-academy/_/A-prod80-602210
https://www.vtechkids.com/product/detail/19049/Play_Smart_Preschool_Laptop
<https://www.theverge.com/2018/4/16/17233946/olpcs-100-laptop-education-where-is-it-now>
https://en.wikipedia.org/wiki/One_Laptop_per_Child
https://en.wikipedia.org/wiki/OLPC_XO
<https://www.verywellmind.com/an-overview-of-the-types-of-emotions-4163976>
<http://splicedcolour.weebly.com/task-1-feeling-colour.html>
<https://minutes.co/the-timeless-importance-of-research-and-scholarship-in-building-something-big/>
<http://www.youreduaction.it/ricreazione-importante-attivita-scolastica/>
<https://appinfusion.co.uk/8-key-features-to-keep-in-mind-while-design-user-interface-for-kids-mobile-app/>
<https://www.understood.org/en/learning-thinking-differences/signs-symptoms/age-by-age-learning-skills/writing-skills-what-to-expect-at-different-ages>
<https://thatgamecompany.com/sky/>
<http://www.enniskerrys.ie/community-games/>
<https://journals.openedition.org/aam/1442>
<https://family.co/blog/inspiration/10-early-years-circle-time-games/>

<http://www.multimediadidattica.it/2017/09/22/giochi-didattici-utili-per-inclusione-e-la-socializzazione/>
<https://www.maestraanita.it/category/giochi-di-socializzazione/>
<http://www.ragazzidelfiume.it/rdf/wp-content/uploads/giochi-di-gruppo.pdf>
<https://www.liber-rebil.it/i-giochi-di-cooperazione-o-cooperativi/>
<https://www.tuttogreen.it/giochi-all-aperto-per-bambini-e-adulti/>
<https://www.cooperativaimpronta.it/attivita-socializzanti/>
<https://www.istitutocomprensivocalitri.edu.it/index.php/176-le-nostre-scuole/158-scuola-infanzia-calitri>
<http://www.unpassoinsieme.it/attivita-socializzanti/>
<http://www.uisp.it/nazionale/pagina/gioco-per-gioco-ecco-i-giochi-proposti-dai-partecipanti>
<https://www.istitutocomprensivocalitri.edu.it/attachments/article/125/risorse.pdf>
<https://www.encourageplay.com/blog/6-places-to-make-connections>
https://www.momjunction.com/articles/social-skills-activities-for-teens_00352014/
<https://www.ombreeeluci.it/1994/14-giochi-da-fare-insieme/>
<https://www.dimensionecomunita.it/magazine-giochi-sociali-per-divertirsi-in-compagnia>
<http://www.animatamente.net/giochi/>
<https://proudtobepimary.com/social-skills-games/>
<https://www.thepathway2success.com/using-games-to-teach-social-emotional-skills/>
<https://www.kqed.org/mindshift/35117/inventive-games-that-teach-kids-about-empathy-and-social-skills>
<https://www.understood.org/en/school-learning/learning-at-home/games-skillbuilders/social-emotional-activities-for-children>
<https://www.friendshipcircle.org/blog/2011/03/28/12-activities-to-help-your-child-with-social-skills/>
<https://www.parentingscience.com/social-skills-activities.html>
<https://kidsactivitiesblog.com/129093/50-science-games-for-kids/>
<https://pbskids.org/games/feelings>
<https://www.pinterest.it/pin/423127327462664365/>
<https://www.elledecor.com/design-decorate/color/g23711163/neutral-paint-colors/>
<https://www.youtube.com/watch?v=zXXkJvIkPWc>
<https://www.lukew.com/ff/entry.asp?1071>
<https://hechingerreport.org/play-based-kindergarten-makes-a-comeback/>
<https://www.hisour.com/luscher-color-test-24499/>
<https://www.dandebate.dk/eng-person7.htm>
<https://psycho-tests.com/test/lusher-color>
<https://drawio-app.com/product/>
<http://psychology.iresearchnet.com/counseling-psychology/counseling-therapy/projective-techniques/>
<https://psycho-tests.com/category/projective-tests>
https://en.wikipedia.org/wiki/Szondi_test
https://www.researchgate.net/publication/260191985_On_the_track_of_the_validity_of_the_Szondi_Test
<https://www.youtube.com/watch?v=ud0CJ-27QQU>
<https://www.naeyc.org/our-work/families/what-do-children-learn-kindergarten-program>
<https://www.janfromm.de/typefaces/rooney/overview/>
<https://www.vistaprint.com/hub/design-decoded-top-12-easy-read-fonts>
<https://www.thecreativityexchange.com/2016/01/nearly-perfect-neutral-paint-colors.html>
<https://www.nngroup.com/>
<https://www.giuntipsy.it/catalogo/test/pfs>
https://www.researchgate.net/publication/260191985_On_the_track_of_the_validity_of_the_Szondi_Test
https://en.wikipedia.org/wiki/Rorschach_test
<https://www.mammachefiglio.it/giochi-bambini-gratis/uno-il-primo-gioco-di-carte-per-bambini-di-4-anni/>
<http://www.treccani.it/enciclopedia/tag/ricreazione/>
<http://www.treccani.it/vocabolario/ricreazione/>
<https://it.wikipedia.org/wiki/Ricreazione>
[https://en.wikipedia.org/wiki/Recess_\(break\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Recess_(break))
<https://en.wikipedia.org/wiki/Recreation>
http://www.repubblica.it/scuola/2014/01/20/news/scuola_finlandia-76474014/
<http://www.bambinonaturale.it/2015/11/importanza-ricreazione-bambini-scuola/>
http://d.repubblica.it/famiglia/2013/04/02/news/bambini_scuola_ricreazione-1585297/
<https://uwaterloo.ca/recreation-and-leisure-studies/research/research-journals>
<http://www.tandfonline.com/toc/rwle20/current>
<http://www.ohgizmo.com/2008/09/03/cubed-electronic-puzzle-game/>
<http://www.xotablet.it/>
<http://www.clementoni.com/it/16602-il-mio-primo-clempad-7/>
<http://www.cespbio.it/testi/controllessico/ricreazione.htm>
<https://it.reuters.com/article/entertainmentNews/idITMIE50P05Y20090126>
<https://www.skuola.net/scuola/diritti-studenti/diritto-intervallo.html>
http://www.huffingtonpost.it/laura-hanby-hudgens/la-ricreazione-non-e-un-privilegio_b_8541528.html
http://eischool.it/upload/fckeditor/files/Regolamento%20Scuola%20Elementare%20I_%202015-16.pdf
http://ww2.gazzettaamministrativa.it/opencms/export/sites/default/_gazzetta_amministrativa/amministrazione_trasparenza/puglia/_circolo_didattico_statale_de_amicis_di_san_severo/090_prov/010_pro_org_ind_pol/2014/0001_Documen-

ti_1393347689942/1393347692342_regolamento_dxistituto-allegato_del_cdc_del_15-01-2014.pdf
<https://www.attainmentcompany.com/mwdownloads/download/link/id/1166/>
<https://www.simtec-silicone.com/capabilities/liquid-silicone-rubber/>
<https://kansas.kvc.org/wp-content/uploads/sites/2/2018/02/Kids-together.jpg>
<https://www.washington.edu/news/2018/05/01/apps-for-children-should-emphasize-parent-and-child-choice-researchers-say/>
<https://www.monash.edu/education/teachspace/articles/why-preschool-is-the-best-time-to-spark-an-interest-in-stem>
<https://www.sueddeutsche.de/muenchen/tablets-im-kindergarten-bildschirm-statt-puppenecke-1.3753698?reduced=true>
https://www.ict-regelstandards.ch/fileadmin/user_upload/Unterrichtsbeispiele/Ausgemalt/ausgemalt_tablet.JPG
<https://www.lifewire.com/>
<https://media.thestar.com.my/>
<https://nces.ed.gov/ecls/>
<https://www.bizxnet.co.za/blog/79-preschool-using-ipads-to-keep-parents-up-to-date>
<https://money.com/tablet-computer-back-to-school/>





I modelli ricreativi sono sempre rimasti più o meno gli stessi dall'istituzione della scuola dell'obbligo.

Si dovrebbe lavorare al superamento degli stereotipi ed ad un'evoluzione dell'attività ricreativa. Io penso che bisogna intervenire nella ricreazione effettuata dai bambini in età di scuola elementare, quindi mi propongo di aggiungere una nuova modalità di ricreazione intuitiva, autonoma che aiuti i bambini a sviluppare ulteriormente le loro capacità comunicative e di relazione con gli altri oltre ad uno sviluppo della logica che sia divertente e non forzato o stancante.

Quindi le mie parole chiave sono autonomia, comunicazione, esplorazione, scoperta, logica e supporto nell'ambito ricreativo.

Considerando l'età degli utilizzatori, la sicurezza e l'intuitività verranno sempre considerati.

Penso si dovrebbe spingere i bambini a poter sviluppare un senso critico, senza condizionamenti esterni ma dando a loro la scelta di come utilizzare a piacimento il prodotto.

La ricreazione è una parte molto fondamentale nella crescita di un bambino delle elementari, perchè come già detto è una valvola di sfogo e di apprendimento autonomo libero dalle lezioni e quindi sarà alla base della formazione di un carattere comportamentale di base e della conseguente maturazione negli stadi successivi di apprendimento scolastico.

Si interviene sulla modalità di ricreazione, il mezzo attraverso cui fare ricreazione, l'ambiente che si viene a creare durante l'attività ed il livello di condivisione della stessa attività



S A A D

Scuola di Ateneo

Architettura e Design "Eduardo Vittoria"

Università di Camerino