

Grammatica digitale della Fantasia

tra gioco, educazione ed esperienza

Convegno CIPI, Mestre 28 novembre 2015

Ugo Guidolin



Enhancing Kids Reading Experience

Real storytelling

Coviewing

Self directed learning

Parental Guidelines





Facciamo finta che...

I bambini di oggi crescono in una realtà che apre continuamente spazi di connessione tra la sfera reale e quella virtuale. Questo è un dato di fatto, e può rappresentare per i bambini una grande opportunità invece che un grande rischio. Ai bambini, per esempio, piace entrare nelle loro fantasie o nelle storie e farle diventare reali: giocano sempre a “fare finta che”.



Storytelling le storie sono esperienze reali

“Fare finta che” è un insegnamento che ci danno i bambini: quello che la storia deve poter uscire dalla gabbia della pagina e dello schermo, prendere vita e interagire con il mondo reale, tornare ad essere il momento in cui si incontrano e vengono rimesse in scena le esistenze e le scelte dei piccoli e degli adulti. In questo ci può aiutare un’app: aiutarci a far vivere la nostra storia.



Oltre lo schermo e la pagina

Il modello di app di Koo-Koo Books vuole consentire al bambino di andare oltre ciò che vedono sullo schermo, verso una esperienza che possono condividere con il mondo che li circonda. Il nostro obiettivo è costruire le storie come se fossero un'esperienza a 360°.

“Io sono un Supereroe”, per esempio: libro+app+gioco





IO SONO

UN SUPEREROE

VIVI ANCHE TU UN GIORNO
DA SUPEREROE!

Io sono un Supereroe

<http://www.kookoobooks.com/io-sono-un-supereroe/>



La storia, i personaggi e le situazioni sono concepiti e progettati da autori ed esperti dell'infanzia all'interno di un framework educativo e pedagogico.

Il concept viene tradotto in un progetto editoriale che genera attorno al bambino un'esperienza di lettura completa e multisensoriale



Il prodotto è la storia non il supporto: il progetto può essere sviluppato in un libro, stampato o digitale, un app mobile, e come supporto a laboratori e attività pratiche.

Koo-koo Books è un editore digital first: privilegia l'esperienza interattiva come una forma efficace per sostenere il bambino nella sua crescita emozionale, cognitiva e relazionale.



Modello Koo-koo Books



Il modello di pubblicazione Koo-Koo Libri offre un concetto nuovo ed esclusivo di narrazione progettato per dare la vita alla storia attraverso l'interazione tra il libro e l'app, offrendo anche gli strumenti per attività pratiche in cui l'app e il dispositivo mobile diventano veri e propri giocattoli da utilizzare per interagire con il mondo reale.





Coviewing

Quello che impara un bambino dai nuovi media digitali dipende non solo dal contenuto, ma soprattutto dal contesto in cui quel contenuto viene utilizzato e dalle persone che interagiscono in quel processo. Creare un'app per bambini significa pensarla anche per i genitori e per gli adulti che condivideranno con loro quell'esperienza come occasione di relazione e crescita.

Le Storie della Buona Notte

Riccioli d'Oro e i Tre Orsi

KOO
KOO
BOOKS

La prima vera storia
della buonanotte
per smartphone
e tablet!



Riccioli d'Oro

<http://www.kookoobooks.com/riccioli-oro-tre-orsi/>



Self directed learning

Il bambino ha bisogno di confrontarsi con problemi reali, attivando e collegando assieme il proprio bagaglio di conoscenze e competenze per trovare una soluzione o superare un problema. L'app in questo caso non deve offrire percorsi, ma gli strumenti utili affinché il bambino possa costruire i propri percorsi con i suoi tempi, senza limiti e stress.

KOO
KOO
BOOKS



Abbicci

<http://www.kookoobooks.com/abbicci-animati/>

È di fondamentale importanza la partecipazione educativa all'esperienza digitale dei figli

È importante privilegiare il gioco dialogico e collaborativo che spinge genitori e bambini a giocare assieme

È importante che l'adulto possa osservare e gestire l'apprendimento del bambino, anche "da lontano" nel rispetto della sua autonomia

Le app per bambini consentono di passare dal virtuale al reale, sensibilizzando il bambino alla cornice che separa le due dimensioni



Parental Guidelines

Assieme a un gruppo multidisciplinare di esperti coordinati dal Centro per la Salute del Bambino Onlus abbiamo messo a punto un documento con le indicazioni per un uso consapevole delle tecnologie digitali. Ogni app di Koo-koo Books integra una sezione ad accesso riservato con consigli utili sull'utilizzo dell'app e strumenti per personalizzare l'esperienza digitale.

