

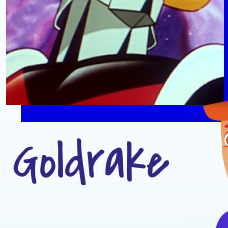
La touch-screen generation

I bambini sono "naturalmente" digitali perchè vivono da quando sono nati in una realtà aumentata: non hanno vissuto il passaggio dalla Galassia Gutenberg alla Galassia Internet.

I GIOCHI



Barbie



Goldrake



Grillo parlante

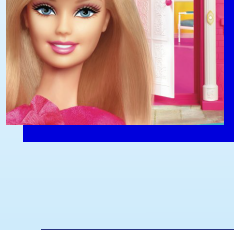


Pirata pop-up

1980



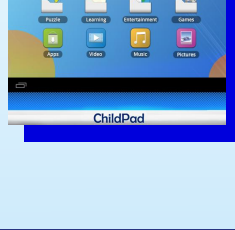
2012



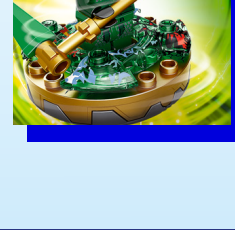
Barbie



Otto maialotto



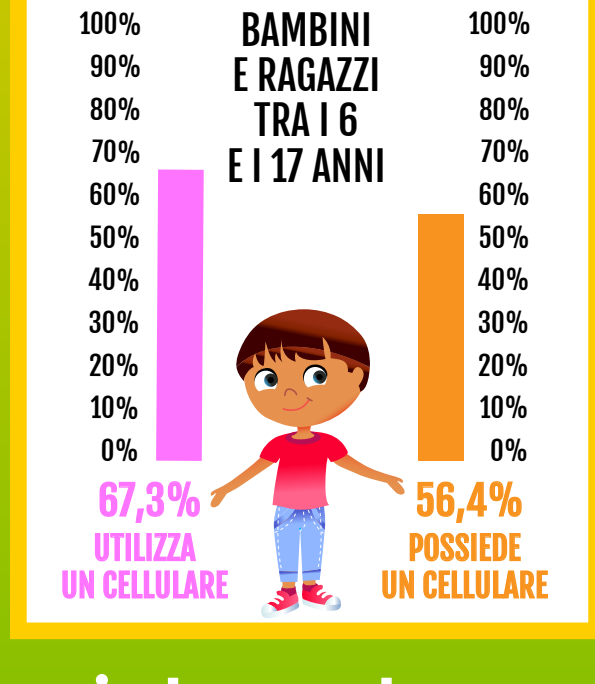
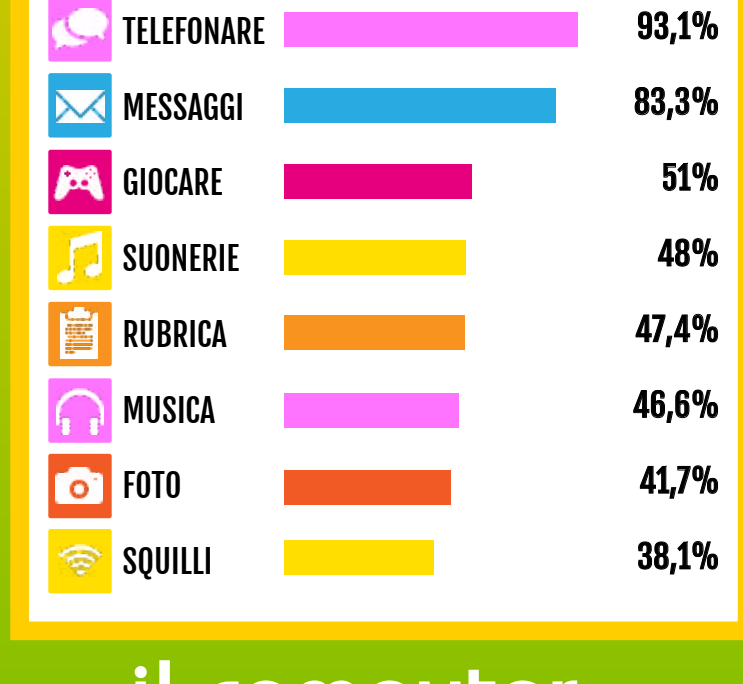
Childpad tablet



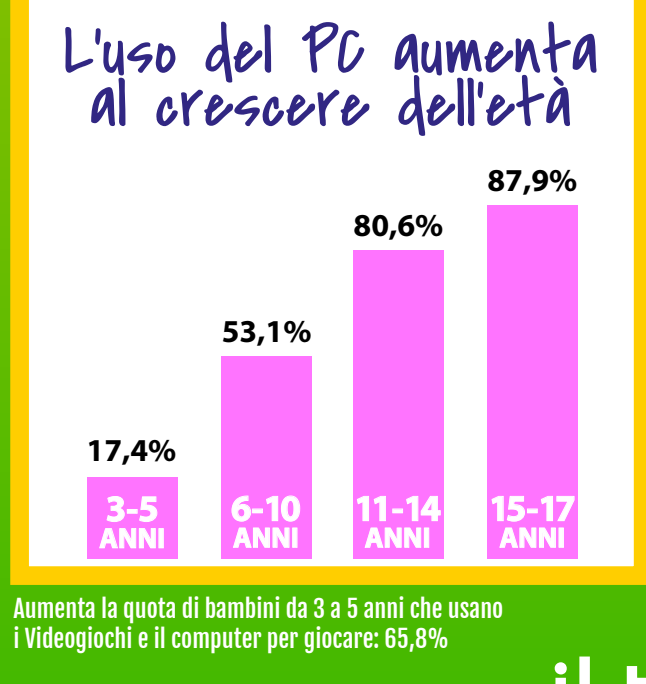
Lego ninjago

LA RIVOLUZIONE DIGITALE

il cellulare



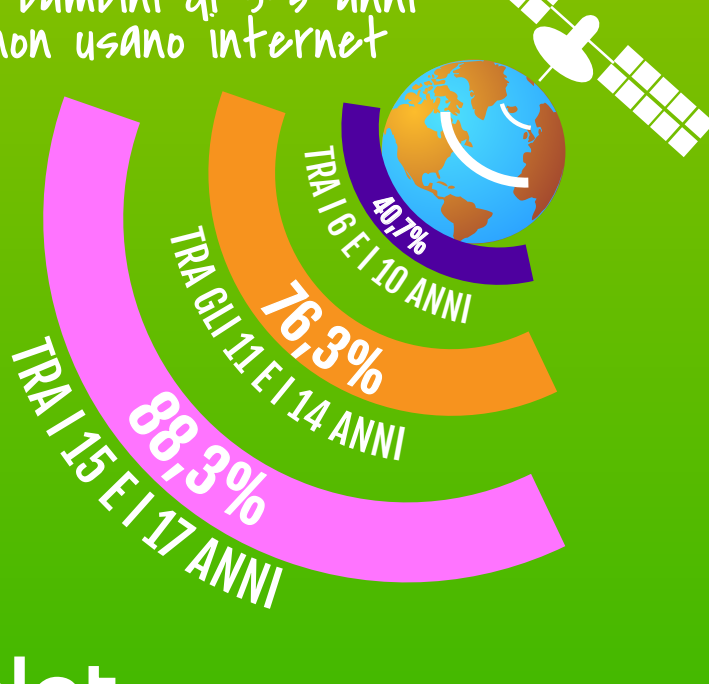
il computer



Aumenta la quota di bambini da 3 a 5 anni che usano i Videogiochi e il computer per giocare: 65,8%

internet

I bambini di 3-5 anni non usano internet

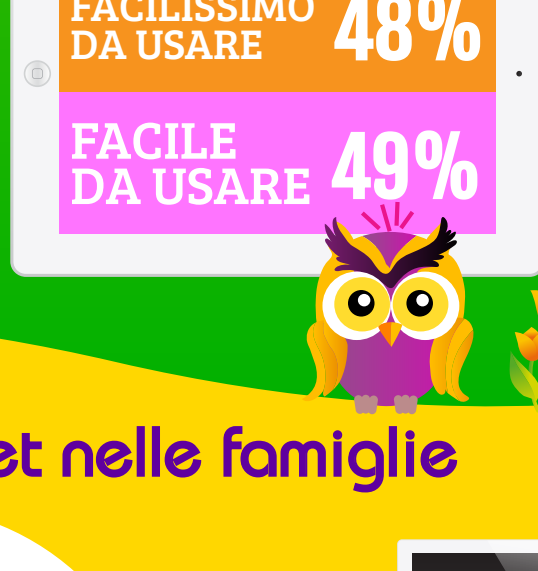


il tablet

Il tablet è entrato nel paniere ISTAT dal 2011

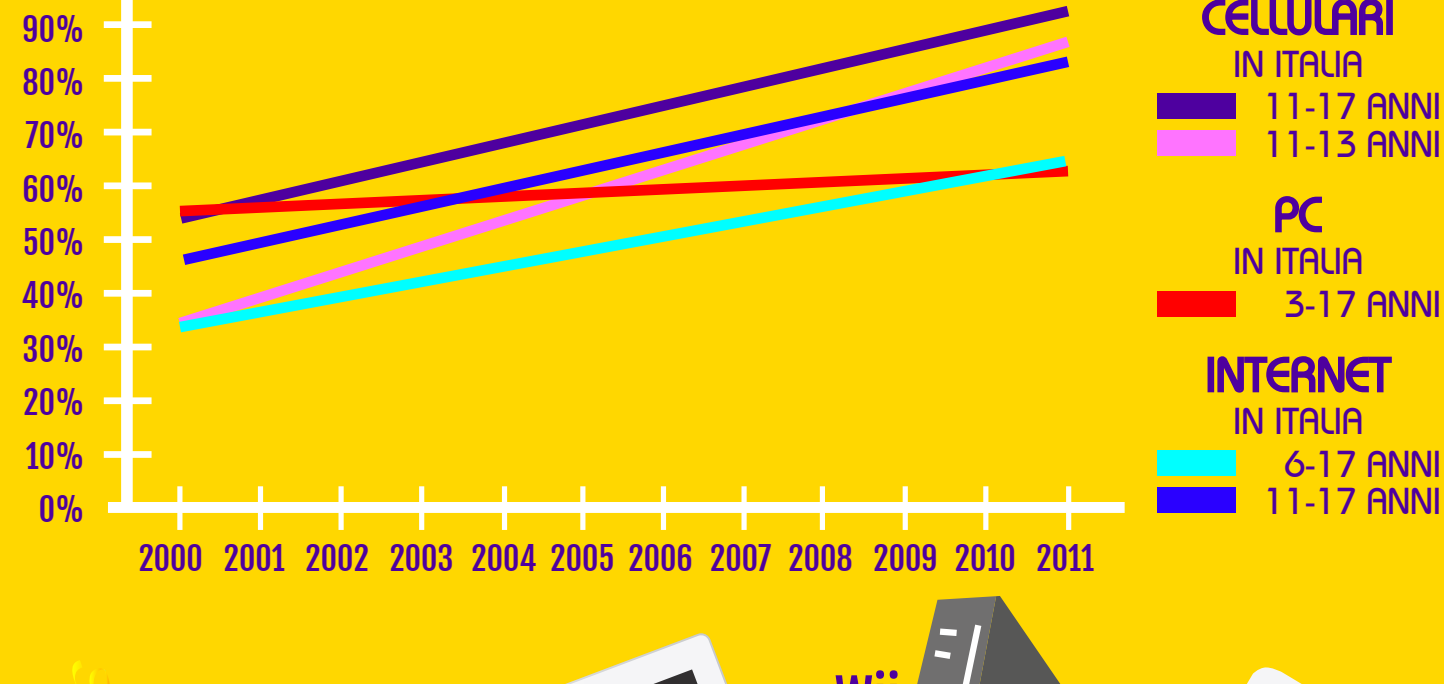
Su 9.000 famiglie campione > 1 milione di device

Su 800 bambini da 3 a 16 anni, più della metà ha interagito con uno schermo touch e lo ha trovato:



I nativi digitali e internet nelle famiglie

83,9% Possiede un personal computer connesso



In USA a Natale 2012 i bambini tra i 6 e i 10 anni hanno desiderato:



L'e-DUCAZIONE

MARIA MONTESSORI

"I bambini si divertono quando imparano"
"La cultura è assorbita dal bambino attraverso esperienze individuali in un ambiente ricco di occasioni di scoperta e di lavoro"



MARSHAL McLuhan

"Coloro che fanno distinzione tra intrattenimento e educazione forse non sanno che l'educazione deve essere divertente e il divertente deve essere educativo". E' vero da sempre che quando un'attività piace, essa insegna in modo più efficace.

Noi creiamo nuovi strumenti e a stretto giro i nostri strumenti stessi ci modificano. Le nuove tecnologie non sono semplicemente un meccanismo per creare un mondo di illusioni ma sono un nuovo linguaggio con un nuovo ed unico modo di esprimersi.

SANDRA CALVERT

"Children's lives are filled with media at younger and younger ages, and we need to take advantage of what these technologies have to offer".

HANNA ROSIN

Sostiene che il potere degli schermi touch è enorme. Il cervello si estende con questi strumenti utilizzando le mani.

il cervello

Il cervello umano cresce 4 volte tra la nascita e l'adolescenza. E' provato come le esperienze educative siano importanti per il processo di crescita del cervello del bambino "Educational Toys Stimulate Brain Development"

GIOCHI CREATIVI

Sviluppano la fantasia, la creatività del bambino e il suo linguaggio.



BUILDING TOYS

Permettono di raggiungere livelli di abilità spaziale e visiva.

LIBRO

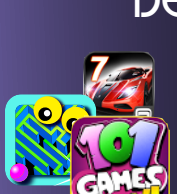
Sviluppa l'intelligenza, la capacità di lettura e di comprensione. Se si legge al bambino una storia prima di andare a letto questi rielaborerà nel sonno le informazioni assimilate.

TV

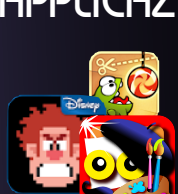
Studi fatti sulla televisione hanno mostrato come sia più probabile che i bambini che guardano la TV prima dei 3 anni sviluppino l'attenzione verso i problemi che si presenteranno successivamente nella loro vita.

TABLET: uno strumento educativo

IL MONDO DELLE APPLICAZIONI PER I BAMBINI E' DI 4 TIPI



GAMING APPS



CREATING APPS



EDUCATIONAL GAME APPS



E-BOOKS

I bambini sono attratti dai giochi interattivi che sono facili da comprendere e che permettono loro di progredire in un percorso

CARATTERISTICHE IMPORTANTI DI UN EDUCATIONAL GAME SU TABLET

AMPIO SCHERMO TOUCH > ACCESSO FACILITATO PER LA DIGITAZIONE

SVILUPPA memoria e apprendimento
SVILUPPA il coordinamento ottico-manuale
AUMENTA la capacità decisionale
SPELLING
LINGUAGGIO
LETTURA
LOGICA

GRAFICA E SUONI CHILD - BASED

Aumenta la capacità del bambino di esplorare e imparare in modi che sono per lui naturali (il touch, la ripetizione, il trial, la percezione dell'errore, far accadere cose divertenti).

"When parents are present while children are engaged with media content, children can learn much more effectively than they are if left to view them on their own."

