

# LEGGERE IN DIGITALE



## Le APP educative: un mondo da scoprire

Negli ultimi anni, l'esperienza di lettura dei bambini si è arricchita di una nuova opportunità: **il digitale**. Per molti insegnanti e per molti adulti, è un mondo ancora lontano, sconosciuto e quindi un po' temuto, ma basta far scattare una piccola scintilla di curiosità per scoprire prodotti curati e di qualità che aprono a infinite possibilità di gioco e apprendimento. Questa breve guida vi servirà come punto di riferimento per orientarvi in questo universo: affronteremo insieme dubbi e problematiche, impareremo a riconoscere le caratteristiche che contraddistinguono una buona app da usare in classe o a casa, scopriremo siti e fonti di riferimento utili per tenersi aggiornati.

Partiamo dai dubbi educativi e dalla più o meno fondata reticenza di molti educatori e genitori a far utilizzare **app e giochi digitali** su smartphone e tablet ai bambini piccoli. La prima rassicurazione che ci sentiamo di dare è indirizzata a chi non è particolarmente avvezzo alla tecnologia. Come dice giustamente Giulia Natale (esperta di app per bambini e ragazzi): “non bisogna essere dei “tecnoentusiasti” o dei super esperti in tecnologia per poter riconoscere buone app e utilizzarle in modo intelligente con i bambini”. Dobbiamo solo mettere in pratica la stessa **capacità critica** che utilizziamo nella scelta di altri prodotti educativi, come libri o giocattoli. E dunque, così come quando acquistiamo un libro per bambini stiamo attenti ai contenuti e alle illustrazioni, al linguaggio utilizzato e ai temi affrontati, allo stesso modo dobbiamo preoccuparci quando scegliamo una app.

Per quanto riguarda le app, entra però in gioco anche un altro tema scottante: quello della dipendenza. Il problema esiste e alcune app sono costruite apposta per incollare bambini e adulti allo schermo per molte ore. Tuttavia, impedire toutcourt l'utilizzo del digitale ci sembra una via non percorribile al giorno d'oggi. Ci sembra invece che **educare i bambini fin da piccoli a un utilizzo “sano” del digitale** possa essere una strada efficace per imparare ad avere in futuro dimestichezza con il mezzo e capacità di discernimento. Proprio **la scuola può essere il primo e più importante attore e promotore in questo percorso educativo**. Le app sono uno strumento, un supporto per leggere, imparare e giocare. Se un ragazzino passa del tempo su un sito che gli insegna a programmare, è probabile che stia acquisendo delle competenze che potrebbero essergli utili in futuro; lo stesso se gioca con app che gli insegnano rudimenti di matematica, fisica o storia. Il medesimo meccanismo vale anche per i più piccoli: esistono app che stimolano l'osservazione, favoriscono la creatività e la coordinazione o semplicemente raccontano belle storie.

Altro tema delicato e interessantissimo è quello dell'inclusione: altro ambito nel quale allo strumento digitale viene riconosciuta indiscussa valenza positiva è quello delle app senza le quali i **bambini con disabilità** non avrebbero il medesimo contatto con il mondo (si veda il bell'articolo [When screen time became a life line: How Technology Impacts Children with Special Health Care Need](#) su TocaBoca, ove si descrive quanto l'Ipad abbia cambiato la vita di un bambino affetto da autismo che, grazie all'app Proloquo, riesce a esprimersi). Anche in questo caso, l'utilizzo a scuola di alcune app inclusive ed accessibili potrebbe portare enormi benefici per molti bambini con problemi cognitivi e disabilità di vario grado.

# Alcune regole di buon senso per un utilizzo consapevole dei device



Ecco qualche semplice consiglio per poter costruire con i bambini una esperienza positiva con il digitale:

- indirizzare la scelta su prodotti di qualità (belle illustrazioni, testi accurati, traduzioni corrette),
- educare alla bellezza così come si fa con i libri illustrati e con i giochi,
- mantenere un collegamento tra digitale e reale (provate con le guide digitali per visitare luoghi e musei, con le app che hanno una versione cartacea, con laboratori creativi collegati alle app),
- screen time - stabilire un tempo massimo da passare sui device.

## **Non è tutto oro ciò che luccica! Come è fatta una buona app per bambini**

Utilizzare una app implica immergersi in un'esperienza diversa da una lettura tradizionale perché il digitale ci può proiettare in un percorso plurisensoriale, ibrido, in cui lo schermo touchscreen ci offre passaggi in più rispetto al libro. Una app non è un libro e non è un gioco, ma con una app si può leggere e si può giocare, si può interagire e si può imparare.

Gli store (come Google Play e AppStore) offrono una scelta amplissima di app per bambini, solitamente suddivise per target di età: sotto i 5 anni, tra i 6 e gli 8, tra i 9 e gli 11. Nonostante questa indicazione, orientarsi nella selva di proposte non è facile e il mercato non sempre premia la qualità. In evidenza sugli store si trovano di solito le app più vendute, ma spesso per trovare le app più originali e curate bisogna andare a cercarle...

Ma come si riconosce una buona app? Lasciando da parte i gusti personali, si possono definire diversi parametri per identificare un buon prodotto da usare in classe. Una buona app, secondo noi e secondo gli esperti che abbiamo coinvolto in questo progetto, è prima di tutto una app utile al proprio scopo educativo, cioè uno strumento che ci permetta di fare da ponte con i bambini su determinati argomenti. Il primo discrimine è quindi dato dal contenuto che stiamo cercando: arte, scienze, matematica, forme geometriche, parole, creatività, spazio, tempo, corpo, natura. Su cosa vogliamo lavorare?

Una buona app è poi un prodotto ben costruito e facile da usare. A differenza dei libri che si aprono tutti nello stesso modo e si leggono tutti da destra a sinistra (almeno in occi-

dente), le app possono avere infiniti modelli di navigazione (verticale, orizzontale, ad albero, circolare solo per citarne alcune). Non importa quale sia la struttura, ma una buona app è sempre facile ed immediata da navigare. Questo è quello che in termini tecnici si chiama User Experience: l'utente, adulto o bambino, sa sempre dove toccare sullo schermo e quando tocca, ha sempre una risposta soddisfacente, un feedback adeguato. Quando l'interazione è intelligente e non è mera azione ripetitiva senza costrutto, la app funziona e fa il suo dovere!

Riassumendo, quando scegliamo una app bisogna sempre prestare attenzione a:

- qualità del contenuto
- qualità delle illustrazioni
- navigazione (le app possono offrire infinite possibilità, l'importante è che dopo una breve esplorazione il bambino capisca come interagire)
- interazioni e feedback soddisfacenti
- capacità dell'app di coinvolgere gli utenti in modo intelligente, senza utilizzare l'escamotage di interazio-

## Esempi di app meravigliose

In questa sezione vogliamo offrirvi qualche spunto di app che ci piacciono molto e che possono servirvi da modello per scoprirne altre.

Le app di Toca Boca ([www.tocaboca.com](http://www.tocaboca.com)) e Sago Mini ([www.sagomini.com](http://www.sagomini.com)). Replicano in digitale tanti giochi che i bambini fanno d'istinto nelle loro camerette o alla scuola materna: il tipico gioco "facciamo che io sono" viene trasposto sul tablet e arricchito di mille possibilità. Le nostre preferite sono le primissime versioni delle app "Toca hair salon" e "Toca taylor" dove bambini di ogni età possono sbizzarrirsi nel gioco del parrucchiere e in quello di sarto. Ci piacciono perché la *user experience* è perfetta e perché le interazioni lasciano ampio spazio alla creatività.

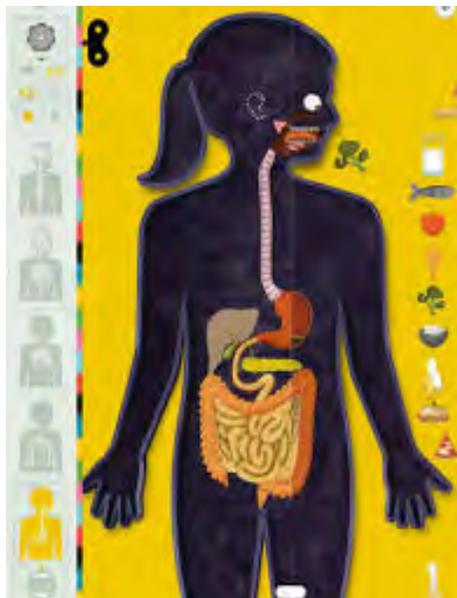


Le app di Minibombo ([www.minibombo.it](http://www.minibombo.it)). Adatte ai più piccoli, propongono una versione interattiva dei loro albi illustrati. Sono un chiaro esempio in cui la trasposizione in digitale non replica semplicemente la storia cartacea, ma la amplia arricchendone la portata narrativa. Ci piacciono perché le illustrazioni sono belle, le interazioni intelligenti, le storie coinvolgenti.





Le app di Tinybop ([www.tinybop.com](http://www.tinybop.com)). Sono pensate come una enciclopedia scientifica digitale per bambini delle scuole elementari, ma con la guida di un adulto possono servire da spunto anche per i più piccoli. Ci piacciono perché hanno illustrazioni bellissime e sempre diverse, e perché stimolano la curiosità di adulti e bambini.



12

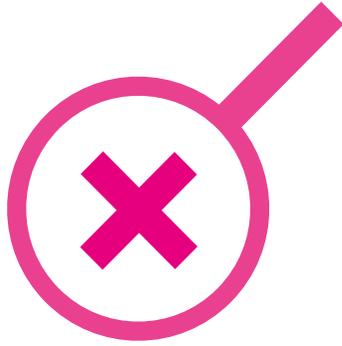
Le app di Tinybop ([www.tinybop.com](http://www.tinybop.com)). Sono pensate come una enciclopedia scientifica digitale per bambini delle scuole elementari, ma con la guida di un adulto possono servire da spunto anche per i più piccoli. Ci piacciono perché hanno illustrazioni bellissime e sempre diverse, e perché stimolano la curiosità di adulti e bambini.

Le app di Art Stories ([www.artstories.it](http://www.artstories.it)). Sono le prime app apparse sugli Store che raccontano il patrimonio culturale ai bambini. Ci piacciono perché le abbiamo fatte noi, con tutta la cura e la passione possibile.



13





## Come scegliere app di qualità e dove tenersi aggiornati

Negli ultimi anni sono nati tantissimi blog di esperti, di mamme intraprendenti, di insegnanti che segnalano app per bambini. Anche in questo caso è utile selezionare chi seguire e perché. Qui un elenco di riferimento di qualche indirizzo secondo noi interessante:

[www.mamamo.it](http://www.mamamo.it)

[www.giulianatale.it](http://www.giulianatale.it)  
<https://www.youtube.com/channel/UCVZQ2zaIPRHGocQv-GNpEqwQ>

[www.paddybooks.it](http://www.paddybooks.it)

<https://www.milkbook.it/app-per-bambini/>

<https://www.facebook.com/groups/neoconnessi>

Bologna Digital Award

Ehon Award, Japan

## Appografia divisa per tematiche

*Scienze: Tinybop*

*Arte: Art Stories*

*Gioco libero: Toca Boca, Sago Mini, Animalibrium*

*App e libro illustrato: Minibombo*

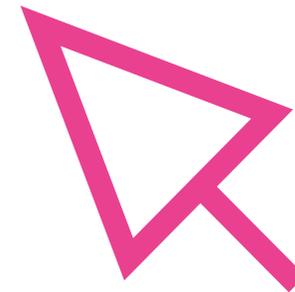
*Matematica e numeri: Fiete*

*Scoprire il mondo: Fiete, Atlas, Art Stories*

*Fiabe e storie: Elastico, Lola Slug*

*Musica: Bandimal di Yatatoy*

*Creatività: Fox and Sheep*



## Colophon