

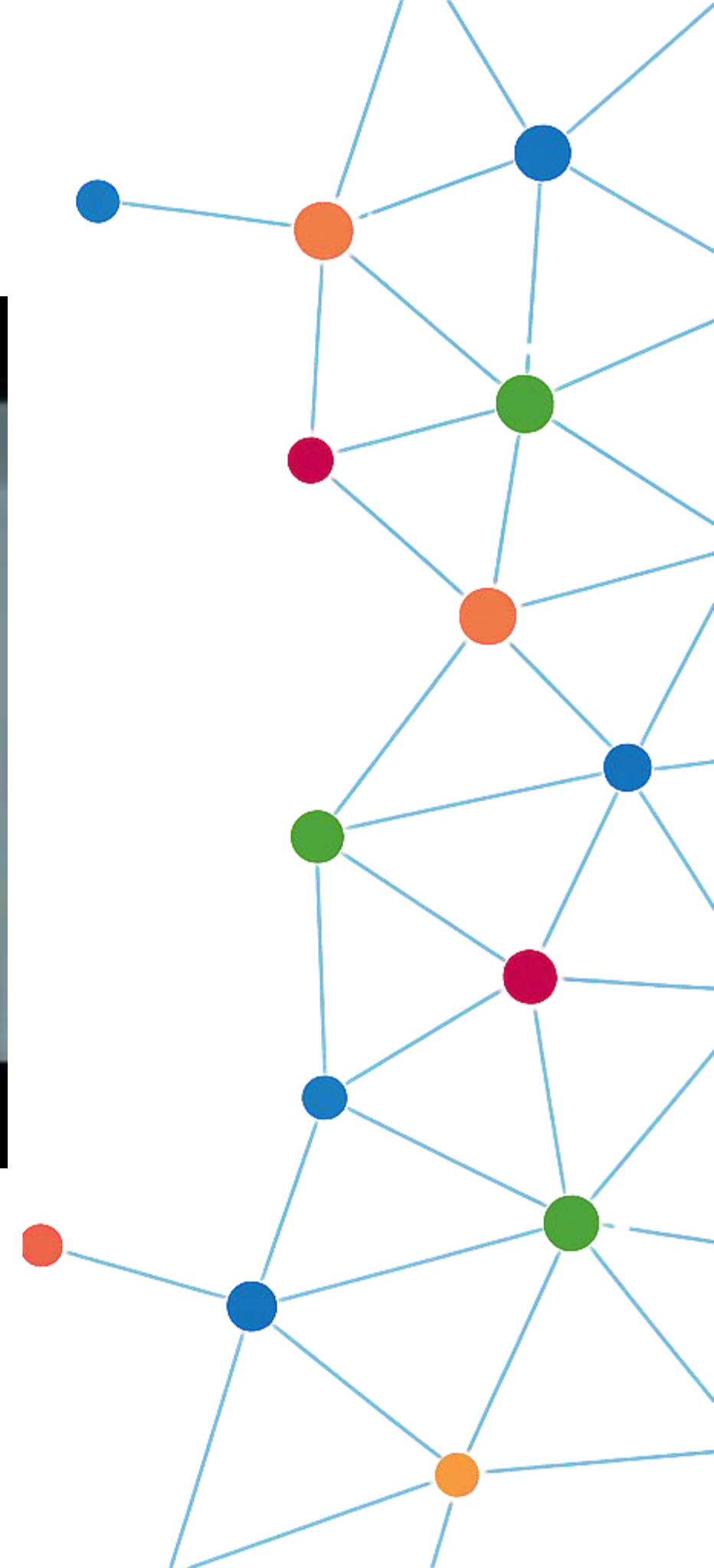


Nuovi linguaggi, nuove sfide col digitale

Accogliere la sfida insieme

Elena Valdameri

 elena.valdameri@unicatt.it



Il digitale oggi

panorama socio-culturale e educativo

Cittadinanza *ONLIFE*

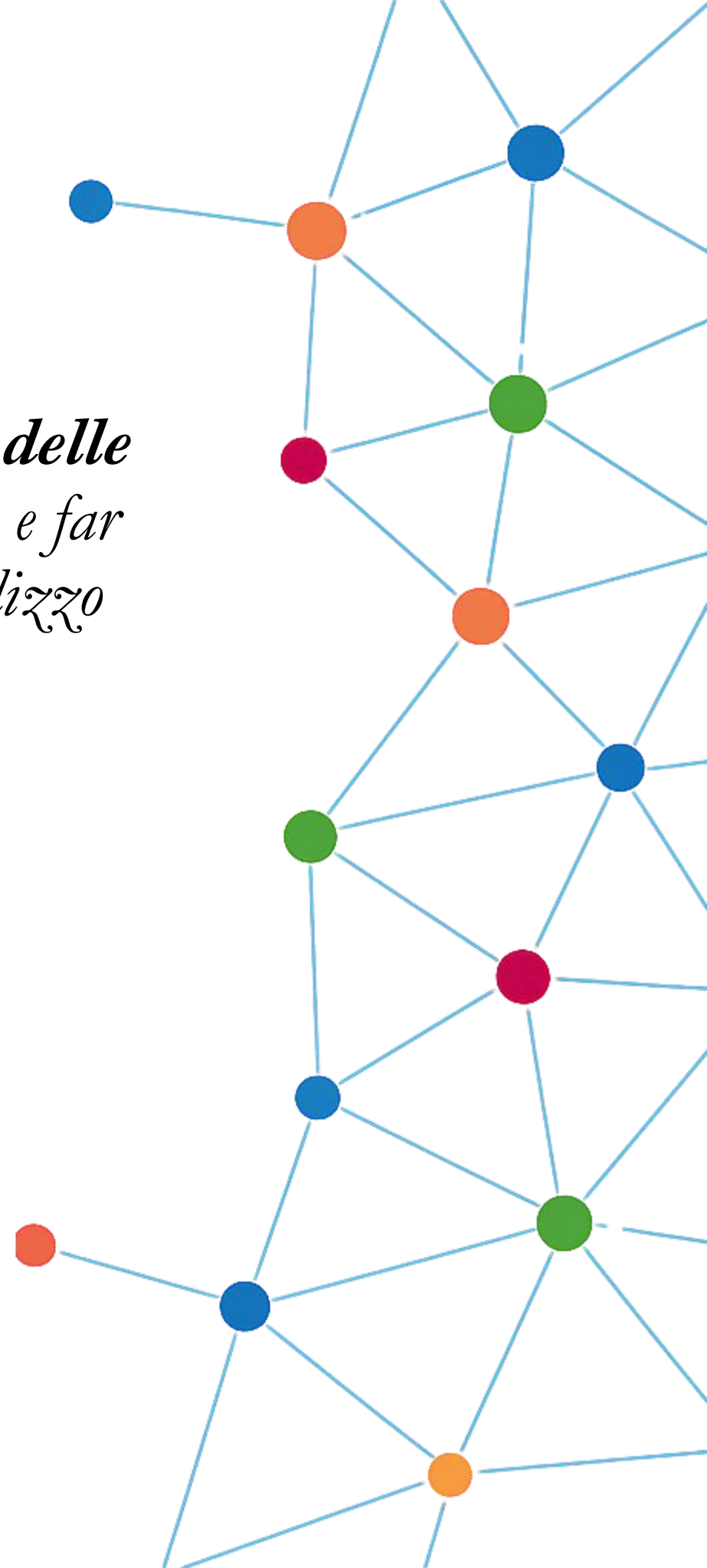


ONLINE
+
OFFLINE
=
ibridazione fra
REALTÀ DIGITALE
e
REALTÀ FISICA

Povert  educativa digitale

«La povert  educativa digitale si riferisce quindi alla **privazione delle opportunit ** per apprendere, ma anche sperimentare, sviluppare e far fiorire liberamente capacit , talenti e aspirazioni, attraverso l'utilizzo responsabile, critico e creativo degli strumenti digitali »
(Save the Children, 2021)

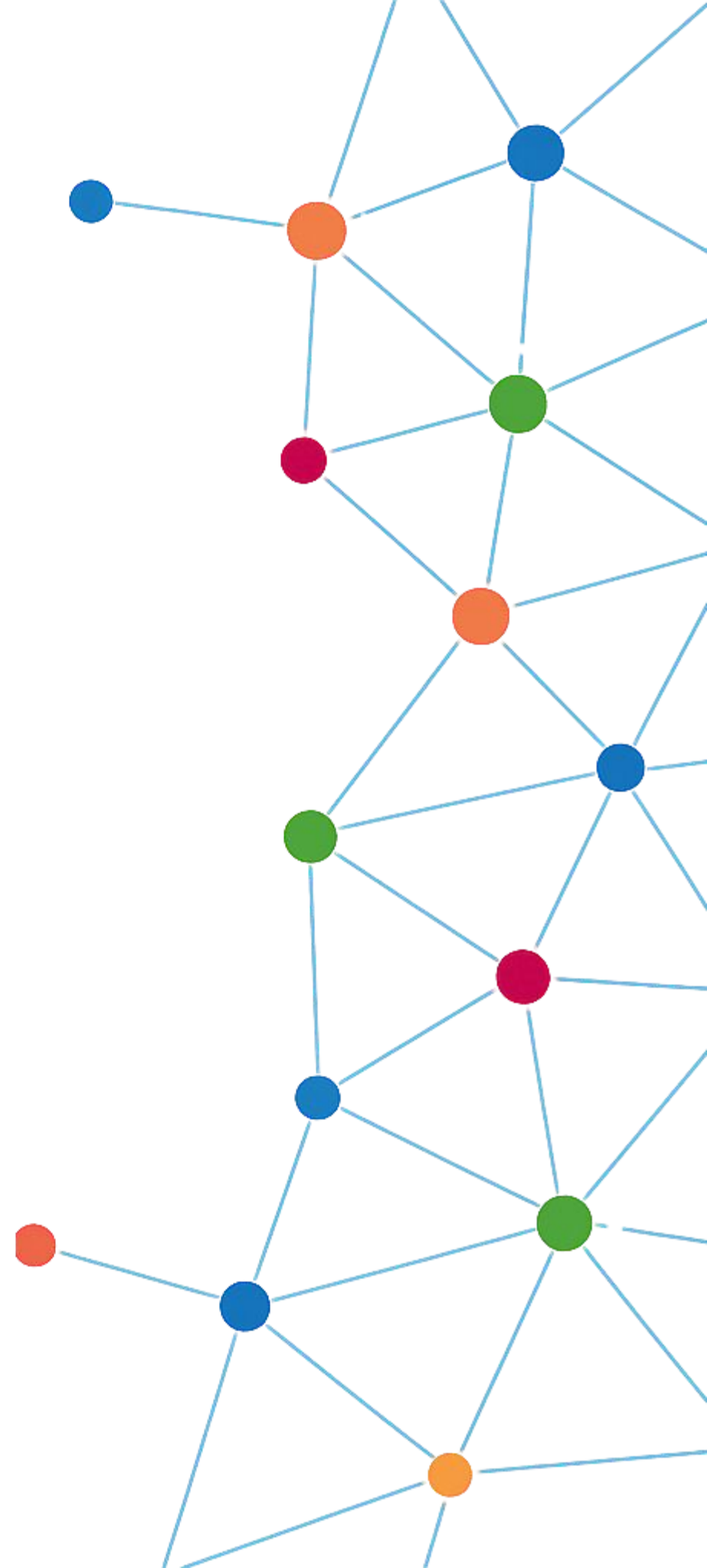
4 aree –
Opportunit  di apprendimento:
per comprendere
per essere
per vivere assieme
per vivere una vita autonoma ed attiva



Povert  educativa digitale

Come contrastarla?

- modalit  di **relazione** e **approcci educativi** che tengano conto dei consumi mediali e degli stili di fruizione dei bambini e delle bambine.
 - **continuit ** e **corresponsabilit ** tra la dimensione scolastica e quella familiare
- orizzonti di senso e **regole condivise** sull'utilizzo quotidiano del digitale, in una logica di **pedagogia del contratto** (Meirieu)



le 3 A

Un modello educativo per guidare
bambini, bambine, ragazzi e ragazze
nella società onlife

Le 3 A di Serge Tisseron



- Prima dei 3 anni, evitare gli schermi
- No a console e tablet personali prima dei 6 anni
- Internet dopo i 9 anni
- I social network dopo i 12 anni

A qualsiasi età,
scegliamo **insieme** i programmi,
limitiamo il tempo del consumo,
invitiamo i bambini a **parlare**
di quel che **vedono** o **fanno**,
incoraggiamo le loro produzioni.

3 - 6 - 9 - 12
schermi a misura delle singole età

Prima dei 3 anni

Giocare con il proprio figlio è il modo migliore per favorire il suo sviluppo.

Preferisco le storie lette insieme a TV e DVD.

La TV accesa nuoce agli apprendimenti dei vostri bambini anche se non la guardano.

Mai la televisione nella cameretta.

Vieto l'uso dei media digitali durante i pasti e prima della nanna. Non li uso mai per calmare mio figlio.

Da 3 a 6 anni

Fisso delle regole chiare sui tempi del consumo.

Rispetto le età indicate per la fruizione dei programmi.

Il tablet, la TV e il computer stanno in sala e non in camera.

Vieto l'uso dei media digitali durante i pasti e prima della nanna. Non li uso mai per calmare mio figlio.

Giocare in tanti è meglio che da soli.

Da 6 a 9 anni

Fisso delle regole chiare sui tempi del consumo e parlo con lui/lei di quel che vede e fa.

Il tablet, la TV e il computer stanno in sala e non in camera.

Amministro io la console dei videogiochi.

Parlo di diritto all'intimità e all'immagine e dei 3 principi di internet:
1) Tutto quel che ci si mette può diventare di pubblico dominio.
2) Tutto quel che ci si mette ci resterà per sempre.
3) Non bisogna credere a tutto quel che ci si trova.

Da 9 a 12 anni

Decido insieme a mio figlio a quale età avrà il suo primo cellulare.

Può entrare in internet, decido io se solo o accompagnato.

Decido insieme a lui quanto tempo possa dedicare ai diversi tipi di schermo.

Parlo con lui di quel che vede e fa.

Gli ricordo i tre principi di internet.

Dopo i 12 anni

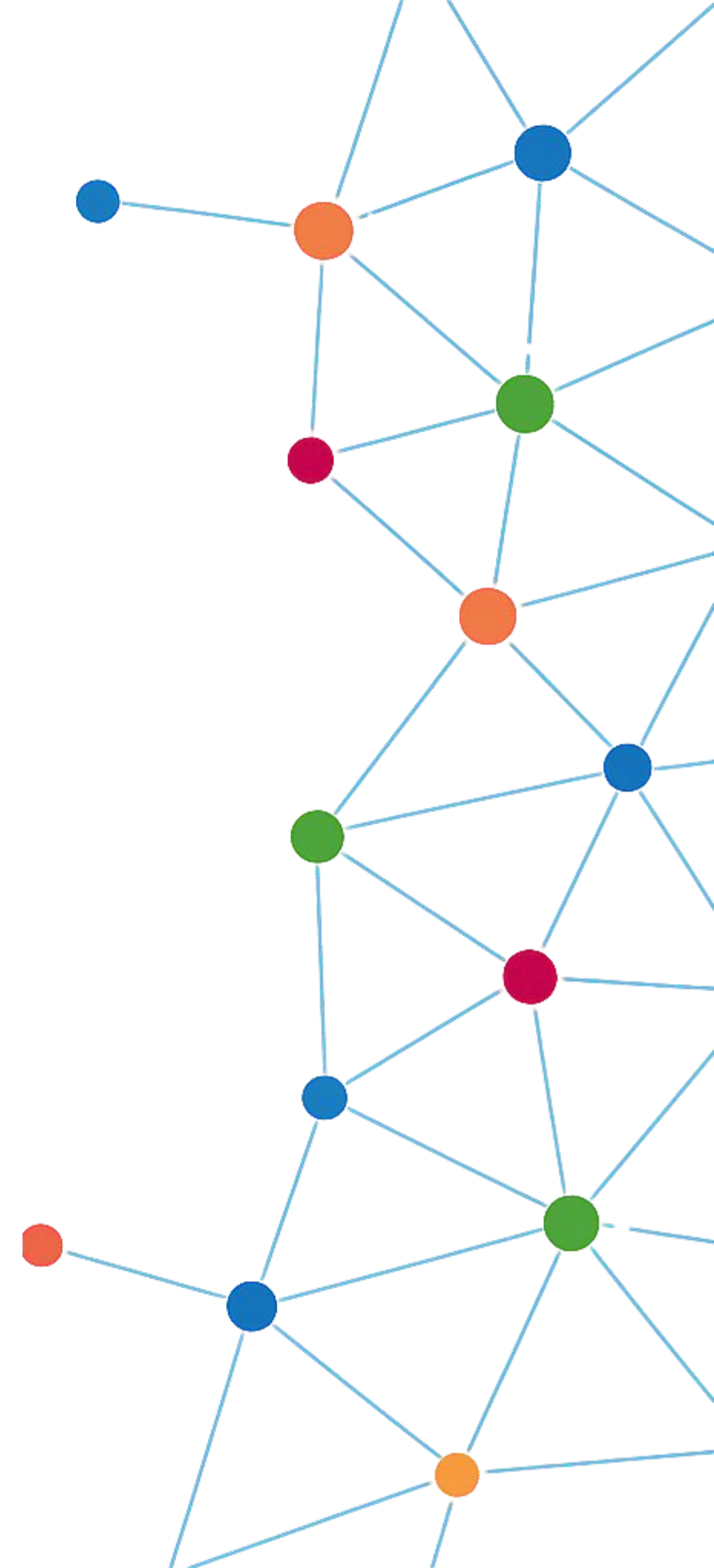
Mio figlio naviga da solo in rete ma fisso io insieme a lui gli orari da rispettare.

Parliamo del download e dell'upload dei file, del plagio, della pornografia e degli insulti che si possono scambiare nel Web.

La notte spegniamo il Wi-fi e i cellulari.

Non accetto di diventare suo "amico" in Facebook.

Diffondiamo questo manifesto. Non cambieremo il nostro modo di relazionarci agli schermi se non insieme.



ACCOMPAGNAMENTO

Non solo presenza, ma dialogo attivo

Dialogo

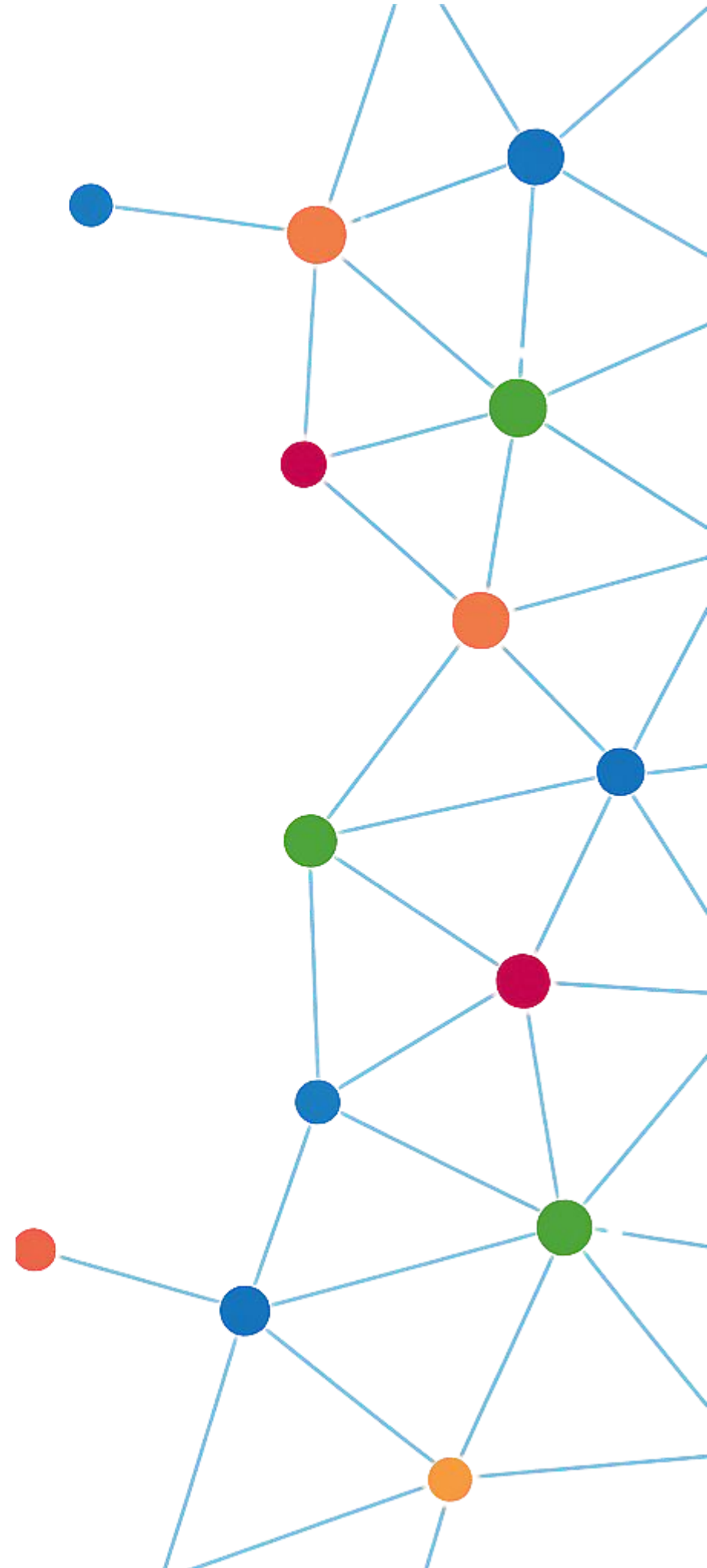
L'adulto ascolta, risponde e solleva domande durante la visione

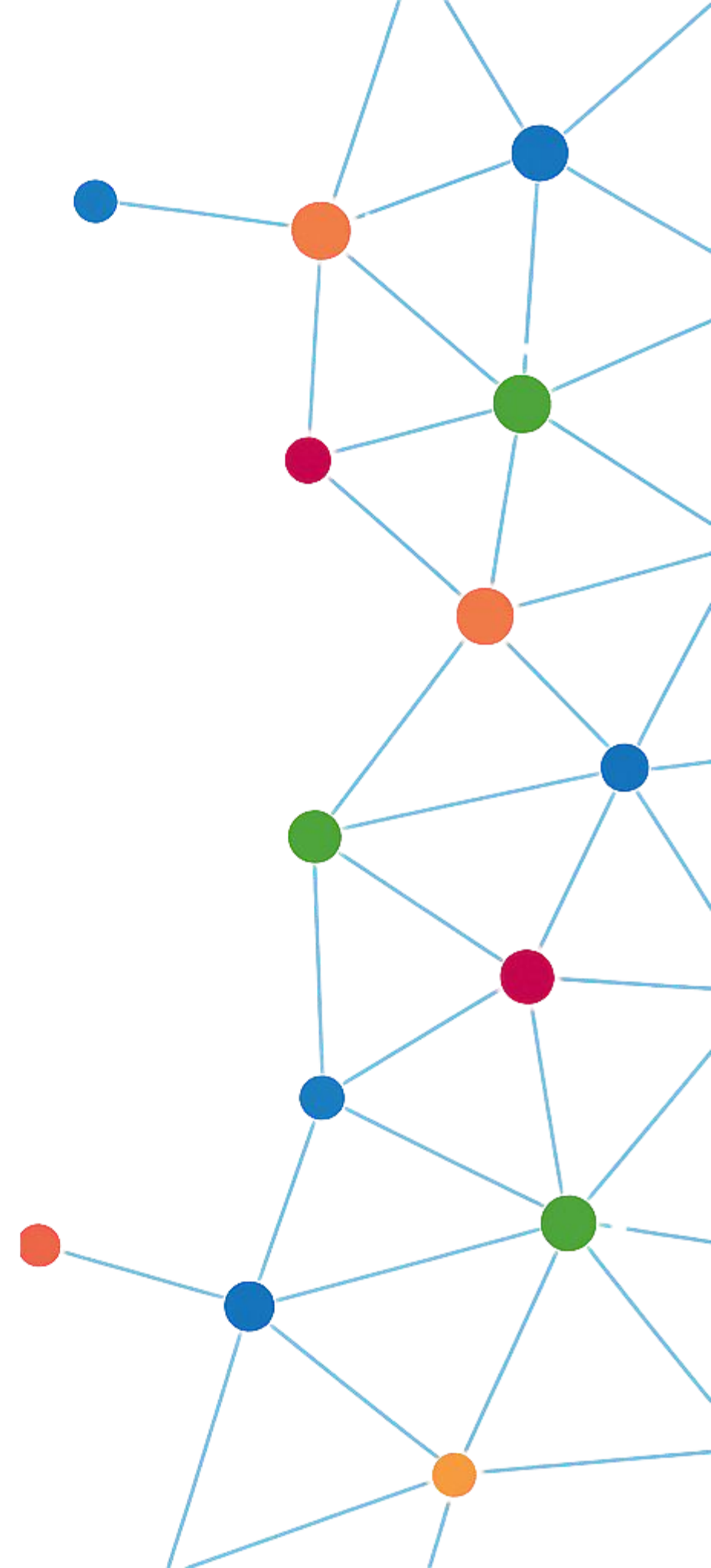
Mediazione

Condivisione e interpretazione dei contenuti digitali insieme

Senso critico

Con il dialogo, senza giudizio, l'adulto accompagna nello sviluppo della capacità di analizzare ciò che si guarda





ALTERNANZA

Bilanciare schermi e altre esperienze



Gioco all'aperto



Lettura



Arte e creatività



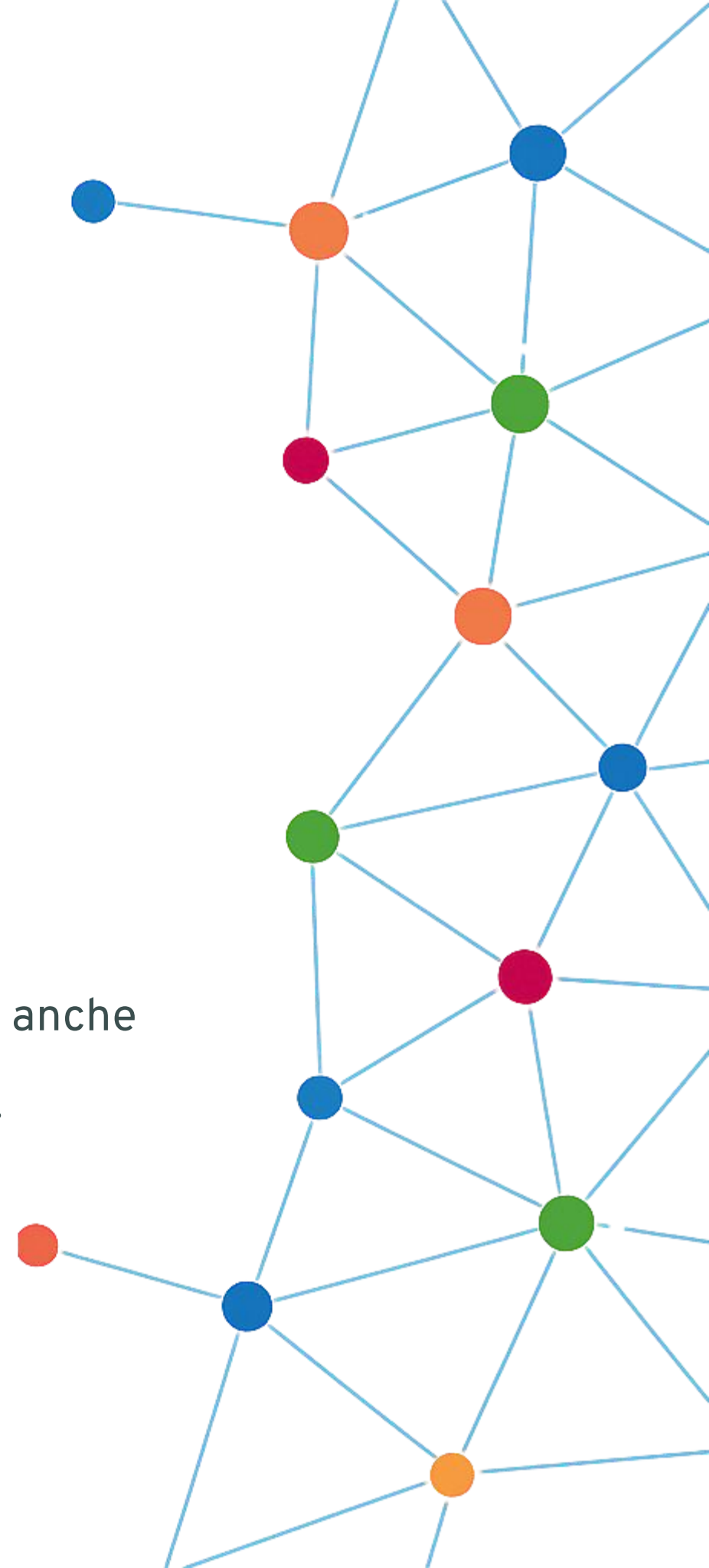
Esperienze culturali

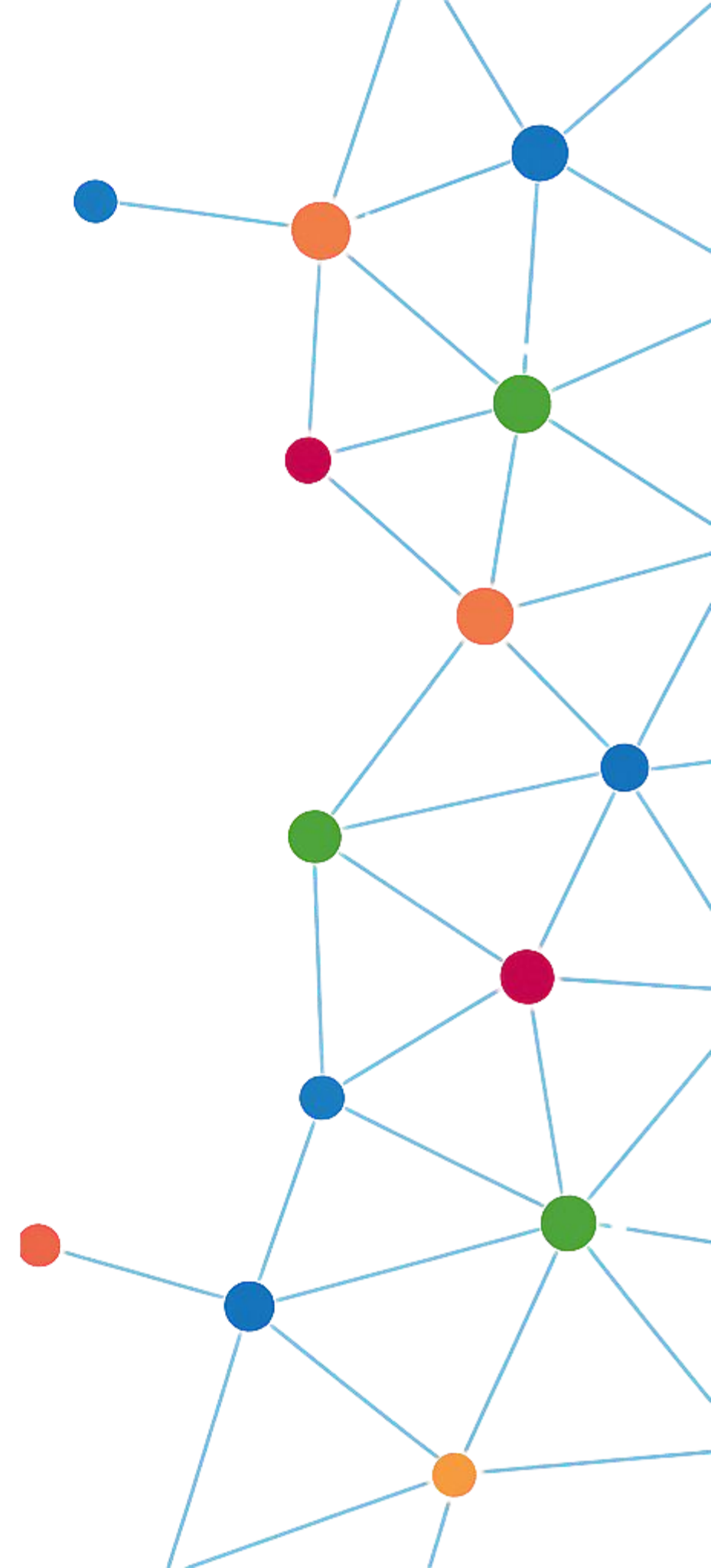
lo schermo è **una scelta tra tante**, non l'unica opzione. Il ruolo dell'adulto è anche quello di proporre e sostenere attività alternative ricche e stimolanti.

MA ANCHE

Alternare le esperienze con il digitale e i contenuti mediali

Ricerca contenuti di qualità





AUTOREGOLAZIONE

Imparare a gestire dall'interno

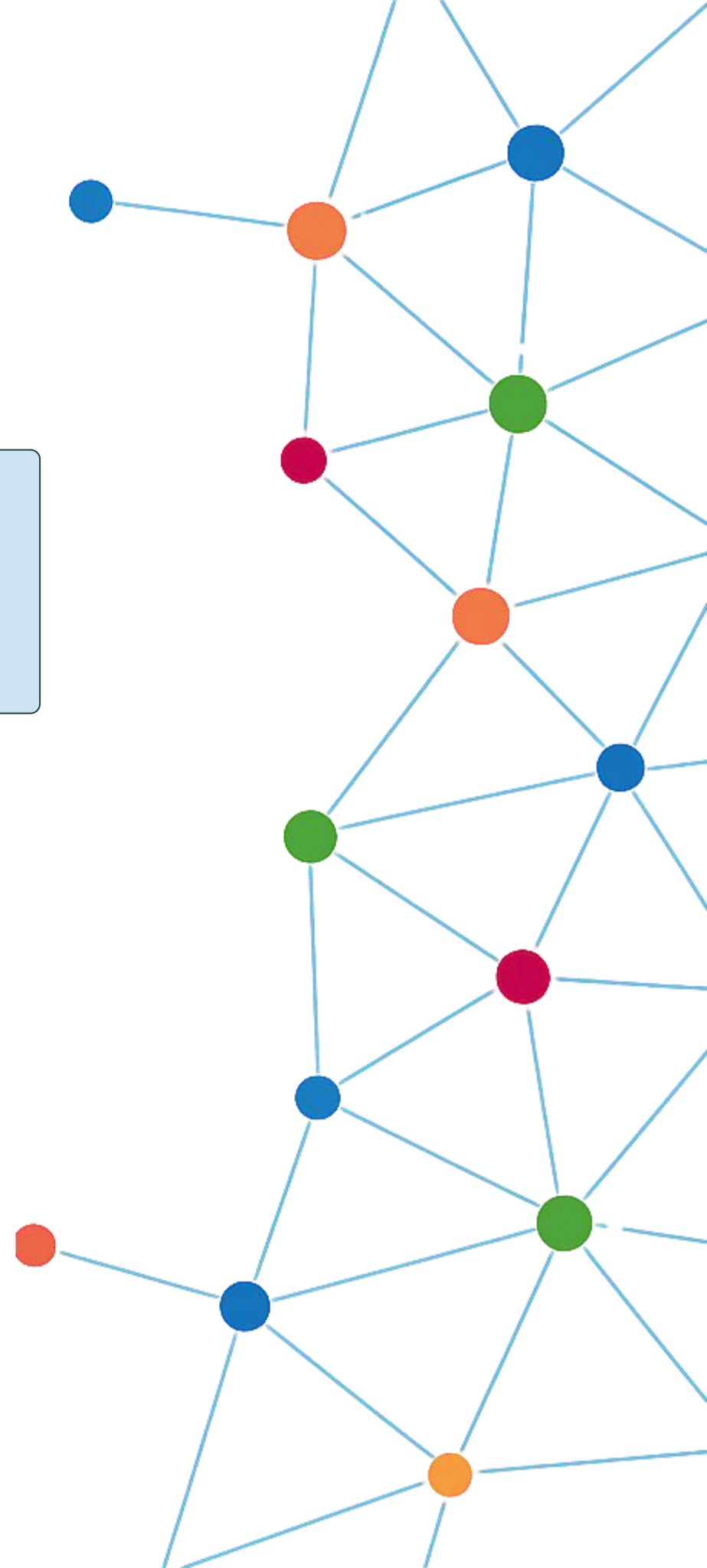
*Scegliere
consapevolmente*

Saper spegnere

*Percepire la
responsabilità
personale*

L'autoregolazione non si impone dall'esterno, ma si coltiva attraverso un percorso educativo graduale.

L'adulto ha un ruolo fondamentale: **dare l'esempio**

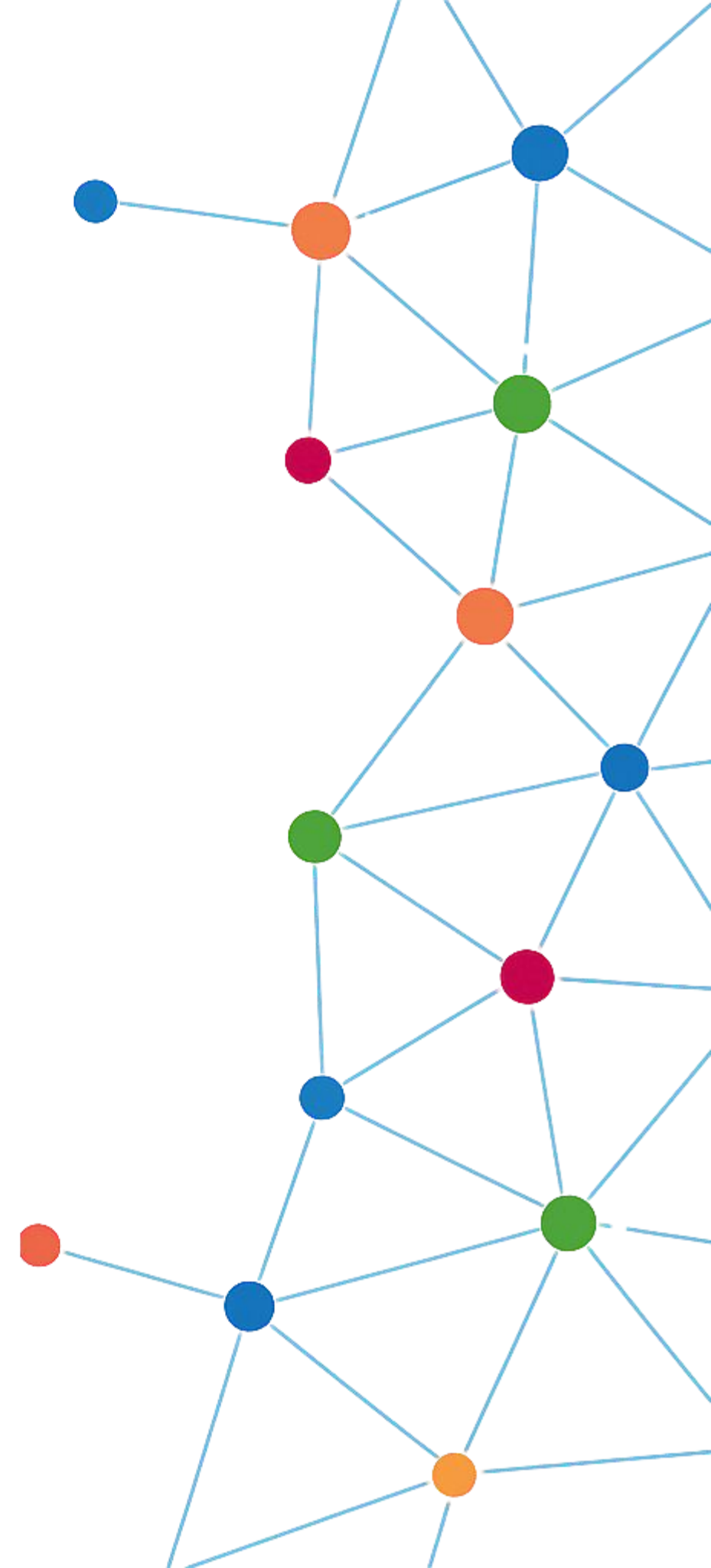


+ 2 A
oggi imprescindibili

ANALITICI



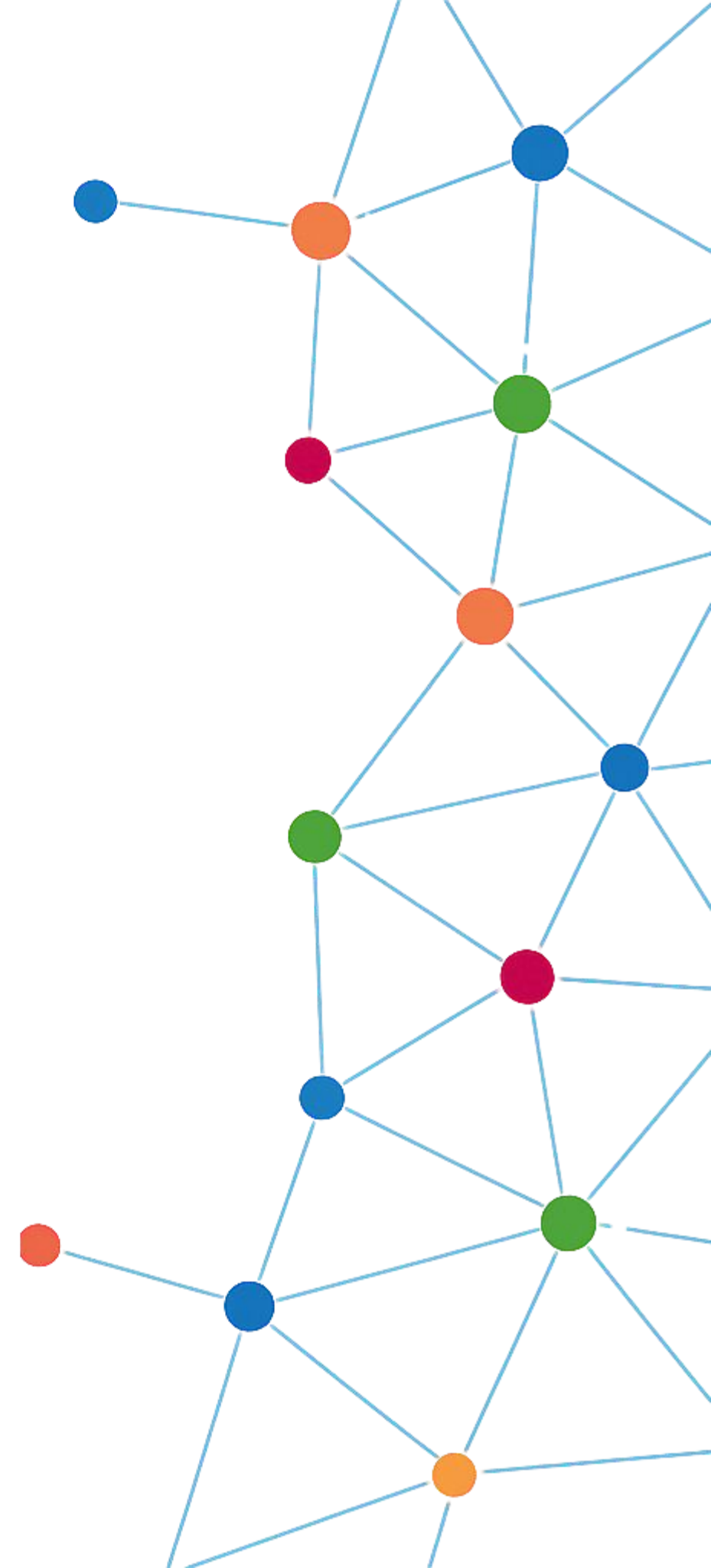
Riconoscere il potere degli algoritmi i dati che orientano e programmano le attività digitali per i bambini



ATTIVAZIONE



Limitare la fruizione passiva e stimolare attività creative, performative, fisiche e narrative oltre gli schermi.





CREMIT

Università Cattolica del Sacro Cuore



Cremiit



cremit



CREMIT



CremiitTW



cremit.it



cremit.it/newsletter



CREMIT

Università Cattolica del Sacro Cuore



Cremiit



cremit



CREMIT



CremiitTW



cremit.it



cremit.it/newsletter





CREMIT

Università Cattolica del Sacro Cuore



Cremiit



cremit



CREMIT



CremiitTW



cremit.it



cremit.it/newsletter

Riferimenti per mantenere la coerenza visiva



COLOR PALETTE

NERO PANTONE BLACK C C0 M0 Y0 K95 R46 G45 B44 #2E2D2C					
ROSSO PANTONE 1935 C C10 M100 Y65 K0 R197 G0 B62 #C5003E	ARANCIONE SCURO PANTONE 158 C C0 M65 Y90 K0 R232 G119 B34 #E87722	ARANCIONE CHIARO PANTONE 2012 C C0 M43 Y100 K0 R239 G150 B0 #EF9600	GIALLO PANTONE 7549 C C0 M22 Y100 K0 R255 G182 B0 #FFB600	VERDE PANTONE 7738 C C70 M0 Y90 K0 R71 G162 B63 #47A23F	BLU PANTONE 3553 C C90 M50 Y0 K0 R0 G110 B179 #006EB3

USA IL BRAND KIT:
<https://www.canva.com/brand/kAG2zHNTIMM>

La coerenza visiva si riferisce all’armonizzazione di tutti gli elementi grafici utilizzati nei vari touchpoint con i clienti, dai colori e font, alle immagini e layout.
(Interaction Design Foundation, 2023)

FONT

RUBIK REGULAR

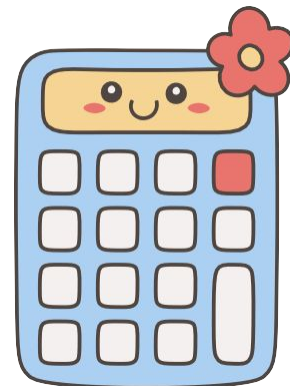
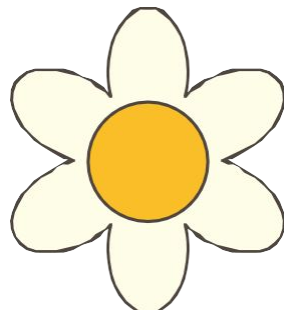
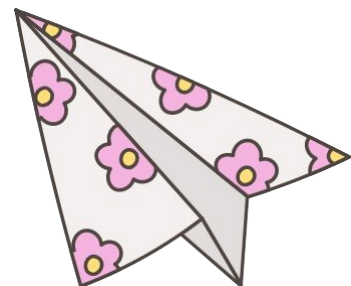
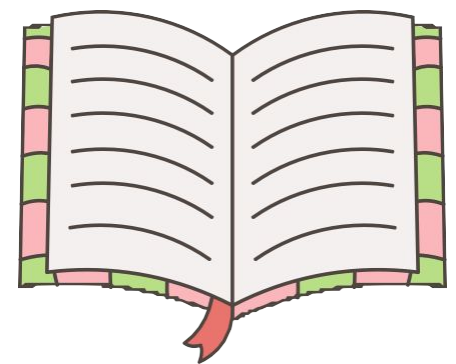
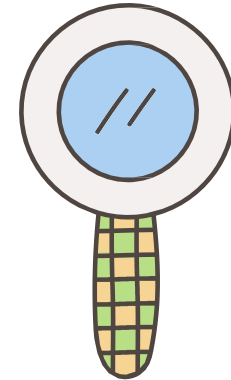
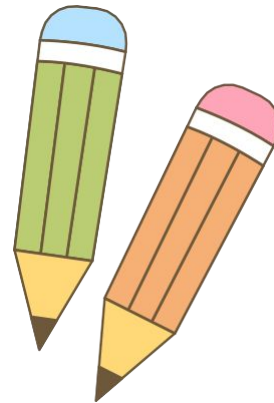
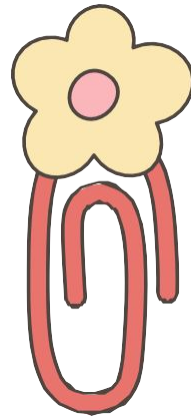
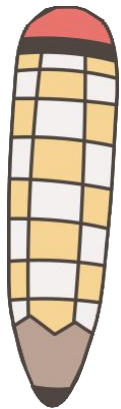
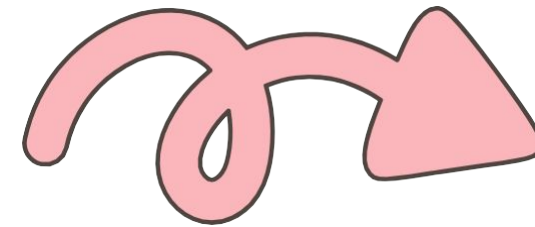
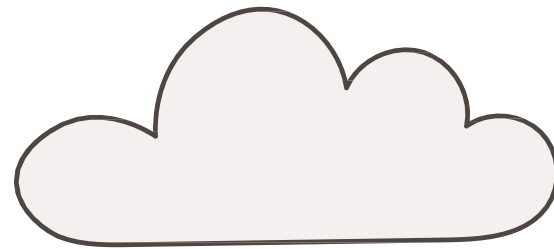
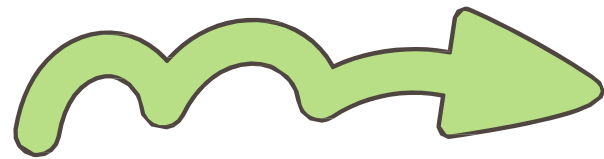
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 (. , : “ ! ?)

RUBIK LIGHT Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (. , : “ ! ?)	RUBIK LIGHT ITALIC Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (. , : “ ! ?)	RUBIK MEDIUM Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (. , : “ ! ?)	RUBIK MEDIUM ITALIC Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (. , : “ ! ?)
RUBIK SEMIBOLD Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (. , : “ ! ?)	RUBIK SEMIBOLD ITALIC Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (. , : “ ! ?)	RUBIK BOLD Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (. , : “ ! ?)	RUBIK BOLD ITALIC Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (. , : “ ! ?)
RUBIK EXTRABOLD Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (. , : “ ! ?)	RUBIK EXTRABOLD ITALIC Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (. , : “ ! ?)	RUBIK BLACK Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (. , : “ ! ?)	RUBIK BLACK ITALIC Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (. , : “ ! ?)

GOOGLE FONT DOWNLOAD:
<https://fonts.google.com/specimen/rubik>

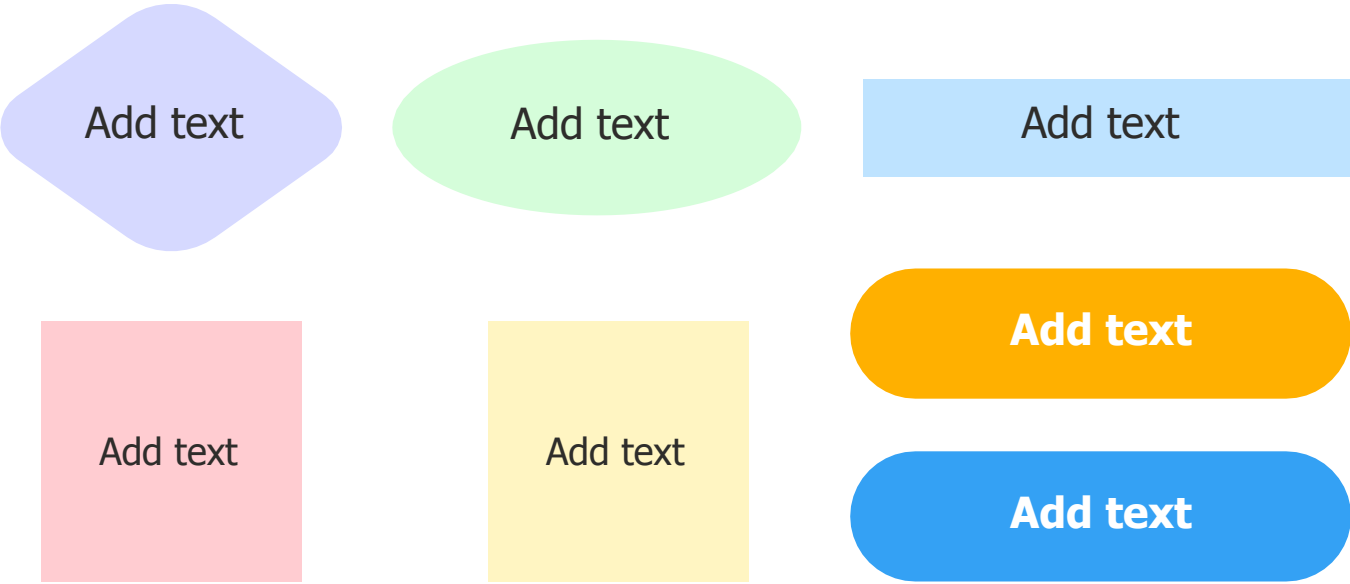
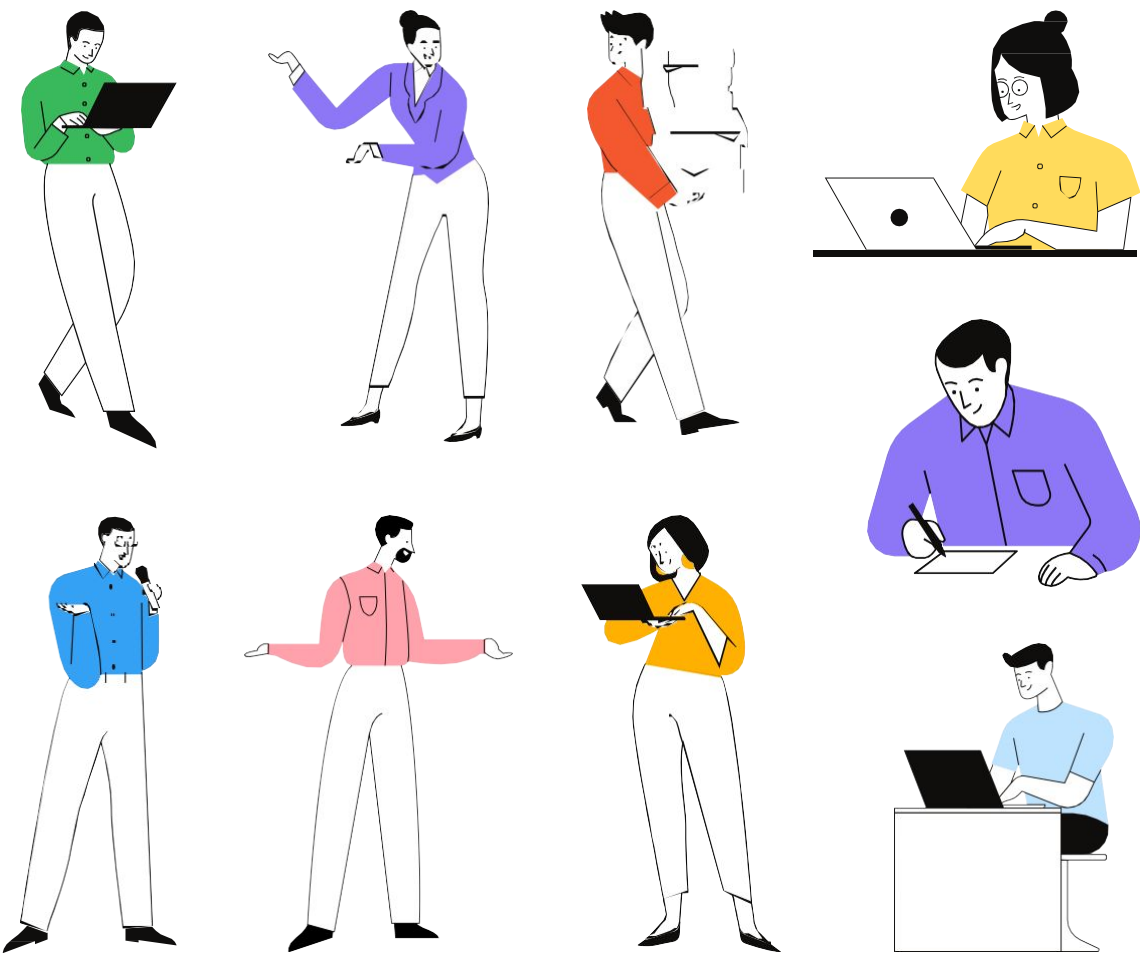
Risorse

Usa queste icone e illustrazioni nel tuo design.



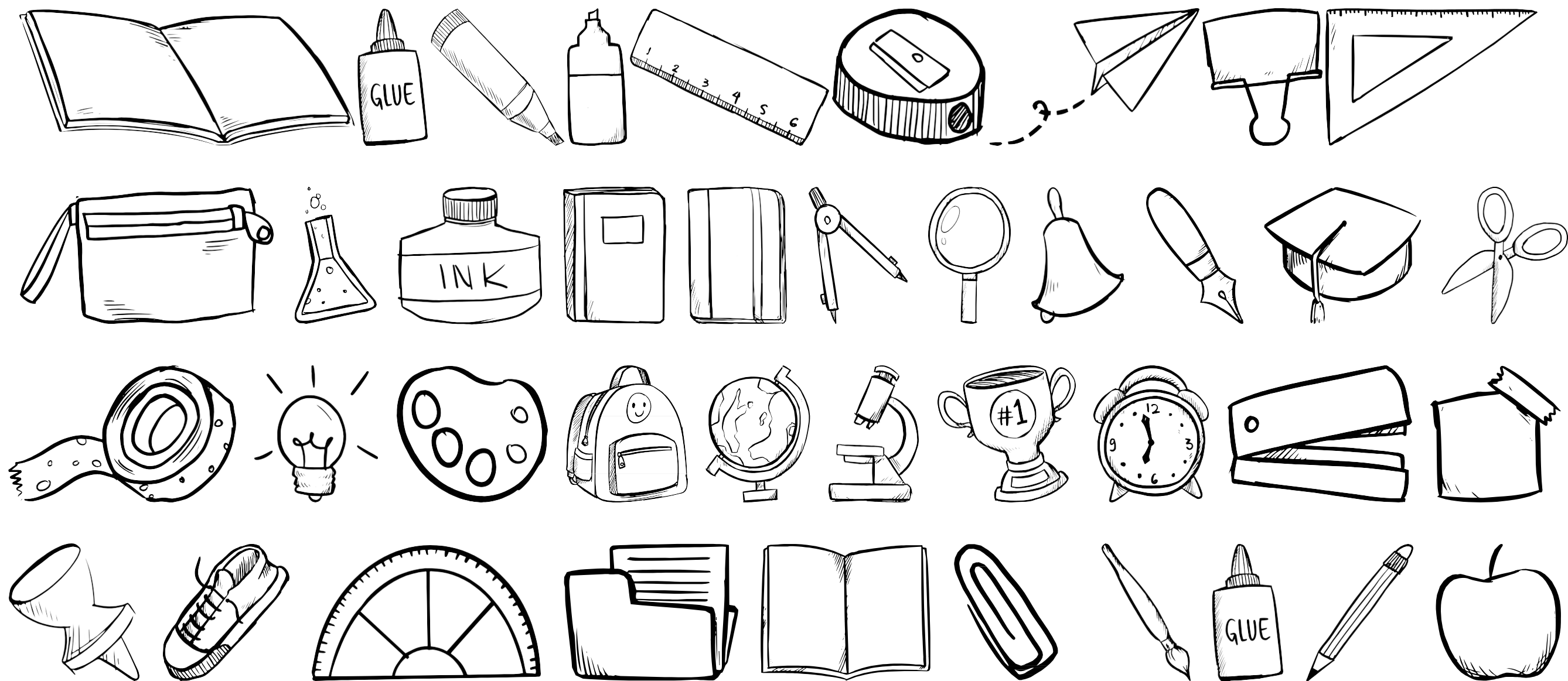
Risorse

Usa queste icone e illustrazioni nel tuo design.



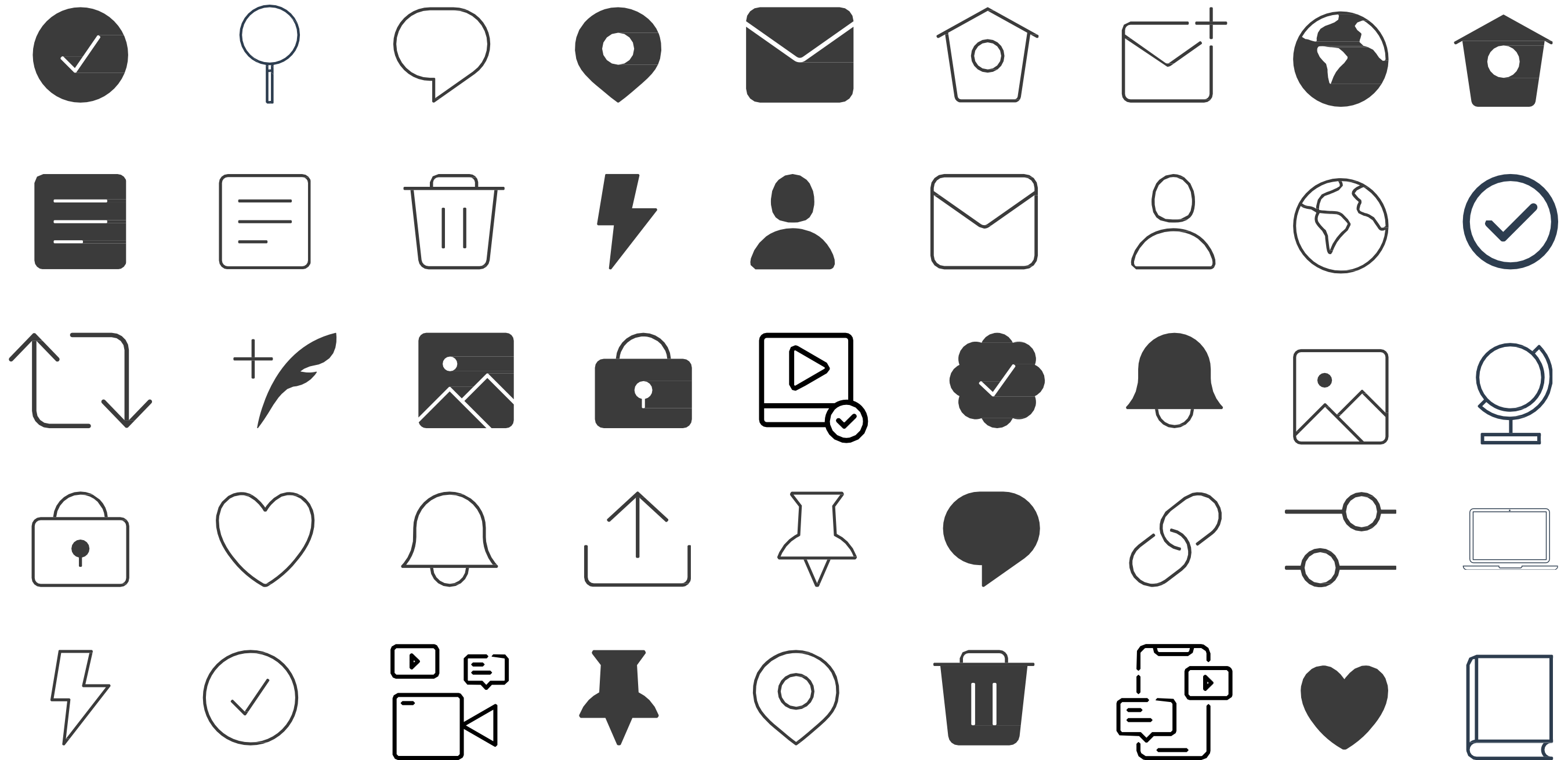
Risorse

Usa queste icone e illustrazioni nel tuo design.



Risorse

Usa queste icone e illustrazioni nel tuo design.



Risorse

Usa queste icone e illustrazioni nel tuo design.

