

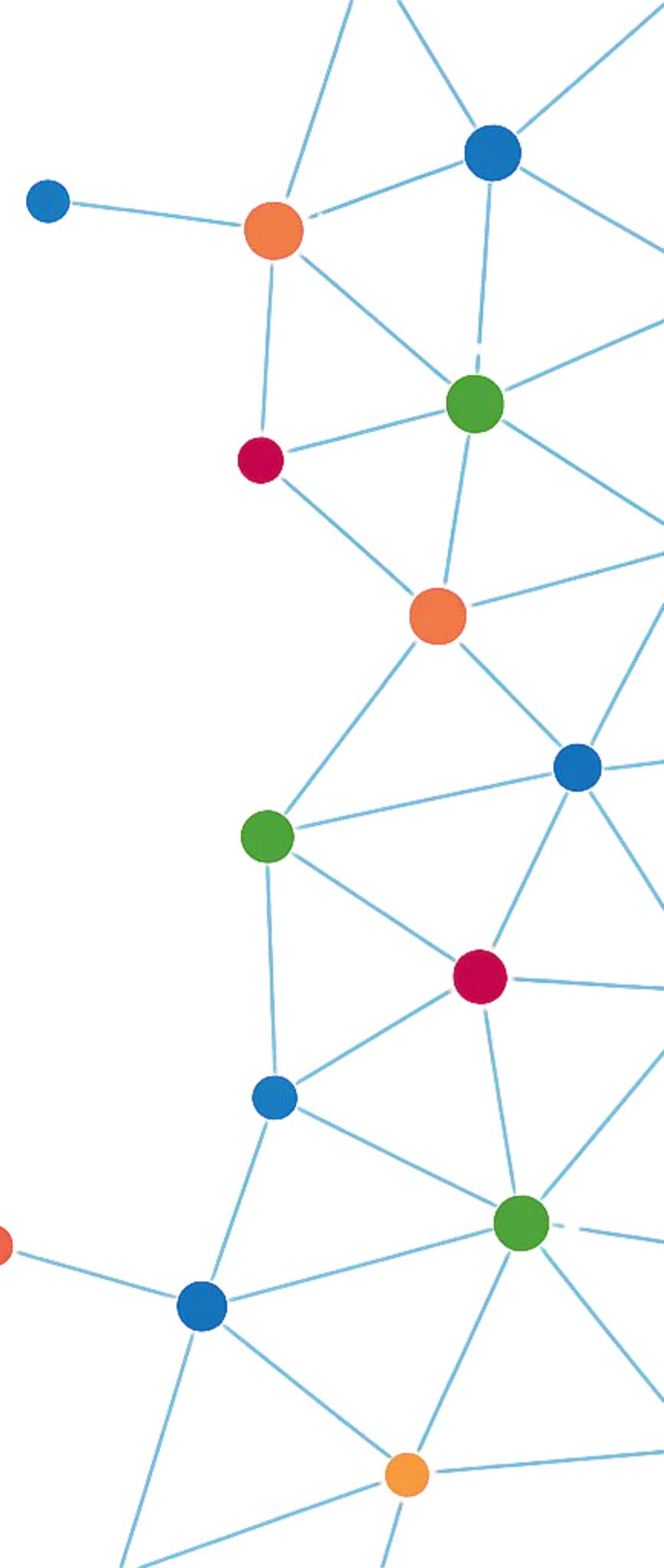


Nuovi linguaggi, nuove sfide col digitale

Accogliere la sfida insieme

Elena Valdameri

 elena.valdameri@unicatt.it



Il digitale oggi

panorama socio-culturale e educativo



Cittadinanza *ONLIFE*



ONLINE
+
OFFLINE
=

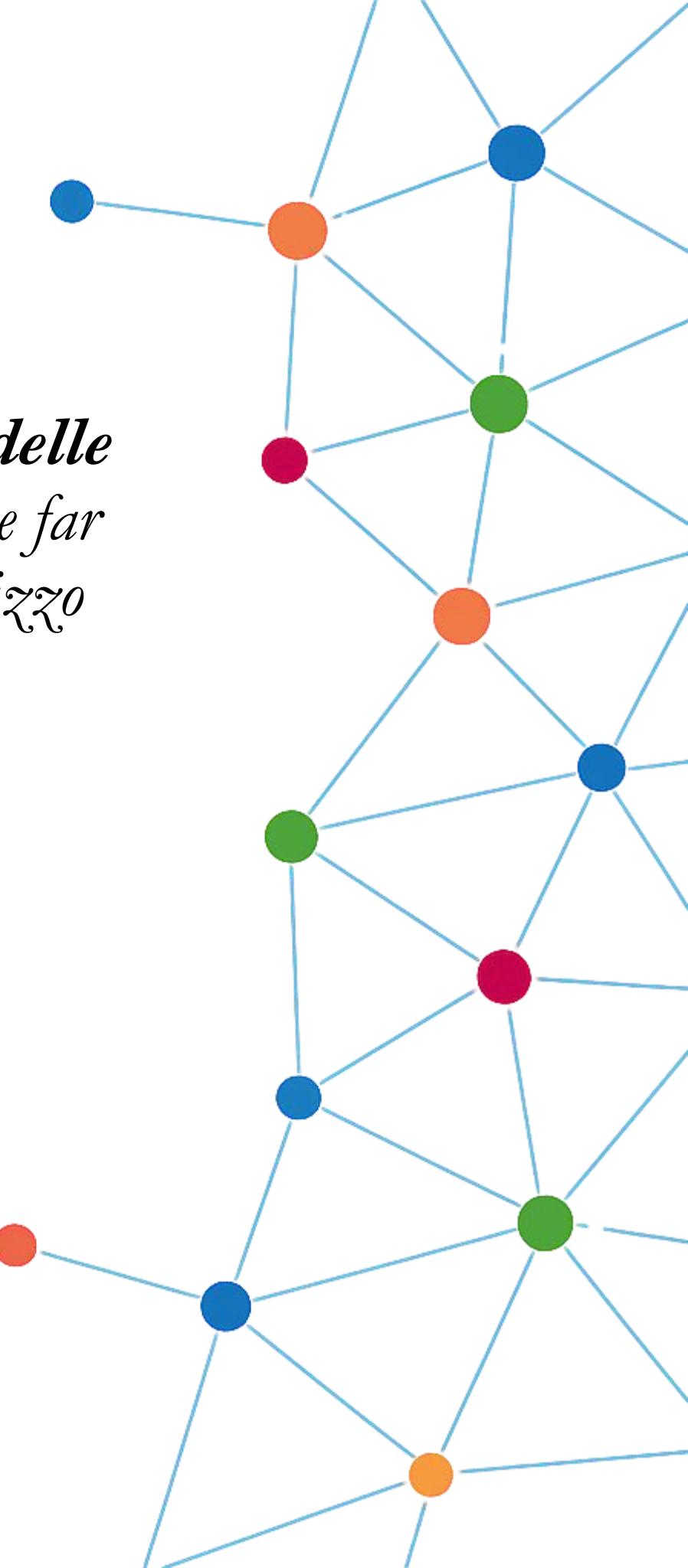
ibridazione fra
REALTÀ DIGITALE
e
REALTÀ FISICA

Povertà educativa digitale

«La povertà educativa digitale si riferisce quindi alla **privazione delle opportunità** per apprendere, ma anche sperimentare, sviluppare e far fiorire liberamente capacità, talenti e aspirazioni, attraverso l'utilizzo responsabile, critico e creativo degli strumenti digitali»

(Save the Children, 2021)

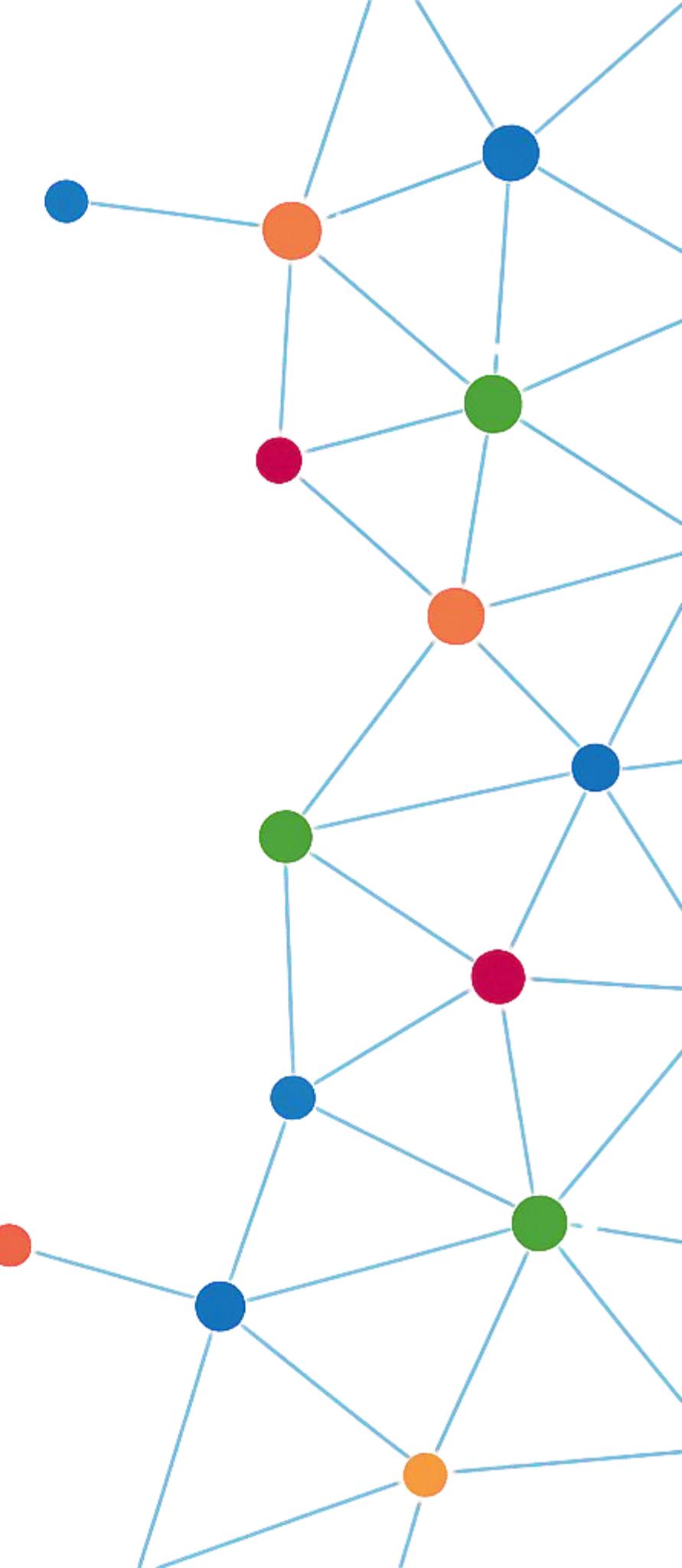
4 aree –
Opportunità di apprendimento:
per comprendere
per essere
per vivere assieme
per vivere una vita autonoma ed attiva



Povertà educativa digitale

Come contrastarla?

- modalità di **relazione** e **approcci educativi** che tengano conto dei consumi mediali e degli stili di fruizione dei bambini e delle bambine.
- **continuità** e **corresponsabilità** 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

Diventare **grandi** con gli **schermi digitali**



Ho immaginato le risorse 3-6-9-12 come un modo per rispondere alle domande più pressanti dei genitori e dei pedagogisti

Serge Tisseron

3 Prima dei 3 anni
Il bambino ha bisogno di costruire i suoi riferimenti spaziali e temporali

6 Da 3 a 6 anni
Il bambino ha bisogno di scoprire tutte le sue possibilità sensoriali e manuali

9 Da 6 a 9 anni
Il bambino ha bisogno di scoprire le regole del gioco sociale

12 Da 9 a 12 anni
Il bambino inizia a rendersi autonomo dai riferimenti familiari

- 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

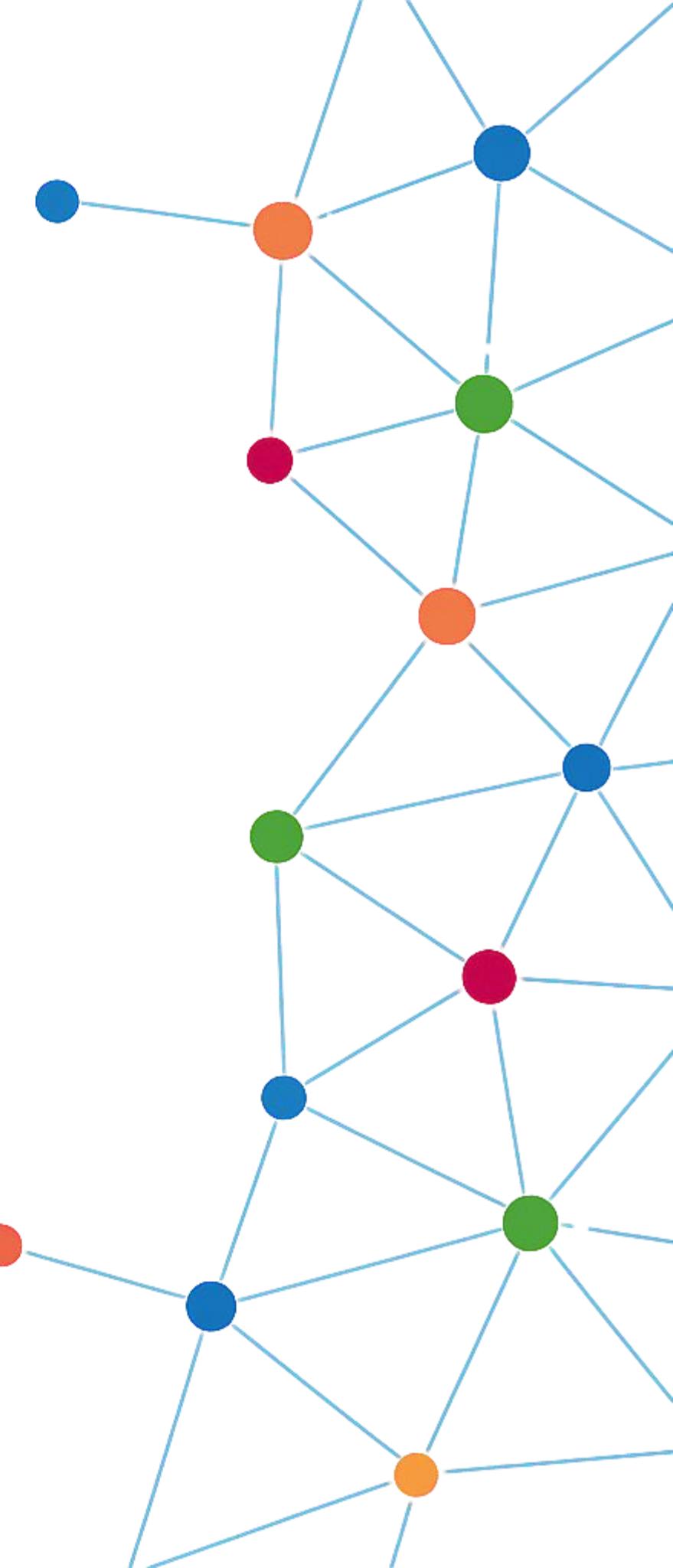
A qualsiasi età, scegliamo insieme i programmi, limitiamo il tempo del consumo, invitiamo i bambini a parlare di quel che vedono o fanno, incoraggiamo le loro produzioni.

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

Prima dei 3 anni	Da 3 a 6 anni	Da 6 a 9 anni	Da 9 a 12 anni	Dopo i 12 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.	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.	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. Vieto l'uso dei media digitali durante i pasti e prima della nanna. Non li uso mai per calmare mio figlio.	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 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.	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

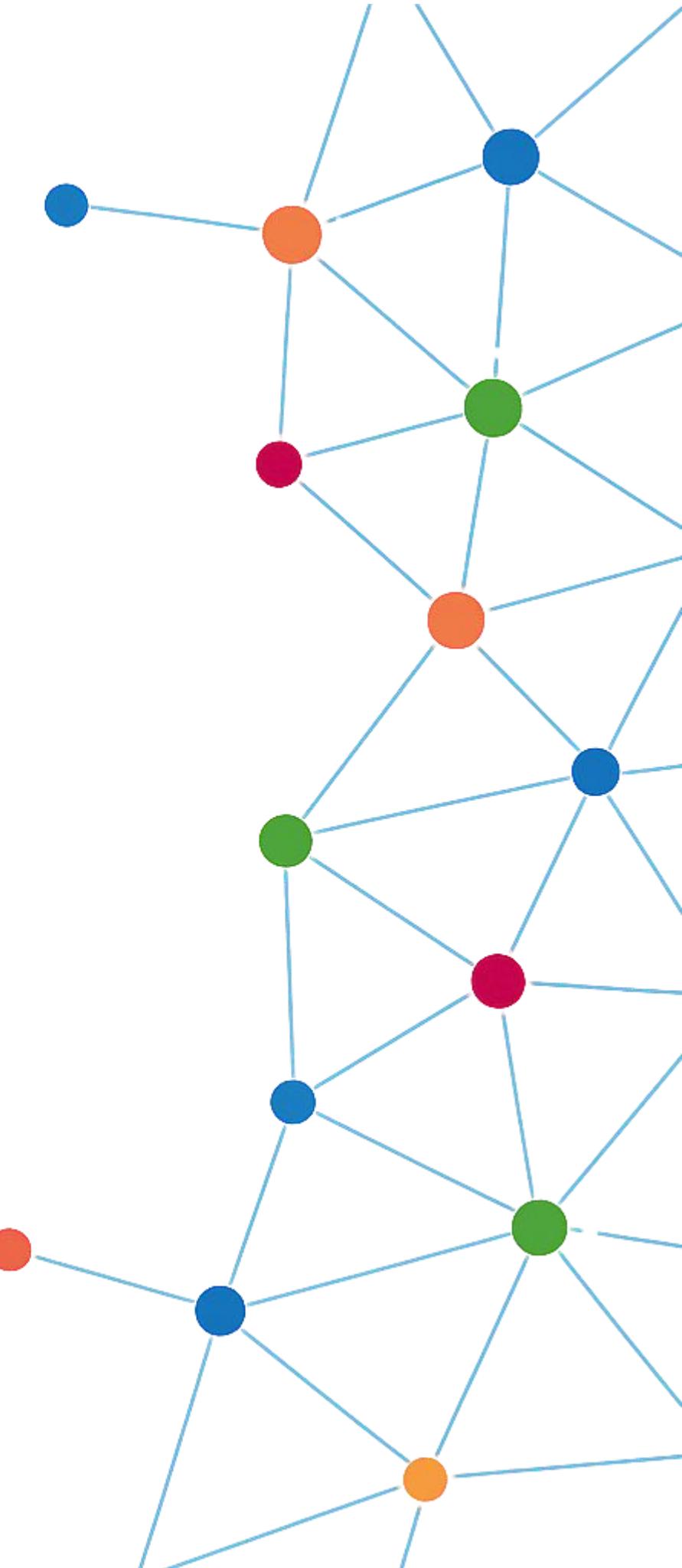
L'adulto ascolta, risponde e solleva domande durante la visione

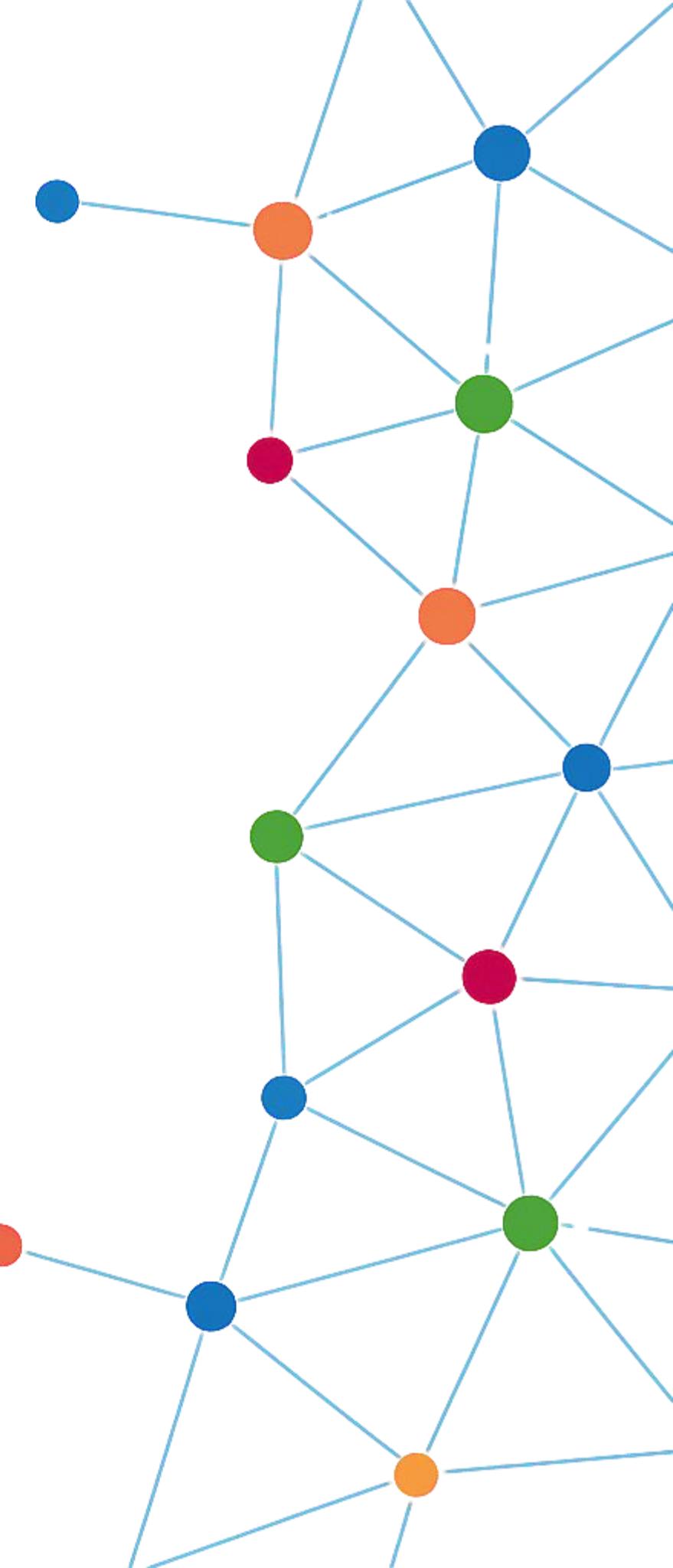
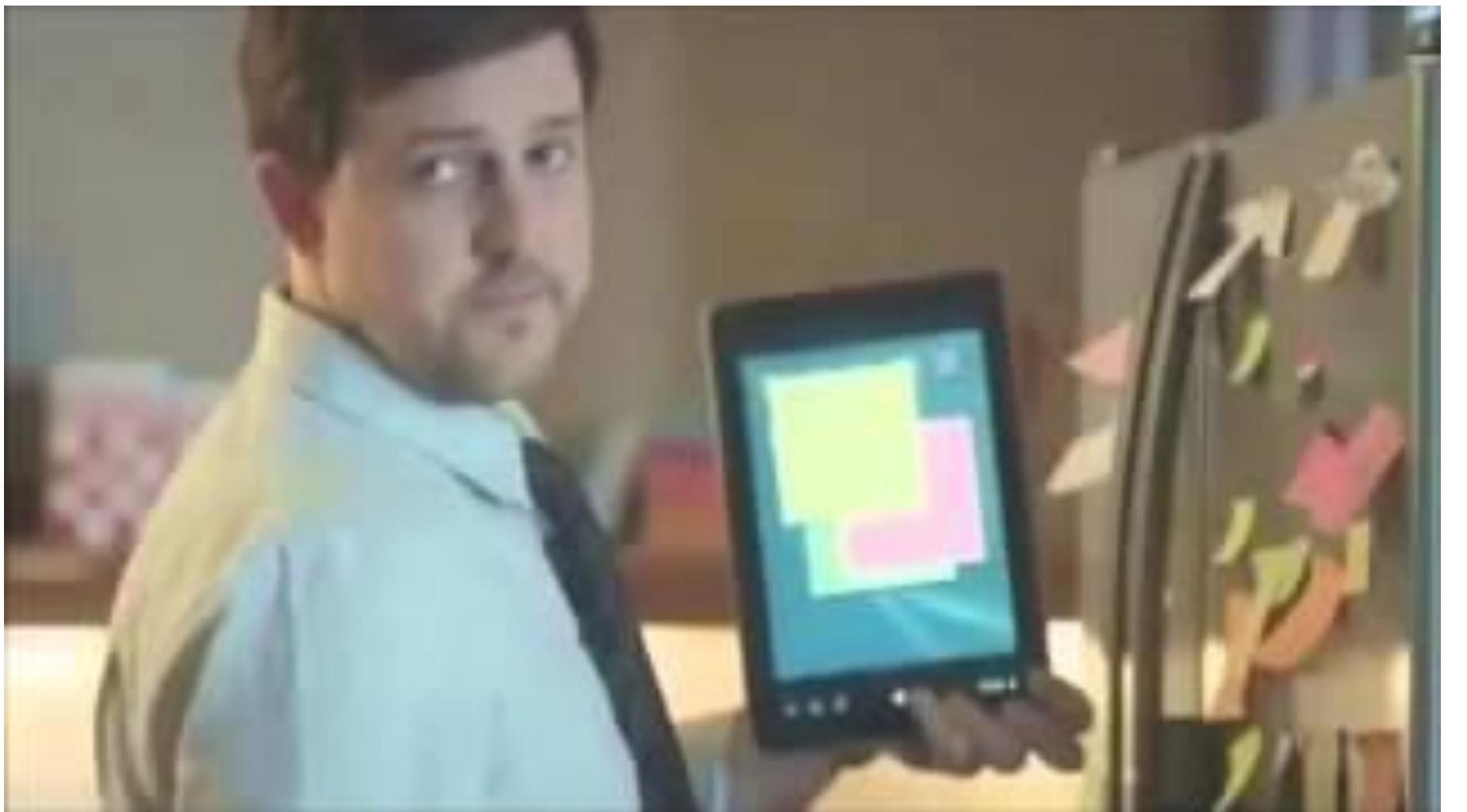
Mediazione

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

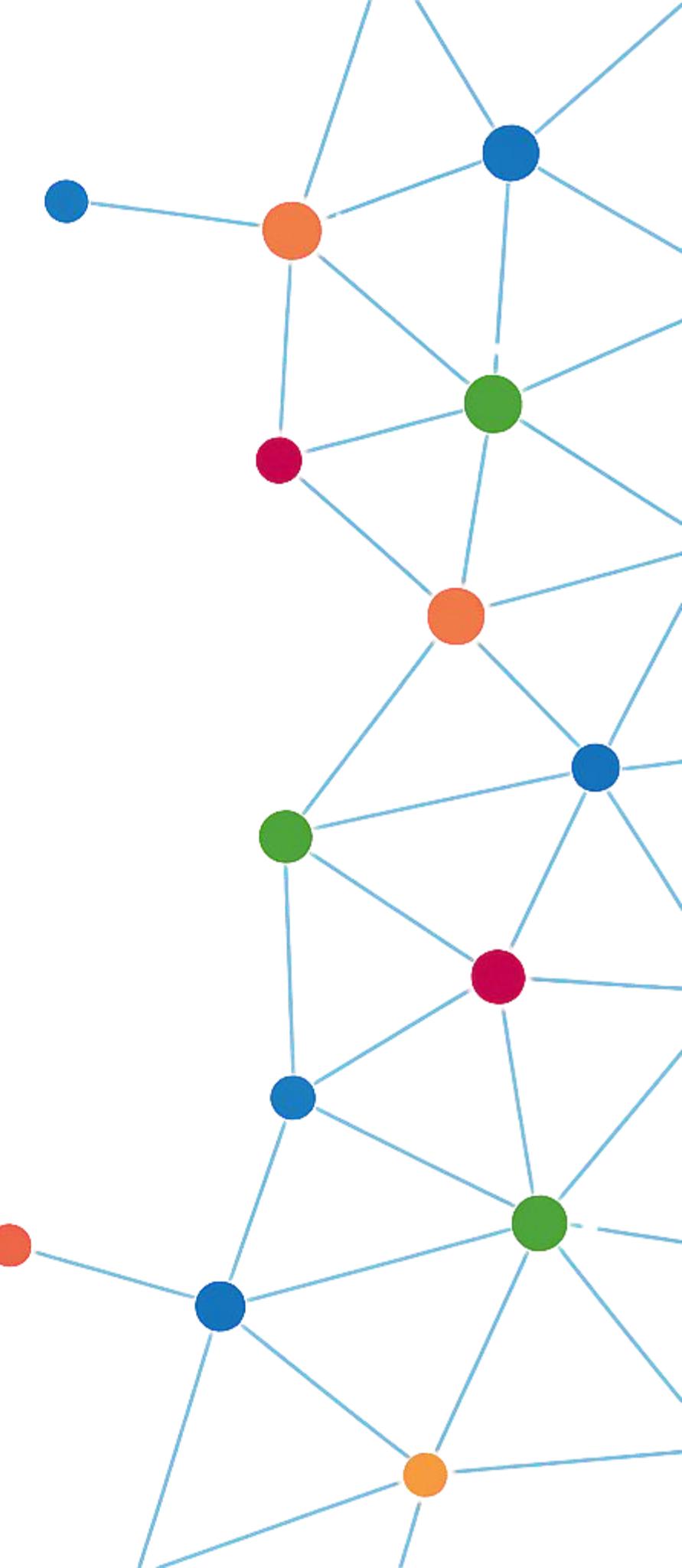
Io schermo è **una scelta tra tante**, non l'unica opzione. Il ruolo dell'adulto è anche quello di proporre e sostenere attività alternative ricche e stimolanti.

MA ANCHE

Alternare le esperienze con il digitale e i contenuti medi

Ricercare contenuti di qualità





AUTOREGOLAZIONE

Imparare a gestire dall'interno

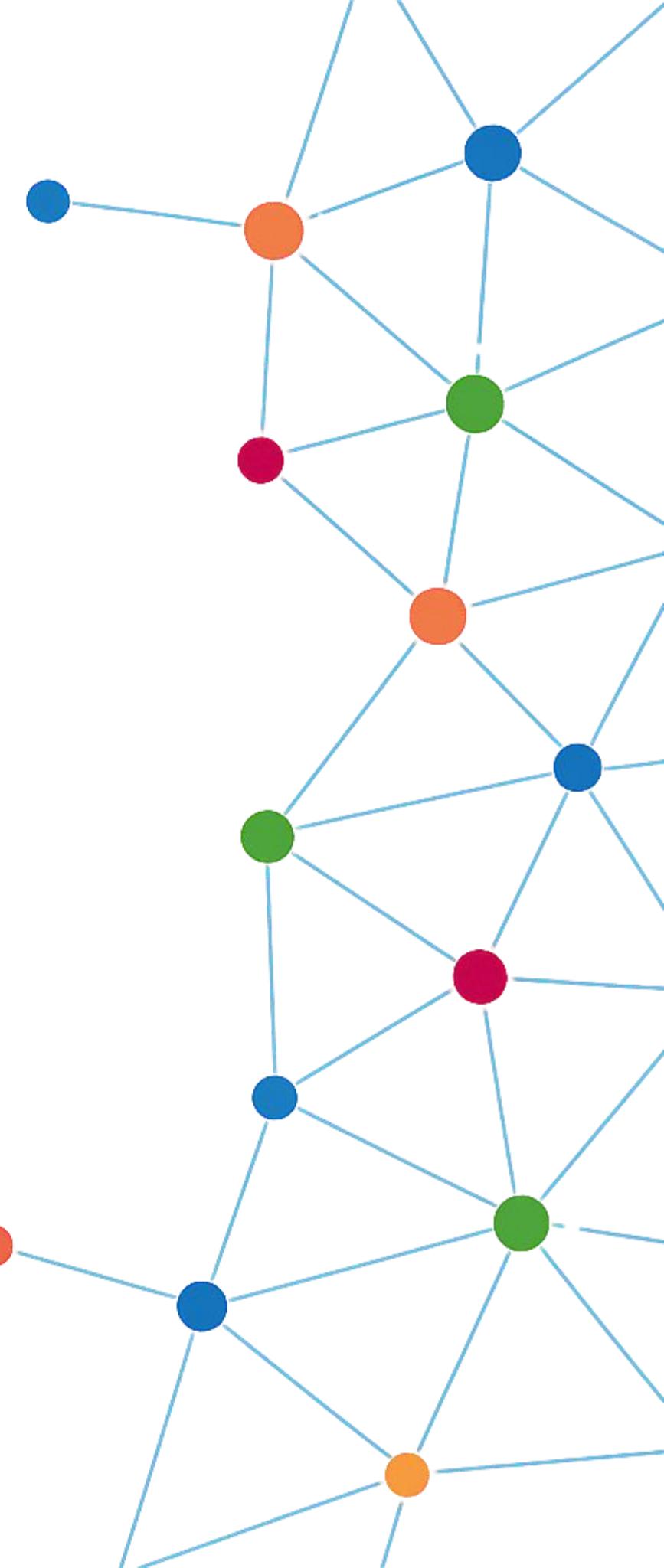
*Scegliere
consapevolmente*

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

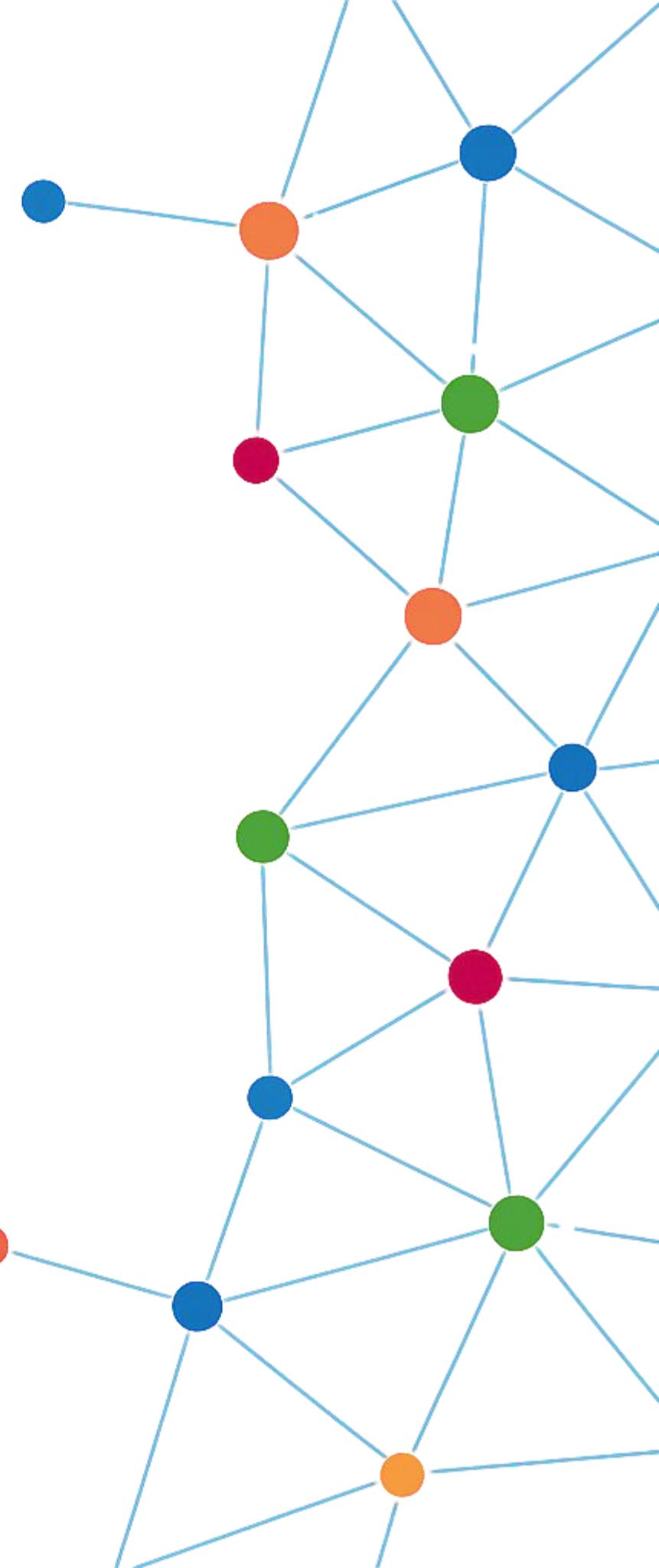
oggi imprescindibili



ANALITICI



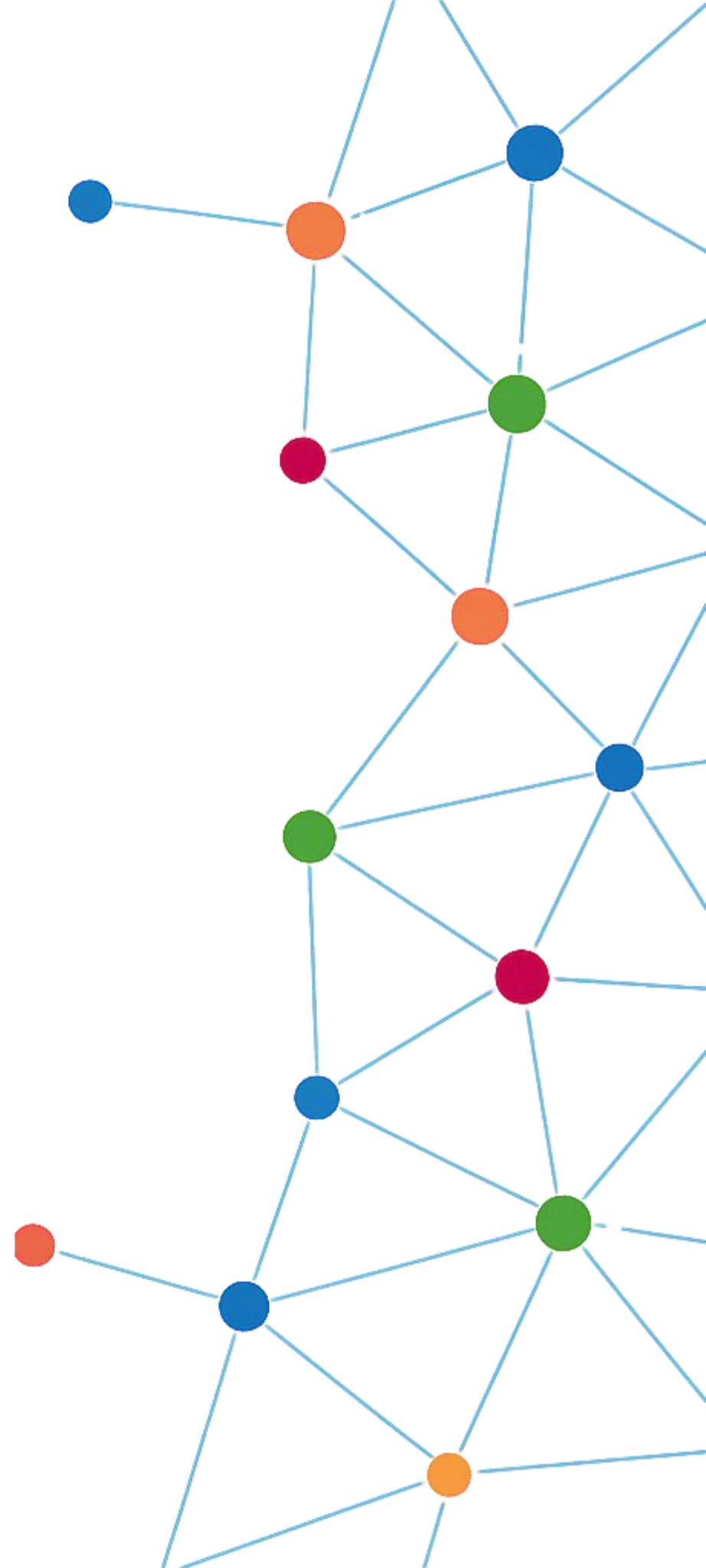
Riconoscere il potere degli algoritmi i dati che orientano e programmano le attività digitali per i bambini



ATTIVAZIONE



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





CREMIT

Università Cattolica del Sacro Cuore



Cremit



cremit



CREMIT



CremitTW



cremit.it



cremit.it/newsletter

CREMIT

Università Cattolica del Sacro Cuore



Cremit



cremit



CREMIT



CremitTW



cremit.it



cremit.it/newsletter

CREMIT

Università Cattolica del Sacro Cuore



Cremit



cremit



CREMIT



CremitTW



cremit.it



cremit.it/newsletter

Riferimenti per mantenere la coerenza visiva



COLOR PALETTE



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
12 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
12 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
12 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
12 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
12 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
12 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
12 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
12 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
12 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
12 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
12 3 4 5 6 7 8 9 (.,,:!?)

RUBIK BOLD ITALIC

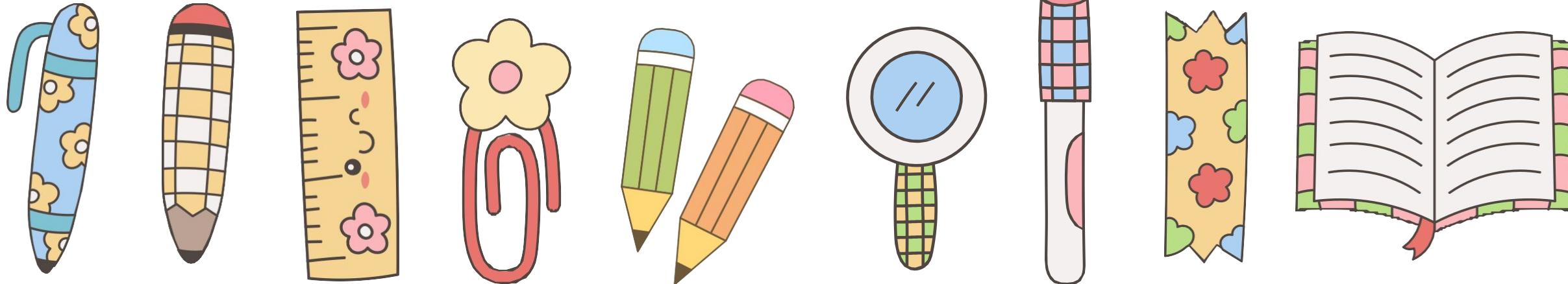
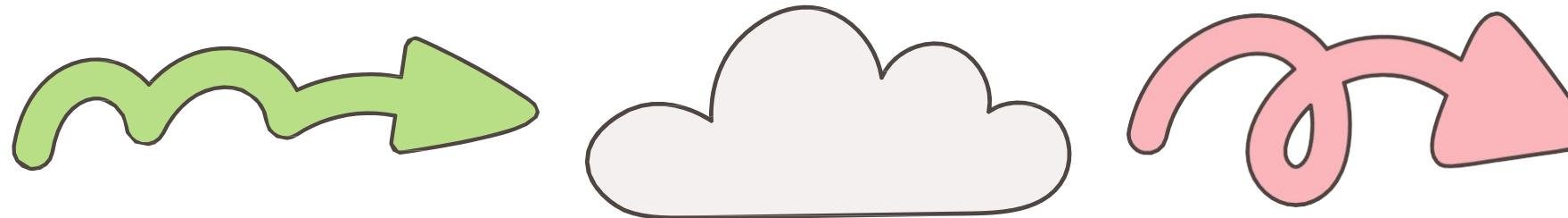
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
12 3 4 5 6 7 8 9 (.,,:!?)

GOOGLE FONT DOWNLOAD:

<https://fonts.google.com/specimen/rubik>

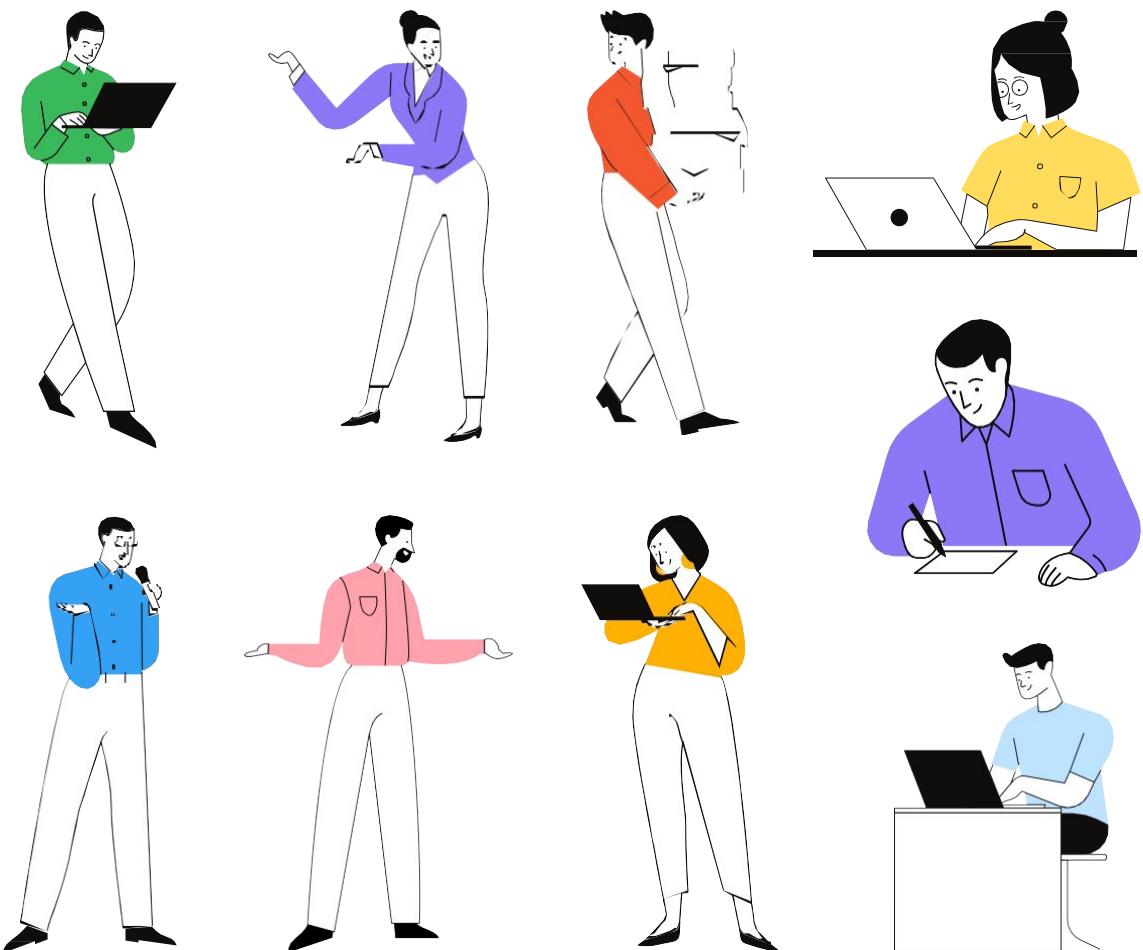
Risorse

Usa queste icone e illustrazioni nel tuo design.



Risorse

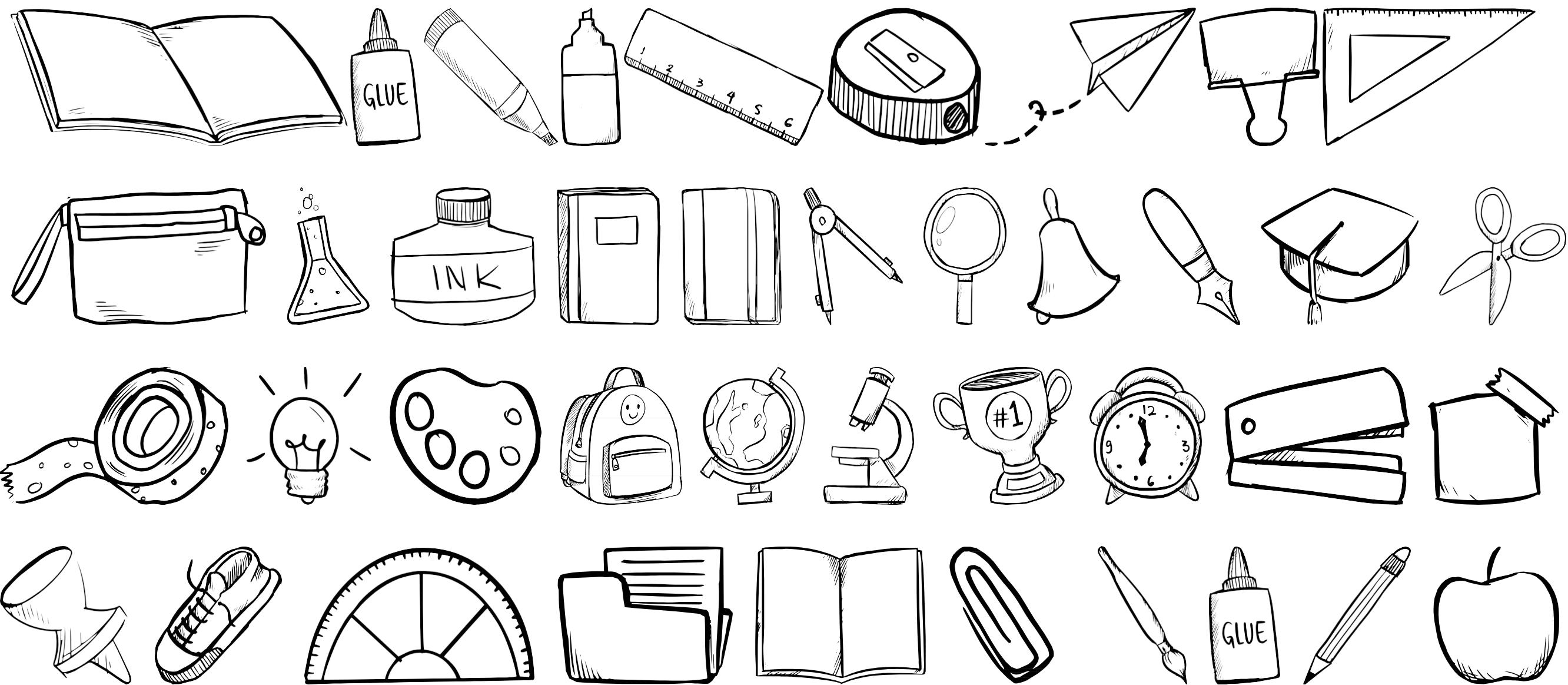
Usa queste icone e illustrazioni nel tuo design.



Add text

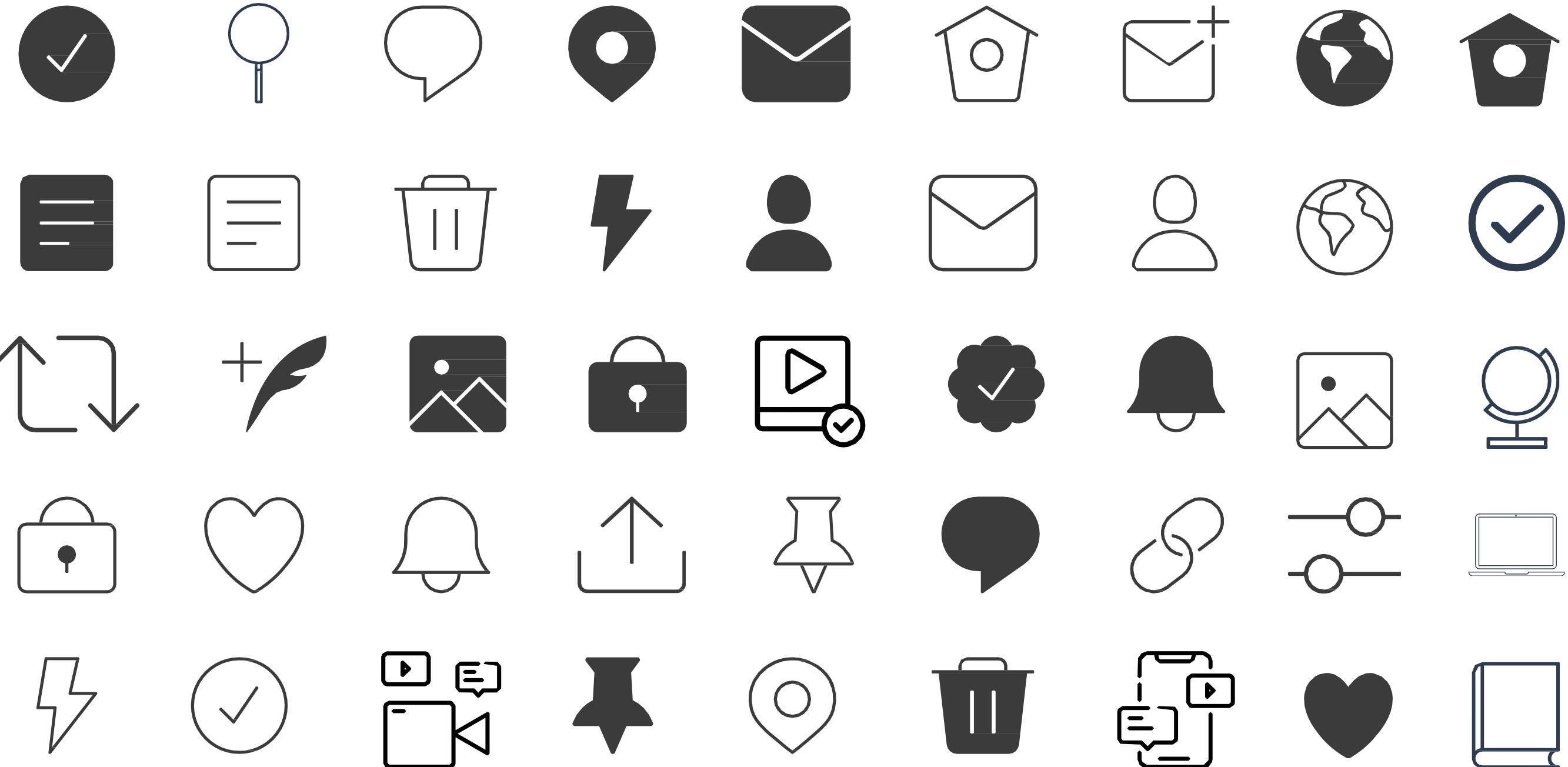
Risorse

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.

