



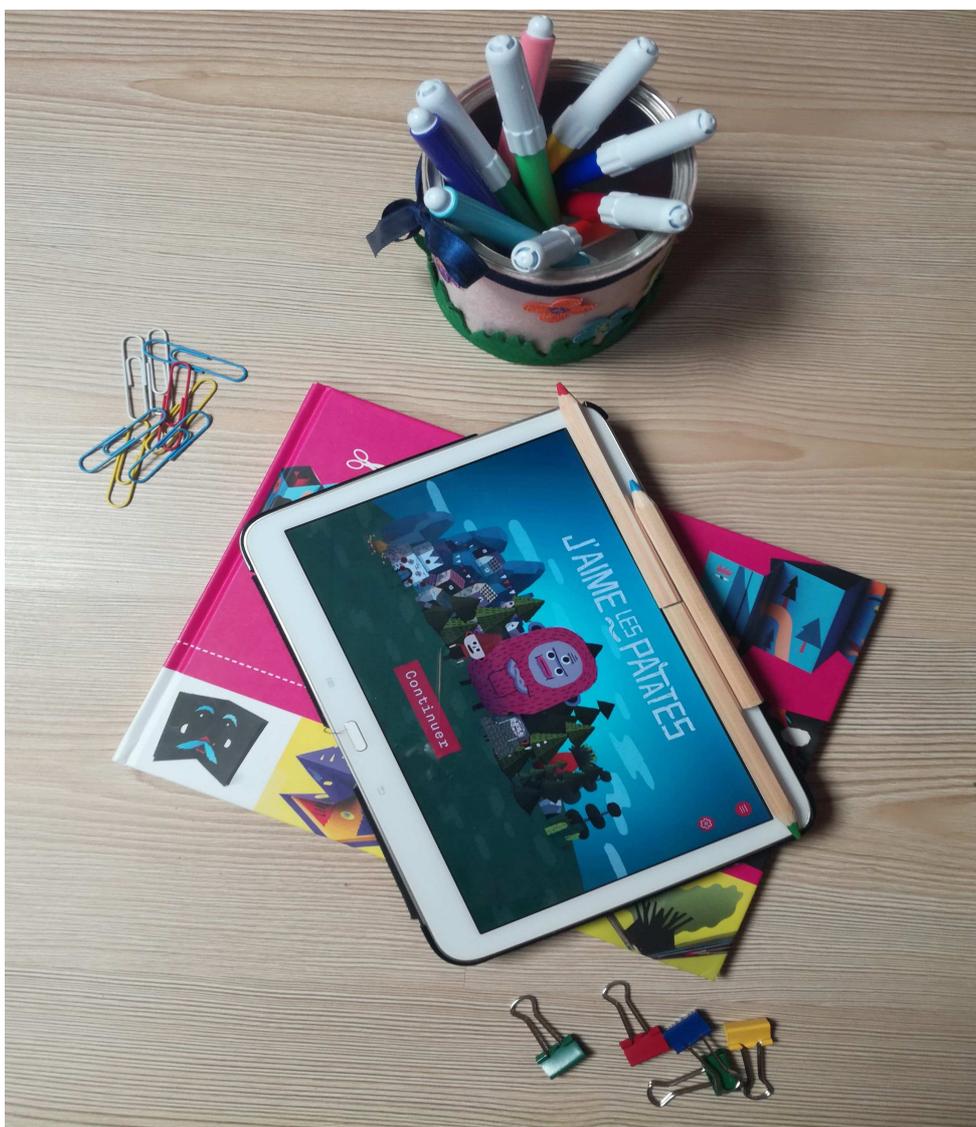
RETE
BIBLIOTECHE
VICENTINE



LE MIGLIORI APP GRATUITE

PER ANDROID, iPhone, iPad

2-5 anni 6-10 anni 11-14 anni



Per informazioni più approfondite sui
requisiti necessari dei device
e le compatibilità

<https://www.mamamo.it/>

Il portale mamamo.it è dedicato all'educazione digitale di bambini, ragazzi e adulti. Troverete recensioni di app, ebook, videogiochi, canali video, film e serie tv e notizie su media education e tecnologia under 13.

Ha vinto il
Premio Andersen 2018
come miglior progetto sul digitale.



INDICE:

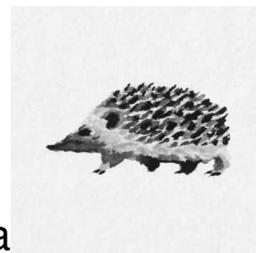
| | |
|----------------------|-------|
| App 2-5 anni | p. 3 |
| App 6-10 anni | p. 15 |
| App 11-14 anni | p. 26 |
| App bisogni speciali | p. 37 |

App 2-5 anni

Andar per boschi

Device: iPad, iPhone

Età: 2-5 anni



Andar Per Boschi è un'app gratuita proposta da Zaffiria per creare semplici composizioni naturalistiche. Sin dall'apertura dell'app, il bambino è infatti invitato a occupare lo schermo bianco del tablet inserendovi a scelta sagome di animali, uno sfondo d'ambiente e una situazione meteorologica. Potrà intervenire anche sulle tonalità di tali elementi, per vederli successivamente animarsi e mutare nella versione notturna. La funzionalità più interessante dell'app è quella che consente di fotografare colori e pattern che il bambino ritrova e osserva intorno a sé, che possono essere poi sfruttati per decorare le chiome degli alberi che ha inserito nel paesaggio.

Animal Band

Canta e gioca con gli animali di Story Toys

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 2-5 anni



Animal Band è un'app musicale pensata per i bambini più piccoli, che amano cantare. Offre infatti 10 scene interattive in 3D (solo le prime 3 sono gratuite) corrispondenti a 10 canzoncine in inglese, da *Twinkle twinkle little star* a *Old Mc Donald had a farm*, che hanno come protagonisti una serie di animali. Ognuno di loro suona o canta, ma ha anche la tendenza ad addormentarsi, per cui il bambino potrà svegliarli per ascoltare tutti gli strumenti o scegliere di combinarli come preferisce.

Animals Holiday Greetings Cards

L'app calendario degli animali

Device: Android, iPhone

Età: 2-5 anni



È un calendario digitale che abbina ogni mese dell'anno a un diverso animale, dall'orso polare di gennaio alla renna di dicembre, passando per pesci rossi, ramarri, cicale e gatti. Su una colorata ruota dell'anno, si sceglie l'animale corrispondente al mese che ci interessa, rappresentato da una data significativa, come l'inizio della primavera, Halloween o Natale. Questi giorni speciali vengono 'raccontati' da una filastrocca iniziale in cui l'animale è protagonista. Si passa poi ad altre schede in cui vengono raccontate le caratteristiche e le abitudini dell'animale e si può vedere su un planisfero in quali zone geografiche viva. Infine, ogni mese si trasforma in una cartolina di auguri che può essere inviata via mail o condivisa su Facebook.

C'era una volta la buonanotte

Device: Android, iPad

Età: 2-5 anni



L'avventura di Bruco Giorgetto apre questa raccolta di otto fiabe in rima e in prosa dedicata ai bambini di età prescolare. Il lavoro è realizzato con la collaborazione della Dottoressa Gisella De Feo, psicologa dell'età evolutiva, esperta nell'utilizzo delle fiabe nella pratica clinica e nei laboratori di ludoterapia. Ogni fiaba propone la modalità "luna – La Fiaba da guardare" (un video animato) e la modalità "sole – La Fiaba per giocare", con quattro giochi di abilità o intrattenimento interattivo. La voce narrante è quella piacevole dell'attore Renato Scarpa.

Duolingo

Un supporto per imparare le lingue (anche per i ragazzi con DSA)



Device: Android · iPad · iPhone · PC/MAC/Browser

Età: per tutti

La lingua straniera è spesso vista come un mostro cattivo per la nostra popolazione scolastica, soprattutto tra i ragazzi con Disturbo Specifico di Apprendimento (DSA).

Già messi in crisi da una lingua trasparente come l'italiano, figuriamoci alle prese con inglese, tedesco e spagnolo, tra le lingue straniere più diffuse nelle nostre scuole. A cercare di ridimensionare le ansie degli studenti ci ha pensato Duolingo.

Chi è? O meglio, che cos'è? È un gufetto verde, dall'aria simpatica che ce la mette proprio tutta per insegnare qualsiasi lingua straniera ai nostri ragazzi. Innanzi tutto ha scelto come "casa" un'app, ovvero una applicazione, quelle cose tanto amate dai giovani e che affollano i loro cellulari e tablet.

Fiete World

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 2-5 anni



Fiete Mondiale invita il bambino ad esplorare un ampio mondo di gioco aperto e inventare le proprie storie. Immergiti in avventure con Fiete, i suoi amici e i suoi animali domestici.

Centinaia di oggetti sono in attesa per voi. È possibile viaggiare in tutto il mondo, con numerosi oggetti volanti, auto e navi. È possibile nascondere se stessi come un vichingo, pirata o pilota. I vostri bambini potranno conoscere le peculiarità dei diversi paesi (Messico, USA, India, Francia, Caraibi e Germania) e scoprire le differenze, ma anche numerose somiglianze.

Fiete Sports

Un marinaio alle Olimpiadi

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 2-5 anni



A pochi giorni dall'inizio delle Paralimpiadi di Rio 2016, possiamo far gareggiare il marinaio Fiete – personaggio già noto ai bambini per le app Una giornata alla Fattoria e Il marinaio Fiete – in diverse discipline, dal nuoto al ciclismo, dalla corsa ad ostacoli al lancio del peso. Il vincitore salirà sul gradino più alto del podio. E ricordiamoci che l'importante è partecipare!

Highlights™ Shapes

Gioco puzzle per il mio bambino

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 2-5 anni



Un nuovo gioco puzzle di Highlights for Children (sviluppato in collaborazione con la società italiana Colto) rivolto ai bambini di età prescolare per familiarizzare con le forme geometriche, per riconoscerle e impararne i nomi. In compagnia di una simpatica volpe a bordo di una piccola astronave si esplora un mondo fatto di caverne, città e spazi aperti da completare laddove i pezzi mancano. Al bambino il compito di spostare le forme geometriche a disposizione negli spazi predisposti, in un ambiente sereno e dell'atmosfera quasi zen. Il gioco progredendo si fa più complesso, più tipi di forme geometriche sono coinvolte sulla stessa schermata, e piccole animazioni si attivano alla fine di ogni attività, a spezzare la meccanicità del gioco e introducendo una dimensione narrativa che invogli il bambino a proseguire.

I mondi da esplorare sono tre. Il primo è gratuito e offre una soddisfacente esperienza di gioco. I successivi due (Magico mondo subacqueo e Spazio misterioso) sono a pagamento, tramite acquisto in-app.

In volo con la matematica

Device: Android, iPad

Età: 2-5 anni

E' un'app studiata per avvicinare tutti i bambini alla fase del calcolo e ai concetti numerici, in modo non solo sereno ma soprattutto naturale.

E' basata infatti sul Metodo Analogico di Camillo Bortolato, e si può utilizzare a partire già dai tre anni. E' parere di Bortolato e degli sviluppatori, che il calcolo mentale sia una disciplina intuitiva, insita nei bambini, e che, se esercitata, non sfugga al dominio dei bambini anche nella più tenera età; troviamo così previste la lettura dei numeri e quella delle quantità (10, 100, 1.000, 10.000), le addizioni e le sottrazioni spiegate con la rivoluzionaria Linea del 20, le prime risoluzioni intuitive di problemi, la lettura delle quantità con gli Euro e le cornicette da colorare.

Il download è gratuito per la app di base, poi prevede acquisti in app per esigenze specifiche: la modalità Storia (a casa) e la modalità Insegnante (a scuola).

All'inizio di ogni sessione, un breve video con protagonisti due pettirossi (mamma e figlio/a) presenta l'attività e saranno i due uccellini, con la loro presenza allegra e il loro puntuale feedback, ad accompagnare il bambino utente nella fase di apprendimento, in un ambiente che espone i concetti in modo sincronico. L'icona con il salvagente e quella con i numeri favoriscono la navigazione.



kiddZtube

Video per bambini sicuri e selezionati da insegnanti

Device: Android, iPad · iPhone

Età: 2-5 anni



La fruizione di video in un ambiente sicuro è una delle preoccupazioni dei genitori, soprattutto dal momento che i filtri di YouTube possono aiutare, ma non garantiscono al 100% dall'esposizione a contenuti non adatti.

kiddZtube è una delle applicazioni che cerca di ovviare a questo problema, attraverso una selezione manuale dei contenuti. Gli oltre mille video – al momento solo in inglese – di YouTube presenti sulla sua piattaforma sono infatti stati scelti da insegnanti e vengono accompagnati da una serie di attività educative interattive, come quiz sul filmato che il bambino ha appena guardato.

I video sono raccolti in 4 categorie: canzoni, apprendimento (colori, forme, emozioni, lettere, numeri), cartoni animati (tra cui anche una selezione di contenuti Disney e Sesame), fiabe.

Monitoraggio dei tempi e delle modalità di utilizzo

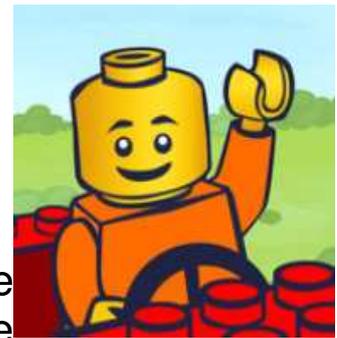
La registrazione in fase iniziale consente di settare l'età del bambino, in modo che vengano proposti video a lui adatti (l'app è pensata per bambini di età prescolare). I genitori possono scegliere il tempo massimo di fruizione dell'app e possono accedere a dati sui progressi nelle attività didattiche e sui contenuti che il proprio figlio ha guardato. Purtroppo, non esiste una funzionalità multiprofilo, che permetta di seguire le attività di più bambini contemporaneamente. Occorre ogni volta cambiare l'età sullo stesso profilo, cosa che ovviamente inficia le funzionalità di monitoraggio dei progressi.

Inoltre, kiddZtube è collegata a **kiddZtube Academy**, una piattaforma pensata per gli insegnanti della scuola dell'infanzia, in cui i docenti possono creare risorse video educative fruibili poi tramite l'app principale. Gli insegnanti possono registrarsi sulla **piattaforma di Magikbee**.

Lego® 4+. Mattoncini digitali

Device: Android, iPad · iPhone

Età: 2-5 anni

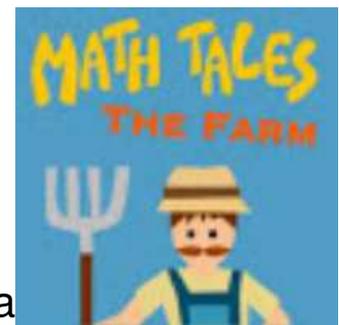


Prendete una scatola di mattoncini Lego e trasformatela in un'app. Il gioco consiste nel costruire un camioncino e nel fargli percorrere una strada lungo la quale può collezionare gettoni che servono per guadagnare altri pezzi Lego per arricchire il veicolo – che può così conquistare delle eliche per volare come un elicottero e gambine per camminare come un uomo. Alla fine del livello il bambino ottiene un premio, anch'esso costituito di pezzi Lego, diviso in 3 o più parti, che dovrà assemblare posizionando i mattoncini al posto giusto per costruire un dinosauro o un altro personaggio.

Math Tales. La fattoria

Device: [iPad](#), [iPhone](#)

Età: 2-5 anni



Math Tales, come suggerisce il titolo, sposa l'apprendimento della matematica con un racconto ambientato in una fattoria, che procede con il ritmo di una filastrocca. I bambini imparano infatti colori, forme e numeri attraverso una serie di giochi di logica, mentre aiutano il fattore a trovare mucche, galline e maiali: “Forse qualcosa li ha spaventati, sono fuggiti e non ancora tornati! Insomma qui non c'è più nessuno, mi aiuti tu a trovarne qualcuno?”.

Pensata per bambini dai 3 ai 5 anni, l'app offre 6 capitoli associati a 6 diversi animali, con 18 attività ludiche che affrontano colori, forme, numeri fino a 10, primi confronti (alto/basso, lungo/corto, piccolo/grande) e associazioni visive

Mash&Co

Cartoni interattivi per la sostenibilità

Device: Windows, iPad · iPhone

Età: 2-5 anni



Mash e Periwinkle, un piccolo fungo pieno di risorse e una lumaca golosa e pazzarella. Sono loro i personaggi protagonisti di Mash&Co, un progetto che parte con un'app gratuita ad episodi rivolta a bambini in età prescolare, ma ha ambizioni transmediali che vanno ben al di là del mondo digitale.

Questa applicazione gratuita ad oggi contiene un cartone animato, una storia interattiva e un gioco. Altri 5 contenuti, tra minigame, cartoni animati e storie interattive possono essere scaricati come acquisti in-app (il pacchetto completo costa 6,99 euro). Il tutto è legato da un filo narrativo unico: il mondo di Mash è minacciato dalla carenza di acqua, per cui il piccolo fungo coraggioso parte alla ricerca della soluzione per salvare i propri amici. Lungo il cammino incontrerà la lumaca Periwinkle, che diventerà sua compagna di avventure, in un viaggio tra laboratori dove nascono i colori della natura, nuvole magiche e grotte divertenti come luna park.

I diversi contenuti sono pensati per trasmettere attraverso l'esperienza, la scoperta, la logica e il gioco i valori della condivisione e dell'amicizia e tematiche come la consapevolezza ecologica, che fa da filo conduttore alla storia. Una sezione permette inoltre al genitore di seguire i progressi del figlio nei diversi giochi, in base ai parametri di interazione, riconoscimento e coordinazione. L'app è stata infatti sviluppata con l'aiuto di psicologi ed educatori e consente in apertura di creare il profilo dei propri bambini e di settare ciascuna età di riferimento. I giochi aggiunti nella versione aggiornata a giugno 2018 sono particolarmente coinvolgenti per i più piccoli: Snowball attack prevede che il bambino lanci palle di neve utilizzando il telefonino o il tablet come mirino e muovendosi a 360° nello spazio, mentre Rockey the miner è un gioco a labirinto in cui si sfrutta sempre l'oscilloscopio del dispositivo per far avanzare i personaggi lungo il percorso.

Oh! The magic drawing up

Device: iPad

Età: 2-5 anni



L'app è la trasposizione digitale del libro di Louis Rigaud e Anouck Boisrobert edito in Italia da Franco Cosimo Panini con il titolo "Oops! Il mio cappello". Nel cartaceo tutto nasce da un cappello rubato da una scimmietta birichina, che il lettore dovrà rincorrere di pagina in pagina, dove le forme geometriche costruiscono una sorprendente città a pop up. L'applicazione è invece un foglio bianco su cui i bambini trascinano delle forme a cui spunteranno ali, braccia o zampette affinché prendano vita un topolino, un paracadute, un palazzo, un albero. Ma la magia non si ferma qui: se ruotiamo il triangolo o il rettangolo l'uccellino diventa un cappello e l'aeroplano un disco volante, a cui possiamo far cambiare colore tenendo il dito premuto sull'oggetto.

Peppa's Paintbox

Device: Android

Età: 2-5 anni



Un'app per disegnare in compagnia di Peppa e del suo fratellino George con i classici strumenti touchscreen più alcuni nuovi tool ispirati a questa famosissima serie di cartoon.

Toontastic 3D

Progetta il tuo cartone animato

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 2-5 anni



Innanzitutto Toontastic 3D, un'app ineccepibile quanto a funzionamento e qualità delle performance, si può scaricare gratis e questo la rende ancor più facilmente utilizzabile in ambiti scolastici, didattici e di laboratorio.

L'app è uno strumento per creare brevi cartoni animati, ma muove dall'idea di insegnare ai ragazzi che prima di ogni Ciack è necessario avere un progetto ben chiaro in mente. Per questo, all'avvio dell'applicazione, la mossa necessaria per procedere è la scelta di uno "story arc", ovvero dell'arco narrativo e del numero di scene in cui si articolerà la storia che si vuole animare.

Successivamente i bambini sceglieranno personaggi e background, oppure – se sono in grado di farlo – potranno creare i loro propri disegnandoli per vederli poi in 3D (è possibile anche modificare i volti di quelli già esistenti utilizzando delle fotografie). Una volta che il lavoro preparatorio è terminato (e non è poca cosa, ci vorranno spirito di progettazione, fantasia e impegno) la realizzazione del video è immediata. Con le mani si spostano i soggetti e nel frattempo si registra la storia che viene narrata a voce. Successivamente si inseriscono una colonna sonora e altri dettagli e solo a quel punto il cartone animato è pronto per essere visto, ma anche modificato, esportato ed eventualmente condiviso.

Attenzione: l'interfaccia per l'utilizzo dell'app è intuitiva e immediata (anche se non tradotta in lingua italiana), ma per la produzione di un buon contenuto sarà probabilmente necessario anche il contributo di un adulto.

Perfetta per chi...

Toontastic è l'ideale per chi vuole sviluppare progetti narrativi con i bambini, che potranno lavorare anche in piccoli gruppi per mettere in scena sotto forma di cartoni animati le loro storie, emozioni e idee.

Un pic-nic... mozzafiato

Impara a salvare una vita

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 2-5 anni



Una premessa importante, per orientarsi nella fruizione di quest'app: è stata creata da Elastico, premio Andersen 2015, per l'associazione no profit IRC (Italian Resuscitation Council) nell'ambito del progetto "Kids save lives", sostenuto dall'Organizzazione Mondiale della Sanità, per la diffusione delle conoscenze base del primo soccorso nelle scuole e fra le famiglie.

Si tratta di un'applicazione narrativa, composta da poche tavole e semplice, ma dalla finalità importante: sensibilizzare e diffondere una cultura, quella del primo soccorso e della disostruzione pediatrica, che ancora manca e che tanto serve nel nostro Paese. Diffondere la consapevolezza che certi incidenti possono capitare molto più spesso di quanto si creda, spiegarne la dinamica (e quindi il riconoscimento) e soprattutto insegnare a genitori e bambini come comportarsi per salvare vite umane. Il tutto in modo lieve, senza allarmismi e senza toni da tragedia.

La famiglia Scoiattoli protagonista della prima parte della storia, infatti, di fronte al principio di soffocamento dei piccoli Glom e Cof-Cof non si scompone. Come ci viene raccontato dalla tranquilla voce narrante (ma volendo è possibile leggere o far leggere ai bambini il testo negli appositi fumetti) si tratta di un evento che si ripete spesso in quella casa e tutti sanno esattamente come procedere: la mamma applica le manovre, il papà chiama i soccorsi. E anche quando nel bosco, durante un grande picnic, l'amico orso Tum-Tum arriva pallido e cade a terra senza respiro, la puzza Puf non perde tempo e chiama aiuto. E qui complimenti alla creatività del team di Elastico, che trasforma gli alberi del bosco in "ripetitori" che, cambiando colore, passano la voce fino ad arrivare ai soccorritori BiancoRoditori. Nel frattempo, la volpe Quick sa già ovviamente come operare per offrire il primissimo aiuto a Tum-Tum.

Zen Studio

Pittura con le dita per rilassarsi e concentrarsi

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 2-5 anni

Gratis la versione base



In geometria piana, si chiamano tassellature i modi di ricoprire il piano con una o più figure geometriche ripetute all'infinito senza sovrapposizioni. Zen Studio applica questo principio della pittura geometrica su tablet: si sceglie il colore dalla tavolozza sul menù a sinistra e basta un tocco per colorare ogni triangolo. Nella versione di base, gratuita, l'app offre 9 tutorial, che non sono altro che disegni guidati, utili per i bambini più piccoli, intorno ai 3-4 anni (sono un'ottantina invece i tutorial della versione completa). L'intervento sulla griglia di forme triangolari identiche aiuta i bambini a confrontarsi con concetti matematici fondamentali come la simmetria e la forma geometrica, all'interno di un'attività creativa e da svolgere in autonomia.

Inoltre, un algoritmo musicale dolce e tranquillizzante accompagna ogni tocco delle dita per renderla un'esperienza "zen", che induce a rilassarsi o a concentrarsi.

App 6-10 anni

Adoro le patate

Giocare alla sostenibilità

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 6-10 anni



Adoro le patate (titolo originale, I Love Potatoes) è un videogioco, una cosiddetta “avventura grafica”, realizzato dal National Film Board of Canada allo scopo di insegnare in modo giocoso e alternativo i valori della **sostenibilità ambientale** e dell'**innovazione sociale**. Per favorirne la diffusione più ampia possibile, l'applicazione è disponibile sia in versione browser per **computer** sia in versione iOS e Android per **tablet e smartphone**. Ambientato in un verde mondo distopico, l'avventura ha inizio in un villaggio ideale abitato da inconsapevoli consumatori, che raccolgono i frutti (le patate) che l'ambiente offre loro per darle in pasto a un voluminoso e incombente **mostro rosa**; in cambio la strana creatura regala loro ogni bene necessario e desiderato: torte, patatine ma anche televisori, console da videogioco ecc. Il protagonista (che muoviamo tappando e trascinando sullo schermo touch o cliccando e trascinando con il mouse) è **Chips**, un simpatico gnomo con un cappello a cono, che come tutti gli altri abitanti del villaggio porta sempre sulle spalle una capiente gerla da stipare di patate. All'inizio anche Chips si comporta come tutti gli altri: sfrutta acriticamente le risorse che l'ambiente spontaneamente offre per ottenere dal mostro ciò che vuole (una torta, per esempio), ma anche per aiutare il Sindaco a costruire il suo palazzo. Tutto procede tranquillamente finché le piante di patate improvvisamente sfioriscono e il mostro, ormai sovraccarico, sviene. Scatta così l'allarme nel villaggio, i più si disperano autocommiserandosi, ma su suggerimento della saggia Tuberosa, Chips è spronato a partire in missione per chiedere aiuto a un'altra comunità. Si tratta di un gruppo di “maker green” che vive lontano, verso il mare, recuperando i vecchi elettrodomestici abbandonati nella discarica. Con i pezzi progettano macchine e ingegnosi robot, funzionali al riutilizzo delle scorie del mostro.

A Life In Music

L'app del Teatro Regio di Parma

Device: Android · iPad · iPhone

Età: 7+



L'app *A Life In Music* è un gioco, una narrazione interattiva, un inno alla musica e all'opera, un viaggio nella relazione fra due giovani musicisti che nel 2008 avevano diciotto anni. Tutte le insicurezze e le allegrie della vita di ciascuno sono riportate in questa pubblicazione ricca e delicata sulla passione per la musica e sulle fragilità che l'esistenza mette di fronte a noi. Nove atti "da giocare", da leggere e da ascoltare senza frenesia, apprezzando scene familiari e i dialoghi comuni così come i momenti di denuncia di piccoli atti di bullismo, le attese e i fraintendimenti. È una storia moderna e innovativa di amicizia e di innamoramento a cavallo fra due secoli, perché quella che è stata la vita del grande compositore Giuseppe Verdi è qui ricordata e illustrata e funge da storia parallela. Due mondi che si avvicinano grazie alla bella figura di Antonio.

Animals Holiday Greetings Cards

L'app calendario degli animali

Device: Android, iPhone

Età: 6-10 anni



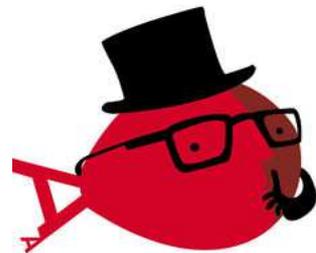
È un calendario digitale che abbina ogni mese dell'anno a un diverso animale, dall'orso polare di gennaio alla renna di dicembre, passando per pesci rossi, ramarri, cicale e gatti. Su una colorata ruota dell'anno, si sceglie l'animale corrispondente al mese che ci interessa, rappresentato da una data significativa, come l'inizio della primavera, Halloween o Natale. Questi giorni speciali vengono 'raccontati' da una filastrocca iniziale in cui l'animale è protagonista. Si passa poi ad altre schede in cui vengono raccontate le caratteristiche e le abitudini dell'animale e si può vedere su un planisfero in quali zone geografiche viva. Infine,

ogni mese si trasforma in una cartolina di auguri che può essere inviata via mail o condivisa su Facebook.

Brossa cat

Device: iPad

Età: 2-5 anni, 6-10 anni, 11-14 anni



Come minimo invitare i piccoli ad ascoltare il silenzio è una proposta rivoluzionaria e quasi epica, più che mai oggi che siamo circondati da ogni tipo di rumore, visivo, uditivo e, perché no!, anche emotivo.

Ci è sempre piaciuto pensare che il poeta spagnolo Joan Brossa, nella sua instancabile camminata “giocosa”, avrebbe amato esplorare il mondo digitale. Per questo motivo noi di App_Arte, alcuni anni fa decidemmo di avventurarci nell’impresa di realizzare quella che, all’epoca, sarebbe stata la prima app illustrata di poesia catalana dedicata ai bambini.

Questo 2019, dedicato alla commemorazione del 100° anniversario della nascita di Joan Brossa, ci ha fatto tornare alla mente il motivo per cui abbiamo deciso di creare pubblicazioni digitali dedicate alla poesia per bambini. Il potere della poesia di plasmare la mente di un bambino è simile a quello della letteratura: è sia un elemento costitutivo sia un momento di fuga. Nella ricerca delle sonorità, nell’alternarsi delle rime, nelle cadenze che scandiscono i ritmi e nella combinazione delle parole, la poesia è sempre stata legata al gioco e il gioco ha un lungo cordone ombelicale con l’infanzia.

Duolingo

Un supporto per imparare le lingue (anche per i ragazzi con DSA)



Device: Android · iPad · iPhone · PC/MAC/Browser

Età: per tutti

La lingua straniera è spesso vista come un mostro cattivo per la nostra popolazione scolastica, soprattutto tra i ragazzi con Disturbo Specifico di Apprendimento (DSA).

Già messi in crisi da una lingua trasparente come l'italiano, figuriamoci alle prese con inglese, tedesco e spagnolo, tra le lingue straniere più diffuse nelle nostre scuole. A cercare di ridimensionare le ansie degli studenti ci ha pensato Duolingo.

Chi è? O meglio, che cos'è? È un gufetto verde, dall'aria simpatica che ce la mette proprio tutta per insegnare qualsiasi lingua straniera ai nostri ragazzi. Innanzi tutto ha scelto come "casa" un'app, ovvero una applicazione, quelle cose tanto amate dai giovani e che affollano i loro cellulari e tablet.

Festa su Misura

L'app della Scuola Holden



Device: Android · iPad

Età: 6-10

E' un progetto di narrazione digitale per bambini di un gruppo di studenti della Scuola Holden di Torino.

Durante un corso sulla narrazione digitale per bambini, i giovani autori si sono trovati a progettare una book app per i più piccoli, realizzata successivamente con il supporto tecnico di Edizioni Piuma (già editore di altre applicazioni mobile come *Gli animali di Pinocchio* e *Giulietta e Romeo*) e pubblicata gratuitamente sugli app store. La narrazione sviluppata tavola dopo tavola è dedicata ai bambini in età prescolare e propone loro un piccolo "giallo" da risolvere attraverso il recupero dei 6 pezzi di un biglietto strappato.

La curiosa formica Chao trova il primo nelle gallerie del suo formicaio e da qui parte alla ricerca degli altri 5 lembi di carta, che una volta riaccostati ricomporranno una frase... invitante.

Ikea Lattjo

Un'app per giocare insieme

Device: Android, Kindle

Età: 6-10 anni



Ikea sbarca nell'universo del digitale per bambini con un'app che accompagna la sua collezione di giocattoli LATTJO ed è concepita come strumento di gioco collaborativo, da condividere all'interno della famiglia o del gruppo di amici. L'obiettivo, a detta di Ikea è uno solo: "giocare insieme anche se ci si trova in luoghi fisicamente lontani. Giocando insieme si accumulano punti che simbolicamente rafforzano il legame tra le persone". L'app sfida così il luogo comune che vuole i videogiochi e il digitale in generale come causa di isolamento dei bambini e di mancata socializzazione, promuovendo il co-play anche a distanza. Per giocare occorre infatti sfidare un altro utente (o un altro profilo registrato, come nel caso di due fratelli registrati attraverso l'account di un genitore) ad una serie di "prove" che si incontrano entrando nella Torre, dove si svolgono tutte le attività dell'app LATTJO e che ricorda le esili e inverosimili architetture di Monument Valley. Mamma, papà o amici visualizzano all'interno dell'app la notifica relativa alla sfida, possono accettarla e prendere parte al gioco.

La prima stanza che si incontra nella Torre è la Challenge room che dà accesso a 3 giochi diversi:

- *Find a colour*, che consiste nel "catturare" un colore con la videocamera dall'ambiente che ci circonda e sfidare un amico a collezionare lo stesso colore
- *Sliding Puzzle*, in cui possiamo sfidare altri utenti a ricomporre il puzzle di una fotografia che abbiamo scattato

– *Melody memory* che è una riedizione digitale semplificata del vecchio “Simon” (viene citato volutamente nell’interfaccia grafica del gioco), in cui possiamo comporre una sequenza di note e sfidare gli amici a replicare la sequenza.

Salendo nella Torre si incontrano poi la *Music room*, dove si possono comporre melodie suonando serpenti a sonagli, ossi, fiori e ogni genere di oggetti e animali e la *Story room* dove si possono inventare delle storie. E’ sufficiente selezionare uno scenario, dei personaggi e registrare il proprio racconto, per poi dividerlo con un altro utente che dovrà completare la storia. Proprio in questa dimensione di narrazione collaborativa sta uno degli aspetti più interessanti dell’applicazione, che al momento presenta però ancora una certa instabilità e alcuni bug di funzionamento e non permette quindi di sfruttare tutte le potenzialità. Quanto alla grafica, il colosso dell’arredamento non smentisce la sua attenzione al design neppure su uno smartphone, presentando un’applicazione capace di fondere in modo convincente la morbidezza delle forme organiche e l’essenzialità proverbiale della tradizione svedese.

Maggie e il Tesoro di Seshat

Un’app pro STEAM e contro gli stereotipi

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 6-10



Il videogioco per smartphone e tablet *Maggie e il Tesoro di Seshat* nasce per esercitare il pensiero logico matematico e il problem solving dei bambini.

Protagonista dell’avventura è infatti la giovane Maggie, che (appassionata di archeologia) parte alla volta della città de Il Cairo per risolvere un mistero di lunga data, già affrontato senza successo da sua nonna: l’enigma del tesoro custodito nella piramide di Seshat, tanto introvabile da portare a dubitare della sua reale esistenza. In compagnia di alcuni amici (Ed, Amelia e Omar), Maggie si muove tra Europa ed Egitto e affronta dei quesiti, di

tenore logico matematico ma calati in una cornice storico-archeologica, la cui soluzione consentirà di avanzare nello scioglimento del mistero.

MeteoHeroes

Device: iPad, iPhone

Età: 2-5 anni, 6-10 anni



Un'app del Centro Epson Meteo per scoprire come anche attraverso un gioco i bambini possano iniziare a familiarizzare con le prime nozioni di meteorologia e con la cultura ambientale. Sei piccoli supereroi con dei poteri molto speciali, un mondo naturale da esplorare e tante prove da superare.

Salis nella Regione dell'Acqua Dolce

Device: Android, Kindle

Età: 6-10 anni



Questo è il secondo racconto (il primo episodio è solo per iPad e gratuito per un periodo limitato di tempo) e non possiamo che desiderare di conoscere presto anche il terzo per sapere cosa succederà ad una figura di adolescente che, per quanto collocata in un mondo distopico, è solo apparentemente lontana da noi ed affascina profondamente.

Dal primo episodio sappiamo che Salis è nata schiava, al servizio dei Cristalli di Sali, i mostri che ora dominano sul genere umano. Suo padre era fuggito dal Campo, ma son già trascorsi tre anni e nessuno ne ha avuto alcuna notizia; la madre è morta da poco tempo.

Non c'è più nulla che tenga Salis legata al campo di lavoro; è determinata, tenterà la fuga per raggiungere la Montagna Nera alla quale il suo stesso padre era diretto.

Un personaggio meraviglioso, Salis è piccola ma forte, dolce, tosta, piena di paura e di coraggio. La troviamo così, bella e battagliaiera nelle eccezionali illustrazioni di Paolo d'Altan.

Nella *prima Sezione* 27 tavole illustrate interattive di grande suggestione con testo esile per favorire la contestualizzazione dell'immagine, nella *Sezione seconda* il testo in versione integrale di cui non è offerta la traccia sonora.

Godiamo, al touch e in animazione autonoma, di brusii, ronzii, grilli, uccelli, passi tra le sterpaglie, del volo incantato dei soffioni e del vento della fuga!

L'attraversamento di questo ambiente ha qualcosa di catartico, forse una forma di iniziazione alla vita libera!

Sheep up! C'è una pecora da salvare!

Device: Android, iPad · iPhone. Windows
Età: 6-10 anni



Opera di un gruppo di giovani sviluppatori italiani, Sheep Up è un divertente puzzle platformer che ci vede alle prese con una pecorella-giocattolo buffa e cicciettella da tirare fuori dallo scatolone di cartone in cui è finita e dentro il quale stiamo guardando... dall'alto, esattamente come faremmo cercando qualcosa dentro uno scatolone reale. Il contenitore nasconde pericoli e insidie, e la nostra abilità sta nel riuscire a portare a termine la missione nel miglior modo possibile, senza mettere in pericolo il piccolo ovino.

Partendo dal fondo della scatola, dobbiamo far risalire la pecora di piattaforma (di cartone) in piattaforma, fino a raggiungere l'apertura dello scatolone. Anzi, degli scatoloni. Perché la sfida consiste nel riuscire a tirar fuori l'animaletto da una serie di scatole diverse (sono disponibili 3 mondi diversi per un totale di 30 livelli), una dopo l'altra, affrontando di volta in volta nuovi piccoli nemici, superando nuovi ostacoli e risolvendo nuovi puzzle. Il tutto rimbalzando di qua e di là, sempre. Costantemente. E senza distrarsi: è infatti sufficiente spostarsi troppo o troppo poco per far precipitare la

nostra amica e ritrovarsi a dover ripetere il percorso appena affrontato.

Il gioco è semplice e intuitivo, supportato da messaggi brevi e assai chiari che ci danno indicazioni sul da farsi ogni qualvolta un nuovo elemento fa la propria comparsa in uno dei livelli che stiamo affrontando, sia che si tratti di un power-up o di un ostacolo.

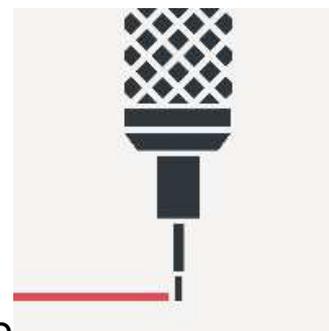
Disponibile al download gratuitamente sugli store Apple, Android e Windows, il gioco offre la possibilità di acquisti in-game, ma si può sempre decidere di disabilitare questa opzione.

Tayasui Sketches

Per disegnare e dipingere

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 6-10 anni



Questa bellissima app per disegnare su tablet e smartphone viene usata a livello professionale, ma è sufficientemente semplice per essere alla portata di bambini e ragazzi, a partire dagli 8-9 anni.

L'app ha un'interfaccia grafica elegante e pulita, priva di pulsanti: gli strumenti si nascondono automaticamente lasciando l'area di lavoro libera per disegnare. Rispetto ad altre app dedicate alla creatività, può vantare una varietà di tool che simulano in modo realistico il tratto degli strumenti su carta e permette quindi una flessibilità di utilizzo che va dallo schizzo al dipinto.

La versione di base, gratuita, mette a disposizione degli utenti: matita, rapidograph, pennello acquerello, pennarello, gomma, colori.

Esiste inoltre un "pacchetto Pro" di strumenti extra, acquistabili anche separatamente: pen brusch, pastelli ad olio, pennello colori acrilico, airbrush, pennelli editor, contagocce

Gli acquisti in app permettono anche di aggiungere importanti funzioni come l'import delle foto come sfondo, l'uso di diversi livelli in ogni disegno, l'export e la condivisione dei lavori, l'export separato dei livelli. In questo modo si può per esempio realizzare

uno schizzo, ripassarlo a inchiostro e completarlo ad acquerello. Inoltre, utilizzando una penna sensibile alla pressione si possono creare effetti ancora più realistici nella resa del tratto e dei colori (sono supportati i modelli Wacom, Hex e Adonit).

Toontastic 3D

Progetta il tuo cartone animato

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 6-10 anni



Innanzitutto Toontastic 3D, un'app ineccepibile quanto a funzionamento e qualità delle performance, si può scaricare gratis e questo la rende ancor più facilmente utilizzabile in ambiti scolastici, didattici e di laboratorio.

L'app è uno strumento per creare brevi cartoni animati, ma muove dall'idea di insegnare ai ragazzi che prima di ogni Ciack è necessario avere un progetto ben chiaro in mente. Per questo, all'avvio dell'applicazione, la mossa necessaria per procedere è la scelta di uno "story arc", ovvero dell'arco narrativo e del numero di scene in cui si articolerà la storia che si vuole animare.

Successivamente i bambini sceglieranno personaggi e background, oppure – se sono in grado di farlo – potranno creare i loro propri disegnandoli per vederli poi in 3D (è possibile anche modificare i volti di quelli già esistenti utilizzando delle fotografie). Una volta che il lavoro preparatorio è terminato (e non è poca cosa, ci vorranno spirito di progettazione, fantasia e impegno) la realizzazione del video è immediata. Con le mani si spostano i soggetti e nel frattempo si registra la storia che viene narrata a voce. Successivamente si inseriscono una colonna sonora e altri dettagli e solo a quel punto il cartone animato è pronto per essere visto, ma anche modificato, esportato ed eventualmente condiviso.

Attenzione: l'interfaccia per l'utilizzo dell'app è intuitiva e immediata (anche se non tradotta in lingua italiana), ma per la produzione di un buon contenuto sarà probabilmente necessario anche il contributo di un adulto.

Perfetta per chi...

Toontastic è l'ideale per chi vuole sviluppare progetti narrativi con i bambini, che potranno lavorare anche in piccoli gruppi per mettere in scena sotto forma di cartoni animati le loro storie, emozioni e idee.

Un pic-nic... mozzafiato

Impara a salvare una vita

Device: Android, iPan, iPhone

Età: 6-10 anni



Una premessa importante, per orientarsi nella fruizione di quest'app: è stata creata da Elastico, premio Andersen 2015, per l'associazione no profit IRC (Italian Resuscitation Council) nell'ambito del progetto "Kids save lives", sostenuto dall'Organizzazione Mondiale della Sanità, per la diffusione delle conoscenze base del primo soccorso nelle scuole e fra le famiglie.

Si tratta di un'applicazione narrativa, composta da poche tavole e semplice, ma dalla finalità importante: sensibilizzare e diffondere una cultura, quella del primo soccorso e della disostruzione pediatrica, che ancora manca e che tanto serve nel nostro Paese. Diffondere la consapevolezza che certi incidenti possono capitare molto più spesso di quanto si creda, spiegarne la dinamica (e quindi il riconoscimento) e soprattutto insegnare a genitori e bambini come comportarsi per salvare vite umane. Il tutto in modo lieve, senza allarmismi e senza toni da tragedia.

La famiglia Scoiattoli protagonista della prima parte della storia, infatti, di fronte al principio di soffocamento dei piccoli Glom e Cof-Cof non si scompone. Come ci viene raccontato dalla tranquilla voce narrante (ma volendo è possibile leggere o far leggere ai bambini il testo negli appositi fumetti) si tratta di un evento che si ripete spesso in quella casa e tutti sanno esattamente come procedere: la mamma applica le manovre, il papà chiama i soccorsi. E anche quando nel bosco, durante un grande picnic,

l'amico orso Tum-Tum arriva pallido e cade a terra senza respiro, la puzza Puf non perde tempo e chiama aiuto. E qui complimenti alla creatività del team di Elastico, che trasforma gli alberi del bosco in "ripetitori" che, cambiando colore, passano la voce fino ad arrivare ai soccorritori BiancoRoditori. Nel frattempo, la volpe Quick sa già ovviamente come operare per offrire il primissimo aiuto a Tum-Tum.

App 11-14 anni

Adoro le patate

Giocare alla sostenibilità

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 11-14 anni



Adoro le patate (titolo originale, I Love Potatoes) è un videogioco, una cosiddetta "avventura grafica", realizzato dal National Film Board of Canada allo scopo di insegnare in modo giocoso e alternativo i valori della sostenibilità ambientale e dell'innovazione sociale. Per favorirne la diffusione più ampia possibile, l'applicazione è disponibile sia in versione browser per computer sia in versione iOS e Android per tablet e smartphone. Ambientato in un verde mondo distopico, l'avventura ha inizio in un villaggio ideale abitato da inconsapevoli consumatori, che raccolgono i frutti (le patate) che l'ambiente offre loro per darle in pasto a un voluminoso e incombente mostro rosa; in cambio la strana creatura regala loro ogni bene necessario e desiderato: torte, patatine ma anche televisori, console da videogioco ecc. Il protagonista (che muoviamo tappando e trascinando sullo schermo touch o cliccando e trascinando con il mouse) è Chips, un simpatico gnomo con un cappello a cono, che come tutti gli altri abitanti del villaggio porta sempre sulle spalle una capiente gerla da stipare di patate. All'inizio anche Chips si comporta come tutti gli altri: sfrutta acriticamente le risorse che l'ambiente spontaneamente offre per ottenere dal mostro ciò che vuole (una torta, per esempio), ma anche per aiutare il Sindaco a costruire il suo palazzo. Tutto procede tranquillamente finché le piante di patate improvvisamente

sfioriscono e il mostro, ormai sovraccarico, sviene. Scatta così l'allarme nel villaggio, i più si disperano autocommiserandosi, ma su suggerimento della saggia Tuberosa, Chips è spronato a partire in missione per chiedere aiuto a un'altra comunità. Si tratta di un gruppo di "maker green" che vive lontano, verso il mare, recuperando i vecchi elettrodomestici abbandonati nella discarica. Con i pezzi progettano macchine e ingegnosi robot, funzionali al riutilizzo delle scorie del mostro.

Lego Mindstorms. Fix the factory

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 11-14 anni



Dalla serie Lego Mindstorms, che punta attraverso un gioco di costruzioni all'apprendimento della programmazione e della robotica, arriva un gioco digitale con gli stessi obiettivi. Non occorre costruire nulla in questo caso, ma guidare un robot attraverso i diversi livelli di una fabbrica in cui è saltata la corrente per raggiungere il generatore e riparare il guasto. Ogni passo del robot dovrà essere guidato e programmato dal giocatore.

Loot Pursuit Pompei

Storia e matematica in un gioco

Device: iPad

Età: 11-14



È ambientata a Pompei la seconda puntata della serie "Loot Pursuit" sviluppata da Suzi Wilczynski, che nella vita ha fatto l'archeologa e l'insegnante alle scuole medie e ora sviluppa giochi educativi con Dig it! Games, puntando a conciliare apprendimento e divertimento, contenuti storicamente impeccabili con gameplay coinvolgenti.

Ambientato in una Pompei minacciata dall'eruzione del Vesuvio, Loot Pursuit richiede a giocatori di 11-14 anni di fermare una banda

di ladri di reperti che si mescola ai turisti per scambiarsi la refurtiva e rivenderla al mercato nero. Per recuperarli occorre risolvere quindi sottrazioni, addizioni, moltiplicazioni e divisioni, gestire numeri a più cifre, comparare grandezze differenti, convertire valori numerici in parole e viceversa.

Maggie e il Tesoro di Seshat

Un'app pro STEAM e contro gli stereotipi

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 11-14



Il videogioco per smartphone e tablet Maggie e il Tesoro di Seshat nasce per esercitare il pensiero logico matematico e il problem solving dei bambini.

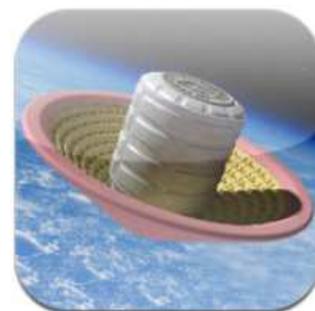
Protagonista dell'avventura è infatti la giovane Maggie, che (appassionata di archeologia) parte alla volta della città de Il Cairo per risolvere un mistero di lunga data, già affrontato senza successo da sua nonna: l'enigma del tesoro custodito nella piramide di Seshat, tanto introvabile da portare a dubitare della sua reale esistenza. In compagnia di alcuni amici (Ed, Amelia e Omar), Maggie si muove tra Europa ed Egitto e affronta dei quesiti, di tenore logico matematico ma calati in una cornice storico-archeologica, la cui soluzione consentirà di avanzare nello scioglimento del mistero.

Nasa HIAD

Per tornare sulla Terra

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 11-14 anni



HIAD (Hypersonic Inflatable Aerodynamic Decelerator) è un progetto in via di sviluppo della Nasa, che spera con questo strumento di dare nuova forza alla missione di esplorare lo spazio e altri pianeti. Mentre i vecchi veicoli usati per le missioni spaziali

erano pronti a infiammarsi a contatto con la nostra atmosfera sulla strada del ritorno, HIAD usa un paracadute ignifugo che consente loro di atterrare indenni trasportando materiale proveniente dallo spazio.

E mentre la Nasa si appresta a testare questo nuovo incredibile strumento di esplorazione, i nostri figli possono giocare con l'app che ne simula la costruzione e il funzionamento. I bambini potranno calarsi infatti nei panni di un pilota e di un ingegnere di HIAD, imparando come si modifica e controlla questa specie di "fungo spaziale" per ottenere i comportamenti attesi nella simulazione d'uso. Sarà loro possibile effettuare un test di volo partendo dalla Stazione Spaziale, gonfiando il paracadute e facendo atterrare HIAD sulla Terra in situazioni e condizioni diversificate.

L'app è strutturata in quattro livelli: si accede al successivo guadagnando punti, da 1 a 3 stelle. E' stimolante, ottima per mettere alla prova la coordinazione occhio-mano e la comprensione dei rapporti di causa-effetto. Le spiegazioni per le modalità di gioco sono in lingua inglese e forse di non immediata comprensione per chi non conosce questa lingua.

Past For Future

[Che ti porta al museo MArTA di Taranto](#)

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 10+

Niente di difficile, non preoccupatevi: può giocarlo chiunque a qualunque età (diciamo sopra i 10 anni), anche chi non ha mai toccato i videogiochi neanche con un bastone. Il protagonista di Past For Future raggiunge la città pugliese e si trova coinvolto in un affascinante mistero: seguendo le tracce di un'enigmatica sparizione, riuscirà a scoprire cosa è successo e a prendere una decisione "finale" dai toni salomonici.



Prisme 7

Il videogioco del Centre Pompidou

Device: Android, iPad, PC/MAC/Browser, Windows
Età: 11-14 anni



Il Centre Pompidou di Parigi propone ai suoi visitatori, reali e virtuali, il videogioco gratuito Prisme7. Pensato per un pubblico di adolescenti (dai 12 anni in su) e adulti, consente due esperienze parallele e contemporanee, una di gioco e una di scoperta di 40 delle opere della collezione permanente.

Partendo dalla considerazione che “Il videogioco è una delle forme d’arte più recenti nella nostra cultura”, l’azienda Bright, specializzata in creazioni generative e interattive, ha sviluppato Prisme7 su commissione del Centre Pompidou. Il connubio videogiochi e arte non è nuovo, sperimentato nel nostro Paese soprattutto attraverso le app di TuoMuseo, che ha ideato coinvolgenti avventure grafiche come Past for the Future, A life in Music e The Medici Game per proporre a un pubblico di giovanissimi narrazioni interattive che hanno sullo sfondo e negli intrecci tanti interessanti pezzi del passato artistico italiano.

Come funziona Prisme7?

Prisme7 non parte invece da una narrazione, non è un’avventura grafica, prevede piuttosto come in un “platform” una serie di livelli in cui siamo chiamati a spostare un punto che attrae sul suo cammino punti più minuti (da utilizzare poi nei momenti opportuni per superare ostacoli e situazioni bloccanti). Lo sciame di puntini si muove in labirinti che in ogni livello cambiano sembianze, a seconda degli artisti, delle opere e dei principi creativi che vogliono illustrare (Functional Color; Systemic Color; Committed Color; Emotional Color; Mystical Color; Perceptual Light; Physical Light). I livelli sono 7 e una volta percorsi e sbloccati consentiranno di acquisire informazioni utili per una più ampia comprensione delle opere d’arte del museo e dei principi fondamentali della creazione artistica moderna e contemporanea. Da Mondrian a Veilhan via

Warhol, si sbloccheranno così i principali capolavori del Centro Pompidou.

Redooc

Formule di matematica mobile

Device: Android

Età: 11-14 anni



Redooc, il portale per studiare e capire la matematica in modo divertente, mette a disposizione degli studenti di scuole medie e superiori un'app gratuita dove trovare con immediatezza formule di matematica, geometria, relazioni e funzioni e dati e previsioni. Utile per il ripasso prima di un'interrogazione o durante un esame, offre una funzione di ricerca con cui è possibile trovare la formula che serve.

Sul sito Redooc è poi presente su abbonamento mensile un supporto completo per assistere lo studente delle scuole medie e superiori nello studio della matematica, attraverso lezioni di aritmetica, algebra, geometria, relazioni e funzioni. Ogni argomento è spiegato attraverso videolezioni brevi per il ripasso della teoria, esercizi interattivi spiegati per la pratica ed appunti, slide e formulari per fissare i concetti. In questo modo lo studente può prepararsi sia all'interrogazione orale che alla verifica scritta, anche grazie a strumenti di autovalutazione che permettono di verificare le attività svolte.

Salis nella Regione dell'Acqua Dolce

Device: Android, Kindle

Età: 11-14 anni

Questo è il secondo racconto (il primo episodio è solo per iPad e gratuito per un periodo limitato di tempo) e non possiamo che desiderare di conoscere presto anche il terzo per sapere cosa succederà ad una figura di



adolescente che, per quanto collocata in un mondo distopico, è solo apparentemente lontana da noi ed affascina profondamente.

Dal primo episodio sappiamo che Salis è nata schiava, al servizio dei Cristalli di Sali, i mostri che ora dominano sul genere umano. Suo padre era fuggito dal Campo, ma son già trascorsi tre anni e nessuno ne ha avuto alcuna notizia; la madre è morta da poco tempo.

Non c'è più nulla che tenga Salis legata al campo di lavoro; è determinata, tenterà la fuga per raggiungere la Montagna Nera alla quale il suo stesso padre era diretto.

Un personaggio meraviglioso, Salis è piccola ma forte, dolce, tosta, piena di paura e di coraggio. La troviamo così, bella e battagliaiera nelle eccezionali illustrazioni di Paolo d'Altan.

Nella *prima Sezione* 27 tavole illustrate interattive di grande suggestione con testo esile per favorire la contestualizzazione dell'immagine, nella *Sezione seconda* il testo in versione integrale di cui non è offerta la traccia sonora.

Godiamo, al touch e in animazione autonoma, di brusii, ronzii, grilli, uccelli, passi tra le sterpaglie, del volo incantato dei soffioni e del vento della fuga!

L'attraversamento di questo ambiente ha qualcosa di catartico, forse una forma di iniziazione alla vita libera!

Sheep up! C'è una pecora da salvare!

Device: Android, iPad · iPhone. Windows

Età: 11-14 anni



Opera di un gruppo di giovani sviluppatori italiani, Sheep Up è un divertente puzzle platformer che ci vede alle prese con una pecorella-giocattolo buffa e cicciettella da tirare fuori dallo scatolone di cartone in cui è finita e dentro il quale stiamo guardando... dall'alto, esattamente come faremmo cercando qualcosa dentro uno scatolone reale. Il contenitore nasconde pericoli e insidie, e la nostra abilità sta nel riuscire a portare a

termine la missione nel miglior modo possibile, senza mettere in pericolo il piccolo ovino.

Partendo dal fondo della scatola, dobbiamo far risalire la pecora di piattaforma (di cartone) in piattaforma, fino a raggiungere l'apertura dello scatolone. Anzi, degli scatoloni. Perché la sfida consiste nel riuscire a tirar fuori l'animaletto da una serie di scatole diverse (sono disponibili 3 mondi diversi per un totale di 30 livelli), una dopo l'altra, affrontando di volta in volta nuovi piccoli nemici, superando nuovi ostacoli e risolvendo nuovi puzzle. Il tutto rimbalzando di qua e di là, sempre. Costantemente. E senza distrarsi: è infatti sufficiente spostarsi troppo o troppo poco per far precipitare la nostra amica e ritrovarsi a dover ripetere il percorso appena affrontato.

Il gioco è semplice e intuitivo, supportato da messaggi brevi e assai chiari che ci danno indicazioni sul da farsi ogni qualvolta un nuovo elemento fa la propria comparsa in uno dei livelli che stiamo affrontando, sia che si tratti di un power-up o di un ostacolo.

Disponibile al download gratuitamente sugli store Apple, Android e Windows, il gioco offre la possibilità di acquisti in-game, ma si può sempre decidere di disabilitare questa opzione.

Sketches

Per disegnare e dipingere

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 11-14 anni



Questa bellissima app per disegnare su tablet e smartphone viene usata a livello professionale, ma è sufficientemente semplice per essere alla portata di bambini e ragazzi, a partire dagli 8-9 anni.

L'app ha un'interfaccia grafica elegante e pulita, priva di pulsanti: gli strumenti si nascondono automaticamente lasciando l'area di lavoro libera per disegnare. Rispetto ad altre app dedicate alla creatività, può vantare una varietà di tool che simulano in modo realistico il tratto degli strumenti su carta e permette quindi una flessibilità di utilizzo che va dallo schizzo al dipinto.

La versione di base, gratuita, mette a disposizione degli utenti: matita, rapidograph, pennello acquerello, pennarello, gomma, colori.

Esiste inoltre un “pacchetto Pro” di strumenti extra, acquistabili anche separatamente: pen brusch, pastelli ad olio, pennello colori acrilico, airbrush, pennelli editor, contagocce

Gli acquisti in app permettono anche di aggiungere importanti funzioni come l'import delle foto come sfondo, l'uso di diversi livelli in ogni disegno, l'export e la condivisione dei lavori, l'export separato dei livelli. In questo modo si può per esempio realizzare uno schizzo, ripassarlo a inchiostro e completarlo ad acquerello. Inoltre, utilizzando una penna sensibile alla pressione si possono creare effetti ancora più realistici nella resa del tratto e dei colori (sono supportati i modelli Wacom, Hex e Adonit).

Toontastic 3D

Progetta il tuo cartone animato

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 11-14 anni



Innanzitutto Toontastic 3D, un'app ineccepibile quanto a funzionamento e qualità delle performance, si può scaricare gratis e questo la rende ancor più facilmente utilizzabile in ambiti scolastici, didattici e di laboratorio.

L'app è uno strumento per creare brevi cartoni animati, ma muove dall'idea di insegnare ai ragazzi che prima di ogni Ciack è necessario avere un progetto ben chiaro in mente. Per questo, all'avvio dell'applicazione, la mossa necessaria per procedere è la scelta di uno “story arc”, ovvero dell'arco narrativo e del numero di scene in cui si articolerà la storia che si vuole animare.

Successivamente i bambini sceglieranno personaggi e background, oppure – se sono in grado di farlo – potranno creare i loro propri disegnandoli per vederli poi in 3D (è possibile anche modificare i volti di quelli già esistenti utilizzando delle fotografie). Una volta che il lavoro preparatorio è terminato (e non è poca cosa, ci vorranno

spirito di progettazione, fantasia e impegno) la realizzazione del video è immediata. Con le mani si spostano i soggetti e nel frattempo si registra la storia che viene narrata a voce. Successivamente si inseriscono una colonna sonora e altri dettagli e solo a quel punto il cartone animato è pronto per essere visto, ma anche modificato, esportato ed eventualmente condiviso.

Attenzione: l'interfaccia per l'utilizzo dell'app è intuitiva e immediata (anche se non tradotta in lingua italiana), ma per la produzione di un buon contenuto sarà probabilmente necessario anche il contributo di un adulto.

Perfetta per chi...

Toontastic è l'ideale per chi vuole sviluppare progetti narrativi con i bambini, che potranno lavorare anche in piccoli gruppi per mettere in scena sotto forma di cartoni animati le loro storie, emozioni e idee.

Scratch

Rendere la programmazione divertente e accessibile ai ragazzi? Scratch è un **linguaggio di programmazione** che ha l'obiettivo di introdurre i giovanissimi nell'informatica in maniera facile e divertente. Con Scratch è possibile creare storie interattive, animazioni, giochi, musica e arte e condividere le proprie creazioni sul web. Bambini e ragazzi possono così familiarizzare con concetti matematici e computazionali e allo stesso tempo sono invitati a pensare creativamente e a ragionare con sistematicità. Si utilizza la strategia del click and drag, attraverso la quale è possibile comporre frammenti di codice. L'ultima versione di Scratch, per la prima volta, non ha componenti in Flash e pertanto può essere usata online sui tablet (funziona via browser, con la sola esclusione di Internet Explorer) e ScratchJr è disponibile anche per iPad.

Canali YouTube di animazione per ragazzi

Gli animation channels sono canali YouTube in cui disegnatori, illustratori e fumettisti creano contenuti video per mostrare le loro creazioni, raccontare storie, creare tutorial per i follower. Tanti artisti

di talento hanno iniziato a condividere i propri lavori, vignette o consigli scalando la classifica dei canali con più follower di YouTube.

1) Scottecs

Sio, il fumettista ormai diventato famoso (ha sceneggiato alcune storie di Topolino), è riuscito a creare un animation channel di successo usando per i suoi video linee e tratti molto semplici, il cui punto forte è sicuramente la comicità nonsense degli episodi. Quindi, il tratto e l'animazione non sono l'aspetto focale dei video perché a farla da padrone sono l'ilarità delle gag e le battute divertenti. Inoltre, i suoi personaggi sono pubblicati in un mensile cartaceo di successo che va a ruba nelle edicole e sono alla base anche di un videogioco: Super Cane Magic ZERO.

2) Simon's Cat

La serie ha per protagonista il gatto del fumettista Simon Tofield che riesce ad escogitare mille modi differenti per farsi dare da mangiare dal proprio padrone, o che cerca di interferire nelle pulizie di casa, o ancora che reclama le coccole proprio quando Simon è a letto ammalato. I disegni sono in bianco e nero e i tratti, anche dello sfondo, essenziali, ma ciò non toglie nulla a questa serie di indiscusso successo. Sarebbe proprio il caso di dire: solo chi ha un gatto capirà!

3) Fraffrog

Parlando di how to draw, nel panorama italiano è impossibile non parlare di Fraffrog. Si tratta del nome di un canale YouTube di una simpatica ragazza toscana (Francesca Presentini) che realizza video per avvicinare i ragazzi al mondo dell'illustrazione e per spiegare le sue tecniche e dare consigli. Lo stile molto vicino a quello dei tutorial e dei vlog e il linguaggio chiaro e diretto ne fanno un ottimo animation channel che riesce a guidare i ragazzi che sono appassionati di illustrazione e che cercano consigli per migliorarsi.

4) RichardHTT

Non si può parlare di Fraffrog senza citare anche RichardHTT, alias Riccardo Accattatis. I due infatti, sono disegnatori e youtuber che hanno creato un vero e proprio connubio lavorativo creando video online insieme. RichardHTT realizza video sulla creazione di storie,

consigli, challenge e how to che hanno sempre come comune denominatore l'illustrazione. La particolarità dello stile dei video di RichardHTT è che mostrano il processo del disegnatore mentre realizza le vignette o le animazioni. Quindi, nei video, è possibile vedere come nasce ogni singolo disegno, dai primi tratti fino alla colorazione.

5) Domics

Molto popolare in America è tradotto in italiano sul canale YouTube Orion – Web Dubbing. A differenza degli altri video, Domics parla più da vicino di alcune importanti tematiche adolescenziali: ad esempio, il come affrontare le relazioni sentimentali, come festeggiare il proprio compleanno quando si diventa grandi o come gestire i rapporti con i vicini di casa. Insomma, Domics, attraverso il disegno e l'animazione, affronta alcune questioni molto care ad adolescenti e ragazzi, mettendo un po' da parte l'ironia e impostando invece i video come un vero e proprio dialogo e ragionamento con chi guarda.

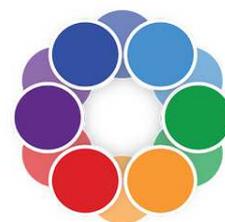
App bisogni speciali

TaskAble

L'app di ANGSA per l'autonomia dei ragazzi autistici

Device: Android

Età: 3+



L'app gratuita vuole essere infatti accanto alle persone autistiche e alle loro famiglie, facilitando la comunicazione.

Se consideriamo che le persone nello spettro autistico o con altre disabilità comunicative possono essere particolarmente portate all'utilizzo della tecnologia, un'app come questa sarà per loro di grande aiuto.

Per imparare alcuni comportamenti di vita quotidiana e sociale, l'app stimola l'autonomia personale fornendo anche la possibilità di comunicare attraverso categorie e immagini personalizzate e personalizzabili. Semplice da usare, con un'interfaccia che punta all'immediatezza, priva di fronzoli, permette di impostare il proprio

accesso personalizzando con nome e immagine il proprio profilo. Anche la persona con disabilità intellettiva può rapidamente imparare ad organizzare le proprie attività quotidiane.

SwiftKey Symbols

Un'app che aiuta i bambini con difficoltà di comunicazione

Device: Android

Età: 2-5 anni, 6-10 anni



Questa app aiuta il bambino che ha importanti difficoltà comunicative a farsi comprendere dalle persone che lo circondano.

La app è costituita da simboli (pittogrammi) e figure scelte per poter comunicare. La scelta dei simboli messi in evidenza avviene secondo la “predizione” di ciò che l’utente potrebbe avere più bisogno in un quel preciso momento. Infatti Symbols è capace di apprendere dal comportamento di ogni utente quali simboli e figure mettere in evidenza, tenendo conto anche del giorno e dell’ora in cui l’applicazione viene utilizzata.

La particolarità di questa app è data, infatti, proprio dalla tecnologia predittiva che permette anche di creare una sorta di vocabolario personalizzato per ogni utente, sulla base dei simboli più frequentemente utilizzati.

È possibile anche aggiungere nuove immagini divise per categorie e, avendo creato un supporto speech-to-text per la riproduzione audio, è anche possibile la lettura della frase costruita.

Lola Slug alla mostra

Device: iPad, iPhone

Età: 2-5 anni, 6-10 anni



Giulia Olivares, nota per il suo bel lavoro di illustratrice di testi per bambini e pubblicità, ha pubblicato la sua prima app. Lo ha fatto da sola, puntando – coerentemente alla sua formazione ed esperienza – alla creazione di una storia interattiva e animata, in cui protagonista è un’adorabile lumachina di nome Lola.

Lei stessa, in occasione dell’ultimo Digital Readers Camp, ci ha raccontato di quante energie ha profuso in questo lavoro, soprattutto per rendere l’app **accessibile a tutti**. Ha tenuto anche a precisare che vorrebbe che l’app fosse considerata nella sua interezza e non solo per quest’ultimo particolare, ma è impossibile non prendere atto dello sforzo da lei compiuto per far sì che anche i **bambini dislessici** possano leggere la storia di Lola.

La **grafica** dell’app è stata infatti progettata per essere leggibile da parte di tutti i bambini. A partire dalla schermata iniziale, oltre che tra la modalità “Racconta” e Leggo io”, si può scegliere fra il testo in **stampato maiuscolo** (ABC), per i bambini della scuola materna o di prima elementare, e quello **minuscolo** (abc). Nel font realizzato dalla Olivares ogni lettera ha una forma differente: p, b, q, d, n, u, l (elle), l (i maiuscola), e 1 (uno) sono diverse anche vedendole specchiate o ribaltate. Eccole in uno schema fornito dalla stessa illustratrice:

Lo **spazio fra le lettere** è quasi il doppio del normale, poiché – come suggeriscono recenti studi – ciò migliora notevolmente la velocità e l’accuratezza di lettura nei bambini dislessici e non disturba gli altri lettori. Inoltre, nella modalità “leggo io” sono presenti i **righelli di lettura** virtuali con la doppia funzione di aiutare i bambini a tenere il segno e di offrire a ogni lettore il colore di sfondo con cui si trova meglio.

Leggimi

L'app gratuita per persona con dislessia

Device: iOS, Android

Età: per tutti



L'idea della App Leggimi nasce dalla necessità di trovare una soluzione semplice ai problemi di relazione con i nuovi modi del comunicare, applicando ai testi la font Leggimi e alcuni criteri di alta leggibilità della collana Leggimi! di Sinnos.

Sui testi Epub e pdf

1. Applica a tutti i testi la font leggimi ©Sinnos e consente la scelta tra carattere minuscolo (font leggimi ©Sinnos) e maiuscolo (leggimiprima ©Sinnos)
2. Dà la possibilità al lettore di intervenire per aumentare la leggibilità del testo in relazione alle proprie necessità: l'utente può operare sulla grandezza del testo, e sulla spaziatura tra le righe.
3. Offre una chiara suddivisione del testo in paragrafi.

LeggimiWeb

È possibile navigare sul web con la font leggimi ©Sinnos collegandosi a www.sinnos.org/leggimiweb e inserendo del sito che si vuole visitare.