

Migliori app

per android, iPhone, iPad

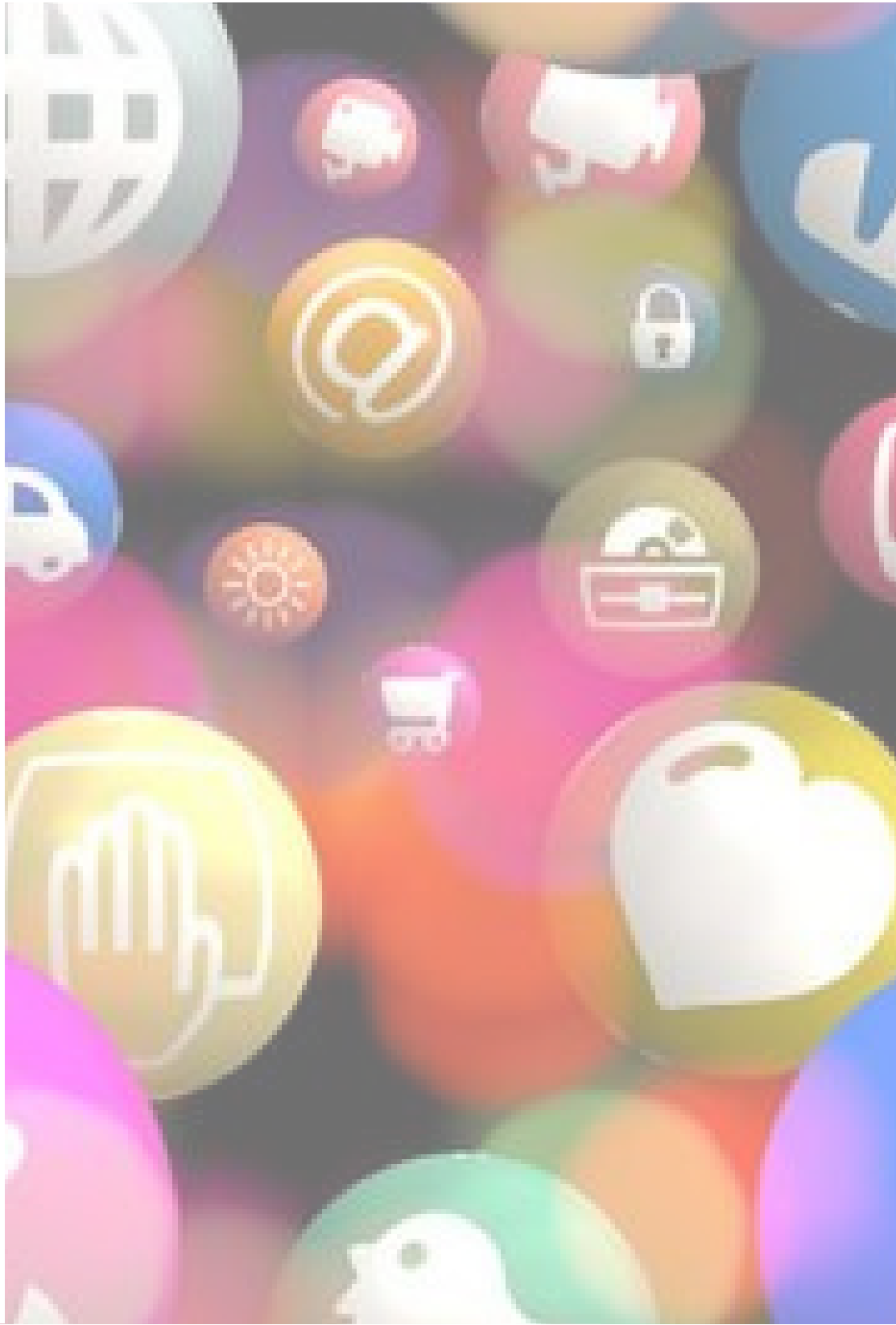
2-5 anni 6-10 anni 11-14 anni



Città di Valdagno



RETE
BIBLIOTECHE
VICENTINE



INDICE:

App 2-5 anni p. 1

App 6-10 anni p. 15

App 11-14 anni p. 31

Canali youtube di animazione per ragazzi p. 44

I migliori canali youtube che parlano di scienza ai ragazzi p. 45

App realtà aumentata p. 47

App bisogni speciali p. 48



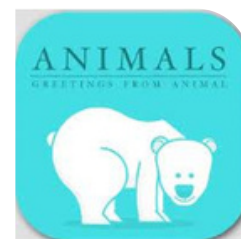
App 2-5 anni

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 Dottorssa 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.

L'Arca di Noè più pazza del mondo (Animalibrarium)

Device: iPad, iPhone

Età: 2-5 anni



Era da un po' che sapevamo che Giulia Olivares stava lavorando a una nuova app, dopo l'ottimo esordio con Lola Slug. Ci aspettavamo che le avventure di Lola sarebbero continuate nella nuova prova dell'illustratrice, che invece a sorpresa ha deciso di cambiare completamente soggetti e meccaniche di gioco, pur senza tradire la sua poetica visione del mondo dell'infanzia.

Ancora una volta protagonisti sono degli animali (che ricordano quelli di Munari, in legno), non uno solo, ma tanti, e sono quelli che Noé deve caricare sulla sua arca prima del grande diluvio. Di Noé non c'è però traccia, perché sono i bambini a fare le sue veci e a recuperare dalle terre ancora emerse un elefante, una zebra, un coccodrillo ecc.. Sin da subito risulta evidente che tutti gli animali non hanno un posto prestabilito su quel barcone oscillante, che può anche un po' affondare ma che miracolosamente poi torna a galleggiare, ed è proprio così che hanno inizio l'avventura e il divertimento.

Prezzo: gratis il primo livello con 8 animali africani, è possibile aggiungere liberamente il livello Dinosauri in vendita a 1.99 € (non c'è obbligo di acquisto e l'accesso allo store è protetto da una schermata di controllo parentale)

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!

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.

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.

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.

Math Tales. La fattoria

Device: iPad, iPhone

Età: 2-5 anni



Math Tales 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.

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 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.

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.

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.

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.

Melody Jams

Device: Pad, iPhone

Età: 2-5 anni



Un app per bambini di età prescolare che su un colorato palco consente di combinare buffi musicisti e creare motivi musicali giocando con gli strumenti musicali e i loro suoni. Si prevedono aggiornamenti con l'aggiunta di nuovi strumenti e personaggi. Buoni i livelli di animazione e interattività.

MeteoHeroes

Device: iPad, iPhone

Età: 2-5 anni



Fulmen, Nix, Nubes, Pluvia, Thermo e Ventum sono sei bambini normali, che scoprono un giorno di avere dei superpoteri, quelli di evocare i fenomeni atmosferici e di poter intervenire sulla natura attraverso di essi. Presi sotto la guida del CEM, impareranno presto a gestirli e a usarli per risolvere i tanti piccoli e grandi problemi della Terra. Nel loro percorso, oltre che con le tematiche ambientali, saranno alle prese con le dinamiche del mondo dell'infanzia, dall'amicizia al conflitto, per confrontarsi e crescere insieme. Particolare attenzione nella fase di ideazione del progetto è stata infatti prestata alla definizione dei caratteri dei personaggi e delle dinamiche di gruppo, proprio con l'intento di dare ai bambini sei piccoli supereroi in cui sia facile identificarsi e con cui familiarizzare con le nozioni meteorologiche di base.

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.

Toontastic 3D

Progetta il tuo cartone animato

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 2-5 anni



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).

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.

Il castello delle parole

Device: iPad, PC/MAC/Browser

Età: 4+



Nel caso de Il castello delle parole, la app è stata sviluppata grazie alle competenze specifiche del team del Flick Labe ha vinto nel 2018 il concorso PIN, Pugliesi INnovativi.

Rivolta a bambini dai quattro anni in su, questa applicazione è un ottimo strumento anche per logopedisti ed insegnanti. Indicata per bambini con difficoltà specifiche di linguaggio ma ottima per tutti i bambini che vogliono esercitarsi sulle basi della letto-scrittura. Il tema del gioco è dato dal percorso ad ostacoli per salvare il castello dal Drago Sputafuoco. Il Mago Flick accompagna il bambino verso la missione finale: addormentare il drago e, così, renderlo innocuo. Il bambino o la bambina che riuscirà a portare a termine gli esercizi diventerà re o regina del castello.

Un pic-nic... mozzafiato

Impara a salvare una vita

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 2-5 anni



Si tratta di un'applicazione narrativa, composta da poche tavole e semplice, ma dalla finalità importante: sensibilizzare e diffondere una cultura del primo soccorso e della disostruzione pediatrica, spiegarne la dinamica (e quindi il riconoscimento) e soprattutto insegnare a genitori e bambini come comportarsi. 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 puzzola Puf non perde tempo e chiama aiuto.

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.

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.

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.

Giardino delle piante. Il giardino di Lola Slung

Device: iPad, iPhone

Età: 2-5 anni

Gratis la versione base



E' un'app mobile per bambini che si basa sull'attività di colorare simulando un'esperienza di gioco con semi e terra. I bambini possono infatti colorare immagini di fiori, per piantarli e vedere i loro disegni prendere vita come piante reali. Nell'app ogni bambino è libero di esplorare l'ambiente e provare ruoli e attività diverse: dipingere in grigio o arcobaleno, disegnare o cancellare, seminare o distruggere, mangiare verdure, miele, burger... mentre sullo schermo il giardino cambia e si trasforma in base alla creatività, all'umore, all'età e ai gusti di ogni piccolo utente. Incoraggia inoltre i bambini a sviluppare curiosità e interesse per la natura, portandoli alla scoperta dei nomi scientifici e comuni di oltre 60 piante. La versione gratuita dell'app consente ai bambini di colorare e ricolorare 5 fiori, di giocare ripetutamente con Lola e i suoi amici, di utilizzare vari attrezzi come il tosaerba e la gomma e di disegnare liberamente con 19 colori.

Affamato come un lupo

Device: iPad, iPhone

Età: 2-5 anni



E' una fuga disperata, quella per scappare dal lupo notoriamente affamato.

Sono tra i più indifesi animali del bosco: un coniglio rosa, un ghiro assonnato, una talpa occhialuta e una lumaca gialla. Un lupo affamato ha interrotto il loro tranquillo picnic e i quattro, terrorizzati all'idea di essere sbranati, fuggono il più lontano possibile. Ad aiutarli nella fuga saranno i bambini che li guideranno attraverso una successione di labirinti fino a diversi punti di salvezza, solo presunta però, perché ogni volta puntuale il lupo sopraggiunge e la fuga riprende.

Book Creator

Device: iPad, PC/MAC/Browser

Età: 3+



Book Creator è uno strumento che consente di creare libri digitali interattivi nei quali si possono inserire testo, immagini video, link, giochi e attività. È un'app facile da usare e presenta diverse opzioni d'utilizzo, come creare storie, fumetti, ricerche di gruppo e molto altro. Può essere utilizzata in classe, sia da parte del docente per produrre i propri materiali didattici, sia da parte degli allievi per realizzazione dei prodotti individuali o di gruppo.

Book Creator è un'applicazione gratuita nella versione base, disponibile per diverse piattaforme (computer e tablet). Offre tre tipi di piano di abbonamento, di cui uno gratuito e due a pagamento. La differenza riguarda principalmente il numero di ebook che si possono salvare nella libreria: il piano gratuito prevede un'archiviazione di 40 libri.

Come funziona?

Nella versione desktop si entra nel [sito](#) e ci si registra come docenti o come studenti. Per creare il primo e-book basta cliccare sul pulsante giallo + new book e selezionare il formato di libro preferito a partire dai template disponibili. Successivamente, attraverso una serie di comandi molto intuitivi, è possibile in pochi passi selezionare il formato del testo, scrivere, aggiungere immagini, audio e molto altro. Book Creator consente inoltre di incorporare contenuti prodotti su altre piattaforme, come YouTube, Padlet, Thinglink, Giphy, Canva e molte altre ancora.

Book Creator è anche un'applicazione collaborativa, infatti, si può condividere la realizzazione del progetto con studenti o con docenti, che potranno così accedere ad una libreria comune nel quale pubblicare i propri lavori.

A lavoro concluso è possibile pubblicare il libro per la consultazione online o su diverse piattaforme; oppure conservare il file in formato e-pub per la lettura in ebook.

EsaKids

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

Età: 2-5



Non conoscete Paxi? Allora dovete rimediare... con un viaggio alla scoperta del Sistema Solare! ESA Kids offre una serie di giochi dedicati a diverse fasce d'età (dai 3 ai 10 anni) per far conoscere ai bambini lo spazio e i suoi segreti.

Nell'app i più piccoli saranno accompagnati nell'esplorazione dell'universo dal simpatico omino verde Paxi, intrepido esploratore che scoprirà insieme a noi il Sistema Solare, le sezioni delle astronavi, i segreti dei pianeti, i colori dello spazio e molto altro ancora. Un approccio semplice e divertente per coinvolgere i bambini tramite il gioco nell'astronomia, argomento sfaccettato e affascinante. Ci permette di affrontare 7 minigiochi dedicati a differenti fasce d'età. Potremo così divertirci con lo Space Memory Game (un classico gioco di abbinamento mnemonico), Colora con Paxi e Partita Via Lattea (che prevede di abbinare le forme ai pianeti) dedicati ai bambini più piccoli dai 3 ai 5 anni; e poi Assembla l'astronave, Esploratore del Sistema Solare, Pulire lo spazio e Cattura la nave per i bambini dai 6 ai 10 anni.

App 6-10 anni

Adoro le patate. Giocare alla sostenibilità

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 6-10 anni

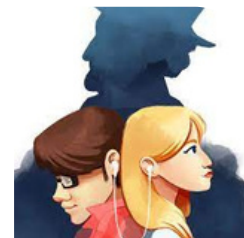


Adoro le patate è un videogioco, una cosiddetta “avventura grafica”, realizzato dal National Film Board of Canada allo scopo di insegnare in modo giocoso e alternativo i valori della sostenibilità ambientale e dell’innovazione sociale. Per favorirne la diffusione più ampia possibile, l’applicazione è 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+

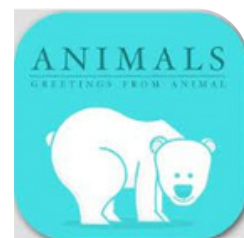


L'app A Life In Music è un gioco, una narrazione interattiva, un inno alla musica e all'opera, un viaggio nella relazione fra due giovani musicisti che nel 2008 avevano diciotto anni. Tutte le insicurezze e le allegrie della vita di ciascuno sono riportate in questa pubblicazione ricca e delicata sulla 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



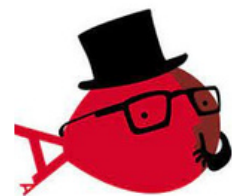
È un calendario digitale che abbina ogni mese dell'anno a un diverso animale, dall'orso polare di gennaio alla renna di dicembre, passando per pesci rossi, ramarri, cicale e gatti. Su una colorata ruota dell'anno, si sceglie l'animale corrispondente al mese che ci interessa, rappresentato da una data 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

La prima app illustrata di poesia catalana dedicata ai bambini.

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.

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.

Donne straordinarie.

Women who changed the world

Device: iPad, iPhone

Età: 6-10 anni



L'app si concentra su mini-biografie animate raccontando vita, scoperte, invenzioni, difficoltà e atti di resistenza di Wangari Maathai, Amelia Earhart, Marie Curie, Malala Yousafzai, Jane Goodall, Frida Kahlo, Rosa Parks e di un gruppo di Astronaute americane, sovietiche e cinesi. Buona la colonna sonora e le 14 lingue disponibili. La struttura è schematica, a schede, e per questo motivo non risulta particolarmente originale ma molto funzionale; ogni scheda-profilo conta su una ricca interattività fra illustrazioni piacevoli: si aiuta a dipingere Frida Kahlo bambina costretta a letto dai problemi di salute, si avvicina una famiglia di scimpanzé a Jane Goodall, si affianca Margaret Hamilton (che programmò il sistema di atterraggio sulla luna) nella sala dei computer. La nota negativa è che sono tutte esageratamente sorridenti, con grandi occhi e ampi battiti di ciglia.

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



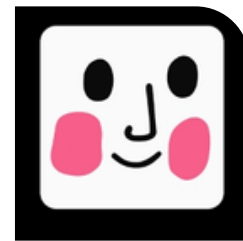
È un progetto di narrazione digitale per bambini di un gruppo di studenti della Scuola Holden di Torino.

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.

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.

Piacere, sono Dante

Device: PC/MAC/Browser

Età: 6-10 anni



È un gioco educativo che può essere usato tra le risorse didattiche digitali per la scuola primaria. Si tratta di una webapp gratuita, pensata per coinvolgere i bambini nella conoscenza di Dante Alighieri e della sua Divina Commedia. Per farlo ricorre a una narrazione interattiva, schede didattiche e semplici giochi. La webapp è suddivisa in tre sezioni, una per ciascuna cantica, ciascuna corredata da un gioco di consolidamento, per addentrarsi tra gironi e contrappassi. A conclusione del gioco, un quiz di verifica e un glossario per non dimenticarsi le parole chiave dell'opera.

Il gioco è accessibile da browser per essere usato agevolmente in classe.

Un pic-nic... mozzafiato

Impara a salvare una vita

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 6-10 anni



Si tratta di un'applicazione narrativa, composta da poche tavole e semplice, ma dalla finalità importante: sensibilizzare e diffondere una cultura del primo soccorso e della disostruzione pediatrica, spiegarne la dinamica (e quindi il riconoscimento) e soprattutto insegnare a genitori e bambini come comportarsi. 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.

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: 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 cicciottella 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.

Toontastic 3D. Progetta il tuo cartone animato

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 6-10 anni



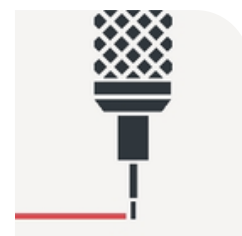
L'app è uno strumento per creare brevi cartoni animati, ma muove dall'idea di insegnare ai ragazzi che prima di ogni Ciack è necessario avere un progetto ben chiaro in mente. Per questo, all'avvio dell'applicazione, la mossa necessaria per procedere è la scelta di uno "story arc", ovvero dell'arco narrativo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

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.

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.

Book Creator

Device: iPad, PC/MAC/Browser

Età: per tutti



Book Creator è uno strumento che consente di creare libri digitali interattivi nei quali si possono inserire testo, immagini video, link, giochi e attività. È un'app facile da usare e presenta diverse opzioni d'utilizzo, come creare storie, fumetti, ricerche di gruppo e molto altro. Può essere utilizzata in classe, sia da parte del docente per produrre i propri materiali didattici, sia da parte degli allievi per realizzazione dei prodotti individuali o di gruppo.

Book Creator è un'applicazione gratuita nella versione base, disponibile per diverse piattaforme (computer e tablet). Offre tre tipi di piano di abbonamento, di cui uno gratuito e due a pagamento. La differenza riguarda principalmente il numero di ebook che si possono salvare nella libreria: il piano gratuito prevede un'archiviazione di 40 libri.

Come funziona?

Nella versione desktop si entra nel [sito](#) e ci si registra come docenti o come studenti. Per creare il primo e-book basta cliccare sul pulsante giallo + new book e selezionare il formato di libro preferito a partire dai template disponibili. Successivamente, attraverso una serie di comandi molto intuitivi, è possibile in pochi passi selezionare il formato del testo, scrivere, aggiungere immagini, audio e molto altro. Book Creator consente inoltre di incorporare contenuti prodotti su altre piattaforme, come YouTube, Padlet, Thinglink, Giphy, Canva e molte altre ancora.

Book Creator è anche un'applicazione collaborativa, infatti, si può condividere la realizzazione del progetto con studenti o con docenti, che potranno così accedere ad una libreria comune nel quale pubblicare i propri lavori.

A lavoro concluso è possibile pubblicare il libro per la consultazione online o su diverse piattaforme; oppure conservare il file in formato e-pub per la lettura in ebook.

Italy. Land of wonder

Device: Android, iPad, iPhone

Età: per tutti



Italy. Land of Wonders è il videogioco voluto dal Ministero degli Esteri. Realizzato dall'azienda Infinity Reply, sfrutta narrazione, gioco interattivo e una grafica semplice per illustrare arte e tradizione del nostro Paese. Totalmente gratuito, è disponibile in 11 lingue nelle versioni per iOS e Android.

Alla base del viaggio attraverso le 20 regioni italiane c'è una storia. È quella di Elio, l'anziano guardiano del faro che ogni mattina, con l'aiuto di 20 scintille recuperate nel corso della notte, accende il Sole. All'inizio del gioco vediamo Elio al tramonto in cerca di un aiutante per portare a termine il suo gravoso compito. È il giocatore stesso che viene convocato ai piedi del faro, per essere coinvolto in un'avventura notturna in giro per l'Italia e recuperare le 20 scintille (una per ogni regione) che serviranno per accendere il faro e fare sì che il Sole torni a brillare. Nel suo viaggio, il giocatore incontrerà 5 Custodi che lo guideranno alla scoperta di Natura, Gastronomia, Arte, Spettacolo e Design, i 5 settori fondamentali del nostro patrimonio culturale. Alla fine del percorso, la narrazione riserva una sorpresa: il giocatore prenderà il posto di Elio, diventando simbolicamente il nuovo guardiano del faro, con la missione di proteggere le bellezze del nostro Paese.

Il percorso si compone di 100 puzzle game, ognuno con la ricostruzione 3D di un luogo simbolo dei tesori dell'Italia. La soluzione dei puzzle sblocca la lettura delle schede illustrative (in tutto 600), che riportano storie, notizie e curiosità sulle regioni e le città italiane.

I livelli di gioco sono 20 (come le regioni) e si sbloccano progressivamente risolvendo i puzzle in un certo numero di mosse o in una determinata quantità di tempo. La colonna sonora del gioco è originale e si ispira a grandi classici della musica italiana, dal melodramma al barocco a temi musicali di film famosi.

AnkiDroid

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

Età: per tutti



Studiare in modo attivo, cioè interagendo attivamente, è il modo migliore per fissare nella memoria un argomento. La app AnkiDroid permette di utilizzare la tecnica di studio dell'Active Recall, "Ascolto Attivo", cioè richiamare i concetti appresi attraverso uno stimolo come le Flashcards.

Le flashcards, fisicamente, sono dei foglietti, delle carte appunto, con un fronte e un retro. Lo scopo dell'utilizzo di questa tecnica di Active Recall è quello di creare un collegamento tra idee, tra il fronte e il retro della carta, esprimendo in domanda e risposta quello che si vuole ricordare di un certo argomento. Affinché questa tecnica funzioni è importante che la corrispondenza dell'informazione fra il fronte e il retro della carta sia univoca, cioè ad una domanda deve corrispondere una sola risposta, un'unica informazione.

AnkiDroid è un programma avanzato di flashcard che si adatta "su misura" ad ogni materia da studiare e al proprio ritmo di apprendimento ed è un valido aiuto sia che si stia studiando per un esame, o che si stia imparando una lingua o, semplicemente, se si voglia migliorare le proprie capacità di memorizzazione.

Una delle funzionalità interessanti di AnkiDroid è che si può scaricare ed utilizzare sia da PC che dal cellulare, creando un proprio account e sincronizzandolo, in modo che si possa avere accesso alle proprie flashcards da qualsiasi dispositivo.

La app è molto semplice da usare, basta fare un po' di pratica. Entrando nell'account la prima cosa che viene chiesta è di scegliere fra:

- Creare un mazzo
- Ottieni mazzi condivisi (ci sono migliaia di mazzi creati e condivisi da altri utenti in diverse lingue).

Una volta scelto di creare un mazzo si crea la flashcard inserendo il fronte e il retro, la si aggiunge al mazzo, che si salverà dandogli un nome (ad esempio: storia, scienze, etc..).

EsaKids

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

Età: 6-10



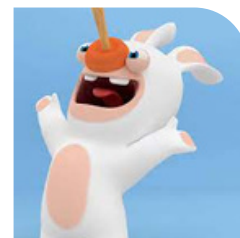
Non conoscete Paxi? Allora dovete rimediare... con un viaggio alla scoperta del Sistema Solare! ESA Kids offre una serie di giochi dedicati a diverse fasce d'età (dai 3 ai 10 anni) per far conoscere ai bambini lo spazio e i suoi segreti.

Nell'app i più piccoli saranno accompagnati nell'esplorazione dell'universo dal simpatico omino verde Paxi, intrepido esploratore che scoprirà insieme a noi il Sistema Solare, le sezioni delle astronavi, i segreti dei pianeti, i colori dello spazio e molto altro ancora. Un approccio semplice e divertente per coinvolgere i bambini tramite il gioco nell'astronomia, argomento sfaccettato e affascinante. Ci permette di affrontare 7 minigiochi dedicati a differenti fasce d'età. Potremo così divertirci con lo Space Memory Game (un classico gioco di abbinamento mnemonico), Colora con Paxi e Partita Via Lattea (che prevede di abbinare le forme ai pianeti) dedicati ai bambini più piccoli dai 3 ai 5 anni; e poi Assembla l'astronave, Esploratore del Sistema Solare, Pulire lo spazio e Cattura la nave per i bambini dai 6 ai 10 anni.

Rabbids Coding

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

Età: 6-10



I Rabbids hanno invaso la Stazione Spaziale Internazionale, seminando il caos, come di consueto. Al giocatore il compito di farli tornare sulla Terra attraverso delle strane lavatrici che li teletrasporteranno all'istante. Il bello è che nel farlo bisognerà saper maneggiare le basi della programmazione informatica.

Ogni livello di Rabbids Coding richiede di completare una serie di azioni per essere portato a termine. Si inizia con operazioni molto semplici, come fare procedere un Rabbid in linea retta per due caselle, ma ben presto le cose si complicheranno e dovremo imparare a controllare diversi elementi. Ci sono i robot con le pinze che ci aiuteranno a catturare i conigli, ad esempio, o i robot aspiratori per mettere a posto il disordine sulla stazione spaziale, senza contare barriere ed ostacoli da superare.

Per fare tutto ciò il giocatore dovrà disporre dei blocchi (ognuno rappresenta un comando diverso), in un ordine ben preciso così da formare una linea di comandi. Minore è il numero di blocchi richiesti per completare un'operazione e più alto sarà il punteggio. Questa dinamica è chiamata programmazione a blocchi. Questo tipo di coding ha delle regole molto semplici. Il suo vantaggio è che, imparandolo, già da piccoli si possono costruire importanti basi di logica e sviluppare la creatività, due elementi chiave del cosiddetto pensiero computazionale. Questa forma mentis è utile per ragionare su problemi di diversa natura e su modi efficienti e concreti per risolverli.

Il grande vantaggio della programmazione a blocchi è che permette di programmare senza conoscere nemmeno una linea di codice. Questo ha ovviamente anche dei grossi limiti ma permette veramente a tutti di ricevere un'infarinatura sulle basi del coding come, ad esempio, la sua componente logica. I livelli sono in totale 32, suddivisi in blocchi di 8 organizzati in base alla difficoltà.

Gli stati della materia di Tinybop

Device: iPad, iPhone

Età: 6-10



È un'app molto semplice, l'ultima nata nella famiglia delle app educative dello sviluppatore Tinybop, dedicata all'osservazione di un fenomeno fisico molto comune: la trasformazione della materia, dallo stato solido a quello liquido a quello gassoso.

“Stati della Materia” tratta infatti un argomento che i bambini affrontano per la prima volta nel ciclo della scuola elementare e che attraverso quest'app possono saggiare anche sullo schermo del tablet in modo dinamico, sperimentando animazioni e intuitive interazioni, agevolati anche dalle illustrazioni originali di Jeanelle Mak Petrillo.

L'app consente infatti di riempire un contenitore scegliendo tra diversi materiali, alcuni solidi (plastica, chicchi di mais e oro), altri liquidi (olio, miele e soda) e altri ancora gassosi (elio, ossigeno, cloro e bromo).

Una volta riempito il contenitore, si opera sulle temperature grazie a una sorta di termometro regolabile a piacimento: aumentando la temperatura vedremo la materia sciogliersi, scoppiettare o farsi gassosa, abbassandola la vedremo solidificarsi, per scoprire che alcuni cambiamenti non sono reversibili. Per ciascun materiale, il termometro indicherà anche il punto di fusione o di congelamento e il punto di ebollizione.

Sono i bambini stessi a decidere come condurre l'esperimento: quale sostanza inserire, quale stato osservare e quale reazione innescare lavorando su caldo e freddo. Un'opzione interessante è data poi dalla possibilità di osservare come si comportano le molecole dei materiali nei diversi stati: basta infatti spostare orizzontalmente un cursore e potremo verificare come esse si allentano o riavvicinano a seconda della temperatura a cui sono esposte.

Nell'utilizzo dell'app, è consigliabile settare anche la visualizzazione delle etichette, in modo che l'esperimento sia più chiaro e utile anche da un punto di vista didattico.

App 11-14 anni

Adoro le patate

Giocare alla sostenibilità

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 11-14 anni

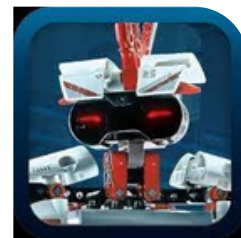


Adoro le patate (titolo originale, I Love Potatoes) è un videogioco, una cosiddetta “avventura grafica”, realizzato dal National Film Board of Canada allo scopo di insegnare in modo giocoso e alternativo i valori della sostenibilità ambientale e dell’innovazione sociale. Per favorirne la diffusione più 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.

Past For Future

Che ti porta al museo MArTA di Taranto

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 10+

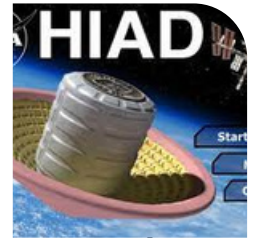


Niente di difficile, non preoccupatevi: può giocarlo chiunque a qualunque età (diciamo sopra i 10 anni), anche chi non ha mai toccato i videogiochi neanche con un bastone. Il protagonista di Past For Future raggiunge la città pugliese e si trova coinvolto in un affascinante mistero: seguendo le tracce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

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.

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



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.

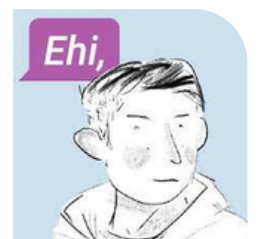
Sul sito Redooc è poi presente su abbonamento mensile un supporto completo per assistere lo studente delle scuole medie e superiori nello studio della matematica, attraverso lezioni di aritmetica, algebra, geometria, relazioni e funzioni. Ogni argomento è spiegato attraverso videolezioni brevi per il 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.

Ehi, Tonino!

Centro Zaffiria

Device: Android

Età: 12+ anni



E' un'app che è stata realizzata all'interno di un progetto dedicato all'adolescenza. Prende ispirazione dai libri-gioco e dalle storie a bivi, ma è visivamente strutturata come una chat di messaggistica istantanea. Interpretiamo il ruolo di un ragazzo che frequenta l'ultimo anno di scuola secondaria, e che conosce alcuni ragazzi e ragazze. Queste persone ci scrivono proprio come in una chat, e noi possiamo scegliere cosa rispondere fra alcune proposte. La storia può così cambiare ad ogni partita, e il finale è aperto: una pagina vuota ci permette di scriverlo liberamente.

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 ciociottella 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.

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.

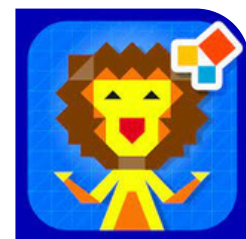
L'app ha un'interfaccia grafica elegante e pulita, priva di pulsanti: gli strumenti si nascondono automaticamente lasciando l'area di lavoro libera per disegnare. Rispetto ad altre app dedicate alla creatività, può vantare una varietà di tool che simulano in modo realistico il tratto degli strumenti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

Toontastic 3D. Progetta il tuo cartone animato

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 11-14 anni



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).

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.

Book Creator

Device: iPad, PC/MAC/Browser

Età: per tutti



Book Creator è uno strumento che consente di creare libri digitali interattivi nei quali si possono inserire testo, immagini video, link, giochi e attività. È un'app facile da usare e presenta diverse opzioni d'utilizzo, come creare storie, fumetti, ricerche di gruppo e molto altro. Può essere utilizzata in classe, sia da parte del docente per produrre i propri materiali didattici, sia da parte degli allievi per realizzazione dei prodotti individuali o di gruppo.

Book Creator è un'applicazione gratuita nella versione base, disponibile per diverse piattaforme (computer e tablet). Offre tre tipi di piano di abbonamento, di cui uno gratuito e due a pagamento. La differenza riguarda principalmente il numero di ebook che si possono salvare nella libreria: il piano gratuito prevede un'archiviazione di 40 libri.

Come funziona?

Nella versione desktop si entra nel [sito](#) e ci si registra come docenti o come studenti. Per creare il primo e-book basta cliccare sul pulsante giallo + new book e selezionare il formato di libro preferito a partire dai template disponibili. Successivamente, attraverso una serie di comandi molto intuitivi, è possibile in pochi passi selezionare il formato del testo, scrivere, aggiungere immagini, audio e molto altro. Book Creator consente inoltre di incorporare contenuti prodotti su altre piattaforme, come YouTube, Padlet, Thinglink, Giphy, Canva e molte altre ancora.

Book Creator è anche un'applicazione collaborativa, infatti, si può condividere la realizzazione del progetto con studenti o con docenti, che potranno così accedere ad una libreria comune nel quale pubblicare i propri lavori.

A lavoro concluso è possibile pubblicare il libro per la consultazione online o su diverse piattaforme; oppure conservare il file in formato e-pub per la lettura in ebook.

AnkiDroid

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



Età: per tutti

Studiare in modo attivo, cioè interagendo attivamente, è il modo migliore per fissare nella memoria un argomento. La app AnkiDroid permette di utilizzare la tecnica di studio dell'Active Recall, "Ascolto Attivo", cioè richiamare i concetti appresi attraverso uno stimolo come le Flashcards.

Le flashcards, fisicamente, sono dei foglietti, delle carte appunto, con un fronte e un retro. Lo scopo dell'utilizzo di questa tecnica di Active Recall è quello di creare un collegamento tra idee, tra il fronte e il retro della carta, esprimendo in domanda e risposta quello che si vuole ricordare di un certo argomento. Affinché questa tecnica funzioni è importante che la corrispondenza dell'informazione fra il fronte e il retro della carta sia univoca, cioè ad una domanda deve corrispondere una sola risposta, un'unica informazione.

AnkiDroid è un programma avanzato di flashcard che si adatta "su misura" ad ogni materia da studiare e al proprio ritmo di apprendimento ed è un valido aiuto sia che si stia studiando per un esame, o che si stia imparando una lingua o, semplicemente, se si voglia migliorare le proprie capacità di memorizzazione.

Una delle funzionalità interessanti di AnkiDroid è che si può scaricare ed utilizzare sia da PC che dal cellulare, creando un proprio account e sincronizzandolo, in modo che si possa avere accesso alle proprie flashcards da qualsiasi dispositivo.

La app è molto semplice da usare, basta fare un po' di pratica. Entrando nell'account la prima cosa che viene chiesta è di scegliere fra:

- Creare un mazzo
- Ottieni mazzi condivisi (ci sono migliaia di mazzi creati e condivisi da altri utenti in diverse lingue).

Una volta scelto di creare un mazzo si crea la flashcard inserendo il fronte e il retro, la si aggiunge al mazzo, che si salverà dandogli un nome (ad esempio: storia, scienze, etc..). 41

The Medici Game

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 12+



L'azione si svolge a Palazzo Pitti, residenza storica della famiglia Medici a Firenze, e ci chiede di risolvere un mistero che dura da secoli sullo sfondo di una guerra tra sette e fitte simbologie esoteriche.

The Medici Game salta nel mondo del 3D. Infatti controlleremo la nostra alter ego, la giovane storica dell'arte Caterina, con una visuale da dietro le spalle e potremo visitare le sale di Palazzo Pitti guardandoci tutto attorno. L'effetto è notevole su cellulare, anche se la grafica ogni tanto mostra qualche sbavatura e incertezza nei movimenti, oppure con la "telecamera" che mostra Caterina quando si sposta tra un'area e l'altra della stessa stanza.

Caterina si introduce di soppiatto nel museo fiorentino in un giorno speciale, il 20 di maggio: una data che riecheggia durante tutta l'avventura, in cui dovrà (e dovrete) dipanare una matassa molto imbrogliata. Ogni stanza del museo contiene infatti degli enigmi che dovrete risolvere con materia grigia, astuzia e esplorando per bene tutto quello che c'è attorno a voi. Purtroppo non è possibile esaminare le opere d'arte esposte nelle sale del gioco.

Ci sono quadri da ricomporre (ricordano il gioco del "25"), oppure scoprire come posizionare le lancette di un orologio per aprire una porta, o ancora posizionare degli oggetti su un vassoio in un ordine preciso. I primi enigmi sono abbastanza semplici, ma non temete: dopo qualche stanza, la curva della difficoltà sale come un ottovolante e non ci sorprenderebbe scoprire che passerete anche qualche dozzina di minuti per capire come risolvere alcuni di questi puzzle.

La versione che trovate su iTunes e Google Store (si chiama "lite") permette di affrontare l'inizio dell'avventura e la prima "stanza" di Palazzo Pitti. Se poi deciderete di proseguire l'avventura, sbloccare tutte le altre stanze di The Medici Game costa 2,29 euro.

To the Moon

Device: Android, iPad, iPhone, PC/MAC/Browser,
Nintendo Switch

Età: 12+



Siamo in un futuro non troppo lontano. Il dottor Watts e la dottoressa Rosalene sono due professionisti della Sigmund Corps, azienda che offre ai propri clienti la possibilità di riscrivere i propri ricordi in punto di morte, garantendo così un trapasso sereno. Questa volta il cliente è Johnny Wyles, un anziano vedovo che vive con la badante e i suoi figli piccoli. Il suo sogno è sempre stato quello di andare sulla Luna, ma non riesce a ricordare il perché. Nessun problema per Watts e Rosalene: basta andare indietro nel tempo, capire quando questo desiderio è nato e modificare i suoi ricordi, così da far credere all'anziano di essere andato sulla Luna. Le cose si riveleranno ovviamente più complicate del previsto e un grosso ruolo nella storia sarà giocato da River, la moglie di Johnny, morta pochi anni prima.

Il gioco ha il pregio di trattare l'autismo come una neurodiversità, non come una malattia. Alcuni personaggi di To The Moon si chiedono se sia giusto sentirsi guariti da qualcosa che è stato presentato loro come una malattia o se, con l'autismo, è andata persa anche una parte di sé. La discussione attorno alla definizione di neurodiversità come paradigma bio-politico è ancora attuale. Infatti il percorso per cominciare a pensare ad alcuni tratti non come a "deficit" ma come a differenze è purtroppo ancora lungo. To The Moon dalla sua sceglie di non semplificare la complessità di questo tema, perché il rischio è di perdere di vista il fatto che stiamo parlando di persone. Non di etichette.

To The Moon è un bel giro sulle montagne russe dal punto di vista emotivo. Difficilmente è un gioco che dimenticherete.

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.

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.

3) **Fraffrog**. E' 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.

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.

I migliori canali YouTube che parlano di scienza ai ragazzi

1) **Entropy for life**. Giacomo, con il suo stile elegante e pulito, riesce nel difficile compito di mettere alla portata di tutti concetti scientifici complessi, pregio che rende Entropy for life un canale perfetto per i ragazzi.

2) **link4universe**. E' il canale YouTube realizzato da Adrian Fartade che ha deciso di condividere con il pubblico la sua grande passione per l'astronomia e il settore astronautico. 45

3) **Polynerdeia**. Creato da Costanza Polastri, che tratta in particolar modo di matematica e fisica. La simpatia di Costanza si coniuga a contenuti interessanti proposti con un linguaggio e uno stile che non potranno non incuriosire i ragazzi.

4) **Dario Bressanini**. La particolarità del canale di Dario Bressanini è che i suoi video hanno l'obiettivo di "smascherare" le bufale, le credenze popolari e le teorie del complotto che ruotano attorno al tema della scienza. Il suo parlato non è accademico, ma anzi molto vicino al mondo dei ragazzi e non a caso si presenta come il nostro "amichevole chimico di quartiere" in riferimento a Spiderman.

5) **Science4Fun**. Creato da Andrea Mignone dedicato alla scienza, in particolare a matematica, statistica e nuove tecnologie.

6) **Kurzgesagt–In a Nutshell**. Creato da uno studio d'animazione con sede a Monaco di Baviera. La sua particolarità è quella di realizzare contenuti video animati a tema scientifico con uno stile colorato, semplice e didascalico che ricorda molto da vicino le infografiche.

7) **Barbascura X**. Le risate e il divertimento non mancano di certo sul canale YouTube di Barbascura X (o meglio, del Dottor Barbascura), YouTuber, chimico e musicista. Consigliato per i ragazzi dai 14 anni in su.

8) **Marco Coletti**. Ha creato il suo canale con la raccolta di video *La fisica che non ti aspetti*. Il canale di Marco affronta argomenti di fisica che molti ragazzi studiano a scuola (come ad esempio la termodinamica), ma ha anche il vantaggio di esplorare alcune questioni meno "scolastiche" e decisamente interessanti come laser, teletrasporto, esplosivi e molto altro ancora.

App realtà aumentata

richiedono una copia fisica del libro per l'utilizzo

Mur. Step in Book

L'orsetta Mur di Kaisa Happonen, ed. De Agostini

Device: iPad, iPhone

Età: 2-5 anni



Quel che accade nella foresta del cartaceo L'orsetta Mur è speciale. E' autunno, il bosco subirà una trasformazione; la flora andrà in riposo e così anche la fauna si nasconderà o si addormenterà; c'è solo una creatura che non sembra affatto convinta alla prospettiva del letargo, è Mur, la protagonista!

La versione digitale interattiva di L'orsetta Mur si scarica gratuitamente e sviluppa una sapiente e pertinente realtà aumentata (AR). Con la fotocamera del telefono o del device, attivata dall'app, si inquadrano le tavole "sensibili" e da questa relazione tecnologia-carta derivano nuove illustrazioni interattive, cosicché sullo schermo del supporto elettronico compaiono elementi totalmente autonomi e animati. E' un'esperienza interattiva estetica di grande appagamento sensoriale e di scoperta di un mondo illustrato animato armonioso, tecnologico, musicale e toccante.

Amici?

di Charlotte Gastaut, ed. Gribaudo

Device: Android

Età: 2-5 anni



Scarica gratuitamente l'app "storie animate APK" per android
Osserva le pagine del libro... Le immagini prenderanno vita come per magia! Tocca e sfiora lo schermo per interagire con i personaggi e i paesaggi. Leggi e rileggi la storia: scoprirai ogni volta nuove sorprese!

Grande libro degli esploratori. Paidotribo

di Carmen Domingo, ed. Valentina

Device: Android

Età: 6-10 anni



Con questa app potrai riprodurre la Realtà Aumentata de Il grande libro degli esploratori. Potrai scoprire nuove illustrazioni e personaggi nascosti, ascoltare musiche originali e divertirti vedendo come il libro prende vita attraverso la Realtà Aumentata.

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.

Giochi di acuità visiva bambini

Device: Android, Ipad, Iphone

Età: 2-5, 6-10, 12-14



Giochi di acuità visiva bambini. Sviluppatore: Edujoy Entertainment S.L. Supporto: iPad, iPhone, iPod touch. Richiede iOS 8 o versioni successive / Android versione 1.6 e successive. Lingua: Inglese. Prezzo: Gratis la versione con pubblicità. € 1,99 la versione senza annunci.

Lo sviluppo cognitivo di un bambino passa per le percezioni, quindi attraverso i sensi. Ai fini della lettura e scrittura sono importanti quelle visive e uditive.

Riguardo a quelle visive si legge su Zanichelli Scuola: “La percezione visiva è il processo di elaborazione delle informazioni provenienti dal mondo esterno attraverso gli occhi ed elaborate dal cervello che le traduce in informazioni più complesse, disponibili per le funzioni cognitive del soggetto”.

In particolare, quello che interessa lo sviluppo della lettura e scrittura, sono le abilità visuo-spaziali, cioè saper riconoscere il sopra-sotto, destra-sinistra, uguale-diverso e così via. Le abilità visuo-spaziali si riferiscono alla capacità di integrare le informazioni che provengono dallo spazio percettivo, di utilizzarle e organizzarle per svolgere adeguatamente differenti compiti. Sicuramente i giochi tradizionali in cui è coinvolto il corpo hanno una loro importanza ma l'uso del PC, in questo ultimo decennio, ha contribuito allo sviluppo e allenamento delle abilità visuo-spaziali.

Turbolettura

Un gioco per allenarsi a leggere

Device: Android, iPad, iPhone

Età: 5+



La tecnologia nel campo dei Disturbi Specifici di Apprendimento fa ogni giorno notevoli progressi e questo dà la possibilità, a chi lavora a contatto con questi bambini, di avere materiali sempre più rispondenti ai loro bisogni. L'app TurboLettura nasce dal lavoro di One Health Vision, una startup innovativa costola digitale dell'Istituto Santa Chiara di Lecce. La lunga esperienza nel campo ha permesso al suo fondatore, Vincenzo Ciccarese, insieme al suo gruppo clinico di ricerca, di avviare lo sviluppo di una serie di app utili per la riabilitazione. TurboLettura è una di queste e nasce per riuscire a creare interesse anche laddove il lavoro logopedico e, poi, quello dei genitori a casa, risulta a volte noioso e ripetitivo. TurboLettura è utile non solo per i bambini già diagnosticati, ma anche per quelli che non sono stati ancora riconosciuti o per chi ha bisogno di allenarsi per consolidare il processo di lettura.

TurboLettura è un gioco dinamico in 3D, i cui protagonisti sono tre animaletti muniti di un turbo sulla schiena, che gareggiano in una corsa per conquistare dei premi. Il bambino dovrà condurre il suo animaletto sempre più avanti, per vincere nella lettura sui suoi rivali. Per questo deve leggere correttamente e il più rapidamente possibile. Ogni 5-6 parole lette senza errori il turbo si avvierà e il bambino conquisterà terreno ma anche monete (dopo ogni frase corretta). L'esercitazione totale prevista è della durata di 20 minuti, corrispondenti a 20 livelli. TurboLettura è basato sulla token economy, conosciuta come sistema di rinforzo a gettoni. Infatti quando il bambino legge correttamente il brano proposto o le parole singole, riceverà un gettone simbolico. Quando avrà raggiunto un certo numero di gettoni riceverà dei premi che lo coinvolgeranno per continuare a giocare e, quindi, a migliorare. I premi previsti sono nuovi zaini turbo, caschi e tute dell'animaletto, sempre più belli, per correre sempre più veloce.

Lola Slug alla mostra

Device: iPad, iPhone

Età: 2-5 anni, 6-10 anni



La grafica dell'app è stata 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. Inoltre, nella modalità "leggo io" sono presenti i rigelli 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.

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.



Altre risorse educative si possono trovare sul sito di Zaffiria. Centro per l'educazione ai media

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





RETE
BIBLIOTECHE
VICENTINE

MAR		09:00-18:30
MER		09:00-18:30
GIO		09:00-18:30
VEN		09:00-18:30
SAB	ott-mar	14:30-18:00
	apr-set	09:00-12:00

Viale Regina Margherita, 1
36078 Valdagno (VI)
Tel. 0445/424545 Fax 0445/409724
biblioteca@comune.valdagno.vi.it
www.comune.valdagno.vi.it
rbv.biblioteche.it



Aggiornamento Agosto 2023