

Safer internet day 2026

Schedatura

App 3-6

Emma Cominelli

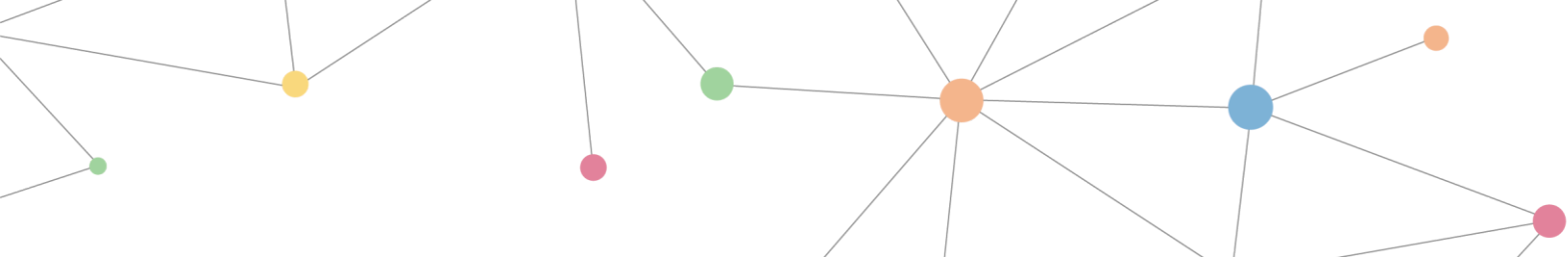
Negli ultimi anni, le tecnologie digitali hanno assunto un ruolo sempre più rilevante all'interno dei contesti educativi, trasformando sia le modalità di apprendimento sia quelle di insegnamento. Tuttavia, l'integrazione del digitale richiede un approccio consapevole critico: non tutto quello che si trova online è progettato con finalità educative. Ne deriva che non è solo il *cosa* viene utilizzato a rendere efficace l'insegnamento, ma è anche il *come* tali strumenti vengono integrati nella progettazione didattica.

Parlando nello specifico di applicazioni, non tutte sono progettate con finalità educative e non sempre rispondono ai bisogni reali di insegnanti e bambini. Per questo motivo, è fondamentale dotarsi di strumenti di analisi che permettano di selezionare le risorse digitali non solo in base alla loro attrattività o funzione tecnica, ma soprattutto per le loro potenzialità pedagogiche, inclusive e didattiche.

Per condurre una valutazione accurata delle app, è stata utilizzata la scheda valutativa costruita da CREMIT, tale strumento ha garantito coerenza e rigore nell'analisi, andando oltre la mera descrizione tecnica dell'app. L'obiettivo è valutare ogni applicazione educativa in relazione alla sua effettiva integrazione nei percorsi didattici e alla capacità di stimolare diverse dimensioni dello sviluppo infantile.

La scheda è organizzata in 5 sezioni:

- Informazioni generali;
- Supporto e accessibilità;
- Dimensioni di sviluppo percettivo;
- Ruolo dell'adulto;
- Valutazione complessiva.



La scheda di valutazione si apre con una sezione dedicata alle informazioni generali: breve descrizione, costo, compatibilità con i dispositivi, pubblicità, fascia d'età consigliata, registrazione e creazione account. Questi elementi potrebbero essere considerati secondari, in realtà rappresentano la base per garantire sicurezza e accessibilità nell'uso quotidiano in classe. Un'app gratuita, priva di inserzioni pubblicitarie e progettata specificamente per bambini è generalmente più adatta a un contesto scolastico, perché riduce le distrazioni e i rischi legati a contenuti esterni non controllabili.

Il secondo blocco della scheda è dedicato alle funzionalità di accessibilità, ossia tutti gli strumenti che rendono l'esperienza digitale più inclusiva per tutti i bambini. Tra questi rientrano ad esempio: la voce narrante, la possibilità di avere indicazioni visive o sonore, la regolazione dei testi, dei colori e dei contrasti, la possibilità di importare ed esportare gli artefatti realizzati.

Un aspetto centrale della scheda riguarda la valutazione delle dimensioni di sviluppo percettivo e cognitivo attivate da ciascuna applicazione. L'analisi si articola in sei aree: visiva, tattile, uditiva, spaziale, temporale e cognitiva. Questa articolazione riflette la prospettiva dei "100 linguaggi dei bambini", proposta da Reggio Children, riconoscendo che lo sviluppo infantile è multidimensionale e richiede esperienze che coinvolgano sensi, corpo e mente in maniera integrata. Questa analisi permette di evidenziare come ciascuna app possa contribuire a stimolare aree differenti dello sviluppo, offrendo così agli insegnanti strumenti per diversificare le esperienze proposte in classe.

Un aspetto imprescindibile della valutazione è il ruolo dell'adulto. Nessuna applicazione, per quanto ben progettata, può sostituire la relazione educativa e la progettazione pedagogica. Le tecnologie diventano strumenti educativi solo se integrate consapevolmente all'interno di percorsi pensati per obiettivi specifici.

La parte conclusiva della scheda prevede una valutazione complessiva dell'applicazione, evidenziando punti di forza, criticità e suggerimenti di utilizzo in classe. Questa sezione è fondamentale perché consente di trasformare l'app da semplice gioco digitale a vero e proprio strumento educativo, in dialogo con i Campi di Esperienza delle Indicazioni Nazionali per il curricolo.

La scheda di valutazione rappresenta uno strumento efficace per analizzare criticamente le app educative e selezionare quelle più coerenti con una prospettiva pedagogica inclusiva e integrata. Sugeriamo a chi interessato di seguirne la struttura per valorizzare altre app. L'qualità dell'esperienza educativa dipende sempre dalla regia pedagogica dell'insegnante, che resta il fulcro della relazione e del significato educativo.

Code Karts



Descrizione sintetica	<p><i>Code Karts</i> introduce i bambini a partire dai 4 anni alla programmazione attraverso una serie di rompicapo logici presentati sotto forma di pista da corsa. L'obiettivo in <i>Code Karts</i> è utilizzare i mattoncini direzionali per portare la macchina da corsa al traguardo. Osservando attentamente il percorso e applicando un po' di logici, i bambini troveranno rapidamente le soluzioni a enigmi sempre più difficili e inizieranno ad assimilare gli elementi chiave del pensiero computazionale.</p>
Informazioni generali	
Sito Web di riferimento	https://apps.apple.com/us/app/code-karts-pre-coding-logic/id1222704761
Registrazione	<p>È possibile utilizzare l'app senza la creazione di un account; tuttavia, creandolo, con l'apposita funzione all'interno dell'app, sarà possibile creare dei profili personali per i bambini, utili per registrare i progressi. Al momento della registrazione viene chiesta una e-mail e la password, non è possibile usare account Google, Apple o sociale...</p>
Compatibilità	<p>L'app è compatibile sia con sistema IOS che con Android, ed è possibile utilizzare l'app su smartphone/iPhone, Tablet/iPad.</p>
Lingua dell'interfaccia	<p>È possibile modificare la lingua d'interfaccia. L'app consente di impostare diverse lingue, tra cui: Inglese, Francese, Spagnolo, Portoghese, Italiano, Tedesco, Russo, Turco, Olandese, Greco, Finlandese, Danese, Norvegese, Vietnamita, Cinese Tradizionale, Coreano, Giapponese, Indonesiano, Malese, Tailandese, Cinese Semplificato.</p>
Costo	<p><input type="checkbox"/> free</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> freemium (L'app è utilizzabile gratuitamente, tuttavia è possibile acquistare la versione completa a €2,99)</p> <p><input type="checkbox"/> open source</p> <p><input type="checkbox"/> a pagamento (indicare la cifra)</p>

Presenza pubblicità	Non sono presenti inserti pubblicitari
Fascia d'età	Età consigliata 4+ PEGI 3
Supporti di accessibilità	<ul style="list-style-type: none"> • Colori (filtri e/o inversione): non è possibile modificare filtri e inversione colori; • Intensità e contrasto della luminosità: non regolabile; • Regolazione del testo (formato, grandezza): non è possibile modificare formato e grandezza del testo; • Istruzioni vocali: nella sezione: <i>Conta in binario</i> è presente una voce guida che aiuta il bambino nell'esecuzione dell'attività; • Presenza suggerimenti in caso di lunghe attese o ripetuti errori: non sono presenti indicazioni; • Accesso guidato (specificare se visivo o uditivo): è presente una navigazione guidata visiva, con icone e segnali grafici chiari e semplici; • Navigazione guidata (specificare se visiva o uditiva e se con grafiche/icone e/o con scritte): la navigazione è di tipo viso supportata con icone intuitive; • Testo alternativo a grafiche/oggetti visivi: non è presente.
Video di presentazione	https://www.youtube.com/watch?v=p80K7gfvWno&ab_channel=EdokiAcademybyBayardJeunesse
Esportabilità degli artefatti	Non è possibile esportare gli artefatti.
Condivisione degli artefatti	Non è possibile condividere gli artefatti.
Presenza di Help o FAQs	Sì
Dimensioni di sviluppo percettivo	
Dimensione visiva	<ul style="list-style-type: none"> • Stimola l'attenzione ai dettagli e alla sequenza visiva; • Sviluppa il riconoscimento visivo di direzioni e simboli.
Dimensione tattile	<ul style="list-style-type: none"> • Supporta la coordinazione oculo-manuale; • Promuove lo sviluppo della motricità fine attraverso il tocco e il drag&drop dei blocchi.

Dimensione uditiva	<ul style="list-style-type: none"> ● Permette la discriminazione dei suoni nel caso di esecuzione corretta dall'errore.
Dimensione percettiva spaziale	<ul style="list-style-type: none"> ● Favorisce la comprensione delle direzioni; ● Allena la capacità di pianificare movimenti nello spazio.
Dimensione percettiva temporale	<ul style="list-style-type: none"> ● Sviluppa il senso della sequenzialità e la previsione degli effetti; ● Allena la programmazione di attività in ordine cronologico.
Dimensione cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> ● Sviluppa competenze logico-matematiche e digitali; ● Stimola le capacità di problem solving; ● Allena il pensiero computazionale.
Supporto dell'adulto	
Identificazione e spiegazione delle indicazioni e istruzioni	<p>l'adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Può spiegare il funzionamento dei blocchi direzionali e dei livelli; ● Può illustrare le regole e i suggerimenti presenti nell'area "Curriculum", aiutando il bambino a orientarsi nei contenuti dell'app.
Interpretazione e esemplificazione delle attività	<ul style="list-style-type: none"> ● L'adulto: ● Può aiutare i bambini a comprendere la logica delle sequenze attraverso esempi concreti e situazioni analoghe nella realtà (es. spostamenti nello spazio); ● Può sostenere l'azione dei bambini verbalizzando le sequenze direzionali, favorendo la riflessione l'automatizzazione.
Esecuzione delle attività (specificare anche se sono di diverso tipo)	<ul style="list-style-type: none"> ● L'adulto: ● Ai primi utilizzi, può affiancare i bambini durante l'esecuzione delle attività, spiegando passo passo come disporre i blocchi;
Feedback e metariflessione delle attività	<ul style="list-style-type: none"> ● L'adulto: ● Può offrire un feedback immediato, aiutando i bambini a individuare errore e riflette sulle scelte fatte. ● Può promuovere il confronto tra strategie diverse, incoraggiando la metariflessione: Perché hai scelto questa strada? Cosa potresti cambiare per arrivare prima al traguardo?
In altri momenti particolari	

Valutazione complessiva

Proposte di utilizzo nella didattica (in dialogo con i campi d'esperienza)

In pista con il pensiero computazionale

- *Destinatari:* bambini di 4-5 anni
- *Campi d'esperienza di riferimento:* **la conoscenza del mondo**
- *Campi d'esperienza trasversali:* il corpo e il movimento, i discorsi e parole
- **Obiettivi di apprendimento:**
 - Sviluppare il pensiero computazionale;
 - Potenziare le abilità visuo-spaziali e la motricità fine;
 - Favorire l'autonomia e la capacità di problem solving;
 - Promuovere l'uso del linguaggio direzionale

FASI DEL PERCORSO

- *Fase 1: introduzione al linguaggio direzionale*

In questa prima fase, i bambini vengono introdotti al linguaggio di programmazione e al concetto di coding, mediante un'attività iniziale di condivisione in *circle time* con domande guida, come ad esempio: *“Come possiamo spiegare ad un robot dove andare?”*.

Successivamente, divisi in piccoli gruppi, i bambini sperimenteranno la costruzione di semplici percorsi su un reticolo, utilizzando delle tessere di colori diverso con frecce direzionali, che verranno osservate e spiegate insieme prima dell'inizio dell'attività.

Una volta compreso il funzionamento, i bambini continueranno ad esercitarsi, creando percorsi via via sempre più brevi ed efficaci per raggiungere l'uscita del labirinto, sviluppando la capacità di pianificare sequenze e prevedere azioni nello spazio.

- *Fase 2: introduzione app digitale*

La seconda fase inizia con un momento di scoperta collettiva dell'app in *circle time*. L'insegnante mostra l'app *Code Kart* alla LIM e insieme all'insegnante provano ad affrontare i primi livelli. Successivamente, per consentire la familiarizzazione i bambini vengono invitati a turno a provare a risolvere un livello. Durante l'attività, il resto del gruppo supporta chi è alla Lim incoraggiandolo e offrendo suggerimenti, creando così un clima collaborativo e partecipativo.

	<p>- <u>Fase 3: sfida cooperative a squadre</u></p> <p>Nella terza fase dell'attività, i bambini vengono coinvolti in una sfida nella modalità competizione proposta dall'app Code Karts.</p> <p>Le squadre, composte da 2/ 3 bambini, affrontano i livelli dell'app e concordano insieme la sequenza dei comandi da impartire all'automobile. Prima dell'esecuzione, ogni gruppo è invitato a verbalizzare le scelte fatte, stimolando il ragionamento logico, la riflessione e il linguaggio direzionale.</p> <p>L'insegnante ha il ruolo di guida nell'attività e il compito di osservare le dinamiche al fine di formulare una valutazione formativa sull'esperienza vissuta dai bambini.</p>
<p>Punti di forza</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Incentiva l'autonomia dei bambini; ● Le attività comprendono percorsi logici di difficoltà crescente: inizialmente semplici, poi con ostacoli, svolte obbligate o elementi aggiuntivi (es. semafori, passaggi obbligati); ● La modalità competizione stimola i bambini alla rapidità di decisioni e l'attenzione; ● È presente di un'area riservata gli adulti; ● Le attività "conta in binario" consentono di familiarizzare in modo ludico con i numeri e le quantità; ● I bambini possono personalizzare l'automobile; ● L'app fornisce feedback immediati favorendo l'autocorrezione; ● È previsto un numero limitato di tentativi (massimo 3): dopo 2 errori, l'app mostra il codice corretto. ● Nei primi livelli, l'app consiglia i percorsi attraverso cerchi colorati che corrispondono alle direzioni da prendere, facilitando l'apprendimento iniziale.
<p>Punti di debolezza</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Non è possibile personalizzare o creare nuovi percorsi; ● Non è possibile esportare dei risultati o la documentazione degli artefatti.

Contabosco



Descrizione sintetica	Contabosco è un'applicazione educativa rivolta ai bambini che stimola la narrazione e l'ascolto attraverso ambientazioni naturali e personaggi del bosco. L'app propone storie interattive, attività ludico-didattiche e percorsi sonori per lo sviluppo delle competenze linguistiche, uditive ed espressive. Guidati dagli animali del Contabosco i bambini affrontano piccole e divertenti imprese, ideate per potenziare i meccanismi di base della cognizione di quantità.
Informazioni generali	
Sito Web di riferimento	https://apps.apple.com/it/app/contabosco-gioca-coi-numeri/id673101369
Registrazione	Non prevista. All'interno dell'app viene creato un profilo personale per il bambino, utilizzato per monitorare i progressi, ma non è necessario registrarsi con un account e-mail.
Compatibilità	L'app è disponibile solo per IOS ed è disponibile su iPad e iPhone.
Lingua dell'interfaccia	Non è possibile modificare la lingua dell'app.
Costo	<input type="checkbox"/> free <input type="checkbox"/> freemium <input type="checkbox"/> open source <input checked="" type="checkbox"/> a pagamento € 3,49
Presenza pubblicità	L'app non ha nessun inserto pubblicitario
Fascia d'età	Età consigliata: 4+ PEGI 3
Supporti di accessibilità	<ul style="list-style-type: none">• Colori (filtri e/o inversione): non presenti• Intensità e contrasto della luminosità: non

	<p>regolabili</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Regolazione del testo (formato, grandezza): non è modificabile il formato o la grandezza del testo ● Istruzioni vocali: è presente la narrazione guidata ● Presenza suggerimenti in caso di lunghe attese o ripetuti errori: non presenti ● Accesso guidato (specificare se visivo o uditivo): visivo e uditiva, grazie a icone, immagini e narrazione ● Navigazione guidata (specificare se visiva o uditiva e se con grafiche/icone e/o con scritte): visiva e uditiva, con uso di grafiche intuitive e voce narrante. ● Testo alternativo a grafiche/oggetti visivi: non presenti
Video di presentazione	https://www.youtube.com/watch?v=cfDXLpqf-6o
Esportabilità degli artefatti	Non è possibile esportare gli artefatti, l'interazione resta all'interno dell'app
Condivisione degli artefatti	Non è prevista alcuna forma di condivisione, non è possibile salvare i contenuti esternamente.
Presenza di Help o FAQs	No
Dimensioni di sviluppo percettivo	
Dimensione visiva	<ul style="list-style-type: none"> ● Stimola l'attenzione grazie a immagini coinvolgenti e intuitive; ● Favorisce l'associazione immagine- suono durante l'ascolto parlato.
Dimensione tattile	<ul style="list-style-type: none"> ● Allena la motricità fine, richiede piccoli tap o trascinamenti.
Dimensione uditiva	<ul style="list-style-type: none"> ● Favorisce l'ascolto attivo; ● Stimola la memoria uditiva la discriminazione sonoro (riconoscere i versi

	<p>degli animali, suoni diversi per giusto e sbagliato);</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rafforza la comprensione orale e l'arricchimento del vocabolario.
Dimensione percettiva spaziale	Questa dimensione non è presente nell'app
Dimensione percettiva temporale	Questa dimensione non è presente nell'app
Dimensione cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa la competenza numerica; • Sviluppa la capacità di contare; • Sviluppa la capacità di discriminare delle quantità; • Sviluppa il concetto di grandezza
Supporto dell'adulto	<ul style="list-style-type: none"> •
Identificazione e spiegazione delle indicazioni e istruzioni	<ul style="list-style-type: none"> • L'app risulta intuitiva, grazie al supporto della voce narrante che guida l'esperienza. Questo permette ai bambini di comprendere facilmente indicazioni e istruzioni, favorendo un elevato grado di autonomia.
Interpretazione e esemplificazione delle attività	<ul style="list-style-type: none"> • Può commentare insieme al bambino ciò che avviene sullo schermo favorendo la comprensione;
Esecuzione delle attività (specificare anche se sono di diverso tipo)	<ul style="list-style-type: none"> • L'app consente ai bambini di essere molto autonomi anche nell'esecuzione delle attività, questo fa sì che il ruolo dell'adulto sia quello di supporto qualora ci fosse la necessità
Feedback e metariflessione delle attività	<ul style="list-style-type: none"> • Al termine delle attività può proporre delle domande stimolo per aiutare il bambino a riflettere su ciò che ha fatto, verificando la comprensione e incoraggiando l'espressione verbale e metacognitiva;
In altri momenti particolari	
Valutazione complessiva	

**Proposte di utilizzo nella didattica
(in dialogo con i campi
d'esperienza)**

“I numeri nel bosco”

- *Destinatari:* 4-5 anni
- *Campo d'esperienza principale:* **la conoscenza del mondo**
- *Campi di esperienza:* I discorsi e le parole, immagini, suoni e colori;
- *Intenzionalità educativa:* stimolare la capacità di contare, discriminare quantità e percepire relazioni numeriche in un contesto narrativo.
- *Obiettivi di apprendimento:*
 - Riconoscere quantità fino a 10;
 - Sviluppare il lessico relativo a quantità e dimensioni (tanto/poco, grande/piccolo...);
 - Rafforzare la memoria uditiva.

PROPOSTA DIDATTICA:

Si propone l'utilizzo dell'app *Contabosco* come strumento di potenziamento, per consolidare in modo ludico e interattivo competenze legate al conteggio, alle grandezze e ai numeri.

L'attività viene svolta in piccoli gruppi, favorendo la collaborazione tra pari. I bambini sono invitati ad affrontare i diversi livelli dell'applicazione, supportandosi a vicenda nella comprensione delle consegne e nella risoluzione delle sfide proposte. Questo consentirà non solo di rinforzare abilità logico-matematiche, ma di promuovere anche un apprendimento peer to peer, valorizzando il confronto, il dialogo e l'aiuto reciproco.

N.B. I risultati, riportati nella sezione *report* ottenuti, verranno condivisi con i genitori.

Punti di forza

- Le attività proposte sono graduali, con un aumento progressivo della difficoltà;
- È possibile ripetere attività già completate,

	<p>limitando le opportunità di rinforzo o revisione per bambini che necessitano di più tempo;</p> <ul style="list-style-type: none"> • È presente un feedback immediato da parte dell'app, che consente ai bambini di comprendere se hanno eseguito correttamente i compiti e se le consegne sono state comprese; • Favorisce l'autocorrezione e l'apprendimento per scoperta; • Associazione visiva e sonora; • Presenza della sezione report, dedicata ai genitori, che illustra gli obiettivi dei vari livelli, fornisce approfondimenti e consigli educativi personalizzati in base ai risultati ottenuti; • Promuove lo sviluppo del linguaggio e delle competenze numeriche di base.
<p>Punti di debolezza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Alcune attività risultano ripetitive sia nel formato che nelle dinamiche; • Presenza sempre degli stessi cinque animali; • Disponibile solo su dispositivi IOS; • Interazione limitata: non è possibile creare contenuti propri.

Forme in gioco



Descrizione sintetica	Una cascata di forme in attesa di giocare. I bambini trascinando le varie forme (cerchi, quadrati e triangoli) al posto giusto costruiranno simpatici mezzi di locomozione che esploreranno i luoghi più disparati.
Informazioni generali	
Sito Web di riferimento	https://www.minibombo.it/app/forme-in-gioco/ https://apps.apple.com/it/app/forme-in-gioco/id914288741
Registrazione	Non richiesta
Compatibilità	Compatibile sia con sistema IOS che Android, utilizzabile sia su smartphone/iPhone che tablet/iPad
Lingua dell'interfaccia	Non è possibile modificare la lingua dell'interfaccia
Costo	<input type="checkbox"/> free <input type="checkbox"/> freemium <input type="checkbox"/> open source <input checked="" type="checkbox"/> a pagamento (€2,99)
Presenza pubblicità	Non sono presenti inserti pubblicitari
Fascia d'età	Età consigliata 3 anni PEGI 3
Supporti di accessibilità	<ul style="list-style-type: none">● Colori (filtri e/o inversione): non sono presenti opzioni filtro colore o inversione;● Intensità e contrasto della luminosità: non è regolabile all'interno dell'app;● Regolazione del testo (formato, grandezza): non è prevista, in quanto non sono presenti testi;● Istruzioni vocali: non sono presenti istruzioni vocali. Le indicazioni sono fornite attraverso animazioni e icone intuitive;● Presenza suggerimenti in caso di lunghe attese o ripetuti

	<p>errori: non presenti indicazioni;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Accesso guidato (specificare se visivo o uditivo): l'accesso è guidato in modo visivo; ● Navigazione guidata (specificare se visiva o uditiva e se con grafiche/icone e/o con scritte): la navigazione è visiva, supportata da icone grandi, grafiche intuitive e animazioni che indicano le azioni da compiere; ● Testo alternativo a grafiche/oggetti visivi: non è presente il testo alternativo per immagini o elementi grafici.
Video di presentazione	https://youtu.be/d8xzK6etjXg
Esportabilità degli artefatti	Non è possibile esportare gli artefatti
Condivisione degli artefatti	Non è possibile condividere gli artefatti
Presenza di Help o FAQs	No
Dimensioni di sviluppo percettivo	
Dimensione visiva	<ul style="list-style-type: none"> ● Presenza di colori vivaci che stimolano l'attenzione la discriminazione delle forme (ad ogni forma è associato un colore); ● Capacità di visionare mentalmente il mezzo di locomozione costruito.
Dimensione tattile	<ul style="list-style-type: none"> ● Sviluppo della motricità fine grazie alle interazioni basate sul trascinarsi
Dimensione uditiva	<ul style="list-style-type: none"> ● Sviluppa la capacità di discriminare i suoni dei mezzi di locomozione.
Dimensione percettiva spaziale	<ul style="list-style-type: none"> ● Sviluppa la capacità di ordinamento e classificazione; ● Introduce il concetto di simmetria attraverso la disposizione delle forme.
Dimensione percettiva temporale	<ul style="list-style-type: none"> ● Creazione di sequenze ordinate seguendo un ordine logico dettato dall'applicazione
Dimensione cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> ● Percezione e riconoscimento di forme geometriche

	<p>semplici;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Percezione e composizione dei colori; ● Spostare e comporre forme complesse; ● Competenze creative.
Supporto dell'adulto	
Identificazione e spiegazione delle indicazioni e istruzioni	<ul style="list-style-type: none"> ● L'app risulta molto chiara fin dal primo utilizzo, dunque, il supporto dell'adulto non è necessario per l'identificazione e la spiegazione delle istruzioni.
Interpretazione ed esemplificazione delle attività	<ul style="list-style-type: none"> ● L'adulto può fornire al bambino esempi concreti e collegamenti con la realtà (ad esempio può aiutare il bambino a riconoscere le forme nella realtà).
Esecuzione delle attività (specificare anche se sono di diverso tipo)	<ul style="list-style-type: none"> ● L'app risulta molto intuitiva fin dal primo utilizzo; i bambini, quindi, sono molto autonomi nell'esecuzione delle attività, grazie anche alle chiare indicazioni grafiche fornite dall'app.
Feedback e metariflessione delle attività	<ul style="list-style-type: none"> ● L'adulto può stimolare la riflessione sui risultati ottenuti e sulle azioni compiute mediante domande stimolo; ● L'adulto può sostenere la verbalizzazione delle esperienze, incoraggiando il bambino a raccontare ciò che ha fatto, scoperto o costruito.
In altri momenti particolari	
Valutazione complessiva	
Proposte di utilizzo nella didattica (in dialogo con i campi d'esperienza)	<p style="text-align: center;">“Caccia alle forme”</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Destinatari:</i> 3-5 anni; - <i>Campi d'esperienza:</i> la conoscenza del mondo, immagini, suoni e colori, i discorsi e le parole; - <i>Obiettivi di apprendimento:</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ Riconoscere e denominare le forme geometriche principale; ○ Rafforzare la coordinazione oculo manuale ○ Stimolare il linguaggio descrittivo e la verbalizzazione

PROPOSTA DIDATTICA:

Fase 1: introduzione alle forme nel circle time

I bambini vengono riuniti in cerchio, al cui centro sono disposte delle forme geometriche colorate, corrispondenti ai colori proposti anche nell'applicazione.

Con la guida dell'insegnante, si avvia un dialogo per individuare oggetti della quotidianità che richiamo quelle forme, ad esempio: "cosa ti ricorda questo cerchio?", "nelle tue giornate incontri oggetti di forma quadrata?" ...

Successivamente in piccoli gruppi, i bambini riceveranno alcune forme ritagliate e vengono invitati a costruire, in modo libero e creativo, qualcosa di originale e stravagante.

Fase 2: gioco digitale

Dopo l'esperienza del circle time, i bambini suddivisi a coppie inizieranno ad esplorare l'app *Forme in gioco*.

In questa i bambini interagiscono con le attività di costruzione e trascinarsi. L'attenzione viene posta sull'osservazione delle forme e sulla loro combinazione per la costruzione di oggetti, in questo caso mezzi di trasporto.

Fase 3: ideazione e realizzazione di nuove combinazioni

Poiché l'app *Forme in gioco* non consente la costruzione libera di oggetti proprio, ma solo l'interazione con quelli previsti dal gioco, per completare la fase di familiarizzazione e sperimentazione creativi come le forme geometriche, si può affiancare il suo utilizzo all'app *PicsArt Color Pittura* (analizzata di seguito).

I bambini potranno sbizzarrirsi nella realizzazione di personaggi inventati, oggetti, paesaggi... utilizzando liberamente le varie forme geometriche, combinandole tra loro oppure utilizzandone solo una specifica.

L'app dispone di una apposita funzione di esportazione come immagine, che consente di conservare i lavori realizzati e condividerli con i genitori. È presente, anche, una funzione di esportazione tramite video, che registra e riproduce l'intero processo di creazione: questo consentirà ai bambini di rivedere la fase del processo di ideazione, la loro gestualità e la combinazione

	<p>delle forme.</p> <p><i>POSSIBILE AMPLIAMENTO</i></p> <p>Un possibile ampliamento nell'uso dell'app potrebbe consentire nell'impiegarla come sfondo narrativo per la creazione di storia inventata, in cui i bambini assumono il ruolo di costruttori della scenografia. Le varie combinazioni delle forme per creare oggetti diventano delle ambientazioni immaginarie di una storia tutta loro. L'app, così facendo, diventerebbe un <i>silent book</i>.</p>
<p>Punti di forza</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Introduzione progressiva di nuove forme geometriche; ● Grande autonomia e libertà del bambino nell'usare l'applicazione; ● Il gioco è molto fluido, richiama molto lo stile di una narrazione. Non sono presenti livelli separati.
<p>Punti di debolezza</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● I progressi non vengono salvati, il gioco ricomincia dall'inizio ad ogni accesso; ● Assenza di una voce narrante; ● Limitate varietà di attività: sono presenti sono due blocchi di forme; ● Manca una modalità che permetta al bambino di esplorare in modo creativo e indipendente la costruzione di nuove figure.

Goccioline: Giochi di musica



Descrizione sintetica	<p>L'app educativa: <i>Il ballo delle goccioline</i>, ispirata all'omonimo racconto inedito di Danilo Giovannelli, trasforma stoviglie, giocattoli e goccioline d'acqua in strumenti musicali per piccoli compositori in erba.</p> <p>Un'esperienza interattiva e multisensoriale che unisce gioco, narrazione e creatività sonora, pensata per avvicinare i bambini alla musica attraverso l'esplorazione e l'immaginazione.</p>
Informazioni generali	
Sito Web di riferimento	https://apps.apple.com/it/app/goccioline-giochi-di-musica/id1069300300
Registrazione	Non richiesta
Compatibilità	Compatibile sia con Android, sia con IOS, utilizzabile su iPhone/smartphone, iPad/Tablet e Mac.
Lingua dell'interfaccia	È possibile modificare la lingua d'interfaccia. L'app propone le seguenti lingua: Italiano, Tedesco, Inglese (UK e USA), Portoghese, Spagnolo, Francese, Russo, Giapponese, Cinese, Hindi.
Costo	<input type="checkbox"/> free <input checked="" type="checkbox"/> freemium (utilizzabile gratuitamente per 7 giorni, successivamente €7,49/mese) <input type="checkbox"/> open source <input type="checkbox"/> a pagamento (indicare la cifra)
Presenza pubblicità	Non sono presenti inserti pubblicitari
Fascia d'età	Età consigliata: 4+ PEGI 3
Supporti di accessibilità	<ul style="list-style-type: none">• Colori (filtri e/o inversione): non presenti;• Intensità e contrasto della luminosità: non è possibile regolare la luminosità nell'app;• Regolazione del testo (formato, grandezza): non disponibile;• Istruzioni vocali: non presenta, si tratta di un app intuitiva a livello visivo;

	<ul style="list-style-type: none"> ● Presenza suggerimenti in caso di lunghe attese o ripetuti errori: non previsti; ● Accesso guidato (specificare se visivo o uditivo): accesso guidato di tipo visivo, l'app è strutturata per guidare l'utente con elementi grafici intuitivi; ● Navigazione guidata (specificare se visiva o uditiva e se con grafiche/icone e/o con scritte): navigazione guidata di tipo visivo, con utilizzo di icone e grafiche facilmente riconoscibili; ● Testo alternativo a grafiche/oggetti visivi: non disponibili.
Video di presentazione	https://youtu.be/wHbplSw9z-Y
Esportabilità degli artefatti	Non è possibile esportare gli artefatti.
Condivisione degli artefatti	Non è possibile condividere gli artefatti.
Presenza di Help o FAQs	Sì, presenti nell'area riservata agli adulti.
Dimensioni di sviluppo percettivo	
Dimensione visiva	<ul style="list-style-type: none"> ● Stimolazione visiva tramite animazioni colorate e dinamiche;
Dimensione tattile	<ul style="list-style-type: none"> ● Stimola la coordinazione occhio-mano attraverso semplici gesti; ● Interazione touch diretta e immediata; ● Il tocco del dito diventa parte integrante della performance.
Dimensione uditiva	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscimento e distinzione tra toni, intensità, ritmi e timbri; ● Associazione voce-personaggio-suono (ogni gocciolina ha una voce e uno strumento specifico); ● Riconoscimento di sequenze musicali e ritmi
Dimensione percettiva spaziale	<ul style="list-style-type: none"> ● Non presente all'interno dell'app.
Dimensione percettiva temporale	<ul style="list-style-type: none"> ● Non presente all'interno dell'app.
Dimensione cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> ● Stimola la creatività e la composizione; ● Sviluppa le capacità di ascolto attivo, previsione e scelta;
Supporto dell'adulto	
Identificazione e spiegazione delle indicazioni e istruzioni	<ul style="list-style-type: none"> ● L'adulto, al primo accesso, può guidare il bambino nell'esplorazione delle funzioni principali;

Interpretazione e esemplificazione delle attività	L'adulto può: <ul style="list-style-type: none"> ● Aiutare a comprendere il significato della storia narrata, facendo domande o collegandola con esperienze personali; ● Rendere concreto e vicino ciò che avviene sullo schermo, ad esempio associando gli oggetti virtuali a oggetti reali;
Esecuzione delle attività (specificare anche se sono di diverso tipo)	<ul style="list-style-type: none"> ● L'app è pensata per essere facilmente fruibile in autonomia dei bambini. Le attività sono intuitive e strutturate in modo tale da permettere la libera esplorazione e l'autonomia dei bambini.
Feedback e metariflessione delle attività	L'adulto: <ul style="list-style-type: none"> ● Durante e al termine delle attività, può favorire una riflessione condivisa sull'esperienza vissuta; ● Può valorizzare la creatività espressa e rafforzare la consapevolezza delle emozioni dei bambini;
In altri momenti particolari	
<h2 style="color: #4a4a8a;">Valutazione complessiva</h2>	
Proposte di utilizzo nella didattica (in dialogo con i campi d'esperienza)	<p><i>Musica con le goccioline</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Destinatari:</i> bambini dai 3 anni; - <i>Campo d'esperienza di riferimento:</i> immagini, suoni e colori; - <i>Campi d'esperienza trasversali:</i> il corpo in movimento, il sé e l'altro; - <i>Intenzionalità educativa:</i> avvicinare i bambini al mondo dei suoni e della musica attraverso il gioco, la narrazione e l'esplorazione creativa; - <i>Obiettivi di apprendimento:</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sviluppare la capacità di ascolto e distinzioni dei suoni; ○ Stimolare la creatività musicale e l'immaginazione. <p>PROPOSTA DIDATTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Fase 1: introduzione alla storia</u> <p>L'insegnante e i bambini, riuniti nel circle time, ascoltano tramite l'app <i>Goccioline: giochi di musica</i>, il racconto <i>Il ballo delle goccioline</i>, invitando i bambini a concentrarsi sui rumori e suoni presenti nella narrazione.</p> <p>I bambini possono scegliere la posizione che preferiscono e se desiderano</p>

	<p>possono chiudere gli occhi per vivere un'esperienza più immersiva.</p> <p>- <u>Fase 2: esplorazione dell'app</u></p> <p>I bambini, divisi in piccoli gruppi, esplorano le attività proposte dall'app, giocando con le simpatiche goccioline. Toccando le goccioline e gli oggetti nella stanza virtuale, i bambini potranno creare delle piccole sequenze musicali, dando libero spazio alla loro immaginazione e creatività sonora.</p> <p>- <u>Fase 3: creazione di una melodia musicale</u></p> <p>L'intera classe riunita nel salone della scuola prova a dare vita a una performance collettiva. I bambini, utilizzando i tuboiing (strumenti musicali a percussione), provano a creare insieme una melodia originale, ispirata all'esperienza vissuta con l'app.</p> <p>La performance verrà registrata dagli insegnanti e utilizzata come colonna sonora del video che documenta l'anno trascorso, valorizzando così la partecipazione e la creatività di ciascun bambino.</p>
<p>Punti di forza</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Storia animata coinvolgente che stimola l'immaginazione e la creatività dei bambini; ● Area riservata ai i genitori, protetta da un'operazione matematica, che garantisce sicurezza; ● Interfaccia semplice e accessibile; ● Consente di sperimentare quello che avviene nel mondo digitale anche nell'ambiente reale.
<p>Punti di debolezza</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Numero limitato di attività che potrebbero ridurre l'interesse nel lungo periodo o limitarne l'uso in contesto scolastico; ● Impossibilità di esportare o condividere gli artefatti musicali, limitando la documentazione o la valorizzazione del lavoro del bambino.

PicsArt Color Pittura



Descrizione sintetica	<p>L'app si rivolge agli amanti del disegno digitale, in quanto permette di realizzare illustrazioni in modo semplice e veloce.</p> <p>Questa app consente di mettere in sequenza più testi digitali, di riprodurre in ordine cronologico i movimenti grafici realizzati dai bambini, di disegnare attraverso l'asse simmetrico.</p>
Informazioni generali	
Sito Web di riferimento	https://apps.apple.com/it/app/picsart-color-pittura/id1183817887
Registrazione	Non richiesta.
Compatibilità	L'app è compatibile sia con sistema IOS, sia Android. È possibile utilizzarla su iPhone, iPad/Tablet.
Lingua dell'interfaccia	Non è possibile modificare la lingua
Costo	<input type="checkbox"/> free <input checked="" type="checkbox"/> freemium (alcune funzioni avanzate richiedono l'abbonamento) <input type="checkbox"/> open source <input type="checkbox"/> a pagamento (indicare la cifra)
Presenza pubblicità	Non sono presenti inserti pubblicitari.
Fascia d'età	Età consigliata: 4+ PEGI 3
Supporti di accessibilità	<ul style="list-style-type: none">● Colori (filtri e/o inversione): Non sono presenti filtri per l'inversione cromatica. Tuttavia, essendo un'app di disegno, l'utente può creare le proprie tavolozze di colori.● Intensità e contrasto della luminosità: non sono disponibili funzioni dedicate alla regolazione personalizzata● Regolazione del testo (formato, grandezza): è possibile inserire un testo, all'interno dei disegni, modificando il formato della scrittura, ma non la grandezza.● Istruzioni vocali: non presenti● Presenza suggerimenti in caso di lunghe attese o ripetuti

	<p>errori: non specificato</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Accesso guidato (specificare se visivo o uditivo): non sono presenti modalità di accesso guidato ● Navigazione guidata (specificare se visiva o uditiva e se con grafiche/icone e/o con scritte): l'interfaccia è intuitiva e basata su elementi visivi e icone. ● Testo alternativo a grafiche/oggetti visivi: non indicato all'interno dell'app
Video di presentazione	Non è disponibile un video ufficiale di presentazione.
Esportabilità degli artefatti	È possibile esportare gli artefatti in formato video che in formato jpeg.
Condivisione degli artefatti	È possibile condividere i propri artefatti mediante i file esportati, oppure possono essere pubblicati sulla piattaforma PicsArt.
Presenza di Help o FAQs	No, è disponibile però un centro di assistenza online, che è possibile raggiungere direttamente dall'app dalla sezione " <i>termini d'uso</i> "
Dimensioni di sviluppo percettivo	
Dimensione visiva	<ul style="list-style-type: none"> ● Sviluppa il senso critico ed estetico; ● Favorisce la discriminazione e la scelta dei colori; ● Allena la percezione della simmetria; ● Potenzia la coordinazione oculo-manuale.
Dimensione tattile	<ul style="list-style-type: none"> ● Rafforza la motricità fine e la gestualità.
Dimensione uditiva	<ul style="list-style-type: none"> ● Non presente, l'app non include elementi sonori.
Dimensione percettiva spaziale	<ul style="list-style-type: none"> ● Sviluppa la capacità di gestire gli spazi e i livelli del foglio digitale.
Dimensione percettiva temporale	<ul style="list-style-type: none"> ● Sviluppa il senso di sequenzialità attraverso la possibilità di rivedere in ordine cronologico i passaggi del disegno.
Dimensione cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> ● Stimola il pensiero divergente; ● Sviluppa la creatività e l'immaginazione;

	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa la capacità di rappresentare graficamente concetti, emozioni o storie mediante tecniche diverse.
Supporto dell'adulto	
Identificazione e spiegazione delle indicazioni e istruzioni	<ul style="list-style-type: none"> • L'adulto può introdurre alle funzione principale e accompagnare nella fase iniziale di esplorazione.
Interpretazione e esemplificazione delle attività	<ul style="list-style-type: none"> • L'adulto può proporre esempi, stimolare la riproduzione di modelli e suggerire tecniche artistiche
Esecuzione delle attività (specificare anche se sono di diverso tipo)	<ul style="list-style-type: none"> • L'app consente la libera espressione del bambino, quindi il supporto dell'adulto nell'esecuzione è limitato, se non nulla.
Feedback e metariflessione delle attività	<ul style="list-style-type: none"> • L'adulto può fornire un feedback circa gli artefatti dei bambini e può stimolare i bambini a verbalizzare ciò che hanno rappresentato.
In altri momenti particolari	
Valutazione complessiva	
Proposte di utilizzo nella didattica (in dialogo con i campi d'esperienza)	<p>- <i>Campo d'esperienza di riferimento: Le immagini, i suoni e i colori</i></p> <p>L'app <i>PicsArt Color Pittura</i> può essere utilizzata come strumento di supporto alle attività che valorizzano la creatività, l'espressione personale e la rappresentazione visiva. Offre un ambiente digitale ricco e intuitivo che consente di esplorare forme, colori e tecniche in modo libero o guidato.</p> <p>L'app stimola la creatività grafica e l'immaginazione favorendo la libertà espressiva attraverso disegni digitali. L'app può essere usata per proporre attività di imitazione grafica in cui il bambino riproduce un modello dato. È utile per avvicinare i bambini a concetti astratti come: simmetria, contrasto, prospettiva...</p> <p><u>I discorsi e le parole:</u></p> <p>L'app può essere usata come strumento per stimolare e allenare i bambini a descrivere le proprie creazioni.</p> <p>Le illustrazioni create, dai bambini, possono diventare uno spunto</p>

	<p>per attività di <i>storytelling</i> o per raccontare emozioni ed esperienze personali.</p> <p><i>INTEGRAZIONE CON ALTRE APP E STRUMENTI</i></p> <p>L'app, essendo molto versatile, può essere integrata in percorsi multidisciplinari. Può, ad esempio, essere associata ad altre applicazioni (es. Forme in gioco) per renderle personalizzabili e per ampliare le possibilità di conoscenza e di apprendimento. Inoltre, gli artefatti realizzati possono essere utilizzati come documenti da conservare all'interno di un portfolio personale dei bambini.</p>
Punti di forza	<ul style="list-style-type: none"> • Interfaccia semplice e intuitiva; • Ampia libertà d'espressione; • Esportazione e condivisione delle creazioni; • Possibilità di rivedere le fasi del disegno (valido anche per la documentazione educativa);
Punti di debolezza	<ul style="list-style-type: none"> • Nessun supporto audio o vocale; • Assenza di tutorial o help integrato per i bambini.