

visualizzare storie
per bambini

PAROLE CHIAVE

creare nuove favole

nuovi modi per raccontare

RENDERE VISIBILI LE STORIE

PREMESSE

- aiutare il bambino a **sviluppare un linguaggio corretto** e insegnargli a raccontare storie
- bombardare i bambini di immagini per aiutarli nella **comprensione dei racconti**
- facilitare la **corretta formulazione della frase**, secondo un consequenziale ordine cronologico
- utilizzare **tecniche che combattono alcune problematiche di comunicazione** per favorirne la comprensione

poter **vedere le immagini dei racconti**, come in un libro illustrato, aiutando il bambino a riconoscere gli oggetti e i personaggi che vengono visualizzati

costruire un racconto utilizzando un **dataset di immagini** generate automaticamente, aiutando il bambino a sviluppare la sua l'immaginazione

REFERENCE

garden story | E. Hilleli - N. He

far crescere alberi e fiori personalizzati attraverso una conversazione con un personaggio eccentrico

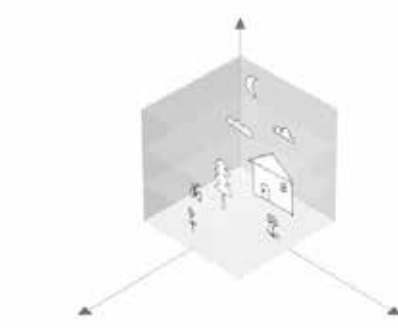
<https://experiments.withgoogle.com/garden-friends>



scribbling speech | X. Yang

creazione di un mondo virtuale descritto solo verbalmente dall'utente

<http://xinyue.de/scribbling-speech.html>



let's read a story | I. Niv

sistema che genera storie e immagini con la struttura delle favole di fedro, partendo da una parola

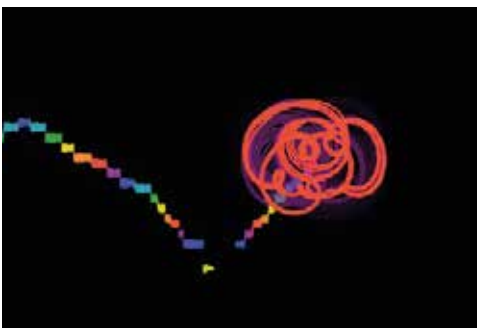
<https://www.letsreadastory.xyz>



seeing music | J. A. Zimmerman

strumento interattivo che consente la visualizzazione delle onde sonore e la loro caratterizzazione basata sulle diverse tonalità

<https://creatability.withgoogle.com/seeing-music/>



generatore di mondi minecraft

videogioco interattivo che permette di realizzare mondi surreali e variegati, in modo da rendere l'esperienza di gioco unica e perosnalizzata

<https://minecraft.tools/it/custom.php/>



natural language processing NLP

campo di intelligenza artificiale che offre alle macchine la capacità di leggere, comprendere e trarre significato dai linguaggi umani

comunicazione alternativa aumentativa CAA

insieme di conoscenze atte a semplificare la comunicazione nelle persone che hanno difficoltà ad usare i comuni canali comunicativi

espressioni del testo e sequenze temporali

libro di Elisa Quintarelli con schede che aiutano i bambini a visualizzare l'ordine cronologico delle sequenze

abbattere la monotonia
delle giornate

PAROLE CHIAVE

vedere e fare le cose
in modo diverso

RENDERE VISIBILE LA ROUTINE

PREMESSE

- indagare **nuovi ambiti su cui verificarsi per brevi periodi di tempo** e tenere traccia dei progressi
- **variare la propria routine** non dimenticandosi di **porsi sempre nuovi stimoli**
- rendere i **dati della quotidianità più umani** per connettersi con noi stessi e gli altri su un livello più profondo
- avere la possibilità di **pianificare al meglio la propria agenda**, sfruttando tutte le occasioni

poter **avere**, su richiesta dell'utente, **proposte diverse al fine di variare la routine** ed evitare di svolgere azioni ripetitive in maniera costante

porsi obiettivi nuovi da indagare e visualizzare nel breve tempo, in modo da potersi scoprire sotto nuovi aspetti

REFERENCE

dear data | G. Lupi - S. Posavec

raccolta di cartoline, una a settimana, per un anno, con le informazioni sulle abitudini e rappresentazioni e stili ad hoc

<http://www.dear-data.com/theproject>



objectifier | B. Karmann

strumento che consente alle persone di addestrare oggetti per entrare nelle loro abitudini

<https://bjoernkarmann.dk/objectifier>



spring spree | C. Ratti

analisi dei modelli si spesa nella penisola iberica durante la settimana che precede le festività pasquali

<http://senseable.mit.edu/bbva/>



backtrack | M. Romero

dispositivo che consente di registrare i ricordi e riordinarli in base alle emozioni.

<https://www.yankodesign.com/2015/03/11/share-the-noise-in-your-life/>



hashedtime | D. Bihanic

opera d'arte di dati che segue in tempo reale la selezione di hashtag chiave e contenuti di immagini su Twitter ed Instagram.

https://www.davidbihanic.com/hashedtime_project/



moodstats | F. Visnjic

app che permette di valutare e descrivere la propria giornata in sei diverse categorie

per dieci minuti | C. Gamberale

la protagonista decide di combattere la sua depressione affrontando in modo diverso le sue giornate: per dieci minuti, ogni giorno, fa qualcosa di nuovo, che non avrebbe mai pensato di fare prima

RENDERE VISIBILI LE STORIE

Ogni bambino mentre legge un libro, si affeziona moltissimo ai personaggi e alle immagini che vede a lato del testo. La storia però è sempre la stessa e i protagonisti si trovano a ripetere le stesse azioni centinaia di volte.

Cosa succederebbe se invece a creare la storia fosse il genitore, o meglio ancora il bambino?

Stimolare i bambini a creare storie personalizzate aiuta il cervello a svilupparsi meglio e a migliorare le sue capacità di apprendimento, evitando di incorrere in problemi che solo tramite l'aiuto di un esperto potrebbero essere risolti completamente.

Inoltre, il processo potrebbe strutturarsi su due livelli differenti aiutando anche i casi più difficili nell'apprendimento di una comunicazione alternativa aumentativa, cercando di superare al meglio gli ostacoli linguistici.

RENDERE VISIBILE LA ROUTINE

Porsi degli obiettivi è il primo passo per cercare di migliorare la propria vita. Spesso il rischio che ognuno di noi corre è quello di entrare dentro una routine serrata che può rendere la vita difficile. Durante questo periodo di emergenza, tanto più, sapere come si passa il tempo risulta importante per organizzarsi al meglio.

Come potrebbe cambiare la nostra vita se avessimo con noi un sistema che ci aiuta a mettere un pizzico di diversità nelle nostre giornate e ci proponesse stimoli nuovi?

Siamo in grado di migliorare la nostra quotidianità ponendoci piccoli obiettivi verificabili che interrompono la monotonia delle giornate e ci garantiscono di variare le nostre abitudini?