

# Università degli Studi di Salerno

Corso di Interazione Uomo-Macchina



SMILE

**SMILE**

**Assignment 1**

## Sommario

1.STRUTTURA DI GESTIONE DEL GRUPPO DI PROGETTO .....	3
2.DESCRIZIONE DEL PROBLEMA .....	4
3. DESCRIZIONE DEI PERSONAGGI E DEI GOAL .....	5
4. SPIEGAZIONE DI COME ABBIAMO SVILUPPATO I PERSONAGGI E GLI OBIETTIVI ..	7
5.DESCRIZIONE DEI TASK NECESSARI E DI QUELLI FACOLTATIVI E DELLA LORO FREQUENZA/IMPORTANZA PREVISTA PER OGNI PERSONAGGIO.....	9
6.LA PERCENTUALE DI APPORTO SU OGNI PARTE DELL'ASSIGNMENT .....	11

# **1.STRUTTURA DI GESTIONE DEL GRUPPO DI PROGETTO**

- Manager del gruppo: Muto Giuliana
- Manager della valutazione: Petta Danilo
- Manager della documentazione: Masi Marianna
- Manager di progetto: Breve Francesco

## **2.DESCRIZIONE DEL PROBLEMA**

L'obiettivo del team è volto ad una attenta analisi sulle problematiche riscontrate nel processo cognitivo del bambino e di come è possibile attenuare le sue carenze nell'apprendimento.

I bambini di oggi, essendo nativi digitali, sono molto più invogliati all'utilizzo di apparecchiature elettroniche e ciò porta ad una scarsa attenzione sulla cosa ritenuta più noiosa: la scuola. Il bambino, è annoiato dalle argomentazioni di tipo culturali ed il nostro scopo è proprio quello di attirare la loro attenzione attraverso l'uso di queste apparecchiature. In che modo? Progettando un sistema di tipo gioco-imparo in cui il bambino, divertendosi è più invogliato a padroneggiare le discipline scolastiche. Questo sistema aiuterà il bambino a migliorare le capacità di problem solving, abilità logiche e cognitive, la concentrazione e la memoria.

Gli utenti, i bambini, potranno scegliere tra le diverse opzioni: italiano, matematica, inglese e logica. Per ora, il team intende concentrarsi su materie principali e alla base dell'apprendimento infantile: l'Italiano è utile, non solo a un'esigenza di studio, bensì ad un arricchimento personale culturale, una lingua di cultura volta all'agire comunicativo; le conoscenze matematiche e logiche, invece, contribuiscono allo sviluppo delle capacità di "pensare" e "fare", offrendo strumenti adatti a percepire, interpretare e collegare tra loro fenomeni, concetti e artefatti costituiti dall'uomo; inoltre, è importante che il bambino apprenda l'inglese, in quanto quest'ultima è la lingua universale. Ricordiamoci, però, che stiamo parlando di bambini, che non devono essere soppressi da troppe nozioni, devono sì imparare, ma allo stesso tempo divertirsi e giocare.

Il riassunto perfetto di ciò non può che essere attuato dal nostro team attraverso l'introduzione di questo nuovo sistema.

### 3. DESCRIZIONE DEI PERSONAGGI E DEI GOAL

Profilo utente: “Bambino con difficoltà logiche”



**OBIETTIVO:** Divertirsi e allenarsi con il nuovo gioco interattivo.

Antonio è un bambino di 8 anni che manifesta alcune difficoltà nella risoluzione di problemi logici di medio livello. Posto davanti a problemi semplici, come puzzle o indovinelli, riesce a risolverli senza troppe difficoltà. Il problema si manifesta quando la portata del problema aumenta, perché il bambino entra in confusione. Questo lo mette a disagio, tantoché si rifiuta categoricamente di lavorare su qualsiasi problema che richiede un ragionamento più articolato. Antonio è un bambino molto creativo, ama giocare all'aperto e non passa troppo tempo sui libri. Usa il tablet a casa e a scuola usa il computer. Avendo già esperienza con i dispositivi elettronici, potrebbe trovare gran giovamento dall'uso di un gioco concepito per allenare il cervello nei ragionamenti logici.

La mamma di Antonio è intervistata per capire qual è l'esigenza di un genitore nei confronti del figlio, ma anche rispetto ad un gioco progettato per lo sviluppo mentale dei bambini. A lei, farebbe piacere poter seguire il bambino nel suo percorso scolastico, tenendo traccia delle vere capacità del figlio e avere indicazioni sui suoi progressi.

## Profilo utente: “Bambina con varie difficoltà a scuola”



**OBIETTIVO:** Studiare ed apprendere con un gioco interattivo

Ludovica è una bambina di 6 anni e frequenta la seconda elementare. A scuola, manifesta tanti problemi nelle discipline più importanti: ha difficoltà a seguire un dettato, a volte ha difficoltà nel distinguere i segni matematici o ad imparare alcuni vocaboli in inglese. Ludovica è molto attratta dall'uso del tablet, tanto che trova poco stimolante studiare dal quaderno, ma le piace molto scrivere o leggere dal suo dispositivo. Ludovica potrebbe trovare gran giovamento dall'uso di un gioco specificamente concepito per farla allenare e studiare, sia a casa che a scuola.

I genitori di Ludovica sono intervistati e si cerca di capire quali sono le loro esigenze rispetto a un gioco esplicitamente progettato per aiutare e far allenare i bambini nelle materie scolastiche. A loro farebbe piacere poter seguire Ludovica anche a casa, e avere qualche indicazione sui possibili progressi per capire in che ambito dover premere di più per aumentare le capacità della bambina.

## **4. SPIEGAZIONE DI COME ABBIAMO SVILUPPATO I PERSONAGGI E GLI OBIETTIVI**

I personaggi sono stati pensati in modo tale da poter rendere meglio l'idea del tipo di progetto che stiamo sviluppando, cioè aiutare i bambini con difficoltà logiche o metacognitive ad allenarsi, apprendere e capire i propri errori, in modo tale da poter stimolarli sia a scuola, e principalmente a casa, nell'apprendimento.

Ma tutto ciò in modo giocoso e interattivo, in modo tale, da non far cadere la concentrazione del bambino, così che, grazie ai suoi progressi, si possa sentire stimolato a continuare.

Gli obiettivi principali sono:

- **Studiare ed apprendere con un gioco interattivo:**

Nel caso di Ludovica, la bambina con vari problemi nelle materie scolastiche, ha bisogno di essere stimolata attraverso un mezzo che usa con piacere: il tablet. In questo caso, i bambini, trovano più stimolante un gioco-studio su un device, anziché i soliti noiosi compiti a casa.

Quindi l'obiettivo è quello di rendere accattivante la piattaforma, perché non bisogna farla diventare, anch'essa, il solito compito noioso da fare a casa.

- **Divertirsi e allenarsi con il nuovo gioco interattivo:**

Nel caso di Antonio, ci troviamo di fronte ad un bambino che ha una bassa capacità di problem solving. Essendo che, nei bambini, queste capacità non sono sviluppate, il sistema cercherà man mano di aiutarli nella loro crescita logica. In modo divertente e stimolante, anche nei casi di fallimento, così da non scoraggiarli, ma invogliarli a continuare con perseveranza e costanza.

Il sistema inoltre, aiuta i genitori che hanno un ruolo importante: aiutare i propri figli nello studio dopo la scuola. Il genitore, grazie a questa piattaforma, avrà modo di tenere traccia dei loro miglioramenti e mancanze, così da lavorare insieme al bambino a colmare queste mancanze e continuare ad aiutarlo a sviluppare le sue capacità.



## 5.DESCRIZIONE DEI TASK NECESSARI E DI QUELLI FACOLTATIVI E DELLA LORO FREQUENZA/IMPORTANZA PREVISTA PER OGNI PERSONAGGIO.

### TASK: ITALIANO

Al bambino viene proposto un gioco che testerà la sua capacità nella lingua italiana. Nel caso in cui non sappia rispondere, verrà incoraggiato a provare con un suggerimento.

Frequenza d'uso	Addestramento	Uso del Sistema
Alta	Formale non obbligatorio	Discrezionale
Categorie di Job	Turnover	Altri Strumenti
Alunno di scuola elementare	Assente	Dispositivo mobile o computer
Importanza del Task	Complessità del Task	
Alta	Media	

### TASK: MATEMATICA

Al bambino viene proposto un gioco che testerà la sua capacità in matematica. Nel caso in cui non sappia rispondere, verrà incoraggiato a provare con un suggerimento.

Frequenza d'uso	Addestramento	Uso del Sistema
Alta	Formale non obbligatorio	Discrezionale
Categorie di Job	Turnover	Altri Strumenti
Alunno di scuola elementare	Assente	Dispositivo mobile o computer
Importanza del Task	Complessità del Task	
Alta	Alta	

### TASK: INGLESE

Al bambino viene proposto un gioco che testerà la sua capacità nella lingua inglese. Nel caso in cui non sappia rispondere, verrà incoraggiato a provare con un suggerimento.

Frequenza d'uso	Addestramento	Uso del Sistema
Alta	Formale non obbligatorio	Discrezionale
Categorie di Job	Turnover	Altri Strumenti
Alunno di scuola elementare	Assente	Dispositivo mobile o computer

<b>Importanza del Task</b>	<b>Complessità del Task</b>	
Alta	Bassa	

### TASK: LOGICA

Al bambino viene proposto un gioco che testerà la sua capacità nella logica. Nel caso in cui non sappia rispondere, verrà incoraggiato a provare con un suggerimento.

<b>Frequenza d'uso</b>	<b>Addestramento</b>	<b>Uso del Sistema</b>
Alta	Formale non obbligatorio	Discrezionale
<b>Categorie di Job</b>	<b>Turnover</b>	<b>Altri Strumenti</b>
Alunno di scuola elementare	Assente	Dispositivo mobile o computer
<b>Importanza del Task</b>	<b>Complessità del Task</b>	
Alta	Alta	

### TASK: STATISTICHE

L'utente ha la possibilità di visionare i risultati dei giochi del bambino.

<b>Frequenza d'uso</b>	<b>Addestramento</b>	<b>Uso del Sistema</b>
ALTA	Formale non obbligatorio	Discrezionale
<b>Categorie di Job</b>	<b>Turnover</b>	<b>Altri Strumenti</b>
Alunno di scuola elementare	Assente	Dispositivo mobile o computer
<b>Importanza del Task</b>	<b>Complessità del Task</b>	
Alta	Alta	

## **6.LA PERCENTUALE DI APPORTO SU OGNI PARTE DELL'ASSIGNMENT**

- **DESCRIZIONE DEL PROBLEMA**

BREVE FRANCESCO: 35%

MASI MARIANNA: 15%

MUTO GIULIANA: 40%

PETTA DANILO: 10%

- **DESCRIZIONE DEI PERSONAGGI E DEI GOAL.**

BREVE FRANCESCO: 0%

MASI MARIANNA: 50%

MUTO GIULIANA: 50%

PETTA DANILO: 0%

- **SPIEGAZIONE DI COME ABBIAMO SVILUPPATO I PERSONAGGI E GLI OBIETTIVI**

BREVE FRANCESCO: 50%

MASI MARIANNA: 0%

MUTO GIULIANA: 0%

PETTA DANILO: 50%

- **DESCRIZIONE DEI TASK NECESSARI E DI QUELLI FACOLTATIVI E DELLA LORO FREQUENZA/IMPORTANZA PREVISTA PER OGNI PERSONAGGIO.**

BREVE FRANCESCO: 0%

MASI MARIANNA: 0%

MUTO GIULIANA: 50%

PETTA DANILO: 50%