

Guida all'Utilizzo e Accorgimenti

Premessa

Il presente documento non ha la pretesa di esaurire tutti gli argomenti in esso contenuti in modo dettagliato ed esaustivo ma, trattandosi di un prodotto destinato a far trascorrere momenti di qualità ai Bambini e coloro che li accompagneranno nelle avventure immersive digitali quotidiane, è stato scritto al fine di facilitare l'utilizzo di "...E se fosse un moscerino".

Oltre a fornire suggerimenti condivisi con professionisti che si occupano di psicologia dell'età evolutiva.

Sommario

Premessa.....	1
Operazioni Preliminari.....	2
Inserimento Protagonista.....	2
Avvertenze per Utilizzo Foto:.....	2
Accortezze e Note per Inserimento Foto:	3
Linguaggio Utilizzato	4
Il Morphing	5
Il Percorso quotidiano: Flusso Immersivo Digitale	5
La Sequenza	5
Il menu a tendina.....	6
Gli insegnamenti di Peel	6
Calendario Favole	7
Varie.....	8
Il giorno del compleanno del/dei protagonista/i	8
Nel caso di più Figli.....	8
Versi degli Animali.....	8
Donazioni Sottovoce	9

Operazioni Preliminari

Prima di iniziare a usufruire delle avventure quotidiane, è necessario compilare la parte relativa a “**I Protagonisti**” (da un minimo di 1 a un massimo di 3), configurando il programma con semplici passi guidati che si riassumono qui di seguito:

Inserimento Protagonista

- Inserire se Maschio o Femmina
- Inserire il Nome di Battesimo del bambino/a



Chi sarà il protagonista di queste fantastiche avventure?

Sesso

Nome del bambino/a

FEMMINA MASCHIO

Nome o abbreviazione

- Inserire la data di Nascita nel formato gg/mm/aaaa (usando il calendario selezionare sempre prima l'anno di nascita)
- Indicare l'animale preferito dal/la Bambino/a: campo libero a mero scopo statistico



Chi sarà il protagonista di queste fantastiche avventure?

Data di nascita

Animale preferito

data di nascita

Il tuo animale preferito

Chi sarà il protagonista di queste fantastiche avventure?

Gen 2021

Lu	Ma	Me	Gi	Ve	Sa	Do
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

data di nascita

Il tuo animale preferito

- Inserire la foto del/la Bambino/a ma prima di spiegare il caricamento leggere le AVVERTENZE d'utilizzo

Avvertenze per Utilizzo Foto:

- Si rammenta che l'operazione di caricamento della foto del/la Bambino/a potrà essere effettuata solo da chi esercita **la responsabilità genitoriale sul minore**.
- **la foto non potrà essere modificata per tutta la durata dell'abbonamento**. È stata pertanto resa disponibile un'area test per fare le prove del morphing con un animale demo. Solo quando l'effetto raggiunto sarà reputato soddisfacente da chi inserisce la foto, sarà il

momento di confermare la scelta. Si consiglia di provare fino al raggiungimento dell'effetto morphing desiderato.

Accortezze e Note per Inserimento Foto:

Per rendere l'effetto il più naturale possibile si consigliano le seguenti accortezze:

- 1) La fotografia deve essere un primo piano o al massimo un mezzo busto
- 2) Il formato delle immagini potrà essere scelto tra le seguenti estensioni: .JPEG o .PNG
- 3) La dimensione del file della foto non potrà essere superiore ai 3,5 Megabite (Mb)
- 4) Ci sono 3 puntatori (a forma di mirino) che dovranno essere posizionati sull'occhio destro, sull'occhio sinistro e sulla bocca
- 5) Usare il pulsante "prova la trasformazione" per verificare che l'effetto morphing sia quello desiderato
- 6) Usare il pulsante "resetta la trasformazione" qualora l'effetto morphing non sia quello desiderato; riposizionare i 3 puntatori e usare nuovamente il pulsante "prova la trasformazione"
- 7) Usare il pulsante "carica una foto diversa" qualora la foto usata in precedenza non produca un effetto morphing soddisfacente a livello di gusto personale
- 8) Una volta soddisfatti dell'effetto, usare il pulsante conferma: **da questo momento la foto non potrà più essere sostituita per tutta la durata dell'abbonamento**



- a) Click su carica foto
- b) Scegliere il file in base alle indicazioni precedentemente esposte (dal p.to 1 al p.to 3)
- c) Provare l'effetto morphing (istruzioni dal p.to 4 al p.to 8)

Ultimata questa configurazione il sistema chiederà se ci sono altri fratelli o sorelle da configurare.

In caso affermativo si procederà ad inserire le precedenti informazioni per il/la secondo/a figlio/a fino ad **un massimo di tre bambini.**



In caso di un unico figlio si potrà iniziare a vivere le avventure quotidiane.

Linguaggio Utilizzato

Il sistema in automatico configurerà il linguaggio 3-5 o 5-8 anni in base alla data di nascita del/la Bambino/a.

Nel caso di più bambini ricadenti in 2 differenti gruppi di linguaggio, il sistema presenterà di default quello di fascia più alta (5-8 anni).

In ogni caso chi accompagnerà il minore in queste avventure, avrà la libertà assoluta di cambiare la fascia di linguaggio in ogni videata.

Inoltre, come ulteriore opportunità, è stata resa disponibile anche la versione in **lingua inglese** compresa nell'abbonamento, anch'essa redatta nella duplice fascia di età (3-5 e 5-8 anni).

Si anticipa in questa sezione che, nel corso dell'avventura, al minore verrà chiesto se vorrà identificarsi con l'animale del giorno attraverso un simpatico effetto morphing: in caso di risposta affermativa tutto il percorso si svolgerà in **seconda persona singolare** (tu sei, tu fai ecc.); in caso di risposta negativa il percorso si svolgerà in **terza persona singolare** (l'animale è, fa ecc.)

3-5 anni

5-8 anni

IL LUOGO

Vive nelle foreste molto calde e per questo usa le foglie come ventaglio per farsi aria

It lives in very warm forests and so it uses the leaves as a fan to get air.

IL LUOGO

Vive nelle foreste tropicali africane e per il troppo caldo usa le foglie come ventaglio per farsi aria

It lives in the African tropical forests and because of the excessive heat it uses the leaves as a fan to get air.

Il Morphing

Per Morphing si intende una tecnica utilizzata digitalmente che consente di trattare le immagini con un elaboratore di effetti digitali al fine di mutare gradualmente una forma iniziale in una forma di arrivo, con effetto di trasformazione del tutto naturale e credibile.

Immagine Iniziale: foto del/la Bambino/a

Immagine di arrivo: foto dell'animale del giorno

AVVERTENZA:

- Pur essendo una libera scelta del minore quella di trasformarsi o meno nell'animale del giorno, si chiede a chi sarà con lui/lei di valutare sempre se procedere o meno con il morphing in caso in cui il minore dovesse essere incerto.
- Automatismo realizzato dopo aver ricevuto la stessa indicazione da più Psicologi dell'Età Evolutiva: il sistema è stato programmato in modo da permettere al Bambino di tornare sempre alla sua immagine iniziale, anche laddove si dovesse terminare l'avventura prima della sua fine. In ogni caso, prima della somministrazione dell'insegnamento del giorno, dopo la lettura della favola quotidiana, il Bambino tornerà automaticamente alla sua immagine iniziale.

Il Percorso quotidiano: Flusso Immersivo Digitale

La Sequenza

In sintesi la sequenza di ogni avventura è la seguente:

- 1) SCHERMATA INIZIALE:
 - a. Menu a tendina
 - b. Linguaggio Selezionabile (3-5; 5-8 anni)
 - c. Gli Insegnamenti di Peel
 - d. Inizia la Tua Avventura
 - e. Calendario Favole
- 2) SCHERMATA **INDIZIO**
- 3) SCHERMATA **RIVELAZIONE ANIMALE**
- 4) SCHERMATA **MORPHING:** SÌ o NO
- 5) SCHERMATA **TRASFORMAZIONE** (SOLO NEL CASO DI MORPHING)
- 6) SCHERMATA **VERSO ANIMALE**
- 7) SCHERMATE **CARATTERISTICHE ANIMALE**
- 8) SCHERMATA **CURIOSITÀ**
- 9) SCHERMATA SCELTA SE **LETTURA O ASCOLTO FAVOLA**

10) SCHERMATA **FAVOLA**

11) SCHERMATA AUTOMATICA **RE-MORPHING AUTOMATICO** DOPO AVER CHIUSO LA FAVOLA (solo nel caso di aver eseguito il morphing)

12) SCHERMATA **INSEGNAMENTO**

AVVERTENZA:

Da qui in avanti, per non rivelare il contenuto nella sua totalità e quindi rovinare le sorprese quotidiane, si riportano le FASI del Flusso che necessitano di alcuni approfondimenti che devono essere considerati come indicazioni al miglior utilizzo di “... E se fossi un moscerino”

Il menu a tendina

Click su ... si apre la



possibilità di accedere a varie aree del sito e in particolare:

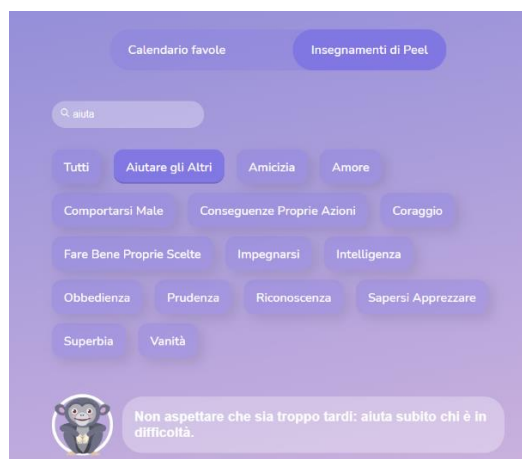
- a) HOME
- b) LA NOSTRA FACCIA
- c) DONAZIONI SOTTOVOCE
- d) PROFILO (visibile solo a log-in effettuato)
 - 1. Il mio Account
 - 2. I miei Dati
 - 3. I miei Acquisti
 - 4. I protagonisti
- e) INIZIA LA TUA AVVENTURA (visibile solo a log-in effettuato)
- f) GLI INSEGNAMENTI DI PEEL (visibile solo a log-in effettuato)
- g) CALENDARIO FAVOLE (visibile solo a log-in effettuato)
- h) LOGIN/REGISTRAZIONE o LOGOUT (visibile solo a log-in effettuato)

Questo menu a tendina ha la possibilità di essere visto sia in italiano (ITA) sia in inglese (ENG): il sito resta impostato in caso di uscita, sull'ultima lingua utilizzata.

Gli insegnamenti di Peel

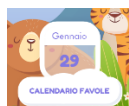


In quest'area saranno a disposizione tutti i TAG (concetti chiave) che, dopo aver selezionato quello che si cerca, riproporranno solo le favole che contengono gli insegnamenti riconducibili a quell'argomento.



È uno strumento d'aiuto che l'adulto potrà utilizzare per "ripassare" un insegnamento già trasmesso in una delle avventure già vissute.

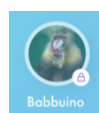
Quest'area si popolerà sempre di più, giorno dopo giorno, in base al numero di avventure già eseguite.



Calendario Favole

In quest'area saranno a disposizione tre tipologie di simboli attivi o non attivi a seconda che:

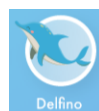
- 1) Animale "meno visibile" con lucchetto: pulsante non attivo che identifica un animale che sarà presente in giorni successivi al giorno in cui si apre il calendario favole. Gli animali sono ordinati alfabeticamente fino all'ultimo giorno dell'abbonamento per lasciare l'effetto sorpresa sul "chi ci sarà domani".



- 2) Animale visibile senza lucchetto: pulsante attivo che identifica un'avventura già vissuta ma senza aver letto la favola (e dunque senza essere giunti all'insegnamento del giorno). Click sul pulsante si giunge alla schermata di "Leggi" o "Ascolta" la favola.



- 3) Avatar dell'animale (disegno a fumetto): pulsante attivo che sta ad indicare che la favola è già stata letta (ma il bambino, magari, ha piacere di sentirla nuovamente). Click sul pulsante si giunge alla schermata di "Leggi" o "Ascolta" la favola.



E ADESSO ... BUON DIVERTIMENTO QUOTIDIANO.

Varie

Il giorno del compleanno del/dei protagonista/i

Una sorpresa è prevista per il giorno del compleanno dei bambini.

Nella schermata iniziale, il Gufo Peel terrà con l'ala "qualcosa" che negli altri giorni non c'è.

Fate click su quel "qualcosa" e ... BUON COMPLEANNO

Nel caso di più Figli

È stata predisposta la funzionalità di poter vivere l'avventura giornaliera anche non con tutti i figli contemporaneamente.

COME: aprire dal menu a tendina l'area de "I Protagonisti" e far click sul pulsante corrispondente al/la figlio/a LEGGI SOLO A LEI/LUI.



Versi degli Animali

Nell'avventura quotidiana è previsto uno spazio iniziale dedicato all'ascolto del verso dell'animale del giorno.

Si precisa che non sempre è stato possibile reperire il verso per le seguenti motivazioni:

- 1) Animali in via d'estinzione (es. Saola che vive solo in Vietnam è battezzata l'"inafferrabile unicorno mitologico")
- 2) Pesci (quasi tutti) non emettono versi
- 3) Insetti e aracnidi (taluni, udibili solo attraverso ultrasuoni che potrebbero risultare sgradevoli)
- 4) Alcuni ripetitivi: es. serpenti ove solo il sibilo può essere a loro ricondotto
- 5) Preistorici (solo alcuni, per lo più marini, il cui suono in digitale non è stato creato da nessuno)

In questi casi è stato riprodotto un "rumore" (es. dello sbadigliare, del masticare, del soffiarsi il naso ecc.) preceduto da un vocale per giocare con un pizzico di fantasia.

Donazioni Sottovoce

Sono introdotti progetti concreti in collaborazione con l'associazione **Give A Drop**.

Esprimere la vostra preferenza sarà determinante affinché una parte dell'utile venga destinata ai progetti che troverete in fase di iscrizione (i dettagli sono esposti nella sezione "Termini & Condizioni" al §13.6).



I progetti, una volta raggiunto lo scopo benefico ben identificato (es. costruzione strutture assistenziali, adozioni, medicinali, derrate alimentari, ecc.), verranno sostituiti sempre da nuovi progetti che potranno riguardare tutti i Paesi del Mondo.

Ci sarà sempre un progetto relativo al Paese di distribuzione degli abbonamenti.

In questo caso c'è un progetto specifico per l'Italia.