

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, 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.....	3
Inserimento Protagonista.....	3
Avvertenze per Utilizzo Foto:.....	3
Accortezze e Note per Inserimento Foto:	4
Linguaggio Utilizzato	5
Il Morphing	6
Il Percorso di ogni avventura: Flusso Immersivo Digitale	6
La Sequenza	6
Il menu a tendina.....	7
Gli insegnamenti di Peel	7
Calendario Favole	8
Varie.....	9
Il giorno del compleanno del/dei protagonista/i	9
Nel caso di più Figli.....	9
Versi degli Animali.....	9
Donazioni Sottovoce	10
Premise.....	11
Preliminary Operations	12
Protagonist Insertion	12
Photo Usage Warnings:.....	12
Precautions & Suggestions for Photo Insertion:	13
Language Used.....	14
The Morphing	15

The Course: Digital Immersive Flow	15
The Sequence	15
The drop-down menu	16
Peel's Teachings	16
Fable Calendar	17
Various	18
The birthday of the protagonist(s).....	18
In Case of More Children.....	18
Animal Sounds.....	18
Inconspicuous Donation.....	19

Operazioni Preliminari

Prima di iniziare a usufruire delle avventure, 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 MASCIO

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?

Animale preferito

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.

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, il Bambino tornerà automaticamente alla sua immagine iniziale.

Il Percorso di ogni avventura: Flusso Immersivo Digitale

La Sequenza

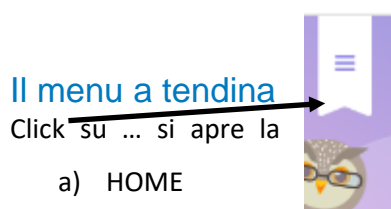
In sintesi la sequenza di ogni avventura è la seguente:

- 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, 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:

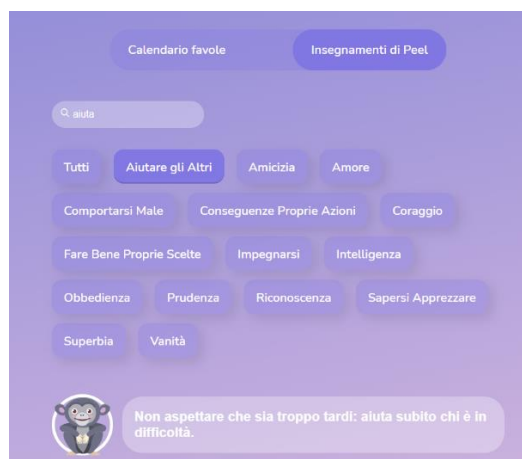
- a) HOME
- b) LA NOSTRA FACCIA
- c) DONAZIONI SOTTOVOCE
- d) PROFILO (visibile solo a log-in effettuato)
 1. Il mio Account
 2. I miei Dati
 3. I miei Acquisti
 4. I protagonisti
- e) INIZIA LA TUA AVVENTURA (visibile solo a log-in effettuato)
- f) GLI INSEGNAMENTI DI PEEL (visibile solo a log-in effettuato)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



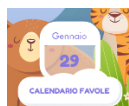
Gli insegnamenti di Peel

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.

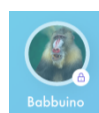
Quest'area si popolerà sempre di più, giorno dopo giorno, in base al numero di avventure già eseguite.



Calendario Favole

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

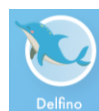
- 1) Animale "meno visibile" con lucchetto: pulsante non attivo che identifica un animale che sarà presente in giorni successivi al giorno in cui si apre il calendario favole. Gli animali sono ordinati alfabeticamente fino all'ultimo giorno dell'abbonamento per lasciare l'effetto sorpresa sul "chi ci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

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 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
- 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).



User Guide and Warnings

Premise

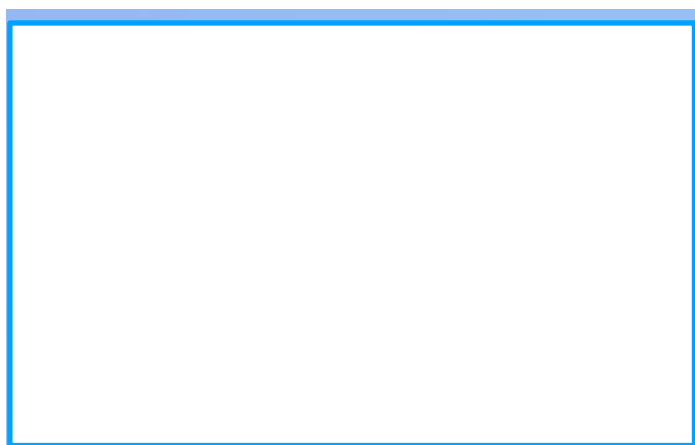
This document does not claim to exhaust all the topics contained therein in a detailed and exhaustive manner but, being a product intended to make children and those who accompany them in the digital immersive adventures spend quality moments, it was written in in order to facilitate the use of “...And if I were a Midge” as well as providing tips shared with professionals who deal with developmental psychology.

Preliminary Operations

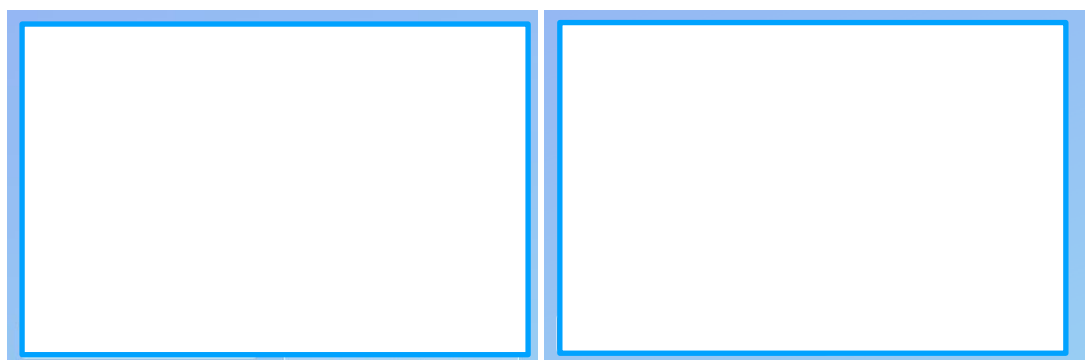
In order to start taking advantage of the adventures, the part relating to **"The Protagonists"** **must be completed (from a minimum of 1 to a maximum of 3)** which must be configured in the simple guided steps that are summarized below:

Protagonist Insertion

- Enter if Male or Female
- Enter the child's First Name



- Enter the date of Birth in the format gg/mm/aaaa (using the calendar, always select the year of birth first)
- Indicate the Child's favorite animal: free field for statistical purposes only



- Insert the photo of the Child but before explaining the loading read the usage WARNINGS

Photo Usage Warnings:

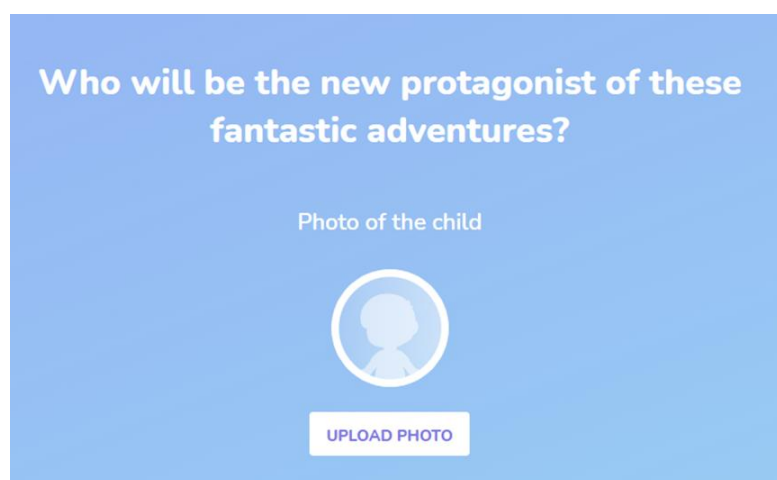
- Please note that the uploading of the Child's photo can only be carried out by who exercises **the parental responsibility over the minor.**
- **the photo cannot be changed for the entire duration of the subscription.** A test area was therefore made available to perform morphing tests with a demo animal. Only when the

effect achieved is reputed satisfying by those who insert the photo, it will be time to confirm the choice. It is recommended to try until the desired morphing effect is achieved.

Precautions & Suggestions for Photo Insertion:

To make the effect as natural as possible, the following precautions are recommended:

- 1) The photograph must be a close-up or at most a half-length
- 2) The format of the images can be chosen from the following extensions: .JPEG or .PNG
- 3) The file size of the photo cannot be greater than 3,5 Megabyte (Mbyte)
- 4) There are 3 pointers (in the shape of a crosshair) that must be positioned on the right eye, left eye and mouth
- 5) Use the "test the transformation" button to check that the morphing effect is the one you want
- 6) Use the "reset transformation" button if the morphing effect is not the one you want; reposition the 3 pointers and use the "test transformation" button again
- 7) Use the "upload a different photo" button if the previously used photo does not produce a morphing effect satisfying in terms of personal taste
- 8) Once satisfied with the effect, use the confirm button: **from this moment the photo can no longer be replaced for the entire duration of the subscription**

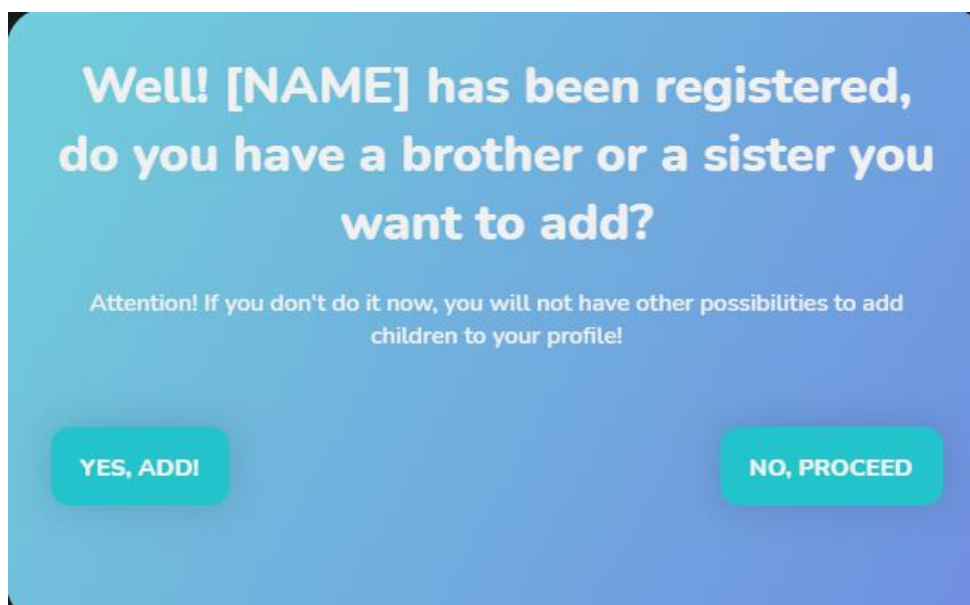


- a) Click on upload photo
- b) Choose the file following the indications given above (from pt. 1 to pt. 3)
- c) Try the morphing effect (instructions from pt. 4 to pt. 8)

Once this configuration is complete, the system will ask if there are other brothers or sisters to add.

If so, the previous information will be entered for the second son or daughter up to

a maximum of three children.



In the case of an only child, you can start living the adventures.

Language Used

The system will automatically configure the language 3-5 or 5-8 years based on the date of birth of the child.

In the case of several children falling into 2 different language groups, the system will show the higher-end one (5-8 years) by default.

In any case, whoever will accompany the minor in these adventures, will have the absolute freedom to change the language range on each screen.

Moreover, as a further opportunity, the version in **English language** has been made available included in the subscription, also edited in the dual age range (3-5 and 5-8 years).

In this section it is anticipated that, during the adventure, the minor will be asked if he wants to identify himself with the animal of the day through a nice morphing effect: in case of affirmative answer, the whole course will be told in **second person singular** (you are, you do, etc.); in case of negative answer the course will take place in **third person singular** (the animal is, does, etc.)

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.

The Morphing

By Morphing we mean a technique used in this case by computer, which allows the images to be treated with a digital effects processor in order to gradually change an initial form into an arrival form, with a completely natural and credible transformation effect.

Initial Image: photo of the Child

Arrival image: photo of the animal of the day

AVVERTENZA:

- Although it is a free choice of the minor to transform or not in the animal of the day, who will be with him/her is asked to always evaluate whether or not to proceed with the morphing in the event that the minor is uncertain.
- Automatism created after having received the same indication from several Developmental Psychologists: the system has been programmed in a way as to allow the Child to always return to his initial image, even if the adventure were to end before its conclusion. In any case, before administering the teaching of the day, after reading the fable, the Child will automatically return to his initial image.

The Course: Digital Immersive Flow

The Sequence


In summary the sequence of each adventure is the following:

- 1) HOME SCREEN:
 - a. Drop down menu
 - b. Selectable Language (3-5; 5-8 years)
 - c. Peel's Teachings
 - d. Begin Your Adventure
 - e. Fable Calendar
- 2) CLUE SCREEN
- 3) ANIMAL REVELATION SCREEN
- 4) MORPHING SCREEN: YES or NO
- 5) TRANSFORMATION SCREEN (ONLY IN THE CASE OF MORPHING)
- 6) ANIMAL CALL SCREEN
- 7) ANIMAL FEATURE SCREENS
- 8) CURIOSITIES SCREEN
- 9) SCREEN CHOICE IF READING OR LISTENING FABLE
- 10) FABLE SCREEN

- 11) AUTOMATIC SCREEN **AUTOMATIC RE-MORPHING** AFTER CLOSING THE FABLE (only in case of morphing)
- 12) **TEACHING** SCREEN

WARNING:

From here on, in order not to reveal the content in its entirety and therefore ruin the surprises, we report the PHASES of the Flow which need some in-depth analysis and which must be considered as indications for the best use of "... And if I were a Midge"

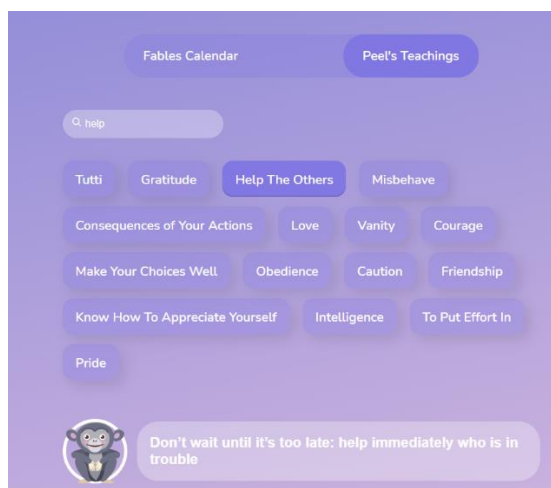
[The drop-down menu](#)  Clicking on ... opens the possibility to access various areas of the site and in particular:

- a) HOME
- b) OUR FACE
- c) INCONSPICUOUS DONATION
- d) PROFILE (visible only after logging in)
 1. My Account
 2. My Data
 3. My Purchases
 4. The protagonists
- e) BEGIN YOUR ADVENTURE (visible only after logging in)
- f) PEEL'S TEACHINGS (visible only after logging in)
- g) FABLE CALENDAR (visible only after logging in)
- h) LOGIN/REGISTRATION or LOGOUT (visible only after logging in)

This drop-down menu can be viewed in both Italian (ITA) and English (ENG): the site remains set to the last language used in case of exit.

Peel's Teachings

In this area all the TAGs (key concepts) will be available which, after selecting what you are looking for, will only re-propose the fairy tales that contain the teachings related to that topic.



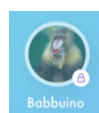
It is a help tool that the adult can use to "review" a teaching already administered in one of the adventures already experienced.

This area will become more and more populated, day after day based on the number of adventures already performed.

Fable Calendar

In this area, three types of active or inactive symbols will be available depending on whether:

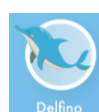
- 1) "Less visible" animal with padlock: inactive button that identifies an animal that will be present in the days following the day on which the fairy tale calendar opens. The animals are sorted alphabetically until the last day of the subscription to leave the surprise effect on "who will be there tomorrow".



- 2) Visible animal without padlock: active button that identifies an adventure already experienced but without having read the story (and therefore without having reached the lesson of the day). By clicking on the button you reach the "Read" or "Listen" screen.



- 3) Animal avatar (cartoon drawing): active button that indicates that the story has already been read (but the child, perhaps, is pleased to hear it again). By clicking on the button you reach the "Read" or "Listen" screen.



AND NOW... HAVE FUN EVERYDAY!

Various

The birthday of the protagonist(s)

A surprise is planned for the children's birthday.

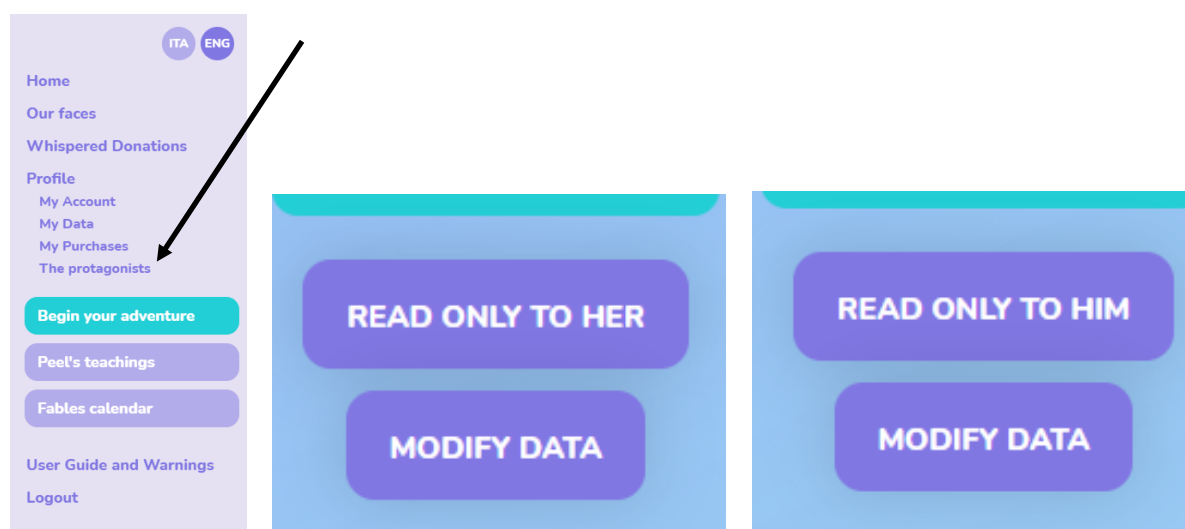
On the home screen, Peel the Owl will hold "something" with its wing that is not there on other days.

Click on that "something" and ... HAPPY BIRTHDAY

In Case of More Children

The functionality of being able to experience the adventure even not with all the children at the same time has been set up.

HOW: open the "Protagonists" area from the drop-down menu and click the button corresponding to the child READ ONLY TO HER/HIM.



Animal Sounds

In the adventure there is an initial space dedicated to listening to the call of the animal of the day.

It should be noted that it has not always been possible to find the sound for the following reasons:

- 1) Endangered animals
- 2) Fish (almost all) do not emit noises
- 3) Insects and arachnids (some, audible only through ultrasound which could be unpleasant)
- 4) Some repetitive: eg. snakes where only the hiss can be traced back to them
- 5) Prehistoric (only a few, mostly marine, whose digital sound was not created by anyone)

In these cases, rather than not putting anything, a "noise" (eg. yawning, chewing, blowing one's nose, etc.) was reproduced preceded by a voice to play with a bit of imagination.

Inconspicuous Donation

Concrete projects are introduced in collaboration with the Give A Drop association (see the details in the Terms and Conditions section in paragraph 8.1)

