
Le cose che non so fare

(giochi, internet, audiolibri e ausili)



Nicola Gencarelli

ngencarelli@asphi.it

Cristina Manfredini

cmanfredini@asphi.it

Federica Taddia

federicataddia@villaserena-bo.it

Bologna, 22 novembre 2012

Tecnologie multimediali per anziani

Il kit tecnologico

2 strutture (RSA): Villa Ranuzzi, Villa Serena (BO)

25 anziani

Minimental (15 - 30)



1. Dalla carta al digitale

“Non fatemi fare cose che non so fare”



Fondazione ASPFI Onlus



Tecnologie multimediali per anziani

www.asphi.it

1. Dalla carta al digitale

Abbinamento parola - immagine

VIDEO

1. Dalla carta al digitale

Abbinamento parola - immagine

VIDEO



Fondazione ASPFI Onlus



Tecnologie multimediali per anziani

www.asphi.it

1. Dalla carta al digitale

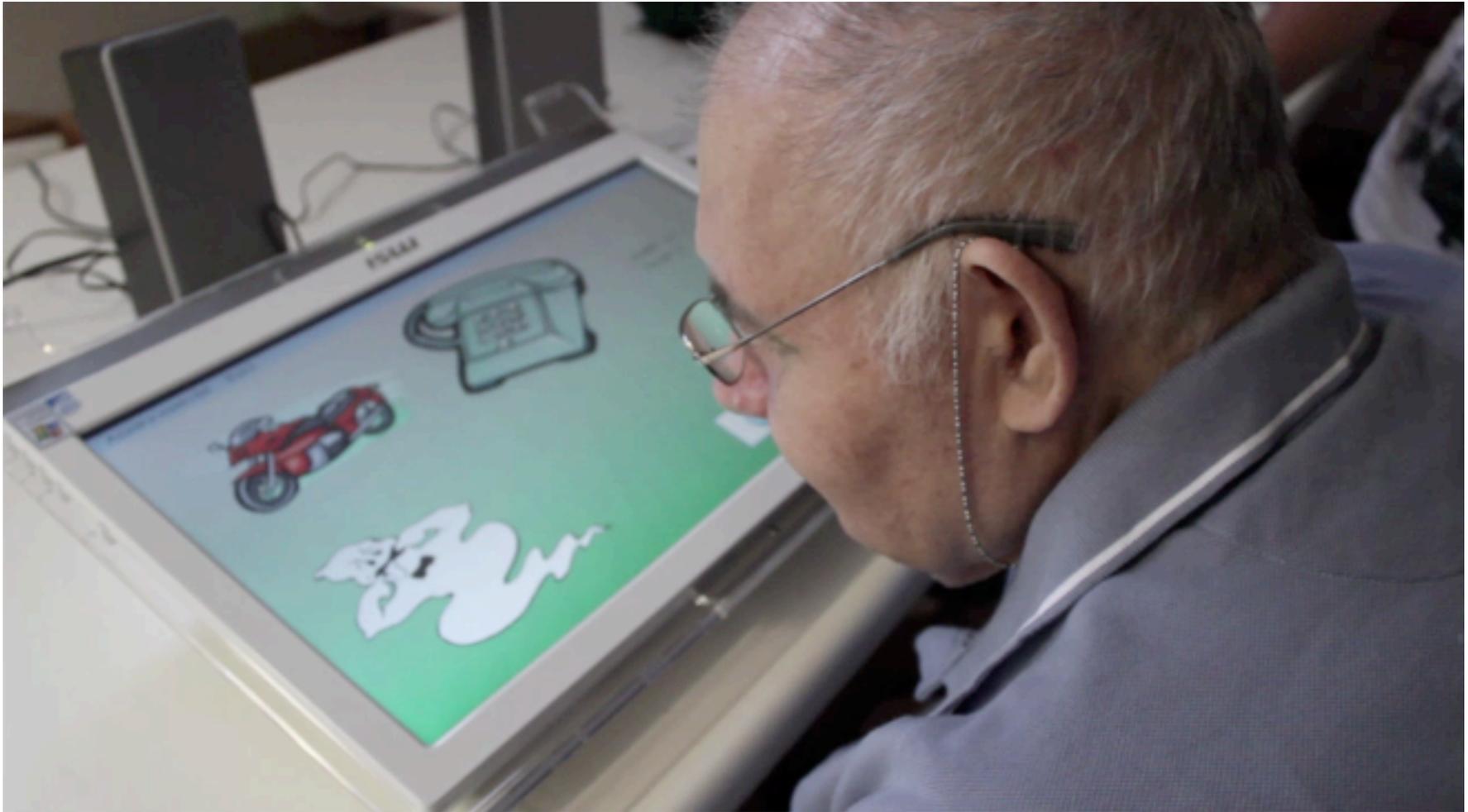
Memory sonoro

VIDEO

1. Dalla carta al digitale

Memory sonoro

VIDEO



1. Dalla carta al digitale

Memory con contenuti personalizzati

VIDEO

1. Dalla carta al digitale

Memory con contenuti personalizzati

VIDEO



Fondazione ASPFI Onlus



Tecnologie multimediali per anziani

www.asphi.it

1. Dalla carta al digitale

Puzzle – immagini personalizzate, trascinamento

VIDEO

1. Dalla carta al digitale

Puzzle – immagini personalizzate, trascinamento

VIDEO



2. Apprendimenti

“Ce la faccio lo stesso”



Fondazione ASPFI Onlus



Tecnologie multimediali per anziani

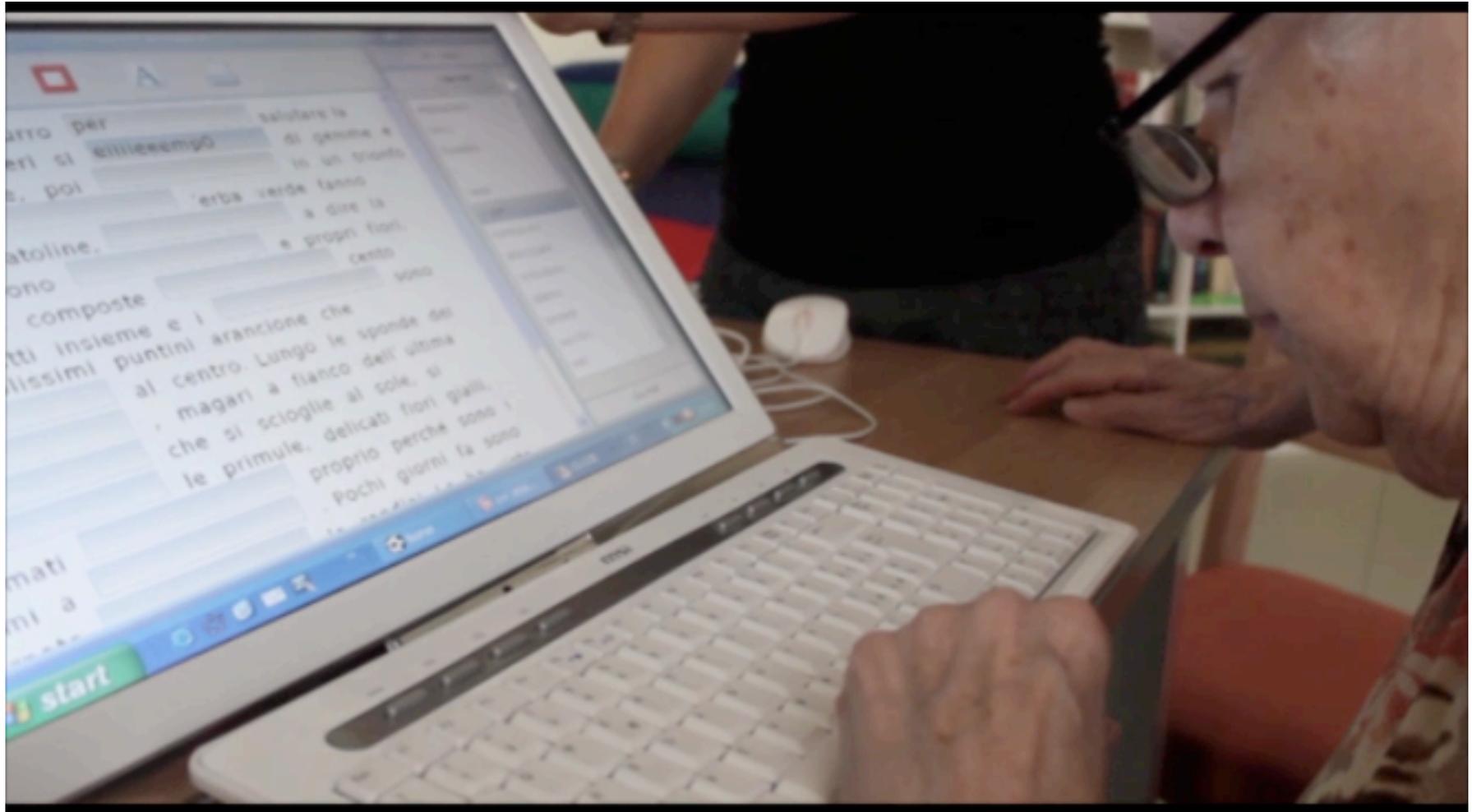
www.asphi.it

2. Apprendimenti

“Se non c’è la tastiera non è un vero computer”/1

2. Apprendimenti

“Se non c’è la tastiera non è un vero computer”/1



2. Apprendimenti

“Se non c’è la tastiera non è un vero computer”/2



3. Partecipazione

Sintesi vocale per comunicare

VIDEO



3. Partecipazione

Sintesi vocale per comunicare

VIDEO



3. Partecipazione

Condivisione



Fondazione ASPFI Onlus



Tecnologie multimediali per anziani

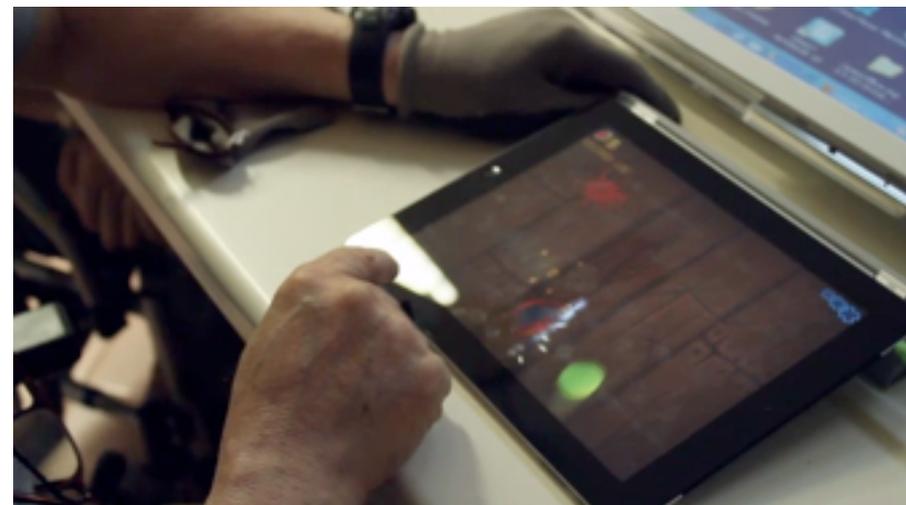
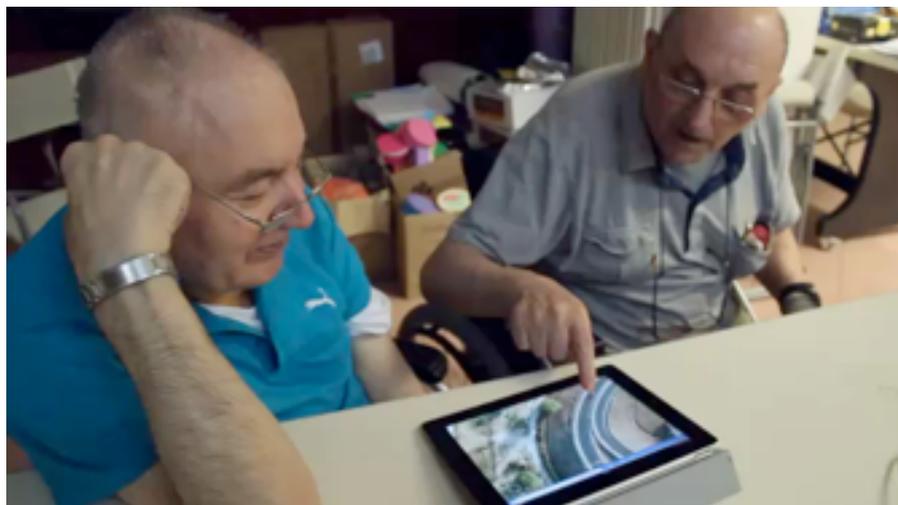
www.asphi.it

3. Partecipazione

Ricerca immagini, video, esplorazione satellitare, giochi

3. Partecipazione

Ricerca immagini, video, esplorazione satellitare, giochi



Fondazione ASPFI Onlus

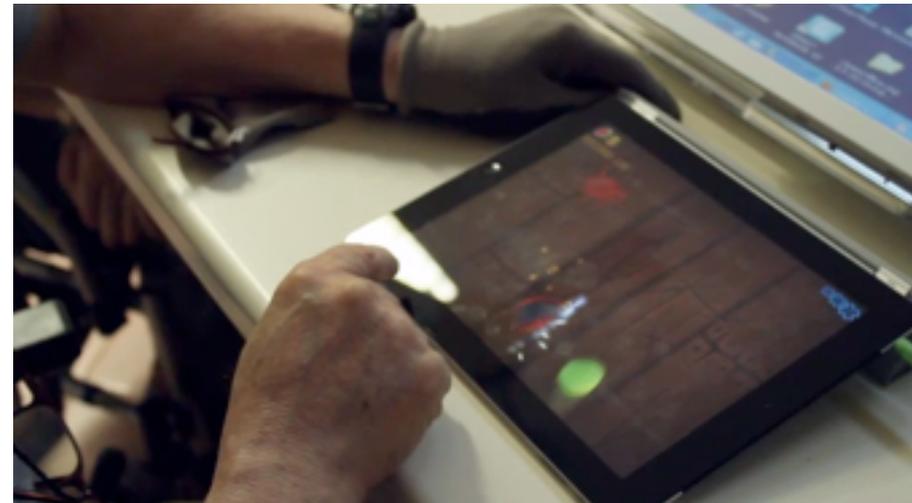
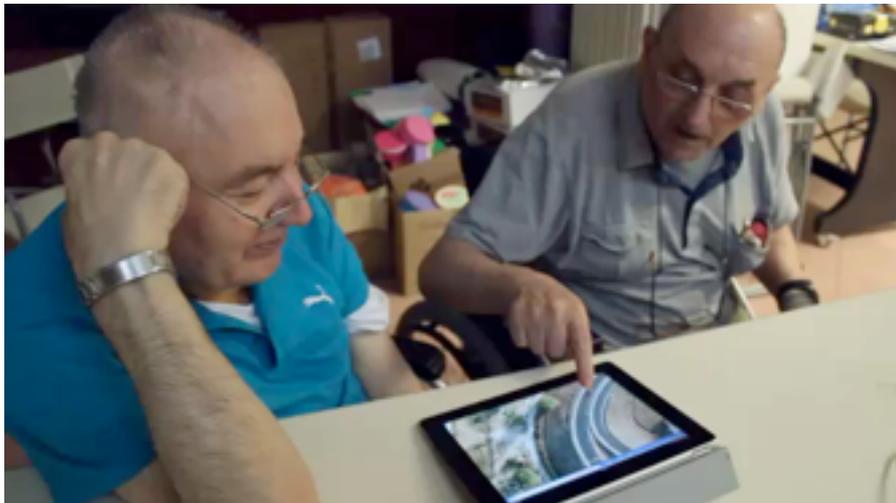


Tecnologie multimediali per anziani

www.asphi.it

3. Partecipazione

Ricerca immagini, video, esplorazione satellitare, giochi



Fondazione ASPFI Onlus

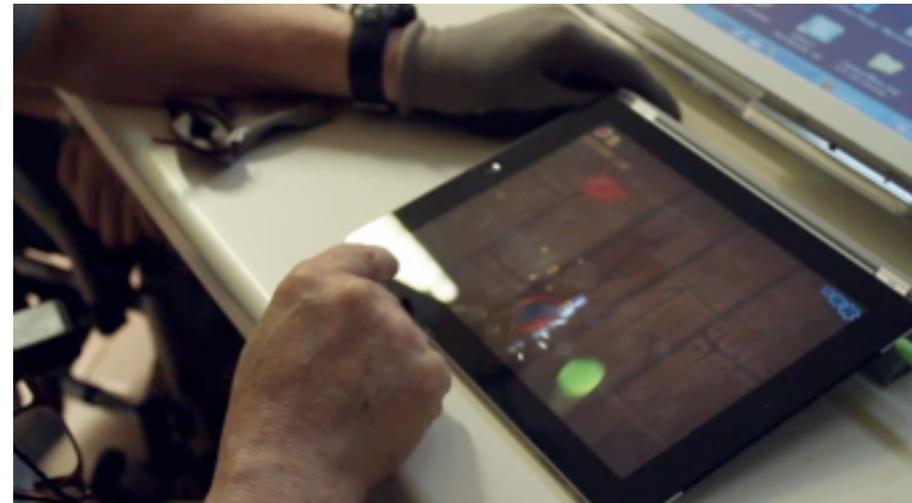
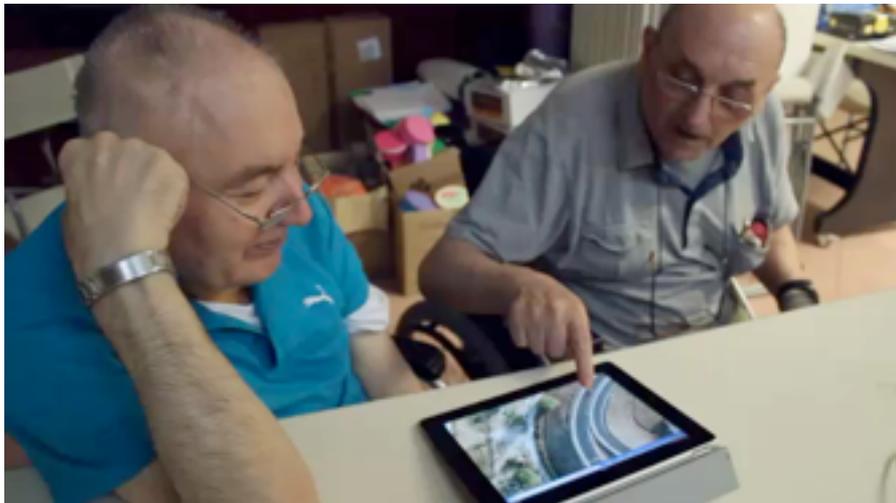


Tecnologie multimediali per anziani

www.asphi.it

3. Partecipazione

Ricerca immagini, video, esplorazione satellitare, giochi



Fondazione ASPFI Onlus

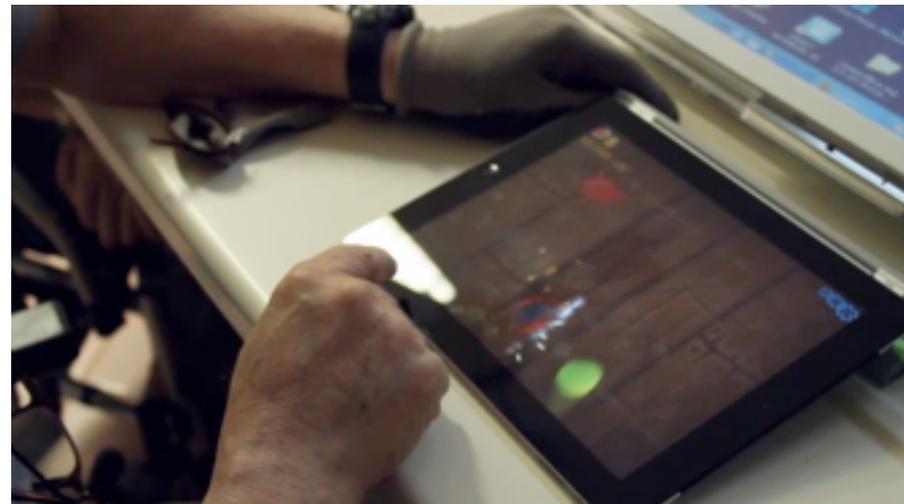
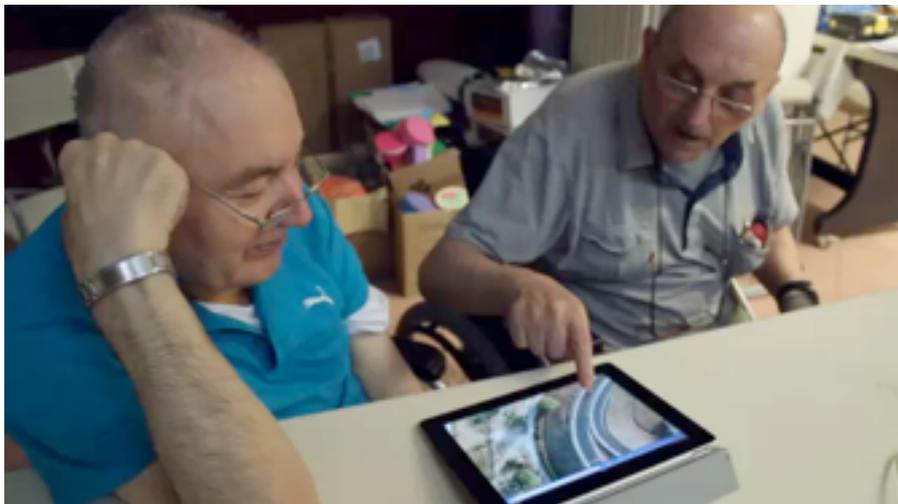


Tecnologie multimediali per anziani

www.asphi.it

3. Partecipazione

Ricerca immagini, video, esplorazione satellitare, giochi



Fondazione ASPFI Onlus



Tecnologie multimediali per anziani

www.asphi.it

3. Partecipazione

Dall'ascoltalibri agli ebooks

3. Partecipazione

Dall'ascolta libri agli ebooks



3. Partecipazione

Dall'ascoltalibri agli ebooks

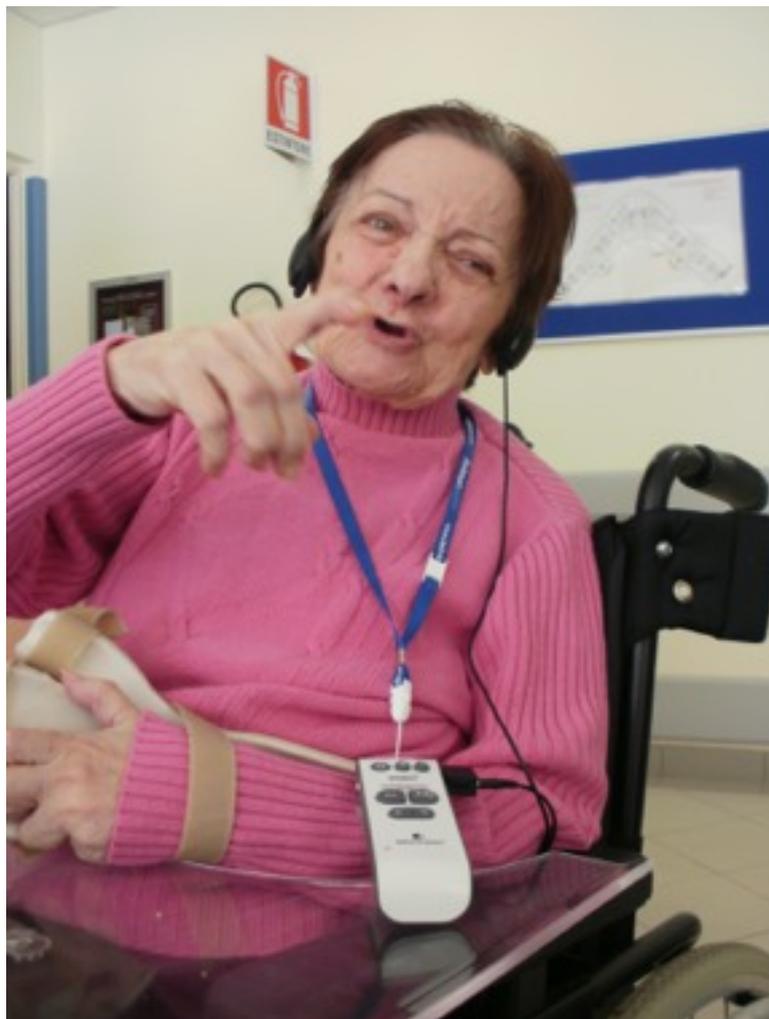
3. Partecipazione

Dall'ascoltalibri agli ebooks



4. Tecnologia assistiva

Strumenti “leggeri” di amplificazione



In prospettiva

Strumenti di ingrandimento

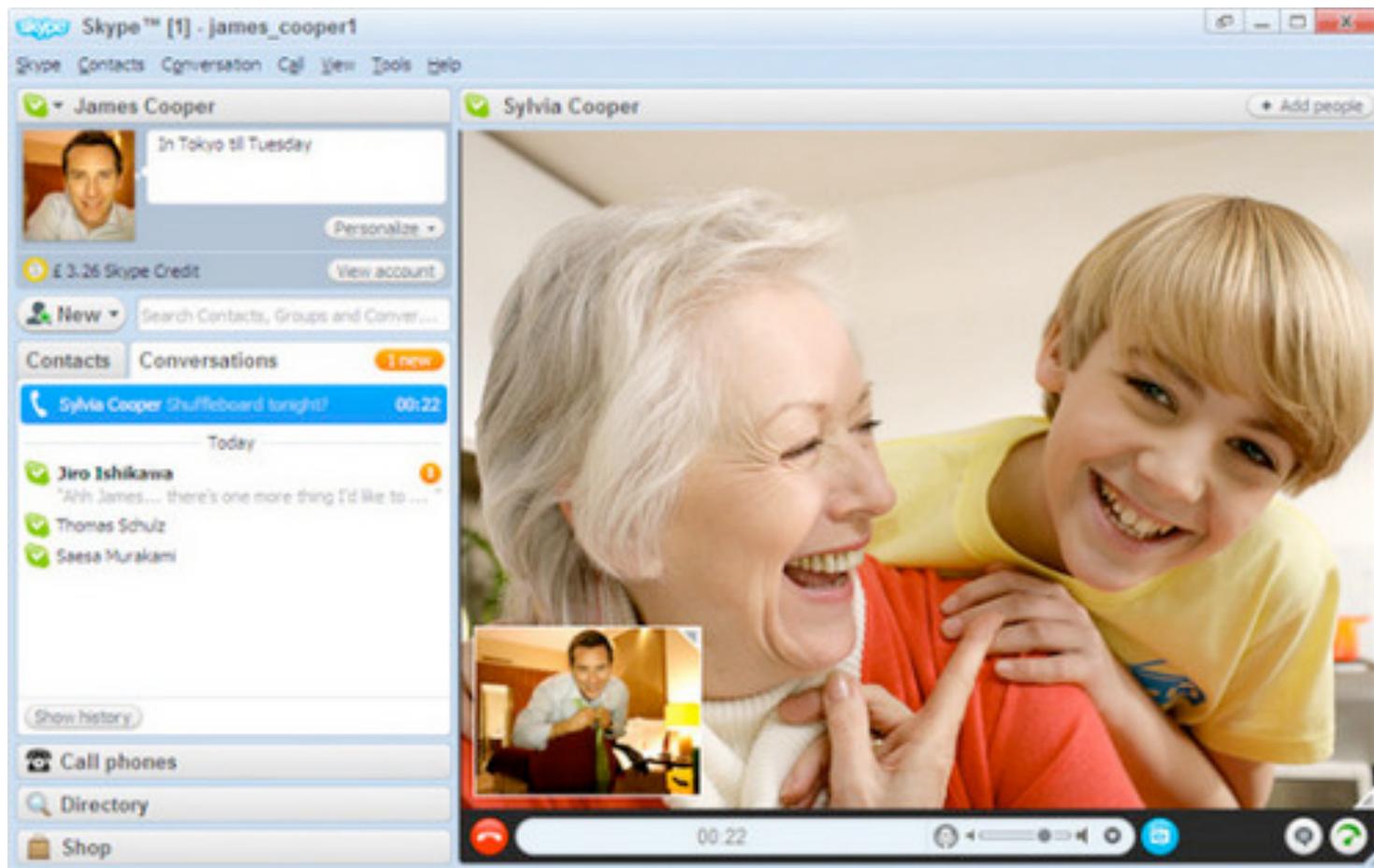


In prospettiva

Comunicatori



In prospettiva videochat



In prospettiva

QR CODE per riconoscimento oggetti

In prospettiva

QR CODE per riconoscimento oggetti



Conclusioni

I 3 livelli di esplorazione

1. **Dalla carta al digitale**
(stimolazione cognitiva)
2. **ICT come mediatore**
(apprendimento e scoperta)
3. **Strumento di partecipazione**
(comunicazione e condivisione)

