



## I 5 PRINCIPI DELL'XO LAPTOP

- 1. Il laptop è del bambino:** è il primo pc studiato appositamente per i bambini (dall'interfaccia grafica al design, ai materiali robusti, alla tastiera e al software). L'XO è versatile: un laptop, un libro, un gioco che il bambino si porta ovunque.  
***I wear my XO like my pair of shoes.***
- 2. Iniziare da piccoli:** l'XO laptop è stato studiato appositamente per i bambini dai 6 ai 12 anni in età scolare, ma prima si comincia a usarlo meglio è, perché non è necessario saper scrivere o leggere per giocare con l'XO e il gioco è alla base dell'apprendimento umano (gioco paradigma della vita). In ogni caso l'XO favorisce l'apprendimento della lettura, della scrittura e la comunicazione ed è uno strumento che accompagna il bambino nel suo apprendimento scolastico e contiene il suo port-folio. Inoltre l'XO può essere usato come *protesi* dai bambini con difficoltà intellettive, motorie e sensoriali.  
***I have good XO shoes for a long walk.***
- 3. Saturazione:** essendo stato studiato per aiutare i bambini dei paesi in via di sviluppo ha senso se lo possiedono tutti. In questo modo si abbatte il digital divide e si crea un'opportunità vera di emancipazione.  
***A healthy education is a vaccination, it reaches everybody and protects from ignorance and intolerance.***
- 4. Connessione:** i laptop sono stati studiati per essere sempre connessi fra di loro, anche senza bisogno di alcuna rete Internet e se uno solo è connesso a Internet anche tutti gli altri lo sono. Inoltre hanno un basso consumo e la batteria può durare a lungo, per questo i bambini se lo possono portare ovunque e ovunque comunicare, condividere attività come fare musica insieme, scrivere insieme, leggere un libro insieme, giocare...  
***When we talk together we stay together.***
- 5. Libero e aperto:** un bambino con uno XO non è un soggetto passivo fruitore di conoscenza ma un partecipante attivo di una comunità in cui si apprende. L'XO infatti non è un prodotto confezionato ma uno strumento per creare. L'XO nasce per privilegiare la stimolazione della curiosità del bambino, non è una scatola chiusa né un prodotto, è un progetto che va riempito con contenuti. L'XO non nasce per insegnare a usare uno strumento ma per essere curiosi, non è un fine ma un mezzo che può essere adattato, cambiato con il contributo dei bambini secondo la filosofia del software Open Source.  
***Give me a free and open environment and I will learn and teach with joy***