

# Comprendere e condividere le proprie emozioni

## «Il mio catalogo di emozioni digitali (tra fumetti e app)»

Sessione n° 03

🕒 240 min  
(possono  
servire due  
incontri da due  
ore)

### Contesto della sessione

I bambini continuano la loro ricerca sulle emozioni studiando come il fumetto rappresenta graficamente le emozioni. Due applicazioni vengono utilizzate per ispirare la fantasia dei bambini.

### Obiettivo della sessione

- imparare a tradurre in segno grafico le emozioni proprie e altrui

### Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- saper disegnare le emozioni

### Materiale necessario

- esempi visivi di fumettisti e illustratori
- fogli A4, matite, pennarelli o colori, acetati, pennarelli indelebili neri e a colori (se possibile) - oppure acetati colorati
- una lim collegata a un pc

### Svolgimento

1. I bambini vengono suddivisi in gruppi e ad ogni gruppo vengono consegnati degli esempi visivi su come fumettisti, disegnatori, artisti hanno tradotto le emozioni in segni grafici. I bambini vengono lasciati liberi di fare un loro catalogo delle emozioni. Viene però detto loro che ogni volta devono scrivere l'emozione corrispondente affinché rimanga abbinato il segno con il suo significato.
2. Ogni bambino mostra ai compagni il proprio catalogo di emozioni, precisa le scelte fatte e spiega il collegamento tra il segno grafico e l'emozione.
2. L'esplorazione del segno grafico per esprimere le emozioni prosegue con la presentazione di due applicazioni. Ai bambini viene proiettata l'app italiana *BlaBlaBla* (il sonoro, ad esempio le voci dei bambini, interagiscono con le emozioni espresse dai visi rappresentati) e l'app giapponese *Wa!sk* (si presenta come una maschera geometrica che si modifica continuamente e trasmette, come in un carnevale tecnologico, emozioni diverse).
3. Vengono consegnati dei fogli A4 per schizzare delle prove di disegno delle emozioni a partire dalle ispirazioni date dalle due applicazioni. Ai bambini – se lo desiderano – viene lasciato il tempo di copiare le grafiche più interessanti: è un importante lavoro di ispirazione e di accumulo di idee visive. Successivamente viene proposta una personalizzazione o un'invenzione di nuove possibili facce/espressioni/emozioni.
4. Una volta realizzate alcune prove, il bambino decide per la sua maschera finale - da realizzare su acetato - in modo che la trasparenza permetta di giocare tra il suo viso e le sue emozioni come accade nell'app *Wa!sk*.

### Suggerimenti per la valutazione

Vengono valutate le capacità di saper trasferire in segno grafico un contenuto astratto.

- Suggerimenti di indicatore:
- tutti i bambini riescono a realizzare una maschera grafica.
- Tutti i bambini riescono a realizzare un catalogo ordinato: emozione + segno grafico corrispondente



Si suggerisce all'insegnante di visionare, anche per trarre ispirazione, il lavoro di PPP design che ha realizzato l'app *Wa!sk* e di Lorenzo Bravi (la sua app interagisce con la musica) che ha progettato *BlaBlaBla*



#### Ressources, liens utiles

[http://ppp.tokyo.jp/works/wask\\_ipad?lang=en](http://ppp.tokyo.jp/works/wask_ipad?lang=en)

<http://www.lorenzobravi.com/projects/bla-bla-bla/>

Questa scheda è stata formulata per bambini di 8/10 anni, dalla terza alla quinta elementare