

# SCENOGRAFIE TRA ANALOGICO E DIGITALE

## «App per un progetto grafico»

Sessione n° 04

120 min

### Contesto della sessione

I bambini lavorano con l'app *Oh!* di Louis Rigaud e conducono una ricerca personale e di classe.

### Obiettivo della sessione

- Creare il desiderio di diventare bambini inventori di nuovi usi tecnologici e sperimentare usi che valorizzino la combinazione di esperienze analogiche e digitali.

### Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- di immaginare usi nuovi per la tecnologia;
- lavorare su un'app in modo analogico.

### Materiale necessario

- App *Oh!* di Louis Rigaud, fogli A4, colori e pennarelli, forbici e colle, pennarelli neri a punta fine, stampe con gli esempi visivi di Rigaud, Acetati colorati (rosso, giallo, blu, verde), acetati trasparenti, indelebili neri, LIM o videoproiettore.

### Svolgimento

1. La maestra mostra l'app *Oh!* di Louis Rigaud collegando il tablet al videoproiettore e invita i bambini a giocarci. Saranno i bambini a capire le regole del gioco (in quanti modi si possono trasformare le forme? È lo stesso per tutte? Cosa succede con la linea di terra?).
2. I bambini, divisi in coppie, ricevono gli esempi visivi (stampe a colori con la presentazione degli elementi grafici dell'app di L. Rigaud) e cominciano a progettare a loro volta nuovi edifici e elementi del paesaggio con la stessa logica: partire da una forma geometrica che possa cambiare significato a seconda della posizione. Una volta che i progetti grafici sono pronti vengono realizzati con acetati colorati, trasparenti e colore indelebile a punta fine per far interagire la lavagna luminosa con la proiezione dell'app. L'idea è quella di sovrapporre due livelli. Nel primo livello viene proiettata l'app di L. Rigaud (tablet collegato a videoproiettore o LIM). Un secondo livello sovrapposto è quello realizzato dai bambini: lavorando con gli acetati trasparenti sarà facile posizionarli con lo scotch sulla parete di proiezione per ottenere un'immagine finale che sia la fusione tra un'immagine proiettata e elementi analogici (i disegni su acetato).
3. Nella sperimentazione realizzata per Tandem, sulla lavagna luminosa (collegata all'app) i bambini appoggiano le loro invenzioni grafiche. Altri bambini pilotano/giocano con l'app per creare un quartiere immaginifico e fantastico. Tutta la classe è al lavoro.

### Suggerimenti per la valutazione

Viene valutata la capacità dei bambini di sapere lavorare sia in analogico sia in digitale attorno ad un'app

- Suggerimenti di indicatore:
- la classe realizza la scenografia unendo aspetti digitali e analogici



Si fa notare un'alternativa o una implementazione del lavoro: l'interazione delle proiezioni con i corpi dei bambini e con i loro prodotti potrà creare un gioco di ombre molto suggestivo e poetico che a sua volta può diventare una storia strutturata raccontata con un video.



**Risorse, link utili:**

<http://ludocube.fr>

Appunti visivi della sperimentazione: <https://www.youtube.com/watch?v=yccchadG1c4>

Questa scheda è stata formulata per bambini di 7 anni, classe seconda elementare.