

# SCENOGRAFIE TRA ANALOGICO E DIGITALE

«App per nuove scenografie»

Sessione n° 05

🕒 120 min

## Contesto della sessione

La classe, ispirandosi alle architetture e agli elementi del paesaggio del proprio quartiere, produce una città stilizzata e essenziale nella quale poi succedono cose imprevedibili.

## Obiettivo della sessione

- Creare il desiderio di diventare bambini inventori di nuovi usi tecnologici.

## Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- di selezionare gli aspetti principali del paesaggio per rielaborarli graficamente;
- avere il desiderio di immaginare usi nuovi per la tecnologia.

## Materiale necessario

- App di Hervé Tullet *Un gioco*; fogli A4, colori a cera e pennarelli, forbici e colle, stampe fotografiche. Possono essere fornite tavolette per il frottage e stencil.

### Svolgimento

1. I bambini, divisi in coppie, ricevono una fotografia del quartiere (oppure una fotocopia stampata in bianco e nero) e viene chiesto loro di cercare di riprodurre graficamente, su un A4 orizzontale, gli elementi principali della fotografia, tralasciando i dettagli. Ai bambini può essere fornito materiale di supporto come tavole per il frottage e stencil che li aiutino a schematizzare graficamente il paesaggio fotografato all'inizio del percorso.
2. Tutti gli A4 vengono posizionati a parete, attaccati sulla carta da pacco, per poter avere una ricostruzione grafica del quartiere. A questo punto la maestra mostra nuovamente un uso divergente delle app: non più un consumo solitario di uno schermo, ma una performance collettiva lavorando con l'applicazione ideata da Hervé Tullet, *Un gioco*. L'app di Hervé Tullet viene infatti collegata al videoproiettore e i bambini, a turno, potranno usare la sezione "fuochi d'artificio" per simulare l'effetto dei fuochi d'artificio sul loro quartiere, con un risultato poetico e inaspettato.

### Suggerimenti per la valutazione

Viene valutata la capacità dei bambini di rendere graficamente gli aspetti del reale proposti e l'uso divergente di una tecnologia.

- Suggerimenti di indicatore:
- tutte le coppie realizzano il proprio disegno e partecipano all'uso collettivo dell'app Un gioco



Per trovare notizie e informazioni su Hervé Tullet: <https://www.herve-tullet.com>



#### Risorse, link utili:

Appunti visivi della sperimentazione realizzata con il progetto Tandem: <https://www.youtube.com/watch?v=7oPIOPTp4vQ>

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