

CORRIERE DELLA SERA / SCUOLE MEDIE 

Scuola, la app che insegna ai bambini a riconoscere le emozioni: è nata dall'idea di due insegnanti

L'incontro tra due insegnanti, una milanese e una romana, una informatica e l'altra creativa, ha dato vita ad uno strumento che sarà usato dalla Fondazione Mondo digitale per creare un nuovo ecosistema educativo fisico ma anche virtuale



Una ha sessanta anni, l'altra 48. Una è milanese, formazione scientifica, l'altra romana, creativa per natura e per professione. Eppure quando si sono incontrate, tre anni fa ad un convegno a Rimini, è scattata una scintilla: perché ad accomunare **Paola Pupilli, 60 anni, professoressa di informatica all'TTC Falconi Righi di Corsico, e Cristiana Zambon, 48, insegnante di matematica e scienze alla primaria dell'istituto Poggiali Spizzichino di Roma**, è la passione per il proprio lavoro, la disponibilità al confronto, la voglia di migliorare.

Tanta «roba», che nel tempo si è trasformata non solo in una grande amicizia, ma anche in un sodalizio professionale che ha dato vita a progetti digitali per la scuola che, fondendo i programmi di Paola e i disegni di Cristiana, hanno dato un nuovo impulso alla formazione online. L'ultimo nato è una app, FavolApp, che aiuta i bambini tra i 6 e i 10 anni, grazie all'uso dei personaggi delle fiabe più note, a decodificare e riconoscere le emozioni: verrà presentata oggi pomeriggio da **Fondazione Mondo digitale, ActionAid, Parole Ostili e Comunità di Sant'Egidio**, ed è solo uno dei pezzi del Social Hosting Hub, tra i vincitori della Google.org Impact Challenge sulla sicurezza, fondo che aiuta le organizzazioni non profit a contrastare l'odio e l'estremismo e ad aiutare bambini e ragazzi a stare sicuri online e offline. Le quattro organizzazioni danno forma al primo sistema educativo «firtuale» (fisico e virtuale) fatto di connessioni, relazioni, comunità: uno spazio sicuro, con strumenti concreti, calibrati per età, per informarsi, scegliere corretti stili comunicativi e comportamentali, sviluppare nuovi modi per convivere nell'ambiente fisico e virtuale.

«La nostra app vuole proprio aiutare i bambini, attraverso semplici giochi, come riconoscere le proprie emozioni e quelle dei propri amici e familiari: attraverso quello che provano i personaggi di Cenerentola, Biancaneve e i sette nani, Cappuccetto Rosso, Pinocchio, i bambini possono identificare la paura, la rabbia, la tristezza, la felicità o gioia, il disgusto e la sorpresa. Nel fargli riconoscere le somiglianze di stati d'animo o le differenze, non solo imparano a dire come si sentono, ma anche a capire come possono sentirsi gli altri, dal vivo ma anche online». L'obiettivo, aggiunge Cristiana, è «dare forma al dialogo, all'empatia»: «il focus è ciò che prova il personaggio, provare a sentire sulla pelle la sua emozione, provando a rivivere la situazione. Il tutto in maniera immediata e semplificata: le emozioni sono disegnate come emoji, caricando le espressioni di occhi e bocca, lo stampato è maiuscolo, c'è poco testo, è uno strumento decondizionante, adatto anche a stranieri che conoscono poco la lingua».

L'ottica è quella di «educare» ad un linguaggio rispettoso anche in vista del futuro uso dei social, per evitare che un linguaggio irrispettoso o dei comportamenti superficiali possano ingenerare dinamiche da bullismo digitale. «Se si immedesima- aggiunge Paola- è più facile per loro comprendere: se il gioco genera un interesse, un'emozione, si applicano e imparano. Cerco sempre di trasformare i contenuti in giochi, è un'abitudine che metto in atto anche nelle mie classi: creo app sotto forma di giochi per insegnare contenuti di informatica che non sono così facili da comprendere, perché se genera un interesse, un'emozione, si applicano e imparano. **Per i bambini è utile per farli parlare, capire come stanno a scuola, come reagiscono, com'è il loro vissuto, anche in famiglia.** Cristiana ha il dono del disegno, e lo ha coltivato negli anni: a me piaceva disegnare ma poi ho scelto una strada più scientifica. Ma l'informatica oggi lascia grande spazio alla creatività e quindi nelle costruzioni di siti web e app è possibile fondere testo e arte».

Niente è lasciato al caso: «Abbiamo lavorato molto su elementi caratteristici della faccia, quindi l'espressione della bocca, degli occhi, più sorridenti: capire cosa sta provando un compagno in una situazione, e che cosa si sta provando significa dare un nome a quello stato d'animo che lui stesso o l'altra persona vuol comunicare», spiega Cristiana. Applicazioni pratiche? **Tutti gli strumenti del Social Hosting Hub coinvolgeranno 32 mila persone, tra studenti, insegnanti, genitori, giovani vulnerabili e comunità locali, per raggiungere 250 mila destinatari.** E' solo una piccola fetta dei 42 milioni di italiani che ogni giorno navigano in rete, per un totale di 59 ore mensili a persona, ma è un inizio: **per il Censis siamo sempre più «biomediali», cioè integriamo media e vita vissuta.** Ma abbiamo bisogno di nuovi valori di riferimento, per organizzare le relazioni interpersonali, di comunità e di collettività. Da dove partire? Dalle favole, appunto. **«Giocando ad un gioco digitale- conclude Paola- si scopre un mondo tutt'altro che digitale».**