



A proposito di app per... promuovere lo sviluppo della competenza socio-emotiva nei bambini

Sabrina Panesi

Istituto Tecnologie Didattiche – Consiglio Nazionale delle Ricerche

In generale, si parla di “competenza emotiva” in relazione a tutte quelle abilità necessarie per essere e sentirsi auto-efficaci negli scambi relazionali che elicitano emozioni. Ciò comporta conoscere le proprie e le altrui emozioni e saper utilizzare tali conoscenze per adattarsi efficacemente al contesto socio-culturale in cui si agisce.

Baumgartner (2010) sostiene che sia importante parlare di “competenza socio-emotiva” anziché di “competenza emotiva” poiché non è possibile considerare il dominio affettivo senza tenere in considerazione il dominio sociale.

Quando si parla di questa competenza, si fa riferimento a varie abilità che possono essere sintetizzate in tre principali domini: (1) *espressione delle emozioni*; (2) *regolazione delle emozioni*; (3) *comprensione delle emozioni* (Denham, 1998).

L’espressione delle emozioni si riferisce alla capacità di manifestare esternamente emozioni attraverso il canale verbale e non verbale.

La *regolazione delle emozioni* si riferisce all’insieme dei processi intrinseci ed estrinseci coinvolti nel monitoraggio, nella valutazione e nella modifica delle reazioni emotive, soprattutto rispetto all’intensità e alla durata.

La *comprensione delle emozioni*, infine, si riferisce alla conoscenza della natura delle emozioni, delle cause che le provocano e delle strategie che si possono utilizzare per controllarle o regolarle. Per alcuni bambini con particolari disabilità, la sfera delle competenze socio-emotive rappresenta una vera e propria sfida. Per esempio, bambini nello spettro autistico hanno difficoltà quando devono riconoscere e nominare le emozioni, proprie e altrui; bambini con disabilità intellettiva, mostrano difficoltà nel regolare l’intensità delle emozioni provate, mettendo in gioco spesso strategie comunicative inadeguate.

Per questo motivo, è importante intervenire precocemente sulle competenze socio-emotive in contesti diversi (es. scuola, casa, centri clinici).

In questo approfondimento verranno dunque presentate alcune app utili per promuovere lo sviluppo di tre componenti principali della competenza socio-emotiva: (1) *l’espressione delle emozioni*; (2) *la regolazione delle emozioni*; (3) *la comprensione delle emozioni*.

Marzo 2018



A proposito di app per... promuovere lo sviluppo della competenza socio-emotiva nei bambini

Questo approfondimento propone una selezione di app utili a promuovere lo sviluppo della competenza socio-emotiva. Per ogni app verranno indicate le seguenti informazioni: (1) area specifica delle attività (espressione delle emozioni; regolazione delle emozioni; comprensione delle emozioni); (2) obiettivo delle attività; (3) breve descrizione delle attività; link per scaricare l'app (Android e/o iOS).

Inoltre verrà indicata la fascia d'età consigliata e se è possibile utilizzare l'app anche con bambini con bisogni educativi speciali. In particolare, verrà indicato quando l'app è considerata fruibile da bambini nello spettro autistico o con disabilità cognitive.

Infine sono state presentate anche delle app in inglese, considerando che queste possano essere utili per promuovere abilità trasversali, come la competenza socio-emotiva, imparando contemporaneamente una lingua, oppure per essere utilizzate con bambini che non madrelingua italiani, con l'obiettivo di promuovere lo sviluppo della competenza socio-emotiva divertendosi con le app.

App per Android:

- Emozioni per i bambini
- Tuli emozioni
- Bitmoji
- Peppy Pals Farm
- ABC arrabbiato triste sorriso
- Emozioni, sentimenti ed espressioni
- Feelings – Emotional Growth

App per iOS:

- Bitmoji
- Emojidom Smileys and Emoji for WhatsApp and Chat
- Collezione emozioni
- Peppy Pals Farm
- ABC arrabbiato triste sorriso
- iTouchiLearn Feelings for Preschool Kids Free
- Emotions Full App

**Area generale delle app: sviluppo della competenza socio-emotiva**

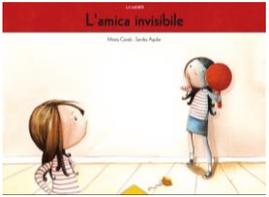
App	Area specifica	Obiettivo attività	Descrizione attività	Link
Emozioni per i bambini 	<i>Comprensione delle emozioni</i>	Promuovere la capacità di comprendere diverse emozioni associate ad un'espressione del volto	In questa attività, il bambino vede in sequenza una serie di immagini raffiguranti delle persone che esprimono diverse emozioni. Contemporaneamente viene nominata l'emozione corrispondente. Non viene richiesto alcun compito al bambino. Questa app può aiutare i bambini ad iniziare a comprendere le emozioni ed associarle ad un'espressione del volto. Età consigliata¹: età prescolare con il supporto di un adulto; età scolare	Link (Android): https://play.google.com/store/apps/details?id=com.crazy.dodo.learningappforkids.emotions&hl=it
Tuli emozioni 	<i>Comprensione delle emozioni</i>	Promuovere la capacità di riconoscere emozioni in diversi contesti sociali	Durante questa attività, il bambino vede alcune situazioni in cui è coinvolto il protagonista Tuli (es. Tuli che gioca, Tuli che cade, Tuli che festeggia il compleanno). Per ogni attività, viene chiesto al bambino di scegliere tra tre possibili emozioni provate in quella situazione da Tuli. Un feedback visivo e sonoro comunica al bambino quando risponde correttamente. Età consigliata: età prescolare; età scolare	Link (Android): https://play.google.com/store/apps/details?id=tuli.emozioni.main

¹ L'età consigliata si riferisce a soggetti con sviluppo tipico. In caso di sviluppo atipico, è importante considerare il tipo di disabilità. Per esempio in caso di ritardo mentale, alcune app che sono consigliate per bambini di età prescolare, possono essere adatte anche a bambini di età scolare.



<p>Bitmoji</p> 	<p><i>Espressione delle emozioni</i></p>	<p>Promuovere la capacità di esprimere diverse emozioni con il proprio avatar e condividerle</p>	<p>Questa app permette di creare un proprio avatar, versione cartoon, che esprime diverse emozioni (es., gioia, tristezza, rabbia), anche indicando situazioni differenti (es., felicità durante una festa, o tristezza sotto la pioggia). L'avatar espressivo può essere condiviso con chi si vuole attraverso per esempio applicazioni di messaggistica (es. whatsapp) per esprimere le emozioni provate in quel momento. Età consigliata: età prescolare; età scolare; adolescenza</p>	<p>Link (Android): https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bitstrips.imoji&hl=it Link (iOS): https://itunes.apple.com/it/app/bitmoji/id868077558?mt=8</p>
<p>Emojidom Smileys and Emoji for WhatsApp and Chat</p> 	<p><i>Espressione delle emozioni</i></p>	<p>Promuovere la capacità di esprimere diverse emozioni con le emoticons e condividerle</p>	<p>Questa app permette di condividere attraverso applicazioni di messaggistica (es. whatsapp) diverse emoticons che esprimono non solo emozioni diverse, ma presentano simpatici personaggi in situazioni diverse (es. a casa, a scuola, a lavoro, nel tempo libero). Si possono scegliere tra tre diverse emoticons che esprimono le emozioni. Inoltre ci sono anche molti altri elementi oltre alle emozioni (es. piante, frutta, fiorni, animali ecc.). Questo permette di condividere ciò che si prova e che si sta facendo in quel momento attraverso un canale visivo e simbolico. Età consigliata: età prescolare; età scolare; adolescenza</p>	<p>Link (iOS): https://itunes.apple.com/us/app/emojidom-smileys-emoji-for/id571775485</p>



<p>Collezione emozioni</p> 	<p><i>Comprensione, espressione e regolazione delle emozioni</i></p>	<p>Promuovere la capacità di comprendere le emozioni in diverse situazioni; esprimere le proprie emozioni partendo da un racconto-stimolo; regolare le proprie emozioni grazie a specifiche attività</p>	<p>Questa app permette di riconoscere diverse emozioni (es., paura, tristezza, allegria) attraverso alcuni racconti. La modalità narrativa permette al bambino di riflettere sulle emozioni e, di conseguenza, imparare piano piano a regolarle. I racconti si basano sulle avventure di Anna o Luca per riconoscere, imparare e mettere in pratica ciò che suscita paura, tristezza, allegria, rabbia e altre emozioni. Nella versione gratuita è presente un solo racconto "La morte", nella versione completa ci sono altri 4 racconti: " La rabbia", " l'allegria", " La tristezza", " La paura". I racconti sono associati ad una serie di attività proposte per permettere ai bambini di comprendere, esprimere e regolare le proprie emozioni partendo da ciò che hanno appreso dal racconto. I racconti possono essere narrati da una voce pre-impostata in 7 lingue diverse (inglese, tedesco, francese, portoghese, italiano, spagnolo, catalano) oppure è possibile registrare la propria voce.</p> <p>Età consigliata: età prescolare; età scolare. È preferibile avere la mediazione di un adulto</p>	<p>Link (iOS - solo per IPAD): https://itunes.apple.com/it/app/collezione-emozioni/id500047073?mt=8</p>
---	--	--	---	---



<p>Peppy Pals Farm</p> 	<p><i>Comprensione, espressione e regolazione delle emozioni</i></p>	<p>Promuovere la capacità pro-sociali; promuovere l'empatia; promuovere la capacità di comprendere lo stato emotivo altrui e, di conseguenza, regolare ed esprimere le proprie emozioni.</p>	<p>In questo gioco, i bambini sono invitati a giocare con quattro simpatici animaletti (Sammy il cavallo, Reggy il cane, Izzi il gufo e Gabby il coniglio) che si trovano ad affrontare diverse avventure.</p> <p>La relazione tra gli animaletti è essenziale per superare le avventure. Grazie a questa app, i bambini possono mettere in gioco la capacità di riconoscere, capire, gestire e comunicare le proprie emozioni.</p> <p>Inoltre, per svolgere questo gioco non è necessario l'utilizzo del linguaggio (sia orale che scritto) e di conseguenza l'attenzione del bambino è focalizzata sulle immagini e sulle interazioni semplici e significative tra gli animaletti.</p> <p>Ciò significa che questa app può essere utilizzata anche da bambini nello spettro autistico</p> <p>Età consigliata: età prescolare; età scolare</p>	<p>Link (Android): https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eqidz.peppy.pals&hl=en_US</p> <p>Link (iOS): https://itunes.apple.com/us/app/peppy-pals-farm-friendship-adventure-free/id885458385?mt=8</p>
---	--	--	--	---

**Area generale delle app: sviluppo della competenza socio-emotiva****Lingua: Inglese**

App	Area specifica	Obiettivo attività	Descrizione attività	Link
iTouchiLearn Feelings for Preschool Kids Free 	<i>Comprensione delle emozioni</i>	Promuovere la capacità di associare emozioni a diversi contesti sociali	<p>Questa app propone due diverse attività per imparare a riconoscere le emozioni.</p> <p>Attività 1: vengono presentate delle brevi scene (es. una bimba che va sull'altalena) e viene chiesto di individuare quale emozione sta provando il protagonista della scena scegliendo tra due opzioni (scelta tra 2 diverse emoticons che esprimono emozioni diverse).</p> <p>Attività 2: vengono presentate diverse emoticons che esprimono emozioni diverse e scegliendo un'emoticon (es. rabbia), appare una situazione in cui è possibile provare quella emozione (es. ad un bambino viene rubato un giocattolo)</p> <p>Questa app permette anche di ascoltare la famosa canzone "Se sei felice tu lo sai batti le mani" in inglese.</p> <p>Questa app è stata segnalata da docenti di sostegno della scuola d'infanzia in quanto molto utile per spiegare le emozioni a bambini con bisogni educativi speciali. L'app è stata utilizzata soprattutto con bambini nello spettro autistico e con disabilità cognitive.</p> <p>Età consigliata: età prescolare con il supporto di un adulto</p>	Link (iOS): https://itunes.apple.com/us/app/itouchilearn-feelings-for-preschool-kids-free/id495848904?mt=8



<p>ABC arrabbiato triste sorriso</p> 	<p>Comprensione delle emozioni</p>	<p>Promuovere la capacità di riconoscere le emozioni di base</p>	<p>In questo gioco, sono presenti tre scimmie con tre espressioni diverse (felice, triste e arrabbiato). In alto, appare una parola in inglese corrispondente ad un'emozione ed il bambino deve scegliere la scimmia alla quale corrisponde questa emozione.</p> <p>Età consigliata: <i>età prescolare con il supporto di un adulto</i></p>	<p>Link (Android): https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ytd.angrysadsmile</p> <p>Link (iOS): https://itunes.apple.com/it/app/abc-jungle-angry-sad-smile/id863905123?mt=8</p>
<p>Emozioni, sentimenti ed espressioni</p> 	<p>Comprensione delle emozioni</p>	<p>Promuovere la capacità di riconoscere le emozioni in diverse modalità</p>	<p>Questa app propone 3 giochi diversi che aiutano a stimolare la capacità del bambino di riconoscere le emozioni.</p> <p>Attività 1: sono presenti 6 immagini di bambini che provano emozioni diverse. Toccando un'immagine, viene pronunciato il nome dell'emozione corrispondente.</p> <p>Attività 2: viene pronunciato il nome di un'emozione e sono presenti sia l'immagine del volto di un bambino o bambina che provano l'emozione nominata sia l'immagine di un volto stilizzato.</p> <p>Attività 3: viene pronunciato il nome di un'emozione. Un volto di bambino/bambina a sinistra mostra l'emozione nominata ed il bambino deve scegliere tra due o quattro opzioni a quale</p>	<p>Link (Android): https://play.google.com/store/apps/details?id=nl.design.learn_your_emotions_free</p>



			<p>situazione corrisponde l'emozione provata. Questa app è disponibile in varie lingue (es. Inglese, francese) ma non è disponibile in italiano. Età consigliata: età prescolare con il supporto di un adulto</p>	
<p>Emotions Full App</p> 	<p><i>Comprensione delle emozioni</i></p>	<p>Promuovere la capacità di riconoscere e abbinare le emozioni</p>	<p>Questa app propone 4 diverse attività per imparare riconoscere, identificare e denominare le emozioni. Attività 1 "Abbinare le emozioni usando le immagini": durante questa attività, i bambini devono scegliere tra 3 immagini quella che può corrispondere all'immagine mostrata in alto (es. signore arrabbiato). Età consigliata: età prescolare con il supporto di un adulto Questa attività viene anche consigliata per bambini nello spettro autistico e con disabilità cognitive Attività 2 "Associare le emozioni usando immagini simili": questa attività funziona come la precedente, ma le immagini mostrate sono simili all'immagine dell'emozione che dovrebbe essere abbinata e non identiche ad essa Età consigliata: età prescolare con il supporto di un adulto, età scolare con il supporto di un adulto Questa attività viene anche consigliata per bambini nello spettro autistico e con disabilità cognitive Attività 3 " Associare le emozioni usando le parole": questa attività viene svolta come le precedenti ma al posto delle immagini vengono usate le parole per le emozioni Età consigliata: età scolare con il supporto di un adulto</p>	<p>Link (iOS): https://itunes.apple.com/us/app/emotions-full-app/id1035159221?mt=8</p>



			<p>Attività 4 "Discriminare le emozioni": durante questa attività, il bambino deve individuare l'immagine corrispondente all'emozione nominata</p> <p>Età consigliata: <i>età scolare con il supporto di un adulto</i></p> <p>Per ogni attività, è possibile (1) selezionare il livello di difficoltà (1-2-3), (2) selezionare il tipo di distrattori (emozione, non-emozione, misto), (3) selezionare quali emozioni presentare; (4) selezionare un feedback visivo e sonoro; (5) vedere il numero di risposte corrette o sbagliate</p>	
<p>Feelings – Emotional Growth</p> 	<p><i>Comprensione, espressione e regolazione delle emozioni</i></p>	<p>Promuovere la capacità di regolare le emozioni in diversi contesti</p>	<p>In questo gioco, i bambini devono cercare di riconoscere le emozioni provate da alcuni animaletti (es. un panda, un cagnolino) in contesti sociali diversi e, successivamente aiutarli a superare alcune situazioni in cui si sentono tristi, utilizzando strategie adeguate che permettono loro di tornare ad essere felici.</p> <p>Età consigliata: <i>età prescolare con il supporto di un adulto; età scolare, con il supporto di un adulto</i></p>	<p>Link (Android): https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sinyee.babybus.wobunanguo&hl=it</p>