

ATTIVITÀ DI MEDIA EDUCATION NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

MEDIA EDUCATION ACTIVITIES IN THE KINDERGARTEN

*Anna Soldavini, Istituto Comprensivo «Benedetto Croce» di Ferno,
anna.soldavini@gmail.com*

SOMMARIO

L'articolo racconta l'esperienza svolta durante l'anno scolastico 2017/18 nella scuola dell'infanzia «Carlo Castiglioni» di Ferno (VA) e ripetuta con successo nella scuola dell'infanzia di Cascina Elisa (Samarate, VA) durante l'anno scolastico 2018/19. L'esperienza nasce dalla consapevolezza che i bambini già in età pre-scolare sono immersi nelle nuove tecnologie e le utilizzano spesso in maniera impropria. In un'ottica di curricolo digitale verticale all'interno dell'istituto, dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di primo grado, ci è sembrata un'azione importante partire dai più piccoli per arrivare ai più grandi considerando bisogni e aspettative diverse.

PAROLE CHIAVE

Media education, cittadinanza digitale, scuola dell'infanzia e nuove tecnologie

ABSTRACT

This article describes the experience conducted in kindergarten «Carlo Castiglioni» in Ferno (VA) during the school year 2017/2018, and successfully repeated in the kindergarten of Cascina Elisa (Samarate, VA) in the following school year. The project stems from the awareness that children are immersed in new technologies already in pre-school age and often use them improperly. In line with the idea of a vertical digital curriculum (from kindergarten to lower secondary level), we decided to start working first with the youngest children and then with the oldest ones considering their different needs and expectations.

KEYWORDS

Media education, digital citizenship, kindergarten and new technologies

Autore per corrispondenza

*Anna Soldavini, Istituto Comprensivo «Benedetto Croce» di Ferno,
anna.soldavini@gmail.com*

LUOGO: Scuola dell'infanzia «Carlo Castiglioni» Ferno (VA), Scuola dell'infanzia di Cascina Elisa (frazione di Samarate, VA)

UTENTI: Bambini di tre, quattro, cinque anni iscritti alla scuola dell'infanzia

DURATA: Da ottobre a maggio. 5 incontri di un'ora per ciascuna fascia di età

MATERIALI E TECNOLOGIE IMPIEGATE: Tablet, macchine fotografiche digitali, PC, videoproiettore, materiale di facile consumo

PRODOTTO REALIZZATO: Mostra fotografica, macchine fotografiche e tablet giocattolo, maschere, Blog cittadinanza digitale attiva

1 Il contesto

«Il territorio sul quale è situato l'Istituto afferisce a due Amministrazioni Comunali, Ferno e Samarate: due realtà socio-economiche che presentano alcune differenze, pur essendo entrambe nell'area che è stata culla dell'industrializzazione. Lo sviluppo del comune di Ferno è stato ed è condizionato dalla presenza sul territorio comunale dell'aeroporto della Malpensa; inoltre è stato favorito in passato dalla presenza di alcune grandi industrie dei settori aeronautico, tessile e meccanico. Lo sviluppo di San Macario¹ (comune di Samarate) è stato caratterizzato invece dalla presenza di microaziende in diversi settori industriali; a seguito della congiuntura economico/finanziaria recessiva, alcune aziende e piccoli commercianti hanno ridotto o chiuso le loro attività.

Dal punto di vista culturale il territorio offre iniziative ed opportunità interessanti, organizzate sia dalle Amministrazioni sia da Associazioni del territorio, arricchite anche dalle proposte dei vicini centri più grandi. In questi ultimi anni l'immigrazione di famiglie straniere ha modificato la composizione della popolazione, che vede la presenza di stranieri appartenenti a diverse etnie».²

2 Finalità e obiettivi dell'attività

Finalità generali:

sviluppare una cittadinanza digitale attiva attraverso anche il coinvolgimento delle famiglie

Obiettivi specifici di apprendimento:

- riconoscere che la propria immagine è un bene prezioso che va salvaguardato. Quando si scatta una fotografia bisogna avere il consenso e soprattutto questo non significa che della foto si possa fare ciò che si vuole

¹ San Macario insieme a Cascina Elisa sono le due frazioni del comune di Samarate in cui si trovano tre scuole dell'Istituto.

² Dal PTOF dell'Istituto disponibile in Internet all'indirizzo: <https://www.icferno.edu.it/ptof/> [Accesso 23.10.19].

- saper dare un valore alla foto che viene scattata, saper scegliere tra gli scatti per costruire la propria scatola dei ricordi
- dare valore al tempo che si dedica ai dispositivi alternando le attività
- scegliere i contenuti più adatti attraverso la guida e il controllo dell'adulto
- limitare l'uso della TV dando spazio al dialogo e al confronto
- iniziare a comprendere la differenza tra reale e virtuale

Metodologie didattiche

- didattica laboratoriale
- discussione guidata
- lavoro a coppie
- problem solving
- learning by doing
- reflective learning

2.1

Documentazione

Le attività svolte con i bambini sono documentate nel blog al seguente indirizzo Internet: <https://cittadinanzadigitaleattiva.blogspot.com> [Accesso 23.10.19].

La pianificazione dell'esperienza in forma di unità di apprendimento è disponibile in Internet al seguente indirizzo: <http://www.limparo.it/wp-content/uploads/2019/08/Scheda-progettazione.pdf> [Accesso 23.10.19].

3

Struttura del percorso

3.1

Criticità iniziali

A scuola durante le attività, ma anche durante i colloqui di inserimento con i genitori emerge una realtà in cui i bambini molto spesso vengono lasciati soli davanti alla tv per molto tempo (per tenerli buoni, affinché mangino a tavola, per addormentarsi alla sera) o utilizzano tablet, videogiochi scegliendone alcuni non adatti rispetto alla loro fascia di età (perché lo vedono fare dai fratelli più grandi o dagli stessi genitori). Spesso giungono a scuola con in mano lo smartphone dei genitori, scattano foto o rimangono immersi nella visione di un filmato, utilizzano i dispositivi anche per fare il breve tragitto casa-scuola e giunti davanti alla sezione fanno capricci per restituirli ai genitori. Qualcuno durante un colloquio afferma anche che arriva in ritardo a scuola perché il bambino vuole finire di vedere in tv la sua serie preferita.

I genitori dalla loro parte sembrano essere poco consapevoli dell'importanza di regolare, attraverso una dieta di consumo, i tempi dedicati alle nuove tecnologie. Dichiarano molto spesso di non aver considerato l'importanza di dare delle regole e che i loro figli sono molto esperti rispetto a loro e di conseguenza capaci di gestirsi. La sfida è stata quella di intraprendere un progetto così importante con bambini di fascia di età molto bassa soprattutto coinvolgendo le famiglie

attraverso attività pratiche che li aiutino a ragionare su tematiche così importanti e a dare loro consigli utili per un'educazione digitale adeguata ai loro figli.

3.2 *Un percorso diverso per ogni fascia d'età*

Per quanto riguarda i tre anni, l'ipotesi è di partire dal lavoro sulle immagini. I bambini sono sempre molto affascinati dalle fotografie, soprattutto da quando queste sono diventate un gioco divertente attraverso lo smartphone dei genitori. Inoltre l'immagine, soprattutto nella scuola dell'infanzia, diventa un veicolo per raccontare e raccontarsi, per stimolare la curiosità, la creatività e l'immaginazione. Non a caso i libri per l'infanzia curano moltissimo l'aspetto grafico; esistono moltissimi libri che si prestano per essere letti, manipolati, trasformati, raccontati ogni volta in modo diverso, arricchendoli di particolari che nascono dall'universo interiore di ciascuno. Lavorare sulla fotografia, incuriosendo i piccoli attraverso la storia della macchina fotografica, è un'occasione per avvicinarli alle tecnologie in modo costruttivo e responsabile e allo stesso tempo per far sperimentare concretamente cosa significhi fotografare. Può essere usata per documentare una esperienza o come strumento da cui partire per ideare un racconto. È un dispositivo che permette di mostrarsi e mettersi in gioco, di scoprire e di scoprirsi, di soffermarsi, di prendersi del tempo, di acquisire consapevolezza rispetto alle regole per un uso corretto nel rispetto dell'altro. Diviene un mezzo ed uno strumento inclusivo, capace di coinvolgere ed entusiasmare anche chi ha difficoltà ad esprimersi con gli altri linguaggi.

Per quanto riguarda la dimensione espressiva, il gioco con la macchina fotografica diventa un modo per lavorare sulle proprie emozioni, per giocare a «fare finta di...», modificandosi, cambiandosi di aspetto, imprimendo su digitale vissuti e stati d'animo. L'ultimo aspetto, ma non ultimo per importanza, riguarda la dimensione etica: capire l'importanza di chiedere «il permesso» di scattare una foto, di riprendere un momento della vita di un altro, messaggio che deve arrivare forte e chiaro ai bambini che già da molto piccoli devono imparare ad avere cura del proprio sé, della loro immagine che troppo spesso diventa «merce» ad appannaggio dei social, trofeo esibito da genitori che non hanno ben chiaro cosa significhi la tutela del minore.

Per quanto riguarda i quattro anni abbiamo pensato di rivolgere l'attenzione alla televisione definita da Popper «cattiva maestra». Molti sono gli studi che hanno evidenziato quali siano gli effetti negativi a breve e a lungo termine. Si parla a livello neuroscientifico della possibilità che si manifestino crisi epilettiche in soggetti fotosensibili; a livello psicologico, invece, di proiezione e identificazione: il bambino proietta i propri pensieri sui personaggi e si identifica nelle vicende narrate dallo schermo. Tra i possibili effetti a lungo termine, anche se più difficili da rilevare con precisione, c'è il rischio di una diminuzione delle capacità attentive, una riduzione delle attitudini di verbalizzazione e delle potenzialità di immaginazione. Accanto a queste ricerche che vedono nella televisione una «cattiva maestra» si affiancano anche tesi meno apocalittiche che vantano la

possibilità di considerare la televisione come strumento utile se ben usato.

Si tratta di promuovere dunque un approccio significativo, di guidare nella selezione dei contenuti, di stabilire, contrattandoli, i tempi di visione, di offrire occasioni di stimolo e attività che siano alternativa interessante allo schermo.

Nell'attività pensata per i quattro anni abbiamo proposto la lettura di un semplice racconto (Agostini, 2013) in cui il protagonista, Francesco, è un bimbo «televisivo» che sfrutta ogni momento libero per guardare la TV. Così la famiglia prova a spiegargli perché sia importante non esagerare. Nonostante le sue insistenze a difendere la televisione amica, il protagonista alla fine si lascia convincere e propone al papà di giocare con una televisione di cartone. La storia, presentata attraverso la lettura dell'insegnante e le immagini che scorrono alla LIM, si presta per moltissime attività. Noi ne abbiamo scelte solo alcune che vogliono essere da apripista per ulteriori approfondimenti. In un primo momento è stata ricostruita la storia, attraverso la descrizione delle immagini ed è stato realizzato un cartellone discusso e realizzato con i bambini sui «no» (fa ingrassare, fa vivere in un altro mondo, isola, fa venire mal di testa) e i «sì» (è un'amica, insegna molte cose, lascia liberi di scegliere cosa guardare) della televisione. In seguito si è proposto di costruire una televisione di cartone in cui entrare e diventare protagonisti per inventare e raccontare delle storie. Ai bambini è stato chiesto inoltre di pensare al loro personaggio dei cartoni animati preferito, specificando le motivazioni della loro scelta. In un incontro successivo è stato proposto loro di realizzare la maschera del proprio beniamino e di «entrare» nella TV per animarlo. Queste attività, oltre che significative per i bambini perché hanno permesso loro di riflettere su gusti, scelte, usi e abusi della televisione, sono state un trampolino di lancio per l'organizzazione dei momenti formativi con i genitori. È stata un'occasione proficua, partendo dagli interessi dei loro figli, per ragionare in termini di qualità e di TV spazzatura, oltre che di dieta mediale.

Per la fascia di età dei cinque anni si è voluto introdurre, come proposta operativa, l'uso del tablet, attraverso una prima conoscenza di una applicazione educativa (il tangram).³ Anche se tablet e smartphone sono nati come strumenti pensati per gli adulti, l'uso molto semplice, intuitivo ed immediato li ha resi oggetti accessibili sin dalla prima infanzia. I bambini, vedendo i genitori interagire con essi, rimangono subito attratti da questi strumenti, attirati dai colori vivaci, dai suoni, dalle immagini in movimento.

Abbiamo avviato l'attività con la lettura di un racconto liberamente tratto da «Gip nel televisore» (Rodari, 2005) e opportunamente adattato all'età e al mezzo digitale di cui si vuole parlare. I bambini sono stati invitati a raccontare la loro

³ In Internet sono presenti varie versioni di questa app dedicata al Tangram. Il Tangram è un gioco puzzle che consiste nel posizionare forme geometriche disgiunte (sette in tutto) per ottenere forme particolari. L'obiettivo è di ottenere forme specifiche date, posizionando tutti e sette i pezzi che non si possono sovrapporre. Un esempio in Internet all'indirizzo: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.magmamobile.game.Tangram&hl=it>. [Accesso 23.10.19]

esperienza con il tablet, se ne possiedono uno, come e con chi lo usano, quali sono le applicazioni preferite. Si è poi proceduto ad evidenziare come il protagonista della storia si sia trovato in una situazione problematica, perché completamente assorto nel media e come sia stato imprigionato all'interno di giochi non adatti a lui. Si è analizzato infine come nella storia siano presenti elementi reali e irreali: può il bambino finire nel tablet? Come mai sarà successo? Quale magia/motivo ha provocato la sventura? In seguito è stato proposto il gioco del tangram (realizzato con il cartone). Si è chiesto di usare liberamente i pezzi e di provare a costruire una figura usandoli tutti e sette, disponendoli ed incollandoli su un cartoncino. È stato riproposto il gioco utilizzando il tablet: come GIP anche i pezzi del tangram sono finiti dentro il tablet. Dopo aver giocato si è sollecitata la riflessione chiedendo ai bambini quale attività avessero preferito, cosa fosse piaciuto delle due versioni proposte.

L'attività è proseguita con una provocazione: costruiamo un memory di carta e come GIP lo trasportiamo dentro il tablet. A questo proposito abbiamo provveduto a fotografare le immagini del memory realizzate dai bambini e a costruire lo stesso digitalmente utilizzando LearningApps.⁴

A lavoro ultimato si è presentato il gioco che è stato sperimentato direttamente con il tablet. Da ultimo è stato realizzato un tablet di cartone che i bambini hanno personalizzato a loro piacimento. Al termine dei percorsi gli «strumenti digitali» realizzati dai bambini sono stati esposti in uno spazio della scuola e sono stata occasione per presentare ai genitori il lavoro svolto e base di partenza per la formazione ad essi dedicata.

Con i genitori della scuola dell'infanzia è stata organizzata una serata a tema per ragionare sull'importanza di capire a quale età e con quali modalità introdurre gli schermi nella vita dei figli, partendo dall'illustrazione del lavoro svolto sulle tre fasce di età. Considerando l'importanza di rendere gli adulti soggetti attivi in questo momento di formazione, ci è sembrato interessante provare a sperimentare il metodo EAS di Rivoltella, rivolto solitamente agli alunni e che prevede tre fasi associate a tre logiche didattiche: fase preparatoria (problem solving), fase operatoria (learning by doing) e fase ristrutturativa (reflective learning). L'attività ha visto i genitori coinvolti in due momenti: a casa attraverso la compilazione del questionario DISCUSS (Digital Screens Consumption Survey System) del CREMIT sulla dieta mediale⁵ e con una serata di formazione in cui sono stati ripresi i contenuti trattati nel questionario, sono stati restituiti i risultati dello stesso, mostrato il lavoro svolto dai bambini a scuola e da ultimo proposto un lavoro a gruppi in cui, date le storie proposte ai bambini, bisognava discutere, riflettere, cogliere il messaggio che ciascuna storia voleva trasmettere, e ragionare su alcune regole al positivo da proporre ai bambini sui temi trattati.

⁴ Indirizzo Internet: <https://learningapps.org> [Accesso 23.10.19]

⁵ Maggiori informazioni in Internet sul sito CREMIT all'indirizzo: <http://www.cremi.it/discuss-ricerca-sulla-dieta-mediale-bambini-ragazzi/> [Accesso 23.10.19]

4

Valutazione del percorso

I bambini hanno manifestato grande interesse per le attività proposte dimostrando attenzione per le tematiche affrontate pur in modo semplice, adatto alla loro età e hanno riportato vissuti personali molto diversi che hanno fatto comprendere agli insegnanti l'importanza di trattare queste tematiche già da molto piccoli.

Molto significativo soprattutto è stato il lavoro svolto con gli adulti perché ha permesso, in modo originale, di ragionare su contenuti estremamente importanti attraverso attività pratiche che li hanno coinvolti in prima persona.

Sono nate domande e riflessioni molto importanti che probabilmente a fatica sarebbero emerse se il relatore si fosse presentato a trasmettere contenuti in modo frontale. Alcuni avrebbero potuto sentirsi esposti al giudizio e di conseguenza avrebbero potuto essere poco inclini a mettersi in discussione e ad ammettere alcuni errori in ambito educativo per superficialità o incapacità.

Riflettere insieme tra persone che possono trovarsi nelle stesse difficoltà nell'educazione dei figli, ha permesso di sentirsi liberi di condividere, di riconoscere che le proprie problematiche, le difficoltà nella gestione degli strumenti digitali possono essere comuni anche ad altri. Dalla riflessione nei gruppi sono emersi molti spunti importanti che sono stati tradotti in un decalogo digitale⁶ che è stato stampato, consegnato ad ogni famiglia ed esposto a scuola.

Bibliografia

- Agostini, S. (2013). *Perché è meglio guardare poco la Tv*, in *Le sei storie dei perché*. San Giovanni Lupatoto: Gribaudò.
- Cappuccio, G. (2012). *Sperimentare i cartoni animati in classe. Percorsi di media education nella scuola*. Parma: edizioni Junior.
- Di Bari, C. (2016). *Educare l'infanzia nel mondo dei media. Il ruolo dell'adulto in famiglia e nei contesti educativi*. Roma: Anicia.
- Menduni, E. (2000). *Educare alla multimedialità. La scuola di fronte alla televisione e ai media*, Firenze: Giunti.
- Papert, S. (2006). *Connected family. Come aiutare genitori e bambini a comprendere nell'era di internet*. Milano: Mimesis.
- Pira, F., & Marrali V. (2007). *Infanzia, media e nuove tecnologie. Strumenti paure e certezze*, Milano, Franco Angeli.
- Popper, K. R. (2002). *Cattiva maestra televisione*. Venezia: Marsilio.
- Rivoltella, P. C., & Ferrari, S. (2010) *A scuola con i media digitali*. Milano: Vita e pensiero.

⁶ Indirizzo Internet: <http://www.limparo.it/un-decalogo-digitale-per-riflettere-insieme/> [Accesso 23.10.19]

- Rivoltella, P. C. (2013). *Fare didattica con gli EAS. Episodi di Apprendimento Situato*. Brescia: La Scuola.
- Rivoltella, P. C. (2017). *Media education. Idea, metodo, ricerca*. Brescia: La Scuola.
- Rodari, G. (2005). *Gip nel televisore e altre storie in orbita*. Milano: RCS.
- Tisseron, S. (2016). *3 - 6 - 9 - 12. Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali*. Brescia: La Scuola.