

Il ruolo delle tecnologie digitali nell'educazione dei bambini e delle bambine



19 novembre 2016

Famiglie 2.0 praticare la media education con bambine, bambini e famiglie

Alba Cortecci
Maria Rina Giorgi



Un sistema educativo deve aiutare chi cresce in una cultura a trovare un'identità al suo interno. Se quest'identità manca, l'individuo incespica nell'inseguimento di un significato

(Jerome Bruner, 1996)

Un medium è un dispositivo creato per gestire le informazioni, una tecnologia che produce, per dirla con Mac Luhan, estensioni del corpo e dei sensi, un sistema complesso che oltre alla parte tecnologica è costituito dalle relazioni tra questa e i nostri processi percettivo/cognitivi

Quindi perché è importante parlare di media e cultura ?

Perché il medium influenza le modalità con cui l'informazione sia a livello di trasmissione che di ricezione, gestione, rielaborazione definendo il campo di possibilità in si sviluppano forma e contenuto della comunicazione



I media di fatto costruiscono nuovi sistemi simbolici

esprimono e riflettono gran parte delle dinamiche culturali, dipendono dal senso comune, lo riproducono, vi fanno riferimento

possiamo far finta che i media non ci riguardino ?

Forse noi sì ma non i nostri figli no visto che ogni giorno vivono in una realtà che ci parla di

pervasività dei media e trasversalità dei messaggi/linguaggi

media come mezzi di espressione culturale e di comunicazione

media come “fabbrica reale delle notizie”: l’ha detto la tv, l’ho letto su Internet

influenza dei mezzi di comunicazione sui processi di socializzazione fin dall’infanzia

convergenza digitale attorno a pc e touchscreen

globalizzazione della comunicazione



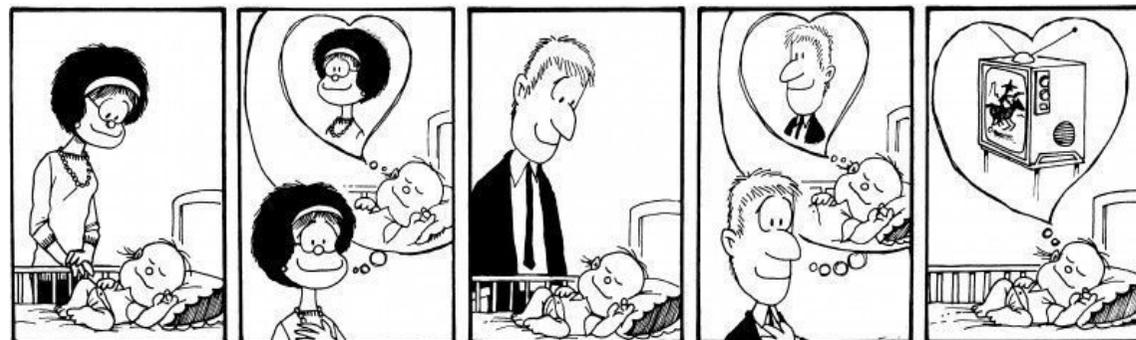
media come

luoghi di produzione, riproduzione e trasmissione delle ideologie che sono di natura collettiva , perché possono raggiungere velocemente molte persone e creare un ambiente interpretativo condiviso

Elementi centrali per la nostra vita quotidiana, in quanto dimensioni sociali, culturali, politiche ed economiche del mondo contemporaneo e in quanto elementi che contribuiscono alla nostra capacità variabile di dare senso al mondo, di costruire e condividere i suoi significati



tecnologie con un potere considerevole sia per l'immaginazione che nella costruzione della realtà



Il termine inglese di **Media Education** si presta meglio di altri usati nelle lingue latine (come: educazione ai media, *éducation à l'actualité*, *educación para los medios*, *lectura crítica*, ecc.) per esprimere la molteplicità degli approcci che si intendono instaurare tra le due realtà dell'educazione e dei media.

Media education

- educazione con i media, considerati come strumenti da utilizzare nei processi edu-comunicativi;
- educazione ai media, comprensione critica dei media intesi non solo come strumenti, ma anche come linguaggio e cultura;
- educazione per i media, rivolta alla formazione dei professionisti.

Giannatelli (Franco Angeli, 2001)

Media education ...particolare ambito delle scienze dell'educazione e del lavoro educativo che consiste nel produrre riflessione e strategie operative in ordine ai media intesi come risorsa integrale per l'intervento formativo.

Rivoltella (Carocci, 2001)

praticare la Media Education nei contesti educativi ovvero elaborare progetti educativi e percorsi formativi che lavorando sui media e con i media favoriscano la conoscenza dei media e lo svolgimento di esperienze creative ed esplorative attraverso/con essi

Educazione e media

Apprendere e crescere nell'epoca del digitale

SEMIOTICA *percepire le* relazioni esistenti tra e attraverso i diversi sistemi di segni *immagini, parole, azioni, simboli*, come un sistema complesso è *un'esperienza di apprendimento*

Multimodalità

significati e conoscenza costruiti secondo diverse modalità attraverso simboli, interazioni, immagini, disegni, suoni non solo attraverso le parole

Embodiment ogni apprendimento in ogni caso si costituisce nel corpo e nelle esperienze che si fanno in situazione, non esiste apprendimento (anche a livello astratto) che non trovi nel corpo il proprio spazio di elaborazione

(medium come estensione del corpo e dei sensi macluhan)



Qualcuno afferma che

nei bambini di età compresa tra 19 e 36 mesi, è emerso da studi di settore che l'utilizzo di dispositivi con **touchscreen** sarebbe positivamente associato all'età in cui i piccoli erano in grado di impilare blocchi. Sembra chiaro che l'attuale generazione di bambini si sta adattando rapidamente alle nuove tecnologie

quali elementi sono fondamentali per applicare la tecnologia ai contesti educativi e scolastici ?

Competenze chiave per l'apprendimento permanente

Ovvero una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto necessarie per lo sviluppo e la crescita personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale.

8 competenze tra cui la **competenza digitale**

Competenza che consiste nel saper utilizzare con consapevolezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione e che richiede quindi *abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione*

Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento europeo del 18/12/2006

*Le 8 competenze
chiave per
l'apprendimento
permanente*

*Competenza linguistica, competenze sociali e
matematico/scientifica / tecnologica,
competenza digitale
imparare ad imparare* *civiche, iniziativa e
imprenditorialità,
consapevolezza ed
espressioni culturali*

Competenza

APPRENDIMENTO

Relazione

AUTONOMIA

Consapevolezza

Creatività

ESPERIENZA

AIUTAMI A FARE DA SOLO/A



Continuità verticale e orizzontale

Progettualità condivisa

I laboratori appaiono essenziali nella organizzazione temporale della giornata al nido e della scuola dell'infanzia

ESPERIENZA

creatività

ruolo dell'educatrice/insegnante



AIUTAMI A FARE DA SOLO/A

L'intervento educativo crediamo debba essere tutt'altro che diretto pensiamo a
educatrici e insegnanti riflessive e attente, figure sempre pronte ad ascoltare, osservare
cogliendo il giusto momento per intervenire con pazienza e umiltà senza sostituirsi al

Rispetto ad un percorso di media education cosa ci aspettiamo dalle figure educative/docenti?

bambino
conoscenza del bambino/a ma anche della sua famiglia attraverso i colloqui, le comunicazioni
quotidiane, le occasioni di partecipazione

osservazione attenta del/la bambino/a nello svolgersi dell'esperienza da solo o nel
gruppo dei pari **vedi contesto**

percorsi di esperienza e progetti formativi pensati a livello collegiale

intenzionalità nel proporre, atteggiamento riflessivo nel verificare e riprogettare

stimolo, incoraggiamento, sostegno alle esperienze, rassicurazione e contenimento

ascolto e rielaborazione verbale dell'esperienza vissuta dal bambino/a

proposta di esperienze e scelta di materiali mirata

esperienze di lettura, socio emozionali/affettive, corporee, espressive,

***introdurre nuovi elementi mantenendo gli aspetti che caratterizzano l'approccio educativo
di sempre per non dimenticare mai l'approccio costruttivista che ci racconta un/a
bambino/a costruttore/trice della propria realtà attraverso le esperienze in un contesto
specifico pensato e progettato per lui/lei/loro***

educazione

letteralmente condurre fuori, quindi liberare, far venire alla luce qualcosa che è nascosto



Esperienze ludiche
nella natura versus
esperienze con il
digitale?



La coesistenza
è possibile non
vogliamo
ridurre ma
ampliare e
unire



Questo è ciò che caratterizza, sempre, l'approccio educativo

una progettualità intenzionale, mirata al singolo e al gruppo, condivisa, verificabile, comunicabile, trasversale per la possibilità di coinvolgere più campi di esperienza

torniamo all'educazione digitale

niente di diverso rispetto all'approccio quindi

ma gli obiettivi?

In generale

capire i media, cosa sono, come possono essere utilizzati, quali potenzialità/opportunità hanno/offrono ma anche come possono modificare, codificare i messaggi producendo significato e in funzione di chi, come rappresentano la realtà...

nel dettaglio le tre C

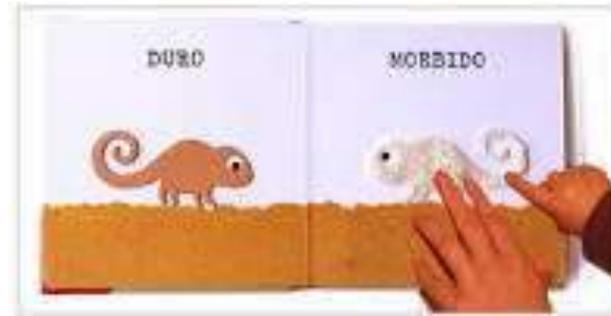
comprendere / saper utilizzare i nuovi linguaggi consapevolezza

saper valutare criticamente e rielaborare i messaggi capacità critica

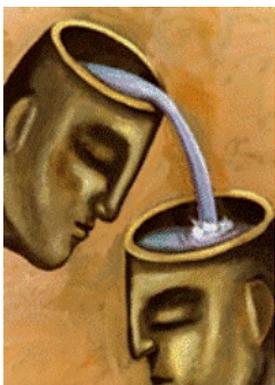
saper utilizzare i media in modo produttivo per organizzare, codificare ma anche esprimere in modo creativo i dati dell'esperienza creatività

coinvolgere le famiglie

Tattile
versus
touch?



Cosa
intendo x
uso attivo?



Contenitore
versus
contenuto?



L'adulto c'è
ma non si vede





Esperienze di
lettura su
supporti diversi
Cosa cambia?



Parole e
oggetti
evocativi
nelle storie
in scatola
adulto
mediatore di
esperienze



I media
propongono nuovi
linguaggi ma
l'atteggiamento è
lo stesso

L'adulto mediatore



lo spazio dove
si svolge
l'esperienza
deve
consentirla, chi
educa è regista



Favorire
l'autonomia...

Niente è lasciato al caso



materiali a
disposizione dei
bambini ma
prima vi è la
scelta è
dell'adulto

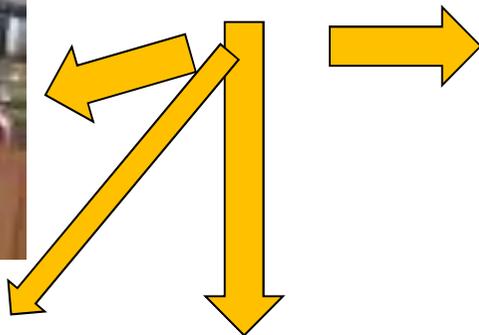


L'uso autonomo può anche
essere divergente





esperienze
dirette e
creatività



Relazioni e socialità



Emozioni condivise



Peer education?



Rischi ?



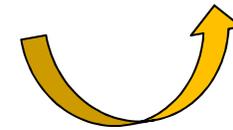
Da semplice a complesso
una consapevolezza
graduale



Scoprire e apprendere i molteplici usi, le
opportunità



la conoscenza
mediata
dall'esperienza
... da facile a
difficile



La tecnologia digitale come risorsa educativa

IL CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA CON RIFERIMENTO ALLE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E ALLE INDICAZIONI NAZIONALI 2012

“Ogni bambino è, in sé, diverso ed unico e riflette anche la diversità degli ambienti di provenienza che oggi conoscono una straordinaria differenziazione di modelli antropologici ed educativi”

“I bambini sono alla ricerca di legami affettivi e di punti di riferimento, di conferme e di serenità e, al contempo, di nuovi stimoli emotivi, sociali, culturali, di ritualità, ripetizioni, narrazioni, scoperte.

La scuola dell'infanzia si presenta come un ambiente protettivo, capace di accogliere le diversità e di promuovere le potenzialità di tutti/e i bambini e le bambine, che fra i tre e i sei anni esprimono una grande ricchezza di bisogni ed emozioni, che sono pronti ad incontrare e sperimentare nuovi linguaggi, che pongono a se stessi, ai coetanei e agli adulti domande impegnative e inattese, che osservano e interrogano la natura, che elaborano le prime ipotesi sulle cose, sugli eventi, sul corpo, sulle relazioni, sulla lingua, sui diversi sistemi simbolici e sui media, dei quali spesso già fruiscono non soltanto e non sempre in modo passivo; e sull'esistenza di altri punti di vista.

La scuola dell'infanzia riconosce questa pluralità di elementi che creano tante possibilità di crescita, emotiva e cognitiva insieme, per far evolvere le potenzialità di tutti e di ciascuno, creare la disponibilità nei bambini e nelle bambine a fidarsi e ad essere accompagnati/e nell'avventura della conoscenza.”

L'EDUCAZIONE COME AZIONE RIVOLTA ALLO SVILUPPO INTEGRALE DELLA PERSONA



SCOPO

della Media Education è fare chiarezza, togliere opacità

COME?

Operando su tre fronti:

tecnico

critico

creativo

DOMANDA

La dimensione critica si può sviluppare nella prima infanzia?

SÌ

con l'aiuto ed il sostegno della famiglia, degli educatori, degli insegnanti

PER QUESTO

è fondamentale costruire un ponte tra famiglia e scuola

L'uso competente dei media implica una **lettura dei codici**, un **distacco critico** (smembrare, ritagliare, ricomporre) e un **atteggiamento** (preferisco/non preferisco - meglio/peggio)

COSA PUÒ FARE LA SCUOLA?

Aiutare a decrittare e decodificare e coniugare l'esperienza vissuta a contatto con le cose (esperienza ludica) con i nuovi mezzi tecnologici.



I media tecnologici che si modificano, si specializzano e si trasformano nel tempo, fondano linguaggi sempre nuovi che possiamo essere capaci di governare solamente se a ciò siamo continuamente educati, affinché non si diventi

vittime passivamente acritiche ed inconsapevoli di mode e tendenze, tese esclusivamente alla costruzione del consenso e all'induzione ai consumi.

L'esperienza dei laboratori alla scuola dell'infanzia

La tecnologia applicata alla didattica può costituirsi come strumento facilitatore, di ampliamento, di approfondimento, e, talvolta, di compensazione/sostituzione delle opportunità di apprendimento, se il tutto è accompagnato da una consapevolezza altrettanto chiara del ruolo dell'educazione all'uso dei media.

Di questo si è già fatta esperienza, come primo approccio sperimentale, durante lo scorso anno scolastico, con l'utilizzo dei diversi strumenti tecnologici e digitali nell'ambito delle attività di riproduzione, disegno e narrazione

L'esperienza dei laboratori alla scuola dell'infanzia

Laboratorio di educazione all'immagine



Da Arcimboldo...

a...

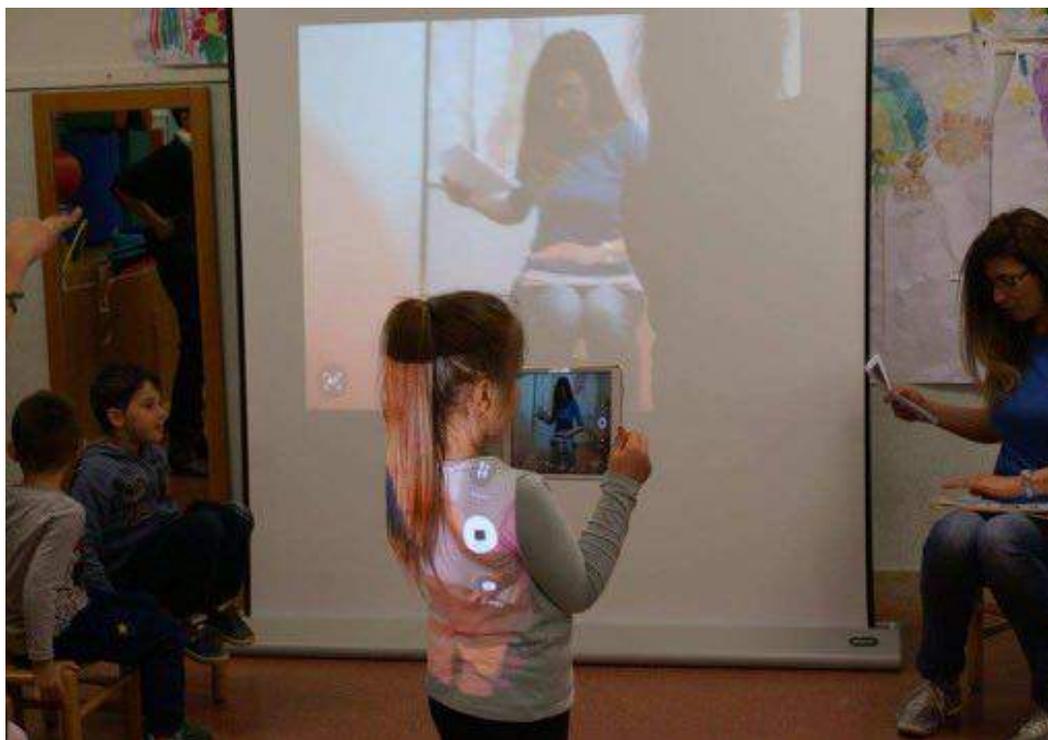


Ad un gruppo di bambini e bambine, è stato spiegato il gioco di composizione a cui avrebbero partecipato ed è stato mostrato loro l'immagine di un'opera di pittura di Arcimboldo, mostrandola anche capovolta, per dimostrare come sia possibile utilizzare medesimi elementi per realizzare immagini diverse.



Quindi, sono state date le consegne per ciò che avrebbero potuto fare, con l'ausilio di forbici per ritagliare delle immagini che erano già state grossolanamente ritagliate, e poi utilizzarle per formare sul foglio delle composizioni per loro significative, senza l'ausilio della colla, in modo da poterle ricollocare, nel caso di ripensamento.

Dopo la descrizione della consegna, i/le bambini/e sono stati divisi/e in quattro piccoli gruppi e con l'aiuto delle insegnanti e del personale presente, hanno iniziato a lavorare.



In ognuno dei gruppi, i/le bambini/e hanno iniziato a costruire la loro immagine sul cartoncino e, al termine delle elaborazioni, tutti/e i/le bambini/e partecipanti hanno, uno/a alla volta, filmato con il tablet il proprio lavoro, mentre questo era visibile anche sullo schermo, grazie al sistema di collegamento mobile tra attrezzo e proiettore. I bambini e le bambine, soprattutto in questa fase, hanno dimostrato una notevolissima curiosità, interesse e voglia di sperimentare con uno strumento elettronico che, fin dall'inizio, ha suscitato in loro notevole attrattiva.



Infine i bambini e le bambine hanno visto sullo schermo le foto scattate e hanno descritto e commentato i loro lavori

L'esperienza dei laboratori alla scuola dell'infanzia

Laboratorio di narrazione

Le emozioni!



In una stanza grande della scuola sono stati predisposti lo schermo, il proiettore, il tablet, la *webcam* e la macchina fotografica digitale.

I bambini e le bambine, divisi in gruppi, sono seduti/e in cerchio, davanti allo schermo su cui sono state proiettate delle immagini trovate in internet, sul pc portatile e che poi sono state stampate in A4. Successivamente i bambini e le bambine sono stati/e invitati/e a

scegliere un'immagine, ad ognuno/a è stato dato il tempo di osservare la propria, quella degli altri ed eventualmente procedere ad uno scambio. Quindi hanno proceduto all'invenzione di una storia: ciascuno/a, partendo dall'immagine scelta, ha aggiunto una frase a quella detta dal/dalla compagno/a, creando un "filo narrativo" di senso compiuto, di passaggio in passaggio, fino alla conclusione. Mentre la storia veniva costruita coralmemente, un/a bambino/a al centro del cerchio filmava l'intervento dei compagni e delle compagne col tablet. Alla fine del giro, ogni gruppo ha potuto rivedere sullo schermo le immagini filmate dal/la compagno/a.

Cosa abbiamo?

I media **alfabetici** (libri)

ma anche: **iconici** (immagini fisse, in movimento)

sonori (radio, mp3)

audiovisivi (cartoon, film, tv)

digitali multimediali (tablet, LIM, stampanti 3d, videogiochi)

IL LIBRO è *medium* alfabetico

(mette in atto meccanismi di conoscenza simbolica)

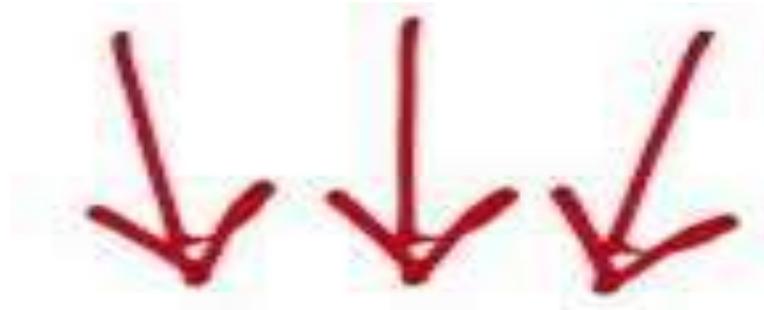


versus o con?

il *medium* iconico

(si procede per intuizione e globalizzazione)





Necessità di integrazione di tutti gli strumenti di decodifica

La scuola deve impegnarsi per creare
relazioni *tra e attraverso* i diversi sistemi
di segni, per una fondamentale
esperienza di apprendimento

NON SI PUÒ FARE *Media Education* SENZA I GENITORI

Poiché velocemente sono cambiate le abitudini mentali, dobbiamo costruire nuovi riferimenti culturali

QUAL È l'obiettivo educativo?

AGIRE affinché bambine e bambini usino gli strumenti tecnologici in modo corretto



LE DUE PICCOLE RAGIONI



NO

ad atteggiamenti
di tipo difensivo,
protezionistico o
censorio...

sì

alla mediazione,
all'accompagnamento,
alla regolazione,
all'autoregolazione



ATTRAVERSO
L'INFORMAZIONE

ATTRAVERSO LA CONDIVISIONE

COINVOLGERE I GENITORI

Capire e valutare insieme come mediare a bambini e bambine storie, immagini, temi, contenuti a cui si accede attraverso l'uso dei media tecnologici



Cosa possiamo fare insieme alle famiglie?



Condividere con loro le esperienze dei bambini e delle bambine nell'ambito della media education attraverso momenti di informazione, documentazione, colloquio

Approfondimenti tematici e attività/laboratori quali occasioni informali di partecipazione per analisi dei testi, produzioni con i media ecc...



Valorizzare le competenze/ conoscenze presenti nei gruppi di genitori utilizzandole come risorsa in momenti di progettualità condivisa

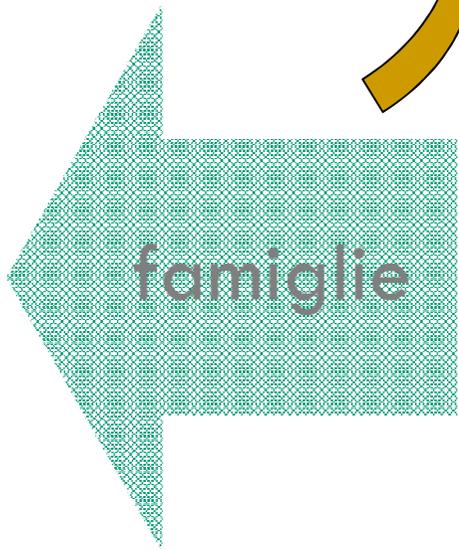
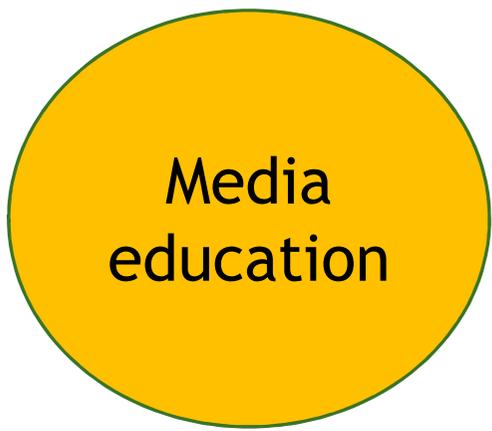
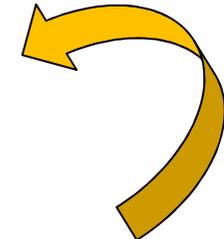
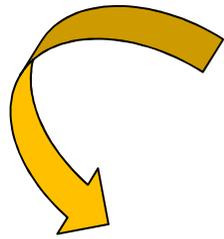
COME SI USANO I MEDIA IN FAMIGLIA

COSA PENSANO LE FAMIGLIE DELL'EDUCAZIONE DIGITALE IN AMBITO EDUCATIVO 06

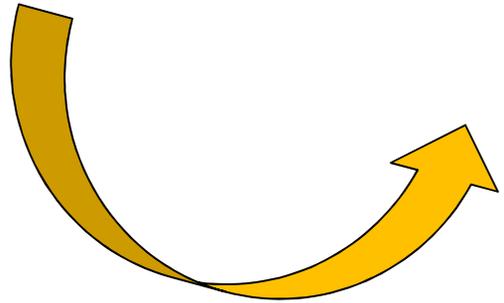
LE REGOLE SONO NECESSARIE?

ABBIAMO PAURA DEI MEDIA?

UN PERCORSO FORMATIVO PER
COORDINATRICI/TORI E RESPONSABILI
COMUNALI



Co-costruzione con il personale di nidi e
scuole dell'infanzia comunale di un
questionario per le famiglie



Un esempio di attività da fare/proporre nei contesti educativi/scolastici

Nel nido possiamo farla *per* bambini/e *ma anche con* bambini /e

Nella scuola dell'infanzia *soprattutto con* i bambini e le bambine

Narrare e narrarsi non solo con le parole

La narrazione come strumento riflessivo

predispone alla riflessione ,rappresenta un'opportunità unica per trovare significati impliciti e questo è fondamentale nelle professioni educative ma utile per chiunque abbia voglia di analizzare, ricercare, scoprire

... la narrazione c'è sempre stata, la tradizione orale ce lo insegna, il menestrello, il cantastorie, gli eventi che si tramutano in storie per far riflettere, fiabe con la «morale», storie epiche che hanno avvinto intere generazioni provocando emozioni e facendo riflettere

Quindi cosa cambia?

una storia costruita attraverso le immagini si legge diversamente da un testo scritto ad esempio la parola bambino/a connota un'immagine astratta mentre l'immagine di un/a bambino/a sullo schermo rappresenta quel/la particolare bambino/a.

Niente di nuovo... parliamo di cinema, audiovisivi ?

Certo, cambia però l'uso, il tipo di strumenti, l'accesso, l'opportunità di costruire e scrivere storie per immagini, la loro immediata diffusione e condivisione

La narrazione come strumento riflessivo

Narrare nel contesto educativo con nuove modalità

Costruire una storia digitale per/con i bambini .

DIGITAL STORYTELLING

una nuova forma di narrativa, una maniera innovativa di raccontare che utilizza il del supporto digitale visto come una risorsa educativa.

Nelle storie troviamo diversi tipi di immagini fisse e in movimento, audio e sonoro, parole scritte che producono impressioni ed emozioni in chi legge.

Niente di così nuovo forse...semplicemente modalità espressive sempre più adottate da bambini/e, ragazzi/e, **futuri cittadini/e digitali**

In ogni caso quando dietro i digital tales costruiti in ambito educativo c'è un pensiero, un progetto condiviso riflessione, pensiero, consapevolezza e senso critico di fronte alle immagini si attivano a tutto tondo sia per chi educa che per bambini/e

I DIGITAL TALES o racconti digitali
di solito sono personali, il creatore della presentazione digitale ha nella storia solitamente un ruolo chiave come narratore

Creare un digital tale di gruppo
può voler dire raccontare un momento vissuto insieme con più narratori nel caso di bambini/e dai 3 anni in su o con voce narrante dell'educatrice /insegnante, questo va bene anche per il nido

I digital tales Iniziano con uno story/script

La prima fase del lavoro di produzione di una storia digitale consiste nella stesura di uno SCRIPT che rappresenta il **primo elemento** (*scelta delle parole scritte o raccontate per costruire la storia*), poi si scelgono immagini, suoni e magari effetti video da utilizzare. Si possono utilizzare i power point più semplicemente o programmi che servono per costruire storie a partire da un bozzetto (storyboard)

I digital tales sono sintetici ma non non vuol dire che siano "poveri"

Generalmente una storia digitale dura dai due ai cinque minuti. Questo garantisce tempi di attenzione ottimi per bambini piccoli.

Richiede una forte attenzione all'aspetto comunicativo al segno e al significato.

Cosa vogliamo raccontare trasmettere in 5' e far sì che sia significativo?

Lo scopo è riuscire a sintetizzare una storia in una singola **nugget** un'idea centrale, un unico messaggio.

Questo richiede molto più di 5' di preparazione!!!!!!

Si possono usare materiali disponibili

Non sempre è necessario usare videocamere o tablet/smartphone per creare storie. Molte storie digitali si basano su combinazione di fotografie, illustrazioni fatte a mano e altre immagini scannerizzate.

La libertà di scelta è notevole e comunque **scegliere** vuol dire riflettere

In ogni caso quando, dietro i digital tales costruiti in ambito educativo, c'è un pensiero, un progetto condiviso

riflessione, consapevolezza, senso critico, divertimento di fronte alle immagini

si attivano a tutto tondo sia per chi educa che per bambini/e

Possiamo provarci...