



Crescere con gli schermi digitali

IL RUOLO DEGLI ADULTI: LE TRE A

Corresponsabilità educativa nell'educare agli schermi

A cura di: Elena Valgolio

Come agire nel percorso di crescita di un bambino? L'etimologia della parola corresponsabilità ci riporta alla presa in carico delle responsabilità da parte di tutti gli attori che entrano attivamente in scena nel percorso educativo. Famiglia, Scuola e rappresentanti dell'educazione non formale contribuiscono ognuna con il proprio ruolo, il proprio spazio, il proprio tempo all'autoregolazione.

Delle tre "A" suggerite da Tisseron: accompagnamento, alternanza e autoregolazione quest'ultima è certamente la più "corposa": ingloba le altre due e presuppone una presa di responsabilità che coinvolge il bambino/ragazzo stesso nel suo percorso. Lo porta infatti a fare metacognizione del suo rapporto con gli schermi e gli suggerisce che è possibile darsi uno stop, un momento per fare altro o per ragionare su quanto ciò che ha fatto lo abbia aiutato e/o fatto crescere. (Ho trovato una strategia d'azione? Ho scoperto qualcosa che non conoscevo? Mi sono dato delle regole? ...)

Nonostante la divisione dei ruoli e la diversità dei contesti d'azione è importante la co-costruzione di un progetto educativo comune come utile strumento per facilitare la comunicazione e l'apertura a un dialogo generativo di proposte e di aiuto dove i pezzi del puzzle si ricompongono in un'unica sana dimensione.

L'immagine da ricomporre è quella della competenza digitale, essa presenta diversi punti di vista rispetto ai quali fare un pensiero: non può prendere in considerazione soltanto il "fare tecnologico" ovvero il saper agire con lo strumento, ma anche aspetti etici, cognitivi e di partecipazione.

L'Educazione civica digitale è comune a tutte le occasioni di apprendimento e si integra nel curriculum di scuola con modalità già a disposizione dello studente, ne amplia le possibilità, non si sostituisce. Essa abbraccia le aree sensibili proposte dal **Framework dell'Educazione Digitale** promosso dal MIUR sul sito di Generazioni Connesse (www.generazioniconnesse.it) a gennaio 2018:



La scuola è un ambiente educativo e di apprendimento in cui si promuove formazione attraverso l'interazione sociale in un contesto relazionale positivo. La condivisione, l'allineamento, un'efficace e fattiva collaborazione con la famiglia e con i riferimenti dell'educazione non formale è importante nel supporto costante di crescita. Il bambino/ragazzo deve essere accompagnato a rapportarsi criticamente con i media (**Media Awareness**); a sfruttare al meglio le marche d'uso della didattica 2.0 (facilità d'uso, autorialità, socialità, come suggeriscono Rivoltella e Ferrari in *A scuola con i media digitali*, 2010) come opportunità di apprendimento (**Education Technology**); a individuare in tutte le fonti mediatiche motivi di argomentazione (videogiochi, TV, cinema, stampa).

Le età critiche proposte da Tisseron segnano dei passaggi che sono da ritenere centrali e che richiedono:

- ☐ condivisione di **strategie educative**;
- ☐ attivazione di una **corresponsabilità** che permetta ai bambini e ai ragazzi di crescere in un contesto in cui il messaggio è forte e univoco
- ☐ sviluppo di **senso critico**, di **responsabilità** ma anche di **creatività**.

Qui di seguito i suggerimenti di Tisseron suddivisi nelle varie fasce d'età:

ACCOMPAGNAMENTO affiancamento, pazienza e cura			
	FAMIGLIA	SCUOLA	EDUCAZIONE INFORMALE
0-3	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Faccio azioni che favoriscano la costruzione di punti fermi spaziali e temporali ✓ Privilegio il gioco con oggetti tridimensionali (toccare, lanciare, annusare, scuotere, lasciar cadere...) ✓ Favorisco la costruzione narrativa (racconto/ leggo storie...) ✓ Quando parlo con il bambino modulo la mia voce in funzione dello stato emotivo (questo lo schermo non lo può fare) ✓ Privilegio un "bagno linguistico" reale ad un "bagno linguistico" portato dagli schermi 		
3-6	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Predispongo un ambiente ricco di routine e di regolarità di orari (ora della nanna, ora del bagnetto...) ✓ Tengo d'occhio il tempo che il bambino passa davanti allo schermo ✓ Facilito il bambino a interiorizzare punti di riferimento temporali (allo scadere dei 5/10 minuti faccio notare che è passato quel tempo) ✓ Lascio il bambino davanti ad un programma TV di cui conosco la durata e gliela comunico in anticipo ✓ Creo le condizioni per farmi raccontare le sue esperienze con gli schermi (prima, durante, poi) ✓ Creo momenti che permettono al bambino di osservare, di fare ipotesi, di manipolare il reale portandolo poi a osservare nuovamente ✓ Sto vicino al bambino mentre utilizza i device 		

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mi informo dell'esistenza di app adatte all'età dei bambini con cui sperimentarmi insieme a loro ✓ Creo occasioni per videogiocare insieme privilegiando il gioco con altri a quello isolato ✓ Faccio notare che regole decise in un contesto possono non valere in altri luoghi ✓ Rispetto le età consigliate per la visione di film o videogiochi (PEGI) ✓ Leggo le recensioni dei film prima di lasciarli vedere da soli
6-9	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Faccio sperimentare il racconto lineare cronologico ✓ Faccio sperimentare la costruzione di un racconto spazializzato tipico degli schermi, ma invito anche alla ricostruzione lineare dello stesso episodio ✓ Invito il bambino a prendersi cura di un dispositivo come la macchina fotografica (ricaricare la batteria, trasferire le immagini...) ✓ Creo occasioni per affidare al bambino piccoli incarichi di responsabilità ✓ Mi informo sui media che frequenta in modo da avere possibilità di discuterne con lui (trama, finalità, grafica, personalità dei personaggi coinvolti..) ✓ Trovo insieme al bambino argomenti di interesse comune sui quali documentarsi insieme ✓ Faccio notare il potere della pubblicità, della comunicazione e del marketing
9-12	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guardo con il bambino un film/ documentario/ serie tv/videogioco e lo commento insieme a lui ✓ Fisso l'età in cui il bambino deve avere il cellulare ✓ Discuto con il bambino di ciò che ha trovato online ✓ Lo porto a riflettere che tutto ciò che viene pubblicato può diventare di dominio pubblico e può restare lì per sempre ✓ Lo porto a verificare l'attendibilità delle notizie ✓ Favorisco momenti di ricerca e di creazione con gli strumenti digitali in coppia o in piccolo gruppo ✓ Rifletto insieme a lui: quello che mi capita online è reale?
12+	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lo accompagno nella costruzione di una patente per Internet (per lui, per l'adulto..) ✓ Favorisco la creazione di artefatti digitali in piccolo gruppo ✓ Incoraggio la produzione e la creatività (video, mappe, linee del tempo, meme, booktrailer..)

ALTERNANZA non aut-aut ma et-et			
	FAMIGLIA	SCUOLA	EDUCAZIONE INFORMALE
3-6	✓ Diversifico il più possibile gli stimoli che propongo al bambino (sviluppo dei cinque sensi, attività che permettano l'uso delle cinque dita)		
6-9	✓ Diversifico il più possibile gli stimoli che propongo al bambino (sviluppo dei cinque sensi) ✓ Stabilisco regole chiare sui tempi che si passano davanti allo schermo ✓ Esplicito le ragioni per le quali una cosa non si deve fare ✓ Ricordo che sono un esempio per i ragazzi ✓ Valorizzo la scelta di attività diversificate tra loro		
9-12	✓ Incoraggio la scelta di diverse attività a partire da proposte ✓ Creiamo insieme il palinsesto dei programmi TV ✓ Creo le condizioni affinché il ragazzo distribuisca il proprio tempo libera in azioni diversificate fra loro ✓ Trovo sempre il tempo di parlare con loro di ciò che hanno visto negli schermi ✓ Limito il tempo a disposizione per gli schermi e faccio in modo che lo distribuisca come preferisce		
12+	✓ Dato un tempo metto il ragazzo nelle condizioni di gestirsi il suo tempo diversificando le attività che può svolgere ✓ Definisco i tempi di navigazione		

AUTOREGOLAZIONE non evitare ma fornire gli strumenti giusti avendo fiducia nel ragazzo			
	FAMIGLIA	SCUOLA	EDUCAZIONE INFORMALE
3-6	✓ Lo porto a imitare qualcosa o qualcuno, giocare al fare finta di... ✓ Invito il bambino a utilizzare nel suo racconto congiunzioni come: "ma, dove, e, quindi, o, né, perché" ✓ Creo situazioni affinché si metta nei panni degli altri		
6-9	✓ Creo un profilo sul computer di famiglia ✓ Discuto il diritto alla privacy e all'immagine ✓ Leggo insieme al bambino le indicazioni PEGI (Pan European Game Information) che consigliano l'età di utilizzo per ciascun videogioco.		

9-12	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Costruiamo insieme un contratto sui tempi di fruizione degli schermi ✓ Decidiamo delle regole sull'utilizzo dello smartphone che valgano anche per gli adulti ✓ Hai un'ora di schermi per oggi, preferisci guardarla adesso o tra un po'?
12+	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dò fiducia e faccio scegliere da solo in modo equilibrato cosa guardare, con cosa giocare e per quanto tempo ✓ Stimolo la capacità di assumersi dei rischi ✓ Incoraggio il videogiochiare con altri ragazzi della sua età proponendogli anche di incontrarli ✓ Comprendo insieme a lui come i mass media possano influenzare e direzionare le nostre scelte ✓ Quali e quante sono le tracce di me che lascio nel web? Cosa sono i cookies? ✓ Lo invito a rispettare la proprietà intellettuale di ciò che viene trovato in rete (cerco casi in cui questo si è verificato e ne parlo con lui a partire da situazioni reali)

Non continuiamo a denunciare pericoli, proponiamo soluzioni ed esempi virtuosi.