UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

FACOLTÀ DI SCIENZE DELLA FORMAZIONE
CORSO DI LAUREA IN "FORMATORE MULTIMEDIALE"

"IL RUOLO PEDAGOGICO DEI MEDIA SUI BAMBINI"

Elaborato di

Maria Donatella Pusateri

Tutor

Prof. Ignazio Licciardi

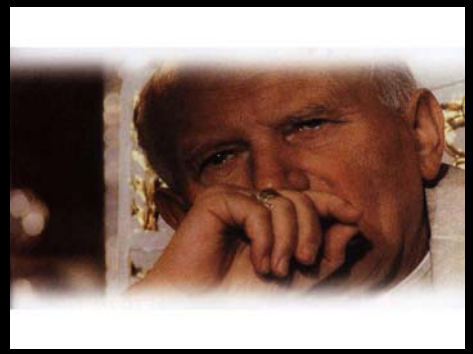
A.A. 2006/2007

“I nuovi mezzi di comunicazione sociale sono strumenti potenti di educazione e di arricchimento culturale, di commercio e partecipazione politica, di dialogo e comprensione interculturali [...]. Tuttavia vi è un'altra faccia della medaglia: i mezzi di comunicazione sociale, che possono essere utilizzati per il bene delle persone e delle comunità, possono anche essere utilizzati per sfruttare, manipolare, dominare e corrompere.”

(Papa Giovanni Paolo II)

“Il positivo sviluppo dei media a servizio del bene comune è una responsabilità di tutti e di ciascuno. Per i forti legami che i media hanno con l'economia, la politica e la cultura, è necessario un sistema di gestione che sia in grado di salvaguardare la centralità e la dignità della persona, il primato della famiglia, cellula fondamentale della società, ed il corretto rapporto tra i diversi soggetti.”

(Papa Giovanni Paolo II)



"IL RUOLO PEDAGOGICO DEI MEDIA SUI BAMBINI"

Media e minori

Tv e bambini

Computer e bambini

Conclusioni

Appendice

Fine presentazione

Media e minori

Nel mondo contemporaneo, in una società definita da più parti "della comunicazione", i media, o mezzi di comunicazione di massa, hanno assunto un'importanza davvero rilevante.

I bambini di ieri

In meno di un secolo siamo passati dalle veglie loquaci attorno al focolare al rito silenzioso della Tv, dai libri e giornali su carta agli Hypertesti via Internet, dai teatri ai *videotape* ed ai DVD, dai concerti dal vivo alla radio ed ai CD. In altre parole, in pochi decenni, i media sono diventati parte integrante della nostra vita. Essi sono continuamente intorno a noi e durante il corso della giornata ci trasmettono migliaia di messaggi di ogni tipo.

I nostri bambini, dunque, si ritrovano a vivere all'interno di un "mondo mediale" nel quale "esperimentano" sempre meno direttamente ed acquisiscono una conoscenza sempre più "mediata" dai mezzi di comunicazione di massa.

I bambini di oggi

Tradizionalmente i media vengono identificati con i *mass-media* che trae la propria origine dalla parola latina "*media*" che è il plurale di "*medium*" cioè mezzo.

Con il termine *mass-media* si intendono, dunque, i mezzi di comunicazione di massa, ossia mezzi attraverso i quali è possibile diffondere informazione e conoscenza: i *mass-media* (scrittura, stampa, cinema, televisione, ecc) possiedono, infatti, come caratteristica peculiare, il fatto di poter irradiare e diffondere il messaggio da un unico centro verso molteplici destinatari.

Secondo l'accezione di alcuni studiosi tra cui Roberto Maragliano, i media non sono solo strumenti di cui disponiamo oggi e che ci consentono di conoscere, conoscerci e comunicare, ma sono anche strumenti che ci offrono l'occasione per avviare un ripensamento dell'intera esperienza umana, e, all"interno di questa, della specifica componente educativa.

Un medium non va più considerato come semplice canale della comunicazione, intesa nel senso tradizionale di "trasmissione di messaggio", ma come una particolare "interfaccia" orientata alla costruzione, alla negoziazione ed alla condivisione di significati, sostenuta da un supporto tecnologico predisposto alla elaborazione di sistemi simbolici socialmente identificabili.

Roberto Maragliano

Antonio Calvani

Antonio Calvani, nel suo libro "I nuovi media nella scuola. Perché, come, quando avvalersene", afferma che i nuovi media possono essere intesi come "tecnologie cognitive", cioè dispositivi capaci di specifiche interazioni con i modi interni del pensiero.

Infatti le macchine, i computer ed in generale le moderne tecnologie ci aiutano ad accumulare e scambiare conoscenza, ma ciò che ce li rende in qualche modo insostituibili è che, costruendo realtà (i "micromondi") ma anche facendocele costruire in innumerevoli forme, ci costringono a pensare, appunto, le forme del mondo e, assieme ad esse, le forme che noi stessi diamo al mondo.

Così i media, se consapevolmente utilizzati, dialogando ed interagendo tra di loro, e facendo tutto ciò tramite noi stessi, ci mettono a contatto diretto con i quadri ma anche le cornici del conoscere.

Ed è proprio per quanto abbiamo detto fino ad ora che in campo pedagogico - didattico, le tecnologie sono viste come un prezioso strumento per la promozione di una "pedagogia esigente", pensata e teoricamente centrata sulla possibilità di interpretare i media come dispositivi filosofici, perché, in qualche modo, promotori del "sapere pensare".

Data l'importanza assunta dai media, negli ultimi venti anni in Italia (come anche nel resto del mondo), il tema del rapporto media e minori è riuscito a conquistare l'attenzione di genitori, insegnanti, operatori dell'informazione, formatori, ricercatori, per la sua evidente centralità nei percorsi di crescita dei bambini e dei ragazzi e nella trasformazione degli stili di vita e, soprattutto, dei modelli culturali.

Alcuni studi recenti sulla condizione dell'infanzia e dell'adolescenza e sui percorsi formativi delle giovani generazioni riconoscono, infatti, ai *mass-media* un ruolo centrale nel processo di socializzazione, di definizione e trasmissione di regole sociali, di rappresentazione della realtà, di acquisizione di competenze e di organizzazione dei rapporti, al punto da affiancarli alle agenzie tradizionalmente riconosciute e legittimate a svolgere questo ruolo, in particolare la famiglia e la scuola.

Esistono, inoltre, numerose indagini statistiche centrate sul rapporto media e minori, indagini sul mondo infantile e giovanile che prendono in considerazione la dimensione del rapporto con i media. Queste indagini, condotte su ampi campioni rappresentativi, forniscono indicazioni sul consumo quantitativo dei media (ad esempio dati relativi alla disponibilità di media nelle abitazioni, ai tempi di esposizione, alle fasce orarie di maggior consumo, alla distribuzione del tempo libero tra i vari media e le altre attività, ecc) e sono sempre più attente anche agli aspetti qualitativi della fruizione dei media, che riguardano sia le motivazioni e le preferenze individuali sia gli aspetti contestuali del consumo dei media (ad esempio dati relativi alla collocazione dei mezzi nello spazio domestico, alla fruizione individuale e collettiva, alla maggiore o minore autonomia data ai bambini nel loro uso, ad attività collaterali svolte durante l'esposizione al *medium*, alla discussione dei contenuti con altri membri interni o esterni alla famiglia, ecc).

Dalla lettura di queste tabelle statistiche si può evincere chiaramente che i media:

- **assorbono il tempo libero infantile (negli Stati Uniti i bambini dedicano circa sette ore del loro tempo libero ai media, mentre in Italia vi dedicano in media cinque ore)**

- **sono autorevoli ed autoritari (il "mezzo è il messaggio" diceva McLuhan)**

- **sono pervasivi (in quanto è noto a tutti come oggigiorno non c'è casa senza televisione)**

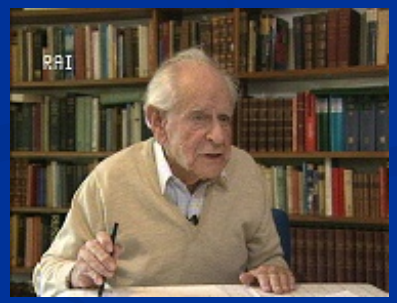
- **sono "onnivori" (nel senso che rimandano un quadro totale del fare esperienza: dalla violenza al sesso).**

Per tutti questi motivi risulta chiaro il motivo per cui il tema media e minori si è trovato al centro di numerose riflessioni, ricerche, dibattiti pubblici, ecc. I vari dibattiti, però, troppo spesso sono rimasti schiacciati in una dialettica sterile per il fatto che la discussione contrappone coloro che sottolineano gli effetti "nocivi" dei media (gli "Apocalittici") a coloro che ne evidenziano entusiasticamente le potenzialità (gli "Integrati") passando, comunque, attraverso posizioni intermedie, che cercano di interpretare sia i rischi potenziali sia i fattori di stimolo. Fra costoro, quasi tutti, in ogni caso, ritengono che la migliore forma di tutela del minore, al fronte di eventuali rischi ed effetti negativi prodotti dai media, sia un'efficace mediazione dei messaggi mediali da parte, soprattutto, della famiglia e della scuola. La questione relativa, dunque, agli effetti provocati dai media sui minori è stata affrontata dagli studiosi attraverso ottiche, prospettive ed ipotesi differenti.

Gli "APOCALITTICI"

Gli avversari, in una prima riflessione, sottolineano le tendenze emulative alimentate dai media sui minori: qui l'attenzione è puntata soprattutto al tema della violenza proposto in continuazione da Tv ed Internet. Subito dopo sottolineano e denunciano i rischi per i bambini derivanti dalla sovraesposizione e da forme di esposizione non corrette ai media (i principali accusati sono sempre Tv ed Internet che sembrano essere i responsabili di patologie come la "sindrome del bambino televisivo" e la "dipendenza da Internet"), con le loro implicazioni fisiche (tendenza all'obesità, massa muscolare ridotta, debolezza ed impaccio nei movimenti); implicazioni psicologiche (ansia, smarrimento ed angoscia legati all' "astinenza da *medium*"); implicazioni relazionali (scarsa verbalizzazione, diminuita capacità di comunicare e di creare legami, isolamento) e culturali (calo del rendimento scolastico, senso estetico elementare, povertà linguistica, limitazione dell'esplorazione conoscitiva individuale e così via).

Sostengono, inoltre, che il bambino, trovandosi in una fase di strutturazione della personalità, ricerca in continuazione modelli da imitare ed i media, come ad esempio la Tv, riescono ad offrirgli modelli di facile imitazione ma dai contenuti sicuramente discutibili.



Karl Popper

Dopo l'avvento dei media, costoro hanno addirittura parlato di scomparsa dell'infanzia e di trasformazione del ruolo sociale infantile in quanto i nuovi media, grazie alle loro caratteristiche, entrano nel gioco e incentivano l'autonomia del minore, garantendone il protagonismo, sviluppando la consapevolezza della sua libertà di movimento e sottraendo una serie di comportamenti alla sfera di influenza dell'adulto.

Neil Postman

Un'altra area di riflessione riconosce ai media il potere di provocare veri e propri mutamenti antropologici, in quanto influenzano, nel lungo periodo di fruizione, i quadri percettivi e cognitivi, i modi di ragionare, le forme del sapere umano.

In questo caso tra le preoccupazioni di questi studiosi vi sono:

- la trasformazione del nostro modo di pensare, che da analitico, sequenziale e referenziale potrebbe diventare generico, vago, globale ed olistico;

- una modificazione dell'intelligenza, che da forma evoluta potrebbe regredire ad una forma più elementare;

- un processo di deconcettualizzazione e di crollo della capacità critica come sbocco inevitabile dell'indebolimento degli strumenti linguistici in favore del ricorso poco critico a nuove forme di comunicazione ed apprendimento legate alle nuove tecnologie;

- una tendenza al ribasso in campo educativo, con una progressiva delega di funzioni alla macchina che potrebbe condurre ad un impoverimento dell'attività cognitiva.

Gli "INTEGRATI"

A queste preoccupazioni, a queste visioni allarmistiche ed "apocalittiche" si contrappone l'ottimismo degli altri studiosi sulle potenzialità espressive ed educative delle nuove tecnologie, sulla loro capacità di valorizzare tutte le intelligenze, comprese quelle concrete, manipolative, orali, confinate dal nostro sistema culturale in spazi meno nobili, e di portare ad un potenziamento delle facoltà cognitive.

Questi, fautori dei media, sostengono, ad esempio, che il computer, ed in particolare Internet, possa favorire forme feconde di allargamento degli orizzonti personali attraverso la creazione di comunità virtuali. In ambito scolastico, poi, sottolineano come le nuove tecnologie spingano, in direzione di un superamento dell'approccio individualistico, alla conoscenza, incentivando la cooperazione e le forme di apprendimento collaborativo.

Per entrambe le fazioni, i fautori e gli avversari, i media rappresentano il "Grande Educatore" del nostro tempo. Anche qui, però, gli avversari sostengono che i media portano alla formazione dell'*Homo Vindens* che è il soggetto nuovo della post-modernità, contrassegnato da un pensiero più lineare e meno complesso e dalla passività del vedere, senso che ha ormai sovrastato tutti gli altri.

Seymour Papert

Secondo la posizione degli avversari, inoltre, i media educano gratificando il bambino ma ottundono la complessità dialettica del mentale; legano al presente ed al dato del qui ed ora; rendono passivi i soggetti e le menti; vincolano ad un *auctoritas* (ad esempio il Pc); riducono lo spazio di libertà; producono un bambino più povero e più passivo. Sono, in definitiva, una risorsa di informazione, di evasione e di fantasticheria, ma carica di limiti e di rischi.

Secondo le posizioni dei fautori, i media rappresentano una finestra privilegiata sul mondo e stanno diventando sempre più importanti dal punto di vista culturale: televisione e computer, ad esempio, non vengono più visti come semplici macchine, ma come apparati di conoscenza, metafore di un nuovo regime mentale, caratterizzato da fluidità, contaminazione ed interattività.

Nelle scuole, nelle università, oggi come ieri, si insegna attraverso la lezione tradizionale (spiegare ed interrogare) ed attraverso la lettura e la scrittura dei testi. A questo tipo di apprendimento, definito "formale" perché tipicamente scolastico e perché richiede sforzo, impegno ed attrazione, se ne contrappone un altro definito "informale", quello dei nuovi media (Internet, computer, televisione, ecc), perché centrato sulle logiche della partecipazione, dell'immersione e della complicità.
Bisogna, alla luce di quest'era mediale, rimodernare la scuola passando da un sistema di apprendimento monomediale ad uno multimediale senza, però, per questo, perdere la buona abitudine a scrivere e a leggere un libro.

Ritengo, infatti, che i nuovi media debbano integrarsi al libro; dovrebbero rappresentarne "i tentacoli", dei prolungamenti, cioè, che darebbero la possibilità al soggetto di apprendere attraverso un'immersione che coinvolga più sensi contemporaneamente (la vista, l'udito, il tatto, ecc) ma senza escludere il medium libro che è il solo mezzo che da sempre riesce a determinare nel soggetto lo sviluppo delle capacità critiche e dei saperi astratti.

Alla luce di quanto detto, le scuole, le ludoteche e tutti i servizi per l'infanzia e l'adolescenza, così come gli insegnanti, gli educatori e gli stessi genitori dovrebbero rendere "moderno" l'apparato delle risorse tecniche per la didattica.

L'uso di più media nella didattica verrebbe sicuramente a svolgere una funzione di "motrice" per lo sviluppo di una nuova ed efficace metodologia di insegnamento: "Educare Giocando" (i bambini apprezzano la multimedialità in quanto vedono i media come oggetti ludici).
La scuola, gli educatori, i formatori, in quest'era del mediale, devono far apprendere ai bambini l'importanza di un uso consapevole e critico dei media al fine da evitare una sorta di "alienazione al *medium*" che non consentirebbe loro di formare, attraverso l'uso di più media, le "cognitività" complesse della mente infantile; cognitività fatta di affetti, di gioco, di creatività fantastica, di apprendimento attivo e di narratività.
I due media che hanno un ruolo da protagonisti, oggi, sull'educazione del bambino, sia in positivo che in negativo, sono la televisione ed il computer di cui tratterò qui di seguito cercando di cogliere quanto di positivo c'è in essi e, alla fine, di individuare le possibili aree di intervento per ottimizzare la loro funzione pedagogica.

Tv e bambini

Nella maggior parte dei dibattiti sul rapporto tra media e minore l'attenzione di educatori, studiosi e formatori è principalmente rivolta alla televisione, cioè quella "scatola magica", fatta di luci e suoni, che ormai da anni occupa gran parte del tempo libero del bambino.

L'importanza dell'argomento è di fatto centrale in quanto è stato appurato che la presenza sempre più pervadente della Tv, in ogni momento della nostra vita con il suo indiscusso potere ammaliante, contribuisce a plasmare in profondità il nostro modo di guardare la realtà e di partecipare ad essa. I bambini che hanno una mente aperta ed estremamente ricettiva a tutti gli stimoli che vengono loro proposti, si fanno facilmente influenzare dalla televisione e questo condiziona i loro schemi mentali, i valori e le abitudini che li accompagneranno per tutta la vita.

"Ladra di tempo", "serva infedele", "cattiva maestra", sono solo alcune della metafore utilizzate da alcuni autori e studiosi che, nelle loro opere, propongono un quadro "apocalittico" della televisione, attribuendole poteri devastanti nei confronti soprattutto del pubblico dei più piccoli.

Naturalmente a questi si contrappone, come abbiamo già visto nel precedente capitolo, la visione di coloro che definiscono la televisione come "ospite gradita" o "finestra sul mondo" per sottolineare che una visione moderata di questo *medium* facilita e consente l'acquisizione di informazioni, notizie, immagini dal mondo, idee, culture, ecc.

In Italia, la popolazione tra zero e quattordici anni è costituita da oltre 7.000.000 di individui, la maggior parte dei quali guarda la Tv in media cinque ore al giorno, cioè quasi quanto il tempo trascorso tra i banchi di scuola, con un'intensità ed un'attenzione assai superiori a quelle dedicate alle lezioni scolastiche, sì da far pensare che la Tv sia diventata lo "strumento principe dell'educazione".

La televisione, dunque, oggi è vista come uno straordinario strumento educativo o diseducativo in base all'uso che decidiamo di farne ed ai programmi che scegliamo di vedere: è un *medium* che educa ma non istruisce, potremmo dire.

Infatti, grazie ai programmi di intrattenimento (film, *soap*, varietà, ecc.), la Tv svolge una massiccia azione pedagogica in quanto riesce a veicolare a grandi masse valori, modelli di comportamento e paradigmi interpretativi della realtà, ma non istruisce, in quanto, nonostante sia uno straordinario mezzo di informazione, a causa della sua irreplicabilità, per i suoi ritmi incalzanti, più idonei a suscitare emozioni che riflessioni, e per la mancanza di interattività (che darebbe, ad esempio, la possibilità di rivedere una sequenza non capita) fa ben poco per facilitare l'apprendimento di nozioni complesse (ad esempio il Teorema di Pitagora).

Quindi, la televisione non può insegnare direttamente ma può sicuramente contribuire ad appassionare, interessare ed incuriosire giovani e bambini ai temi della cultura, dell'arte e della scienza con programmi accattivanti e suggestivi nella forma.

Approfondendo l'argomento, Giovanni Sartori, in "*Homo Videns*", afferma che la Tv «sta producendo una permutazione, una metamorfosi, che investe la natura stessa dell'*Homo Sapiens*.

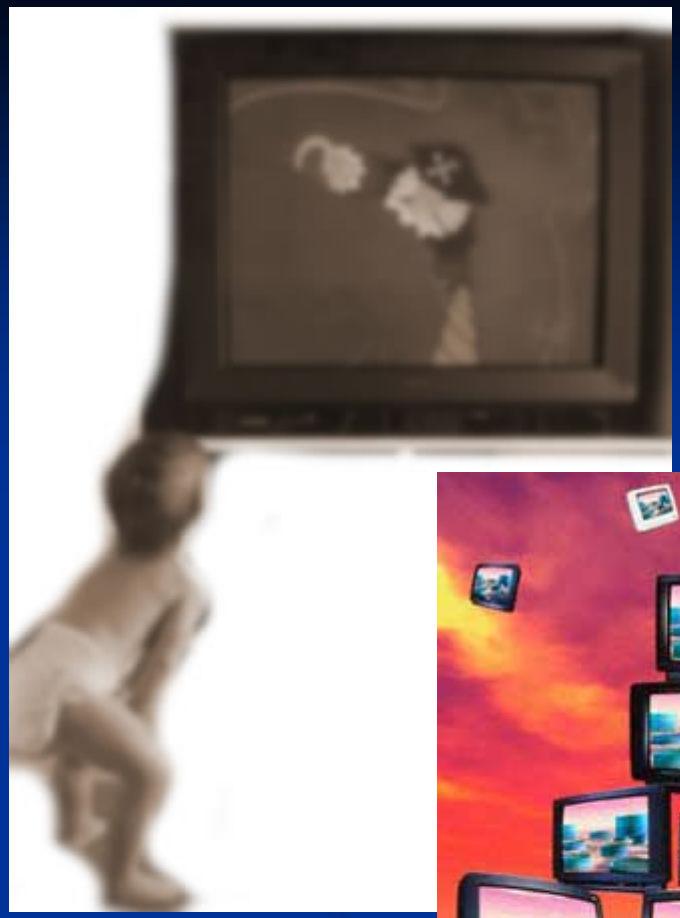
Giovanni Sartori

La televisione non è soltanto comunicazione, è anche al tempo stesso *Paideia*, ovvero formazione. […] E' un *medium* che genera un nuovo *Antrophos*, un nuovo tipo di essere umano. […] Una tesi che si fonda, in premessa, sul puro e semplice antefatto che i nostri bambini guardano la Tv per ore ed ore, prima di imparare a leggere e a scrivere» e quello che assorbono, oltre ai contenuti in sé, è un modello formativo "tutto centrato sul vedere".

La caratteristica che contraddistingue la televisione è, infatti, il movimento visivo, che può facilitare nei bambini – secondo l'opinione di alcuni studiosi - il processo di apprendimento sia perché attira la loro attenzione sullo schermo, sia perché rende più semplice la memorizzazione dell'informazione sull'azione in corso. Bambini di scuola elementare, ad esempio, ricordano le azioni tratte da una storia televisiva, meglio di quanto non facciano se la stessa storia viene loro letta da un libro illustrato.

La versione televisiva, in altre parole, esplicita visivamente l'azione, mentre nel libro illustrato questa risulta visivamente implicita, anche se viene descritta verbalmente nel corso della narrazione.

La Tv, in genere, viene apprezzata per alcuni effetti ed aspetti ritenuti positivi come ad esempio:



- ✓ la diffusione rapida delle informazioni;
- ✓ le facilitazioni di alcuni apprendimenti;
- ✓ l'arricchimento linguistico;
- ✓ la conoscenza di realtà molto lontane (che grazie a questo *medium* sembrano essere molto vicine);
- ✓ l'allargamento del proprio punto di vista e l'offerta di numerose occasioni di divertimento.

Ma che cosa è per il bambino la televisione e, soprattutto, perché la guardano così assiduamente?

Anna Oliviero Ferraris

«E' una cosa che ti fa passare il tempo, altrimenti resti senza far niente dentro una casa chiusa»; «La guardo quando non so cosa fare»; «E' un amico, senza Tv mi sentirei più solo»; «E' una cosa che non ti fa sudare perché stai fermo…e le mamme sono più contente quando non si suda»; «E' una cosa che ti dà dei messaggi come ad esempio quello che non bisogna distruggere la terra e poi ti da anche consigli su quale sapone adoperare per avere la pelle più liscia»; «E' un passatempo»; «E' uno strumento che non fa tanto bene però a noi bambini piace. Ti dice tutto lui e non ti fa pensare: per esempio quando vedo la Tv non sento mia madre che parla».

Sono solo alcune delle risposte fornite ad Anna Oliviero Ferraris da alcuni bambini e riportate nel suo libro "*Tv per un figlio*" alla domanda: "Che cosa è per te la televisione?"

Dalle risposte fornite si evince chiaramente che i bambini trascorrono così tanto tempo davanti alla Tv per riempire gli spazi di noia e solitudine: per molti di loro, infatti, le ore trascorse davanti alla Tv non rappresentano un vero divertimento, ma un passatempo in mancanza di meglio da fare.

Inoltre, le motivazioni per cui i bambini si accostano e guardano la televisione differiscono in misura significativa da quelle prevalenti fra gli adulti.

Dice John Coundry: « la maggior parte degli adulti, per loro stessa ammissione, guarda la televisione "per divertimento". […] Pur di divertirsi, accettano tutte quelle situazioni in cui si verifica un allontanamento dalla raffigurazione realistica». I bambini, invece, hanno una limitata conoscenza del mondo e la televisione rappresenta uno dei mezzi principali e più semplici attraverso cui soddisfare il loro naturale bisogno di comprensione dell'ambiente in cui vivono, ma, non possedendo ancora la capacità di discernere la realtà dalla finzione, risultano più vulnerabili ai messaggi che essa trasmette.

Molto spesso la cattiva qualità dei programmi televisivi nelle ore più utilizzate dai piccoli spettatori, contribuisce ad accrescere le preoccupazioni degli adulti, dai genitori agli insegnanti e agli studiosi, sui possibili effetti negativi derivanti da una fruizione scorretta del *medium* Tv.

I bambini, onnivori e curiosi, non guardano solamente i programmi a loro dedicati - come ad esempio "L'albero azzurro" o "La Melavisione", trasmissioni in onda sulle reti Rai che si rivolgono ad un pubblico di una fascia di età compresa tra i 3 ed i 6 anni e che propongono, sulla scia di *Sesamy Street*, giochi, pupazzi, poesie, costruzione di oggetti, osservazioni del mondo che ci circonda, storie, racconti, *bricolage* e quanto altro di educativo - ma tutto ciò che capita.

Questo, a parer mio non va assolutamente bene in quanto i programmi in onda in fasce orarie non dedicate ai bambini e soprattutto quelli proposti dalle Tv commerciali, nascono come alternativa polemica all'eccessivo cerebralismo di certi generi di informazione del Servizio Pubblico, mirano ad acquisire "picchi" elevati di *audience*, sono basati sulla spettacolarizzazione di qualsiasi evento ed utilizzano, il più delle volte, un linguaggio semplice che culmina spesso nella banalità, nella volgarità accompagnato da scene altrettanto banali, volgari e violente. Insomma, si tratta di una televisione priva di contenuti educativi!

Da qui le preoccupazioni di genitori, insegnanti e studiosi sugli aspetti ed effetti negativi provocati dalla Tv sul bambino.

Stephané Clerget

La pedopsicologa Stephané Clerget ha dimostrato che l'attenzione mostrata dai bambini davanti allo schermo, in realtà non è attenzione ma uno stato di semi-ipnosi in cui viene a trovarsi il cervello dello spettatore che lo rende incline ad assorbire acriticamente ogni messaggio.

Inoltre, aumentando il ruolo della televisione diminuisce quello della famiglia: mentre in passato erano i genitori ed i nonni a trasmettere i valori della società e della famiglia ai giovani, ora è la televisione a trasmettere mode ed opinioni. Da ciò ne deriva un declino dell'interazione familiare ed una riorganizzazione al contrario della trasmissione culturale fra le generazioni.

Inoltre, aumentando il ruolo della televisione diminuisce quello della famiglia: mentre in passato erano i genitori ed i nonni a trasmettere i valori della società e della famiglia ai giovani, ora è la televisione a trasmettere mode ed opinioni. Da ciò ne deriva un declino dell'interazione familiare ed una riorganizzazione al contrario della trasmissione culturale fra le generazioni.

I bambini che trascorrono quotidianamente ore ed ore di fronte al teleschermo tendono ad ingrassare e sono più goffi nei movimenti di quelli che conducono una vita più sana e consona alla loro età.

Per quanto riguarda il processo di apprendimento e di percezione, se il bambino si abitua troppo precocemente alla realtà virtuale, televisiva, stenta poi ad imparare dalla viva esperienza. La confusione tra la "realtà reale" e la "realtà televisiva" aumenta con l'aumentare dell'esposizione fino a rendere il reale più scialbo del virtuale.

I bambini, dunque, giorno dopo giorno, formano di fronte al video i loro gusti e le loro opinioni, in moltissimi casi senza alcuna possibilità di confrontare con la realtà vissuta ciò che vedono sullo schermo o senza avere il tempo di riflettere sulle differenze tra realtà e finzione, tra ciò che è bene e ciò che è male, tra ciò che è vero e ciò che invece è soltanto verosimile, tra ciò che è davvero divertente e ciò che invece non lo è ma sembra esserlo. Ricevono, insomma, messaggi in modo indiscriminato e senza un filtro cognitivo.

Tutto ciò può ingenerare confusione nella mente del bambino e dare luogo a quella che è stata definita la "cultura a mosaico": un tipo di cultura, cioè, caratterizzata da mille sfaccettature, da migliaia di diversi e contrastanti messaggi, dove diventa difficile non perdere l'orientamento, individuare delle priorità e mantenere dei punti fermi. Sul piano educativo, tra gli esiti più gravi provocati dalla cultura a mosaico, vi sta una diminuzione di momenti dedicati alla comunicazione ed all'ascolto, allo scambio di opinioni e di idee, alla presentazione dei problemi personali ed a una loro possibile risoluzione.

Secondo stime di massima, prima di aver terminato la scuola elementare un bambino vede in media in Tv 8.000 omicidi e 100.000 atti di violenza: programmi di azione, d'avventura, telegiornali, film per adulti, ecc, mostrano immagini realistiche o verosimili, e per questo stesso fatto, raccapriccianti (cadaveri, *killer*, esplosioni, ecc).

Così i bambini più piccoli ed emotivi potrebbero spaventarsi e sviluppare timori eccessivi nei confronti del mondo, vere e proprie fobie o un'immagine distorta della realtà quotidiana; I bambini, invece, che sono per loro natura impulsivi, che presentano disturbi emotivi, o che vivono in un ambiente sfavorevole, potrebbero sentirsi legittimati alle azioni violente interpretate da personaggi carismatici e prima o poi passare all'azione emulandoli, come mostrano varie cronache soprattutto americane.

Infine la pubblicità che i bambini sono costretti ad assorbire in dosi massicce e che, agendo da persuasore – plasmando e riadattando la mente del bambino – sviluppa in esso una forte attitudine materialista.

Non solo! La strabiliante pioggia di *spot* televisivi influisce sia sulla relazione genitori-figli, sia sulla relazione con i coetanei.

A titolo d'esempio: se un bambino guarda la pubblicità di un giocattolo, minuziosamente studiata dagli esperti pubblicitari che, ormai, sono diventati esperti anche in psicologia infantile, pensa: "è un giocattolo, i giocattoli sono per i bambini, lo voglio!". Se "sciaguratamente" un genitore dice di "no", il bambino penserà: "sei un cattivo genitore: non vedi che è un giocattolo e i giocattoli sono per i bambini!"

Per tutta l'infanzia e l'adolescenza, poi, per sentirsi parte di un gruppo e non essere emarginati, si sente il bisogno di uniformarsi ed omologarsi agli altri coetanei acquistando i prodotti sponsorizzati dalla pubblicità.

Quindi è chiaro che i bambini, lasciati soli per ore davanti al teleschermo, "ingoiano" ed adottano in blocco modelli, atteggiamenti, modi di dire, sigle, spot, personaggi, […] il tutto acriticamente.

Il peso della Tv nella crescita del bambino può essere arginato se questa viene utilizzata in modo moderato e consapevole sia da parte di chi la gestisce e la realizza, sia da parte degli utenti che ne fruiscono.

Inoltre, la Tv può svolgere un ruolo positivo in ambito pedagogico in quanto contiene, come detto, grandi potenzialità positive sia per l'apprendimento che per lo sviluppo, l'importante è non considerarla l'unico riferimento culturale a cui affidarsi. Da qui l'importanza di una corretta educazione mediale fornita dalle famiglie e dalla scuola.

Computer e bambini

L'altro *medium*, oggetto della mia attenzione, è il computer considerato dalle giovani generazioni un "elettrodomestico" utile, indipendentemente dai contenuti che in esso si possono trovare.
Come sappiamo, il computer è uno strumento multimediale che consente all'uomo di compiere molte attività: dalla videoscrittura al calcolo matematico, dalla produzione alla visualizzazione di immagini statiche o in movimento, dal gioco alla ricerca scientifica, dal disegno bidimensionale alla modellizzazione tridimensionale, dalla lettura dei testi all'ascolto di musica, dall'animazione alla stampa.

I bambini più piccoli oggi usano sempre più precocemente quest'interessantissimo *medium*: di esso apprezzano soprattutto la sua interattività ed il fatto che sono proprio loro a decidere cosa "fare" con il Pc, se giocare, disegnare, scrivere, creare, ecc.I piccoli (da 0 ai 3 anni) "imparano a conoscere" il Pc nelle sue parti fisiche attraverso i battimenti, il portare alla bocca l'oggetto, l'emulare attraverso il gioco simbolico le attività dei genitori, ecc, in modo, cioè, estremamente spontaneo.
Dai tre anni in su, cessano la fase esplorativa/conoscitiva dell'oggetto, per cominciare ad utilizzare il Pc non più esclusivamente come "oggetto di gioco" ma come "oggetto per giocare e costruire criticamente".

Da studi recenti è stato appurato che, se da un lato, l'uso protratto del Pc favorisce l'insorgere di problemi fisici (miopia, obesità, ecc.) dall'altro agevola nei più piccoli (ma anche negli adulti) un apprendimento percettivo-motorio-esperenziale (o senso-motorio-esperenziale). E' chiaro che il bambino interagendo con l'oggetto (il Pc) toccandolo, muovendolo, manipolandolo e dunque facendo esperienza dell'oggetto stesso, prova una sensazione di piacevolezza definita "ludica", che gli consente, come è risaputo, di apprendere ed acquisire nuove competenze senza fatica o stanchezza: praticamente il bambino "impara senza averne quasi consapevolezza". In questo senso, alcuni studiosi considerano il computer uno strumento efficace per la didattica!

In quanto strumento multifunzionale, però, il computer porta con sé tutti i vantaggi e tutti gli svantaggi di un oggetto tecnico basato, appunto, sulla tecnologia.

L'attenzione di pedagogisti, formatori, insegnanti e genitori non è puntata al Pc in quanto nuovo strumento tecnologico, ma soprattutto all'uso di due nuove tecnologie ad esso correlate: i videogiochi ed Internet, considerati il passatempo preferito da ragazzi e bambini insieme alla Tv e per questo responsabili della loro crescita. Anche per i videogiochi ed Internet, gli studiosi si dividono sulla base delle posizioni tradizionalmente assunte da "apocalittici ed integrati": alcuni li guardano con sospetto e si fanno promotori di una feroce condanna, altri, più tolleranti dei primi, li guardano con attonita meraviglia.

Ma vediamo un po' più da vicino quali sono gli aspetti e gli effetti positivi e negativi insiti in questi *new media*.

Per quanto riguarda gli aspetti positivi dei videogiochi potremmo dire che imparare a giocare o meglio a "videogiocare" con il computer per un bambino non vuol dire solamente saperlo accendere, utilizzare, prendere dimestichezza con il *mouse* o la tastiera, ma anche, e soprattutto imparare ad usare la propria immaginazione, elemento indispensabile della creatività, ed imparare ad usare e comprendere un determinato codice, un linguaggio, a mettere a frutto capacità deduttive ed, infine, ad affinare i riflessi.

Seymour Papert affermava che «gran parte delle attività di un videogioco consiste nell'imparare: dalle abilità e dalle coordinazioni complesse dei giochi senso-motori fino ai più sofisticati procedimenti di deduzione logica, di calcolo e di previsione dei giochi di strategia. I videogiochi sono per lo più ardui, irti di problematiche richiedono tecniche complesse e di difficile apprendimento».

Dal punto di vista senso-motorio i videogiochi favoriscono la coordinazione oculo-motoria in quanto i bambini guardano lo schermo e, allo stesso tempo, utilizzano la tastiera del computer.

Consentono, inoltre, di sviluppare l'intuizione ed il pensiero ipotetico, poiché come fa notare la Greenfield, «nessuno dice in anticipo al giocatore quali sono le regole che determinano il comportamento di ogni personaggio: queste devono essere indotte dall'osservazione. Il giocatore, non solo deve superare gli ostacoli, ma deve anche venirne a capo mettendo in atto processi induttivi».

I videogiochi, secondo la visione degli "ottimisti", possono sviluppare diversi aspetti della personalità quali l'abilità di prendere decisioni velocemente, di affrontare difficoltà, di prendere iniziative, l'allenamento dell'autocontrollo e della gestione delle emozioni.

Patricia Greenfield

Recentemente, dal punto di vista pedagogico, inoltre, sono stati ideati dei videogiochi dal puro intento didattico, definiti "*software educativi*", che mirano ad educare ed istruire il bambino favorendone l'apprendimento, anche in presenza di disturbi specifici (dislessie, discalculie e deficit sensoriali), grazie a due caratteristiche essenziali: la presenza di particolari *tutor*, buffi e simpatici, in grado di chiarire qualsiasi perplessità inerente all'argomento trattato, e un linguaggio semplice ed intuitivo che consente di acquisire gradualmente anche concetti complessi.

I rischi, o meglio gli aspetti negativi derivanti da un uso solitario e protratto nel tempo da parte dei bambini dei videogiochi, sembrano essere per molti aspetti simili a quelli prodotti dalla televisione: una prolungata esposizione al *videogame*, in silenzio, senza pause e completamente assorbiti nel gioco, può dar luogo a patologie fisiche (problemi locutori, contrazioni muscolari, ecc) e può rivelarsi pericoloso soprattutto perché in grado di facilitare nei più piccoli, la caduta delle barriere razionali che aiutano a filtrare i contenuti dei videogiochi, rendendo incerto il confine tra realtà e fantasia.

Il videogioco rompe, inoltre, quelle che sono le valenze del gioco tradizionale quale agente socializzante e viene a capovolgere le situazioni favorendo l'isolamento. Il carattere di "evasione solitaria", un po' alienante che il videogioco presenta spinge il bambino che gioca ad isolarsi e a perdere la cognizione del tempo, sottraendo ore preziose alle amicizie, allo studio, allo sport, tutte attività socializzanti e stimolanti per l'apprendimento e per una buona vita relazionale.

Come per la Tv, il problema maggiormente avvertito è quello relativo ai contenuti di violenza e di comportamenti moralmente deplorevoli (aggressione a cose o persone, rapimenti, ecc) di molti dei videogiochi in commercio, che sono in grado di suscitare nei bambini che non hanno ancora sviluppato un adeguato senso critico e, come detto, che non hanno una capacità di discernere la realtà dalla fantasia, dipendenza, aumento dell'aggressività, riduzione del controllo del comportamento, disturbi del sonno, insorgenza di ansia, reazioni fobiche, ecc.

Dunque, la rappresentazione di scene violente, la conflittualità elevata tra i personaggi del gioco, gli stereotipi culturali e sessuali, i contenuti diseducativi di varia natura, non fanno altro che alterare il benessere e l'equilibrio psicopedagogico del bambino.

Per quanto riguarda Internet, da indagini statistiche, sembra che quest'immensa rete telematica dalle mille sfaccettature, affascini i giovani di età compresa tra i 6 ed i 14 anni. Costoro ne apprezzano il fatto che dà loro la possibilità di svolgere alcuni tipi di attività come:

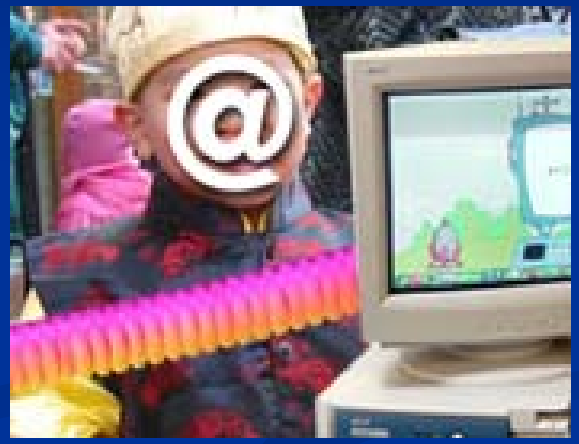
giocare o scaricare giochi, immagini e musica;

mandare o ricevere *e-mail*;

leggere o scaricare giornali, *news* o riviste;

cercare informazioni su merci e servizi;

effettuare ricerche per le attività di didattica in modo pratico e veloce; ecc.



Da un punto di vista pedagogico - educativo, Internet non è solo una grande enciclopedia, ma anche, e forse soprattutto, un luogo di comunicazione e di scambio reciproco (*chat* o *forum*).
All'interno di questo immenso mare che è Internet, i ragazzi hanno la possibilità di avventurarsi seguendo itinerari propri, che li portano a fare esperienze ed incontri che costituiscono un' indubbia occasione di crescita.

Nel contesto odierno, di una società e di una cultura ad altissima densità comunicativa e a bassa condivisione di valori, Internet offre la possibilità di sviluppare nei minori, il senso critico, la facoltà, cioè, di sapere discernere cosa vale da cosa non vale.

Questa capacità ha una duplice declinazione, cognitiva ed etica: cognitiva, perché le tecnologie dell'informazione mettono costantemente a disposizione delle persone una massa di dati difficilmente padroneggiabile se non si possiedono abilità notevoli di valutazione e di sintesi; etica, perché si è messi di fronte a situazioni che ci interpellano e ci chiedono di compiere delle scelte senza avere a disposizione sistemi forti di pensiero univocamente orientati.

Ed è per questo che Internet non va visto soltanto in quanto specchio del mondo reale, come luogo del "già dato", come un ambiente, cioè, dove dobbiamo esercitare capacità acquisite in precedenza, sapendo già di quali informazioni servirci o come valutare se ciò che vediamo sullo schermo sia giusto o ingiusto, buono o cattivo, ecc.

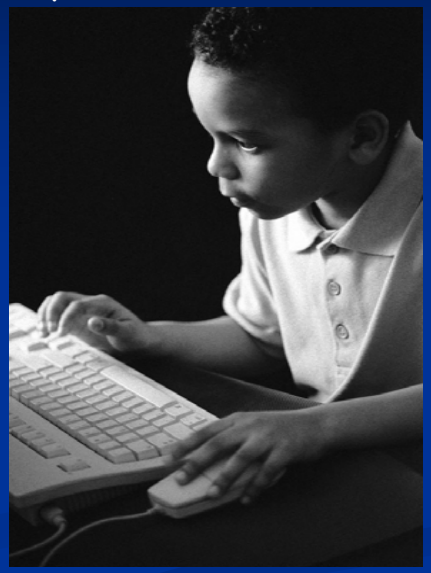
Così, se usato consapevolmente, anche Internet può essere una sorta di palestra dove un individuo in crescita può imparare ad esercitare questa facoltà critica e dove può mettersi alla prova nell'arte del discernimento.

Dunque, di per sé, questo nuovo strumento di comunicazione, offre a bambini e ragazzi possibilità notevoli di crescita, ma, allo stesso tempo, apre la strada ad abusi di vario genere che vanno dalla permanenza eccessiva davanti allo schermo del Pc (cosa che, come abbiamo altre volte detto, impedisce ai bambini di fare altre esperienze significative nel tempo libero), alla fruizione in Internet di materiali di contenuto inadatto (pedofilia, contenuti di tenore razzista, violento, ideologicamente tendenzioso, volgare e di assoluta banalità).

Per questi motivi, dunque, educatori e genitori sembrano nutrire forti perplessità nel mettere nelle mani dei bambini uno strumento che per molti aspetti sembra essere più grande di loro.

Conclusioni

Da quanto detto fino ad ora è chiaro che oggi non manca certo l'interesse e l'attenzione rivolta ai bambini ed adolescenti e la necessità di proteggerli ed aiutarli nella sfida che il processo di crescita in una società più complessa rispetto al passato richiede.



Come detto, i media, ormai, alimentano, animano e influenzano continuamente la vita intellettuale, affettiva e sociale di tutti gli individui ed in particolare degli adolescenti; dai media i più giovani attingono elementi importanti per costruire la propria identità, la propria visione del mondo, i propri modelli di salute, benessere, comportamento sociale, ecc. In un simile contesto, bisognerebbe promuovere una educazione all'uso critico dei media che ne riduca il tempo di utilizzazione e che realizzi di fatto la partecipazione attiva dei minori. In particolare per quanto riguarda i *new media* è necessario che la famiglia, la scuola, siano messi in grado attraverso l'adozione di opportune strategie, di assolvere il loro compito educativo e formativo anche in questo campo.

Gli adulti, genitori ed insegnanti, dovrebbero svolgere la funzione di mediatori e, fungendo da scaffolding, trasmettere tutte quelle competenze che servono al bambino per una lettura critica dei messaggi mediali: così, invece di escludere i media dalla vita del bambino o aspettare che questi migliorino l'offerta, possono insegnare ai più piccoli il modo per utilizzarli in modo più attivo e consapevole.

Bisogna che la scuola e la famiglia abituino il bambino a diventare uno "spettatore critico" in grado di dosare criticamente e correttamente la qualità e la quantità dei diversi prodotti offerti dai media, imparando ad assimilarli gradatamente e a prendere consapevolezza degli effetti che essi stessi producono, evitando di "ingoiare" acriticamente immagini, storie, notizie, ecc, spesso di scarsa qualità e ricchi di effetti negativi (violenza, paura, sessualità morbosa, competizione esasperata, ecc).

Al contrario delle generazioni precedenti, i bambini oggi fanno le loro prime esperienze mediatiche non più solo tramite il libro per bambini tradizionale, ma attraverso tanti media diversi tra loro.

È importante, dunque, far acquisire ai bambini una conoscenza di tipo multimediale che differisce dalla conoscenza monomediale: un bambino che ha un'unica fonte di informazione (ad esempio, la televisione) sarà un bambino povero; un bambino che ha invece la possibilità di confrontare ciò che vede sullo schermo con libri, giornali, film, musica, parole, attività di vario tipo, sarà un bambino ricco.

In questa situazione diventa molto importante che i piccoli utenti raggiungano il massimo della consapevolezza, stimolando, oltre alle competenze mediatiche di base, anche competenze speciali che consentono una ricezione adeguata ed un'assimilazione sana del contenuto mediale. Tali competenze si ottengono attraverso la "educazione ai media", una disciplina che consente di conoscere i media criticamente andando "dietro le quinte", cioè al di sotto degli aspetti superficiali del messaggio/interfaccia.

La fase privilegiata per una educazione ai nuovi media potrebbe essere quella pre-adolescenziale (9 – 12 anni), il momento, cioè, in cui il giovane dispone di quel pensiero operatorio che consente di apprendere in situazione riflettendo e stigmatizzando sulla base delle esperienze compiute. Il rapporto con i nuovi media dovrebbe, dunque, raggiungere la sua massima intensità subito dopo la prima alfabetizzazione tradizionale (lettura, scrittura).

Per contribuire alla creazione di una corretta "dieta mediale" è necessario che i genitori e la scuola stabiliscano delle regole ben precise per un corretto uso dei media e per ridurre gli aspetti e gli effetti negativi di Pc e Tv.

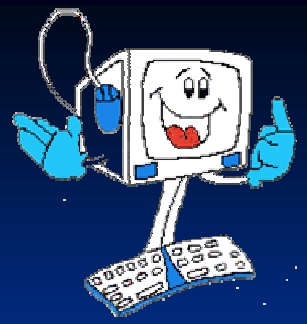
I genitori in particolare dovrebbero:

- ridurre il numero di ore giornaliere trascorse dal bambino davanti allo schermo di Tv e Pc offrendogli delle alternative. I bambini, infatti, quando possono scegliere, preferiscono giocare all'aperto con i loro coetanei, muoversi, agire, esplorare, prendere iniziative, piuttosto che passare un intero pomeriggio davanti allo schermo passivamente;

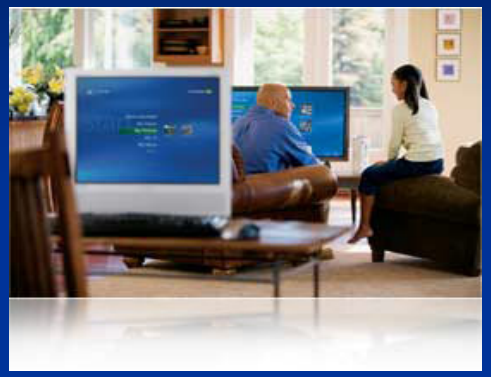
- indurre nei propri figli il piacere della lettura regalandogli libri fin da piccoli, tenendo libri in casa, leggendogli racconti e favole, di tanto in tanto anche prima di andare a letto: quando un bambino ascolta un racconto dà libero sfogo alla propria fantasia, si costruisce un film interiore e la sua mente cerca di immaginare situazioni e personaggi;

- stabilire un tetto giornaliero per stare davanti a Pc e Tv: da recenti studi è emerso che i bambini fino a 2 anni non dovrebbero guardare né Tv né computer, dai tre ai sette anni è consigliabile che il bambino non superi la mezz'ora al giorno; dai sette ai quattordici anni si può arrivare ad un massimo di due ore giornaliere;

- bisogna farli giocare al Pc o fargli guardare la televisione dopo aver svolto i compiti per evitare che questo venga compromesso dall'insorgere di una sorta di "affaticamento mentale e visivo";



- non lasciare i bambini soli davanti al Pc o Tv: bisogna, infatti, che i genitori li aiutino, senza troppe pedanterie, a distinguere la realtà dalla fantasia e a neutralizzare messaggi inquietanti e pericolosi, dialogando e scambiandosi opinioni ed impressioni;



- non cambiare canale o spegnere il Pc quando in un programma o in un videogioco si visualizzano scene di violenza: bisogna fare in modo che i ragazzi possano sviluppare sane reazioni nei confronti della violenza, in quanto fare come se questa non esistesse affatto non sarebbe considerato l'atteggiamento più costruttivo. B. Bettelheim sostiene che «tutti i ragazzi hanno bisogno di apprendere perché la violenza è sbagliata, perché si manifesta e come si devono comportare in rapporto alla propria e a quella degli altri»;

- è consigliabile evitare di collocare l'apparecchio televisivo o il Pc nella stanza dei bambini in quanto ne potrebbero fruire liberamente;

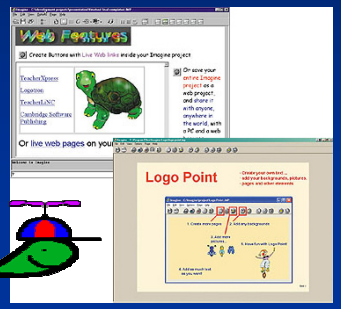
- riguardo all'uso di Internet, per esempio nel caso della partecipazione di un bambino ad una chat o a un newsgroup, non è necessario né produttivo impedire, come spesso accade, al proprio figlio di utilizzare questo potente strumento cooperativo e di socializzazione ma è invece necessario stabilire con lui regole precise ed avvertirlo del fatto che chi comunica con lui, essendo anonimo, può corrispondere o meno alla descrizione che egli dà sulla rete.

La scuola

La scuola, dal canto suo, non dovrebbe rifiutare le nuove tecnologie in quanto sono inserite nello sviluppo naturale della società ed inoltre piacciono ai giovani; infatti facendo utilizzare insieme nuovi e vecchi media, potrebbe svilupparne criticamente la conoscenza ed in questo modo aumentare la produttività mentale dei giovani e la qualità dei loro apprendimenti.
La scuola, dunque, attraverso una serie di attività (laboratorio di informatica, televisione, cinema, ecc), può aiutare i bambini ad alfabetizzarsi velocemente all'uso dei media e quindi ad analizzare e riflettere sui messaggi che i vari media trasmettono.

Se le scuole, ad esempio, potessero compiere visite negli studi televisivi, offrirebbero ai bambini la possibilità di familiarizzare e fare esperienza diretta con questo mondo. Inoltre, creando a scuola un laboratorio televisivo (che riproduca uno studio televisivo con telecamere, luci, microfoni, ecc) e grazie alla collaborazione di esperti ed insegnati, si potrebbe rendere "attivi" i bambini rispetto alla Tv offrendo loro la possibilità di ideare e realizzare un programma al fine di acquisire velocemente, tramite l'esperienza diretta, competenze ed attitudini quali la creatività, impegno, pianificazione, senso di responsabilità, cultura, capacità verbali, riflessioni, notevoli capacità di coordinarsi e di collaborare nelle attività di gruppo.
Per quanto riguarda il computer e le tecnologie ad esso correlate (Internet e videogiochi), un bambino può assumere un comportamento responsabile e consapevole nei confronti di questi media se accanto a lui vi è una figura educativa, un genitore, un insegnante, un educatore, in sintesi un tutor, che faciliti e predisponga l'incontro tra il bambino ed il Pc, che lo accompagni, lo assista, lo stimoli e che sappia soprattutto apprendere insieme a lui durante tutto il suo percorso di crescita.

Tra i primi studiosi a capire tra gli anni Sessanta e Settanta che l'introduzione dei Pc nelle scuole avrebbe rivoluzionato sicuramente il campo dell'educazione e della didattica ricordiamo Seymour Papert



Papert è l'inventore di Logo, un linguaggio di programmazione che consente ai bambini di comprendere e padroneggiare le tecnologie della programmazione ed utilizzarle come strumento per l'apprendimento. Diceva Papert: «è il bambino che programma il computer e non il computer che programma il bambino», lasciando intendere chiaramente che i computer dovrebbero essere usati dai bambini come strumenti in modo ludico e costruttivo per liberare la creatività insita in loro e per potenziare, oltre al loro protagonismo, le loro "intelligenze multiple".

È solo accompagnando il piccolo a fare la conoscenza di software come Logo - che consentono al bambino di diventare protagonista del proprio percorso di crescita creativo, grazie, ad esempio, alla possibilità di introdurre elementi personali - se il Pc, per dirla alla Papert, "diventa ali per la mente", uno strumento cioè per la mente, un veicolo per "pensare con".

Questi sono solamente alcuni dei suggerimenti utili alle famiglie e alle scuole per aiutare i più piccoli a capire il linguaggio delle immagini, a diventare più selettivi ed a gestire a proprio vantaggio qualsiasi forma di comunicazione.

È solo dopo aver sviluppato questo senso critico che il bambino sarà meno condizionato dai messaggi o dalle trasmissioni violente e riuscirà a filtrare e dopo a cogliere quanto di educativo ci potrebbe essere nei messaggi che giornalmente visualizza e che vengono proposti dai media.

Appendice

- "Magica Scatola"
- "Un Robot…..per amico"
- "Dipendenza da Internet"
- Scheda di rilevazione: "Bambini e televisione – Abitudini e comportamenti"

Tratto Da “FAMIGLIA CRISTIANA” n°18 del 30 aprile 2006

di Eugenio Arcidiacono

NUOVO PROGRAMMA DI RAISAT RAGAZZI IN COLLABORAZIONE CON LE SCUOLE MATERNE

MAGICA SCATOLA

TELEVISIONE, UNA “CATTIVA MAESTRA”? NON SEMPRE, DICE IL DIRETTORE DELLA STRUTTURA RAI NOFERI: «SE CI SI RIVOLGE AI GIOVANISSIMI E LA SI FA BENE, PUÒ ESSERE EDUCATIVA».

Ma sarà poi così vero che la Tv è una “cattiva maestra”? Se un bambino l’accende, anche negli orari che dovrebbero essere “protetti”, può facilmente trovarsi di fronte a immagini violente, scene di sesso, volgarità. Eppure, attorno al rapporto fra Tv e bambini vi sono molti luoghi comuni. Il primo è: i bambini passano sempre più tempo incollati alla Tv. Tutti gli studi dicono invece che dagli anni ‘80 si è assistito a un costante calo del consumo televisivo, a vantaggio di altri media, come Internet.

Il secondo è: la Tv rende stupidi. Bisogna distinguere: la “scatola parlante”, se ben usata, può essere uno strumento molto utile, perfino per i bambini che ancora vanno all’asilo. Ne sono convinti gli autori di *La scatola delle emozioni*, un nuovo programma, in onda dal 2 maggio, che RaiSat Ragazzi ha realizzato in collaborazione con la Fism, la Federazione italiana scuole materne.

«Abbiamo messo a disposizione la preziosa esperienza delle insegnanti che ogni giorno dialogano con i bambini», spiega **Luigi Morgano**, segretario nazionale della Fism. «È un lavoro molto “visivo”, che si presta quindi a essere trasportato all’interno di una trasmissione televisiva», aggiunge il direttore di RaiSat Ragazzi **Gianfranco Noferi**.

Lo studio è allestito come un contenitore di sorprese, dove sono conservate scatole che “custodiscono” le emozioni, dalla paura allo stupore, rappresentate attraverso disegni, sculture, frasi. Creando figure con la carta e modellando pupazzi di plastilina, i bambini inventano una storia ispirata all’emozione alla quale è dedicata la puntata. «Cerchiamo così di aiutare i bambini a esprimere le proprie emozioni e, allo stesso tempo, proponiamo a genitori e insegnanti degli spunti per il loro ruolo di educatori: come raccontare una fiaba, come giocare con loro», spiega Noferi.

– Quali caratteristiche deve avere un programma che si rivolge ai bambini?

«Non deve durare troppo», dice Noferi. «I nostri durano dai 6 ai 12 minuti, per rispettare la loro capacità di attenzione. Le immagini non sono mai veloci, l’attenzione è focalizzata su un elemento alla volta e i concetti vengono ripetuti più volte. Soprattutto, cerchiamo di evitare la passività che caratterizza molti programmi per bambini, alternando momenti più divertenti, come la visione di cartoni animati, ad altri che stimolino la manualità, con carta o plastilina, ad altri infine che li aiutino a conoscere sé stessi, come avviene ne *La scatola delle emozioni*. E comunque, penso che prima dei tre anni un bambino non dovrebbe mai guardare la televisione».

– E dopo? Qual è la “dose” giusta, secondo lei?

«Dai 3-4 anni penso che una mezzoretta al giorno sia più che sufficiente. Quando iniziano ad andare a scuola, si può aumentare fino a un’ora, ma il problema non è tanto il tempo di permanenza davanti alla Tv, quanto il fatto che il bambino ha bisogno di muoversi, di giocare, di stare con gli altri. Io ho trascorso la mia infanzia a giocare in strada. Oggi invece gli spazi dedicati ai bambini sono sempre più ridotti».

– Quindi non è tutta colpa della Tv se un bambino guarda troppa Tv?

«La Tv fa il suo mestiere, cerca di essere il più possibile “seduttiva”. Spetta alla famiglia non usarla come una baby-sitter elettronica. La tentazione per un genitore che ha poco tempo, soprattutto se sa che c’è una Tv pensata per i bambini, è forte. Pensa: “Li lascio lì e per un’oretta sto tranquillo”. Io invece dico: “No, lasciali soltanto mezz’ora e l’altra mezz’ora gioca con loro”».

– Mediaset ha deciso di escludere i bambini dal calcolo dell’Auditel perché non li ritiene commercialmente appetibili. Assistiamo in questo a una sorta di paradosso: mentre si riduce la programmazione per i bambini, almeno nelle televisioni commerciali, si moltiplicano gli spazi in cui sono protagonisti sullo schermo, dalle fiction ai quiz, ai varietà...

«Sono protagonisti, ma in programmi pensati per un pubblico di adulti. Sono contrario a questo fenomeno perché si

Sopra: un bimbo davanti alla Tv. Sotto il titolo: Gianfranco Noferi, direttore di RaiSat Ragazzi. In alto, a destra: *La scatola delle emozioni*, in onda dal 2 maggio. A sinistra: *Topoquiz*, sempre di RaiSat Ragazzi.

Appendice

sfrutta la loro ingenuità: si ride e ci si diverte delle loro risposte, li si usa come se fossero degli animaletti ammaestrati. Un quiz come *Genius*? Anche noi proponiamo un gioco, *Topoquiz*, basato su un personaggio amato dai bambini come Geronimo Stilton. I "concorrenti" sono gli alunni di una classe che vengono divisi in due squadre. Lo scopo è avvicinarli in modo semplice e divertente ad argomenti come l'educazione stradale e ambientale, o l'importanza di una corretta alimentazione. I bambini giocano insieme, si divertono e la tensione è minima. Un'atmosfera ben diversa da quella di un gioco dove si scimmiottano soltanto i quiz per adulti».

– Lei ha dei bambini? Cosa guardano in televisione?

«Ho alcuni nipoti, sono abbastanza grandi e si appassionano agli stessi programmi degli adulti, soprattutto alle fiction e in generale ai programmi in prima serata. C'è un grande stacco: è molto difficile che dopo i 10 anni un bambino continui a vedere i cartoni animati. Manca una programmazione dedicata in modo specifico agli adolescenti, anche perché rappresentano una fascia molto difficile da catturare: sono consumatori mediatici a tutto tondo e alla Tv spesso preferiscono Internet o i videogiochi. Ci sono delle eccezioni, però: Mtv e soprattutto alcuni telefilm americani che vanno in onda su Italia 1 e che hanno come protagonisti adolescenti con i quali i nostri ragazzi si identificano moltissimo. Su RaiSat Ragazzi proponiamo film e prodotti seriali pensati per un pubblico giovanile, ma riscontriamo che gli ascolti maggiori li facciamo con i cartoni animati. Una delle sfide della Tv di oggi è proprio questa: inventare dei programmi di qualità pensati per gli adolescenti che siano in grado di catturare la loro attenzione. Non può esserci solo *Amici* di Maria De Filippi».

EUGENIO ARCIDIACONO

IL LIBRO PER BAMBINI PROTAGONISTA DI "NATI PER LEGGERE"

UNA FINESTRA SUL MONDO DA SFOGLIARE INSIEME

LA MANIFESTAZIONE CHE SI TERRÀ A VERONA HA LO SCOPO DI INVOGLIARE I GENITORI A LEGGERE AI FIGLI. PER IL BENE DI TUTTI.

Un libro da osservare, da toccare, da annusare, ascoltando la voce del papà o della mamma che raccontano una storia. Per un bambino, anche se ha meno di un anno, è un'esperienza bellissima: la familiarità con l'oggetto lo avvantaggerà quando questo diventerà il contenitore della parola scritta che imparerà a conoscere a scuola; l'abitudine a sentire raccontare delle storie lo aiuterà quando dovrà esprimersi attraverso la scrittura, perché nel suo cervello si è già formata l'architettura del pensiero scritto; l'ascolto di storie nelle quali si parla anche delle sue paure lo aiuterà ad affrontarle. Siamo insomma, come confermano importanti studi scientifici, "Nati per leggere".

Così si chiama il progetto dell'associazione nazionale pediatri, dell'associazione italiana biblioteche e del Centro per la salute del bambino che da 6 anni cerca di promuovere la lettura ad alta voce ai bambini di età compresa tra i 6 mesi e i 6 anni. Il progetto sarà presentato alla seconda edizione del Mondadori Junior Festival, manifestazione dedicata a bambini e adolescenti che si svolgerà dal 27 aprile al 1° maggio a Verona.

«I libri che consigliamo affrontano tutti situazioni ben conosciute dai bambini più piccoli: il bagnetto, la pappa, la passeggiata nel parco», spiega il bibliotecario **Fabio Bazzoli**. Un libro pensato per un bambino in età prescolare deve avere delle caratteristiche ben precise: «La prima è che deve essere assolutamente sicuro dal punto di vista fisico. Non deve avere parti mobili o tossiche che possono rivelarsi pericolose nel momento in cui il bambino lo tocca o lo mette in bocca. Sembrano cose ovvie, eppure sono molto frequenti casi di libri proposti per bambini dai 12 mesi in su, ma dove poi sull'etichetta si dice di non lasciarli nelle mani di un bambino di età inferiore ai tre anni. Il libro deve, inoltre, essere a forma di libro. Ci sono molti prodotti rivolti a bambini che non sanno ancora leggere che con il libro hanno una parentela troppo lontana: il fatto di osservare e maneggiare un oggetto che ha delle pagine rilegate, da sfogliare da destra verso sinistra, concorre a formare quello schema mentale che aiuterà il bambino ad affrontare il libro vero e proprio».

In alto: *Il postino Pat*, uno dei cartoni animati più seguiti di RaiSat Ragazzi. A fianco: il logo del progetto "Nati per leggere", disegnato da Altan.

Uno spunto per inventare giochi

Ma a che età si può iniziare a leggere le fiabe ai bambini? «Di solito dopo i 4 anni. Per i più piccoli ci sono in commercio moltissimi libri, penso ad esempio alle avventure a fumetti della cagnolina Pimpa, che sono adatti perché hanno colori molto vivaci e forme ben definite e riconoscibili dai bambini».

Più il bambino è piccolo, inoltre, più la lettura deve essere "partecipata": «Noi diciamo sempre: leggere con il bambino, non leggere al bambino. Il logo di "Nati per leggere", che è stato disegnato da Altan, mostra una mamma con in braccio un bambino. L'adulto deve far partecipare il bambino alla lettura, indicandogli delle parti, o prendendo spunto dal libro per inventarsi dei giochi. Il libro per un bambino deve diventare una finestra sul mondo, uno strumento per conoscere e per conoscersi. Uno dei libri che abbiamo fatto pubblicare è una raccolta di fotografie di volti di bambini. Nell'edizione americana i volti sono a grandezza naturale».

Sulla frequenza con cui leggere ad alta voce ai piccoli, dice Bazzoli, «non ci sono prescrizioni, dipende dal bambino e dalla disponibilità dei genitori: farlo tutte le sere prima di andare a dormire sarebbe il massimo, ma anche 2-3 volte la settimana va bene, l'importante è farlo con piacere».

E.ARC.

I BAMBINI TRA LIBRI E TELEVISIONE

È vero che i bambini stanno incollati per ore davanti alla Tv? E che non amano i libri? Le risposte le troviamo sfogliando il *Rapporto nazionale sulla condizione dell'infanzia e dell'adolescenza*, elaborato da Eurispes e Telefono Azzurro (consultabile sul sito *www.azzurro.it*), che comprende anche un capitolo dedicato al tempo libero dei più piccoli.

Televisione

Quasi un terzo dei bambini intervistati, di età compresa tra i 7 e gli 11 anni (32,6 per cento), segue la Tv da una a tre ore al giorno; un altro terzo (32,3) per meno di un'ora al giorno. Il 13,5 non segue la televisione tutti i giorni. Il 7,6 afferma di guardare quotidianamente la Tv dalle 3 alle 5 ore; l'8,4 per cento per più di 5 ore. Tra i maschi sono leggermente più numerosi che tra le femmine i forti "consumatori" del piccolo schermo.

Più della metà dei bambini (54,7 per cento) non guarda mai trasmissioni con il "bollino rosso"; il 21,6 per cento, invece, le guarda in compagnia di persone adulte, il 6,3 per cento con amici o fratelli, il 14,5 per cento anche da solo. Le bambine sono in generale più rispettose del "bollino rosso".

Il 62,9 per cento dei bambini trova "disturbanti" le immagini di guerra e di morte mostrate dai telegiornali. Al secondo posto si collocano le scene di sesso e di nudo, "fastidiose" per il 58,5 per cento dei bambini. Il 56,6 per cento dei piccoli intervistati si dice poi infastidito dalla volgarità e dalle parolacce sul piccolo schermo; il 53,8 per cento dalle scene di violenza in film o telefilm.

Libri e favole

Un bambino su tre afferma di leggere da uno a tre libri l'anno, il 22,3 per cento supera addirittura i 12 libri in un anno. Dichiara di avere abitudini opposte il 14,4 per cento dei bambini intervistati, che risulta completamente disinteressato alla lettura di testi extrascolastici.

Svanisce, infine, l'idea romantica dei genitori che raccontano le favole ai figli: ben un quarto dei bambini non ha mai ascoltato favole raccontate dai loro genitori. Il 39,3 per cento dichiara di aver partecipato a questo rito familiare solo qualche volta. Il 30,9 per cento, invece, dice che i genitori raccontano loro le favole spesso (16 per cento) o sempre (14,9 per cento).

Appendice

Da “La tecnica della scuola” del 20 ottobre 2005

DENTRO LA SCUOLA

Diverse le esperienze già sviluppate in classe

Un robot... per amico

di Daniele Barca

« La robotica a scuola: futuro o presente? Il progetto nazionale “Robot a scuola” promuove l'impiego nell'insegnamento di questi strumenti della ricerca e dell'industria »

Avete mai assistito ad una partita di Robocup? Conoscete Aibo? Avete visto il film "A.I. Intelligenza Artificiale" di Spielberg? Beh, se il mondo dei robot vi è sembrato sempre qualcosa di distante, relegato alla fantascienza o a settori della ricerca scientifica iperspecializzati, allora dovrete ricredervi. Già da quest'anno scolastico in 32 scuole italiane, dalle elementari alle superiori, si realizzeranno macchine intelligenti capaci di rispondere a comandi, prevedere ostacoli, reagire a stimoli esterni... insomma dei piccoli robot. Così Robocup, il campionato mondiale di calcio per automi, potrà contare su nuovi appassionati; Aibo, il robot domestico (assomiglia ad un cane) che la pubblicità assicura non solo saper sentire e vedere, ma anche provare sentimenti, diventerà il fratello più grande delle realizzazioni dei nostri studenti; le perplessità e i dubbi che ha scatenato il film di Spielberg sul ruolo nel nostro futuro di queste macchine potranno divenire argomento di discussione in classe.

Già, perché il senso comune sulla faccenda robot rinvia sempre a dimensioni future e non sempre rassicuranti, soprattutto se si pensa a macchine di fattezze umanoidi. Ma certamente molti sanno che già oggi e da tempo, proprio in Italia siamo all'avanguardia nella costruzione di automi per l'industria, di macchine intelligenti che producono macchine. Anche nel mondo della scuola sono diverse le esperienze che già da anni si sviluppano in classe. E non solo, come si sarebbe portati a credere, negli istituti superiori più versati nelle applicazioni dell'elettronica e della meccanica; ma anche nelle elementari, dove la costruzione di piccole macchine semoventi, precedute da semplici descrizioni di progettazione, magari al Pc, rispondono in pieno a quei principi didattici dell'apprendere facendo che più di cento anni fa il "buon, vecchio Dewey" proclamava come determinanti per l'efficacia dell'apprendimento e che, in qualche modo, più recentemente Papert ha rispolverato con il cosiddetto "costruzionismo", vale a dire l'idea che, soprattutto per i bambini, il sapere è somma di piccoli mattoncini, da smontare e rimontare per arrivare a conoscere con le proprie forze. Rivalutando, in chiave didattica, il ruolo del gioco Lego e aggiornandolo con l'uso del Pc.

Insomma, dietro questa passione e interesse per i robot e la robotica di insegnanti e studenti, c'è sicuramente tutto l'*appeal* che comporta inevitabilmente il nuovo, il tecnologico, il futuribile. E se si confronta tutto questo con una scuola dove ambienti, spazi e strumenti più che antichi sono vecchi, certo la "simpatia" che i robot sono destinati ad attrarre è più che naturale. Tuttavia, non va dimenticato che la loro introduzione in aula ha almeno due risvolti molto importanti, uno di natura didattica, l'altro di natura economico-culturale. Infatti, in primo luogo va osservato che l'introduzione di queste macchine non è solo divertimento e gusto del fare, ma richiede agli studenti capacità di "pensare" la macchina, di progettarla, di riflettere sulle azioni che deve governare, e di sviluppare riflessioni critiche sul rapporto tra tecnologia ed uomo, oggi così forte e quotidiano (basti pensare per quanti il telefonino costituisce una sorta di "protesi" dell'orecchio...). In secondo luogo non va dimenticato che la formazione di ricercatori in questi campi è decisiva in tutto il mondo avanzato e in tutti i campi dell'economia e dell'industria moderna, dall'"antica" industria meccanica alla più moderna industria per le telecomunicazioni. Ed introdurre già a scuola un interesse per robot e automi può essere un primo passo per favorire la crescita di queste risorse umane.

Tutto questo lo sa bene la scuola di robotica di Genova (www.scuoladirobotica.it) che, con un occhio alla filosofia e l'altro allo sviluppo scientifico ed economico, sin dalla sua fondazione, grazie all'impegno continuo del prof. Gian Marco Verruggio, promuove attività e progetti che mirano a far incontrare la robotica con le classi, dalle elementari alle superiori, della scuola italiana.

Come il progetto "Robot a scuola" - d'intesa con la Direzione Generale per i Sistemi Informativi del Miur e il supporto dell'Itis "Severi" di Padova - che mira a realizzare una rete di scuole primarie e secondarie, in cui non solo sperimentare la costruzione, la programmazione e la guida di piccoli automi, ma anche scambiare esperienze e condividere risorse grazie all'uso di internet.

Il tutto in un'ottica in cui lo studio non sia separato dal gioco, l'apprendimento dal divertimento, il fare dalla riflessione. In un recupero della manualità che spinga a superare l'antica frattura tra teoria e pratica. Perciò, durante l'anno scolastico 2005/2006, il progetto metterà a disposizione della rete di 32 scuole aderenti, distribuite su tutto il territorio nazionale materiali didattici per la realizzazione dei robot.

Ma non solo: l'ottica è quella della condivisione e dell'apprendimento collaborativo, in cui le varie esperienze crescono nel confronto. Pertanto, ad una prima fase di "comunità" - attualmente in corso - in cui sarà fondata la comunità virtuale di insegnanti che partecipano al progetto, con la realizzazione di una piattaforma (http://www.impara-online.com) destinata a raccogliere materiali e strumenti, succederà una seconda, chiamata "di socializzazione", in cui sarà avviato lo scambio di esperienze acquisite tra le scuole.

Seguiranno i momenti della didattica e della sperimentazione, durante i quali si avvieranno nelle classi le attività con i piccoli robot fino alla loro realizzazione. Evento finale sarà l'incontro-esibizione, a giugno 2006, durante il quale le scuole avranno modo di mettere in mostra le proprie "creature artificiali". Per le classi che vi parteciperanno sarà indubbiamente un anno scolastico di novità, un anno per costruire, un anno per imparare.

Un anno per riflettere, perché il tema del rapporto macchine-uomo non sia solo una traccia d'esame... .

Appendice

Da “La tecnica della scuola” del 20 ottobre 2005

Il rischio del tecnoautismo

Dipendenza da internet

di Alessandra Muschella

Uno stretto contatto col mondo elettronico può travolgere. E se gli adulti rischiano di essere soffocati, i più piccoli sono esposti a un rischio maggiore

Sono soprattutto bambini e adolescenti, infatti, i pazienti affetti da patologie associate alla dipendenza da internet ricoverati a Pechino in una clinica specializzata. Tutti ragazzi che hanno lasciato la scuola a causa della loro mania di navigare, chattare e giocare in rete. Secondo le statistiche la Cina, con 94 milioni di persone, sarebbe al secondo posto, dopo gli Usa, nella graduatoria mondiale per numero di navigatori di internet.

Nel 2004, sempre per dipendenza da internet, alcuni finlandesi sono stati esonerati dal servizio militare. Lo hanno comunicato le Forze armate di quel Paese. Non ci sono, comunque, dati ufficiali sull'indice di esoneri legati alla dipendenza dalla rete.

Intossicazione da computer

Alcuni esperti sostengono che in Germania il 3% dei tedeschi che ha un accesso a internet soffre di molti, a volte gravi, disturbi psicologici indotti, per l'appunto, dall'abuso della rete.

Ed è del 1999 il primo caso italiano di ricovero per la stessa tipologia di abuso. Si è manifestato con un grave stato confusionale, accompagnato da allucinazioni e deliri. La "vittima" aveva trascorso tre giorni quasi ininterrottamente al computer, passando freneticamente da un sito all'altro.

Di fatto, disturbi e malesseri sono registrati ormai da qualche tempo da chi usa in maniera incontrollata il web. Da chi rimane attaccato al computer, continuando a saltare da un sito all'altro, senza rendersi conto del tempo che passa, allontanandosi dalla realtà, dalla vita sociale e dal lavoro, perdendo anche molte ore di sonno. Se ci si alza la notte per bere, non si resiste alla tentazione di scaricare la posta elettronica. Si chiama "cyber intossicazione", meglio conosciuta come "Net Addiction". Fra le conseguenze: depressione, nervosismo, panico, scarsa volontà di interagire col prossimo, agitazione, disturbi del sonno, brividi e intorpidimento delle mani.

Uso inconsapevole della rete

Internet, dunque, fa davvero male?

Che questo possa in certe situazioni accadere lo pensa un numero sempre maggiore di esperti. Le molte opportunità di relazionarsi via internet sembrano, infatti, capaci di produrre non pochi effetti indesiderati e, talvolta, nocivi allo sviluppo della persona o alla conduzione di una vita socialmente soddisfacente. I dati sono allarmanti e pare vi siano i presupposti affinché la situazione peggiori, di pari passo col perfezionamento tecnologico.

Si parla già di una vera e propria psicopatologia che prende il nome di Internet Addiction Disorder (I.A.D.).

Sul rapporto morboso e talvolta ossessivo con le nuove tecnologie vengono allestite anche mostre, indetti congressi, seminari e manifestazioni. In Italia, nel corso di una recente iniziativa voluta dalla Commissione Bicamerale per l'Infanzia, sono stati discussi i problemi psicologici legati alla diffusione delle nuove tecnologie.

Fra le diverse conseguenze ne è emersa una che è stata denominata "tecnoautismo", riferita all'impossibilità di esprimere le proprie emozioni, i propri sentimenti, al di fuori di un contesto elettronico e telematico.

Il tecnoautistico è, nello specifico, un minore, in genere tra i 6 e i 9 anni, per il quale soltanto il mondo cyber consente di veicolare emozioni. Tra i dati presentati nel corso del simposio vi è quello secondo cui su cento bambini, il 15% cerca amicizie in rete. Ed è lì che si annidierebbero i rischi di un uso inconsapevole della rete, ritenuta la fonte esclusiva di ogni affetto e relazione.

L'oggetto ludico ieri e oggi

Solo nei racconti degli anziani e su alcuni libri che riferiscono le tradizioni popolari persiste ancora oggi memoria di vecchi giochi. Giochi fatti per le strade, con mezzi di fortuna, sassi, gessi e corde. A casa poi, potevano andar bene le pentole o i bastoni della scopa. Oggetti semplici che si prestavano alla riproduzione di gesti consueti e facilmente riproducibili nel vivere quotidiano.

Oggi, gli stimoli cui vengono sottoposti i bambini sin dalla più tenera età sono altri. E se innocuo è alla fine un cagnolino che cammina da solo, probabilmente non lo è altrettanto un videogioco usato in modo esclusivo e compulsivo.

E dire che molti genitori vanno anche fieri di un uso precoce del computer, fregiandosi del merito di aver personalmente istruito i propri pargoli. Nel 2003, un utente non registrato così scriveva su un forum di discussione:

"Mia figlia di due anni e mezzo è molto attratta dal computer. Del resto da quando è nata vede me e il mio amore (ciao patata!) a trafficare sugli stessi, oltretutto ne abbiamo la casa piena... Per quanto non le abbiamo mai fatto mancare tutti i giocattoli del caso (anzi, forse ne ha un pò troppi...) uno dei suoi più grandi piaceri è giocare col mio portatile in "modalità pooh" e, forse, emularmi, o forse si diverte a vedere i giochini [...] Spero che crescendo impari ad esprimersi anche con i mezzi informatici e a realizzare tramite questi i propri desideri (in senso ampio) come suo padre ha fatto finora. Sono sicuro che nonostante questo, come me, non si farà mancare niente nella vita".

Quanto sopra vuole essere solo uno spunto per fermarsi un attimo e riflettere...

Appendice

Scheda di rilevazione

Bambini e televisione – Abitudini e comportamenti

1) Quanti anni hai?

_____

2) Maschio O Femmina O

3)Quante televisioni ci sono a casa tua?
O Nessuna O Una O Due O Tre O Più di tre

4) Dove si trova/trovano?
O Cucina O Salotto O Camera da letto dei miei genitori
O Camera mia O Camera dei miei fratelli

5) Di solito guardi la televisione:
O quasi mai O 1-2 giorni a settimana O 3-4 giorni a settimana
O tutti i giorni

6) In quali momenti della giornata guardi di solito la Tv?
O La mattina, prima di andare a scuola
O All'ora di pranzo (quando sono tornato da scuola, prima di fare i compiti)
O Nel pomeriggio, dopo aver fatto i compiti
O La sera, durante la cena
O Prima di andare a dormire

7) Quando guardi la Tv sei:
O Da solo O Insieme alla mamma o al papà O Insieme ad un amico o un'amica
O Insieme a un fratello o una sorella più grandi di me O Insieme a un fratello o una sorella più piccoli di me O Insieme alla nonna o al nonno

Appendice

8) Fai qualcos'altro quando guardi la Tv?
Si O No O

9) Se si, cosa fai?
O Mangio O Faccio i compiti O Gioco con la playstation O _____

10) Quali sono i tuoi programmi preferiti?
O Film O Telegiornali O Sport O Documentari O Programmi musicali
O Telefilm O Cartoni animati O Telequiz O _____

11) Scrivi qual è il tuo programma preferito e che cosa ti piace dello stesso.
_____
_____

12) Ti è mai successo di usare una frase che hai sentito alla televisione?
Si O No O
Se si fai qualche esempio_____
_____

13) Ti è mai successo di vivere alcune scene che hai visto alla Tv (ad esempio di un film)?
Si O No O
Se si descrivile_____
_____

14) La Tv ti piace soprattutto perché
O È divertente O Fa conoscere nuove cose e nuove persone
O È possibile guardarla insieme agli amici O Mi fa vedere posti in cui non potrei mai andare
O Mi fa venire in mente idee a cui non avevo mai pensato O _____

Appendice

15) Ti piacciono le pubblicità?
Si O No O
Se si descrivi quale ti piace di più e perché_____
_____

16) Qualcuno dice che in Tv c'è molta violenza, sei d'accordo?
Si O No O

17) Secondo te la violenza che vedi in Tv è sempre reale?
Si O No O

18) Secondo te, in quali programmi la violenza è reale?
O Film O Telegiornali O Telefilm O Sport O _____

19) Che cosa fai quando alla Tv vedi qualcosa che ti spaventa?
O Continuo a guardare il programma O Cambio canale O Cerco di distrarmi pensando ad altro
O Spengo la televisione O Abbasso il volume O Chiamo la mamma o il papà
O Parlo di quello che ho visto con la mamma o il papà O Chiudo gli occhi

20) Di solito guardi i telegiornali?
O Mai O 1-2 giorni a settimana O 3-4 giorni a settimana O Tutti i giorni

21) Le notizie che guardi al telegiornale ti fanno sentire:
O preoccupato O ansioso O annoiato O spaventato O triste
O interessato O divertito

22) Scrivi in breve come ti sentiresti senza la televisione
_____
_____

Appendice

Grazie della tua preziosa collaborazione

FINE

Il presente elaborato di Laurea è stato eseguito da

Pusateri Maria Donatella

Studentessa del corso di Laurea in Formatore Multimediale

Un ringraziamento particolare va al mio stimatissimo tutor

Prof. Ignazio Licciardi

Ai miei genitori e a quanti mi hanno "sopportato" durante il corso di studi…..