



INDICE



Senso e
finalità
della media
education



La media
education
nello 0-6



Prospettive
di crescita e
di lavoro



SENSO E FINALITÀ DELLA MEDIA EDUCATION

1



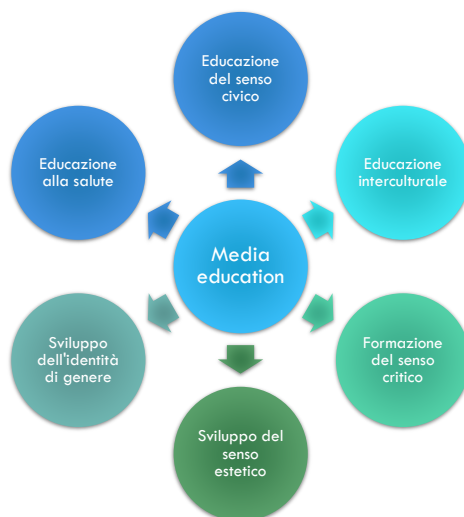
FINALITÀ DELLA MEDIA EDUCATION E COMPETENZA MEDIALE



FINALITÀ DELLA MEDIA EDUCATION E COMPETENZA MEDIALE

AREE DI COMPETENZA	FINALITÀ
Letto	Saper analizzare la struttura linguistica dei media, riconoscendone gli elementi testuali. Saper interpretare e valutare un messaggio nei punti di vista e nei valori che esprime.
Fruitore	Riconoscere i propri gusti e inclinazioni di consumo mediale. Saper scegliere le modalità del proprio consumo mediale.
Scrittore	Saper produrre un messaggio utilizzando in modo appropriato le regole linguistiche dei media, per raggiungere un dato obiettivo comunicativo.

LE "APERTURE" DELLA MEDIA EDUCATION



LA MEDIA EDUCATION
NELLO 0-6

2

LE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL 3-6

Indicazioni 2012

Campo di esperienza *Immagini, suoni, colori*

"Il bambino si confronta con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore. La scuola può aiutarlo a familiarizzare con l'esperienza della multimedialità (la fotografia, il cinema, la televisione, il digitale), favorendo un contatto attivo con i *media* e la ricerca delle loro possibilità espressive e creative."

- a) Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- b) Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
- c) Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.



NEL LONTANO 1991...

Negli Orientamenti per la scuola materna
→ campo di esperienza *Messaggi, forme, media*

"Consolidare nel bambino le abilità sensoriali, percettive, motorie, linguistiche e intellettive, impegnandolo nelle prime forme di riorganizzazione dell'esperienza e di esplorazione e ricostruzione della realtà. Inoltre essa stimola il bambino alla produzione e interpretazione di messaggi, testi e situazioni mediante l'utilizzazione di una molteplicità ordinata di strumenti linguistici e di capacità rappresentative. Nel contempo, rivolge particolare attenzione allo sviluppo di capacità culturali e cognitive tali da consentire la comprensione, la rielaborazione e la comunicazione di conoscenze relative a specifici campi di esperienza" (par. 2, 1).

NEL LONTANO 1991...

- a) demistificare e deassolutizzare messaggi e linguaggi, in modo da reagire soprattutto a quelle forme mediatiche, come la pubblicità, cui il bambino è quotidianamente sottoposto in maniera intensiva;
- b) utilizzare, facendone attività didattica, le numerose occasioni che implicitamente accompagnano le trasmissioni radiotelevisive, il cinema, i fumetti, i cartoon ed i videogame, in modo da sviluppare consapevolezza e senso critico;
- c) privilegiare proposte "che possono meglio facilitare e stimolare comportamenti attivi, sociali e creativi";
- d) avviare una riflessione sulle strumentazioni tecniche, per comprenderne il significato culturale;
- e) rievocare e riprodurre esperienze e situazioni tipiche dei media, per farne oggetto di gioco e di verbalizzazione, di confronto, di conoscenza e di rappresentazione sempre più ricche;
- f) "giocare alla TV", avviando una prima esplorazione e comprensione diretta delle operazioni di ripresa e montaggio che stanno alla base del comunicare e narrare visivamente.

ACCOMPAGNARE LO SVILUPPO DEL BAMBINO



LE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL 3-6

Indicazioni 2004	Indicazioni 2007
<p><i>Fruizione e produzione di messaggi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere testi della letteratura per l'infanzia letti da adulti o visti attraverso mass media (dal computer alla Tv), e motivare gusti e preferenze; • Sperimentare diverse forme di espressione artistica del mondo interno ed esterno attraverso l'uso di un'ampia varietà di strumenti e materiali, anche multimediali (audiovisivi, TV, CD-Rom, computer), per produzioni singole e collettive. 	<p><i>Il sé e l'altro:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Si rende conto che esistono punti di vista diversi e sa tenerne conto • Dà spiegazioni del proprio punto di vista <p><i>Linguaggi, creatività, espressione:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Segue con attenzione e con piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione e l'analisi di opere d'arte • Inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione. Si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e sa utilizzare diverse tecniche espressive • Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale • Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse <p><i>I discorsi e le parole:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Racconta, inventa, ascolta e comprende le narrazioni e la lettura di storie • Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie <p><i>La conoscenza del mondo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Prova interesse per gli artefatti tecnologici, li esplora e sa scoprirne funzioni e possibili usi

CON QUALI MEDIA LAVORARE?



METODOLOGIE DA PRIVILEGIARE





PROSPETTIVE DI CRESCITA E DI LAVORO

3

QUALCHE IDEA

- Un *media educator* in ogni servizio, con funzioni di supporto e consulenza
- Coinvolgere le famiglie, per creare una *comunità mediaeducata* (tenendo conto che anche i genitori hanno bisogno di imparare queste cose)
- Creare, tramite i coordinatori, un piccolo archivio delle esperienze fatte per diffondere il know-how
- Testare le *buone pratiche* → valutazione, sperimentazione, ricerca
- Verso un curriculum per la media education 0-6? Perché no?

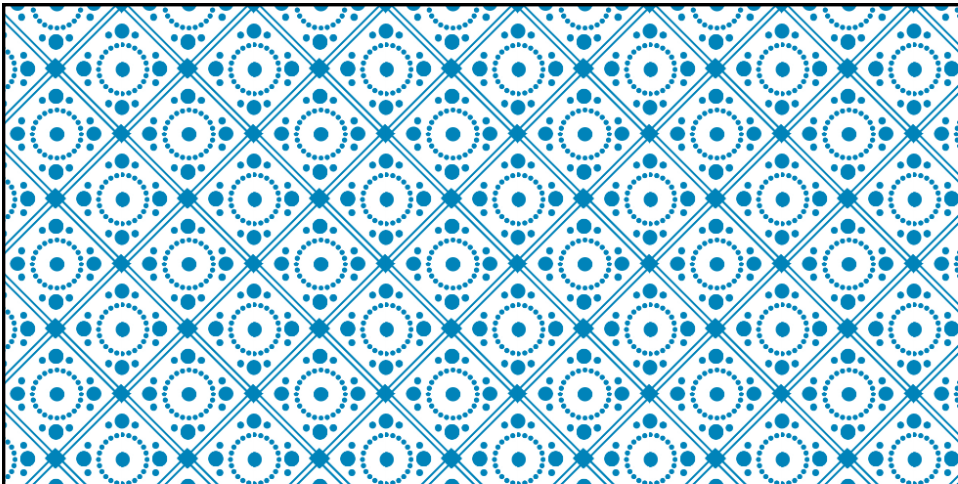
PER APPROFONDIRE

Di taglio teorico

- D. BUCKINGHAM, *Media education*, Trento, Erickson, 2006.
- B. WEYLAND, *Multimedia Kindergarten Bildung. Presenza e impiego dei multimedia nelle scuole dell'infanzia dell'Alto Adige*, Trento, Erickson, 2011.
- P. FERRI – S. MANTOVANI, *Digital Kids*, Milano, Rizzoli-Etas, 2012.
- D. FELINI, *Pedagogia dei media*, Brescia, La Scuola, 2004.

Di taglio didattico

- L. D'ABBICCO, *Video-form-azioni. Giochi ed esercizi con e intorno al video*, Molfetta, La Meridiana, 2006.
- E. PASETTI, *L'universo dei cartoni animati. Fare scuola con la fantasia*, Roma, Unicef, 2002.
- F. CERETTI – D. FELINI – R. GIANNATELLI (a cura di), *Primi passi nella media education. Curricolo di educazione ai media per la scuola primaria*, Trento, Erickson, 2006.
- L. D'ABBICCO – C. OTTAVIANO, *La televisione in classe*, Brescia, La Scuola, 1999.
- AA.VV., *Look Again! A teaching guide to using film and television with three-to eleven-year olds*, London, British Film Institute, 2003.



Damiano Felini

Università di Parma

DUSIC - Dipartimento di Discipline umanistiche, sociali
e delle imprese culturali - Unità Educazione

email: damiano.felini@unipr.it

web: <http://unipr.academia.edu/DamianoFelini>

