

SEZIONE 3 CAPITOLO 11

Videogiochi, applicazioni e formazione nel campo dell'istruzione pre-primaria e primaria

Abstract

Gli utenti dei nuovi media stanno ringiovanendo da quando sono stati introdotti i telefoni cellulari e i tablet. In Australia, quasi tutti i bambini di cinque anni accedono regolarmente a Internet (Swist, Collin, McCormack, & Third, 2015). Tuttavia c'è una differenza su ciò che i bambini usano a seconda della loro età. Ci sono molti giochi e applicazioni che si rivolgono ai bambini in età prescolare. Poiché l'uso dei nuovi media è abbastanza comune nella nostra vita quotidiana, c'è la possibilità di far giocare i bambini piccoli con le app per familiarizzare con i nuovi media ma potrebbero anche imparare compiti utili con questi nuovi media. Allo stesso tempo, tuttavia, è responsabilità degli adulti proteggere i bambini da contenuti non appropriati. Anche i genitori, gli assistenti e gli insegnanti dovrebbero prendersi cura di cosa e quando vengono forniti nuovi contenuti mediatici ai bambini. Nella situazione ideale, i bambini traggono il massimo beneficio dai nuovi media quando si tratta di imparare cose nuove o di ricordare contenuti che già conoscono. Pertanto può essere utile imparare ad affrontare i nuovi media considerandoli una buona base per i comportamenti futuri. In questo capitolo viene fornita una definizione dei livelli 0 e 1 della classificazione ISCED. Verrà illustrato il background pedagogico dell'insegnamento e della supervisione sui bambini più piccoli nel campo del consumo dei nuovi media. Inoltre, esempi di buone pratiche per giochi a scopo di apprendimento completano questa sezione.

Introduzione

Dimmelo e me ne dimenticherò,

Mostramelo e me lo ricorderò,

Coinvolgimi me e lo capirò.



Antico proverbio cinese

Confucio (551 - 479 a.C.)

I bambini cominciano ad imparare dai primi giorni di vita attraverso il gioco. Giocando possono esercitare funzioni importanti, andare oltre i vincoli della realtà, formare comportamenti sociali ed entrare in contatto con i loro coetanei per ottenere l'approvazione sociale. Sembra ovvio che i giochi (educativi) dovrebbero essere usati per fornire loro conoscenze ed esperienze utili per tutta la loro vita futura.

Oggi i bambini di 6 anni utilizzano quotidianamente smartphone o altri dispositivi digitali. In molti casi hanno dispositivi propri e hanno competenze pratiche più elevate nel loro uso rispetto ai loro genitori. Utilizzano questi dispositivi per giocare, scattare e inviare foto, guardare video, cercare su Google™ (Zartler, Kolger & Zuccato, 2018). Minecraft e Clash Royal sono tra i giochi più utilizzati dai bambini dai 6 ai 10 anni¹.

Ma la gestione di giochi e dispositivi di gioco - come console, computer e smartphone - evoca anche paure e preoccupazioni nei genitori, negli insegnanti e in altri supervisori. A che età i bambini dovrebbero avere un dispositivo proprio? Per quanto tempo si dovrebbe permettere loro di usarlo? E la sicurezza dei dispositivi e delle applicazioni? Quali contenuti sono adatti a mio figlio? Tutte queste sono domande che comunemente sorgono.

In questo capitolo tratteremo il background teorico che sta dietro all'uso dei videogiochi, e delle applicazioni nel campo dell'educazione pre-primaria ed elementare, nonché le implicazioni dell'uso pratico dei giochi in questa fascia di età. Inizieremo con la definizione della Classificazione Internazionale Standard per l'Educazione e daremo un'occhiata ai livelli ISCED 0 e 1. Conoscendo quali bambini sono destinati ad imparare a quale età, proseguiamo con le nuove scoperte sull'uso dei nuovi media e dei giochi elettronici da parte dei bambini piccoli. Presentiamo i diversi sistemi di classificazione per età rilevanti in Europa e descriviamo in dettaglio PEGI 3 e PEGI 7. Mostriamo i

¹ Saferinternet.at - Luci Pfeffer - https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Footer/Presse/Infografik_SID_2018_web.pdf

cambiamenti e i rischi per l'uso dei giochi elettronici in età prescolastica e primaria e concludiamo la parte teorica con raccomandazioni sull'uso dei giochi in questa fascia di età.

Nella sezione pratica, viene analizzata la struttura di alcuni videogiochi educativi esemplari, tra cui Nintendogs, AUDITORIX e Tongo Music, per finire con 2 casi di studio reali. Il primo caso di studio presenta il lavoro della Learning and Teaching Scotland (LTS) e le sue scoperte sull'uso di giochi commerciali per l'insegnamento e l'apprendimento. Il secondo caso di studio riguarda il progetto KiTab che promuove una basica educazione ai media negli asili nido.

Conclusione

In questo capitolo abbiamo dato uno sguardo al background pedagogico in relazione ai bambini in età pre-primaria e primaria, guardando prima ai livelli ISCD 0 e 1 prima di immergerci nella pedagogia relativa all'età pre-primaria e primaria. Poiché l'apprendimento dei bambini piccoli ha bisogno di molte esperienze individuali e di un ambiente sicuro e protetto, è essenziale la supervisione di un adulto per fornire reali esperienze di apprendimento e la possibilità di interagire. Poiché i bambini hanno bisogno di un loro approccio individuale, l'adulto non dovrebbe interferire troppo. In età primaria l'ambiente di apprendimento dovrebbe favorire non solo l'acquisizione di competenze di base come la matematica, la lettura e la scrittura, ma anche lo sviluppo di valori e competenze sociali. In tutte le fasi dovrebbero essere promossi i punti di forza individuali.

Nella sezione successiva abbiamo esaminato la situazione attuale dell'uso dei media e dei giochi in età pre-primaria e primaria. Abbiamo scoperto che l'uso di dispositivi multimediali per l'accesso a Internet o soprattutto per giocare è abbastanza comune al giorno d'oggi. L'uso inizia già nell'età pre-primaria, ma l'educazione ai media spesso non inizia prima degli 8 anni di età scolare. Oggi non vengono utilizzati solo i computer, ma anche smartphone, tablet, TV e console di gioco. Gli smartphone e i tablet sono i dispositivi più utilizzati nei giochi elettronici. Il gioco è la ragione principale per l'uso dei dispositivi digitali nella fascia di età pre-primaria e primaria.



Molti bambini sono molto esperti nell'uso dei media digitali. Ma adulti ed educatori non devono dimenticare che soprattutto i bambini in età prescolare spesso non si rendono realmente conto delle implicazioni delle loro interazioni con i dispositivi digitali. I genitori e gli educatori hanno la responsabilità di fornire un ambiente sicuro per questi bambini e di favorire lo sviluppo di competenze in materia di alfabetizzazione mediatica - per adulti e bambini. Ci sono molte risorse istituzionali per adulti che aiutano ad assumersi questa responsabilità, come le iniziative nazionali ed internazionali (come PEGI, USK, IARC) e punti informativi nazionali (come saferinternet.at, safekids.com, ecc.). Abbiamo identificato i rischi e le opportunità più comuni per il gruppo di età pre-primaria e primaria e abbiamo chiuso questa sezione con raccomandazioni per gli educatori per questo gruppo target.

Nell'ultima sezione abbiamo presentato tre interessanti casi di studio e due scenari di casi reali. Il primo caso reale riguarda l'uso del gioco di serie Nintendogs nell'ambito di una lezione interdisciplinare e il secondo caso reale riguarda il progetto di educazione ai media KiTab, che si occupa di educazione ai media negli asili nido.

Concludendo questo capitolo è importante sottolineare quanto sia importante il ruolo dei genitori/educatori quando i giochi devono essere usati dai bambini in età prescolare e primaria. Devono accompagnare questi bambini per rendere l'esperienza sicura, facilitare e favorire la comunicazione e gettarne le basi pedagogiche.

