



PREMESSA

I videogiochi hanno oggi una diffusione capillare tra i bambini e gli adolescenti. Giocati su console o su internet, da soli o con gli amici, riempiono tanta parte del tempo libero dei più piccoli. Giocare fuori casa è sempre più difficile, specie nelle città, dove i genitori lavorano e la strada o il cortile vengono percepiti come poco sicuri. Sono allora i mezzi di comunicazione a fare compagnia al bambino nei lunghi pomeriggi invernali. La scuola comincia ad attrezzarsi per proporre l'educazione ai media ma sembrano i media più classici a fare la parte del leone: televisione, stampa e cinema sono quelli che più facilmente entrano nel curriculum scolastico. Videogiochi e internet stanno ancora alla finestra, anche perché non è facile farsi un'opinione argomentata sui rischi e le opportunità che questi mezzi possono offrire.

Anche per i genitori sono poche le possibilità di formazione: difficilmente conoscono il sistema di classificazione PEGI che l'associazione europea dei videogiochi (ISFE) ha realizzato per mettere i genitori in condizione di scegliere con più consapevolezza. Vengono infatti segnalati il limite d'età e la tipologia di contenuto come, ad esempio, la presenza di immagini violente.

Conoscere meglio i videogiochi permette ai bambini di essere maggiormente preparati nell'affrontare rischi e pericoli e nel coglierne al meglio le opportunità. "Ecco allora il videogioco diventare strumento di apprendimento importante per i bambini, non solo per i percorsi narrativi e contenutistici che può produrre, ma anche per la sua capacità di creare nuove grammatiche e nuove sintassi; di interagire con figure in movimento dentro spazi bi- o tri-dimensionali, di amplificare lo sviluppo di quel "pensiero parallelo" che garantisce l'acquisizione da una pluralità di fonti e di stimoli in grado di sviluppare maggiore flessibilità intellettuale e autonomia"¹.

¹ R. Genovesi, L'A B C dei videogiochi, p. 6, Dino Audino Editore

CONTESTO NORMATIVO

L'Assemblea Legislativa, nel mese di luglio del 2008, ha varato la L.R. 14/2008 "Norme in materia di politiche per le giovani generazioni". La necessità di un'alfabetizzazione mediale viene sancita dall'art 12 e dall'art. 40, comma 7.

Art. 12

Educazione ai media

1. La Regione promuove l'educazione ai media quale fondamentale strumento per lo sviluppo del senso critico, della capacità di analisi dei messaggi e delle strategie comunicative, dell'uso creativo e consapevole delle potenzialità espressive proprie dei diversi soggetti della comunicazione e dei diversi media. A tal fine sostiene iniziative di ricerca e progetti di formazione rivolti alle giovani generazioni riguardanti l'educazione alla comprensione e all'uso dei linguaggi mediali, anche attraverso apposite convenzioni con centri studi, poli specialistici e università.
2. La Regione, attraverso il Comitato regionale per le comunicazioni (CORECOM) e il Garante per l'infanzia e l'adolescenza, promuove iniziative informative, formative, nonché protocolli volti alla diffusione di codici di autoregolamentazione in materia di comunicazione, stampa, trasmissioni radiotelevisive e internet in rapporto alla rappresentazione dei minori e ad iniziative di comunicazione e programmi radiotelevisivi loro rivolti.
3. La Regione e gli enti locali promuovono forme di confronto con il sistema dei mezzi d'informazione al fine di costruire stabili e continuative modalità di raccordo e dialogo per una corretta informazione dell'opinione pubblica sulla condizione e sui diritti dei bambini.

Art. 40

Interventi di promozione culturale

7. La Regione contrasta le cause che possono indurre il divario digitale tra i giovani sia a livello tecnologico, sia culturale, anche promuovendo la conoscenza e l'uso critico delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione e favorendo la padronanza della multimedialità.

Il Corecom viene riconosciuto come uno dei principali soggetti promotori di politiche in questo ambito anche in virtù della competenza attribuitagli dall'AGCOM nell'ambito della tutela dei minori che considera l'educazione e la formazione come strumenti fondamentali per permettere al cittadino-bambino di usufruire dei media con maggiore competenza, accortezza e sapere.

PROGETTO

Il progetto consiste nell'attivazione di 9 laboratori, uno per Provincia. Nel laboratorio verranno affrontati questi punti:

- a) Indagine e riflessione sul consumo di videogiochi da parte dei bambini;
- b) Analisi e ricerca sul funzionamento dei videogiochi e sulle diverse tipologie esistenti
- c) Produzione di un livello del videogioco. Ogni classe produrrà un livello sviluppando un argomento e i 9 livelli così realizzati comporranno il videogioco finale. Ogni classe inoltre tradurrà alcuni contenuti normativi in gioco per facilitarne la conoscenza ai coetanei.

L'obiettivo finale, a livello produttivo, è quello di realizzare un videogioco con i bambini che permetterà loro di capirne il funzionamento grazie alla didattica laboratoriale del "fare e disfare". I contenuti del videogioco riguarderanno l'educazione alla cittadinanza

e l'educazione ai media e saranno approfonditi con le insegnanti e sviluppati successivamente con i bambini.

Le nuove conoscenze acquisite nel progetto emergeranno da un lavoro di ricerca e scoperta e non da una didattica trasmissiva.

Sono previsti anche 9 incontri di presentazione del videogioco nelle nove scuole coinvolte al fine di poter discutere anche con i genitori del rapporto adolescenti-videogioco e di poter presentare il Corecom e i servizi di tutela minori da questo erogati o sviluppati in collaborazioni con altri Enti/Istituzioni.

UN VIDEOGIOCO PER EDUCARE AI MEDIA

Proposta di storia: Il Pifferaio di Hamelin, ma con storia modificata. Ad incantare non è più un flauto magico ma uno schermo... quello della tv, del computer, del telefonino... nel quale perdersi per ore sino a smarrire la strada del ritorno...

PRIMA PARTE: *animazione iniziale* che racconta la storia sino al bivio: i bimbi di Hamelin sono entrati nella montagna. I genitori sono disperati, solo un bambino zoppo è rimasto, non riusciva a tenere il passo degli altri.

SECONDA PARTE: come poter aiutare il bambino zoppo a liberare gli amici?

Scegli un avatar (da catalogo realizzato dai bambini)

Supera le 9 prove preparate da ciascuna classe. I giochi serviranno per aumentare le proprie conoscenze sui media e riflettere sul proprio consumo mediale. Particolare attenzione verrà data ai contenuti Corecom sulla tutela dei minori (polizia postale, rischi di internet, uso corretto del telefonino, codice per la tv...)

TERZA PARTE: *Trasporta velocemente i 9 videomessaggi* preparati dai bambini su come liberarsi dall'incantesimo. Corri, fai in fretta!

Bravo, hai consegnato i messaggi in tempo. Ora speriamo che funzionino.

I bambini di Hamelin vengono liberati, l'incantesimo si è rotto.

Stampa l'attestato finale.

OBIETTIVI

- a) L'acquisizione da parte di ogni bambino di una maggiore consapevolezza del proprio rapporto con i videogiochi
- b) Una più approfondita conoscenza del mondo dei videogiochi, dei rischi e delle opportunità
- c) Sviluppare il pensiero creativo-progettuale attraverso i media
- d) Supportare le insegnanti in un'educazione ai media consapevole, specie su argomenti in cui le insegnanti hanno meno strumenti di lavoro e conoscenze
- e) Realizzare un videogioco divertente ed educativo a partire dalla fantasia dei bambini
- f) Formare i genitori proponendo loro un momento di approfondimento su questi temi
- g) Presentazione dei servizi tutela minori del Corecom ai cittadini, in special modo famiglie dei Comuni capoluogo di Provincia.

TEMPI

Gennaio: reperimento delle classi

Febbraio/aprile: realizzazione dei laboratori e costruzione del videogioco

Maggio: presentazione finale del lavoro nelle scuole coinvolte come momento formativo per i genitori e per presentare il Corecom, l'attività istituzionale e i servizi erogati.

COSTI

Ideazione, realizzazione² e documentazione dei 9 laboratori: 8.500 €

Realizzazione del videogioco, delle animazioni e del software di progettazione: 6.500 €

Nove conferenze su adolescenza e videogiochi e trasferte: 1.500 €

TOTALE: 16.500 € (iva compresa)

² Sono comprese anche le spese di trasferta (benzina, pedaggi autostradali, pasto, eventuale pernottamento) per i laboratori: alcune scuole in Provincia di Parma e Piacenza distano infatti a 3 ore da Rimini per un totale di 6 ore a/r.