

Introduzione all'uso etico e consapevole del linguaggio audiovisivo su internet per la scuola dell'infanzia

A cura di Letizia Atti, Archilabò

ABSTRACT

La scheda propone un'attività educativa per promuovere l'adozione di un uso etico e consapevole del linguaggio audiovisivo, insegnando ai bambini e alle bambine a riflettere sull'impatto che i contenuti condivisi online possono avere sulla comunità.

COSA SI INTENDE PER USO ETICO E CONSAPEVOLE DEL LINGUAGGIO AUDIOVISIVO

L'uso etico e consapevole del linguaggio audiovisivo su Internet si riferisce alla capacità di utilizzare immagini, video, suoni e parole in modo **rispettoso, responsabile e attento**, considerando sia l'impatto che questi contenuti possono avere sugli altri, sia il proprio ruolo come fruitori o produttori.

ASPETTI CHIAVE

1. Rispetto per gli altri

- Non utilizzare immagini o video che possano ferire, offendere o denigrare altre persone.
- Evitare contenuti che promuovano odio, discriminazione o bullismo.
- Pensare prima di commentare, condividere o creare un video: "Questo è rispettoso e appropriato?"

2. Responsabilità nei confronti della verità

- Condividere contenuti veri e verificati, analizzando le fonti, il linguaggio ed il formato. In questo modo si eviterà la diffusione di fake news o informazioni fuorvianti.
- Non manipolare immagini o video in modo da creare falsità che potrebbero ingannare gli altri.

3. Protezione della privacy

- Non pubblicare informazioni private proprie o di altre persone (ad esempio indirizzi, numeri di telefono, foto e video personali) senza consenso.
- Essere consapevoli dei diritti d'autore e non utilizzare materiali protetti senza autorizzazione

4. Promozione di messaggi positivi

- Usare il linguaggio audiovisivo per comunicare in modo costruttivo, creativo e positivo.
- Creare e condividere contenuti che ispirano, insegnano o intrattengono senza danneggiare nessuno.
- Scegliere contenuti di qualità che promuovono valori etici, solidarietà e capire il ruolo che ognuno ha nel creare una rete rispettosa

DOMANDE DA PORSI IN PRIMA PERSONA COME DOCENTI:

Che cos'è Internet e cos'è la Rete? Cosa si può fare con internet? Quali parole, immagini e video possono creare un clima sereno e accogliente online? E in classe? Come insegnare il concetto di responsabilità nell'uso delle immagini e dei video? Cos'è l'identità digitale? Quali informazioni si possono condividere in Internet e quali invece non bisogna condividere per non correre dei rischi?

DESCRIZIONE ATTIVITÀ

Tempi di realizzazione: 2-3 ore.

1. Introduzione all'attività
2. Il gioco della rete: costruiamo la nostra rete
3. Riflessione sulla rete
4. Uso etico del linguaggio audiovisivo online: la storia di Tito e l'isola dei video magici
5. Attività creativa

1. Introduzione all'attività

- Proiettare/mostrare l'immagine dell'orso Tito e introdurre l'attività dicendo "Lui è Tito, un orsetto



molto curioso che vive in una bella foresta. Oggi Tito vuole conoscere il magico mondo di internet e sapere cos'è. Chi lo vuole aiutare a capire?"

- Chiedere ai bambini e alle bambine se hanno mai usato pc, telefono o tablet, raccontando che si tratta di macchine speciali che possono portarci in un paese magico che si chiama Internet.
- Chiedere se hanno mai sentito parlare di Internet e se sanno cosa si può fare con Internet. Si possono dare anche degli esempi: videochiamare amici e parenti lontani, scoprire tante cose nuove, giocare, guardare video, entrare in contatto con gli altri/e. Ascoltare le risposte e collegare le loro idee al tema della condivisione e della connessione.

2. Il gioco della rete: costruiamo la nostra rete

- Far sedere i bambini in cerchio. Prendere un gomitolo di lana e spiegare: "Immaginate che Internet sia come una grande rete invisibile che collega tutto il mondo. Ora creiamo la nostra rete!"
- Tenere un'estremità del filo e lanciare il gomitolo ad un bambino, dicendo qualcosa che si può fare su Internet (es. "Guardare un video di animali").
- Quel bambino tiene il filo, lancia il gomitolo ad un altro e dice un'altra cosa che si può fare (es. "Parlare con un amico lontano").
- Continuare fino a collegare tutti i bambini con il filo, creando una "rete".

3. Riflessioni sulla rete

Mostrare la rete creata e spiegare: - "Vedete? Ora siamo tutti connessi, proprio come le persone e i computer in Internet!" - "Quando usiamo Internet, possiamo condividere cose belle, come video, immagini e parole. Ma dobbiamo fare attenzione a non rompere la rete usando parole brutte, immagini o video che possono fare male agli altri."

Riassumere quanto emerso: "Internet è come una grande rete che ci aiuta a fare tante cose belle, come imparare, parlare e giocare. Ma dobbiamo usarla con cura!"

4. La storia di Tito e l'isola del video magici

Leggere la storia o mostrare il video dell'orsetto Tito e l'Isola dei video magici. Durante la lettura, interagire con la classe facendo domande come: - "Cosa succede quando il pappagallo usa parole cattive o mostra video brutti?"

Dopo la storia, mostrare brevi video o immagini preparate in anticipo (alcune con azioni/comportamenti positivi, altri negativi) chiedendo: - "Questa immagine secondo voi rende felici o tristi i bambini dell'isola?" - "Cosa potremmo fare per farli diventare felici?"

5. Attività creativa

Prima di procedere ricordare che in internet - come a scuola, a casa e in ogni posto - se si condividono cose belle, si contribuisce a rendere più bello ciò che ci circonda; se invece condividiamo cose brutte, antipatiche o cattive, contribuiamo a rendere tutto più triste!

- Distribuire ad ogni bambino e bambina un foglio a forma di smartphone su cui disegnare tutte le cose belle che desidera condividere con i compagni per stare meglio in classe e rendere il clima accogliente e sereno.

- Al termine delle attività, rivolgere alcune domande alla classe: "Quante cose belle desideriamo condividere con gli altri e abbiamo messo nel nostro disegno?"

- Attaccare i disegni fatti su un grande cartellone su cui è stata disegnata una rete

STRUMENTI

- Un proiettore, pc o tablet (per mostrare brevi video/immagini).
- Gomitolo di lana o spago
- Storia dell'orsetto [Tito e l'Isola dei video magici](#)
- Immagini/video con azioni/comportamenti positivi e negativi
- Fogli a forma di smartphone su cui disegnare
- Matite/pennarelli
- Grande cartellone con sopra disegnata una rete

BIBLIOGRAFIA

Rivoltella, P. C. (2017) - *Media Education. Idee, esperienze, prospettive*

Rivoltella, P. C. & Rossi, P. G. (2019) - *L'agire educativo nell'era digitale*

Serge Tisseron, (2016) - *3-6-9-12. Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali*

PAROLE CHIAVE

Identità digitale, Comunicazione gentile, Rispetto online, Sicurezza digitale, Responsabilità, Condivisione consapevole