

Educazione ai mass media Un esempio di didattica laboratoriale

Manuela Fabbri

Alma Mater Studiorum – Università di Bologna

Dipartimento di Scienze dell'educazione

m.fabbri@unibo.it

Abstract

La strategia didattica del laboratorio propone l'esperienza di insegnamento/apprendimento sottoforma di ricerca, di sperimentazione attiva da parte del singolo e/o del gruppo di autonome strategie di costruzione della conoscenza: in esso deve essere possibile, sulla base delle proprie conoscenze e anche seguendo la propria creatività, sperimentare le modalità didattiche del 'problem solving', così come quelle del 'learning by doing', quindi smontare e rimontare in prima persona, distruggere e ricreare in forma nuova, proporsi obiettivi, discuterli in gruppo, sottoporli a verifica sperimentale, valutare i risultati ottenuti. In esso, la funzione dell'insegnante è quella del consigliere, di chi garantisce un supporto "soffice", nella direzione di uno scaffolding attento a non sostituire i bambini nella costruzione condivisa della conoscenza. A partire da alcune riflessioni di natura generale, il laboratorio presentato nell'articolo si propone di analizzare la valenza educativa del mezzo televisivo nei suoi aspetti positivi e nelle sue potenziali derive negative. Il punto di partenza è rappresentato dalla decostruzione di un messaggio mediale proposto come provocazione, attraverso un'analisi puntuale delle differenti fasi narrative e grafiche dello stesso, facendo attenzione sia al significato sia alla modalità utilizzata per esprimerlo attraverso il linguaggio filmico.

Parole chiave: Educazione ai mass media; laboratorio; analisi del messaggio audiovisivo

Premessa

La strategia del laboratorio è da tempo al centro del dibattito sull'innovazione didattica in ambito scolastico ed extrascolastico.

Molti autori fanno risalire le sue origini all'attivismo pedagogico di Dewey, quindi alla scuola attiva e all'idea pedagogica deweyana del 'learning by doing', ovvero

dell' 'apprendere attraverso l'esperienza': di un apprendimento, cioè, che si basa sulla valorizzazione dell'esperienza diretta ed attiva del soggetto che apprende.

La strategia didattica del laboratorio, nella pratica quotidiana della scuola italiana, è spesso soggetta a correre il rischio di due derive, una opposta all'altra¹.

Una prima deriva è quella che porta di fatto a considerare il laboratorio come un ulteriore ambiente di riproduzione, rispecchiante a tutti gli effetti le peculiarità della lezione frontale, ovvero le pratiche riproduttive della scuola tradizionale. All'interno di laboratori di questo tipo, gli allievi non fanno altro che seguire passo a passo le indicazioni dell'insegnante, senza poter in nessun modo avere un margine di libertà per sperimentare in prima persona. In questa tipologia di laboratorio si ha certamente 'learning', ovvero apprendimento, ma il momento del 'doing', ovvero il momento di autonoma sperimentazione dei contenuti dell'apprendimento, è fortemente limitato in quanto trasformato in semplice attività esecutiva.

Una seconda deriva è quella che propone l'ambiente laboratorio prevalentemente come un ambiente dedicato a momenti di svago, senza un'adeguata identificazione degli obiettivi di apprendimento e spesso senza una regolamentazione dei comportamenti da assumere al suo interno. Un esempio potrebbe essere quello di tanti laboratori di pittura o dei colori della scuola dell'infanzia che prevedano semplicemente che i bambini siano liberi di colorare, di sporcarsi le mani o il grembiule ecc., al di fuori di un progetto educativo pensato e formalizzato: si tratta di ambienti nei quali c'è molto 'doing', mentre il 'learning', se è presente, è comunque casuale, non oggetto di attenta osservazione né di verifica.

Il laboratorio, per sua natura e rifacendoci ancora una volta a Dewey, rappresenta invece un momento di ricerca, di sperimentazione attiva da parte del singolo e/o del gruppo di autonome strategie di costruzione della conoscenza: in esso deve essere possibile, sulla base delle proprie conoscenze e anche seguendo la propria creatività, sperimentare le modalità didattiche del 'problem solving', così come quelle del 'learning by doing', quindi smontare e rimontare in prima persona, distruggere e ricreare in forma nuova, proporsi obiettivi, discuterli in gruppo, sottoporli a verifica sperimentale, valutare i risultati ottenuti. In esso, la funzione dell'insegnante è quella del consigliere, di chi garantisce un supporto "soffice", nella direzione di uno scaffolding² attento a non sostituire i bambini nella costruzione individuale e socialmente condivisa della conoscenza.

¹ Si veda, in proposito, Guerra, L., 'La formula didattica del laboratorio', in Ghelfi, D., Guerra, L., *La programmazione educativa e didattica*, La Nuova Italia, Firenze, 1993, pp. 162-166. Più in generale, sul concetto di laboratorio, cfr. De Bartolomeis, F., *Il sistema dei laboratori. Per una scuola nuova, necessaria e possibile*, Feltrinelli, Milano, 1982; Balduzzi, G., *I laboratori nella scuola*, Pellegrini, Cosenza, 1996; Frabboni, F., *Manuale di didattica generale*, Laterza, Bari, 2007; Baldacci, M., *Una scuola a misura di alunno*, Torino, UTET, 2008.

² Intendiamo in questa sede per 'scaffolding', l'intervento non direttivo di un docente che intenda offrire agli allievi un appoggio non solo cognitivo ma anche operativo, in un contesto emotivo

Certamente, se ne rimane chiara e centrale l'interpretazione appena sottolineata, la pratica del laboratorio può comunque recuperare, in positivo, anche le due derive sopra denunciate.

In altri termini, il laboratorio può anche essere la situazione didattica nella quale è possibile riprodurre (applicare/provare) in concreto insegnamenti proposti dall'insegnante in aula, rappresentando un momento di verifica pratica di quanto appreso. In questo caso, il laboratorio sarebbe interpretato come "aula speciale" in cui l'insegnante ricopre le funzioni di istruttore.

Il laboratorio potrebbe inoltre anche essere un ambiente dove è possibile esercitare in prima persona momenti di autentica creatività, dove è possibile esercitare la propria fantasia, scoprendo inediti scenari avventurosi individuali e di gruppo. In questo caso il laboratorio sarebbe interpretato come una sorta di "atelier", mentre il ruolo dell'insegnante si trasformerebbe in quello di provocatore/stimolatore.

Da queste considerazioni emerge la proposta di una concezione problematica del laboratorio: l'idea di una pratica multidimensionale del laboratorio stesso che lo veda in modo privilegiato come strumento al servizio di un approccio socio-costruttivista all'apprendimento, ma anche, pur se in seconda battuta, come ambiente capace di supportare esperienze di apprendimento di natura riproduttiva e/o orientate alla promozione della fantasia e della creatività.

La proposta presentata in questo articolo intende interpretare operativamente l'idea problematica di laboratorio sopra accennata: in essa convivono le tre possibili valenze del laboratorio stesso (in direzione monocognitiva, metacognitiva, fantacognitiva³). Il contenuto si riferisce alla Media Education: in particolare, ad un possibile intervento di educazione alla fruizione critica di un prodotto audiovisivo.

e sociale teso a valorizzare l'assunzione di protagonismo da parte degli allievi. Cfr, fra gli altri, Pontecorvo C., Ajello A. M., Zucchermaglio C. (a cura di), *I contesti sociali dell'apprendimento*, LED, Milano 1995.

³ Si riprende, con questa terminologia, il modello proposto da Luigi Guerra, L., 'Educazione e tecnologie: per un modello didattico problematico', in Guerra, L. (a cura di), *Tecnologie dell'educazione e innovazione didattica*, Junior, Bergamo, 2010, pp. 9-33.

Laboratorio: decostruzione di un messaggio audiovisivo⁴

Oggetto del laboratorio

Il laboratorio, all'interno di un più generale progetto di educazione ai media, si propone di analizzare la valenza educativa del mezzo televisivo nei suoi aspetti positivi e nelle sue potenziali derive negative. Il punto di partenza è rappresentato dalla decostruzione di un messaggio mediale proposto come provocazione, attraverso un'analisi puntuale delle differenti fasi narrative e grafiche dello stesso, facendo attenzione sia al significato sia alla modalità utilizzata per esprimerlo attraverso il linguaggio filmico. Il laboratorio propone una lettura critica degli elementi denotativi e connotativi del messaggio fornito, per arrivare a conclusioni aperte che non sottovalutano la rilevanza del significato educativo della televisione, pur denunciandone i non secondari elementi di rischiosità.

Obiettivi:

- ✓ analizzare criticamente il contenuto e la dimensione formale di un cortometraggio di animazione
- ✓ ricavare i significati centrali del messaggio proposto dal cortometraggio, con particolare riferimento alle sue proposte denotative e connotative
- ✓ utilizzare una proposta metodologica strutturata per la decostruzione critica del messaggio
- ✓ formulare ipotesi problematiche sul significato educativo del mezzo televisivo

Spazi:

- ✓ laboratorio attrezzato per la visione di filmati

Tempi:

- ✓ due unità di lavoro da due ore

Strumenti:

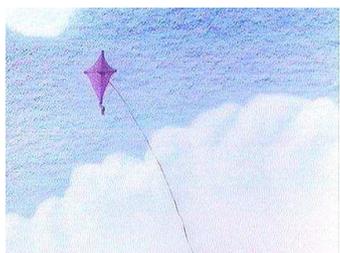
- ✓ cortometraggio di animazione 'T.V. Tango', Martine Chartrand, 1992 (3 min. 44 sec.), National Film Board of Canada, <http://www3.nfb.ca/collection/films/fiche/?id=28347>
- ✓ lavagna tradizionale

⁴ Il laboratorio è stato messo a punto dall'autrice all'interno di un'esperienza di formazione degli insegnanti. Si tratta, pertanto, di un'ipotesi validata con un gruppo di adulti ma non ancora sperimentata operativamente in contesti scolastici.

Articolazione del progetto

Attività n 1. *Visione del filmato*

Descrizione del filmato: quattro bambini, si presume di età tra i 5 e i 10 anni, stanno giocando insieme, ognuno con un giocattolo differente (cerchio, aquilone, bastoncino utilizzato per scrivere sul terreno, yo-yo). Tutto dell'ambiente, così come la colonna sonora, i colori e la tecnica illustrativa utilizzata, trasmette gioia e serenità: il prato verde, i fiori colorati, il cielo azzurro, la musica in sottofondo rilassante, colori pastello, sequenza di immagini disegnate ecc.

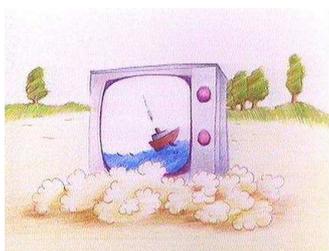


Inquadratura n. 1⁵



Inquadratura n. 2

Improvvisamente si assiste all'irruzione di un televisore (inquadratura n. 3), acceso e provvisto di rotelle. L'irruzione è violenta: l'entrata in scena del televisore è accompagnata da un forte rumore e dal sollevamento di polvere. Lo strumento cattura immediatamente l'attenzione dei bambini, i quali interrompono i giochi e si siedono composti dinnanzi al teleschermo.

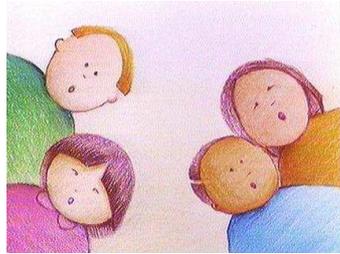


Inquadratura n. 3

⁵ Per questa e le successive immagini:

cfr. <http://www.onf-nfb.gc.ca/eng/collection/film/?id=28347>. Il sito del *National Film Board of Canada* presenta al suo interno una interessante collezione di schede su materiali didattici, tra cui cortometraggi d'animazione come "Tv Tango". Contattando il sito è possibile ordinare i vari prodotti audiovisivi.

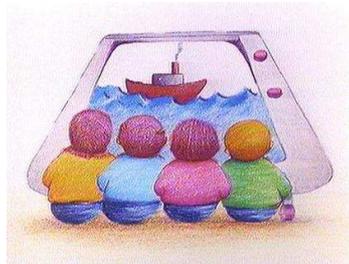
Il televisore trasmette immagini interessanti: ad esempio, un documentario che presenta una nave in un mare nel quale alcuni cetacei giocano tra loro felici. I bambini guardano sorpresi, poi sorridono e battono le mani divertiti, riproducendo col corpo i movimenti delle onde del mare. Il televisore acquisisce man mano una 'postura' ben precisa (inquadratura n. 5), ovvero sembra proteso *verso* o, meglio, *sui* bambini, illuminati/irradiati da una luce azzurra sprigionata dal teleschermo, quasi a ricordare un alone magico.



Inquadratura n. 4

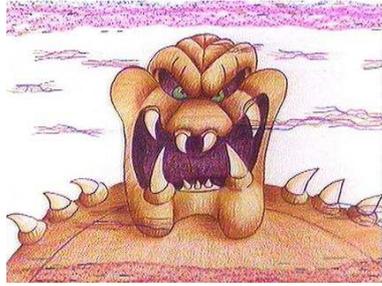


Inquadratura n. 5

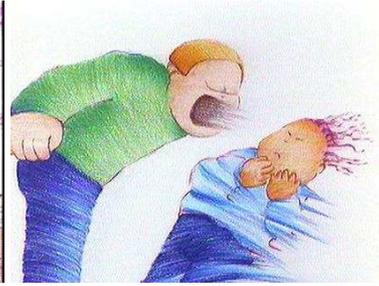


Inquadratura n. 6

Improvvisamente, un bambino si alza e cambia canale: la scena muta. La musica diviene grave e le immagini trasmesse rappresentano mostri che lottano tra loro. Inizialmente i quattro bambini sono attratti da tali immagini; poi uno di loro si accinge ad imitare i comportamenti dei mostri, diventando violento, aggressivo, urlando contro, pestando i piedi ecc., acquisendo le sembianze di un mostro e provocando l'allontanamento degli altri tre bambini.

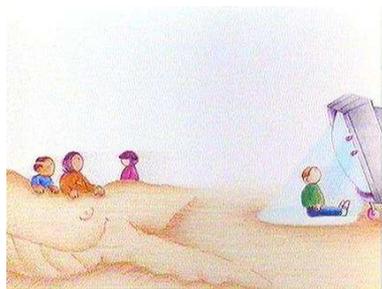


Inquadratura n. 7



Inquadratura n. 8

I bambini lasciano quindi il loro amico davanti al teleschermo e tornano a giocare nel prato, prato che ora è diventato una spiaggia. Si riprende a giocare, ma ora, dopo la visione del documentario, i tre bambini giocano facendo finta di impersonare i cetacei visti poco prima in televisione e costruiscono una barca a vela usando e mettendo insieme i vari giocattoli.



Inquadratura n. 9



Inquadratura n. 10

Nel frattempo, il bambino rimasto solo davanti al televisione prova paura a causa del contenuto delle immagini violente trasmesse e prende di conseguenza una decisione: quella di spegnere il televisore. Il teleschermo a questo punto termina la trasmissione, interrompendo la propagazione del fascio luminoso e sprofondando leggermente sotto la sabbia. Il bambino rivolge timidamente lo sguardo ai suoi amici, i quali lo guardano a loro volta, si osservano come per consultarsi e poi lo accolgono di nuovo nel gruppo.



Inquadratura n. 11

Il corto d'animazione termina con una visione che fa pensare ad un ritorno alla situazione iniziale di serenità, di pace: i quattro bambini navigano felici al fianco dei cetacei sulla barca a vela che hanno costruito. La televisione appare al loro seguito, immersa nel mare, ricoperta dalle onde.

Attività n 2. *Brainstorming*

Raccolta con modalità di brainstorming delle prime impressioni sul filmato: ogni componente del gruppo viene stimolato ad esprimere liberamente il suo punto di vista o anche idee e suggestioni asistematiche.

Il coordinatore ripete gli interventi di ognuno per tenere le fila del discorso e impedisce che nascano immediatamente discussioni.

Al termine del breve brainstorming viene proposta una seconda visione del filmato, in modo da consentire agli studenti di fare maggiore attenzione ai particolari narrativi, sia sul piano del contenuto sia sul piano tecnico-formale, in vista di una ricostruzione della storia più accurata rispetto alla precedente.

Attività n 3. *Decostruzione del messaggio*

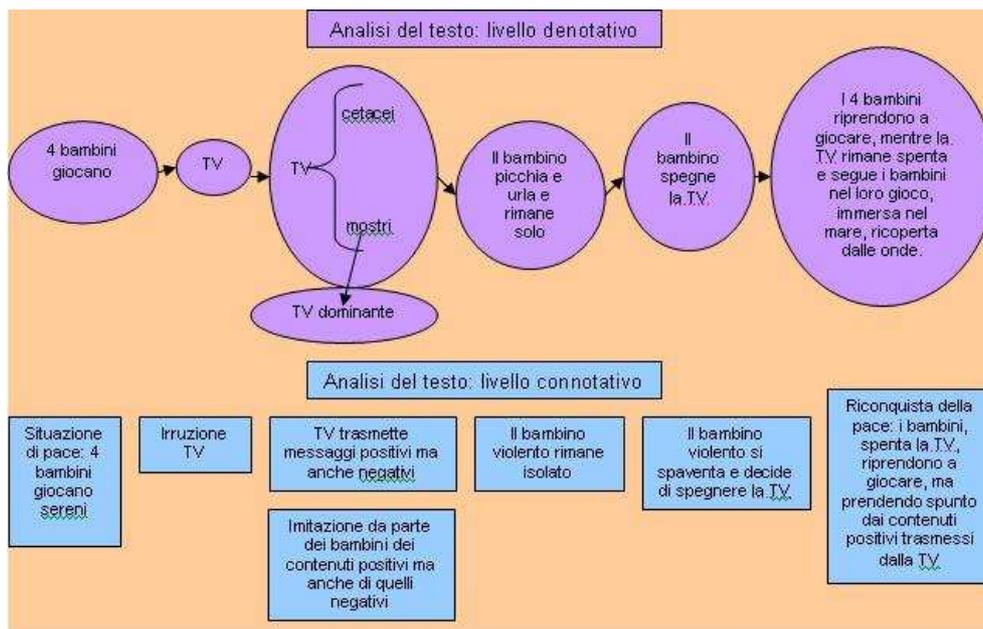
Analisi critica del messaggio attraverso la costruzione di un algoritmo concettuale che ne scandisce le singole fasi.

Modalità: lavoro di gruppo monitorato. Il coordinatore fa ripercorrere ai componenti del gruppo, agevolando la loro partecipazione, le diverse fasi della storia, riportandole tramite un diagramma alla lavagna.

Il diagramma viene proposto su due livelli tra loro coordinati. Nel primo livello vengono organizzate le dimensioni denotative delle singole fasi del cortometraggio: cercando cioè di descrivere in modo solamente descrittivo ciò che in esse avviene.

Nel secondo livello vengono registrate per le stesse fasi le dimensioni connotative del messaggio: quelle che riguardano le interpretazioni degli avvenimenti proposte dal filmato.

Per esempio, riscontrare che ci sono bambini che giocano appartiene ad un'ottica denotativa; che siano presentati come felici e sereni ad un ottica connotativa.



Il conduttore guida la discussione del gruppo sul diagramma riportato alla lavagna ponendo delle domande su ognuno degli elementi connotativi rilevati, tendenti a problematizzare le situazioni e le considerazioni riportate.

La tabella che segue presenta un possibile elenco delle domande-provocazione che il conduttore potrebbe porre sulla base del diagramma.

Filmato	Elementi di criticità
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">Situazione di pace: 4 bambini giocano sereni</div> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Davvero il bambini, quando giocano, sono sereni, spensierati? ✓ Davvero nel loro contesto di vita c'è una situazione di pace se non vi è la presenza della TV? ✓ i bambini sentono, come noi adulti, le inquietudini derivanti dalla mancanza di valori, di punti fermi, di linee di riferimento dovute dalla complessità, insieme alle contraddizioni della nostra società, ma anche, nel micro, della famiglia, mai uguale a se stessa?

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Da dove nasce il <i>mobbing scolastico</i>? Da quali inquietudini e sentimenti negativi di frustrazione e rivalsa nei confronti del suo prossimo si può sviluppare un fenomeno come quello del <i>bullismo</i>?
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-bottom: 10px;">Irruzione TV</div> 	<p>Riprendiamo le affermazioni di Popper nel libro <i>Cattiva maestra televisione</i> (vedi bibliografia), trasformandoli in interrogativi problematici.</p> <p>- <i>TV cattiva maestra? TV ladra di tempo? TV serva infedele?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Questi interrogativi guidano poi effettivamente la regolamentazione della visione della TV in famiglia? O siamo noi, per primi, cattivi maestri, cattivi esempi per i bambini? ✓ Ci poniamo questi interrogativi quando decidiamo di collocare l'apparecchio televisivo nella cameretta dei bambini? ✓ Siamo consapevoli o ci nascondiamo dietro a un dito della responsabilità, della non neutralità quindi del chiaro segnale che diamo ai bambini con questa scelta?
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-bottom: 10px;">TV trasmette messaggi positivi ma anche negativi</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-bottom: 10px;">Imitazione da parte dei bambini dei contenuti positivi ma anche di quelli negativi</div> 	<p>Nel filmato la TV è considerata un elemento di rottura che può essere visto in maniera positiva e, insieme, negativa. Il rischio è che diventi in ogni caso colonizzatrice.</p> <p>Il rischio è effettivamente che diventi in ogni caso uno strumento colonizzatore, quindi, più in generale, uno degli strumenti di imitazione, di omologazione culturale di basso livello, veicolando modelli culturali e comportamenti di basso profilo, aderenti ai valori consumistici del facile denaro, del facile successo, della bellezza sempre, comunque e a qualsiasi prezzo, del 'qui e ora' ecc.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La <i>dipendenza culturale</i> dalla TV, ovvero dai messaggi, dai comportamenti, dai valori veicolati dalla stessa è negativa solo quando deriva da messaggi negativi? ✓ O la <i>dipendenza culturale</i>, anche quella fondata su buoni sentimenti, su comportamenti positivi, è in-

	vece comunque negativa di per sé?
<p data-bbox="328 282 520 371">Il bambino violento rimane isolato</p> 	<p data-bbox="619 297 1294 741">Nell'inquadratura n. 9, il bambino in questione, ovvero quello con la maglia verde, nel momento di aggressività sembra diventare più alto, mentre nelle inquadrature precedenti (inquadratura n. 5 e inquadratura n. 6) sembrava essere il più piccolo. Modalità incisiva per trasmettere un messaggio chiaro: la Tv deforma anche fisicamente i suoi utenti, da qui l'accentuazione grafica per rappresentare l'aggressività trasmessa dalla Tv ad un soggetto che sembra essere considerato del tutto 'inerte'. Tale situazione si contrappone, poi, a quella successiva, quando lo stesso bambino sembra prendere consapevolezza di sé, decidendo deliberatamente che è arrivato il momento di spegnere il televisore.</p>
<p data-bbox="328 752 592 842">Il bambino violento si spaventa e decide di spegnere la TV</p> <p data-bbox="300 954 596 1155">Il messaggio che si potrebbe evincere è che soltanto spegnendo la TV definitivamente i bambini possono trarne giovamento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="632 779 1294 887">✓ Davvero, in quanto genitori, educatori, insegnanti, possiamo affermare che la soluzione, l'unica, la migliore è quella di tenere spenta la TV? <li data-bbox="632 887 1294 981">Il filmato ci pone il problema del rapporto con i media e quindi di <i>quale</i> Media Education vogliamo essere portatrici. <li data-bbox="632 981 1294 1124">✓ Di una Media Education che risolve il problema 'togliendo di mezzo' il media stesso in quanto sempre e comunque 'negativo', da evitare, da tenere spento? <li data-bbox="632 1124 1294 1261">✓ O di una Media Education mirante ad un giusto equilibrio, ad un uso equilibrato della TV, così come di ogni altro mediatore della realtà che si frappono tra noi e la nostra quotidianità?
<p data-bbox="328 1294 544 1541">Riconquista della pace: i bambini, spenta la TV, riprendono a giocare, ma prendendo spunto dai contenuti positivi trasmessi dalla TV</p>	<p data-bbox="619 1301 1294 1603">I bambini del filmato costruiscono una barca a vela, proprio come quella vista in televisione, e navigano nel mare (immagine evocativa: 'andare verso il nuovo') insieme ai cetacei, anch'essi 'ripresi' dalla loro fantasia da quanto trasmesso dalla TV. I bambini, liberi della sua dominanza, riprendono un suo stimolo: i messaggi positivi sono fatti propri dai bambini, i quali li hanno integrati e resi parte del loro mondo, ma modificati e arricchiti dalla fantasia e creatività personale.</p>

	<p>In lontananza la televisione, spenta, li segue, per poi sprofondare nel mare ricoperta da un'onda. Il finale del filmato è ambiguo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La TV rimarrà spenta? ✓ La riaccenderanno? ✓ La rimpegneranno? ✓ La TV convivrà con la nuova riconquista della serenità di gioco? ✓ O la TV, rifiutata, affonderà nel mare? ✓ E, senza riaccenderla, avranno stimoli per affrontare nuove avventure?
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Strumenti di valutazione

Come momento valutativo, il conduttore propone al gruppo, questa volta suddiviso in differenti sottogruppi, la lettura del racconto di Roncaglia, S., *La televisione prepotente*, Le rane, Interlinea Junior, Novara, 2005, pp. 32. Gli obiettivi sono pressoché i medesimi dell'attività svolta; i partecipanti dovranno dimostrare di essere in grado di applicare le competenze acquisite nel corso del laboratorio, trasferendole all'analisi del nuovo testo proposto.

In particolare, dovranno:

- ✓ analizzare criticamente il contenuto e la dimensione formale del racconto *La televisione prepotente* di Roncaglia
- ✓ ricavare i significati centrali del messaggio proposto dal racconto
- ✓ utilizzare una proposta metodologica strutturata per la decostruzione critica del racconto
- ✓ formulare ipotesi problematiche sul significato educativo del mezzo televisivo (ad esempio, riflettere su *quanta* importanza attribuiscono loro stessi alla televisione; riflettere su come a volte la televisione si impossessa del nostro tempo, non permettendoci di fare ciò che vogliamo -giocare con gli amici, parlare con i figli, leggere un libro...- ecc.).

Ogni partecipante ai singoli sottogruppi dovrà saper rispondere individualmente a ciascuno dei quesiti posti.

Spazi:

- ✓ aula con tavoli predisposti per lavoro di gruppo

Tempi:

- ✓ due unità di lavoro da due ore

Strumenti:

- ✓ libro di Roncaglia, S., *La televisione prepotente*, Le rane, Interlinea Junior, Novara, 2005, pp.32.
- ✓ fogli di carta formato A3

Riassunto del racconto *La televisione prepotente* (liberamente ripreso e rielaborato dal libro).



http://www.interlinea.com/lerane/schede_novita/Televisione.htm

Carlo, un bambino di scuola elementare, ama passare molto tempo davanti al televisore, nonostante le continue discussioni con la mamma. [«Carlo, spegni quel televisore!» grida la mamma dalla cucina. «Ti prego mamma, ancora un cartone animato!» supplica Carlo sprofondato sulla poltrona del salotto. Per Carlo non sarebbe mai ora di spegnere la televisione. Ci sono così tante cose da vedere!] Una sera, all'ora di cena, Carlo schiaccia il tasto off della tv, ma quest'ultima inspiegabilmente invece di spegnersi aumenta notevolmente il suo volume, come impazzita, ribellandosi al volere di Carlo e dei suoi genitori, i quali cercano in ogni modo, ma senza riuscirci, di spegnerla.

Da quel momento è la tv che 'fa da padrona' in casa, esordendo con frasi del tipo "Io non me ne vado, io non sto zitta. Te l'ho detto e ridetto: io non la smetto e trasmetto, trasmetto, trasmetto!", o "Io sono intelligente, io sono divertente, chi vuole spegnermi non vale niente!", o ancora "Ascoltami, smettila di studiare, io ho un sacco di notizie da dare! Aprite le orecchie! Ehi, un po' di attenzione!".

La televisione prepotente non permette né ai familiari di dialogare tra loro, né agli amici di Carlo di studiare a casa assieme a lui, e nemmeno a Carlo di muoversi da casa! "Non puoi lasciarmi sola! Io ti tengo sempre compagnia e tu, bambino ingrato, te ne vai e mi lasci qui a parlare con i muri?" Carlo si commuove e resta a casa a vedersi una telenovela, una pubblicità, un programma sportivo, un quiz, una televendita, rinunciando a malincuore agli inviti al parco degli amici, alla festa di carnevale del suo amico Enrico, a mangiare un gelato con sua cugina Laura ecc.

Così Carlo comincia a sentirsi un po' solo; avrebbe voglia di uscire, di leggere il libro regalatogli dalla nonna, ma anche questa volta la tv strilla "Molla quell'affare e vieni a guardare! Non devi faticare, non ti devi sforzare, non devi sfogliare pagine e immaginare, devi solo guardare, faccio tutto io! Devi solo ascoltare, dico tutto io! Non farmi arrabbiare, se no mi metto ad urlare!" La

tv è presente anche nei sogni di Carlo, sogni che inevitabilmente diventano incubi: in uno di questi la televisione si trasforma in pifferaio magico, stregando col suo flauto un esercito di bambini ipnotizzati dalle note di una pubblicità che da giorni ossessiona Carlo, non abbandonando più la sua mente.

Un sera, approfittando di una momentanea mancanza di corrente, Carlo e suo papà smontano la televisione, togliendole ogni ingranaggio, filo, scheda magnetica. L'indomani, accompagnato dai genitori, Carlo si reca al negozio di animali sotto casa per acquistare pesci di tutti colori, sassi e alghe, da posizionare all'interno della scatola televisiva ormai vuota e trasformata in tv-acquario. Ora sì che la vita è tornata alla normalità: Carlo può di nuovo invitare i suoi amici per una merenda con pizzette e pasticcini, dando le briciole ai pesci che nuotano nella tv-acquario, pesci che hanno "i colori più belli del mondo perché sono colori veri".

Bibliografia

- Baldacci, M., *Una scuola a misura di alunno*, Torino, UTET, 2008.
- Balduzzi, G., *I laboratori nella scuola*, Pellegrini, Cosenza, 1996.
- De Bartolomeis, F., *Il sistema dei laboratori. Per una scuola nuova, necessaria e possibile*, Feltrinelli, Milano, 1982.
- Guerra, L. (a cura di), *Tecnologie dell'educazione e innovazione didattica*, Junior, Bergamo, 2010.
- Ghelfi, D., Guerra, L., *La programmazione educativa e didattica*, La Nuova Italia, Firenze, 1993.
- Frabboni, F., *Manuale di didattica generale*, Laterza, Bari, 2007.
- Pontecorvo C., Ajello A. M., Zuccheromaglio C. (a cura di), *I contesti sociali dell'apprendimento*, LED, Milano 1995.
- Popper, K., Condry, J., *Cattiva maestra televisione*, Reset, 1994.
- Roncaglia, S., *La televisione prepotente*, Le rane, Interlinea Junior, Novara, 2005.

Sitografia

<http://www.onf-nfb.gc.ca/eng/home.php>

Sito del National Film Board of Canada

Il National Film Board of Canada (NFB) produce e distribuisce documentari/opere audiovisive a carattere sociale, animazioni d'autore, opere alternative e contenuti digitali innovativi, tutti rispecchianti il dibattito culturale presente in Canada.