



1° CIRCOLO DIDATTICO

"M. Montessori"



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Cambridge Assessment
English

Authorised Centre

Lettera alla Comunità di Mola di Bari

Carissimi genitori e adulti che hanno a cuore i nostri bambini,
prima di affrontare messaggi e riflessioni teoriche, partiamo dai fatti.

Due giorni fa, nel 1° Circolo Didattico Montessori, una Maestra ha portato in palestra la sua classe. Con tutta la gioia di poter far muovere piccini costretti in casa dopo quasi due anni di pandemia, ha allestito un tradizionale percorso ginnico con cerchi e birilli. Dopo pochi passi fatti nel percorso, un bambino ha cominciato a gridare: "Maestra, ho un pipistrello sotto i vestiti! Maestra, ti prego salvami! Maestra, il pipistrello mi uccide". Il bambino si è paralizzato a terra, le gambe irrigidite, l'allucinazione rimaneva. Compreso che non si trattava di un attacco epilettico ma di panico, la Maestra ha dovuto stringere il bambino, massaggiarlo per far riprendere la circolazione. Lo stesso bambino nelle ore precedenti, trovata in bagno sul dispenser del sapone una piccola ditata di sangue di un altro compagno, è rientrato in classe dicendo terrorizzato: "Maestra, siamo in pericolo. Ce ne dobbiamo andare, ci uccidono."

Molti di voi hanno già capito come si spiega l'episodio. Ed infatti la Maestra ha indagato: il bambino, come qualcun altro della stessa classe, vede *Squid Game*, anche in compagnia della famiglia.

Continuiamo con i fatti.

In questa ed in altre classi, i disegni con scene violente e sangue hanno subito un'impennata. Soggetto ricorrente è una grande bambola seguita da una scia di morti.

Come ben sapete, il disegno è espressione reale del sentire dei bambini, non mediata dalle parole e dalla volontà di compiacere gli adulti, ed alcuni avranno scorto il riferimento alla *Robot-Doll* di *Squid Game*.

Ancora. In bagno, una bambina ha stretto le mani intorno al collo di una coetanea, sostenendo di essere un Robot.

E ancora. Nelle quarte e nelle quinte classi i ragazzini si definiscono come *winner* e *loser*, vincenti e perdenti. Quella che può essere una sconfitta accettabile in un gioco o nello sport diventa occasione per etichettare gli scarti.



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Cambridge Assessment
English

Authorised Centre

Ora spieghiamo a quei pochi che ancora non conoscono *Squid Game* di che cosa si tratti, pur non volendo dare pubblicità a contenuti molto discutibili.

Squid Game è una serie coreana, diffusa su canali a pagamento e reperibile sul web, che ha per protagonisti gli ultimi della società, persone in difficoltà economiche, cui viene data una possibilità di riscatto con la partecipazione ad una gara di giochi tradizionali: chi vince ottiene un premio in denaro, chi perde muore in modo brutale. La morte viene rappresentata nei dettagli più truculenti.

La serie non è doppiata: si parla in coreano, con sottotitoli che un bambino non si sofferma a leggere, e c'è una colonna sonora di impatto.

Il bambino dunque non percepisce parole, ma immagini e musiche. La cosa ricorda quanto già osservato da un fine "regista", A.Hitler in *Mein Kampf*, che sottolineava come gli animi più sensibili fossero toccati da una comunicazione di questo tipo e trovava utile farne uso per orientare le volontà.

La serie è ambientata in una società distopica, cioè una società futura immaginata come negativa e indesiderabile. Una società in cui gli uomini meno ricchi o in difficoltà sono disposti a mettere la loro vita in palio, gli altri sono disposti a divertirsi guardandoli, e nessuno prova solidarietà nè compassione per nessuno.

Può essere un messaggio critico che la serie voglia lanciare; ma chi lo sa cogliere, anche fra gli stessi adulti? I bambini certo no.

Può essere chiaro che si tratti di fantasia e non di realtà? Per i bambini certo no. Possiamo spiegare loro che quello non è sangue ma vernice, ma il loro cervello non si è ancora sviluppato a sufficienza per riflettere sulle emozioni, i pensieri, le azioni, la realtà e la fantasia: questa capacità si sviluppa a 14 anni e, in modo definitivo, a sviluppo fisico-cerebrale completato, fra i 18 e i 20 anni.

Lo stadio di sviluppo del bambino ci consente di insegnare loro PER DAVVERO attraverso il FACCIAMO FINTA CHE, ma anche di rovinarli per sempre. Non per forza i traumi passano per esperienze reali: una storia, un film, un gioco e un video, se visti in tenera età, ci segnano per sempre e con una profondità maggiore, perché non abbiamo scudi intellettuali nè emotivi.

Un tempo il lupo, la strega, l'orco delle fiabe servivano ad imporre limiti ai bambini attraverso la paura: non disobbedire ai grandi, non uscire da strade segnate, non violare valori comuni.

Oggi questa paura a che serve? Ad insegnare loro a non provare solidarietà, se no sei un perdente; a mantenere indifferenza per rimanere vincente; e che se sei perdente una volta, non meriti di vivere.



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Cambridge Assessment
English

Authorised Centre

Valutiamo se serva segnare per sempre i nostri bambini con queste ferite. Noi a scuola la risposta ce la abbiamo, ma se il cordone di protezione intorno ai nostri piccoli non funziona per tutto il resto del tempo, non potremo fare granchè. Né potranno farlo gli allenatori sportivi né i catechisti né, fra qualche anno, gli psicologi.

Sta a tutti gli adulti che costruiscono la loro vita creare ambienti protetti, giusti per le loro fasi di crescita e le loro capacità di comprensione. E in un ambiente protetto, non ci sono film né videogiochi violenti, non ci sono schermi usati come calmanti o intrattenimento. Fino ai 14 anni, dicono gli psicologi più autorevoli, non c'è neanche un cellulare proprio, ma quello dei genitori mediato dal loro controllo.

Per creare un ambiente protetto intorno ai bambini servono i GRANDI.

Chi sono i GRANDI? Persone che abbiano il coraggio di dire NO anche se si tratta di una cosa attraente pure per loro, di VIETARE quando altri non lo fanno, di veder piangere il loro bambino posto di fronte ad un limite e RESISTERE alla tentazione di cedergli.

Troppe mamme e papà oggi ci dichiarano di non scegliere, ma di regalare il cellulare, la PlayStation e i videogiochi perché ce li hanno tutti o perché ci giocano anche loro. Ciò che (forse) è buono per i grandi non lo è per i piccoli.

Un'ultima cosa. Questa lettera interessa TUTTI. Non serve pensare che non noi, ma altri genitori facciano vedere *Squid Games*, la *Casa di Carta* o fare sfide su *TikTok*.

Basta che solo due o tre bambini lo facciano in una classe e l'uovo è rotto. Si forma un gruppo che parla, che gioca, che include o che esclude, che fa incontri a tema mentre gli altri ascoltano, conoscono, cercano di giocare o si rassegnano all'esclusione.

Perciò, concludendo, reimpariamo il MESTIERE FATICOSO DI ADULTI:

- Controlliamo, conosciamo e valutiamo per CONSENTIRE o VIETARE.
- ALLEIAMOCI fra adulti. I Padri e le Madri lavorino insieme nella singola famiglia, senza che uno dei due si ritenga più libero dall'educare e quindi dal fare da modello; i genitori tutti insieme controllino tutti i bambini, perché è necessario proteggerli tutti per proteggerne uno.

Il Dirigente Scolastico dei Bambini del 1° Circolo Didattico Montessori

Olga Frate