

Percorsi di media education contro la discriminazione. Una guida per insegnanti e studenti

Maria Ranieri

Il progetto in sintesi

Titolo	e-EAV, e-engagement against violence
Programma	Daphne III
Durata	2 anni
Anno di avvio	1 gennaio 2013
Promotore	Università di Firenze, Dipartimento di Scienze della Formazione e Psicologia
Partner	Université Paris VIII di Parigi (Francia), Peace Institute (Slovenia), Università di Vienna (Austria), CERMES (Bulgaria), University of Leicester (Inghilterra) Media Animation (Belgio).
Sito web	http://www.engagementproject.eu/

Sintesi del progetto

Muovendo da una ricognizione delle principali strategie comunicative e medialità utilizzate a scopo discriminatorio da parte di alcune organizzazioni populiste europee, il progetto si propone di sviluppare nei giovani capacità critiche di analisi e decostruzione degli stereotipi discriminatori veicolati attraverso i media e di favorire nuove forme di impegno civico basate sull'impiego delle tecnologie. A questo scopo sono stati progettati e sperimentati contenuti didattici multimediali, coinvolgendo a livello europeo 400 studenti. Parallelamente è stato allestito un ambiente di autoformazione destinato agli insegnanti, per fornire loro una guida all'utilizzo dei contenuti didattici orientati agli studenti. Hanno partecipato 150 insegnanti. Al termine del progetto verrà lanciata una comunità virtuale che ospiterà sia gli studenti che gli insegnanti impegnati su questi temi.

Principali prodotti:

- Progettazione e realizzazione del sito web del progetto
- Progettazione, implementazione e sperimentazione di 5 moduli multimediali e interattivi sui temi relativi alla media education e alla discriminazione, destinati a studenti dai 14 ai 19 anni. Ogni modulo è costituito da 10 unità per un totale di 50 unità erogate in modalità open content.
- Implementazione di 5 ebook in italiano, uno per ogni modulo, e 5 ebook in inglese.
- Prodotti realizzati dagli studenti nell'ambito della sperimentazione in classe, si veda ad esempio il videospot "[No Razzismo Punto](#)", realizzato dagli allievi della II G dell'ITIS Marco Polo di Firenze.
- Progettazione, implementazione e sperimentazione di 5 moduli multimediali e interattivi sui temi relativi alla media education e alla discriminazione, destinati a insegnanti ed educatori. Ogni modulo è costituito da 10 unità per un totale di 50 unità erogate in modalità open content.
- Implementazione di una piattaforma e-learning per l'erogazione dei moduli destinati agli insegnanti
- Realizzazione di 10 webinar di presentazione degli ambienti e strumenti di lavoro
- Creazione di una comunità virtuale di insegnanti e studenti impegnati nel contrastare la discriminazione attraverso la media education

Il coinvolgimento delle scuole italiane

Insegnanti coinvolti nella progettazione	30 insegnanti hanno partecipato indirettamente alla progettazione restituendo un feedback sui materiali testati
Insegnanti coinvolti nell'erogazione di corsi:	5 insegnanti hanno partecipato alla sperimentazione dei pacchetti formativi destinati agli studenti
Insegnanti coinvolti nella partecipazione ai corsi:	25 insegnanti hanno partecipato alle attività di autoformazione previste nella piattaforma http://e-engagementagainstviolence.eu
Studenti coinvolti:	90

Negli ultimi anni in Europa xenofobia, razzismo e discriminazione hanno conosciuto una nuova fase di sviluppo, dovuta a molteplici ragioni tra le quali il fenomeno della globalizzazione, l'attuazione di politiche migratorie inadeguate e il progressivo indebolimento dell'Unione Europea come soggetto politico. Organizzazioni di vario tipo (dai partiti tradizionali ai movimenti) hanno fatto uso di espressioni xenofobe o razziste per rafforzare il consenso. Le nuove piattaforme multimediali e i siti di social network sono stati visti come strumenti per promuovere messaggi discriminatori e di odio verso l'“altro”.

Il progetto [e-Engagement against violence](http://e-engagementagainstviolence.eu) (e-EAV) si colloca in questo contesto con l'obiettivo di contrastare le nuove forme di discriminazione veicolate attraverso il web, accrescendo la consapevolezza delle nuove generazioni su questi temi attraverso l'educazione ai media e l'uso civico dei media digitali. Il progetto è finanziato nell'ambito del programma europeo [Daphne III](#) per il periodo 2012-2014 ed è promosso dal [Dipartimento di Scienze della Formazione e Psicologia](#) dell'[Università degli Studi di Firenze](#). Partecipano all'iniziativa sette partner: oltre all'Università di Firenze, l'[Université Paris VIII](#) di Parigi (Francia), il [Peace Institute](#) (Slovenia), l'[Università di Vienna](#) (Austria), il [CERMES](#) (Bulgaria), la [University of Leicester](#) (Inghilterra) e [Media Animation](#) (Belgio).

Gli obiettivi specifici di e-EAV possono essere così sintetizzati:

- effettuare una mappatura delle organizzazioni populiste presenti nei paesi membri del progetto europei ed analizzarne i discorsi, le retoriche e le pratiche di utilizzo dei nuovi media;

- analizzare il modo in cui le organizzazioni populiste utilizzano i nuovi media, dai siti web fino ai siti di social network, per diffondere i loro messaggi;
- sviluppare nei giovani le competenze necessarie per decostruire criticamente gli stereotipi e i discorsi dell'odio (*hate speech*) basati sulla razza, il genere, le disabilità e l'orientamento sessuale, e veicolati attraverso i nuovi media;
- promuovere nei giovani le competenze necessarie per una partecipazione attiva e consapevole alla vita civica attraverso percorsi di *media literacy education*;
- attivare un processo di formazione online supportato da un ambiente virtuale allo scopo di formare insegnanti ed educatori alla *media literacy*;
- sviluppare e promuovere una comunità virtuale composta da giovani e adulti con lo scopo di contrastare l'uso discriminatorio dei media contro l'“altro”.

Allo scopo di realizzare gli obiettivi sopra menzionati sono state realizzate molteplici attività. In questa sede ci soffermiamo, in particolare, sulla progettazione e implementazione di un kit di materiali didattici multimediali intitolato “**Percorsi di media education contro la discriminazione. Una guida per i giovani**”. Il kit si articola in cinque moduli che riguardano i seguenti temi:

- analisi e produzione di informazioni/notizie,
- narrazione audiovisiva e ideologie,
- videogame e cittadinanza,
- comunicazione politica e propaganda,
- attivismo online e *networking*.

Ogni modulo è a sua volta costituito da dieci unità didattiche interattive, con informazioni introduttive, attività di *warming up*, esercizi, schede di lettura, griglie d'analisi, attività di produzione multimediale ecc. Più specificamente le prime cinque unità didattiche sono dedicate all'analisi dei media, mentre le altre cinque alla produzione mediale. Le unità possono essere combinate variamente, anche se di solito le prime unità – vuoi della sezione dedicata all'analisi vuoi della sezione dedicata alla produzione – presentano concetti di base, mentre le altre propongono attività più avanzate.

Inoltre, ogni attività è strutturata in tre fasi:

- una fase di **pre-work** per mobilitare le pre-conoscenze degli allievi (attivazione), attraverso domande, input visuali o narrativi, richiami all'esperienza personale;
- una fase di **work** per offrire occasioni di lavoro sulle tematiche affrontate (pratica), attraverso attività concrete di ricerca, analisi, produzione, costruzione ecc.;
- una fase di **post-work** per sollecitare in itinere e al termine del percorso riflessioni sulle attività svolte (riflessione metacognitiva), attraverso *debriefing* finale con discussioni su quanto fatto, confronto tra visioni in ingresso e in uscita, ragionamenti del tipo "what if...".

I cinque moduli sono pubblicati con licenza Creative Commons nella forma di ebook. Gli ebook (cinque in tutto, uno per ogni modulo) sono stati realizzati con [ePub Editor](#), un editor che consente di redigere, anche in modo collaborativo, ebook multimediali e interattivi, fruibili attraverso vari supporti, dal computer al tablet, e anche sul web.

Di seguito presentiamo, seppur brevemente, i contenuti dei cinque moduli/ebook. <http://e-engagementagainstviolence.eu/index/students.html>

Modulo 1 – ebook 1 – [Decodifica e produzione di informazioni](#)

I media d'informazione sull'attualità continuano a svolgere un ruolo di fondamentale importanza nella formazione dell'opinione pubblica. In questo modulo i reportage – dall'articolo sul quotidiano al notiziario in TV – vengono visti come particolari 'rappresentazioni della realtà' socialmente costruite attraverso specifiche tecniche di produzione giornalistica. Nella sezione del modulo dedicata all'analisi dei media, le prime due unità si soffermano sulla relazione tra 'rappresentazioni giornalistiche' ed 'interpretazioni della realtà' (o visioni del mondo) e successivamente sulle tecniche di costruzione dello stereotipo più utilizzate nei reportage giornalistici. Le altre tre unità della prima sezione si focalizzano sull'individuazione e la decostruzione degli stereotipi di genere, etnici e razziali e della disabilità nelle notizie. La sezione del modulo orientata alla produzione s'incentra sul cosiddetto giornalismo partecipativo e, nello specifico, sulle tecniche e le pratiche di produzione collaborativa e di rappresentazione pluralista ed inclusiva della realtà sociale attraverso l'utilizzo dei media digitali.

Modulo 2 – ebook 2 - [Finzione audiovisiva e ideologia](#)

Dai film alle serie televisive, le fiction audiovisive sono parte del nostro universo mediale. Trasmettono rappresentazioni che alimentano la creazione di stereotipi e il nostro modo di vedere il mondo. Questo modulo propone di decostruire e analizzare i meccanismi della rappresentazione narrativa, nonché gli aspetti tecnici che contribuiscono alla produzione di queste rappresentazioni.

La sezione sull'analisi dei media consiste in due unità dedicate ai concetti di base relativi ai meccanismi della rappresentazione (l'altro, l'influenza del pubblico) e tre unità che si focalizzano su alcune specifiche rappresentazioni: i giovani, gli stereotipi e il ruolo della violenza.

La sezione sulla produzione mediale si sofferma sulle questioni tecniche legate alla produzione di fiction: la sceneggiatura, il linguaggio audiovisivo, i personaggi, la colonna sonora e il montaggio.

Modulo 3 – ebook 3 – [Videogame e cittadinanza](#)

I videogiochi continuano a dividere l'opinione pubblica e gli esperti, generando nuove e continue discussioni: dai fautori ai detrattori, i videogiochi lasciano poche persone indifferenti! Tuttavia, prima di prendere posizione in materia, è interessante esplorare le diverse dimensioni dei videogame in particolare rispetto alla discriminazione e alla cittadinanza. Questo modulo propone di ripartire dal concetto di gioco e di *gameplay*, per affrontare poi l'analisi e la decostruzione delle rappresentazioni veicolate dai videogiochi e consentire infine ai lettori di cimentarsi con alcuni meccanismi di produzione dei *videogame* (adattamento del racconto, gestione della comunità, attività di *fan art*, ecc.).

La sezione di analisi dei media è costituita da due unità dedicate ai concetti di base relativi al funzionamento del gioco per permettere ai partecipanti in seguito di analizzare alcune rappresentazioni in e a proposito dei videogiochi.

La sezione sulla produzione consente agli studenti e agli insegnanti di realizzare delle azioni sulla base di alcune caratteristiche tipiche dei videogiochi.

Modulo 4 – ebook 4 – [Comunicazione politica e propaganda](#)

Propaganda e comunicazione politica hanno per oggetto la definizione delle relazioni di potere tra diversi gruppi interni ed esterni alla società.

Questo modulo si focalizza su alcune strategie comunicative e retoriche adottate prevalentemente da partiti e movimenti politici per persuadere i cittadini rispetto a determinate visioni della società e, in particolare, alle diverse rappresentazioni dei gruppi sociali che essi costruiscono. In questo modulo, la sezione di analisi mediale include due unità introduttive sui concetti di comunicazione politica e propaganda. Le altre tre unità si soffermano sulla decostruzione delle strategie retoriche – verbali e audio-visive – e degli stereotipi impiegati nella comunicazione politica che, spesso in maniera sottile, discrimina le persone sulla base della loro razza, etnia e orientamento sessuale. Le prime due unità dedicate alla produzione mediale riguardano invece alcune strategie di comunicazione politica contemporanea (*political marketing* e *web design* di siti politici). Le ultime tre unità consistono nell'organizzazione e nell'implementazione di una particolare forma di comunicazione sociale e politica – la campagna anti-discriminazione – attraverso la produzione di una serie di video spot contro la discriminazione e la loro socializzazione entro la sfera pubblica (es. la comunità scolastica).

Modulo 5 – ebook 5 – [Attivismo online e networking](#)

L'attivismo online è un insieme eterogeneo di pratiche comunicative, organizzative e mobilitanti finalizzate al cambiamento sociale e/o politico. In questo modulo, la sezione di analisi dei media presenta nelle prime due unità le principali forme contemporanee di attivismo online e ripercorre la storia dell'attivismo digitale con un'attenzione particolare alla cultura hacker. La terza unità d'analisi si sofferma su una strategia di comunicazione – il *video détournement* – impiegata dagli attivisti sul web come forma di *e-engagement* e critica sociale. Le altre due unità della prima sezione, invece, affrontano il tema dell'attivismo online in relazione a due studi di caso specifici e particolarmente noti: Wikileaks e la Primavera Araba. La sezione del modulo dedicata alla produzione s'incentra attraverso le prime due unità, sulla sperimentazione di alcune pratiche comunicative finalizzate alla promozione dei diritti umani e alla lotta alla discriminazione delle persone LGBT attraverso i social network. Le tre unità conclusive sono dedicate all'elaborazione collaborativa di una Carta dei diritti degli studenti e alla sua condivisione sui social network con gli altri membri della comunità scolastica.

Per ogni ebook è stata prodotta anche una versione in inglese e di al-

cuni ebook esiste anche la versione francese, tedesca, bulgara e slovena (per maggiori informazioni, si rimanda al [sito del progetto](#)).

Se per gli studenti sono stati realizzati degli ebook, per gli insegnanti è stato allestito un [ambiente di formazione online](#), che propone contenuti didattici e attività strettamente legate ai percorsi inclusi negli ebook. In pratica, l'ambiente online è concepito come uno strumento per guidare gli insegnanti nell'uso degli ebook. Infatti, la piattaforma virtuale si articola in cinque moduli e, per ogni modulo, all'insegnante vengono offerti elementi teorici, opportunità per esercitarsi e spazi di confronto e condivisione con i colleghi.

L'ambiente è gratuitamente disponibile a chiunque fosse interessato. Non resta che provare!

e-EAV on the cloud

Sito del progetto: <http://www.engagementproject.eu/>

Pagina Facebook: <https://www.facebook.com/EEavProject>

Twitter: <https://twitter.com/eEAVProjectEU>

Hashtag Twitter: #EAV

Conferenza finale del progetto

11 Dicembre 2014, ore 9-17

[Musée Belvue](#), Place des Palais 7, 1000 Bruxelles, Belgio

[Programma](#)