



DALL'ESTERO

# Il toolkit - Digital & Media Literacy Education

Maria Ranieri

[maria.ranieri@unifi.it](mailto:maria.ranieri@unifi.it)

Il Toolkit – Digital & Media Literacy Education è una guida didattica sull'uso critico e consapevole dei media digitali, rivolta agli insegnanti della scuola media superiore. Il Toolkit è stato realizzato all'interno del progetto europeo *Virtual Stages Against Violence* (VSAV) ed è interamente scaricabile in quattro lingue (italiano, tedesco, rumeno, inglese) dal sito del progetto: <http://virtualstages.eu/it/project/>.

Il progetto VSAV, di durata biennale, ha goduto del finanziamento del Programma Daphne III della Commissione Europea e ha coinvolto quattro Stati Europei: Austria (die Berater: <http://www.dieberater.com>), Germania (Associazione Turingia dei Centri di Educazione per Adulti: <http://www.vhs-th.de>), Italia (CESIE: <http://cesie.org>; Università di Palermo: [www.unipa.it](http://www.unipa.it)) e Romania (Salvati Copiii – Save the Children, Romania: <http://www.salvaticopiii.ro>).

VSAV si propone di promuovere comportamenti consapevoli nell'uso dei nuovi media da parte delle nuove generazioni, puntando a sviluppare nei soggetti consapevolezza critica e competenze medialità nell'ottica dell'empowerment, ossia guardando ai media e alla comunicazione online non solo in termini di rischi, ma anche di opportunità. La sfida è

quella di garantire la mediazione educativa necessaria per lo sviluppo delle cosiddette *new media literacies*, le competenze fondamentali per la cittadinanza digitale.

Sotto il coordinamento del CESIE, Centro Studi e Iniziative Europeo, e con la collaborazione dell'Università di Palermo, sono state realizzate molteplici azioni, a partire da un'attività di ricerca: attraverso la somministrazione di un questionario iniziale rivolto ad un campione di adolescenti, genitori e insegnanti si è cercato di identificare rappresentazioni e usi di internet, valutare le attitudini dei genitori nel controllo delle attività online dei figli e infine comprendere come gli insegnanti si avvalgono della rete in contesto scolastico. Il progetto ha poi previsto una serie di interventi più specifici per i giovani dai 14 ai 16 anni, in cui sono stati integrati in maniera innovativa strumenti e linguaggi adatti al target e alla valorizzazione del suo potenziale creativo, tra cui: un videogioco online denominato *The Big Brain*, accessibile online in forma gratuita (<http://virtualstages.eu/bigbrain/>); cinque spettacoli teatrali realizzati all'interno dei paesi partner sulle tematiche del progetto, le cui videoregistrazioni sono disponibili online (<http://virtualstages.eu/plays-video/>). A completamento del progetto, è stato elaborato il *Toolkit Digital & Media Literacy Education*, che si configura come uno strumento specificamente rivolto a insegnanti ed educatori, offrendo una serie di percorsi tematici legati a internet e ai social media da utilizzare all'interno delle attività didattiche quotidiane.

Una volta constatata l'importanza che i media hanno assunto nella vita quotidiana delle persone, e in particolare dei giovani, diventa ormai indispensabile pensare all'inserimento dell'alfabetizzazione mediatica all'interno dei curricula scolastici e sviluppare competenze specifiche nei professionisti della formazione, affinché sappiano orientare in maniera consapevole e critica le pratiche medialità dei giovani. Con questa finalità, sono stati individuati cinque concetti chiave relativi alle sfide aperte dai nuovi media digitali:

- *partecipazione*: l'avvento del web 2.0 viene generalmente associato al potenziale partecipativo delle nuove tecnologie, che va tuttavia verificato alla luce dell'ineguale accesso a esperienze, abilità e conoscenze per la cittadinanza digitale;
- *credibilità*: la comunicazione online ha reso più facili l'accesso e la diffusione di informazioni, aprendo tuttavia problematiche inerenti all'affidabilità delle fonti e alla selezione dei contenuti;

- *identità*: tema ormai ricorrente nella riflessione sulla comunicazione mediata dal computer e sulle possibilità di sperimentazione identitaria legate agli ambienti di interazione online, richiede lo sviluppo di una capacità autoriflessiva per non cadere in forme di narcisismo ed egocentrismo;
- *privacy*: gestire e tutelare in maniera consapevole i propri dati sensibili in un'epoca in cui la parola chiave è la condivisione online può essere un'attività tutt'altro che banale, soprattutto alla luce delle moderne strategie di web marketing e profilatura dell'utente;
- *creatività*: la diffusione delle tecnologie digitali ha permesso a molte persone di produrre o modificare contenuti, ad esempio con la pratica del remix, che rende necessaria una riflessione sul diritto d'autore e sulla libera circolazione del sapere.

Ciascuno di questi temi costituisce l'oggetto specifico di una unità di intervento formativo, articolata al suo interno in una parte introduttiva, dove vengono spiegati obiettivi e rationale, nonché la struttura e i requisiti del percorso; tre attività strutturate, che l'insegnante può scegliere di attuare in forma integrale o solo in parte; infine una sezione dedicata alla valutazione. Le attività a loro volta contengono tipicamente i seguenti elementi: una descrizione della finalità del percorso; un approfondimento, destinato all'insegnante, su un termine/concetto chiave del percorso; le istruzioni per l'insegnante; una sezione "Materiali", inclusiva di strumenti, griglie, scenari utilizzabili direttamente dagli studenti per lo svolgimento delle attività (vedi fig. 1).



Fig. 1 - Esempio di Scenario sottoposto agli allievi con la seguente consegna: "Comunicare online può essere meno banale di quello che sembra. Facilmente si può incorrere in interazioni problematiche come quelle che trovate negli scenari che seguono. Leggeteli e analizzateli. Successivamente, avvalendovi della griglia di valutazione, indicate quali comportamenti comunicativi sono adeguati e quali no, e spiegate perché".

Sul piano metodologico, la progettazione dei percorsi si è ispirata ai seguenti principi:

- partire sempre dalle pre-conoscenze e dalle esperienze concrete dei ragazzi (Attivazione)
- fornire occasioni per lavorare concretamente sulle tematiche affrontate (Pratica)
- sollecitare in itinere e alla fine del percorso riflessioni di carattere 'meta' sulle attività in corso (Riflessione metacognitiva)

A partire da questi principi l'articolazione didattica delle attività è or-

ganizzata in tre sezioni:

- **Pre-work:** domande di attivazione, input visuali o narrativi, richiami all'esperienza personale
- **Work:** attività concrete di ricerca, analisi, produzione, costruzione ecc.
- **Post-work:** debriefing finale con discussioni su quanto fatto, confronto tra visioni in ingresso e visioni in uscita, ragionamenti 'what if...!'

Ogni unità si conclude con una sezione dal titolo *Imparare a giocare, imparare giocando (Learning on the game, learning through the game)*, che propone un'attività finale di sintesi basata sul gioco online Big Brain. A differenza delle altre, questa attività è stata pensata per essere sottoposta direttamente agli allievi, anche se è comunque accompagnata da una breve introduzione per l'insegnante.

Data la natura degli argomenti trattati, la sezione valutazione offre perlopiù piste di lavoro orientate a sollecitare negli allievi forme di autovalutazione, nell'ottica di costruire un portfolio individuale contenente sia le riflessioni strutturate degli allievi che le osservazioni e il feedback dell'insegnante.

Il Toolkit include anche una scheda di documentazione che l'insegnante può utilizzare per documentare il processo di insegnamento/apprendimento ed effettuare valutazione di sintesi sul percorso nel complesso o sulle singole attività costitutive dei percorsi.

Infine, il Toolkit contiene un DVD con le registrazioni degli spettacoli teatrali, che potranno essere visionati in classe e divenire spunto per ulteriori dibattiti e attività. Il DVD è interamente scaricabile online [http://cesie.org/service/VirtualStages\\_2012.iso](http://cesie.org/service/VirtualStages_2012.iso).