

## STRUMENTI A SUPPORTO DELL'USO DEI MEDIA A SCUOLA

**(LE PARTI EVIDENZIATE SONO CLICCABILI; RINVIANO AD APPROFONDIMENTI, VIDEO, EBOOK, NORMATIVA ...)**

### **Percorsi, risorse e strumenti per la didattica**

La scuola è oggi chiamata a ripensare la sua funzione – quella di insegnare le competenze alfabetiche – alla luce delle profonde trasformazioni portate dalle nuove tecnologie della comunicazione e dell'informazione: nello scenario che caratterizza la Società della Conoscenza, nuove competenze vanno a far parte della literacy necessaria per partecipare attivamente ed esercitare la cittadinanza digitale. La scuola si trova quindi a dover sviluppare la competenza digitale degli studenti, attraverso interventi di media education.

Presenteremo qui una serie di materiali utili a sviluppare moduli didattici di educazione ai media e con i media: la prima prospettiva è quella in cui i mezzi di comunicazione sono oggetto stesso dell'intervento didattico, la seconda quella in cui sono lo strumento con cui viene realizzato. Si tratta comunque di due prospettive che spesso sono integrate (pensiamo ad esempio alle esperienze di produzione mediale), e che comunque costituiscono due facce di una stessa medaglia, poiché utilizzare le nuove tecnologie nella didattica è già un passo per stimolarne un uso consapevole e alternativo a normali schemi di fruizione.

Le risorse che verranno proposte saranno in particolare rivolte ad approfondire il tema della competenza digitale, per cui si concentreranno soprattutto sulla riflessione sulla rete, sui rischi e le opportunità connesse, e proporranno l'utilizzo didattico di ambienti online e servizi web2.0.

### **Progettare percorsi di Media Education**

Possiamo pensare alla progettazione di un'azione educativa come il momento in cui mettiamo insieme la conoscenza del contesto dato, gli obiettivi che vogliamo raggiungere e le informazioni teoriche o pratiche ed i valori di riferimento che guidano le nostre scelte per raggiungere efficacemente il nostro scopo.

La progettazione è una fase necessaria e fondamentale di ogni buona azione educativa, poiché entra in relazione con le altre dimensioni del monitoraggio, della valutazione e della documentazione: con la definizione del nostro documento progettuale siamo infatti in grado di verificare – a posteriori ma anche in itinere - cosa ha funzionato e cosa potrebbe essere migliorato, possiamo cioè attivare una riflessione ricorsiva sul nostro agire educativo, adottando un'ottica di miglioramento.

Quando progettiamo una attività educativa dobbiamo mixare variabili di varia natura quali obiettivi, attori, risorse, tempi e spazi. Progettare attività media educative richiede una attenzione specifica rispetto alle risorse che intendiamo utilizzare: può succedere infatti di cedere a una sorta di fascinazione per l'innovazione in cui la tecnologia finisce per guidare la pratica educativa. E' necessario invece che l'insegnante decida quale strumento utilizzare a partire da una consapevolezza delle sue *affordances*, ovvero dalle sue effettive caratteristiche e potenzialità d'uso in ambienti educativi e formativi: è infatti questo il punto di partenza ottimale per andare a definire in maniera chiara e coerente quando, come e perché avvalersi di tale tecnologia.

L'innovazione non deriva infatti dalla mera introduzione di strumenti tecnologici, ma da una trasformazione delle pratiche didattiche, dal miglioramento dell'ambiente di apprendimento, da un potenziamento delle competenze: si tratta di un processo di cui le tecnologie possono essere un innesco, ma che va sostanziato con una reale motivazione al cambiamento e accompagnato da una costante riflessione.

E' bene tenere fin da subito presenti anche le eventuali difficoltà che potrebbero manifestarsi nella transizione verso approcci costruttivisti con l'utilizzo di strumenti nuovi e contesti di apprendimento aperti: l'impressione iniziale che potremmo avere è infatti quella del sovraccarico e dell'incertezza. Si tratta tuttavia di difficoltà iniziali, che tendono a scomparire via via che insegnante e studenti si abituano alle modalità di lavoro e che le nuove tecnologie si integrano nel

contesto: se ripensiamo la classe come una comunità di apprendimento, una pratica particolarmente significativa potrebbe essere quella di coinvolgere direttamente gli allievi anche nella progettazione delle attività.

### **Risorse educative aperte**

L'avvento della rete ha infatti stimolato un acceso dibattito sulla libera circolazione del sapere online, ovvero sulla possibilità di reperire informazioni e materiali in rete: si tratta di una prospettiva affascinante, che mette in parte in discussione il diritto d'autore, rivendicando la natura di bene comune della conoscenza, che si affermerebbe nella possibilità di accedervi gratuitamente e liberamente.

Si tratta ovviamente di una strada ancora lunga da percorrere, che però ha già dato i suoi frutti, soprattutto con la diffusione di quella che potremmo chiamare "filosofia open": il termine deriva dai software *open source*, ovvero programmi di cui gli autori rendono pubblico il codice, permettendo ad altri di analizzarlo, modificarlo, migliorarlo. La filosofia open scardina quindi le logiche proprietarie del sapere, ricercando invece nella condivisione e nell'intelligenza collettiva il motore per il costante miglioramento delle conoscenze a nostra disposizione.

La logica open si è progressivamente ampliata, tanto che oggi esiste un vero e proprio movimento *open content*, che anche in ambito educativo ha portato a un profondo rinnovamento rispetto alla creazione e condivisione di risorse pedagogiche. Si parla infatti di Open Educational Resources (OER) o Risorse Educative Aperte per fare riferimento a materiali didattici in formato digitale che vengono resi disponibili online con licenze che permettono di riutilizzarli, adattarli e distribuirli.

Per insegnanti ed educatori si tratta di una interessante possibilità di condivisione e scambio, che anche da un punto di vista di crescita professionale ricolloca la figura del docente da una dimensione solitaria e privatistica all'interno della propria classe e della propria scuola in un network professionale in cui confrontarsi e arricchirsi. Scambiare risorse educative significa infatti attivare processi di feedback e valutazione reciproci, di costante miglioramento e riflessività sulla propria professionalità.

Diventa quindi molto interessante non solo esplorare le OER disponibili in rete, ma anche collaborare direttamente alla loro produzione e diffusione, a partire ad esempio dalla costituzione di un repository di istituto, in cui i docenti della stessa scuola si scambiano materiali.

## **Nuovi media in classe**

### **Educare ai media**

Se pensiamo ai cambiamenti introdotti dalla comunicazione digitale, molte sono le questioni che entrano in gioco, e che potrebbe valere la pena di approfondire in un percorso di riflessione su internet e le nuove tecnologie. In particolare, sono state individuate 5 concetti chiave relativi alle sfide aperte dai nuovi media digitali (James et al., 2009):

- **identità:** tema che ha attraversato la riflessione sulla comunicazione mediata dal computer e sulla possibilità di sperimentazione identitaria aperte dagli ambienti di interazione online, richiede lo sviluppo di una capacità autoriflessiva per non cadere in forme di narcisismo ed egocentrismo;
- **privacy:** nell'epoca della condivisione, in cui il confine tra pubblico e privato sembra essere costantemente messo in discussione, è necessario imparare a gestire i propri dati sensibili e a tutelarli, anche alla luce delle strategie di web marketing e profilatura dell'utente;
- **credibilità:** la rete ha reso più facili l'accesso e la diffusione di informazioni e contenuti, aprendo però la questione dell'affidabilità delle fonti e della selezione dei contenuti;
- **partecipazione:** l'avvento del web 2.0 viene spesso associato al potenziale partecipativo delle nuove tecnologie, e pone quindi la questione delle abilità e conoscenze necessarie per la cittadinanza digitale;
- **creatività:** la diffusione delle tecnologie digitali ha permesso a molte persone di produrre, modificare, distribuire contenuti, rendendo così necessaria una riflessione sul diritto d'autore e sulla libera circolazione del sapere.

Ciascuno di questi temi costituisce un ambito di possibile approfondimento e intervento educativo: a titolo di esempio proponiamo di consultare il "Toolkit Digital & Media Literacy Education", che propone unità tematiche su queste cinque ematiche, pensate per la scuola media superiore. [http://virtuales.eu/media/toolkit\\_ita.pdf](http://virtuales.eu/media/toolkit_ita.pdf)

## **Educare con i media (cliccate sul testo in grigio e troverete tanti strumenti e idee pratiche per lavorare con le tic)**

Proponiamo una rassegna di possibili strumenti da utilizzare nella didattica, focalizzandoci in particolare su applicativi disponibili online, appartenenti al cosiddetto web 2.0.

Il Cremit – Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media all'Informazione e alla Tecnologia ha svolto una interessante mappatura degli applicativi 2.0 per la didattica, con l'intento di fornire agli insegnanti una serie di coordinate per orientarsi in un panorama così vasto e in costante cambiamento: per ciascuna risorsa è disponibile una scheda che descrive non solo le specifiche tecniche del servizio, ma anche spunti didattici e metodologici e completano il tutto link a tutorial ed esempi di utilizzo.

Il criterio adottato per la mappatura ha portato a catalogare le risorse in base alla loro funzione, sono state così identificate cinque categorie:

- **Aggregare:** all'interno della mole di informazioni disponibili in rete, la *content curation* diventa sempre più rilevante: esistono servizi che ci supportano in questo processo per reperire, organizzare e visualizzare contenuti su una specifica area di interesse, anche attraverso il lavoro collaborativo, come i social bookmarking e gli aggregatori di risorse
- **Comunicare:** per comunicare all'interno di gruppi e comunità
- **Creare:** vengono passati in rassegna alcuni servizi web che possono facilitare la creazione di prodotti multimediali, ad esempio permettendoci di creare uno storyboard digitale o di implementare quiz interattivi online.
- **Organizzare:** servizi che permettono l'archiviazione e l'indicizzazione di materiali online, attraverso l'uso del cloud
- **Presentare:** strumenti web per la presentazione di contenuti, non solo attraverso slide, ma anche attraverso timeline e tagcloud
- **Pubblicare:** piattaforme di blogging e publishing di ebook e altri materiali testuali da poter sfogliare e condividere
- **Rappresentare:** applicazioni per brainstorming e mappe mentali

## **Prevenzione e peer education**

Letteralmente il termine peer education significa "educazione tra pari" e identifica un metodo educativo in base al quale alcuni membri di un gruppo vengono formati per realizzare attività rivolte ai propri coetanei. Nello specifico, il gruppo di coetanei opportunamente formati è responsabile di mettere in atto azioni finalizzate a sensibilizzare, informare e formare il resto del gruppo su determinati argomenti, così da influenzarne visioni e atteggiamenti.

La peer education è stata utilizzata come metodologia di intervento già a partire dagli anni '70, ed ha trovato il proprio campo di applicazione principalmente in programmi di prevenzione e di promozione della salute. Coloro che svolgono il ruolo di peer educator vengono formati sia sulle tematiche specifiche sia sulle modalità comunicative più efficaci per attivare e gestire dinamiche relazionali che permettano di aprire un dialogo all'interno del gruppo. Per tale motivo è importante che gli adolescenti che svolgono il ruolo di peer educator siano ben inseriti nel gruppo dei pari, sarà poi l'uso di un linguaggio comune e la modalità di relazione diretta da coetaneo a coetaneo a facilitare l'adattamento delle tematiche.

L'educazione tra pari è considerata una metodologia di lavoro utile con gli adolescenti perché in quella fase evolutiva il gruppo dei pari esercita un ruolo centrale, non solo nel processo di socializzazione, ma anche a livello della costruzione di sé. Il bisogno di condividere con i propri coetanei esperienze, sentimenti, emozioni e comportamenti è molto forte, e attraverso il confronto è possibile apprendere come affrontare certe difficoltà e quali strategie utilizzare per superarle, così come riflettere su se stessi e mettersi in discussione.

Nonostante ciò, anche negli interventi di peer education, va tenuta presente la necessità che gli adulti sostengano gli adolescenti che svolgono il ruolo di peer educator: la formazione è infatti un momento iniziale, che potrà essere accompagnato da un tutoraggio delle attività dei peer, così da condividere eventuali difficoltà.

La metodologia della peer education può essere usata significativamente anche per le tematiche connesse all'uso dei nuovi media, ad esempio attivando un gruppo di peer educator interno alla scuola che, con il supporto del dirigente, degli insegnanti e di eventuali esperti esterni, possono proporre regolari attività e campagne di sensibilizzazione per i propri coetanei. In questo modo, i peer educator possono agire all'interno della scuola come agenti moltiplicatori di interventi formativi, assicurando anche un ricambio generazionale e quindi la continuità di lavoro su queste tematiche. È questa la metodologia che è stata adottata ad esempio dal progetto "Generazioni connesse" che ha coinvolto scuole su tutto il territorio nazionale.

La peer education può inoltre non solo occuparsi delle nuove tecnologie come tematica su cui porre l'attenzione, ma utilizzare i moderni ambienti digitali anche per veicolare i propri interventi, ad esempio attraverso canali chat o profili Facebook. A tal proposito, un riferimento a livello nazionale è rappresentato dal progetto "[Yngle, social net skills](http://www.yngle.it)", il primo servizio pubblico nazionale di ascolto e counseling su Facebook, rivolto ad adolescenti e gestito da adolescenti con il supporto di psicologi e esperti di comunicazione. <http://www.yngle.it>

### **Rischi online**

Oltre a tutte le implicazioni che riguardano il mondo della scuola, Internet e cellulari e più in generale i cosiddetti "Nuovi media" fanno parte della quotidianità degli studenti e rappresentano un aspetto esistenziale importante nella vita dei giovani della società contemporanea. I ragazzi e le ragazze di oggi nascono e crescono insieme ad Internet e al cellulare, e i Nuovi Media fanno parte della loro quotidianità.

I Nuovi Media rappresentano un nuovo modo di comunicare con gli altri; aprono ad un mondo di relazioni, di emozioni, di scambio di informazioni e di apprendimento che offre, in particolare ai giovani, opportunità di crescita senza precedenti. Inoltre, mettendo a disposizione diverse opportunità di relazione e di comunicazione, i Nuovi Media attivano nuove strategie e percorsi di identificazione, di rappresentazione del sé e della propria realtà di riferimento, contribuendo ad edificare valori e categorie simboliche, attraverso i quali interpretare la realtà e se stessi.

I Nuovi Media, pongono però delle questioni associate al problema della sicurezza: siamo infatti di fronte ad una realtà complessa, apparentemente priva di regole, nella quale trovano spazio contenuti e comportamenti potenzialmente dannosi per lo sviluppo dei più giovani. I ragazzi e le ragazze, pur essendo spesso tecnicamente competenti, tendono, a non cogliere le implicazioni dei loro comportamenti.

### **Educazione affettiva e sessuale**

[Forniamo alcuni materiali di esempio su percorsi riguardanti l'educazione all'affettività e alla sessualità.](#)

Istituto Superiore di Sanità, La promozione della salute nelle scuole. Attività pratiche su: salute mentale, life skills, educazione ai media, bullismo e sessualità: proposte per la scuola primaria, secondaria di primo e secondo grado <http://www.iss.it/binary/publ/cont/082>

La scuola fa differenza: percorsi di formazione contro pregiudizi e stereotipi di genere realizzati nei nidi e nelle scuole dell'infanzia della città di Roma dall'Associazione Scosse

[http://www.scosse.org/wordpress/wp-content/uploads/2014/12/Report\\_lascolafadifferenza.pdf.pdf](http://www.scosse.org/wordpress/wp-content/uploads/2014/12/Report_lascolafadifferenza.pdf.pdf)

Il progetto della Regione Emilia Romagna "W l'amore" <http://www.wlamore.it>

### **Non discriminazione**

Quando pensiamo alle nuove tecnologie, siamo soliti associare l'avvento della rete all'aumento delle possibilità di partecipazione, siamo quindi inclini a leggere il nuovo scenario tecnologico con fiducia e in un'ottica di cittadinanza digitale. Tuttavia, la realtà degli ultimi anni ha mostrato l'esistenza di fenomeni molto contrastanti anche all'interno della comunicazione mass mediale e dei nuovi ambienti web2.0, che possono pericolosamente diventare portatori di

rappresentazioni stereotipate, contenuti razzisti e discriminatori: pensiamo ad esempio a come i media ufficiali spesso trattano il tema dell'immigrazione, oppure alla diffusione di gruppi populistici e dediti all'hate speech nelle piattaforme di social networking. La media e digital literacy assume quindi un ruolo centrale anche per la promozione della consapevolezza di queste dinamiche in rete, e dovrebbe essere promossa tra le giovani generazioni nell'ottica di favorire il coinvolgimento e la partecipazione contro forme di violenza e discriminazione.

Possiamo quindi pensare ad attività di analisi e produzione mediale, finalizzate soprattutto a:

- fornire agli studenti gli strumenti necessari per decostruire gli stereotipi su cui spesso si fondano forme di hate speech, in particolare legati alla razza, al genere, all'orientamento sessuale, alla disabilità;
- promuovere la partecipazione civica e l'impegno, anche attraverso i media digitali e i social network
- favorire la presa di parola da parte dei giovani

A titolo di esempio, proponiamo di consultare i moduli didattici online sviluppati all'interno del progetto e-EAV (e-engagement against violence), disponibili online come open educational contents

<http://e-engagementagainstviolence.eu/index/>