

Editoriale

Un numero speciale per riflettere su Media Education e Inclusione

FABIO BOCCI, CRISTINA GAGGIOLI, ANTONY GIANNOUMIS, MARIA RANIERI

Mai come in questo periodo storico, caratterizzato dalla Pandemia causata dal virus Sars-Cov-2 (e tutte le sue varianti e sotto-varianti) è stata posta attenzione all'importanza e all'influenza che i media esercitano sulle nostre azioni, decisioni, modi di sentire e percepire le cose, di osservarle e di pensarle. È questa una convinzione che si ritrova spesso nelle nostre riflessioni sull'attualità, ma a pensarci bene non è del tutto vero che la grande attenzione verso i media siano una conseguenza di quanto sta accadendo a livello mondiale negli ultimi due anni, ovvero rappresenti una "novità" nel palinsesto sociale. L'attenzione ai media è una costante del nostro modo di pensare e di agire, ossia di dare forma e sostanza a ciò che pensiamo e agiamo, poiché i media sono, da sempre, il mezzo, lo strumento, il veicolo, il vettore (ma anche il processo) attraverso il quale (attraverso i quali) cerchiamo di comprendere meglio la realtà e, al tempo stesso, di farla nostra ideando, elaborando e scoprendo dispositivi (mediali) grazie ai quali possiamo sviluppare conoscenza e amplificare ciò che, per l'appunto, pensiamo, diciamo, agiamo e così via.

Si tratta, dunque, di un oggetto culturale pervasivo che, in quanto tale (per sua natura, potremmo dire) ha a che fare con l'educativo e, quindi, con l'oggetto educazione di cui si occupa la Pedagogia per mezzo dei suoi apparati e dei suoi sistemi di analisi.

Assumendo questa consapevolezza come sfondo ci porta, come abbiamo cercato di fare in questa sede, a indagare l'intersezione tra media ed educazione. Questa, seguendo anche una tripartizione ampiamente consolidata in campo scientifico, può essere articolata secondo tre prospettive: *educazione ai media*; *educazione sui media*; *educazione attraverso i media*.

Il numero speciale che chi legge si appresta a frequentare affronta questi temi sia attraverso articoli scientifici che buone pratiche in ambito educativo e scolastico al fine di offrire a educatori e insegnanti, ma anche a studiose/i interessate/i, una panoramica teorico-

pratica sull'importanza dell'alfabetizzazione mediatica, anche (soprattutto) nella prospettiva dell'inclusione, anche con l'intento di promuovere una migliore qualità dei media e il loro contributo alla creazione di una cultura, società, scuola e università inclusive.

Il numero si apre con una serie di contributi sull'educazione *attraverso i media*, che affrontano la formazione e lo sviluppo professionale degli insegnanti specializzati per le attività di sostegno e curricolari.

Fabio Bocci, Ines Guerini, Maria Vittoria Isidori e Marianna Traversetti, presentano *Il contributo del paradigma tecnologico-digitale alla formazione degli insegnanti specializzati per il sostegno. Esiti di una indagine esplorativa*, proponendo soluzioni innovative anche nell'ambito di percorsi destinati alla formazione degli insegnanti (nello specifico coinvolti nella specializzazione per le attività di sostegno didattico agli/alle allievi/e con disabilità) e verificando, mediante una indagine esplorativa, la ricaduta che tali percorsi ha avuto sulla pratica didattica svolta in classe dagli insegnanti-tirocinanti e sull'apprendimento-rendimento degli/delle allievi/e coinvolti/e.

Il potenziale inclusivo che il docente curricolare e docente specializzato per le attività di sostegno possono attuare nel lavoro didattico quotidiano è, anche, oggetto di riflessione del lavoro di Annamaria Di Grassi, che parla di *Costruire un contesto inclusivo e un efficace co-teaching tra docente curricolare e docente di sostegno attraverso la progettazione universale*, ponendo l'attenzione alla costruzione di ambienti di apprendimento secondo l'approccio della progettazione universale attraverso l'abbattimento delle barriere all'apprendimento attraverso un co-teaching efficace e inclusivo.

Filippo Gomez Paloma e Valeria Minghelli ci regalano un focus su *Il ricorso al video nella formazione del docente della scuola dell'infanzia per la costruzione di competenze inclusive incarnate*, ricordando come la formazione degli insegnanti di sostegno richieda riflessioni

di ordine cognitivo che siano strettamente legate a contenuti esperienziali, a informazioni e rappresentazioni corporee capaci di narrare relazioni interpersonali efficaci ed inclusive. La presa in carico delle dimensioni corporee esperienziali ed emotive nella formazione è un elemento imprescindibile, specialmente nella scuola dell'infanzia, per la strutturazione di processi e contesti inclusivi reali in sezione.

Restando nella fascia d'età della scuola dell'infanzia ed entrando nell'ambito dell'Educazione *ai media*, che si riferisce alla comprensione critica dei media, intesi non come strumenti, ma come linguaggi intrisi di valori e culture Cristina Gaggioli e Ilaria Ancillotti propongono un contributo dal titolo *Dieci film per educare alla prosocialità nella scuola dell'infanzia* e, sottolineando come la costruzione di un atteggiamento prosociale pone le sue basi già a partire dall'infanzia, presentano una ricerca che ha portato a stilare una classifica di dieci film di animazione da poter impiegare in attività didattiche volte ad educare alla prosocialità.

Rimarcano l'importanza del Cartoon in Educazione anche Cosimo Di Bari, Paolo Lucattini, Sara Jayousi e Lorenzo Mucchi, nel loro contributo *Children and Context-aware Inclusive Tuning of Cartoons*, che evidenzia come questa forma di linguaggio mediale possa trasmettere messaggi significativi agli spettatori, sia emotivamente che razionalmente, analizzando nello specifico le potenzialità dei cartoon nel facilitare e supportare processi inclusivi (anche) nei confronti dei bambini con disabilità.

Si passa, poi al genere della serie televisiva, con l'articolo *Disability on drama TV: How attitudes about disability in the US relate to viewing frequency and identification with a character with a disability on "Glee"* di Emily Lorenz, che presenta uno studio, a partire dall'analisi del programma televisivo "Glee", su come l'esposizione alla rappresentazione della disabilità in televisione sia correlata agli atteggiamenti nei confronti delle persone disabili, dimostrando che guardare un programma televisivo dove è presente un personaggio con disabilità produca atteggiamenti più positivi nei confronti di queste persone, portando ad incoraggiare una maggiore inclusione nel panorama dei media.

La terza serie di articoli afferisce all'educazione *con i media* intesi come strumenti da utilizzare nei processi educativi generali, includendo l'istruzione e la formazione supportate dalle tecnologie dei media in contesti inclusivi.

Simona Rizzari e Roberta Piazza in *Superare le barriere dell'inclusione. L'alfabetizzazione digitale per adulti con disabilità intellettiva nell'esperienza del progetto AIM (Accessible Information Material)* presentano il progetto Accessible Information Material, finalizzato a

favorire l'alfabetizzazione digitale delle persone adulte con disabilità intellettiva e/o con bassi livelli di alfabetizzazione, attraverso la creazione di materiale easy to read e l'elaborazione di un percorso per la formazione degli adulti con disabilità.

Michela Galdieri, presenta, invece, nel suo contributo, *Strumenti di CAA per favorire l'inclusione scolastica* i principali sistemi di CAA che possono garantire, nei contesti scolastici, il diritto dello studente con bisogni comunicativi complessi (BCC) alla comunicazione, alla partecipazione e all'autodeterminazione, facilitando le relazioni, gli apprendimenti e l'acquisizione delle autonomie di base, portando ad un miglioramento del livello qualitativo di vita degli studenti con difficoltà comunicative.

Turtle Game Stop & Go: Un Edugame per promuovere le funzioni esecutive nei bambini con disabilità è, infine, il videogioco preso in esame come strumento funzionale per realizzare dei percorsi educativi e favorire lo sviluppo delle funzioni cognitive, da Lucia Campitiello, Arianna Marras, Michele Todino e Stefano Di Tore. Il gioco *Turtle Game Stop & Go* è stato, infatti, progettato per favorire lo sviluppo delle funzioni esecutive agendo sull'inibizione, la memoria di lavoro (verbale e visuo-spaziale) e la flessibilità cognitiva.

Apri la sezione dedicata alle buone pratiche il lavoro di Barbara Letteri e G. Filippo Dettori, *An inclusive educational intervention with the use of technology for a pupil with intellectual disabilities*, che illustra un intervento educativo-didattico, con l'utilizzo delle tecnologie per l'apprendimento (TIC), realizzato in una classe III della Scuola Secondaria di I grado di un istituto della provincia di Sassari in cui è presente un'alunna con una disabilità intellettiva moderata, mostrando come le TIC sono riuscite a modificare una prassi per lo più tradizionale, arricchendo l'insegnamento quotidiano di approcci più coinvolgenti e stimolanti per tutta la classe.

Benedetta Vagnetti ci porta, invece, nella scuola primaria, con il contributo *Alla scoperta del contenuto emotivo dei videogiochi: un intervento di media education* che racconta un intervento di media education sul riconoscimento di alcune emozioni scaturite da alcuni contenuti multimediali, svolta in una classe seconda di una scuola primaria di Perugia, le cui principali finalità sono legate alla comprensione delle emozioni e all'inclusione di un bambino con disabilità, il cui principale interesse è l'attività video ludica.

Infine, Enrico Bisenzi e Alessandro Carducci, con *48 hours to make animation accessible*, presentano un toolkit di progettazione inclusivo composto da User Interface e soluzioni di Storytelling realizzate in poco tempo con l'obiettivo di supportare animatori e creatori di video nella progettazione di animazioni accessibili, che propone

soluzioni tecniche atte a soddisfare le esigenze delle persone con disabilità con particolare riguardo a sfide poste dalle disabilità sensoriali, cognitive e non solo.

Questo numero si conclude con la *Recensione del volume di Maria Ranieri "Tecnologie per educatori socio-pedagogici. Metodi e strumenti"* a cura di Luca Ferrari, con l'intento di proporre una riflessione, in chiave pedagogica, sul contributo della progettazione educativa nell'era digitale in rapporto ai diversi contesti in cui opera l'educatore socio-pedagogico, evidenziando come le professionalità educative non possono prescindere da un'attenta riflessione in merito alle nuove tecnologie e dalle potenzialità che queste ultime possono offrire a sostegno dell'agire educativo. Il rischio di non accettare questa sfida è quella di generare nuove forme di marginalità sociale, anche di natura digitale, che investono sia i destinatari delle pratiche educative, sia gli educatori.

In miscellanea Ida Cortoni, con l'articolo *GDPR e Digital safety*, affronta il tema della sicurezza digitale, diventato centrale anche nel dibattito pubblico degli ultimi anni, illustrando una ricerca sul grado di consapevolezza mediatica degli adolescenti, tenendo conto dei condizionamenti del capitale digitale e sociale, scolastico e familiare.