

INFORMAZIONI

UN TOOLKIT PER LA MEDIA EDUCATION

Isabella Bruni



Il Toolkit «Digital & Media Literacy Education» è stato curato da Maria Ranieri all'interno del progetto europeo «Virtual Stages Against Violence» (VSAV), ed è interamente scaricabile — nelle lingue dei Paesi partner: italiano, tedesco, rumeno — dal sito del progetto stesso: <http://virtualstages.eu/it/project/>. VSAV ha come finalità quella di promuovere comportamenti consapevoli nell'uso dei nuovi media da parte delle nuove generazioni: questa cassetta degli attrezzi offre una serie di percorsi tematici, legati a internet e ai *new media*, che possono facilmente essere utilizzati da insegnanti ed educatori nella propria didattica quotidiana. La prospettiva con cui il progetto VSAV affronta il tema delle nuove tecnologie è infatti quella propria della ME, che mira a sviluppare nei soggetti consapevolezza critica e competenze d'uso, piuttosto che limitarsi a interventi di natura censoria o protezionistica: in quest'ottica di *empowerment*, i media digitali e la comunicazione online devono essere letti non solo in termini di rischi, ma anche di opportunità, ponendo così una nuova sfida per la mediazione educativa, che deve assolvere al compito di sviluppare le cosiddette *new media literacies*, le competenze necessarie per la cittadinanza digitale (Jenkins et al., 2006).

VSAV, di durata biennale, ha goduto del finanziamento del Programma Daphne III della Commissione Europea e ha coinvolto quattro Stati europei (Austria, Germania, Italia e Romania). Sotto il coordinamento del CESIE (Centro Studi e Iniziative Europeo), sono state portate avanti diverse azioni, a partire da un'attività di ricerca: tramite un questionario rivolto ad 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 propri figli e infine comprendere come gli insegnanti utilizzano la rete in contesto scolastico. Il progetto ha poi

previsto una serie di azioni più specifiche per i giovani dai 14 ai 16 anni, in cui vengono integrati in maniera innovativa strumenti e linguaggi adatti al proprio target e alla valorizzazione del suo potenziale creativo:

1. Un videogioco online denominato *The Big Brain*, con cui trattare in forma ludica la presenza di pericoli online: i giocatori hanno infatti a disposizione sei diversi ambienti, ciascuno rappresentativo di una potenziale minaccia del web, ovvero virus, *spam*, false identità, cattive compagnie, bullismo e *phishing*. Il videogame permette insomma di apprendere giocando ed è accessibile online in forma gratuita (<http://virtualstages.eu/bigbrain/>). Nel mese di giugno 2012 ha vinto il Comenius Edumedia Award (<http://www.comenius-award.de/>).
2. Uno spettacolo teatrale per ciascuno dei Paesi partner, a partire da uno stesso tema di riferimento, riletto e interpretato in chiave contemporanea: i miti e le leggende della cultura classica greca vengono richiamati utilizzando la metafora del cavallo di Troia, paragonato ai pericoli provenienti da un uso improprio delle nuove tecnologie.

A completamento del progetto, è stato infine elaborato il Toolkit «Digital & Media Literacy Education», che si configura come uno strumento specificamente rivolto a insegnanti ed educatori. 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 mediali dei giovani. Con questa finalità, sono stati individuati cinque concetti chiave relativi alle sfide aperte dai nuovi media digitali (ricavati dal lavoro di ricerca del Good Play Project, sintetizzato in James et al., 2009):

- *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 identita-

ria 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.

Ognuno di questi temi fondamentali è stato sviluppato in una specifica unità di intervento formativo, articolata in una parte introduttiva di spiegazione degli obiettivi e della struttura del percorso, una parte di proposte operative e una sezione dedicata alla valutazione. Ciascuna unità tematica contiene tre proposte di attività, che possono essere selezionate e realizzate in classe: per ognuna di esse vengono esplicitati modalità di svolgimento, eventuali prerequisiti e attrezzature necessarie, in modo da valutare la fattibilità in base alle proprie risorse. Ad esempio, la prima unità del Toolkit è dedicata al tema della partecipazione e annovera tra i propri obiettivi quello di promuovere la consapevolezza del problema del *digital divide* e quello di incentivare comportamenti adeguati in contesti di interazione online. Al suo interno, l'unità si articola in tre attività: «Tutti dentro», dedicata ai concetti di *e-inclusion/e-exclusion*; «Costruiamo una netiquette», con cui, a partire dall'analisi di interazioni comunicative online, si riflette sulla costruzione di regole di comportamento condivise; «Il WikiJournal», con la progettazione e costruzione collaborativa di un giornale partecipativo sul web. Le tre attività coprono quindi aspetti diversi del tema della partecipazione online, riuscendo a fornire spunti sia sulle variabili di rischio che sulle opportunità (tabella 1).

TABELLA 1

Schema riassuntivo delle attività proposte in ciascuna unità, con relativa tematica

Unità	Attività	Tematiche specifiche
Partecipazione	Tutti dentro!	digital divide e inclusione
	Costruiamo una netiquette	regole di comportamento online
	Il WikiJournal	costruzione giornale partecipativo

Credibilità	Una mappa per cercare	funzionamento motori di ricerca
	Io valuto, tu valuti	valutazione informazione
	Il webquest: attenti al virus!	ricerca basata su internet
Identità	Uno, nessuno e centomila	identità online/offline
	Dimmi che avatar sei e ti dirò chi sei	inganno sulla propria identità
	Io in 5 scatti	autopresentazione e <i>storytelling</i>
Privacy	Un glossario per la privacy	lessico della privacy
	Essere o non essere... online?	gestione dati personali online
	Privacy: consigli per gli utenti	rispetto della privacy altrui
Creatività	Copia incolla? No grazie!	plagio elettronico
	La parola al giudice	licenze <i>Creative Commons</i>
	Uno spot per la rete!	remix creativo

Ciascuna unità tematica contiene al suo interno tutti i materiali necessari per il suo svolgimento, alcune schede di approfondimento su concetti chiave del percorso e griglie per l'autovalutazione degli studenti. Viene inoltre fornita un'utile scheda di documentazione, di cui gli insegnanti e gli educatori potranno avvalersi per monitorare il processo di insegnamento e apprendimento, annotare le proprie osservazioni e ricavare valutazioni finali.

Il Toolkit funge inoltre da mezzo di collegamento e promozione delle altre azioni del progetto: ogni unità tematica si conclude infatti con una sezione dal titolo *The Big Brain. Imparare a giocare, imparare giocando*, che propone un'attività finale di sintesi basata appunto sul gioco online. Inoltre, il Toolkit contiene anche un DVD con le registrazioni degli spettacoli teatrali, che potranno essere visionati in classe e divenire spunto per ulteriori dibattiti e attività.

BIBLIOGRAFIA

- James C., Davis K., Flores A., Francis J.M., Pettingill L., Rundle M. e Gardner H. (2009), *Young people, ethics, and the new digital media, a synthesis from the Good Play Project*, Cambridge, MA/London, GB, The Mit Press.
- Jenkins H., Clinton K., Purushotma R., Robison A. e Weigel M., (2006), *Confronting the challenges of participatory culture: Media Education for the 21st century*, Chicago, IL, The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation.