

INDICE

Editoriale	I
Alessandro Soriani, Giada Trisolini <i>Using blog and other online tools for improving educators' digital competences and professional development</i>	1
Maria Ranieri, Isabella Bruni <i>e-MEL. Un laboratorio blended per lo sviluppo delle competenze digitali e medialità dei futuri insegnanti</i>	19
Giuseppa Cappuccio, Giuseppa Compagno <i>Mind, brain and media education. A research project on cartoons with teachers and university students</i>	31
Isabel de Maurissens, Giuseppe Losacco <i>L'analisi visuale come strumento di sviluppo professionale per la dirigenza scolastica</i>	51
Simona Perfetti, Rosario Ponziano <i>Le trasformazioni dell'intimità tra dis-umanizzazione e social media</i>	74
Glenda Platania <i>Studi sul videogioco: dalle origini come attività ludica ai game studies</i>	93
Cecilia E. Melella <i>Andean Migrant Associations on the Web. The relevance of virtual networks for establishing community ties</i>	106
Yonty Friesem <i>The Media Production Hive: Using media education for differentiated instruction</i>	123
Calzolari Stefania, De Bono Alessandro, Fedi Daniela, Rossi Catia <i>La radio alla scuola primaria per un curriculum media educativo</i>	141
Recensione Piermarco Aroldi (a cura di), <i>Piccolo schermo. Che cos'è e come funziona la Children's Television</i>	157

EDITORIALE

Questo numero esce mentre fervono i preparativi per la XXVI edizione della Summer School di Media Education dal titolo «Oltre l’Aula. La Media Education tra scuola e territorio». Anche quest’anno la scuola estiva dell’Associazione Italiana di Educazione ai Media e alla Comunicazione si svolge a Lucca, dall’11 al 15 luglio, presso i locali della Fondazione Micheletto e in collaborazione con la Fondazione UIBI. Il tema è quello del Service Learning (SL), declinato in chiave mediaeducativa e inteso come un’opportunità di reciproca apertura tra scuola e territorio. Il SL è, infatti, un approccio pedagogico-didattico che unisce due elementi di base: il «Service» (inteso come servizio volontario per la comunità) e il «Learning» (inteso come acquisizione di competenze professionali, metodologiche e sociali). Offre, tra le altre cose, una declinazione pro-sociale delle attività di alternanza scuola-lavoro tale per cui la scuola, inserendo per l’appunto nel proprio curriculum attività di SL, permette agli studenti di sviluppare le proprie conoscenze e competenze grazie a pratiche di servizio nei confronti della comunità. Innestandosi in una ricca e variegata tradizione di pensiero e di prassi che affonda le sue radici nel pensiero di studiosi come John Dewey, Ivan Illich, Paulo Freire, Danilo Dolci, Don Milani, Maria Montessori (per citarne solo alcuni), il SL implica pertanto una duplice dimensione: quella dell’impegno sociale (il «Service») ovvero il riconoscimento e la conseguente risoluzione dei problemi e dei bisogni della comunità, e quindi lo sviluppo dell’azione democratica e del senso di responsabilità e cittadinanza attiva; e quella dell’apprendimento project-based (il «Learning») ovvero l’attivazione di progetti didattici all’interno di contesti di vita reale dove gli studenti possono sviluppare le loro competenze professionali, metodologiche e partecipative: il SL insomma combina il raggiungimento di obiettivi sociali percepiti come importanti per la comunità locale e per l’individuo e obiettivi formativi tipici del curriculum scolastico. La Summer School di quest’anno intende offrire spunti di riflessione teorica e di applicazione pratica su una possibile e auspicabile declinazione mediaeducativa del SL ovvero sul potenziale della Rete e dei media in genere per sviluppare le

competenze digitali degli studenti, intese tuttavia non tanto come abilità tecniche ma anche e soprattutto come competenze socio-relazionali, partecipative, creative e di pensiero critico. I contributi provenienti dagli esperti che parteciperanno ai lavori della Summer School saranno raccolti e pubblicati in uno dei prossimi numeri della rivista.

Venendo al numero corrente, esso si articola su tre principali filoni di indagine.

Un primo gruppo di lavori ruota intorno al tema dello sviluppo professionale, con un'attenzione specifica sia ai futuri educatori o insegnanti sia alla dirigenza scolastica. Nel contributo dal titolo *Using blog and other online tools for improving educators' digital competences and professional development*, Alessandro Soriani e Giada Trisolini presentano il nuovo programma per il laboratorio di informatica per l'educazione, sperimentato con gli studenti e le studentesse del corso in «Educatore Sociale e Culturale» e «Educatore nei servizi per l'infanzia» presso il Dipartimento di Scienze dell'Educazione dell'Università di Bologna, illustrandone l'impostazione metodologica ed evidenziando le connessioni tra l'approccio seguito e il framework europeo di competenze digitali DIGCOMP 2.0. Segue un lavoro di Maria Ranieri e Isabella Bruni, intitolato *e-MEL. Un laboratorio blended per lo sviluppo delle competenze digitali e medialie dei futuri insegnanti*, che si focalizza sui risultati di una sperimentazione condotta nel quadro del progetto europeo e-MEL (e-Media Education Lab), finalizzato alla messa a punto di un modello metodologico per la formazione delle competenze medialie e digitali degli insegnanti. Il contesto attuativo all'interno del quale la sperimentazione è stata effettuata è quello del laboratorio di Tecnologie dell'Istruzione e dell'Apprendimento di Scienze della Formazione Primaria dell'Università di Firenze, che ha coinvolto quasi duecento studenti in attività di digital storytelling attraverso un approccio basato sul blended learning e forme innovative di self-assessment. Anche l'articolo di Giuseppa Cappuccio e Giuseppa Compagno, *Mind, Brain and Media Education. A research project on cartoons with teachers and university students*, si sofferma su una esperienza realizzata presso Scienze della Formazione Primaria, proponendo una riflessione sulla dimensione educativa dei cartoni dal duplice punto di vista della Media Education e della Neuroeducation. La ricerca, condotta presso l'Università di Palermo, ha visto la partecipazione di 12 insegnanti in servizio e 198 studenti, che hanno sperimentato una metodologia formativa mediata dall'utilizzo dei cartoni. L'ultimo articolo di questo primo gruppo riguarda la formazione dei Dirigenti Scolastici. In particolare, Isabel de Maurissens e Giuseppe Losacco in *L'analisi visuale come strumento di sviluppo professionale per la dirigenza scolastica*, descrivono i risultati di una sperimentazione caratterizzata dall'applicazione originale della metodologia di analisi visuale al contesto educativo italiano, in particolare nell'ambito di una rete informale di Dirigenti Scolastici che hanno aderito alla ricerca promossa dall'INDIRE 'Reti professionali, modelli formativi e profilo del Dirigente scolastico'. L'utilizzo di questa metodologia ha rappresentato un momento formativo importante per tale rete facendo emergere riflessioni, auto-

valutazioni e credenze, e promuovendo così lo sviluppo professionale.

Un secondo gruppo di lavori è riconducibile, in generale, al filone dei *media studies* con approfondimenti sul video gioco e i social media, e relative implicazioni sul piano mediaeducativo. Con *Le trasformazioni dell'intimità tra disumanizzazione e social media*, Simona Perfetti e Rosario Ponziano si interrogano sulle cause di fenomeni come il cyberbullismo o la violazione della privacy, suggerendo che le ragioni di questi comportamenti negativi non vadano tanto cercate nel web, quanto nei processi di disumanizzazione che prendono forma nella vita offline: i nuovi media digitali giocherebbero solo il ruolo di amplificatori. Per contrastare queste tendenze occorre lavorare sullo sviluppo di consapevolezza per orientare le scelte sul piano emotivo e razionale, e sulla cura del sé come prassi del sapere umano. Glenda Platania incentra il proprio contributo, dal titolo *Studi sul videogioco: dalle origini come attività ludica ai game studies*, sul videogioco attraverso un excursus di taglio storico che permette dapprima di cogliere gli elementi di continuità con il gioco tradizionale e successivamente, in particolare con gli studi riconducibili all'ambito multidisciplinare dei *Game Studies*, di evidenziarne le peculiarità ravvisabili soprattutto nelle modalità di intervento più fluide e plasmabili. Non manca poi il riferimento alle opportunità educative offerte dal videogioco, anche nell'ottica specifica della Media Education. Guarda invece al potenziale delle reti virtuali per la costruzione di comunità di migranti il contributo di Cecilia E. Melella dal titolo *Andean Migrant Associations on the Web. The relevance of virtual networks for establishing community ties*. Assumendo il paradigma del migrante connesso, l'autrice presenta uno studio su come i migranti utilizzano internet per costruire comunità virtuali e creare reti transnazionali. Il focus è sui siti web delle associazioni di migranti provenienti dai paesi andini in Argentina, che vengono analizzati sul piano socio-tecnico per cogliere le dinamiche che portano alla costruzione di legami comunitari nell'era delle reti.

L'ultimo gruppo di articoli riguarda le pratiche della Media Education. Il primo di Yonty Friesem presenta uno studio dal titolo *The Media Production Hive: Using media education for differentiated instruction*, nel quale l'autore assumendo il framework teorico dell'Universal Design for Learning condivide il proprio approccio pedagogico improntato alla didattica inclusiva e caratterizzato dall'istanza di soddisfare i bisogni di tutti gli studenti attraverso la pratica mediaeducativa. Viene illustrato il modello del Media Production Hive e messo a fuoco il modo in cui un media educator può differenziare il proprio intervento istruttivo fornendo agli studenti molteplici opportunità di coinvolgimento, rappresentazione ed espressione. L'ultimo contributo intitolato *La radio alla scuola primaria per un curriculum media educativo*, a cura di Stefania Calzolari, Alessandro De Bono, Daniela Fedi e Catia Rossi, riguarda una buona pratica realizzata nel quadro del progetto MAREE, una iniziativa promossa dall'Associazione Italiana di Educazione ai Media e alla Comunicazione (MED) con l'obiettivo di sperimentare un curriculum mediaeducativo nella scuola. Nel caso specifico,

che ha coinvolto una scuola toscana, le insegnanti coadiuvate da esperti esterni hanno realizzato un percorso di familiarizzazione al linguaggio radiofonico che si è concluso con la registrazione di radiogiornali condivisi anche con i genitori e diffusi attraverso YouTube.

La sezione *Recensioni* conclude questo numero con un contributo di Antonio Iannaccone che recensisce il volume curato da Piermarco Aroldi, *Piccolo scher-mo. Che cos'è e come funziona la Children's Television*, Milano, Guerini, 2015.

La Direzione della Rivista