

# Né apocalittici né integrati

Avere un atteggiamento equilibrato di fronte ai media, saperne valutare opportunità e rischi è divenuto fondamentale. Come affrontare la questione in ambito formativo? In linea con gli avanzamenti nella Media Education il toolkit propone attività di cui l'insegnante può avvalersi con gli studenti nell'ottica dell'empowerment e dello sviluppo del pensiero critico.

Il ruolo fondamentale giocato dai media nella vita quotidiana e sociale delle persone ha portato a individuare l'alfabetizzazione ai media come "fattore importante per essere cittadini attivi nell'odierna società dell'informazione" ([Raccomandazione 2009/625/CE](#)). Comprendere e valutare aspetti e contenuti dei nuovi media, accedere ed essere in grado di comunicare con essi influisce sull'inclusione e su un'effettiva cittadinanza (CE).

Come affrontare lo sviluppo di "competenze analitiche che favoriscano una migliore comprensione intellettuale ed emotiva dei media digitali" (CE)? Come includere l'alfabetizzazione ai media nei curricula scolastici?

Si tratta di questioni complesse, non riducibili all'insegnamento di strumentalità tecniche: Internet e la rete offrono inedite opportunità e, al contempo, pongono di fronte a inconsueti rischi che devono essere adeguatamente affrontati. La nascita di nuove forme di esclusione, il bisogno di una diversa gestione dell'informazione, le nuove espressioni virtuali di socialità che hanno aggravato la fisionomia di alcuni problemi sociali (per es. il bullismo cibernetico) richiedono un'interazione con e tramite i media più responsabile, consapevole e autoriflessiva. Essenziale diviene allora una formazione che sviluppi strumenti cognitivi e creativi per un loro uso appropriato e una pratica educativa sensibile alle istanze emergenti dal mondo giovanile.

Il toolkit "Digital & Media Literacy Education" (Ranieri M.\*, 2012), parte integrante di un percorso realizzato nel progetto Virtual Stages Against Violence (VSAV è un progetto di durata biennale che coinvolge quattro paesi europei: Austria, Germania, Italia, Romania), si colloca all'interno di questo orizzonte concettuale e metodologico. In linea con gli avanzamenti nel campo della Media Education, dialogicamente orientata più verso l'empowerment che verso la tutela/protezione (Hobbs, 2010; Parola e Ranieri, 2010), si suggerisce un avvicinamento alla rete che ne contempra tanto i rischi quanto le potenzialità. I media sono considerati secondo la duplice prospettiva di strumenti educativi e oggetti di studio critico e di uso creativo. Gli studenti sono messi nella condizione di analizzare e valutare le loro attività sia come "lettori" sia come "scrittori" dei media. A partire dall'assunzione di quest'ottica, vengono individuate alcune aree sensibili di intervento e proposte cinque unità corredate da una serie di risorse. Ogni unità è scandita in: obiettivi; attività, The Big Brain – Imparare a giocare, imparare giocando, valutazione. A corredo, un glossario di termini appartenenti al lessico specifico; bibliografia e sitografia; schede di approfondimento.

L'obiettivo è quello di supportare e arricchire l'azione svolta dalle strutture educative istituzionali, quali quella scolastica, offrendo a insegnanti ed educatori strumenti facilmente utilizzabili in modo autonomo nella didattica quotidiana (schede di documentazione, suggerimenti metodologici...).

I cinque concetti chiave attorno ai quali si articolano le attività sono: Partecipazione, Credibilità, Identità, Privacy, Autorialità e Creatività (James et al., 2009) di cui vengono considerate potenzialità e criticità.

Partecipazione, nel senso di costruzione collaborativa di conoscenza, di comunicazione e creazione di contenuti, di condivisione di risorse, di uso delle informazioni, a fronte della quale incombe il rischio di attuare o essere oggetto di comportamenti aggressivi e/o non rispettosi della sensibilità altrui.

Identità, intesa come esplorazione della propria soggettività, di nuovi scenari per esprimere se stessi e per conoscersi, la cui controparte è il rischio dell'inganno o dell'assunzione di identità pericolose.

Privacy, come aspetto implicato nella condivisione pubblica delle informazioni personali e nelle questioni sollevate dalla tutela dei dati sensibili.

Credibilità e affidabilità delle informazioni e relative fonti, implicate nell'opportunità di accedere a vaste quantità di risorse informative.

Autorialità e Creatività, legate alla facilità di manipolare, pubblicare, condividere contenuti online, le cui criticità risiedono nelle pratiche di "taglia e incolla" senza alcuna trasformazione creativa e in quelle di file sharing e downloading illegale.

Complementari al toolkit sono altre tre azioni:

1. una ricerca tramite questionario, con lo scopo di identificare usi e atteggiamenti in Internet di un campione non rappresentativo di adolescenti; di considerare il ruolo dei genitori nel supervisionare/controllare le attività online; di coinvolgere un campione di insegnanti per identificare i loro usi di Internet e le loro idee riguardo all'introduzione delle attività di alfabetizzazione ai media in classe.
2. un game online (The Big Brain nel mese di giugno 2012 ha vinto il [Comenius Edumedia Award](#), ed è giocabile dal sito ufficiale del [progetto VSAV](#)) per aiutare gli studenti ad affrontare i pericoli (virus, spam, false identità, cattive compagnie, bulli e phishers) e i benefici di Internet.
3. una rappresentazione teatrale di miti e leggende della cultura classica greca per aiutare a comprendere i pericoli del presente. Metafora dell'uso improprio delle nuove tecnologie un moderno "cavallo di Troia" che si introduce nelle nostre vite. Il Toolkit contiene il DVD con i 5 spettacoli teatrali che possono essere visionati in classe e divenire spunto per dibattiti e ulteriori attività pedagogiche.

Il toolkit può essere scaricato gratuitamente al seguente indirizzo:  
[http://virtualstages.eu/media/vsav\\_toolkit\\_it.pdf](http://virtualstages.eu/media/vsav_toolkit_it.pdf)

Il toolkit è stato realizzato nel quadro del progetto VSAV, coordinato dal CESIE Centro Studi ed Iniziative Europeo e finanziato dal Programma Daphne III della Commissione Europea per il 2011-2013.

#### ENGLISH ABSTRACT

Adopting a balanced attitude towards the media to evaluate both the opportunities and risks has become crucial. What interventions can be implemented in day-by-day teaching? According with advances in Media Education, the toolkit proposes activities teachers can use with students to empower them and develop critical thinking.

#### \* NOTE BIOGRAFICHE

Maria Ranieri è Ricercatore presso l'Università di Firenze. Le sue principali aree di ricerca sono l'educational technology, lo studio delle teorie e dei metodi per l'educazione ai media e con i media, nell'ambito della formazione degli insegnanti e degli studenti.

Stefania Carioli