

Linee Guida

Linee guida per un apprendimento situato e inclusivo

Nel testo che segue presentiamo i principi, le linee guide generali e specifiche e i relativi esempi applicativi per fornire indicazioni a insegnanti ed educatori su come affrontare la sfida dell'intercultura attraverso l'educazione ai media o, meglio, la media literacy education.

1.1 Promuovere la comprensione da parte degli studenti

I seguenti principi e linee guida hanno lo scopo di facilitare la comprensione critica dei media e delle relazioni interculturali/democratiche nella società contemporanea da parte degli studenti.

1.1.1 Offrire alternative per agevolare la percezione dei contenuti

- **Offrire alternative ai contenuti audio** (per es. trascrizioni dei video o delle tracce audio; uso di emoticon, simboli o analogie visive per dare enfasi e connotare lo stile comunicativo; impiego di descrizioni visive ed emotive della musica)
- **Offrire alternative ai contenuti visivi** (per es. descrizioni scritte o orali di tutte le immagini, delle grafiche, dei video o delle animazioni; impiego di equivalenti tangibili come il linguaggio Braille)

Il Principio in Pratica

L'insegnante fa ascoltare agli studenti l'audio del trailer del film *"Reign of Assassins"*, chiedendo loro di identificare il genere del film e di esplicitare quali sensazioni suscita il suono. Successivamente mostra il trailer completo (con audio e immagini) e chiede agli studenti di spiegare come le immagini (linguaggio visivo) e le parole (linguaggio verbale) rappresentino le azioni violente, nonché quale ruolo giochi la violenza nella storia e quali emozioni suscitò il trailer. L'insegnante integra le risposte degli studenti con osservazioni più dettagliate sul linguaggio audiovisivo (per es. inquadrature, scelta delle parole, stile del montaggio, effetti speciali, ecc.) e le relative funzioni narrative.

Sequenza didattica: Introduzione (30 minuti)

Scenario di Apprendimento: Sfida la violenza e metti in gioco i tuoi diritti

Unità 2: Il linguaggio della violenza nei film

1.1.2 Fornire diverse opzioni linguistiche

- **Chiarire il vocabolario** (per es. introduzione dei termini essenziali del vocabolario impiegato, specialmente in relazione alle esperienze e alle conoscenze pregresse degli studenti; spiegazione di termini complessi con parole più semplici; uso di glossari online o note con le definizioni)
- **Promuovere una comprensione translinguistica** (per es. traduzione di tutte le informazioni chiave dal linguaggio dominante (per es. Italiano) alle lingue madri degli studenti (per es. Cinese) con limitata conoscenza dell'Italiano; uso di strumenti digitali di traduzione o di glossari multilinguistici online)
- **Spiegare ricorrendo a una varietà di media** (per es. riformulazione dei concetti chiave dalla forma scritta ad altre forme come l'illustrazione grafica, il video, il fumetto, lo storyboard, la fotografia, l'animazione, ecc.)
- **Assicurarsi di impiegare media culturalmente sensibili** (per es. scegliere illustrazioni, diagrammi, video, fumetti, videogiochi, immagini rappresentativi dei riferimenti culturali degli studenti, ad esempio le subculture giovanili e le culture della famiglia)

L'insegnante presenta sinteticamente quattro/cinque brevi video basati su diversi prodotti mediati (ad esempio un notiziario, un annuncio sociale, un cortometraggio animato, ecc.) e che rappresentano la vita di immigrati e rifugiati. La classe è organizzata in gruppi di quattro persone per guardare i video ed eseguire un'attività di analisi critica utilizzando una scheda di lavoro con alcune domande guida. Ogni gruppo analizzerà due video. Lo stesso video deve essere visto almeno da due gruppi per facilitare la valutazione tra pari.

Sequenza didattica: Attività (60 minuti)

Scenario di Apprendimento: Mettere in discussione le rappresentazioni mediati dell'"altro" attraverso il video-reportage

Unità 4: Parlare dell'"altro" attraverso immagini e video

1.1.3 Contestualizzare e accompagnare la comprensione critica

- **Attivare o richiamare le conoscenze esistenti** (per es. connessione tra i concetti chiave della media education – rappresentazione, linguaggio, produzione e pubblico – e l'esperienza degli studenti, le loro conoscenze pregresse dei media; uso di analogie e metafore ispirate alla quotidianità; collegamenti con i contenuti delle materie scolastiche)
- **Evidenziare le relazioni tra i modelli concettuali e le dimensioni critiche** (per es. sottolineatura delle idee chiave; progettazione di mappe concettuali; offerta di esempi e indizi multipli finalizzata ad evidenziare le dimensioni critiche e i modelli concettuali; valorizzazione delle competenze e delle conoscenze utili per l'analisi e la valutazione dei media)
- **Accompagnare la comprensione** (per es. uso di diversi "punti d'entrata" [entry points] alla lezione per esplorare concetti chiave attraverso opere artistiche, filmiche e/o letterarie; scomposizione dei contenuti complessi in elementi più semplici da introdurre progressivamente; offerta di chiare cornici analitiche)
- **Massimizzare la comprensione** (per es. offerta di opportunità concrete per ripensare le teorie alla luce delle pratiche; impiego di schemi e mappe concettuali; comparazione tra concetti nuovi e conoscenze o contesti familiari attraverso analogie/metafore, musiche, film, ecc.)
- **Favorire la contestualizzazione dell'analisi e della produzione mediale** (per es. offerta di occasioni concrete come le discussioni di gruppo e i giochi di ruolo per esplorare temi o questioni emergenti nel dibattito pubblico, i bisogni e i desideri che i media pretendono di soddisfare, le funzioni dei media nella vita quotidiana delle persone; considerazione di aspetti più ampi a carattere storico, sociale, economico, culturale, politico e geografico, legati alle pratiche mediati)
- **Incoraggiare il decentramento (culturale)** (per es. analisi e discussione di narrazioni (mediati) e punti di vista non egemonici; comparazione tra narrazioni o pratiche mediati sconosciute e quelle più familiari)

L'insegnante annuncia l'avvio di un gioco di ruolo e chiede a 7 studenti di interpretare dei personaggi di cui non rivela nulla alla classe. Gli attori saranno dei mimi. Gli studenti-attori vanno in un'altra aula con un secondo insegnante che fornisce loro le istruzioni per il gioco di ruolo lasciando loro decidere chi interpreterà quale ruolo. Ogni personaggio avrà un foglio con su scritto il ruolo attaccato alla schiena. Gli studenti avranno 20 minuti per la preparazione della messa in scena.

L'insegnante divide il resto della classe in gruppi più piccoli di 2 o 3 persone e spiega loro che interpreteranno il ruolo di giornalisti. Ogni gruppo rappresenta un diverso mezzo d'informazione (ad esempio, quotidiani nazionali, stampa scandalistica, giornale locale, riviste di minoranze etniche, ecc.). I gruppi esaminano su Internet i contenuti del mezzo di informazione che rappresenteranno e ricercano esempi concreti di stereotipi (testo, video, immagine). Per ogni caso, completano una scheda e si preparano a presentare i risultati alla classe.

Dopo 20 minuti, gli studenti-attori tornano in classe e mimano i personaggi coinvolti nell'episodio di conflitto. La messa in scena può essere ripetuta, se gli studenti lo desiderano. Ogni gruppo che interpreta i giornalisti ha la possibilità di porre ad uno studente-attore una domanda sull'episodio.

Successivamente gli studenti-giornalisti scrivono una breve cronaca dell'episodio,

tenendo conto delle specificità del mezzo di informazione che rappresentano. Mentre scrivono le loro cronache, gli attori vanno in una stanza separata e scrivono su un foglio con i loro nomi le risposte alle seguenti domande:

-Come ti sei sentito/a nel ruolo che hai interpretato?

-Come ti sentiresti e come reagiresti se fossi effettivamente in questa situazione?

Tutti gli studenti tornano in classe e si siedono in cerchio. Prima i «giornalisti» leggono le loro cronache e ogni squadra mostra la prima pagina (o un esempio di un numero stampato) del giornale che rappresenta. Tutte le cronache vengono lette una dopo l'altra e non vengono commentate. Successivamente l'insegnante legge l'articolo vero e proprio. Segue una discussione sul perché vari media riportano in modo diverso la stessa situazione. Gli studenti-giornalisti riferiscono sui casi di stereotipi che hanno individuato durante l'analisi delle notizie. Infine, ai giocatori viene chiesto di leggere quello che hanno scritto sulla loro esperienza di attori e di valutare come ogni gruppo di giornalisti li ha riportati.

Sequenza didattica: Attività (50 minuti)

Scenario di Apprendimento: Costruire una comunità pluralista e democratica

Unità 1: Come i media riproducono o mettono in discussione gli stereotipi negativi?

1.2 Promuovere le capacità espressive degli studenti

I seguenti principi e linee guida mirano a supportare la capacità degli studenti di esprimere se stessi (con o senza media) in contesti multiculturali, nonché di valutare il loro stesso apprendimento.

1.2.1 Facilitare la produzione mediale

- **Adattare i linguaggi e le pratiche medialie alle abilità comunicative e alle abitudini medialie degli studenti** (per es. adattamento delle pratiche di produzione mediale alle capacità degli studenti attraverso la sostituzione di produzioni medialie troppo complesse con altre più sostenibili; integrazione progressiva e complementare di linguaggi e strumenti familiari e non)
- **Accompagnare l'acquisizione iniziale di competenze di produzione mediale** (per es. coinvolgimento degli studenti in un processo di prove ed errori e/o attraverso più supporti come guide scritte, video tutorial, lezione frontale per insegnare come utilizzare la strumentazione; predisposizione di istruzioni essenziali per la produzione mediale e indicazioni di contenuti online per approfondire le pratiche di produzione più avanzate e professionali; accompagnamento del processo di produzione mediale con appositi strumenti, ad esempio tabelle per la pianificazione della produzione esecutiva e semplici software di montaggio)
- **Proporre diverse forme di mentorship o tutoraggio** (per es. coinvolgimento di insegnanti, media educator, produttori professionisti in grado di offrire approcci diversi e complementari alla produzione mediale)
- **Presentare una varietà di esempi di produzioni medialie dalle quali trarre ispirazione** (per es. presentazione di diversi stili e generi medialie; studi di caso relativi a strategie consolidate di comunicazione mediale; visione e discussione di esempi di campagne anti-discriminazione)

Il Principio in Pratica

L'insegnante presenta una cloud (o wordle) con le parole chiave identificate nell'unità 2. Ogni studente sceglie una parola che pensa essere importante per promuovere l'idea di una società aperta e imparziale. Gli studenti, se lo desiderano, possono anche scegliere nuove parole. Successivamente l'insegnante divide la classe in gruppi di 4 o 5 studenti e ognuno di loro spiega ai suoi compagni di gruppo perché ha scelto una determinata parola. Poi ogni studente a turno prende una piccola palla, la lancia a un compagno di classe mentre pronuncia ad alta voce la parola scelta dal compagno di classe che prende la palla. Quindi, quest'ultimo studente spiega perché ha scelto quella parola. Preferibilmente l'insegnante fornisce un esempio concreto del perché una parola può essere importante a seconda dei significati che assume nella vita quotidiana. Il gioco continua fino a quando tutti hanno fornito la loro spiegazione. Durante questa fase l'insegnante passa da un gruppo all'altro e, se necessario, dà consigli e pone domande

per guidare gli studenti nell'affinamento delle loro affermazioni, passando da dichiarazioni generali a esempi più personali o concreti.

Dopo questo primo brainstorming, la classe si riunisce e l'insegnante introduce e spiega le tecniche di base della produzione audiovisiva. L'insegnante spiega le regole di base per comporre l'inquadratura (piani, regola d'oro, ecc.). Con l'aiuto del tablet, del proiettore e degli screenshot delle registrazioni degli studenti dall'unità 2, l'insegnante mostra come le immagini dovrebbero (o non dovrebbero) apparire, come appare una persona quando è filmata, cosa tenere a mente quando si scelgono lo sfondo e la prospettiva. L'insegnante spiega anche a cosa prestare attenzione quando si registra il suono. In questa fase agli studenti viene fornita una scheda che riassume le istruzioni di base per la produzione video.

Successivamente gli studenti tornano nei loro gruppi e pensano a come la loro video-dichiarazione può essere rappresentata visualmente. Organizzano così il loro video-messaggio tenendo conto della posizione, della sequenza delle riprese, di chi filma chi, di chi lancia la palla a chi, ecc. Devono anche pensare a come si concluderà il loro video. Dove sta andando la palla? C'è un messaggio per il pubblico alla fine? Come visualizzarlo al meglio? Gli studenti eseguono quindi un primo test fotografico in un luogo a loro scelta. L'insegnante passa ancora da un gruppo all'altro per restituire feedback individuali.

Sequenza didattica: Attività (70 minuti)

Scenario di Apprendimento: A parole mie!

Unità 5: Video-messaggio "A parole mie!" (Prima parte)

1.2.2 Incoraggiare l'espressione di opinioni e lo sviluppo di argomentazioni

- **Promuovere un ascolto attivo e reciproco** (per es. incoraggiare tutti a parlare e a ascoltarsi reciprocamente; sospensione dell'"atteggiamento giudicante" verso le opinioni degli studenti a meno che queste ultime non violino le regole del rispetto reciproco)
- **Guidare la formulazione di argomentazioni solide** (per es. sollecitare gli studenti nel supportare le proprie argomentazioni con evidenze ed esempi e a individuare connessioni tra i concetti chiave della media education o tra le tematiche rilevanti come i diritti umani e la società multiculturale)

Il Principio in Pratica

L'insegnante invita gli studenti a discutere se, come e perché il film-documentario "Blue eyed" li ha colpiti. Dopodiché coordina una breve discussione in cui gli studenti sono invitati a parlare di stereotipi, pregiudizi, disuguaglianze sociali e vari casi di discriminazione in Slovenia, nel loro ambiente e nella loro scuola.

L'insegnante divide la classe in 6 gruppi (4-5 studenti per gruppo). Li sollecita quindi a riflettere sulle quattro diverse esperienze che hanno vissuto o che conoscono attraverso i media. Nello specifico, a ciascun gruppo viene chiesto di riportare su un foglio di carta una o più delle seguenti situazioni:

1. una esperienza (personale o vicaria) di discriminazione o violenza agita verso altri
2. una esperienza (personale o vicaria) di violenza o discriminazione subita
3. una esperienza (personale o vicaria) in cui si è stati testimoni senza reagire di un episodio di violenza o discriminazione
4. una esperienza (personale o vicaria) in cui si è stati testimoni, reagendo, di un episodio di violenza o discriminazione.

Dopo aver terminato l'attività, il portavoce di ciascun gruppo condivide le situazioni identificate con la classe. Durante le presentazioni l'insegnante fa riflettere gli studenti sulle varie strategie per affrontare la discriminazione e la violenza. Inoltre, fornisce anche alcune definizioni di discriminazione e menziona l'articolo 2 della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani.

Sequenza didattica: Attività (1 ora e 30 minuti)

Scenario di Apprendimento: Migrazione tra narrazioni mediali e storytelling digitale

Unità 2: Discriminazione e possibili conseguenze

1.2.3 Fornire strumenti di (auto)valutazione sensibili alle culture degli studenti e alle loro capacità espressive

- **Proporre metodi differenti di auto-valutazione** (per es. gioco di ruolo, checklist, auto-osservazione video)
- **Negoziare l'auto-valutazione** (per es. creare occasioni per discutere i principali criteri di (auto)valutazione)

Il Principio in Pratica

L'insegnante fa osservare che le due notizie proposte nella precedente unità mostrano come, in alcune occasioni, i diritti umani siano violati anche nelle società democratiche. Infatti, a volte alcuni gruppi sociali sono discriminati e/o non beneficiano di uguali diritti, ad esempio a causa della loro provenienza geografica e/o status economico. Successivamente, l'insegnante invita gli studenti a presentare la loro ideazione del videogioco ai compagni di classe. Nello specifico, ogni coppia di studenti, che ha lavorato insieme nella lezione precedente all'ideazione del gioco, specifica:

- a) quale notizia li ha ispirati;
- b) qual è la storia del gioco;
- c) quale/i personaggio/i della storia può/possono scegliere il/i giocatore/i;
- d) qual è lo scopo del gioco.

Alla fine di ogni presentazione tutti gli studenti valutano ogni ideazione attraverso un'apposita scheda di valutazione. Attraverso la valutazione vengono selezionate le 4 ideazioni che hanno ottenuto il punteggio più alto e che verranno poi sviluppate.

Sequenza didattica: Introduzione (40 minuti)

Scenario di Apprendimento: Sfida la violenza e metti in gioco i tuoi diritti

Unità 5: Progettazione di un videogioco sulla lotta per la parità dei diritti (Prima parte)

1.3 Promuovere l'impegno degli studenti

I seguenti principi e linee guida intendono incoraggiare gli studenti a impegnarsi nel processo di costruzione della comunità e la loro partecipazione critica alla vita democratica della scuola.

1.3.1 Incentivare l'interesse

- **Ottimizzare la rilevanza, il valore e l'autenticità** (per es. progettazione di attività e contenuti culturalmente situati e socialmente rilevanti rispetto ai diversi background degli studenti, delle diversità sociali, culturali, etniche e di genere)
- **Progettare attività di apprendimento autentiche e significative** (per es. assegnazione di compiti che consentono agli studenti di comunicare con un pubblico reale e che stimolano la partecipazione, l'esplorazione e la sperimentazione attiva; sollecitazione di riflessioni personali sulle questioni chiave e di auto-riflessione sulle attività, includendo esercitazioni che favoriscono l'uso dell'immaginazione per la risoluzione di problemi nuovi e rilevanti, oppure per interpretare idee complesse in modo creativo)

Il Principio in Pratica

L'insegnante presenta il video "Dietro di noi: il mio paese". In seguito, gli studenti rispondono alle seguenti domande: Di cosa parla questo video? Come ti ha fatto sentire? Chi sono "gli altri" nella storia? Chi è il "noi"? Perché qualcuno produce un video del genere? Qual è l'intenzione degli autori del video?

Inizialmente gli studenti condividono opinioni e impressioni emotive in coppia e poi le discutono con l'insegnante e l'intera classe.

Successivamente, l'insegnante presenta il video "Omar Ali - Chi sono?". Dopo aver visto il video-clip, gli studenti ricevono un foglio di lavoro da compilare in gruppi di 4 o 5 studenti ciascuno. Poiché il video riguarda aspetti molti diversi, potrebbe essere utile guardarlo una seconda volta. Dopo aver compilato il foglio di lavoro, i gruppi presentano e discutono i loro risultati.

Infine, gli studenti cercano su Internet video di loro conoscenza che somigliano a quello appena visto, ossia altri video che mostrano le somiglianze tra le culture piuttosto che le differenze e che lanciano un messaggio positivo che vale la pena condividere. L'insegnante raccoglie alcuni esempi, li guarda insieme alla classe attraverso il proiettore e coordina una breve discussione.

Sequenza didattica: Attività (90 minuti)

Scenario di Apprendimento: Siamo tutti ugualmente diversi!

Unità 4: Decostruzione di stereotipi e pregiudizi

1.3.2 Creare opportunità per sostenere la partecipazione e la cooperazione

- **Offrire feedback formativi** (per es. restituire feedback che incoraggiano a perseverare e a sviluppare l'efficacia e l'autoconsapevolezza; impiego di specifici strumenti e strategie per affrontare situazioni complesse; fornire feedback frequenti, puntuali e specifici; offrire feedback informativi e che riguardano aspetti sostanziali piuttosto che feedback comparativi e competitivi)
- **Promuovere una molteplicità di percorsi di responsabilizzazione** (per es. scelta di compiti di gruppo in sintonia con le passioni e le abilità degli studenti; creazione di (sotto)gruppi con chiari scopi, ruoli e responsabilità; bilanciamento tra responsabilità individuale e collettiva)
- **Favorire la cooperazione a diversi livelli** (per es. opportunità per l'interazione e il supporto tra pari; incoraggiamento di un dialogo aperto e della condivisione di esperienze tra insegnanti e studenti)
- **Generare aspettative verso il lavoro di gruppo** (per es. pianificazione di produzioni mediali rivolte ad un pubblico reale)
- **Stabilire un clima di classe rispettoso e solidale** (per es. impiego di strategie per far fronte a potenziali disagi e conflitti; variazione del carico emotivo richiesto per l'apprendimento e le attività, come la presentazione e la valutazione pubblica; coinvolgimento di tutti gli studenti nelle discussioni in classe)

Il Principio in Pratica

Nei gruppi gli studenti pianificano la propria attività come (video) giornalisti in relazione agli argomenti emersi nel proprio poster. Simulando l'attività di una redazione, decidono l'argomento specifico del video-reportage, concordano un piano d'azione, verificano competenze e strumenti, preparano le domande e definiscono le caratteristiche del loro prodotto. I gruppi iniziano a raccogliere informazioni video usando i propri smartphone. Prima di farlo, verificano anche le funzionalità dei loro telefoni (per es. registrazione, registrazione video, editing) e si formano a vicenda su come utilizzarli per le interviste e per le videoregistrazioni. L'attività di raccolta delle informazioni avviene attraverso videointerviste a persone per strada effettuate dentro e fuori la scuola come lezione aggiuntiva o come compito per casa, a seconda della situazione.

Sequenza didattica: Attività (60 minuti)

Scenario di Apprendimento: Mettere in discussione le rappresentazioni mediali dell'"altro" attraverso il video-reportage

Unità 5: Giornalismo partecipativo (video): raccogliere informazioni

1.3.3 Integrare l'impegno in un processo di costruzione di comunità

- **Migliorare la consapevolezza delle questioni rilevanti che interessano la comunità scolastica** (per es. impiego di produzioni e pratiche medialì per rivolgersi all'intera popolazione scolastica, ad esempio per sensibilizzare su determinate forme di discriminazione (razzismo, sessismo, omofobia, ecc.) o per promuovere un dialogo intergenerazionale e interculturale)
- **Sostenere la piena partecipazione alla vita sociale e politica della scuola** (per es. organizzazione di brainstorming e dibattiti orientati all'identificazione di azioni che possano "fare la differenza" all'interno della comunità scolastica; collegare la partecipazione alle attività in classe ad un più ampio coinvolgimento democratico nella comunità scolastica; inclusione degli studenti nei processi decisionali della classe e della scuola)
- **Costruire alleanze tra la comunità scolastica e le organizzazioni esterne sostenendo il dialogo interculturale e la parità di diritti** (per es. promuovere incontri con rappresentanti di ONG, professionisti dei media o attivisti politici per parlare della loro esperienza lavorativa; incoraggiare la circolazione dei prodotti medialì degli studenti al di fuori della comunità scolastica, ad esempio a festival a livello locale, nazionale o internazionale)

Il Principio in Pratica

Un gruppo di studenti che non è stato coinvolto fino a questo momento nel progetto è invitato a partecipare alla lezione. Un portavoce della classe coinvolta nel progetto introduce brevemente l'idea del podcast e fa ascoltare l'episodio pilota prodotto. L'altro gruppo valuta il prodotto e poi lascia la classe. Le loro valutazioni vengono raccolte. Segue una discussione intorno alle seguenti domande:

- Gli obiettivi del podcast sono stati raggiunti?
- Sono necessari miglioramenti?

Sequenza didattica: Conclusioni (35 minuti)

Scenario di Apprendimento: Costruire una comunità pluralista e democratica

Unità 5: Performare e montare un podcast radio