

Introduzione teorica

Che cos'è il toolkit

Il toolkit è un prodotto multimediale per formare gli insegnanti sulla media education e sull'educazione interculturale al fine di promuovere pratiche di cittadinanza democratica a scuola e nella società. Esso si struttura in tre componenti tra loro correlate, specificamente:

A. delle linee guida per l'apprendimento inclusivo e situato;

B. sei Scenari di Apprendimento;

C. un documentario educativo.

A. Le linee guida per l'apprendimento inclusivo e situato

Le linee guida per l'**apprendimento inclusivo e situato** corrispondono a delle indicazioni per progettare in maniera inclusiva le attività mediaeducative e di educazione interculturale. Esse si focalizzano su tre concetti chiave: comprensione dei media e delle relazioni interculturali; espressione (con o senza media) in contesti interculturali, inclusa la capacità di esprimere un'autovalutazione; impegno nel processo di costruzione di comunità e di partecipazione critica nella vita democratica della scuola.

B. Scenari di apprendimento

Gli **Scenari di Apprendimento** sono sei percorsi di media education e di educazione interculturale, costituiti da cinque o più unità didattiche che possono essere implementate anche individualmente. Essi comprendono diverse risorse (per es. contenuti multimediali, schede di lavoro e tutorial per la produzione mediale) per condurre le attività in classe. Riportiamo di seguito una breve descrizione dei sei Scenari di Apprendimento:

- 1) Siamo tutti ugualmente diversi!** mira ad accrescere nei giovani la consapevolezza di come i media rappresentano la realtà e la radicalizzazione, nonché a guidare la loro produzione di poster contenenti slogan per una società aperta e giusta.
- 2) A parole mie!** intende sia sensibilizzare gli studenti rispetto alla propaganda e al razzismo nella politica e nella società sia promuovere la loro capacità di esprimere opinioni su tali questioni attraverso la produzione di video-dichiarazioni.
- 3) Sfida la violenza e metti in gioco i tuoi diritti!** ha lo scopo di incoraggiare gli studenti a comprendere i diversi usi e le diverse forme di violenza rappresentati nei videogiochi e nei film, nonché a supportare la capacità dei giovani cittadini di "sfidare la violenza" – in particolare la violenza contro individui e gruppi sociali svantaggiati ed emarginati – nella propria comunità scolastica e più in generale nella vita di tutti i giorni anche attraverso la progettazione, a livello basilare, di videogiochi sul tema dei diritti umani.
- 4) Mettere in discussione le rappresentazioni medialiali dell'"altro" attraverso il video-reportage** mira a promuovere negli studenti la comprensione critica delle notizie, in particolare delle notizie false sulle minoranze etniche e culturali che circolano attraverso i social media, ad incoraggiare la loro capacità di elaborare narrazioni alternative attraverso la produzione di un video-reportage.
- 5) La migrazione nelle narrazioni medialiali e nello storytelling digitale** intende fornire agli studenti cornici critiche e conoscenze per comprendere le diverse rappresentazioni medialiali e le situazioni di vita inerenti il fenomeno della migrazione. Inoltre, esso mira a insegnare come si possano elaborare narrazioni medialiali alternative sulla migrazione attraverso la tecnica dello storytelling digitale.
- 6) Costruire una comunità pluralista e democratica** ha lo scopo di sviluppare negli studenti abilità e conoscenze per vivere in una società multiculturale ed incoraggiarli ad impegnarsi nella comprensione interculturale, e ad affrontare il tema della diversità nella classe, nella scuola e nella comunità locale attraverso la realizzazione di un radio podcast.

C. Il documentario educativo

Il **documentario educativo** mostra come la media education può essere insegnata in contesti interculturali e diventare un mezzo per promuovere pratiche democratiche e inclusive di cittadinanza. Il documentario si articola in tre video-capsule, ognuna dedicata ad un concetto chiave di MEET (Comprensione, Espressione, Impegno). Esso si basa sulla video-documentazione di tre esperienze che esemplificano come i concetti chiave possano essere messi in pratica nella prassi educativa. Le esperienze corrispondono alle sperimentazioni didattiche dei seguenti Scenari di Apprendimento: *Sfida la violenza e metti in gioco i tuoi diritti!* in Italia (concetto chiave: Comprensione); *A parole mie!* in Germania (concetto chiave: Espressione); e *Costruire una comunità pluralista e democratica* in Slovenia (concetto chiave: Impegno). Il documentario educativo comprende anche un video introduttivo che spiega l'approccio didattico adottato.

Qual è lo sfondo teorico del toolkit

MIEF

Il Media and Intercultural Education Framework (**MIEF**) costituisce lo sfondo teorico degli Scenari di Apprendimento. Il MIEF è uno strumento concettuale elaborato per identificare le competenze più rilevanti nell'insegnamento della media education in contesti interculturali e per progettare di conseguenza attività didattiche appropriate. Esso combina le tradizioni di ricerca della media literacy education e dell'educazione interculturale. Entrambe le tradizioni convergono nell'intento di promuovere pratiche democratiche di cittadinanza.

Media literacy education

Gli studi sulla **Media literacy education** indicano la comprensione critica dei media e la produzione mediale creativa come competenze chiave da coltivare. In quest'ottica i principali scopi della media literacy education sono incoraggiare l'analisi dei media considerandone le dimensioni economiche, sociali e ideologiche, e promuovere pratiche creative di produzione mediale per assumere un ruolo di cittadinanza attiva nella società contemporanea.

Educazione Interculturale

Gli studi sull'**Educazione interculturale** sostengono l'importanza del riconoscimento degli effetti del potere che assume la razza, il genere e la classe sociale sulle vite delle persone ma anche della partecipazione dei cittadini alla vita democratica, in particolare attraverso pratiche di dialogo interculturale, di decentramento culturale, di coinvolgimento entro i processi di costruzione di comunità multiculturali e nelle lotte per l'equità e la giustizia sociale.

Il MIEF comprende quattro aree di competenza che riflettono e combinano le aspirazioni della media education con quelle dell'educazione interculturale, le quali possono essere riassunte in coppie di competenze (o azioni) chiave collegate rispettivamente ai media e all'educazione interculturale. Nello specifico, le competenze chiave della media education sono:

- comprendere e analizzare
- creare e riflettere

Per quanto riguarda l'educazione interculturale, le competenze chiave sono:

- riconoscere e decentrare
- dialogare ed impegnarsi

La figura 1 mostra come ogni cornice (o frame) riflette e combina le coppie di competenze.

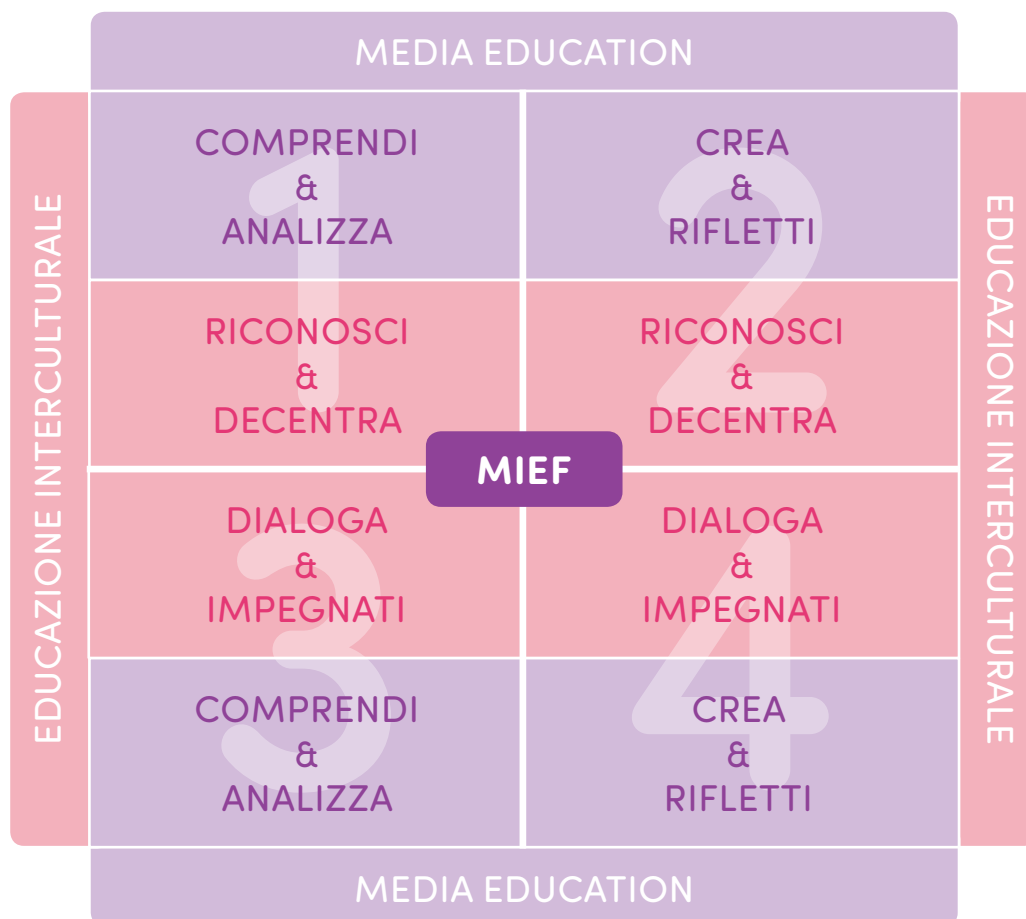


Figura 1. Il Media and Intercultural Education Framework

- **Frame 1** combina “Comprendi e Analizza” con “Riconosci e Decentra”. Un esempio di obiettivo educativo in questo frame è: Identificare le voci e i punti di vista (non) rappresentati nei media.
- **Frame 2** integra “Crea e Rifletti” con “Riconosci e Decentra”. Un esempio di obiettivo educativo in questo caso è: Riconoscere che il pubblico potrebbe essere eterogeneo sul piano sociale, culturale e di genere.
- **Frame 3** coniuga “Dialoga e Impegnati” con “Comprendi e Analizza”. Un esempio di obiettivo educativo in questo ambito è: Comunicare le proprie opinioni e rispettare quella altrui, essere aperti alle critiche.
- **Frame 4** interseca “Dialoga e Impegnati” con “Crea e Rifletti”. Un esempio di obiettivo educativo in questa cornice è: Promuovere valori interculturali e giustizia sociale attraverso le pratiche mediali.

Inoltre, ogni frame indica specifiche competenze (o obiettivi educativi).

Le linee guida
MEET per un
apprendimento
inclusivo e situato

Passando dagli obiettivi educativi alle strategie didattiche per promuovere un apprendimento inclusivo, MEET ha rivisitato le linee guida dell’**Universal Design for Learning** alla luce delle teorie **socio-culturali dell’apprendimento**. Attraverso l’adattamento di queste linee guida, MEET ha tentato di coniugare la media literacy education con strategie inclusive d’insegnamento e apprendimento per garantire l’equità e il rispetto della diversità. Le linee guida MEET si fondano sui tre concetti chiave già menzionati sopra: **Comprensione, Espressione e Impegno**. Ogni concetto si collega a una serie di strategie di facilitazione per promuovere negli studenti la comprensione dei media e delle relazioni interculturali nella società contemporanea, per esprimersi nei contesti multiculturali e per impegnarsi nelle pratiche di costruzione di comunità e di vita democratica a scuola.

Come usare il toolkit

Gli insegnanti possono usare il toolkit in tre modi diversi, ossia come strumento di autoformazione, come risorsa didattica e come strumento di progettazione.

Il toolkit può essere impiegato come strumento di autoformazione attraverso l'esplorazione dei tre concetti chiave. Gli Scenari di Apprendimento possono essere letti in quest'ottica, mentre il documentario può essere guardato tenendo presenti le linee guida MEET per capire come principi e suggerimenti possano essere messi in pratica.

Il toolkit può rappresentare una risorsa didattica in quanto gli insegnanti possono adottare gli Scenari di Apprendimento (o alcune parti) nelle loro classi, utilizzando le schede di lavoro e i contenuti multimediali inclusi negli scenari.

Il toolkit può anche informare la (ri)progettazione delle attività mediaeducative che gli insegnanti intendono proporre ai loro studenti. In tal senso, gli insegnanti possono progettare nuovi Scenari di Apprendimento basandosi sulle linee guida oppure possono adottarle per ri-progettare gli Scenari di Apprendimento esistenti andando ad adattarli ai loro studenti e ai loro contesti.

Perché usare il toolkit

Sentiamo gli insegnanti....

"[...] le attività in classe hanno rappresentato un motivo di ulteriore riflessione ed un continuo re-indirizzamento delle modalità didattiche. L'esperienza ha offerto notevoli input nel ri-progettare la didattica in modo da includere le culture degli studenti e promuovere l'inclusione della diversità" (Insegnante, Italia)

"Ho fatto esperienza concreta dei metodi, della produzione di un podcast, della creazione di campagne e dei prodotti mediali ..." (Insegnante, Slovenia)

"Gli studenti hanno mostrato un vivo interesse mentre realizzavano i propri prodotti mediali" (Insegnante, Germania)

"Quando gli studenti si sono immedesimati nei diversi ruoli (durante il gioco di ruolo), hanno sviluppato un sentimento di empatia, specialmente nei confronti dei Rom, e hanno scoperto che sono una minoranza bersaglio di pregiudizi e stereotipi" (Insegnante, Slovenia)

"Lavorare in gruppi ha reso più forti le relazioni tra gli studenti" (Insegnante, Germania)

"Mi sono sentita motivata nell'utilizzare i media per affrontare diversi temi" (Insegnante, Germania)

"Ho notato che l'uso dei media ha migliorato la partecipazione degli studenti rispetto a quanto accade nelle lezioni ordinarie" (Insegnante, Italia)

"Il momento delle interviste realizzate dagli studenti nel centro della città è stato decisamente toccante ed è andato molto al di là delle nostre aspettative" (Insegnante, Italia)

"Avevo esperienze pregresse [sull'educazione interculturale], ma solo dal punto di vista pedagogico. Le esperienze sul campo del ricercatore [in scienze sociali] hanno portato un valore aggiunto nella classe" (Insegnante, Slovenia)

"Grazie a questa esperienza ho migliorato il mio modo di insegnare la media education in contesti interculturali" (Insegnante, Italia)

"L'approccio adottato era informativo, partecipativo e collaborativo. Ha consentito di guidare gli studenti nell'analisi delle fake news, stimolandoli nel mettere in discussione il modo in cui leggono e comprendono una notizia" (Insegnante, Italia)

"Gli studenti hanno dimostrato maggiore empatia verso le differenze culturali e sono riusciti a distinguere tra stereotipi e realtà" (Insegnante, Germania)