

RappresentAZIONI MEDIALI

Progetto curriculare di *Media Education* 2015-2016



Istituto M. G. Rossello di Roma
www.scuolarosselloroma.135.it

***"Se hai una casa in riva al mare e ti nasce un figlio,
non erigere un muro: insegnagli a nuotare!"***

don [Roberto Giannatelli](#),
padrino europeo della Media Education e
fondatore del MED, Associazione Italiana per
l'Educazione ai Media e alla Comunicazione

**"Il richiamo di Gesù spinge ognuno di noi a non fermarsi
mai alla superficie delle cose...Siamo chiamati a guardare oltre"**

[Papa Francesco](#),
annuncio del Giubileo straordinario della Misericordia
13 marzo 2015

Grazie all'autonomia scolastica e al **Decreto legge del Presidente della Repubblica sui laboratori di approfondimento (20 marzo 2009, n°89)** è possibile inserire la Media Education (ME) nel Piano dell'Offerta Formativa (POF) triennale delle scuole. In questo modo in nostro Istituto affronta una sfida cruciale: quella dell'alfabetizzazione integrale, riconoscendo concretamente di voler affiancare ai saperi tradizionali – leggere, scrivere e far di conto - anche le competenze digitali – mediali e tecniche - necessarie per lo sviluppo cognitivo ed emozionale degli alunni/e. Un **empowerment** improrogabile per i territori "liquidi" in cui crescono, fatti di *input* sensoriali a 360° che, molto spesso, rappresentano una "realtà aumentata" rispetto a quella scolastica. Viviamo in una società mediale e mediata da moltissimi dispositivi e linguaggi, a volte raccolti in un solo strumento come il cellulare: in uno *smartphone* può essere contenuta tutta la storia dei media.

Cambiano i mezzi che i nostri ragazzi/e usano per comunicare e si modificano i significati delle immagini e delle parole, anche le più importanti, come per esempio "condivisione" o "amicizia" (Quanti amici hanno su Facebook? Possono essere definiti veramente come tali?). In ogni epoca l'introduzione di nuove tecnologie ha modificato le abitudini umane ma in nessuna, come quella attuale, la scuola dovrebbe essere coinvolta direttamente nel delicato ruolo di accompagnare i ragazzi verso lo sviluppo di una **coscienza critica**.

Televisione, Internet, cellulari, videogiochi, etc... sono parte integrante della loro "dieta mediale" (almeno 3 ore la giorno), è quindi necessario educarli ad un utilizzo consapevole ed equilibrato. L'auto-formazione che ha accompagnato in parte le generazioni precedenti, non può bastare ad istruirli e a tutelarli. I ragazzi sono abituati ad un utilizzo istintivo e multitasking, dimostrando abilità tecnica e mescolando il tempo dedicato allo svago con quello relativo allo studio. Quante volte ci siamo chiesti: come fanno a studiare con la televisione accesa, l'i-pod nelle orecchie, una mano sul telefonino e un occhio su Facebook?

In base a queste premesse, il curriculum di Media Education (ME) rappresenta un patto educativo scuola/famiglia e nasce dall'esigenza di preparare gli alunni/e alla graduale acquisizione delle "competenze medialità" - lettura, scrittura, fruizione, critica e cittadinanza - necessarie ad affrontare i nuovi territori legati alla socializzazione e alla conoscenza. **In poche parole, significa farli passare da fruitori più o meno consapevoli di strumenti e messaggi a produttori attivi di contenuti e significati da condividere con i propri pari.** Fino a quando si lascerà crescere i giovani come "autodidatti medialità", questi strumenti continueranno ad appartenere esclusivamente alla sfera ludica del loro vissuto e, dunque, associati per lo più a questo scopo, con una pesante ricaduta sul tempo dedicato allo studio e alla costruzione del proprio sé. La metodologia utilizzata nel percorso formativo passa attraverso uno dei punti di convergenza più interessanti nell'applicazione della ME, ovvero il "medium guida" che accompagna la crescita degli alunni/e nello sviluppo graduale delle "competenze medialità", attraverso un piano didattico mirato, un medium alla volta:

- Scuola dell'infanzia: immagine.
- Scuola primaria: audiovideo.
- Scuola secondaria: multimedialità.

Titoli dei laboratori e Materie coinvolte

Favolando si impara - DISEGNO (scuola dell'infanzia); *CodME: Coding Media Education* - INFORMATICA (Scuola Primaria); *Il Corriere della Rossello* - CITTADINANZA E COSTITUZIONE (Scuola Secondaria di I).

Risorse

Aula computer, proiettore, macchina fotografica, cavalletto, scanner, connessione internet, materiale di cancelleria.

Tempo previsto

H 180 circa

Target: Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria, Scuola Secondaria di I.

Obiettivi generali

Il percorso didattico s'inserisce nel Piano dell'Offerta Formativa (POF) triennale dell'Istituto, con l'obiettivo di sperimentare un curriculum di Media Education trasversale, dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di I, attraverso un intervento formativo di *ricerca-azione*. Ogni classe collaborerà in maniera attiva alla creazione di un multi-prodotto finale dal titolo *RappresentAZIONI MEDIALI*, secondo il grado di competenze e i linguaggi mediali acquisiti.

Obiettivi formativi

- Sviluppare le competenze necessarie a fruire in maniera critica e consapevole dei media
- Collaborare con i compagni di classe per fornire il proprio contributo personale al raggiungimento di un obiettivo comune

Valutazione finale: schede di valutazione e questionari.

SUDDIVISIONE CLASSI/ OBIETTIVI

FAVOLANDO SI IMPARA

SCUOLA DELL'INFANZIA - 6H (1 classe)

Laboratorio sull'immagine: favole antiche VS cartoons.

Il laboratorio di Educazione ai Media per l'ultimo anno della scuola dell'infanzia rappresenta il "primo mattone" nella costruzione di un percorso (curriculum) graduale, che accompagna gli alunni/e verso l'acquisizione delle "competenze medialì" necessarie alla comprensione della società odierna. La finalità, sostenuta dal patto educativo di corresponsabilità scuola/famiglia, è di offrire uno spazio di comprensione critica delle immagini medialì che avvolgono la loro quotidianità: cartoni animati, cinema, pubblicità, etc...

FOCUS sull'educazione all'immagine: Cosa cambia nella narrazione delle storie, quali sono gli schemi narrativi importanti per la crescita di un bambino e della sua percezione della realtà, a partire da se stesso? Quali sn le domande importanti, a cui un racconto può, e deve rispondere, per essere interessante e utile alla sua crescita? Dopo la visione di slide, brevi clip e il racconto di favole e fumetti (scelte dalla classe) gli alunni si confronteranno sui loro personaggi preferiti, disegnandoli e provando ad interpretarli in una foto che verrà scattata da loro stessi. Lo step finale riguarderà il tema della "manipolazione" delle immagini medialì attraverso un divertente fotomontaggio.

- 1 Penso un disegno da favola...
- 2 Disegno se fossi...Il linguaggio dell'immagine
- 3 Scatto la mia interpretazione del personaggio fiabesco

1° incontro – penso a colori

- Qual'è il medium che usi di più, perché? (Immagini/dibattito) Qual'è la tua storia preferita, perché? Racconta una battuta che ti ha colpito! 'Se fossi...potrei dire:..
- Esempi di favole: eroi e principesse, figli e genitori, animali
- Disegna il tuo personaggio preferito

2° incontro – mi disegno

- Esempi di immagini fiabesche
- Personaggi e messaggi: perché mi piace questa favola
- Disegna te stesso...se fossi il protagonista della storia?

3° incontro - scatto

Mentre un bambino racconta la battuta della storia il compagno lo fotografa. Lo scatto viene inserito nel computer e il bambino può rivedersi, attraverso il proiettore. Con l'insegnante, l'immagine prodotta sarà modificata creando un fotomontaggio con il personaggio fiabesco scelto.

4° incontro - condivido

L'ultimo incontro è incentrato sulla condivisione del percorso fatto insieme, attraverso la condivisione delle immagini prodotte (step by step: disegni, fotografie, fotomontaggi) e un dibattito critico/creativo.

Materie coinvolte: disegno

COMPETENZE MEDIALI

fruizione, critica e scrittura mediale

OBIETTIVI SPECIFICI

- Esplorare le immagini mediali contenute nei cartoons e nei videogiochi (quali sono apprezzati e non, perché?);
- Riflettere in maniera critica sul rapporto fra favole e immagini mediali (cosa comunicano?);
- Creare insieme un racconto attraverso disegni e fotografie, partendo dal binomio favole antiche/moderne (cosa posso comunicare?);
- Sviluppare coscienza critica nei confronti delle rappresentazioni mediali.

OBIETTIVI TRASVERSALI

- Saper aspettare il proprio turno in una conversazione;
- Saper utilizzare diversi toni di voce a seconda del messaggio che si vuole trasmettere
- Saper rispettare le proposte degli altri;
- Essere in grado di prendere una decisione in gruppo;
- Saper esprimere verbalmente, in maniera corretta ed articolata, le proprie opinioni.

CodME: Coding Media Education

SCUOLA PRIMARIA - 70 H (6 CLASSI)

Laboratorio di audiovisivo - ora di Informatica e Media Education -

Il progetto *CodME (Coding Media Education)* nasce nell'ora di Informatica e Media Education (ME) per educare gli alunni della Scuola Primaria alla conoscenza e allo sviluppo del pensiero computazionale attraverso la Media Literacy. Il problema educativo alla base del progetto può essere sintetizzato con la domanda: quanto può incidere, nella crescita delle competenze medialità, l'opportunità di imparare linguaggi di programmazione?

Parteciperanno a *CodME* circa 150 alunni/e, proseguendo il percorso iniziato lo scorso anno con la Settimana Europea del Codice del progetto MIUR "Programma il Futuro" (www.programmailfuturo.it). Grazie alla piattaforma, i genitori potranno visionare direttamente online, dal sito della scuola, i progressi dei figli/e attraverso la stessa password grafica usata in aula computer. Gli obiettivi formativi di base sono:

- potenziare le competenze medialità necessarie a conoscere il pensiero computazionale,
- programmare codici in maniera attiva e ludica,
- collaborare con i compagni di classe per dare il proprio contributo al raggiungimento di un obiettivo comune.

Rafforzare le competenze di lettura e scrittura mediale, per sviluppare coscienza critica, è alla base dell'approccio formativo usato: "educare al codice con il codice" per insegnare il linguaggio di programmazione in maniera divertente e sviluppare animazioni, all'interno del gruppo, secondo tecniche di gamification. E' bello, infatti, ricercare e utilizzare dei videogames online o delle applicazioni, ma come creare insieme un prodotto mediale originale? Cosa significa tecnicamente Coding? Queste sono solo alcune delle domande che animeranno il primo step di lavoro con un brainstorming generale.

Nella prime lezioni si procederà con un ripasso generale, svolto su carta a quadretti: in maniera analogica. L'esercizio è doppiamente utile ai fini dell'approccio metodologico e servirà, non solo a ricordare le regole di base già imparate lo scorso anno, ma anche a sottolineare l'importanza della creatività manuale nella tecnologia. Successivamente alla visione di alcune clip introduttive al pensiero computazionale, gli alunni/e interagiranno attraverso semplici giochi di ruolo (simulando il modulo corrispondente nella piattaforma) per confrontarsi in un dibattito aperto. Una volta condiviso le regole del gioco, e suddivisi in gruppi misti di lavoro, nell'aula computer inizieranno il percorso online, mettendo in pratica le esperienze precedenti e visionando direttamente i vari codici dei comandi base eseguiti (dritto, destra, sinistra, avanti, indietro, etc...) come ad esempio "Move left ();" per "Vai a sinistra di una casella". Ogni corso avviato per le classi è suddiviso in diversi step di avanzamento nell'acquisizione delle tecniche del Coding. Al termine dell'anno scolastico ogni classe produrrà una serie di mini video games e storie animate, questo permetterà agli alunni/e di passare, da semplici fruitori a produttori attivi dei media, sviluppando un pensiero critico.

Materie coinvolte: informatica

Competenze mediali: lettura, scrittura, fruizione, critica

Suddivisione per classe:

Per ogni classe è stato scelto il livello più adatto e creata una pagina web ad hoc, con password grafica, alla quale gli alunni accederanno in autonomia da ognuna delle 11 postazioni computer. In tal modo sarà conservato il loro iter formativo e saranno salvati i progressi fatti lezione dopo lezione:

1. Course1 per sezione a e b (password grafica: robot)
2. Course1 (password grafica: uccellino rosso);
3. Course 20h (password grafica: cagnolino marrone);
4. Course 20h (password grafica: coniglietto grigio)
5. Course 20h (password grafica: pinguino)

Obiettivi specifici:

- Riflettere sulla storia dell'audiovideo e del video gioco.
- Esplorare le regole del gioco mediale, attraverso contenuti e clip (vedi schede didattiche e video sul sito).
- Approfondire le regole base per la produzione, codifica-decodifica del messaggio mediale, differenze tra messaggi espliciti e nascosti.
- Realizzare storie animate e video game con code.org.
- Imparare la differenza fra abilità tecniche e competenze mediali con la Media Education.

IL CORRIERE DELLA ROSSELLO

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - 105H (3 classi)

Laboratorio di Media Education e Cittadinanza

Materie coinvolte: Cittadinanza e Costituzione

Competenze mediali: lettura, scrittura, fruizione, critica e cittadinanza mediale

Con la Scuola Secondaria si arriva allo step finale del curriculum (la multimedialità) che conduce gli alunni/e verso l'acquisizione dell'ultima competenza: la "cittadinanza mediale". Un gradino formativo che rappresenta anche un punto di partenza, accompagnando idealmente la crescita dell'individuo durante tutto l'arco della propria vita. La finalità del laboratorio è quella di educare ai temi della Cittadinanza e della Costituzione, tra storia e attualità, affiancando il libro di testo ai giornali (cartacei e online) unitamente ad alto materiale didattico selezionato e prodotto direttamente dall'insegnante. Ogni argomento affrontato sarà redatto sotto forma di "articolo" e inserito nel giornalino online della scuola (<http://ilcorrieredellarossello.wordpress.com>). Una piattaforma trasversale a tutte le classi che lavoreranno suddivise in gruppi (bozze, foto, video, grafica) secondo la metodologia dell'apprendimento collaborativo, come una vera e propria redazione. Durante gli incontri, sarà dato ampio spazio alla fase di brain storming, dibattito e ricerca.

Obiettivi didattici suddivisi per classe:

Classe prima

Keyword: Misericordia=Conoscenza

- Introduzione ai temi della Media Education e della Cittadinanza attiva: i media non sono una finestra sul mondo
- Persone e cittadini: la persona umana, il cittadino e lo stato, lo stato le leggi e il diritto (La storia in diretta. Cittadinanza e Costituzione - cap.1)
- I miei diritti online e la storia dei media
- Pluralismo informativo: cosa significa leggere i giornali e fare una ricerca in rete
- Iter storico: Suddito (monarchia) – Civis (Polis) – Cittadino (Repubblica) – Netizens (cittadinanza mediale)
- La Costituzione italiana: il concetto di Costituzione, la Costituzione della Repubblica italiana, i principi fondamentali (La storia in diretta. Cittadinanza e Costituzione - cap.2a)
- 70° della Repubblica italiana (2 giugno 1946-2 giugno 2016)
- Conoscere la propria nazione e le culture altre per apprezzarne le differenze: il ruolo dei media

Classe seconda

Keyword: Misericordia=Accoglienza

- Media Education e Cittadinanza attiva: la carta dei diritti Internet in Europa
- Cittadini d'Europa: progetto Europa (La storia in diretta. Cittadinanza e Costituzione - cap.3)
- Internet e Web: come entrano nella storia
- La rappresentazione mediale "dell'altro da se": lo "straniero" nei media.
- Le radici dell'Europa e l'accoglienza: Youth Empowerment
- La Costituzione italiana: diritti e doveri dei cittadini, ordinamento della repubblica, e-government (La storia in diretta. Cittadinanza e Costituzione - cap.2b)
- 70° della Repubblica italiana (2 giugno 1946-2 giugno 2016): gli articoli della costituzione: conoscerli significa rispettarli.
- Accogliere le differenze culturali: i messaggi mediali

Classe terza

Keyword: Misericordia=Condivisione

- Media Education e Cittadinanza attiva: il pluralismo informativo e l'importanza delle fonti
- Cittadini del mondo: ONU – l'Organizzazione delle nazioni unite (La storia in diretta. Cittadinanza e Costituzione - cap.3)
- 70° della La carta delle Nazioni Unite: i diritti e doveri degli stati membri
- L'ONU e la sicurezza mondiale: il sedicente Stato Islamico (IS)
- Cittadini del mondo: la difesa dei diritti umani (La storia in diretta. Cittadinanza e Costituzione - cap.3)
- Il sistema delle nazioni unite per la condivisione e la pace fra i popoli
- Laudato si: l'educazione ambientale contenuta nell'enciclica di Papa Francesco
- Condividere online e offline: differenze e analogie

Obiettivi specifici:

- Riflettere sul binomio cittadino/società (online e offline)
Italiana – Europea – Mondiale - Mediale
- Approfondire i Diritti e doveri dei minori nella rete (www.sicurinrete.it)
- Analizzare la dicotomia Cittadinanza mediale/Cyberbullismo
- Saper riconoscere, con competenza critica, le diverse "grammatiche" utilizzate dai media informativi (giornali, radio, televisione, Internet) per trattare i contenuti di Cittadinanza e Costituzione
- Approfondire il medium della stampa (online e offline): chi, cosa, quando, dove e perché? Le 5 w del giornalismo (più due). Cosa distingue la scrittura giornalistica dagli stili comunicativi degli altri media? (vedi slide e schede didattiche)
- Saper scegliere: cosa leggere e perché, che cosa raccontare e a chi?

- Saper scegliere: come diffondere e raccontare una notizia? (tutte le classi) testo di un articolo giornalistico, tag- clouds e avatar (1° secondaria) qr-code (2° secondaria) App per smartphone e tablet. (3° secondaria)
- Acquisire le competenze necessarie per leggere e fruire, scrivere e pubblicare online un giornale scolastico;
- Fornire alla classe le competenze medialì per ricercare e socializzare nella rete, attraverso piattaforme istituzionali e lo strumento di scrittura 2.0 scelto: il giornalino online della scuola (www.ilcorrieredellarossello.wordpress.com)

**“I sistemi politici ed educativi
dovranno essere consapevoli
del loro compito di promuovere
nei cittadini
una comprensione critica
del fenomeno della comunicazione.
Educare ai mass media
significa
educare alla democrazia”**

LEN MASTERMAN