

LiberaMENTE MEDIA Education

Progetto curriculare di *Media Education* 2014-2015



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

Quando una scuola sceglie di inserire nel Piano dell'Offerta Formativa (POF) un *curriculum* di **Media Education** (ME) raccoglie 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 dei propri alunni/e. Un *empowerment* improrogabile per i territori "liquidi" in cui vivono 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: avete mai considerato che in uno *smartphone* può essere contenuta tutta la storia dei media?

Cambiano i mezzi che usiamo per comunicare e si modificano i significati delle immagini e delle parole, anche le più importanti, come quella dell'amicizia. Chiedete ai vostri ragazzi/e quanti amici hanno su Facebook? (e se sono veramente "amici"?). In ogni epoca l'introduzione di nuove tecnologie ha modificato le abitudini umane ma in nessuna, come quella attuale, la scuola dovrebbe essere coinvolta così direttamente nel delicato ruolo di accompagnare i ragazzi verso lo sviluppo delle competenze necessarie a formare una **coscienza critica**.

Come si pone l'Istruzione di fronte a questa urgenza educativa? All'oggi possiamo osservare tre strade: un'educazione tecnologicamente assistita (uso strumentale dei media), un'educazione integrale ai media (uso critico del media come oggetto di studio,

educare ai media con i media) e un'educazione senza media (né come supporto né come oggetto di studio).

Il curriculum di Media Education (ME) rappresenta un patto educativo scuola/famiglia e nasce dall'esigenza di preparare i nostri "nativi digitali" alla graduale acquisizione delle "competenze mediali" - 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 e la società. Televisione, Internet, cellulari, videogiochi, etc... sono parte integrante della loro "dieta mediale" (almeno 3 ore la giorno) e territori di socializzazione, ma chi li prepara a farne un uso cosciente e consapevole?

Pensiamo davvero che un'auto-formazione possa bastare a 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?

Fino a quando si lascerà crescere i giovani come "autodidatti mediali", 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 alla costruzione del proprio sé.

Grazie al **Decreto legge del Presidente della Repubblica sui laboratori di approfondimento (20 marzo 2009, n°89)** lo sviluppo del curriculum può integrare percorsi trasversali (competenze mediali suddivise in classi/discipline e inserire la ME come materia, nell'orario scolastico, affiancandone una qualsiasi (Cittadinanza e Costituzione, Italiano, Matematica, Tecnologia, Musica, Arte e immagine, Educazione fisica, etc...).

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 nello sviluppo graduale delle "competenze mediali", attraverso un piano didattico mirato, un medium alla volta:

- Scuola dell'infanzia: immagine
- Scuola primaria: audiovisivo
- Scuola secondaria: multimedialità



LiberaMENTE MEDIAeducation

Laboratori

Favolando con i media

Scuola dell'Infanzia

LABORATORIO: FUMETTO

Competenze medial: lettura,
fruizione, scrittura

MEDIUM GUIDA: IMMAGINE

Le regole del gioco

Scuola Primaria

LABORATORIO: STOP MOTION

Competenze medial: lettura, ,
fruizione, critica, scrittura

MEDIUM GUIDA: AUDIOVIDEO
CINEMA, TV, VIDEO GAMES, INTERNET,
CELLULARI

Il Corriere della Rossello

Scuola Secondaria di I°

LABORATORIO: GIORNALISMO E
CITTADINANZA 2.0

Competenze medial: lettura,
scrittura, fruizione, critica,
cittadinanza

MEDIUM GUIDA: MULTIMEDIALITÀ

TAG CLOUDS - QR CODE - APP

Progetto

Il curriculum di *Media Education (ME)* rappresenta un patto educativo scuola/famiglia e nasce dall'esigenza di preparare i nostri "nativi digitali" alla graduale acquisizione delle "competenze medial" - lettura, scrittura, fruizione, critica e cittadinanza - necessarie ad affrontare i nuovi territori legati alla socializzazione e alla conoscenza. **In poche parole, significa passare da fruitori più o meno consapevoli di strumenti e messaggi a produttori attivi di contenuti e significati, da condividere con i propri pari e la società.**

→ Quando una scuola sceglie l'educazione ai media raccoglie una sfida fondamentale - quella dell'**alfabetizzazione integrale** - riconoscendo concretamente di voler affiancare ai saperi tradizionali - leggere, scrivere e far di conto - anche l'**empowerment** necessario per lo sviluppo cognitivo ed emozionale dei propri alunni/e.

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**

Istituto M. G. Rossello
Via Flaminia n°353, Roma

Contatti
sfrosselloroma@pcn.net
www.scuolarosselloroma.135.it

Info Media Education
Emanuela Fanelli
emanuela-fanelli@libero.it

Titoli dei laboratori e Materie coinvolte

Favolando. Il girotondo delle favole - DISEGNO (scuola dell'infanzia); *Le regole del gioco. Programmare una dieta mediale* - INFORMATICA (Scuola Primaria); *Il Corriere della Rossello* – CITTADINANZA E COSTITUZIONE (Scuola Secondaria di I).

Risorse

Computer, proiettore, macchina fotografica, cavalletto, scanner, connessione internet, materiale di cancelleria per il set fotografico.

Tempo previsto

H 145

Target: Scuola dell'Infanzia (6h), Scuola Primaria (35h), Scuola Secondaria di I (105h)

Obiettivi generali

Il percorso didattico s'inserisce nel Piano dell'Offerta Formativa (POF) dell'Istituto, con l'obiettivo di sperimentare per il quarto anno 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 *LiberaMENTE Mediaeducation*, secondo il grado di competenze e i linguaggi mediali acquisiti.

Finalità

Sperimentare un Curriculum di Media Education attraverso uno dei punti di convergenza più interessanti nell'applicazione della ME, ovvero il *medium guida* che accompagna la crescita degli alunni nello sviluppo delle competenze mediali, attraverso un piano didattico curriculare graduale e mirato, un medium alla volta:

- Scuola dell'infanzia: immagine
- Scuola primaria: audiovisivo
- Scuola secondaria di primo grado: multimedialità (Internet, Web 2.0- 3.0, wiki, blog, stampa, social network, APP, etc...)

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. IL GIROTONDO DELLE FAVOLE

SCUOLA DELL'INFANZIA - H (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 mediali" 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 mediali 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 mediali 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

- 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 - 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.

Le regole del gioco: CodME (Coding Media Education)

SCUOLA PRIMARIA - 35 H (5 CLASSI)

Laboratorio di l'audiovideo - 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[1] attraverso la metodologia della Media Literacy[2]. Il laboratorio si inserisce nel Curricolo verticale "LiberaMENTE Media Education" ideato e condotto presso l'Istituto M. G. Rossello di Roma e giunto al quarto anno di sperimentazione[3]. Il problema educativo da cui nasce l'esperienza può essere sintetizzato con la domanda: quanto può incidere, nella crescita delle competenze mediali, l'opportunità di imparare linguaggi di programmazione? Al termine del percorso formativo annuale ogni classe collaborerà in maniera attiva alla creazione di un multi-prodotto finale dal titolo "Le regole del gioco". Parteciperanno a *CodME* circa 150 alunni/e, a partire dalla Settimana Europea del Codice seguendo il progetto MIUR Programma il Futuro[4].

Gli obiettivi formativi di base sono: potenziare le competenze mediali 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, progettando creativamente all'interno del gruppo secondo tecniche di gamification.

E' bello saper cercare e usare dei videogames online o delle applicazioni, ma come creare insieme qualcosa di unico? Cosa significa tecnicamente Coding? Queste sono solo alcune delle domande che hanno animato il primo step di lavoro con un brainstorming generale. Successivamente alla visione di alcune clip introduttive al pensiero computazionale, i bambini hanno interagito attraverso un semplice gioco di ruolo (che simulava il modulo corrispondente alla piattaforma Code.org) confrontandosi in un dibattito aperto. Una volta condiviso le regole del gioco, e suddivisi in gruppi misti di lavoro nell'aula multimediale, gli alunni hanno iniziato a giocare nella piattaforma online, mettendo in pratica l'esperienza precedente e visionando direttamente i vari codici dei comandi base eseguiti[5]: dritto, destra, sinistro, avanti, indietro, etc...

Il progetto si è sviluppato su 5 ore iniziali di approccio al Coding, attraverso i livelli di gioco messi a disposizione dalla piattaforma del Ministero, per poi concretizzarsi con lo sviluppo di mini storie e games con altre 5 ore nel Paylab. I principali esiti del progetto, finora, sono stati essenzialmente: 1) la facilità di apprendimento del Coding attraverso la metodologia mediaeducativa utilizzata e al collaborative learning 2) le potenzialità aggregative nel gruppo classe 3) l'integrazione attiva di bambini con percorsi formativi personalizzati (dislessia, dsa, bes, dop, etc). In base alle prime osservazioni dirette è possibile affermare che il cluster di genere femminile (90 sul tot. di 150) e quello degli alunni bilingue emerge per prontezza nella capacità di elaborazione legata alla tempistica di soluzione ai videogames[6].

CodeME risponde all'esigenza di un empowerment improrogabile e si inserisce nel POF (Piano dell'Offerta Formativa) annuale dell'Istituto per preparare i nostri alunni ad affrontare i nuovi territori legati alla socializzazione e alla conoscenza. Fare Coding con la Media Education significa raccogliere 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 dei nostri alunni/e.

[1] Bibliografia essenziale: Van Lint J.H. *Introduction to Coding Theory*, GTM, Springer-Verlag 1982; Longo G. *Teoria dell'Informazione*, Ed. Boringhieri, Torino, 1982; Saldana J., *The Coding Manual for Qualitative Researchers*, Sage, London, 2009; Khalfa J. (a cura di), *What is intelligence?*, Cambridge University Press, Cambridge 1995, trad. it. *Cos'è l'Intelligenza?*, Edizioni Dedalo, Baro 1995. [2] Bibliografia essenziale: Buckingham David, *Media Education. Alfabetizzazione, apprendimento e cultura contemporanea*, Erickson, Trento 2006; Calvani A. Fini A. Ranieri M., *Valutare la competenza digitale. Prove per la scuola primaria e secondaria*, Erikson, Trento 2011; Ceretti F., Felini D., Giannatelli R. (a cura di), *Primi passi nella Media Education. Curricolo di educazione ai media per la scuola primaria*, Erikson, Trento 2006; De Kerckhove D., *Brainframes. Technology, mind and business*, Bosch & Keuning (1991); trad. it. *Brainframes. Mente, Tecnologia, Mercato*, Baskerville, Bologna 1993; Fabbroni F., Scurati C., *Dialogo su una scuola possibile*, Giunti, Firenze 2011; Felini D., Weyland B., *Media Education tra organizzazione e fantasia. Esperienze creative in Italia, Austria e Germania*, Erickson, Trento 2007; Masterman L, *A scuola di Media. Educazione, Media e Democrazia*, Brescia, La Scuola 1997. [3] Vedi sito della scuola: www.scuolarosselloroma.135.it [4] Vedi sito italiano della code week <http://codeweek.it/> e <http://code.org/>. [5] Es: Move forwards (); Vedi sito scuola. [6] Il report della valutazione finale sarà pubblicato sul sito della scuola.

Materie coinvolte: informatica

Competenze mediali: lettura, scrittura, fruizione, critica

Suddivisione per classe:

Per ogni classe è stato scelto il livello più adatto e crea 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 (password grafica: uccellino rosso);
2. Course2 (password grafica: cagnolino marrone);
3. Course 20h (password grafica: coniglietto grigio)
4. Course 20h (password grafica: pinguino)
5. Course 20h (password grafica: robot grigio)

Classe	Tipo di accesso	Livello	Corso	Studenti	Codice-Classe	
prima primaria Controlla i progressi Gestisci i tuoi studenti	picture	1	course1	11	DSZJMH	Modifica Print Certificates
seconda primaria Controlla i progressi Gestisci i tuoi studenti	picture	1	course2	11	TOMWZC	Modifica Print Certificates
terza primaria Controlla i progressi Gestisci i tuoi studenti	picture	1	20-hour	11	UCYEWG	Modifica Print Certificates
quarta primaria Controlla i progressi Gestisci i tuoi studenti	picture	1	20-hour	13	LCPXBC	Modifica Print Certificates
quinta primaria Controlla i progressi Gestisci i tuoi studenti	picture	1	20-hour	11	LTJZAK	Modifica Print Certificates

Obiettivi specifici:

- Riflettere sul movimento di un audiovideo. Come nasce? L'immagine animata (suoni, colori ed effetti);
- 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 trasversalmente uno spot di comunicazione sociale, attraverso il video game progettato con code.org sul tema della libertà nei media;
- Imparare la differenza fra abilità tecniche e competenze medialità con la Media Education.

IL CORRIERE DELLA ROSSELLO

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

Laboratorio media education e cittadinanza

Vedi slide, video e materiale didattico sul sito della scuola

Materie coinvolte: media education e cittadinanza

Competenze medial: lettura, scrittura, fruizione, critica

Suddivisione per classe:

Esempio di cittadinanza: Malala Yousafzai – Premio Nobel per la Pace 2014

1. Libertà=democrazia
 - I media non sono una finestra sul mondo
 - I miei diritti online (scheda didattica e video in classe)
 - Libertà di stampa e libertà civili
 - Iter storico: Suddito-Civis-Cittadino-Netizens
 - Bill of Rights: la Carta dei diritti di Internet per l'Europa. L'iter politico e la lettura del testo promosso saranno funzionali alla partecipazione della classe alla piattaforma <http://camera.civi.ci/>. Esercizio pratico di cittadinanza attiva: Consultazione pubblica sulla bozza sull'articolo 13.

2. Libertà=rispetto
 - La libertà attraverso la cultura (il rispetto dell'alto da se...perché lo straniero spaventa?)
 - La rappresentazione delle culture altre attraverso i media. Disoccupazione degli adulti occidentali e lo sfruttamento del lavoro minorile nel mondo: il paradosso attraverso l'ILO - International, Labour Organization: Pinocchio e il World Child Labour.
 - Diritti e doveri della costituzione come libertà. Conoscerli significa rispettarli.
 - Libertà = bene comune: educazione al rispetto dell'ambiente (partecipazione al concorso Energy Bits 2014-2015)
 - La nostra libertà come cittadini Europei. Le radici e la nascita dell'Europa, cosa comporta per i giovani? Cosa significa Youth Empowerment per le istituzioni internazionali. Esercizio pratico di cittadinanza attiva: consultazione pubblica sulla piattaforma <http://www.forumnazionalegiovani.it/>

3. Libertà=responsabilità
 - Libertà di ieri e di oggi: come cambia il rapporto con i media in base ai supporti tecnologici e alle parti del cervello usate (cosa cambia fra i media analogici e digitali)
 - ONU e la dichiarazione dei ditti umani

- Gli articoli sul Diritto del lavoro. Libertà come conquista di diritti e la libertà come anarchia: la storia insegna (dai moti fallimentari del 1821 , socialismo e comunismo nella storia)
- La fattoria degli Animali (George Orwell): approfondimento del testo. Focus sui totalitarismi di ieri e di oggi. Historia magistra vitae: "la storia in verità è testimone dei tempi, luce della verità, vita della memoria, maestra di vita, messaggera dell'antichità".
- Approfondimento per la Geografia: Medio-Oriente. Per questa attività saranno utilizzate articoli e immagini selezionate dalla rivista Internazionale.it.
- Disoccupazione degli adulti e lo sfruttamento del lavoro minorile nel mondo: il paradosso attraverso l'ILO - International, Labour Organization: Pinocchio e il World Child Labour. Esercizio di cittadinanza attiva: creazione di una App online (open source) per segnalare lo sfruttamento del lavoro minorile alle Istituzioni.

Obiettivi specifici:

- Partendo dal testo previsto per la materia di Cittadinanza e Costituzione, produrre una riflessione sotto forma di articolo giornalistico online (1- Cittadino, stato e carta costituzionale); 2- Ordinamento della Repubblica, diritti e doveri: le libertà civili (art. della costituzione da 13 a 22, etc...), l'Europa; 3- L'ONU, la dichiarazione dei diritti umani, educazione ambientale educazione stradale (online e offline)
 - Riflettere sul binomio cittadino/società (online e offline) d'Italia – d'Europa – del Web
 - Sudditi-cittadini-netizens. Come si evolve questo rapporto?
 - 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 modalità 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 mediali 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