

1) Premessa

1.1 Ripensare l'educazione in un mondo in rapido cambiamento

Per definire le finalità del progetto é necessario fare riferimento ai due principali fenomeni che sono alla base delle trasformazioni che caratterizzano la realtà contemporanea: la globalizzazione e il rapido e incessante sviluppo delle tecnologie della comunicazione e dell'informazione. In pochi decenni, il loro incremento e i loro molteplici intrecci non solo hanno mutato la percezione di problemi e prospettive politiche, economiche, sociali e culturali ma hanno inciso profondamente sugli stili di vita e sul sistema di relazioni interpersonali. Soprattutto, hanno mutato radicalmente i modi di produrre, conservare, interpretare e trasmettere le conoscenze. Una profonda trasformazione antropologica che chiama in causa i sistemi dell'educazione e della formazione e cambia radicalmente la concezione stessa dell'apprendimento.

Per far fronte a questi cambiamenti epocali, le istituzioni mondiali hanno, oltre trent'anni fa, richiamato l'attenzione degli Stati sulla necessità di adottare adeguate strategie per accompagnare le trasformazioni sociali, culturali ed economiche, non del tutto prevedibili a quel tempo. L'Unesco, per prima, nella dichiarazione di Grünwald (1982) e in quella successiva di Parigi (2012) invitava gli Stati a “*Ripensare l'educazione*” a partire da una profonda riflessione sull'apprendimento. Era necessario considerare i nuovi e diversi ambiti formativi che una nascente società della conoscenza offriva ad un numero sempre maggiore di persone di diversa età.

Il nuovo sistema educativo doveva prevedere percorsi di apprendimento lungo tutto l'arco della vita e, soprattutto, doveva integrare, in un unico sistema di formazione, i diversi ambiti di apprendimento: formale, informale e non formale.

1.2 La Media Education: una risorsa per lo sviluppo di nuove competenze

In particolare, l'Unesco sollecita un ripensamento del sistema formativo a partire dai curricula scolastici e la loro ridefinizione con l'inserimento della Media Education.

Sono necessarie inedite e diverse competenze per orientare le nuove generazioni sia alle continue trasformazioni che accompagneranno i loro percorsi di vita, sia alla complessità che caratterizzerà sempre più la condizione umana.

La proposta dell'Unesco è stata accolta e sviluppata dall'Europa in relazione all'analisi dei bisogni formativi prodotti da un mondo globalizzato, in cui l'intreccio fra conoscenza, comunicazione e tecnologia fa intravedere senz'altro opportunità mai pensate ma anche rischi di nuove forme di diseguaglianza e marginalità.

L'introduzione obbligatoria della *media literacy* nelle scuole raccomandata dall'Unesco è stata disattesa a lungo, favorendo il dibattito, sorto in quegli anni e ancora irrisolto, tra “apocalittici e integrati”. Tale ritardo nella traduzione pratica della *Raccomandazione* Unesco ha richiesto ulteriori richiami alla prementoria necessità di una consapevole messa a regime dell'educazione ai media nei curricula scolastici mondiali.

Rispetto a quanto su esposto, la competenza digitale è sicuramente quella strategicamente più rilevante, poiché coniuga l'esigenza di formazione delle nuove generazioni con l'urgenza di una diffusa alfabetizzazione ai media che contrasti vecchie e nuove marginalità culturali. A tale proposito è importante evidenziare come la valenza semantica attribuita dalla *Raccomandazione* Unesco all' “educazione ai media” si iscrive nel più generale significato di educazione, quale processo che va dall'eteronomia all'autonomia dell'individuo,

1.3 La Media Education e lo sviluppo delle competenze

Le riflessioni sulla necessità di offrire una formazione adeguata ad una società globalizzata e in rapida trasformazione hanno portato l'Unione Europea ad emanare la *Raccomandazione* del 2006 che individua le competenze chiave per l'apprendimento permanente, aggiornata da una nuova *Raccomandazione* nel 2018. Le competenze trasversali, chiamate anche *soft skills*, non si riferiscono ad ambiti tecnici o a conoscenze specifiche di una materia di studio, ma rappresentano una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti

che consentono di gestire in modo flessibile e appropriato tutti i contesti di vita, soprattutto quando sono caratterizzati da forti cambiamenti.

Il quadro di riferimento europeo delinea otto tipi di competenze chiave:

- competenze alfabetiche funzionali;
- competenze linguistiche;
- competenze matematiche e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria;
- competenze digitali;
- competenze personali, sociali e di apprendimento;
- competenze civiche;
- competenze imprenditoriali;
- competenze in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

L'educazione ai media non è dominio di uno specifico campo disciplinare e permette di lavorare su ognuno di questi aspetti e di costruire ponti tra ambiti disciplinari diversi. Essa lavora principalmente su due piani: l'acquisizione della capacità di rapportarsi criticamente ai messaggi dei media e la capacità di esprimersi con i linguaggi dei media. Lavorare *sui media* favorisce un pensiero critico e interpretativo sulla comunicazione, soprattutto in rapporto alla comprensione dei messaggi e dei loro processi di elaborazione.

Lavorare *con i media* significa invece imparare a trasmettere una comunicazione efficace, nella scelta dei canali e dei contenuti, contrastando la semplificazione del linguaggio spesso adottata dai mass-media e dalle comunicazioni tecnologiche. Significa inoltre imparare a comunicare in modo "costruttivo", senza ricorrere all'aggressione verbale, usando il linguaggio in modo responsabile. Tanto più che oggi tutti possono essere autori, dire la propria opinione e produrre contenuti senza necessità di intermediari. Infine utilizzare il web per cercare informazioni e accedere a fonti diverse richiede la capacità di riconoscere quelle che sono più attendibili e funzionali.

Queste competenze, sviluppate attraverso la media education, consentono di esercitare il diritto alla cittadinanza attiva, vale a dire la possibilità di partecipare in modo responsabile ai processi democratici.

2. I soggetti proponenti

Il progetto nasce da un'esperienza di Percorso per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO) condotto in partnership da cinque istituti della provincia di Sassari (Liceo Statale «*Margherita di Castelvì*»-Liceo Classico, Musicale e Coreutico «*D.A.Azuni*»-Liceo Artistico «*Filippo Figàri*»-Istituto d'Istruzione

Superiore «*Mario Paglietti*»-Liceo Scientifico «*G.Spano*»), l'Associazione della Stampa Sarda e l'Università degli Studi di Sassari.

Le cinque scuole hanno sperimentato in questi anni percorsi didattici innovativi nell'ambito della Media Education tra i quali:

- collaborazione con il quotidiano *La Nuova Sardegna* nell'ambito della formazione scuola lavoro;
- realizzazione di un quotidiano on line di istituto;
- realizzazione di una radio di istituto;
- laboratori di alfabetizzazione digitale;

Tali attività hanno condotto ad una riflessione sui consumi digitali dei giovani. L'attuale situazione resa difficile dalla pandemia ha modificato, con la diffusione della didattica a distanza, la percezione dei media da parte dei giovani e degli stessi docenti.

Si sono esplicitate le potenzialità offerte dai media nel campo della formazione insieme con i rischi connessi alla realizzazione di una "scuola virtuale" *tout court*.

Si va sempre più delineando un approccio che adotta, alternandoli, più ambienti di apprendimento in base agli obiettivi formativi in cui la Media Education acquista carattere di trasversalità.

3. Obiettivi strategici

La riflessione circa l'esigenza di innovare la scuola, al fine di restituirle una rinnovata centralità educativa, conduce ad attuare alcune azioni strategiche per arrivare alla costruzione di un sistema di apprendimento integrato che coniughi conoscenza e competenza, colmando il divario fra scuola e mondo del lavoro. Pertanto sono stati individuati i seguenti obiettivi strategici:

- sollecitare, sull'esempio delle altre regioni, l'inserimento dell'educazione ai media quale insegnamento obbligatorio, nel curriculum delle scuole di ogni ordine e grado;
- aggiornare l'offerta formativa dei singoli istituti per promuovere percorsi di alfabetizzazione digitale;
- implementare, insieme con l'università, l'attività di studio e ricerca sull'impatto dei progetti di digitalizzazione;
- attivare percorsi di orientamento professionale per l'acquisizione delle competenze trasversali con tirocini e stage, anche in Europa, nei campi dell'editoria e dell'informazione;
- favorire la mobilità e lo scambio interculturale di studenti e docenti;

4. Descrizione del progetto

Con questo progetto si intende promuovere l'inserimento della Media Education nel curriculum scolastico quale materia obbligatoria così come raccomandato dall'UNESCO fin dal 1982.

E' nostra convinzione che l'introduzione di percorsi formativi, calibrati per ogni grado di istruzione, costituisca una strategia efficace per lo sviluppo di quelle competenze per la vita che l'Europa ha definito essenziali per affrontare le sfide del XXI secolo.

Il progetto si articola in tre fasi:

Fase 1: la sperimentazione

Questa fase che va dal 2021 al 2022 e prevede la sperimentazione dell'ipotesi progettuale con l'attivazione di laboratori transdisciplinari costruiti sul rapporto fra i contenuti della Media Education e le otto competenze trasversali (raccomandazione UE del 2018).

Il progetto sarà presentato a fine ottobre 2021, in occasione di un convegno organizzato dagli studenti, i docenti e i genitori dei cinque licei e, in quella stessa occasione, sarà illustrata all'assessore regionale la proposta per

l'inserimento della Media Education nel curriculum scolastico in virtù dell'autonomia statutaria di cui gode la Sardegna.

I lavori del convegno si svilupperanno parallelamente all'iniziativa di promozione della lettura *“Dal gioco al libro, oltre la rete”* che si articolerà, a Sassari e a Porto Torres, in letture pubbliche, eventi artistici e musicali co-progettati e realizzati da studenti e docenti.

Fase 2: La costruzione del modello didattico

la seconda fase che va dal 2022 al 2023 e' dedicata alla cooperazione tra docenti dei licei e quelli dell'università per la valutazione della sperimentazione nei laboratori e la definizione della metodologia di insegnamento. In questa seconda fase sarà costituito il Centro Studi per la didattica della Media Education.

Fase 3: La formazione

La terza fase sarà incentrata sulla formazione dei docenti delle scuole e dei laureati che intendono insegnare la media Education.

E' prevista, da parte dell'Università, l'attivazione di un Master di primo livello in media Educa

4.1 Obiettivi formativi

Il progetto si configura come modello di formazione rivolto agli studenti dei licei e ai docenti degli istituti scolastici e dell'Università che lavoreranno insieme secondo l'approccio cooperativo.

Il modello didattico prevede che gli studenti possano:

- acquisire delle competenze chiave e della capacità di problem solving;
- sviluppare la capacità di individuare problemi e di orientarsi in situazioni complesse;
- conoscere le caratteristiche dei diversi media per cogliere criticamente le loro potenzialità;
- acquisire gli strumenti per valutare l'attendibilità di una notizia;
- saper individuare gli stereotipi nella comunicazione giornalistica;
- riconoscere i diversi codici e repertori linguistici e saperli adattare ai diversi contesti comunicativi;
- acquisire la cittadinanza digitale insieme all'attenzione al confronto interculturale.

4.2 Il laboratorio: un *setting* mentale e fisico per esplorare la complessità.

Sulla base della consapevolezza che il rapporto tra individuo e tecnologia implica da sempre non solo una relazione d'uso, personale e sociale, ma anche una ri-definizione vera e propria della cultura d'appartenenza e, perciò, l'assoluta necessità di trasformare il modo di fare educazione, le scelte di tipo didattico e i processi formativi scolastici, si è individuata nella didattica laboratoriale non “una” possibile metodologia, bensì “l'unica” prassi formativa coerente sia ai contenuti sia agli obiettivi di tale progetto. Infatti tale didattica, che presuppone, per antonomasia, l'uso della metodologia della ricerca, intende il laboratorio non solo come uno spazio fisico attrezzato in maniera specifica ai fini di una determinata produzione, ma come situazione, come modalità di lavoro, anche in aula, dove docenti ed allievi progettano, sperimentano, ricercano.

La metodologia dei laboratori, oggetto da alcuni decenni di una feconda elaborazione teorica ma non di una significativa diffusione nella scuola italiana, è dunque l'occasione per ridisegnare stili di insegnamento e di apprendimento, perché il laboratorio è soprattutto una scelta metodologica che coinvolge insegnanti e studenti, è una pratica del fare, che valorizza la centralità dell'allievo, pone l'enfasi sul processo di apprendimento e mette in stretta relazione l'attività sperimentale degli allievi con le competenze dei docenti. In esso non si insegna e/o si impara, ma “si fa”, si sperimenta operativamente, ci si confronta concettualmente con la problematicità dei processi, con la complessità dei saperi.

Nei laboratori l'insegnante mette conoscenze ed abilità al servizio degli studenti, è un ricercatore che li aiuta a impostare, condurre e valutare ricerche, a progredire nella collaborazione, nell'uso sociale delle relazioni, favorendo la valorizzazione di potenzialità, capacità e competenze per imparare la complessità dell'odierna società, attraverso lo studio delle discipline, la risoluzione dei problemi, la previsione di argomentazioni, la comunicazione.

Con questo progetto si vuole proporre una strategia educativa che, a partire dalle potenzialità della didattica laboratoriale, sia in grado di garantire continuità e organicità alla molteplicità dei contesti di apprendimento e permetta di sviluppare quelle competenze trasversali necessarie per affrontare le nuove sfide.

Il metodo proposto si basa su una ridefinizione dei contenuti della Media Education che vengono declinati in rapporto alle otto competenze trasversali. La strategia educativa prevede tre fasi metodologiche:

- progettazione del laboratorio in ordine alle competenze da attivare e al sistema di conoscenze da costruire;
- attivazione del laboratorio;
- valutazione, a sua volta tripartita in
 1. una fase iniziale, nella quale saranno valutati i vissuti di esperienza con un'intervista strutturata;
 2. un monitoraggio intermedio dell'attività di laboratorio;
 3. una verifica finale, volta ad accertare l'acquisizione delle competenze sulla base di specifici indicatori.

I laboratori, progettati in base ai criteri di trasversalità e transdisciplinarietà e attivati dal mese di gennaio del 2022, saranno sei:

1. *Teoria e pratica del giornalismo*: guidato da un giornalista professionista, il laboratorio intende sviluppare in modo particolare la competenza alfabetico-funzionale, sia nella fase espressiva che in quella recettiva;
2. *Search the source*: diretto da una docente della didattica della lingua inglese, il laboratorio promuove la competenza multilinguistica attraverso il lavoro di ricerca delle fonti in Internet;
3. *Sperimentare per conoscere*: obiettivo di tale attività laboratoriale è quello di avvicinare i ragazzi alla scienza, dall'ottica all'acustica, dall'astronomia all'elettromagnetismo, con esperimenti semplici e, gradualmente, più impegnativi, basati su materiali di recupero e/o facilmente reperibili;
4. *Musica e matematica*: in questo laboratorio, l'esplorazione dei rapporti tra matematica e musica, guidato da un esperto, ha come obiettivo di mettere in discussione la rigida separazione tra discipline umanistiche e scientifiche;
5. *Cittadinanza digitale*: è il luogo adatto per imparare ad utilizzare le tecnologie digitali per la comunicazione, il lavoro e il tempo libero, con perizia ma anche con responsabilità e spirito critico;
6. *Arte, emozioni, conoscenza*: il laboratorio sviluppa la competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale, perché la lettura di un romanzo o la fruizione di un'opera d'arte dilata il nostro mondo emotivo e la capacità di comprendere i comportamenti umani.
7. Laboratorio di Game Sciences: protagonista è il gioco in tutte le sue varianti fino alle nuove frontiere del game design. Con il gioco si vogliono attivare il pensiero creativo e la capacità di intervenire in situazioni complesse per rilevare e risolvere i problemi. Il gioco, inoltre, predispone al comportamento sociale e, al rispetto delle regole.

La competenza personale, sociale e la capacità di "imparare ad imparare", come anche la competenza imprenditoriale, saranno coltivate in tutti i laboratori, perché l'individuazione di una competenza specifica da promuovere non esclude la cura delle altre.

I destinatari della proposta formativa saranno gli studenti del biennio, che frequentano le scuole coinvolte nel progetto, per un totale di 120 studenti (20 per ciascun laboratorio). Tale scelta è stata motivata dalla consapevolezza che, nel contesto regionale della Sardegna, ogni progetto didattico non possa prescindere dal

contrasto all'abbandono scolastico, fenomeno particolarmente diffuso nel biennio della scuola secondaria di secondo grado.

Le attività si svolgeranno al mattino, in base ad un accordo che verrà sottoscritto dai Dirigenti delle cinque scuole.

I docenti dei laboratori, provenienti dal mondo del giornalismo e dell'Università, saranno affiancati da insegnanti dei cinque istituti con competenze nello stesso ambito, in modo da disseminare l'esperienza acquisita nella scuola di appartenenza.

4.2 Soggetti partner del progetto

- La Rete dei licei della provincia di Sassari
- L'Associazione della Stampa Sarda
- Università degli Studi di Sassari
- Consulta Provinciale delle Studentesse e degli Studenti
- Ordine dei giornalisti della Sardegna
- Ufficio Scolastico Regionale della Sardegna
-

4.3 Le fasi del progetto e gli attori

Il progetto verrà sviluppato negli anni scolastici 2021/22 e 2022/23 - 2023/24.

Il contributo richiesto a codesta Fondazione si riferisce all'anno scolastico 2021/22.

Le fasi del primo anno sono così articolate:

- Maggio 2021: Stipula del protocollo operativo tra i partner del progetto;
- Luglio 2021: costituzione del gruppo che organizzerà il convegno e le giornate di promozione della lettura;
- Ottobre 2021: apertura del Convegno e delle giornate della lettura;
- Novembre 2021: costituzione del gruppo di lavoro che costruirà il modello didattico della Media Education e i laboratori sperimentali
- Gennaio 2022 avvio dei laboratori sperimentali e del loro monitoraggio;
- Giugno 2022 presentazione dei risultati della sperimentazione e del modello formativo di Media Education con seminari tematici;
- Ottobre 2022 avvio della seconda fase del progetto che prevede la formazione degli insegnanti e l'attivazione dei percorsi di studio universitari.

Per tutta la durata del progetto sarà monitorato l'iter legislativo presso le istituzioni regionali relativo all'approvazione della legge che prevede l'inserimento, della Media Education nelle scuole sarde di ogni ordine e grado.

4.4 8Destinatari

Sono destinatari delle attività relative al progetto:

- studentesse e studenti dei cinque licei partner;
- docenti dei cinque licei;
- gli studenti universitari che saranno preparati per insegnare la Media Education

5. Risultati attesi

L'impatto del progetto e i risultati attesi saranno valutati in ordine agli obiettivi strategici e a quelli formativi. Si considerano risultati rilevanti in linea con gli obiettivi strategici entro i due anni di durata del progetto:

- l'avvio dell'iter legislativo relativo alla proposta dell'inserimento della Media Education nel curriculum scolastico;
- l'attivazione dei percorsi formativi universitari;
- lo sviluppo della collaborazione tra scuola e università;
- la progettazione e la realizzazione di percorsi di mobilità all'estero per docenti e studenti degli istituti coinvolti.

Rispetto agli obiettivi formativi saranno giudicati risultati rilevanti:

- imparare ad imparare
- conoscere il funzionamento dei media;
- maturare il senso critico nei confronti dei diversi prodotti mediatici;
- saperli utilizzare con competenza e responsabilità.

6.Strategia di Comunicazione

- elaborazione, stesura ed invio alle varie testate quotidiane e periodiche on-line, cartacee e televisive, queste ultime con diffusione in ambito sia locale che regionale, con eventuale estensione a quelle a diffusione nazionale nel caso se ne verificassero le condizioni, di comunicati stampa sulla prima fase di avvio del progetto e sulle sue successive fasi di evoluzione, con il corredo del relativo materiale fotografico e audiovisivo di produzione propria, di repertorio o di terzi previa apposita documentazione liberatoria sui diritti di proprietà;
- preparazione e convocazione di una conferenza stampa di presentazione dei due giorni di convegno dedicati al tema oggetto dell'attività progettuale a cura di esperti del settore e con la gestione delle scuole coinvolte, con la partecipazione delle famiglie degli studenti, di enti ed associazioni del territorio;
- organizzazione di interviste, riprese fotografiche e filmate in loco (nelle sedi istituzionali scelte) in occasione delle fasi del progetto dedicate alle attività di laboratorio curate dagli esperti a beneficio degli studenti e del convegno con la presentazione della bozza di una proposta di legge per l'inserimento della Media Education nell'attività scolastica curricolare;
- monitoraggio della sequenza delle azioni comunicative comprese tra l'invio dei comunicati stampa, la loro ricezione e pubblicazione, con continua assistenza sia agli operatori della comunicazione nelle redazioni che a quelli impegnati in presenza nel seguire gli eventi;
- raccolta delle pubblicazioni in una rassegna stampa in formato cartaceo e digitale, con diffusione delle stesse anche nelle pagine dei social media nei quali siano presenti gli Istituti scolastici e degli enti a supporto dell'iniziativa.