

## sommario

Definizione

Struttura della disciplina

Finalità

Obiettivi

Metodologie



## la “media education”

---

due conferenze mondiali per l'educazione ai media, promosse dall'Unesco nel 1982 a Grunwald (Germania) e nel 1990 a Tolosa (Francia)

### **Medi@tando**

#### **Prima convention nazionale**

Su educazione e media

Dall'11 al 13 aprile 2002

«quel particolare ambito delle scienze dell'educazione e del lavoro educativo che consiste nel produrre riflessione e strategie operative in ordine ai media intesi come risorsa integrale per l'intervento formativo»

## che cosa è “media education”

Con il termine **Media Education** si intende il lavoro educativo nei vari contesti (scuole, centri socio-educativi, carcere, biblioteche, mediateche, servizi di assistenza alle persone, ecc.) “**ai**” e “**con**” i media.

“**Ai**” Media quali protagonisti del nostro scenario culturale e sociale. L'intenzionalità educativa si realizza come attenzione critica alle strategie, linguaggi, codici e specificità dei Media oggetto di studio. L'atteggiamento critico è fondamentale per ciascuno di noi per vivere in modo consapevole in una società sempre più complessa e difficile da decifrare.

“**Con**” i Media quali strumenti a servizio della didattica. Insegnanti, docenti e formatori sono chiamati ad integrare la loro metodologia educativa con strumenti quali audiovisivi, ipertesti, CdRom, supporti online ed anche films, fumetti, cartoni animati, burattini, videogiochi realizzando in questo modo percorsi accattivanti.

## insegnare i media

---

per promuovere la capacità di decodifica, di giudizio tecnico, estetico, contenutistico, per stimolare la consapevolezza e l'autonomia della fruizione. Si potranno insegnare:

- i linguaggi specifici di ogni medium e le strutture della comunicazione - i generi della comunicazione e la storia dei media;
- le diverse strategie di comunicazione e le dinamiche che si instaurano tra chi comunica e chi riceve;
- uso finalizzato all'espressione di conoscenze e attitudini soggettive (uso della macchina fotografica, della videocamera, del computer, di Internet ecc.);

## insegnare con i media

---

ovvero: avvalersi di strumenti innovativi per l'insegnamento delle materie scolastiche e la formazione degli adulti:

- l'audiovisivo e il computer sono per esempio validi supporti all'insegnamento delle scienze come della letteratura o delle lingue straniere a scuola e si possono utilizzare con ottimi risultati anche nella formazione degli adulti (esercitazioni, analisi di casi ecc.)
- affrontare tematiche storiche, culturali o scientifiche con l'aiuto di documenti medialia;
- accompagnare i discenti nella realizzazione di prodotti quali video, ipertesti, giornali, spot pubblicitari.

## le finalità della “media education”

---

**in primo luogo, una sorta di alfabetizzazione mediale, che renda capace di “leggere e scrivere” con i nuovi codici portati dai media;**

**poi l'empowerment, ossia l'impegno a rendere la persona più forte e competente per vivere nella società attuale (importante in questo processo è principalmente l'educazione ai valori umani e alle prospettive dell'etica);**

**terzo, di fronte al "potere" dei media, la media education vuole promuovere nell'educando l'esercizio di un "contropotere" critico e democratico, che lo abiliti alla piena cittadinanza nella società globale della comunicazione.**

“media education”: la struttura didattica

---

*Perché insegnare i media*

*Che cosa insegnare dei media*

*Come insegnare i media*

## “media education”: che cosa insegnare

1. **Determinants.** Si vuole rispondere a queste domande: chi comunica, chi produce e perché? Si prendono in esame le istituzioni dei media.
2. **Rhetoric.** I media possiedono un linguaggio proprio, un loro modo di codificare i messaggi, una loro retorica. Come avviene la selezione delle informazioni e delle immagini? Come avviene il montaggio, l'editing dei materiali disponibili? E secondo quali scopi? Ad es., l'analisi dei diversi Tg (RAI, Mediaset, TMC) potrebbe condurre alla scoperta delle strategie di comunicazione impiegate in casi specifici.
3. **Ideology.** I media sono i grandi forgiatori dell'ambiente culturale in cui viviamo. I media costituiscono un sistema di storie e immagini che modellano ciò che siamo, pensiamo, facciamo; e di come gestiamo la nostra vita. Sono i cantastorie, gli *stories tellers* del tempo moderno. I nuovi miti non provengono dalla saggezza e dall'esperienza secolare di un popolo, ma sono costruiti artificialmente secondo interessi commerciali, ideologici e politici.
4. **Audience.** Quale impatto hanno i media sull'audience, in particolare sui ragazzi e giovani? Attraverso quale processo di «negoziamento» il giovane coglie il significato dei testi mediatici o ne crea un altro alternativo? Una delle conclusioni più importanti circa la «globalizzazione dei media» è la seguente: la produzione e diffusione dei media è «globale», ma l'appropriazione o ricezione è «locale». La negoziazione del soggetto è importante. Che sia un recettore competente e critico, è compito della Media education.



## “media education” e moduli multidisciplinari

---

### **Scienze sociali:**

*modelli teorici della comunicazione di massa*

*funzioni della comunicazione*

*comunicazione, comportamenti, modelli culturali*

### **Italiano:**

*evoluzione dei media ed evoluzione culturale*

*strutture e forme della narrazione e della discorsività*

*i sottili fili dell’eredità classica*

## compresenze

---

### **Scienze sociali:**

“La guerra descritta e narrata”

*Informazione, cultura e creazione dell'immaginario di massa*

#### **Obiettivo:**

-Comprendere come la guerra è “codificata” ed interpretata dai diversi media

#### **Attività laboratoriali:**

-Lettura critica di articoli di giornali

-Analisi tecnico-contenutistica di programmi radio-televisivi

-Navigazione comparata tra i siti di maggior impatto comunicativo

-La guerra nel cinema

## compresenze

---

### **Italiano:**

“Matrix: dalla mitologia alla fantascienza”

Simboli, significati, visioni nel cinema

### **Obiettivo:**

**-Riconoscere la presenza di elementi classici nei prodotti della comunicazione di massa**

### **Attività laboratoriali:**

**-Analisi della struttura narrativa e semantica del film**

**-Rilevazione dei significati mitologici, religiosi e filosofici**

**-Ricerca e documentazione**

**-Acquisizione di tecniche di scrittura adeguate al contesto comunicativo**

la trasversalità operativa

progettare un prodotto multimediale o editoriale



## progettare un multimedia – le competenze

---

implica un lavoro in equipe, poichè sono richieste varie **competenze**, difficilmente riscontrabili in un solo individuo.

in particolare si richiedono:

- CAPACITA' PROGETTUALI
- CAPACITA' ORGANIZZATIVE
- CAPACITA' DI ANALISI DEI CONTENUTI
- CAPACITA' DI MEDIAZIONE
- CREATIVITA'
- SENSO ESTETICO
- POLIVALENZA CULTURALE
- COMPETENZE TECNICHE
- CAPACITA' DI REVISIONE

## progettare un multimedia – gli obiettivi

Sviluppare capacità progettuali

Sviluppare capacità organizzative e senso di responsabilità

Sviluppare capacità logiche, di elaborazione, confronto, associazione o selezione

Sviluppare capacità di osservazione o percettivo/visive

Sviluppare abilità linguistiche, creative, espressive o comunicative

Imparare ad operare in un orizzonte multidisciplinare o interdisciplinare

Sviluppare atteggiamenti critici o capacità critiche

Imparare a collaborare all'interno di un gruppo

Agevolare la personalizzazione dei percorsi formativi

Sviluppare un atteggiamento interculturale o multiculturale

Familiarizzare con il computer e acquisire "manualità" informatica

Imparare ad utilizzare un sistema di comunicazione multimediale

Accrescere la motivazione degli alunni in generale

Accrescere la motivazione e la partecipazione di soggetti "deboli" o poco coinvolti

Stimolare interesse e sensibilità nei confronti di un determinato problema

Motivare allo studio di una determinata disciplina

Agevolare l'acquisizione di cognizioni in specifici ambiti disciplinari

Potenziare o "rinforzare" conoscenze acquisite diversamente

## progettare un multimedia – strategie didattiche

acquisizione di abilità in ambito espressivo e creativo: sviluppare il progetto potenziando le modalità esplorative, lavorare soprattutto sull'interpretazione delle immagini, sull'associazione tra immagini e suoni e sulla "mappatura" ragionata di scenari, senza dimenticare componenti essenziali delle tecniche multimediali, quali la grafica, la musica, la possibilità di inserire una voce recitante.

acquisizione di abilità logiche o linguistiche: privilegiare l'aspetto strutturale del progetto, puntando ad esempio alla creazione di un ambiente di navigazione basato sul gioco e sull'interazione, che per essere messo a punto richiede un grande controllo sulla struttura d'insieme (quindi abilità logiche) e grande chiarezza comunicativa.

ambito motivazionale: elaborare il progetto puntando ad un alto coinvolgimento dei ragazzi sia nella fase progettuale che durante lo sviluppo e l'assemblaggio, qualunque sia l'argomento in oggetto, se necessario privilegiando un approccio ludico al problema.

acquisizione di precise cognizioni in ambito disciplinare: valutare se è il caso di sviluppare un progetto specifico o elaborare strategie per integrare le nuove tecnologie nell'attività curricolare, puntando in ogni caso su un coinvolgimento molto alto dei ragazzi, soprattutto a livello di elaborazione delle informazioni.

tematiche di educazione interculturale: impostare il progetto puntando sulla cooperazione con altre scuole e con altri paesi e utilizzare il mezzo come contenitore di esperienze vissute da mettere a confronto.

## progettare un multimedia – il lavoro

Sul piano operativo il processo di progettazione e realizzazione di un ambiente ipermediale si può articolare in tre fasi principali:

READING

EDITING

AUTHORING

**Reading** significa occuparsi delle risorse da utilizzare, della ricerca dei materiali, della definizione degli obiettivi. Sul piano didattico rientrano tra le attività di reading tutte le fasi preliminari della progettazione e parte del processo di elaborazione concettuale.

**Editing** significa rielaborare i materiali in vista dell'assemblaggio, organizzare il lavoro, rivedere e analizzare il processo di elaborazione.

**Authoring** significa assemblare i materiali, verificare l'efficacia dell'ipermedia, riflettere sull'organizzazione dei contenuti e sull'interfaccia.



## progettare un multimedia – il “processo”

1. Fase di **brainstorming**: si discute sul progetto in termini generali e si confrontano le varie idee e le varie ipotesi.
2. Definizione della **struttura** dell'ipertesto sotto forma di mappa concettuale ragionata: le tecniche del concept mapping vengono utilizzate in parte per formalizzare la struttura ipertestuale del progetto, in parte per negoziare le ipotesi in gioco circa l'organizzazione dei contenuti del lavoro.
3. Definizione di uno **storyboard** più dettagliato.
4. Ricerca, elaborazione e **trattamento** dei dati.
5. Studio dell'**interfaccia** dal punto di vista grafico e funzionale.
6. Fase di **assemblaggio** dell'oggetto al computer utilizzando l'ambiente di authoring prescelto.
7. Test di **funzionalità** su una versione avanzata dell'oggetto.
8. Test di **qualità** su una versione quasi definitiva dell'oggetto.
9. Fase di **revisione** dell'oggetto ed eventuali integrazioni e sviluppi.

## progettare un multimedia – il “processo”

Le prime tre fasi rientrano tra le cosiddette attività di reading e possono essere sviluppate anche "sulla carta", la quarta e la quinta fase sono tipiche attività di editing, le fasi restanti appartengono all'ambito del cosiddetto authoring. Ovviamente, le fasi individuate non presuppongono necessariamente una scansione temporale e una sequenza rigida, poiché in qualunque momento l'intero processo o una parte di esso possono "ripartire", o perché assemblando il prodotto vengono concepite nuove idee che rimettono in gioco la stessa elaborazione concettuale, o perché si decide in itinere di eliminare o aggiungere del materiale che implica un trattamento diverso, una revisione dell'interfaccia, una nuova verifica sulla funzionalità complessiva dell'oggetto. Necessariamente, in un progetto orientato alla pubblicazione di un prodotto, fasi come i test di funzionalità e di qualità assumeranno notevole importanza, mentre non ne avranno altrettanta in un progetto didattico il cui fine non è necessariamente pubblicare e distribuire un ipertesto ma sperimentarne prima di tutto le potenzialità formative.

## risorse sul web

---

- <http://www.medmediaeducation.it>
- <http://www.zaffiria.it>
- <http://www.nwork.it/networkformazi/quasta/index.htm>
- <http://www.museonazionaledelcinema.it>
- <http://www.cultura.regione.lombardia.it>  
(clic su "spettacolo", poi su "Lombardia cinema ragazzi")
- <http://www.educational.rai.it>
- <http://www.mosaico.rai.it>
- <http://www.tvgiovani.it>
- <http://www.mediatando.it>
- <http://www.formedianet.it>

# Linguaggi Multimediali

cosimo.caforio@istruzione.it

www.allegroweb.it



ottobre 2003

Cosimo Caforio - Liceo "L2@Bassi" Bologna