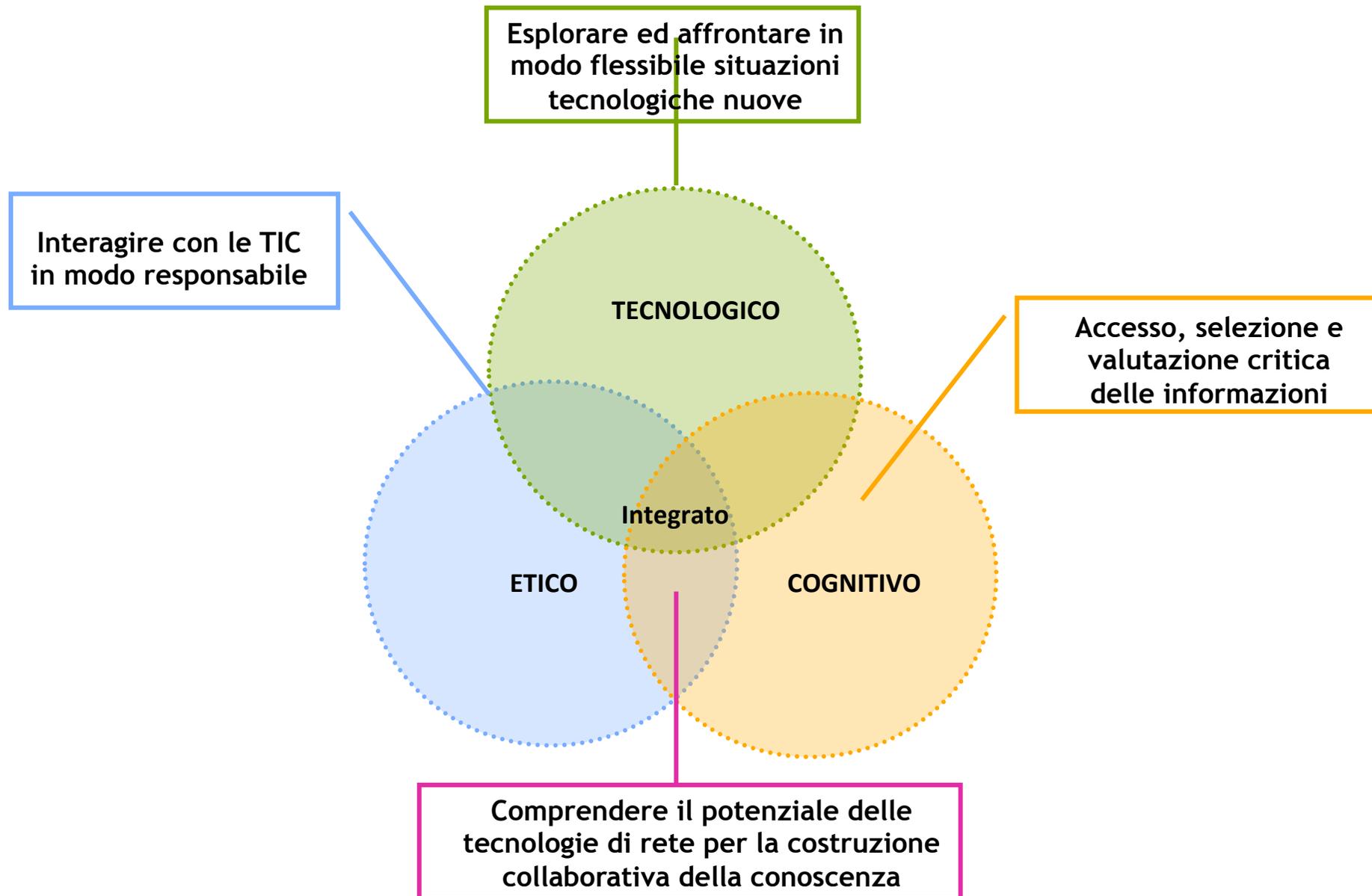


# Progettazione di azioni didattiche: media literacy

# Agenda

- Step 1: l'oggetto e progettazione
- Step 2: la Peer&media education
- Step 3: fasi della progettazione P&M

# Step 1 l'oggetto: competenza digitale



# Progettare per competenze

## Dimensioni della competenza

- Oggettiva = aspetti osservabili, comportamenti e prestazioni
- Soggettiva = risorse interne (componenti motivazionali, cognitive, decisionali e di autoregolazione); sapere, saper fare, saper essere
- Intersoggettiva = capacità di lavorare in team, abilità relazionali, intelligenza sociale, riconoscibilità delle capacità del singolo dentro l'organizzazione

## Iter progettuale

1. partire dai risultati –valutazione
2. analisi della competenza : dimensioni, criteri, indicatori, livelli e descrittori
3. pianificazione delle azioni progettando attività, metodi, tempi,

Dimensioni	Criteri	Indicatori	Livelli e descrittori
Alfabetica	<p>1. Conosce le regole (codici) dei linguaggi mediali</p> <p>2. Conosce e usa dispositivi</p> <p>3. Conosce e usa applicativi</p>	<p>1.1 conosce e usa le grammatiche dei diversi linguaggi (elementi costitutivi)</p> <p>1.2 conosce e usa la sintassi dei diversi linguaggi (Regole di composizione)</p> <p>2.1 conosce e interagisce con il quadro d'uso (interfacce grafiche e interfacce touch)</p> <p>2.2 conosce il quadro di funzionamento</p> <p>3.1 cerca (conoscenza e uso principali marketplace)</p> <p>3.2 installa (download e aggiornamento)</p> <p>3.3 gestisce (creazione profilo, salvataggio, navigazione e condivisione)</p> <p>3.4 programma (coding)</p>	INDIVIDUAZIONE in relazione alla classe e al media

Dimensioni	Criteri	Indicatori	Livelli e descrittori
Critica	<p>1. Cerca e valuta informazioni</p> <p>2. legge/ascolta e comprende testi</p> <p>3. Conosce e valuta gli effetti dei testi nello spazio pubblico e nello spazio privato</p>	<p>1.1 conosce e usa differenti strategie di ricerca (motore di ricerca, parto da indice di risorse, serendipity, uso dell'esperto)</p> <p>1.2 usa strumenti digitali a supporto dell'attività di ricerca (raccolta dati)</p> <p>1.3 distingue le informazioni</p> <p>1.4 riconosce la fonte</p> <p>1.5 valuta le informazioni attendibili</p> <p>2.1 riconosce il tema</p> <p>2.2 individua le informazioni e la loro gerarchia</p> <p>2.3 riconosce le intenzioni dell'emittente</p> <p>3.1 conosce e valuta effetti sociali e culturali</p> <p>3.2 Conosce e valuta conseguenze relazionali e psicologiche</p> <p>3.3 Conosce e valuta le ricadute di tipo ambientale e sanitario</p>	<p>INDIVIDUAZIONE in relazione alla classe e al media</p>

Dimensioni	Criteri	Indicatori	Livelli e descrittori
Espressiva	<p>1. Progetta testi multimediali (creativo)</p> <p>2. Produce testi multimediali (creativo)</p> <p>3. Interagire in forma mediata con altri soggetti (relazionale)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• analizza bisogni, individua obiettivi</li> <li>• pianifica azioni</li> <li>• accosta linguaggi verbali, iconici, sonori</li> </ul> <p>2.1 Applica le regole dei linguaggi</p> <p>2.2 organizza e sviluppa artefatti</p> <p>3.1 comunica</p> <p>3.2 condivide</p> <p>3.3 collabora</p>	INDIVIDUAZIONE in relazione alla classe e al media

## Step 2 Il metodo: la Peer&Media education

Formare i peer al metodo e al tema per supportare la realizzazione di progetti di prevenzione educativa

# Perché i Peer? Modello leggero

- l'utilizzo quali *peer educator* di risorse non professionali
- i peer accedono a tale ruolo per libera scelta
- i peer utilizzano un codice comunicativo naturale (*codice affettivo dei fratelli*)
- formazione teorica "leggera" dei peer: 16-20 ore incentrate in prevalenza sulle competenze comunicative e sulla conduzione dei gruppi
- formazione che si arricchisce e approfondisce nella esperienza reiterata sul campo e collettivamente condivisa (comunità della pratica)
- supporto verticale di una rete territoriale di adulti che agisce in modo palese garantendo sul piano istituzionale e organizzativo la realizzazione degli interventi
- formazione degli adulti di riferimento (es. insegnanti) che mantengono e rinforzano il loro ruolo partecipando attivamente al progetto
- gli operatori dei servizi territoriali agiscono in modo indiretto formando e riqualificando gli adulti prossimali (es. insegnanti)

## Step 2 Il metodo: la Peer&Media education

*Progettare:* progettazione per problemi (individuazione comportamento problematico)

*Azione:*

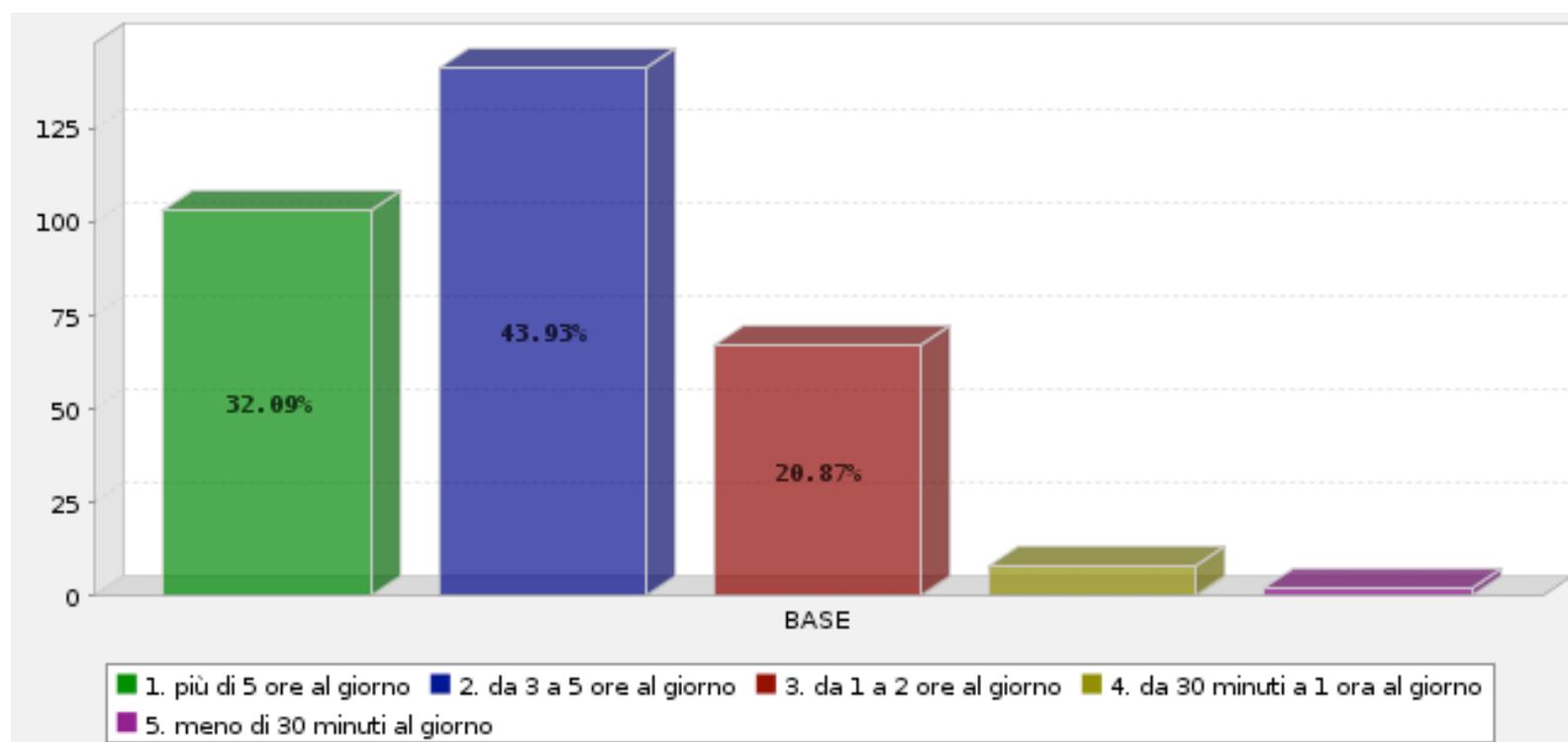
1. Far emergere
2. Smonta (educare alla lettura/analisi) –  
Rimonta (educare all'autorialità, produzione)
3. Pubblicare e Rileggere

*Prodotto:* visibilità + campagna

# Analisi dei consumi: questionario sulla dieta mediale

- La risorsa cremit
- La fotografia

Durante la settimana, per quanto tempo  
usi gli schermi? Ricerca Slang 2017



<b>Fascia</b>	<b>Quando vado a scuola</b>	<b>Quando NON vado a scuola</b>
Mattina entro 8.30	Tv – 12% Smartphone – 66 % Nessuno -20%	Tv – 9% Smartphone – 27% Nessuno 59%
8.30-13.00		Tv – 21% Smartphone – 51% Tablet+ Pc - 11 % Consolle videogiochi – 5% Nessuno 11%
Primo pomeriggio (ore 13.00-17.00)	Tv – 21% Smartphone – 49% Tablet+ Pc -18 % Consolle videogiochi – 5 % Nessuno 6%	Tv – 17% Smartphone – 46% Tablet+ Pc - 16 % Consolle videogiochi – 9% Nessuno 10%
Tardo pomeriggio (ore 17.00-20.30)	Tv –18% Smartphone – 47% Tablet+ Pc -20 % Consolle videogiochi – 7%	Tv –18% Smartphone – 46% Tablet+ Pc - 17% Consolle videogiochi – 9% Nessuno 10%
Prima serata (ore 20.30-22.30)	Tv – 36% Smartphone – 42% Tablet+ Pc -14	Tv – 31% Smartphone – 41% Tablet+ Pc - 16%

	% Consolle videogiochi – 4% Nessuno 4%	Consolle videogiochi – 6% Nessuno 7%
Tarda serata (ore 22.30-24.00)	Tv – 19% Smartphone – 39% Tablet+ Pc - 8,5% Consolle videogiochi – 2,7% Nessuno 30%	Tv –22% Smartphone – 44% Tablet+ Pc - 13% Consolle videogiochi – 6% Nessuno 15%
Notte (dopo le ore 24.00)	TV 3% Smartphone – 16% Nessuno 78%	Tv –5% Smartphone – 34% Tablet+ Pc - 8% Nessuno 50%

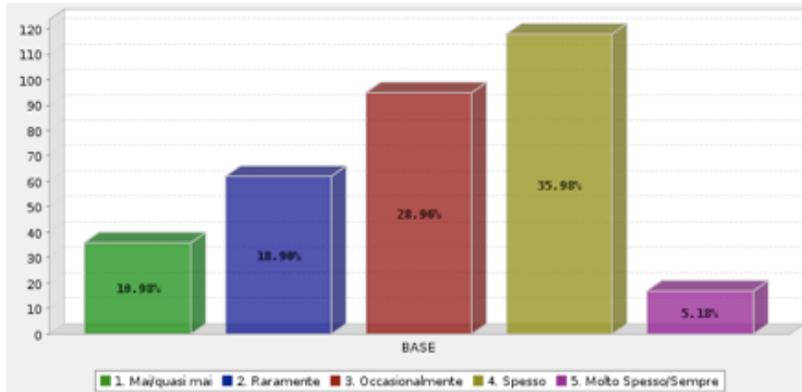
**Solitamente quali schermi utilizzi?**  
**Ricerca Slang 2017**

<b>Che cosa fai di solito con i dispositivi?</b>	<b>Percent</b>
leggo e guardo contenuti	14.18%
creo contenuti	2.42%
scarico materiali	5.75%
carico contenuti	1.50%
Studio, faccio i compiti	9.26%
gestisco i miei social (Facebook, Instagram, Snapchat, ecc.)	17.85%
gestisco i gruppi online (Whatsapp, Telegram)	9.51%
aggiorno il mio profilo/blog	1.92%
chatto con amici	19.68%
chatto con sconosciuti	0.17%
faccio videochiamate	2.00%
cerco informazioni	8.26%
partecipo a forum di discussione	0.50%
videogioco	6.09%
altro : musica / film – 1 creo app 1 organizzo contenuti	0.92%

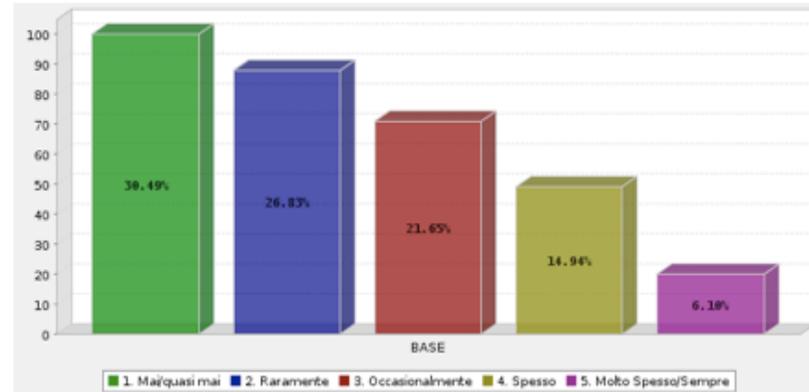
**Hanno stabilito delle regole sul tuo utilizzo dei dispositivi tecnologici**

	<b>genitori</b>	<b>Insegnanti</b>
<b>Si</b>	24.70%	56.79%
<b>No</b>	75.30%	43.21%

**Quante volte ti sei accorto di essere rimasto online più a lungo di quanto intendevi?**



**Accade che le persone attorno a te si lamentino per la quantità di tempo che trascorri online?**



## Step 2 Il metodo: la Peer&Media education

*Progettare:* progettazione per problemi (individuazione comportamento problematico)

*Azione:*

1. Far emergere
2. Smonta (educare alla lettura/analisi) –  
Rimonta (educare all'autorialità, produzione)
3. Pubblicare e Rileggere

*Prodotto:* visibilità + campagna

## Step 2 Il metodo: la Peer&Media education

*Progettare:* progettazione per problemi (individuazione comportamento problematico)

*Azione:*

1. Far emergere
2. Smonta (educare alla lettura/analisi) –  
Rimonta (educare all'autorialità, produzione)
3. **Publicare e Rileggere**

*Prodotto:* visibilità + campagna

# Prodotti : Mix di linguaggi

Tema	Target	Linguaggio	Prodotto
Cyberbullying	Medie	Video	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=w_UMPZOKFw4">https://www.youtube.com/watch?v=w_UMPZOKFw4</a>
Cyberbullying	Medie	Rap	<a href="https://soundcloud.com/industria_scenica/leone-da-tastiera">https://soundcloud.com/industria_scenica/leone-da-tastiera</a>
Sexting	Superiori	Video	<a href="http://www.imageme.it">www.imageme.it</a>
Sexting	Superiori	Rap	<a href="http://www.imageme.it">www.imageme.it</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=w_UMPZOKFw4">https://www.youtube.com/watch?v=w_UMPZOKFw4</a>
Cyberbullying	Triennio superiore	MOOC	Corso SLANG

# Per approfondire

- P.C. Rivoltella (2005) *Media Education*. Brescia : La Scuola
- G.Ottolini, P.C. Rivoltella (eds.)(2014). *Il tunnel e il kayak. Teoria e metodo della Peer&Media Education*. Milano: Franco Angeli.
- P.C. Rivoltella (2015). *Le virtù del digitale. Per un'etica dei media*. Brescia: Morcelliana.
- P.C. RIVOLTELLA, *Tecnologie di comunità*, La Scuola, Brescia, 2017.

# Risorse

- [www.cremit.it](http://www.cremit.it)
- [www.imageme.it](http://www.imageme.it) progetto sulla prevenzione al sexting  
<https://www.facebook.com/progettoImageME>
- [www.peer-education.it](http://www.peer-education.it)
- <http://www.educazionedigitale.net/>