

Allegato 2.2

FAC SIMILE DI SCHEDA-PROGETTO PER PROGETTI A VALENZA TERRITORIALE PER ATTIVITÀ DI SPESA CORRENTE PROMOSSI DA SOGGETTI PRIVATI SENZA FINI DI LUCRO RIVOLTI AD ADOLESCENTI E GIOVANI- PUNTO 3.1, LETTERA B. DELL'ALLEGATO A)

Soggetto richiedente

OPEN MEDIA EDUCATIONAL

Titolo progetto

TELEDUCHIAMO: WEB 2.0, PARTECIPAZIONE ATTIVA E COINVOLGIMENTO DEI GIOVANI

ANALISI DI CONTESTO E OBIETTIVI

Oggi stiamo assistendo alla nascita di un nuovo paradigma comunicativo, favorito dagli strumenti del Web 2.0 e basato sul protagonismo dell'utente: importanti appaiono (come risulta da tutte le ricerche internazionali) le attività di partecipazione e interazione sociale-culturale, l'autorialità diffusa, la centralità del feedback, le forme di comunicazione dal basso e orizzontale. Sulla base di ciò, secondo le più recenti teorie di educazione mediale, i nuovi cittadini (digitali) non devono essere soltanto in grado di consumare i testi mediali in modo consapevole (attività di lettura e analisi critica) ma devono anche imparare a scrivere utilizzando tutte le forme espressive. Tutti i luoghi deputati al perseguimento dell'ideale educativo, i centri di aggregazione giovanili in particolare, non possono ignorare l'impatto culturale dell'innovazione tecnologica e dei linguaggi ad essa collegati. Considerato le abitudini delle giovani generazioni a cui ci si riferisce ormai associandole al consumo mediale - *Net Generation* (Tapscott, 1997), *Millennials* (Howe, Strauss, 2000), *Digital Natives* (Prensky, 2001), *Instant-Message Generation* (Lenhart, Rainie, Lewis, 2001), *Generation Y* (Grimm, 2003), *Gamer Generation* (Carstens, Beck, 2005), *Screen Generation* (Rivoltella, 2006) - si è dell'avviso della necessità di *accompagnare*, nei centri di aggregazione, in situazioni informali, gli adolescenti nelle loro pratiche mediali.

Questo vuole essere il contesto di riferimento di un progetto di educazione mediale, *Teleduchiamo: Web 2.0, partecipazione attiva e coinvolgimento dei giovani*, che prevede la realizzazione di un *Telegiornale in ottica 2.0* e multiterritoriale (Argenta-Santa Maria Codifume per favorire logiche di rete, estendibile in seguito ad altre località). Il progetto ruota intorno al concetto di *cittadinanza digitale e su* pratiche educative avanzate, fondate su logiche di partecipazione attiva e di coinvolgimento di giovani, su modelli basati sul concetto di *Inclusiveness*: includere, dare ascolto a ogni individuo, a prescindere dal genere, dall'etnia e dall'età. Lo strumento televisivo in chiave moderna (per la rete, i telefonini ecc.), crediamo, possa consentire ai ragazzi di esprimere opinioni su tematiche per loro importanti attraverso modalità comunicative nuove e coinvolgenti. Di seguito gli obiettivi specifici del progetto:

1. favorire l'integrazione tra centri di aggregazione e territorio attraverso attività di produzioni televisive e l'utilizzo delle infrastrutture della collaborazione su internet;
2. offrire ai giovani un ambiente in cui sviluppare pratiche di apprendimento attivo e collaborativo basato su contesti e processi reali;
3. consentire ai giovani la possibilità di sviluppare capacità espressive e competenze digitali in una situazione di laboratorio permanente;

4. coinvolgere i giovani in iniziative in cui la componente emotiva e relazionale sia presente quanto quella cognitiva;
5. favorire attività di cittadinanza attiva e protagonismo dei giovani;
6. educare alla legalità digitale;

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

Il progetto *Teleduchiamo: Web 2.0, partecipazione attiva e coinvolgimento dei giovani*, realizzato attraverso una collaborazione tra le associazioni Open Media Educational e L'Aquilone, prevede la realizzazione di un *Telegiornale online*. Lo scopo non è quello di lavorare sui processi produttivi legati al "fare televisione" quanto piuttosto mettere in atto processi comunicativi, partecipativi, relazionali. Il sito che ospiterà il telegiornale (youtube o altro) dovrà essere dotato di tutti quegli strumenti che servono per mettere in pratica attività di partecipazione, sociale, relazionale (dal "mi piace/non mi piace", alla possibilità di inserire critiche, commenti, suggerimenti). L'esperienza non è autoreferenziale ma funzionale a creare un ponte, un dialogo inter generazionale su tematiche attuali.

Di seguito alcune considerazioni generali sugli aspetti formative legati alla metodologia didattica per insegnare a *fare video*: priorità agli aspetti grammaticali (il corretto utilizzo del linguaggio audiovisivo)? Oppure alla scrittura di getto, quindi alla libertà individuale e ad un flusso creativo totalmente libero? Di norma nei corsi di formazione si preferisce il rispetto di norme e convenzioni e quindi l'apprendimento rigoroso delle forme dominanti dei media; questo consente un più facile inserimento nel mondo lavorativo. Il nostro intento è trovare un equilibrio tra processi *bottom-up* (dal basso verso l'alto) e *top-down* (dall'alto verso il basso); in contesti educativi come il nostro è più interessante valorizzare l'espressione individuale e la sperimentazione al fine di far venire fuori *l'autentica voce* dei giovani. E' altresì innegabile che l'attività di produzione implichi alcune capacità che devono essere apprese, pena la difficoltà di comunicare e far passare messaggi/significati in modo intenzionale. Bisogna allora interrogarsi sul *quando e come* queste competenze debbano essere apprese. Secondo le più moderne prassi educative le competenze tecniche e linguistiche (l'uso della camera, le diverse tipologie di montaggio, le tecniche di regia, i meccanismi di funzionamento dei generi, il concetto di rappresentazione) devono essere contestualizzate in situazioni produttive con lo scopo di consentire ai ragazzi di *imparare facendo*. Inoltre aspetto centrale di questo processo è la riflessione critica con l'intento di generalizzare l'esperienza fatta in vista di situazioni future. Al fine di sfruttare al massimo la pratica audiovisiva in contesti educativi abbiamo individuato il modello socio-culturale (elaborato nel 1997 da Schonten e Watling). Tale modello privilegia la dimensione relazionale e guarda pertanto all'individuo e alla sua sfera problematica. E' pertanto il modello che meglio si presta nel mondo dell'extrascuola.

Il modello socio-culturale nella produzione video	
Scegliere l'argomento	Il gruppo sceglie l'argomento all'interno del quale realizzare il video. Per argomento si intende una macro area che diventa il campo di esplorazione e di ricerca.

Fare l'auto-ricerca	Si identifica quanto i componenti sanno già dell'argomento e che tipo di competenza ognuno può prestare all'intero processo di produzione. In sostanza: cosa si conosce e cosa si sa fare.
Problematizzare	La problematizzazione è la fase in cui il gruppo viene sollecitato ad andare al di là di quello che conosce e sa fare. Un modo per mettere in dubbio i luoghi comuni sull'argomento e trovare nuovi stimoli a ricercare.
Scegliere il tema	Qualsiasi argomento finisce per essere troppo vasto per un video se non ci si focalizza su un aspetto particolare. Si tratta di sfuggire al rischio di essere esaustivi e limitare l'esplorazione su un singolo tema.
Formulare un'ipotesi	Provare a formulare un'ipotesi vuol dire concentrarsi sul perché del video, vuol dire soprattutto provare a dare una risposta al problema esplorato. Una risposta che il video stesso e le reazioni del pubblico verificheranno.
Svolgere la ricerca	Se le fasi precedenti sono state svolte in modo efficace, si renderà necessario un approfondimento del tema, si ricercheranno contributi o analisi condotte da altri sul medesimo soggetto.
Definire una proposizione	La proposizione è sostanzialmente l'esplicitazione del messaggio che si vuole comunicare con il video, è un'affermazione che procede direttamente dall'ipotesi. Si tratta di individuare un motto che, in maniera più o meno esplicitata nel titolo, sintetizza tutto il lavoro.
Scegliere il pubblico	Il tipo di pubblico condiziona in modo sostanziale tutto il percorso di produzione. E' bene, per questo, decidere in partenza a chi ci si vuole rivolgere e con quali aspettative di risultato.
Produrre il video	Questa è la fase operativa che include gli aspetti strumentali del processo.
Presentare il video al pubblico	Spesso questa fase viene tralasciata e sottovalutata. Le modalità e i canali di presentazione del video al pubblico dovrebbero impegnare una parte consistente del tempo.
Valutare il video	La valutazione ha due direzioni: quella interna al gruppo, che ha come modello di analisi il proposito del video e le dinamiche relazionali; quella esterna, che raccoglie le indicazioni del pubblico circa la comprensione del messaggio.

Si è già detto dell'importanza del *processo* in esperienze del genere piuttosto che del *prodotto* finale. Considerato che l'obiettivo non deve essere quello di imparare a produrre

video in modo professionale (come nel caso dei corsi per videomaker) la centralità dell'attività deve avere un risvolto educativo: i partecipanti al progetto devono sviluppare capacità relazionali, organizzative, progettuali, imparare a lavorare in gruppo e in modo collaborativo, a rispettare tempi e obiettivi precisi. Tutte risorse importanti nei processi educativi per le seguenti ragioni:

- aumenta il senso di fiducia nelle proprie capacità e il senso di auto-efficacia percepita;
- stimola la curiosità e la creatività;
- favorisce l'assunzione di responsabilità nel processo di gestione del proprio apprendimento;
- promuove la collaborazione;
- sviluppa abilità nell'ambito del problem solving;
- favorisce lo sviluppo del pensiero critico, di abilità metacognitive e di *role taking*.

Il progetto è portato avanti in forma collaborativa tra l'associazione *Open Media Educational* e l'Associazione *L'Aquilone* sulla base di intenti e obiettivi comuni:

- alla base delle due associazioni ci sono i giovani e gli adolescenti
- entrambe le associazioni hanno privilegiato il rapporto con le scuole e il territorio
- centralità nel nostro modo di operare assume il protagonismo delle nuove generazioni
- L'Aquilone gestirà in modo più approfondito tematiche a carattere educativo e relazionale, considerato l'esperienza più che trentennale in questo ambito
- Open Media Education prende in carico gli aspetti più metodologici e tecnologici

Il centro socio-culturale *L'Aquilone* (situato al piano terra di Villa Giordani, edificio concesso in comodato d'uso dall'amministrazione comunale di Argenta) dedica molte delle sue energie, da diversi anni, al "Progetto giovani", rivolto a ragazzi/e di età compresa tra gli 11 e i 16 anni, con attività che riguardano la coesione sociale, il rispetto delle regole del vivere civile, l'inserimento e il rapporto con la comunità. Particolare attenzione è stata riservata in questi anni al dialogo attraverso il quale si vuole consentire ai ragazzi di esprimere le loro idee, effettuare considerazioni su tematiche comunitarie, giovanili, di attualità, quali il tema dell'intercultura. Tema quest'ultimo affrontato con la presenza di un mediatore culturale che ha consentito l'inserimento nel centro di circa 10 giovani stranieri. Nello specifico il centro è aperto due pomeriggi alla settimana (mercoledì e venerdì dalle 15.30 alle 19.00) e raggiunge ormai da diversi anni una presenza media di 40-50 giovani.

L'associazione culturale *Open Media Educational*, in modo particolare attraverso le attività collegate al centro di aggregazione "C'entro", situato ad Argenta, ha sviluppato nel corso degli anni una metodologia di lavoro incentrata su un ambiente educativo integrato, basato su attività formative a scuola (contesto formale di istruzione), pratiche professionali (contesto non formale di formazione, presso una tv comunitaria online gestita dall'associazione stessa), attività di socializzazione e approfondimento di interessi personali su social network, video, media digitali presso un centro di aggregazione giovanile (contesto informale). Nello specifico è stato realizzato un laboratorio multimediale permanente a disposizione delle scuole di ogni ordine e grado, del territorio (istituzione comunale, associazioni, organizzazioni non-profit, minoranze etniche e religiose ecc.), dei giovani, con l'obiettivo prioritario di operare intorno al concetto di *cittadinanza digitale*.

Frutto di queste attività sono stati diversi progetti di educazione mediale, di cittadinanza attiva, di memoria storica con la partecipazione di centinaia di ragazzi e adolescenti del territorio argentano.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Argenta - Biblioteca comunale, via Cappuccini 4

Argenta - Sede di Argentatv, Cappuccini 4

Centro Socio Culturale L'Aquilone, Via Fassinata 98, Santa Maria Codifiume

NUMERO POTENZIALE DESTINATARI DELL'INTERVENTO (diretti e indiretti) E RISULTATI PREVISTI

L'esperienza è rivolta ad un gruppo di circa 20 giovani, in parte di Santa Maria Codifiume, in parte di Argenta. I partecipanti al progetto saranno coinvolti in modo continuativo almeno per 6 ore a settimana, con la presenza di più educatori, animatori contemporaneamente.

Si prevede la realizzazione di una piattaforma televisiva all'interno della quale sviluppare le esperienze (in presenza e online) previste dal progetto. Nello specifico sarà realizzata una piattaforma in cui inserire tutte le puntate di telegiornali (almeno uno al mese in entrambe i territori) o news singole (almeno una a settimana in entrambe i territori) realizzate in studio e/o all'esterno nei due territori. In questo modo si crea dibattito, discussione, collaborazione tra i giovani e le rispettive comunità ma anche tra i giovani di entrambe le comunità. Il senso di appartenenza e lo sviluppo di senso civico non può che uscire rafforzato.

DATA PRESUNTA PER L'AVVIO DEL PROGETTO:

14 ottobre 2013

DATA PRESUNTA PER LA CONCLUSIONE DEL PROGETTO

20 giugno 2014

EVENTUALI FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE

Valutazione in itinere dell'esperienza attraverso incontri con educatori.

Valutazione delle attività collaborative di rete attraverso l'analisi della piattaforma online.

SPESA PREVISTA PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

Euro 3.500 (conferimento incarichi educatori)

Euro 5.000 (conferimento incarichi conduttori laboratori)

Euro 1.500 (esperti di media education)

Euro 2.500 (utenze, internet, noleggio attrezzature, cancelleria, benzina, spese presentazione progetto alla cittadinanza)