



## ***SPRING SCHOOL di MEDIA EDUCATION***

### ***Crescere cittadini digitali: tra creatività, responsabilità e impegno civico***

***Palermo, 22-24 marzo 2018***

Come si cresce cittadini nell'era del digitale? Qual è il ruolo della scuola in questa crescita? In che termini e cosa comporta ripensare oggi l'educazione civica come Educazione Civica Digitale? Come recita il recente Curricolo per l'Educazione Civica Digitale promosso dal MIUR, l'educazione civica digitale *"aggiorna ed integra l'educazione civica"*, con ciò consolidando e riaffermando il ruolo della scuola nella formazione di cittadini in grado di partecipare attivamente alla vita democratica (Miur-Educazione Civica Digitale). La cultura del digitale e della Rete è oggi agente attivo di grandi cambiamenti nel campo sociale, culturale, politico, economico e comportamentale, come pure in quello dell'economia e del diritto dell'informazione. In quanto tale, essa richiede conoscenze e competenze di "cittadinanza digitale" fondamentali per affrontare queste sfide. Essere cittadini digitali significa diventare e agire come utenti responsabili e consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche creatori - ugualmente responsabili e consapevoli - di contenuti digitali in direzione di una comprensione e uso delle tecnologie digitali che vada oltre la superficie. In questo quadro, la Spring School intende fornire momenti di riflessione teorica e applicazione pratica per la realizzazione di attività didattiche volte alla promozione negli studenti di competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti all'interno dell'universo comunicativo digitale, e di una piena consapevolezza delle implicazioni delle proprie interazioni in Rete e con i diversi media. L'educazione ad un uso critico e responsabile dei media deve, soprattutto, prestare particolare attenzione al rapporto tra sfera pubblica e sfera privata, ai temi dell'identità e della privacy, della reputazione e della rappresentazione, alle caratteristiche della socialità in rete, alla gestione dello stretto rapporto tra dimensione online e offline e, in generale, alla promozione di un'idea di Rete come bene comune digitale, spazio reale di collaborazione e condivisione, e sempre più di negoziazione delle più diverse dinamiche umane. In una prospettiva di superamento del ruolo di consumatori passivi gli studenti devono acquisire competenze consapevoli ed essere in grado di agire attivamente e operare creativamente con e attraverso il nuovo codice della cultura digitale per diventare cittadini consapevoli. Costruire, quindi, opportunamente competenze in merito alla creatività digitale rappresenta un'operazione indispensabile per lo sviluppo di molteplici competenze utili ad affrontare la complessità del mondo attuale e le sfide di una società che cambia rapidamente, contribuendo a far sì che tutti gli allievi coltivino e sviluppino le loro capacità di comprendere, interpretare, criticare, creare. Per citare ancora il Curricolo, "lo sviluppo di una piena cittadinanza digitale passa anche e soprattutto dalla capacità degli studenti di appropriarsi dei media digitali, passando da consumatori passivi a consumatori critici e produttori responsabili di contenuti e nuove architetture".

**Giovedì 22 marzo 14.00 - 18.30<sup>1</sup>**

**AULA MAGNA, Edificio 4, Viale delle Scienze, Palermo**

14.00 - 15.00 Registrazione

15.00 Apertura Spring School

Gianna Cappello (Presidente MED) e Valentina Chinnici (Presidente CIDI-Palermo)

Fabio Mazzola (Prorettore Università degli Studi di Palermo)

Maria Luisa Altomonte (Direttore USR-Sicilia)

*Educazione Civica Digitale e innovazione nella scuola. Un quadro d'insieme delle scuole siciliane*, Gianna Cappello e Fabio Lo Verde (Università degli Studi di Palermo)

Coffee break

*Lo smartphone in classe. Tra rischi e opportunità*, Maria Ranieri (Università degli Studi di Firenze)

**Venerdì 23 marzo 9.00 – 19.00**

**ITET Pio La Torre, Palermo, Via Nina Siciliana, 22**

9.00 Apertura della giornata

*Innovazione digitale e formazione degli insegnanti*, Antonio Fini (DS)

Tavola rotonda: *Scrivere e leggere digitale: prospettive, tendenze, pratiche*

Dibattito

Pausa pranzo

14.00 Sessioni parallele

15.00 Laboratori

**Sabato 24 marzo 9.00 - 17.00**

**ITET Pio La Torre, Palermo, Via Nina Siciliana, 22**

9.00 Laboratori

12.30 Sessioni parallele

Pausa pranzo

14.30 Sessioni parallele

15.30 Plenaria di condivisione delle attività dei Laboratori e chiusura dei lavori

**Sabato 24 marzo 17.30-19.30 Assemblea MED**

**Sala Convegni, Libreria Paoline, Corso Vittorio Emanuele, 456 Palermo**

**Cena presso ristorante tipico**

---

<sup>1</sup> Saranno previste 15 ore di project work nella piattaforma e-learning del CIDI per un totale di 35 h. di formazione. Sarà inoltre possibile acquistare il corso utilizzando la carta docente. I soci MED e CIDI avranno diritto a uno sconto sul costo della Spring School.

## LABORATORI PER LA DIDATTICA<sup>2</sup>

*I laboratori intendono fornire competenze e conoscenze sia di tipo teorico-pratico su ciascun "medium", sia di tipo didattico-progettuale in vista dell'elaborazione di una unità di apprendimento sul tema del laboratorio stesso (il project work). I corsisti possono seguire un solo laboratorio da scegliere all'atto dell'iscrizione.*

### ***La fotografia: scrivere con la luce (Angela Castelli, Luciano Di Mele)***

La fotografia, precisandosi come linguaggio e come interpretazione del reale, pone interrogativi sul "vedere", e ci fa prendere coscienza di ciò che osserviamo. Nello scenario della comunicazione contemporanea l'immagine fotografica è uno strumento privilegiato per rappresentare "idee", per il suo potere sintetico e la sua immediatezza. La fotografia riassume, concentra e condensa: è ferma e induce alla riflessione. Per le giovani generazioni in particolare, essa è diventata un potente strumento di socializzazione, espressione e comunicazione. Alla luce di queste considerazioni, il laboratorio di fotografia si propone di trovare strategie per far avvicinare gli studenti al linguaggio fotografico e fornire loro una competenza comunicativa, critica ed estetica attraverso attività di lettura e produzione in contesto educativo.

### ***Giro e imparo: realtà aumentata e geolocalizzazione con l'uso dello smartphone (Andrea Fossati, Roberto Martorana)***

*Bring your own device (BYOD)* può rappresentare il nuovo motto di una didattica innovativa implementata attraverso l'uso dei dispositivi mobili a disposizione degli alunni come smartphone, tablet etc... Il laboratorio in particolare guarda alle tecnologie mobili come dispositivi che possono accompagnare l'esplorazione del territorio: geolocalizzazione, fruizione e produzione dei contenuti saranno le funzionalità sfruttate per la creazione di mappe e guide in un percorso tematico delineato dai corsisti.

### ***Il digital storytelling (Isabella Bruni, Daniela Sortino)***

Inserire descrizione

### ***Il giornalismo partecipativo in rete (Nuccio Vara - RAI, Alessandro Greco)***

L'informazione oggi passa in grandissima parte attraverso il web che, con la sua facile accessibilità, offre a ciascuno di noi la possibilità non solo di diffondere ma anche di produrre notizie. Tutti possiamo essere giornalisti ma per farlo con consapevolezza e responsabilità dobbiamo conoscere regole, linguaggio, obiettivi e conseguenze dello scrivere in rete per informare; fare giornalismo significa prima di tutto fornire un servizio ai cittadini e alla città. Il laboratorio si propone quindi di fornire gli elementi base per fare informazione in rete e sviluppare un progetto, replicabile anche in ambito scolastico, di un vero e proprio giornale on line realizzato dai ragazzi per raccontare la realtà dal loro punto di vista.

---

<sup>2</sup> Al momento dell'iscrizione i corsisti dovranno esprimere una prima scelta unitamente ad una seconda nel caso in cui il laboratorio scelto come primo risultasse completo.

## SESSIONI PARALLELE

*Le sessioni parallele sono brevi comunicazioni di carattere pratico-operativo su risorse/esperienze/metodi/strumenti di Media Education. I corsisti possono scegliere liberamente quali sessioni seguire tenuto conto che le sessioni parallele si ripetono tre volte e che pertanto ne possono seguire un massimo di 3 su 6.*

## RISORSE

Fablab (Descrizione)

Luigi Menna (Descrizione)

## ESPERIENZE

### ***Creatività digitale con lo stopmotion*** (Alessandro Greco)

Un percorso didattico interdisciplinare tra educazione alla cittadinanza attiva, Media Education e creatività digitale. L'esperienza è quella degli alunni di una scuola secondaria di I grado che, muovendosi tra manualità e digitale, creatività ed innovazione, hanno realizzato un cartone animato in stop motion, trasponendo una poesia in immagini, utilizzando pietre di mare, legnetti, conchiglie e materiale trovato sulla spiaggia. Il progetto, nato da una vincente sinergia tra l'"Atelier creativo" della scuola e diversi soggetti attivi sul territorio, è inserito in un più ampio percorso di sensibilizzazione e raccolta di fondi a favore della ricerca sulla SLA, malattia neurodegenerativa di cui è affetto l'autore della poesia trasposta.

## METODI

### ***La scuola digitale nel contesto europeo: eTwinning*** (Loredana Messineo)

eTwinning, la community europea di insegnanti attivi nei gemellaggi elettronici fra scuole, promuove l'innovazione nella scuola, l'utilizzo delle tecnologie e di metodologie innovative nella didattica, e la creazione condivisa di progetti didattici tra classi di Paesi diversi. eTwinning permette di introdurre e diffondere in maniera sostenibile le possibilità offerte dalle TIC nelle metodologie didattiche tradizionali. Sostiene inoltre un'apertura alla dimensione comunitaria dell'istruzione per creare e fortificare un sentimento di cittadinanza europea condiviso nelle nuove generazioni e per favorire lo scambio di idee e buone pratiche oltre i confini nazionali.

## STRUMENTI

### ***Gli organizzatori grafici. Un modo innovativo di gestire l'informazione*** (Roberta Egidi)

L'associazione tra verbale e non verbale gioca un ruolo fondamentale in importanti domini educativi; abbinare le due modalità aumenta le capacità da parte del soggetto di accedere all'informazione, di acquisirla, di mantenerla più a lungo e in maniera significativa. Gli organizzatori grafici sono dispositivi che organizzano visivamente le conoscenze in forma grafica e possono favorire la comprensione, la riflessione, la memorizzazione; modellano i processi cognitivi degli allievi; li aiutano ad acquisire non solo la capacità di ordinare e rielaborare contenuti, ma anche lo sviluppo delle abilità e delle strategie di apprendimento.

### ***Costruire contenuti interattivi con H5P*** (Roberto Martorana)

h5p.org è una applicazione web per costruire facilmente contenuti didattici interattivi, tra cui video, presentazioni, linee del tempo e altro. Uno strumento utile nell'ottica della classe capovolta e della gamification, i cui contenuti possono essere condivisi autonomamente, o integrati in piattaforme come WordPress o Moodle.