

STANDARD EUROPEO PER L'ALFABETIZZAZIONE AI MEDIA E ALLE TECNOLOGIE DEGLI OPERATORI GIOVANILI



Introduzione

La progressiva affermazione dei mass media e dei new media ha cambiato il modo e l'intensità con la quale i giovani vivono, comunicano, imparano, lavorano e si rilassano. A causa di questa larga diffusione, si assume erroneamente l'idea che ogni giovane faccia buon uso dei media o per lo meno che gradualmente impari a farlo. Nella società digitale, occorre fornire ai giovani una pluralità di chiavi di interpretazione per raggiungere un benessere individuale e collettivo. Il nostro obiettivo è di formare giovani capaci di proiettare se stessi nel futuro, di connettersi con gli altri e prendere parte alla società attraverso i media in modo responsabile e creativo. Questo consentirà loro di trasformare positivamente la società nella quale vivono.

Nell'ambito del lavoro giovanile, è necessario promuovere:

- un quadro di riferimento comune su cosa significhi essere digitalmente esperti in un mondo sempre più tecnologico;
- la qualità del lavoro giovanile e della formazione nel campo dell'educazione ai media e alla tecnologia.

La proposta di uno Standard europeo per l'alfabetizzazione ai media e alle tecnologie degli operatori giovanili (progetto europeo EMELS), vuole essere uno strumento operativo per raggiungere tali obiettivi e migliorare le competenze del mondo giovanile nel campo dei media. Lo Standard può essere usato da organizzazioni diverse: associazioni di e per giovani, gruppi informali, servizi per giovani e istituzioni pubbliche.

EMELS è stato cofinanziato dal programma dell'Unione Europea Erasmus + come un progetto di collaborazione strategica tra: Fundacja Nowoczesna Polska dalla Polonia, JFF dalla Germania, Centro Zaffiria dall'Italia, Karpos dalla Grecia, Ariel Trust dall'Inghilterra, IMEC e Fondazione Evens dal Belgio.

Lo Standard EMELS

I criteri che hanno guidato il progetto EMELS descrivono l'alfabetizzazione ai media e alle tecnologie come un processo di preparazione dell'individuo – in questo caso di operatori giovanili, di ragazzi e di ragazze – verso un uso competente e una maggiore comprensione dei media e della tecnologia. Lo Standard individua 5 aree di competenza digitale (informazione e dati, creazione e comunicazione, resistenza e potenziamento, comprensione delle pratiche mediali dei bambini e dei giovani, formazione e sviluppo personale) e 16 capacità, seguite da esempi pratici di conoscenze, abilità e comportamenti riferibili ad ogni competenza. Le capacità sono integrate da esempi di pratiche e da risorse per l'auto-formazione.

Come può essere utile ad un operatore giovanile?

Questo Standard contribuisce alla discussione, sempre attuale, sulla comprensione e lo sviluppo delle competenze digitali dei operatori giovanili. I criteri proposti vorrebbero supportare l'autovalutazione e sostenere l'intraprendenza verso l'acquisizione di nuove competenze digitali per facilitare una partecipazione piena alla nostra società attuale e futura.

Confidiamo che lo Standard possa quindi essere usato dai operatori giovanili per:

1. Valutare il proprio livello di competenze mediali e digitali
2. Valutare le competenze mediali e digitali degli altri per individuare bisogni formativi o aree di possibile innovazione

3. Stabilire un obiettivo comune di lavoro nell'ambito dell'apprendimento delle competenze medial e digitali e identificare le necessità e opportunità di formazione
4. Per aiutare i formatori, i genitori, i docenti a riflettere sull'ampia gamma di competenze necessarie ad una piena cittadinanza precisando i propri progetti e obiettivi formativi.
5. Organizzare e pianificare attività di lavoro giovanile.

Alcune avvertenze

Sebbene lo Standard abbia beneficiato delle competenze, delle opinioni e dei commenti di una varietà di parti interessate, ad oggi, la sua applicabilità non è ancora stata testata. È quindi probabile che una volta applicato in un contesto reale di lavoro giovanile, le diverse aree e competenze possano essere soggette a cambiamenti. E così vorremmo che fosse! Non ci interessa uno strumento rigido, abbiamo cercato di crearlo il più possibile malleabile e adattabile a situazioni diverse, per raggiungere gli obiettivi che sembrano prioritari in modo più efficace ed efficiente.

CRITERI EUROPEI PER L'ALFABETIZZAZIONE AI MEDIA E ALLE TECNOLOGIE PER GLI OPERATORI GIOVANILI

Informazione e dati

Saper ricercare, analizzare, confrontare e valutare criticamente le informazioni nell'ambiente digitale

- Quando per ottenere informazioni in una determinata situazione, utilizzo risorse multiple per valutare meglio i risultati della ricerca.
- Controllo gli indicatori di informazioni affidabili: autore (la loro competenza sul soggetto trattato), l'istituzione che pubblica l'articolo, riferimenti ad altre fonti, momento della pubblicazione, il linguaggio usato, le valutazioni di altri utenti, i commenti etc.
- Sono consapevole del fatto che ci sono persone che producono notizie false per sostenere le loro tesi (es. fake news)
- Conosco i meccanismi di base dei motori di ricerca (come creare una frase di ricerca, come usare le parole chiave, perché alcuni siti sono in cima alla lista dei risultati della ricerca...).
- Sono consapevole che le informazioni che ottengo attraverso i motori di ricerca o le piattaforme sociali dipendono dalle parole chiave, dagli algoritmi e dalla mia personale cronologia, per questo utenti diversi possono ottenere informazioni diverse.

Creazione e comunicazione dei Media

Essere in grado di creare e visionare criticamente i testi dei media (film, foto, video, poster, social media etc).

- Capisco che i testi hanno il loro linguaggio audiovisivo e il loro significato è generato da specifiche inquadrature, angolazioni, luci, colori, suoni e montaggi.
- Sono consapevole che differenti formati medial e sviluppino sotto categorie e generi (es. il cinema, la TV e il web sviluppano generi differenti come la fiction, i documentari, la commedia, i thriller, le fiction scientifiche, live show, reportage, video di commento etc) che hanno i loro specifici stili e registri comunicativi. Anche i formati scritti hanno le loro caratteristiche (per esempio scrivere un blog è diverso dal redigere un comunicato stampa, un articolo, un'email o un post su Facebook).

- Posso esprimere, discutere e condividere opinioni personali sui messaggi di un filmvideo, sulla sua storia, sull' uso del visivo e del linguaggio audio così come ulteriori aspetti che contribuiscono a costruirne il significato come la musica, la recitazione, la sceneggiatura etc. In questo modo posso incoraggiare l'argomentazione e l'espressione di diversi punti di vista tra i membri di un gruppo.
- So che i testi mediali presentano una visione selettiva della realtà (per esempio un reporter o un produttore video scelgono chi intervistare, decidono l'inquadratura della telecamera... e questo può nascondere, modificare o rivelare informazioni).
- So che i testi mediali riflettono non solo quello che è stato presentato, ma anche il contesto culturale e il periodo in cui il testo è stato creato (ad esempio, un film su un personaggio storico riflette inevitabilmente l'opinione che il regista ha sull'eroe).
- Sono consapevole che il dispositivo di proiezione e l'ambiente (per esempio guardarlo da solo, in gruppo o in pubblico) possano cambiare il modo in cui il testo viene recepito e come sia possibile dividerne le opinioni al riguardo.

Per usare differenti strumenti, mezzi e applicazioni mediali

- Posso usare una varietà di dispositivi tecnici (impostare una stampante o dispositivi mobili, usare una videocamera, programmare una console per videogiochi etc).
- Sono in grado di usare diversi software e applicazioni utili e necessari per progetti di creazione mediale (ex. strumenti per modificare foto, audio e video, software, programmi per la progettazione di giochi).
- Posso creare e modificare informazioni in modo da comunicarle attraverso diversi canali mediali, tenendo in considerazione i loro limiti, i benefici e i bisogni di uno specifico pubblico. So come creare una presentazione usando differenti formati, strumenti e mezzi (blog, Youtube, mostre...).
- Sono capace di risolvere semplici problemi tecnici o so dove cercare aiuto quando incontro un problema tecnico più complesso (ad esempio, consultando un forum specialistico).

Per sperimentare con nuove tecnologie e con usi mediali innovativi

- Esploro nuovi modi di creare esperienze estetiche interattive (ad esempio, creare un'installazione di suoni interattivi per un'associazione giovanile).
- Sperimento con il coding, gli hardware e i software per creare collegamenti significativi tra attività diverse nell'ambito del lavoro giovanile.
- Vedo il valore della cultura del remix e di come può essere utilizzato nel lavoro giovanile.

Resistenza e potenziamento

Capire i diversi rischi associati all'uso dei media e delle tecnologie e sviluppare delle strategie appropriate per la sicurezza.

- Capisco che i social media possono essere usati per escludere, bullizzare, molestare sessualmente e sfruttare un'altra persona. So incoraggiare i giovani nel chiedere aiuto e supporto.
- So che è importante mettere in discussione le motivazioni delle persone online, per evitare per esempio manipolazioni o phishing.
- Capisco che le organizzazioni estremiste promuovono i conflitti e l'odio per supportare i loro scopi politici. Uso diverse fonti attendibili di informazioni per resistere a tali racconti.

- So come installare e usare antivirus, filtri spam, comunicazioni criptate etc.
- Sono in grado di decidere se un programma, un sito o un network sono sicuri da usare.

Conoscere le differenti leggi e la normativa applicata ai contenuti online (es. copyright, diritti personali)

- So che non posso pubblicare online immagini di altre persone senza richiedere il loro consenso. So che per i minorenni è obbligatorio il consenso dei genitori.
- So cosa sono i contenuti gratuiti e dove cercare musica e foto liberi da diritti.
- So come scrivere i credits delle immagini usate per una presentazione (nome dell'autore, collegamento con la fonte e licenza).

Capire i differenti modelli di business dei media, incluso il ruolo della pubblicità e la tracciabilità degli utenti.

- Quando gli oggetti con un brand visibile sono inquadrati in un film, so che è perché la compagnia ha pagato perché questo accadesse come parte della loro strategia di marketing.
- So che i giornali, online così come quelli offline, spesso presentano contenuti sponsorizzati in modi molto simili a servizi giornalistici "obiettivi". So come estrapolare indicazioni per capire se il contenuto è sponsorizzato.
- So che le agenzie mediali creano contenuti web solo per far cliccare sul link che porta ad una determinata pagina al fine di averne un guadagno. So che i contenuti "esca" sul web sono spesso di scarsa qualità giornalistica e giocano sulla curiosità e sulle emozioni.
- So che tutte le volte che clicco su un link, per esempio su facebook, i miei dati sono raccolti per essere usati a scopi di marketing. So che posso trovare informazioni su di essi in "termini&condizioni".
- So cosa sono i cookies o la cronologia delle ricerche e so come cancellarla.
- So che la mia posizione può essere rintracciata mentre uso i miei dispositivi.

Comunicare in modo etico e seguire le regole del galateo informatico.

- So che è sbagliato diffondere messaggi d'odio e di pregiudizio.
- Rispetto opinioni differenti e sono aperto al dialogo.
- Sono di supporto agli altri e mi impegno in modo utile (ad esempio, riferendo insulti o discorsi d'odio).
- Scelgo con coscienza quali contenuti possono essere condivisi pubblicamente e quali solo ad un preciso pubblico.

Essere in grado di proteggere la privacy online.

- So che quando posto qualcosa di me online, io ne perdo il controllo. Diventa impossibile cancellarlo completamente e potrebbe essermi attribuito per molto tempo.
- Importo, controllo e aggiusto le opzioni della mia privacy regolarmente.
- Scelgo password complesse e le mantengo sicure e private.

Essere consapevole delle leggi che proteggono i giovani.

- Conosco i diritti legali relativi alla protezione e tutela dei giovani nel mio paese.
- So scegliere un gioco adatto al target di età usando le etichette PEGI.

- Posso installare filtri software in modo da ridurre il rischio di accesso a contenuti dannosi o pericolosi.

Partecipare nella società attraverso i media.

- Posso presentare le mie opinioni in un dibattito pubblico (su un forum, sui social, partecipando a dibattiti pubblici).
- Posso raccogliere supporto per un'idea, per esempio impostando e promuovendo una petizione online.
- Posso usare i media come strumento per influenzare e attivare la mia comunità locale.

Capire le pratiche medialità dei bambini e dei giovani

Sapere come i giovani usano i media e le tecnologie e come questi strumenti possono influenzare le loro scelte (ad esempio, anni, genere, contesto socio-culturale)

- So dove trovare ricerche e fonti che raccolgono frequentemente dati sull'uso dei media da parte dei giovani.
- Osservo i bambini e i giovani usare il loro smartphone in diverse situazioni, per esempio mentre passano il tempo con gli amici, mentre studiano, durante un laboratorio.
- Chiedo ai giovani come usano i media, progetto attività, faccio loro delle domande riguardanti il programma preferito, quale YouTuber seguono, per cosa usano il loro telefono etc.

Sapere dove cercare informazioni e fonti per la media education fornite da esperti e ricercatori.

- Seguo i nuovi articoli, siti e blog riguardanti le nuove mode nei media.
- Scambio buone pratiche con altre organizzazioni giovanili e / o di alfabetizzazione ai media e alle tecnologie.
- Cerco materiali di formazione nuovi o aggiornati sull'educazione ai media e i giovani.

Essere in grado di rispondere costruttivamente alle preoccupazioni degli insegnanti/genitori relative ai media.

- Posso suggerire strategie comunicative che i genitori e gli insegnanti possono usare per aprire discussioni con i giovani sull'uso appropriato e inappropriato dei media.
- Conosco strategie di negoziazione per aiutare i giovani ad identificare limiti appropriati per se stessi.
- Posso definire il termine "dipendenza" e identificare le fonti di consulenza e supporto in relazione alla dipendenza.
- Capisco il termine "panico morale" e il bisogno di un approccio tranquillo e ragionevole all'uso dei media da parte dei giovani.

Capacità di sviluppo e formazione

Essere capaci di progettare un'attività educativa (ex. laboratori, festival) su basi graduali.

- Posso riconoscere le abilità e le competenze nell'ambito mediale e tecnologico del mio gruppo di lavoro.
- Posso scegliere attività adeguate ai mie obiettivi.
- Posso usare strategie e strumenti per stimolare la partecipazione e l'impegno.

- Posso preparare strumenti semplici per il monitoraggio e la valutazione.
- Posso trovare modi innovativi per usare i media e le tecnologie.
- Posso prendere ispirazione da altri campi per sviluppare attività sui media.

Saper aggiornare la conoscenza e sviluppare le abilità di apprendimento a lungo termine, per tutto l'arco della vita.

- So dove trovare nuovi strumenti e applicazioni, es. app store, blog, gruppi online dedicati. Uso risorse online (tutorial, forum) per imparare a usare un nuovo strumento.
- Scambio esperienze con altri operatori giovanili, ad esempio partecipando ad attività in rete.
- Partecipo a corsi di formazione su questioni tecniche, estetiche, educative e legali in base alle mie esigenze.

La pubblicazione è stata creata come parte del progetto: [EMELS](#).

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Questo sito riflette solo le opinioni dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in esso contenute.

Information about the resource

Publisher: Centro Zaffiria as part of EMELS project co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union.

Rights: Creative Commons Attribution – Share Alike

The Standard has been created in order to identify skills, qualifications and raise the quality of youth work and training in media education field. It is result of cooperation of: Fundacja Nowoczesna Polska from Poland, JFF from Germany, Centro Zaffiria from Italy, Karpos from Greece, Ariel Trust from Great Britain and Mediawijs (imec) and Evens Foundation from Belgium. The Standard is accompanied by descriptions of best practices and educational resources. To find out more about the Standard go to <http://emels.eu>

Resource prepared using [MIL/PEER](#) editing platform.

Source available at <http://milpeer.eu/documents/408/>