

UNDERADIO ONLIFE

Diritti e partecipazione civica

AS 2020-2021

“La società dell’informazione è la società delle mangrovie. Le mangrovie crescono nel delta del fiume, dove l’acqua dolce (l’analogico) si confonde con l’acqua salata del mare (il digitale). Ed è in questa dimensione ibrida, in questa acqua salmastra, che crescono le mangrovie, il mondo onlife. Non più analogici, non ancora del tutto o definitivamente digitali”.

“Di fronte a noi ci sono due alternative: spugne e coralli, per usare un’altra metafora acquatica. Se creeremo una generazione di spugne che assorbono informazioni senza porsi le domande – giuste o sbagliate che siano – subiremo dei danni e resteremo ai margini del sistema. Se invece saremo capaci di forgiare una generazione di coralli che si generano e rigenerano, costruendo in modo creativo l’infosfera in cui crescono, allora saremo in grado di costruire scenari bellissimi. Perché questa seconda opzione si possa affermare occorre la partecipazione di tutti.”

Luciano Floridi

INTRODUZIONE

Il presente progetto vuole **migliorare la capacità dei ragazzi e delle ragazze** delle scuole medie e superiori **di abitare il mondo (analogico e digitale) in modo critico e consapevole**. Focus del progetto sarà la **promozione del protagonismo dei ragazzi in ambito scolastico**, con particolare riferimento all’**educazione al pensiero critico**, ai **temi della cittadinanza digitale** e alla capacità di abitare il mondo esercitando consapevolmente i propri diritti, online e offline.

L’emergenza sanitaria dovuta al C19 ha dato evidenza dell’importanza assunta dalle tecnologie digitali (poiché hanno consentito di dare continuità alla didattica, al lavoro, alle relazioni); allo stesso tempo ha reso ancora più evidente quanto i presupposti di cui sopra - accesso e competenze - non siano un bene comune (es. studenti esclusi dalla didattica a distanza) e come la loro assenza, precluda oggi, qualsiasi diritto ad una reale partecipazione e all’esercizio di una cittadinanza attiva e consapevole.

Il **“mondo digitale”** delimiterà quindi il **luogo che vogliamo “abitare” con i ragazzi e le ragazze**, accompagnandoli, in collaborazione con i docenti, in un percorso educativo verso una **“cittadinanza digitale” che sia attiva, responsabile e consapevole**.

A tal fine si favorirà l’utilizzo degli **ambienti digitali come spazi reali di esercizio della cittadinanza attiva**. In particolare, verrà dato sempre maggiore attenzione al rafforzamento della capacità dei ragazzi di raccogliere il punto di vista proprio e dei propri coetanei e farsi di conseguenza portatori essi stessi di istanze di cambiamento, azioni di mobilitazione e advocacy, **online e offline (onlife)**.

La **competenza digitale** è **una delle otto competenze chiave** individuate dal Consiglio dell’Unione Europea nella Raccomandazione per l’apprendimento permanente del 2006 e, come l’esperienza di questi mesi di emergenza Covid, nonché le più autorevoli evidenze pedagogiche ci dimostrano, **riveste un ruolo preliminare, fondamentale e strategico per tutte le altre competenze** e, nell’ambito del presente Progetto, sarà la cornice di riferimento di tutte le attività previste.

RADIO: DALLA CURA ALLA PARTECIPAZIONE

“..forse le nostre parole vi faranno cambiare idea e cambiando idea si cambia il mondo”

Sherouk (Arcipelago Educativo – Milano)

Dal punto di vista metodologico, il filo conduttore che accomuna tutte le attività proposte sarà l’utilizzo dello strumento radiofonico. Questo perché, nello scenario descritto, la webradio sintetizza molti degli aspetti centrali del percorso immaginato:

- la **media education** intesa come approccio critico all'informazione e all'utilizzo dei media, in particolare quelli digitali;
- il prendere voce come **esercizio di cittadinanza e partecipazione**, in ottica di cambiamento e di tutela dei diritti propri e altrui;
- la narrazione orale come strumento di cura ed **empowerment personale**;
- il lavoro redazionale come luogo di **accrescimento di competenze di base, digitali e trasversali**.

Grazie alla versatilità dello strumento radiofonico immaginiamo un progetto che si sviluppi in una dinamica integrata tra presenza e distanza, anche al fine di rispondere in maniera efficace al mutevole contesto di riferimento circa la riapertura delle scuole:

- **l'attività redazionale in presenza**, quale spazio della relazione, della partecipazione, del patto educativo, dell'aggancio empatico ed emotivo con il gruppo classe;
- **l'attività radiofonica a distanza**, quale spazio del fare in autonomia, della sperimentazione con strumenti digitali, dell'approfondimento e della ricerca.

Nel corso dell'emergenza sanitaria abbiamo avuto conferma di quanto i ragazzi e le ragazze sentano come un bisogno necessario quello di esprimersi e raccontarsi, trovando le parole giuste per farlo.

Isolamento, amicizia, distanza, normalità, diritti, scuola, relazioni, crisi, amore, emergenza, divertimento, paura, futuro, famiglia, tempo.

Queste sono solo alcune delle parole che i ragazzi e le ragazze del progetto UndeRadio hanno usato per raccontarci i loro pensieri e le loro idee durante i mesi del lockdown. Nel farlo ci hanno consegnato le loro paure, le loro scoperte, la scuola a distanza, le relazioni familiari, il loro originale sguardo sul presente e sul futuro.

La radio si è rivelata un'ottima compagna di viaggio, oltre che uno strumento di cura e relazione educativa.

Perché raccontare e raccontarsi con la radio è innanzitutto un **“esercizio di cura”**, che dà voce a paure e frustrazioni e, nel tirarle fuori, almeno in parte, le elabora, lavorando sulla resilienza dei ragazzi e sulla loro capacità di trovare e utilizzare le proprie risorse interne per superare questa fase difficile.

Ma raccontare e raccontarsi è anche un **“esercizio di partecipazione”** perché costringe a fermarsi, a far sentire la propria voce, e non c'è partecipazione se pensieri e idee non possono circolare.

Inoltre, il progetto vuole accompagnare le scuole (adulti e ragazzi) in un percorso di **educazione diffusa e apertura al territorio**, con l'obiettivo di rafforzare la comunità educante di cui la scuola è attore chiave ma non esclusivo e garantire che la partecipazione significativa dei ragazzi e delle ragazze sia un elemento sempre presente nella definizione dei Patti Educativi di Comunità.

Il progetto punta quindi a promuovere una **partecipazione che non si limiti al mondo scuola ma che abbracci a 360 gradi anche il territorio e il mondo virtuale**, declinando sempre più concretamente il **concetto di “onlife”** e favorendo nei ragazzi una riflessione su che cosa significhi **“abitare” in modo responsabile il mondo (dal proprio territorio al mondo digitale dei social e non solo)**.

IMPATTO

A seguire presentiamo gli obiettivi generali su cui, attraverso la realizzazione delle attività progettuali, riteniamo di poter incidere:

- ✓ Aumentare la **capacità dei ragazzi (come individui e come collettività) di farsi promotori dei propri diritti** e dei diritti dei propri coetanei.
- ✓ Contribuire a **valorizzare l'utilizzo delle tecnologie digitali come strumenti di partecipazione e di cittadinanza “onlife”**.

- ✓ Favorire percorsi territoriali di “educazione diffusa” e rafforzare il ruolo della **scuola come laboratorio di cittadinanza attiva**.
- ✓ Promuovere il ruolo dei giovani in **iniziative di comunicazione da loro realizzate e a loro rivolte**.

OBIETTIVI

Gli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado nelle città coinvolte dal progetto (Roma, Torino e Napoli) sono maggiormente consapevoli dei propri diritti e abitano in modo critico e consapevole il mondo reale e quello digitale (onlife).

In particolare, il progetto – che si inserisce a rafforzamento e integrazione del percorso scolastico di educazione civica e educazione alla cittadinanza digitale – mira a raggiungere i seguenti **obiettivi intermedi**:

- Migliorate le competenze digitali, come individuate dal DigiComp 2.1, con particolare riferimento alle aree di competenza 1, 2 e 3 e favorita l'integrazione tra competenze di base, competenze trasversali e competenze digitali
- Rafforzata la capacità dei ragazzi di far sentire la propria voce e promuovere i propri diritti nell'ambito dei Patti Educativi di Comunità
- Migliorate le competenze degli adulti di riferimento (docenti in particolare), su approcci educativi basati sugli standard di partecipazione, con attenzione particolare al prendere in seria considerazione il punto di vista dei ragazzi

ATTIVITÀ PREVISTE

Partendo da queste considerazioni, nell'anno scolastico 2020/2021, il progetto vuole supportare i ragazzi nel loro percorso educativo, lavorando sulla **cura**, dopo un tempo così difficile come quello trascorso, e al tempo stesso sulla **partecipazione**, intesa come il diritto di bambini e adolescenti ad esprimere il proprio punto di vista in tutte le questioni che li riguardano, che riguardano la loro vita, la vita delle loro famiglie, della comunità e della società più ampia in cui vivono (art. 12 Convenzione ONU sui diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza).

Attività in riferimento all'Obiettivo intermedio 1 – “Migliorate le competenze digitali, come individuate dal DigiComp 2.1, con particolare riferimento alle aree di competenza 1, 2 e 3 e favorita l'integrazione tra competenze di base, competenze trasversali e competenze digitali”:

Percorsi laboratoriali curriculari “UndeRadio onlife”: diritti, partecipazione civica digitale e media education

In ogni classe, verrà realizzato un percorso laboratoriale della durata di 16 ore. Ciascun curricula didattico verrà co-progettato insieme ai docenti delle classi coinvolte. I percorsi seguiranno i seguenti fili conduttori:

- focus di risultato: accrescimento competenze digitali
- focus di processo: utilizzo strumento radiofonico
- focus tematico: diritti e partecipazione

I laboratori tratteranno argomenti finalizzati a promuovere una maggiore consapevolezza dei diritti sanciti dalla CRC (Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza), dalla discriminazione alla partecipazione, passando per il diritto al gioco, alla relazione e all'informazione.

L'utilizzo della web radio e del lavoro redazionale contribuirà inoltre al miglioramento delle competenze trasversali (capacità di lavorare in gruppo, leadership, problem solving, ragionamento, etc.), digitali e delle competenze di base

(in particolare scrittura e lettura): ragazzi e ragazze avranno modo, attraverso l'approfondimento di una tematica da loro stessi individuata, di sperimentarsi nell'elaborazione di un testo, nella conduzione radiofonica e nella registrazione di un podcast. Potranno quindi dare voce al proprio vissuto e al contempo essere promotori in prima persona di un possibile cambiamento e di un messaggio positivo di resilienza che passerà attraverso le parole che sceglieranno di raccontare e che saranno diffuse sui social tra pari.

In ogni classe, verranno inoltre approfonditi temi legati alla media education. I percorsi saranno utili a comprendere meccanismi e caratteristiche dei media e del mondo dell'informazione, con particolare riferimento al digitale. Il mondo online esercita un'innegabile e potente influenza nella vita dei più giovani, condizionando fortemente la gestione del loro tempo libero, del divertimento e delle relazioni interpersonali. È quindi molto importante promuoverne un utilizzo consapevole, non come uno "spazio da utilizzare" ma come un "luogo da vivere responsabilmente". Promuovere una web-radio e diffondere contenuti originali e in ottica peer attraverso il web rappresenta una best practice nell'utilizzo positivo dei media digitali e, di conseguenza, un'azione di cittadinanza digitale responsabile.

Redazioni virtuali per la realizzazione di dirette radiofoniche e podcast

Durante il lockdown, abbiamo sperimentato come, anche dalle proprie case, i ragazzi possano essere promotori di azioni di sensibilizzazione e di momenti di riflessione e confronto online. La radio ci permette, pur rispettando la nostra privacy, di abbattere il confine delle mura domestiche. Da qui l'idea di continuare a riempire di significato anche il tempo "a distanza", dando vita a vere e proprie "redazioni virtuali" finalizzate a:

- favorire lo scambio tra pari (peer education): chi partecipa alla redazione virtuale sarà chi è maggiormente motivato ad usare lo strumento radiofonico e potrà poi riportare, in ottica peer, alla propria e ad altre classi quanto appreso, anche in ottica di replicabilità;
- favorire l'alleanza con le famiglie: si promuoveranno infatti interviste e momenti di confronto con i genitori o con gli adulti di riferimento che potranno essere intervistati dagli stessi ragazzi durante le dirette radiofoniche o per la realizzazione dei podcast;
- favorire il confronto tra città e promuovere la dimensione nazionale del progetto: alla redazione virtuale possono partecipare ragazzi e ragazze di città e classi diverse impegnati su temi comuni.

La redazione virtuale sarà gestita completamente a distanza ma rappresenterà un luogo di relazione vivo, perché parte di quella dinamica tra presenza e distanza su cui si incardina il presente progetto.

I prodotti della redazione virtuale saranno:

- **podcast** corali e rappresentativi di diverse realtà geografiche e sociali. Ciascun podcast sarà la sintesi di un articolato lavoro redazionale di ricerca e verifica delle fonti, approfondimenti tematici, stesura testi, prove di registrazione, montaggio interviste ed editing tecnico finale;
- **dirette radiofoniche intercittadine.**

Attività in riferimento all'Obiettivo intermedio 2 – "Rafforzata la capacità dei ragazzi di far sentire la propria voce e promuovere i propri diritti nell'ambito dei Patti Educativi di Comunità"

Laboratori extra curricolari "La mia scuola è il mondo: la voce dei ragazzi per i Patti Educativi Territoriali"

In ogni città verrà realizzata una sperimentazione pilota che prevederà il coinvolgimento di gruppi interclasse di ragazzi e ragazze che, con il supporto di un facilitatore, mapperanno il territorio e realizzeranno inchieste, principalmente radiofoniche (ma non solo), finalizzate a raccogliere la voce dei ragazzi nella costruzione dei Patti Educativi Territoriali, nonché nella co-progettazione degli spazi educativi che le scuole saranno chiamate a realizzare.

In ottica peer, i materiali realizzati saranno condivisi anche con i ragazzi della redazione Change the Future¹ che valorizzeranno i prodotti in chiave comunicativa.

Diffusione sui social dei podcast realizzati

In collaborazione con la redazione Change the Future, i podcast saranno diffusi e promossi nella community e sui social Change the Future, l'ecosistema di comunicazione digitale promosso dal Movimento SottoSopra, ideato e gestito dagli stessi ragazzi, che raggiunge più di 25.000 coetanei.

Attività in riferimento all'Obiettivo intermedio 3 – “Migliorate le competenze degli adulti di riferimento (docenti in particolare), su approcci educativi basati sugli standard di partecipazione, con attenzione particolare al prendere in seria considerazione il punto di vista dei ragazzi”

Formazione e sensibilizzazione docenti

Specifiche azioni (webinar, workshop, etc.) avranno come target i docenti, con l'obiettivo di migliorare la loro capacità di prendere seriamente in considerazione il punto di vista dei ragazzi nonché di fornire loro strumenti e competenze per una didattica innovativa e inclusiva.

In collaborazione con il Cremit², sarà realizzato un corso rivolto ai docenti delle scuole coinvolte nel progetto che avrà l'obiettivo di sviluppare le conoscenze e le competenze chiave per poter agevolare l'intreccio tra le attività di UndeRadio e i percorsi disciplinari e didattici, in particolare in riferimento alle Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica proposte dal MIUR secondo quanto previsto dalla legge 92 del 2019 (che prevede almeno 33 ore all'anno trasversali alle varie discipline, obbligatorio in tutti i gradi dell'istruzione e con un proprio voto specifico, dalle scuole dell'infanzia alla secondaria di secondo grado).

Nello specifico si terrà conto del fatto che il MIUR abbia identificato la cittadinanza digitale come uno dei tre assi chiave del percorso di Educazione Civica, insieme allo studio della Costituzione e allo sviluppo sostenibile.

Modellizzazione dell'intervento e prodotto finale

Al termine del progetto, sempre in collaborazione con il Cremit, verrà realizzato un prodotto rivolto ai docenti funzionale a dimostrarne l'efficacia e rendere replicabile l'intervento, in un'ottica di sostenibilità e scalabilità.

INFO SUL PROGETTO UNDERADIO

Il contributo di Benedetta di Napoli: [#iorestoacasa - voci dalla quarantena. Migliori insieme](#)

Nella sezione [Ascolta](#) del magazine Change the Future una selezione dei podcast realizzati.

Sul sito [UndeRadio](#):

- la serie completa #iorestoacasa con più di 50 podcast realizzati durante il lockdown e il periodo di quarantena;
- la serie completa #arcipelagOnair, con circa 50 podcast realizzati durante il periodo estivo 2020 all'interno degli spazi di Arcipelago Educativo;
- tutti i podcast realizzati e pubblicati in questi anni nelle scuole UndeRadio.

¹ [Change the Future](#) è l'ecosistema di comunicazione digitale che nasce dall'esperienza di [Sottosopra](#), [il Movimento giovani per Save the Children](#) e di [UndeRadio](#), dedicato a tutti i ragazzi e le ragazze tra i 17 e i 22 anni, alle associazioni giovanili e alle scuole per informare, sensibilizzare, creare comunità e dare forza alla voce dei giovani, con un focus sui diritti e sull'Agenda2030.

² Il [CREMIT](#) nasce nel novembre del 2006 come esito della crescita progressiva di un gruppo di lavoro e di un programma di ricerca che è andato consolidandosi nel tempo a partire dal 1998 (anno della prima edizione del Corso di Perfezionamento in Media Education, il primo in Europa). L'occasione viene offerta dall'USR Lombardia che, in relazione al Know How riconosciuto a tale gruppo di lavoro, chiede ufficialmente all'Università Cattolica di creare un centro di ricerca che possa affiancare le scuole, a livello di formazione degli insegnanti e di intervento nelle classi, sui problemi dell'educazione mediale e dell'ICT. <https://www.cremit.it/>