



# MEDIA EDUCATION: MODELLI DI INTERVENTO PER GLI ENTI LOCALI

## LINEE GUIDA



Cofinanziato  
dalla Commissione  
Europea



**Save the Children**  
Italia ONLUS



**Save the Children**

Italia ONLUS

Save the Children Italia Onlus  
Via Volturmo 58 - 00185 Roma  
tel +39 06 480 70 01  
fax +39 06 480 70 039  
info@savethechildren.it

[www.savethechildren.it](http://www.savethechildren.it)



# MEDIA EDUCATION: MODELLI DI INTERVENTO PER GLI ENTI LOCALI

LINEE GUIDA

*A cura di*  
Walter Nanni

*Autori*  
Brunella Greco  
Maria Elisa Marzotti  
Elisabetta Papuzza  
Angela Levatino

*Con il contributo di*  
Mauro Cristoforetti  
Cristiana De Paoli  
Lisa Reffo

*Si ringrazia per la partecipazione*  
Marco Volante

*Realizzato con il supporto dell'ufficio*  
*comunicazione di Save the Children Italia*

*Pubblicato da*  
Save the Children Italia Onlus  
Via Volturmo, 58  
00185 Roma - Italia

Prima edizione dicembre 2010

*Grafica*  
AC&P SRL | Aurelio Candido e Partners

*Stampa*  
Artigrafiche Agostini

# INDICE

PRESENTAZIONE	3
GIOVANI E INTERNET, A LISSONE. UNA ESPERIENZA E UN PROGETTO.	5
<b>1</b> L'ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: IL PROGETTO "GIOVANI E INTERNET" NEL COMUNE DI LISSONE	6
<b>2</b> DALL'ESPERIENZA AL MODELLO DI INTERVENTO	9
2.1 <i>Consapevolezza: premesse e coordinate socio-culturali</i>	9
2.1.1 Il contesto socio-culturale di riferimento	9
2.1.2 I valori di riferimento del Progetto	12
2.1.3 Concetti base e parole-chiave	14
2.1.4 Quali bisogni intende soddisfare il Progetto?	16
2.2 <i>Organizzazione: dai bisogni al progetto</i>	19
2.2.1 Obiettivi generali	19
2.2.2 La progettazione della fase operativa	19
2.3 <i>Competenze: cosa è necessario fare?</i>	21
2.3.1 Il percorso all'interno delle scuole	21
2.3.2 Il percorso nel settore extrascuola	24
2.3.3 Il percorso per i genitori e le famiglie	25
<b>3</b> DURANTE E DOPO IL PROGETTO: LO SPAZIO PER LA VALUTAZIONE E LA VERIFICA DELLE ATTIVITÀ	27
<b>4</b> APPENDICE I	28
APPENDICE II	31





# PRESENTAZIONE

**S**ave the Children e Adiconsum sono i referenti italiani per il programma *Safer Internet* della Commissione Europea. Costituiscono e rappresentano, seguendo una denominazione suggerita dalla Commissione Europea e da questo programma, il **Centro Italiano per Sicurezza in Internet** (Centro). Il *Safer Internet* è il più importante programma comunitario per la tutela dei minori in ambito "Nuovi Media".

Il Centro si propone come obiettivo generale la promozione di un utilizzo sicuro e responsabile dei Nuovi Media e il contrasto alla diffusione di pratiche illecite on line (in particolare la pedopornografia) a danno dei minori stessi.

Tale obiettivo è perseguito:

- implementando attività di sensibilizzazione sull'utilizzo sicuro e responsabile dei Nuovi Media da parte di minori, genitori e insegnanti attraverso interventi nelle scuole, seminari, convegni, producendo materiali educativi e di supporto.
- Coinvolgendo gli attori chiave, istituzioni, industria, associazioni di genitori ed insegnanti, magistrati, forze di polizia nel dibattito relativo all'identificazione di buone prassi.
- Attraverso attività di consulenza.
- Attivando campagne di sensibilizzazione mirate attraverso i Media (web, stampa, TV e radio) e attraverso attività di advocacy nei confronti di istituzioni e industrie ICT.
- Attraverso attività di ricerca, promuovendo ricerche psicosociali, di natura sia quantitativa che qualitativa, per analizzare e comprendere meglio il rapporto giovani e Nuovi Media, il ruolo delle agenzie educative e di tutti quegli attori che intervengono sul fenomeno.

Una delle caratteristiche distintive del nostro lavoro, è la multidisciplinarietà, ed per questo motivo che i nostri interventi mirano ad attivare una catena di sensibilizzazione e creare una rete di relazioni tra le realtà maggiormente significative - istituzioni, aziende ICT, associazioni del terzo settore, ecc -, perché hanno la responsabilità e gli strumenti per rendere il mondo digitale uno spazio sicuro e a misura di bambini e adolescenti. Nel corso degli anni questo approccio ha permesso di avviare numerose collaborazioni con realtà diverse, e vorremmo sottolineare come questa modalità sia fortemente sollecitata dalla Commissione Europea nella presentazione del suo piano programmatico.

Save the Children Italia ed Adiconsum hanno accolto la richiesta di intervento giunta dal Settore Istruzione e Politiche Giovanili del Comune di Lissone, che vuole rispondere alla necessità di educare i ragazzi e le ragazze ad utilizzare in modo consapevole e responsabile i Nuovi Media dando seguito all'esplicita richiesta espressa da più componenti della popolazione locale (dirigenti scolastici, associazioni di genitori, educatori degli oratori ecc.).

Il grande interesse verso il nostro operato, il nostro approccio educativo e l'affinità d'intenti dimostrati hanno costituito una premessa utile e necessaria per stabilire una collaborazione volta a sensibilizzare la popolazione del Comune di Lissone, con particolare riguardo alla fascia più giovane attraverso attività di Media Education, formazione di insegnanti, sensibilizzazione dei genitori e mobilitazione generale della popolazione locale con eventi pubblici durante tutto l'arco dell'anno scolastico 2009-2010.





# GIOVANI E INTERNET, A LISSONE. UNA ESPERIENZA E UN PROGETTO.

**Giovani e Internet: un problema, un rischio? Certamente un impegno, una sfida!**

**L**a preoccupazione, le incertezze, l'inesperienza con cui, oggi, si affronta nelle nostre famiglie e in tutti gli spazi educativi la tematica del rapporto tra i giovani e i nuovi strumenti di informazione e comunicazione - di scala globale - hanno trovato, in questi ultimi anni a Lissone, uno spazio di approfondimento e di attenzione del tutto particolare.

Non solo perché a Lissone, città con una dinamica di sviluppo demografico ancora accentuata, ci sono tanti giovani. Non solo perché i Nuovi Media hanno avuto nella nostra città diffusione, potremmo dire, "totale": tra le famiglie, nel mondo della produzione, nella scuola, nei servizi pubblici e privati.

Ma soprattutto perché vi sono tanti soggetti che esprimono una responsabilità educativa attenta, aperta, consapevole. Dalle Scuole alle Realtà associative, dalle Parrocchie ai Centri giovanili.

Ed anche al Comune, che ha colto - da una parte - una domanda di un supporto qualificato nel conoscere e apprezzare, in tutte le loro potenzialità, questi nuovi strumenti e - dall'altra - ha riconosciuto in Save the Children e Adiconsum attori qualificati, in grado di contribuire con efficacia a dare risposte alle esigenze della sua comunità, secondo linee e indirizzi proposti a scala europea.

Da qui l'esperienza di un primo anno (scolastico) di lavoro insieme. Che, con tanti amici, genitori, insegnanti, educatori, abbiamo costruito con azioni concrete nelle Scuole e nella Città. Un grazie quindi a tutti coloro che hanno operato a fianco del Comune di Lissone, di Save the Children e di Adiconsum in questa esperienza, che tanto ha dato a chi l'ha vissuta in prima persona, e che ancora potrà dare, anche per il tramite di questa guida, per tanti nuovi progetti, per diffondere e fare crescere nuove responsabilità, così importanti per il futuro dei nostri giovani, e certamente di tutta la nostra comunità.

**Angela Levatino**

Dirigente Settore Istruzione, Politiche Giovanili  
e per l'Infanzia del Comune di Lissone



## L'ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: IL PROGETTO “GIOVANI E INTERNET” NEL COMUNE DI LISSONE

---

**I**l Progetto “Giovani e Internet” (il Progetto) si è svolto nel Comune di Lissone (provincia di Monza Brianza), durante l'anno scolastico 2009-2010.

L'obiettivo è stato quello di sviluppare un percorso di Media Education in grado di coinvolgere le agenzie educative, i ragazzi e le ragazze del territorio. Il progetto è stato coordinato da Save the Children, su commissione dell'assessorato all'Istruzione e alle Politiche Giovanili del Comune di Lissone.

Per Media Education si intende un percorso di educazione all'utilizzo responsabile, consapevole e creativo dei media. Il progetto in questione, si è sviluppato con particolare attenzione ai Nuovi Media (Internet, cellulari, videogiochi e applicazioni correlate) ed è stato attuato utilizzando gli *strumenti di sensibilizzazione, formazione ed informazione* elaborati nel corso degli anni dal *Centro italiano per la sicurezza in Internet*, co-finanziato dalla Commissione europea nell'ambito del programma Safer Internet e coordinato da Save the Children e Adiconsum.

Gli elementi di forza del progetto si possono così riassumere:

- a) il tipo di **coinvolgimento** allargato e istituzionale, che ha previsto una forte collaborazione tra gli attori chiave e un ruolo di responsabilità nel coordinamento da parte del Comune di Lissone;
- b) la **sostenibilità** dell'intervento nel tempo. Allo scopo di garantire effetti di lunga durata, è stato attuato un modello di sensibilizzazione “a cascata”, che ha previsto la capacità degli attori chiave di replicare e diffondere in modo autonomo l'intervento;
- c) il forte livello di **partecipazione** dei ragazzi e delle ragazze, considerato come elemento centrale dell'approccio metodologico di intervento sul tema.

Allo scopo di rilevare l'efficacia del progetto e leggerne l'impatto sulla realtà locale, è stato predisposto e attuato un impianto di *ricerca-azione*, in grado di monitorare e valutare il processo e gli esiti di una iniziativa, per molti aspetti innovativa. Nello spirito della *ricerca-azione*, l'obiettivo è stato anche quello di sensibilizzare gli attori-chiave, attraverso momenti di studio e analisi, nella dimensione individuale e di gruppo. Le attività di ricerca si sono concentrate in corrispondenza delle fasi fondamentali del Progetto, attraverso l'utilizzo di strumenti costruiti appositamente.

Il progetto si è sviluppato lungo tre percorsi paralleli di Media Education, in contesti diversi, con il coinvolgimento di attori aderenti al Tavolo “Spazio Aperto”<sup>1</sup>, coordinato dal Comune:

- **all'interno delle scuole**, da parte di un gruppo ristretto di insegnanti e classi-pilota;
- **all'interno del territorio**, in contesti extra-scolastici, da parte di un gruppo di educatori ed educatrici (presso oratori e centri di aggregazione giovanile);
- **all'interno delle famiglie**, offrendo un ciclo di conferenze tematiche.

**Uno degli aspetti innovativi** del progetto risiede nel ruolo strategico svolto da una serie di “attori-pilota”, a cui sono stati richiesti diversi tipi di impegni:

- la partecipazione ad un percorso formativo, che ha avuto lo scopo di condividere l'approccio di intervento di Save the Children su questo ambito e abilitarli ad una serie di funzioni/attività;
- l'attuazione di un percorso di Media Education, nei rispettivi contesti educativi;
- la sensibilizzazione e la mobilitazione di altri attori e operatori, al fine di promuovere presso tali soggetti l'attivazione di percorsi autonomi di Media Education.

L'intero Progetto si è sviluppato lungo tre fasi di attività, precedute da una fase “propedeutica”.

<sup>1</sup> Come leggeremo meglio più avanti, il Tavolo “Spazio Aperto” è un coordinamento già esistente a cui aderiscono varie agenzie educative del territorio, supervisionato dal Comune.

## Fase propedeutica e di progettazione condivisa

Nel corso della fase iniziale, in seguito ad una serie di contatti con il Comune di Lissone, committente del Progetto, sono state identificate e coinvolte varie agenzie educative del territorio, aderenti al Tavolo. Alcune di tali agenzie hanno espresso, in base alla loro diversa esperienza e prospettiva, l'esigenza di intervenire sulle modalità di utilizzo dei Nuovi Media da parte di bambini e bambine e di adolescenti.

La fase propedeutica si è conclusa con l'approvazione di un programma di attività, condiviso dagli attori del Tavolo e con la definizione di un protocollo tra Save the Children e il Comune di Lissone, che ha previsto un coinvolgimento attivo e responsabilizzante delle istituzioni pubbliche.

Tutte le fasi del progetto hanno contemplato un momento di visibilità e comunicazione esterna, allo scopo di coinvolgere e sensibilizzare la cittadinanza.

### Fase 1 (ottobre-novembre 2009)

#### Attività realizzate:

- conferenza stampa di lancio del progetto e della *Settimana della sicurezza in Internet*<sup>2</sup> (26 ottobre 2009);
- 2 incontri del percorso formativo per gli attori-pilota (insegnanti, educatori ed educatrici) (ottobre 2010);
- prima conferenza del ciclo di incontri per genitori "*I Nuovi Media: cosa sono e come li vivono i giovani*" (29 ottobre 2009);
- avvio del percorso di Media Education nelle classi-pilota (26-30 ottobre 2009).

#### • Ricerca-azione:

- 1 focus group composto da un campione di genitori (9 novembre 2009);
- 1 focus group composto da dirigenti scolastici e responsabili della rete degli oratori (9 novembre 2009);
- 3 interviste con rappresentanti del Comune (assessore, dirigente e referente del progetto);
- somministrazione di questionari e schede di valutazione agli attori-pilota e ai genitori coinvolti nelle iniziative.

### Fase 2: percorsi di Media Education (dicembre 2009 - febbraio 2010)

#### Attività realizzate:

- 2 incontri del percorso formativo per attori-pilota (insegnanti ed educatori e educatrici) (dicembre 2009 - febbraio 2010);
- seconda conferenza del ciclo di incontri per genitori "*Cittadinanza digitale: diritti e responsabilità dei giovani in rete*" (11 febbraio 2010);
- attuazione del percorso di Media Education nelle classi-pilota (dicembre 2009 - febbraio 2010);
- celebrazione del Safer Internet Day, con una serie di eventi divulgativi e ludici presso le scuole, su iniziativa delle classi e degli insegnanti-pilota (9-12 febbraio 2010).

#### • Ricerca-azione:

- somministrazione di questionari e schede di valutazione agli attori-pilota e ai genitori coinvolti nelle iniziative.

### Fase 3: la sensibilizzazione a "cascata" (marzo - giugno 2010)

#### Attività realizzate:

- organizzazione di vari eventi e momenti informativi, da parte degli attori-pilota, con lo scopo di coinvolgere altri insegnanti, educatori ed educatrici (marzo - maggio 2010);

<sup>2</sup> Le *Settimana della sicurezza in Internet* sono dedicate all'educazione di bambini e adolescenti ad un uso responsabile e consapevole dei nuovi media. Offrono una serie di attività ed eventi ad elevata visibilità ed impatto che includono: conferenze stampa di lancio; incontri con le autorità locali; attività educative nelle scuole per ragazzi e ragazze; seminari informativi per insegnanti, dirigenti scolastici, operatori sociali e adulti; momenti ludici nelle piazze con cui sperimentare i Nuovi Media in modo positivo con l'ausilio dell'*EASYbus*, un *ludobus* attrezzato di moderne tecnologie.



1

- terza e ultima conferenza del ciclo di incontri per genitori *“L’adescamento dei bambini e dei ragazzi in rete”* (26 maggio 2010);
  - attuazione e conclusione del percorso di Media Education nei contesti extra-scolastici (marzo - aprile 2010);
  - mostra finale delle attività, Palazzo Terragni di Lissone (26 maggio 2010).
- **Ricerca-azione:**
- 1 focus group composto da un gruppo selezionato di genitori (27 maggio 2010);
  - 1 focus group composto da dirigenti scolastici e responsabili della rete degli oratori (27 maggio 2010);
  - 1 focus group composto da insegnanti-pilota e insegnanti sensibilizzati (26 maggio 2010);
  - somministrazione di questionari e schede di valutazione ai genitori.

# 2

## DALL'ESPERIENZA AL MODELLO DI INTERVENTO

**G**razie all'esperienza innovativa realizzata nel Comune di Lissone, è possibile definire un modello di Media Education, replicabile in altri contesti territoriali. È bene sottolineare che tale modello non va letto in termini di *linee-guida* generiche, costruite a tavolino: le riflessioni, le strategie e le indicazioni operative che presentiamo in questo testo derivano da un'esperienza concreta sul campo. È grazie a tale attività che è possibile evidenziare una serie di rischi e opportunità, traducibili a loro volta in attenzioni metodologiche e cautele operative, che riteniamo utili ai fini di una replicabilità dell'intervento realizzato a Lissone.

Allo stesso tempo, alcune delle cautele evidenziate e attenzioni metodologiche illustrate nel testo derivano dall'esperienza pluriennale maturata da Save the Children nel settore della progettazione sociale e della Media Education, con particolare riguardo alle attività educative, formative e di sensibilizzazione riferite ai cosiddetti "Nuovi Media"<sup>3</sup>.

Prima di entrare nel merito dei possibili percorsi operativi, evidenziamo alcune riflessioni sulla possibile realizzazione concreta del percorso proposto in questo testo. Il modello che proponiamo è rivolto in prima battuta agli enti locali, in quanto titolari della responsabilità istituzionale nel settore dell'educazione pubblica. Tale modello può tuttavia trovare concretezza seguendo livelli differenziati di applicazione. In sintesi, pur rimanendo ancorati al modello pedagogico proposto da Save the Children<sup>4</sup>, possiamo individuare almeno due tipi di organizzazione e gestione del percorso:

- a) gestione diretta degli enti locali: il progetto viene assunto in modo autonomo e realizzato in proprio dall'ente locale. Tale assunzione di responsabilità non esclude naturalmente il lavoro in rete e la sinergia con le istituzioni sociali ed educative del territorio. In particolare, alcune delle sezioni di attività possono essere affidate a formatori/educatori professionali del territorio.
- b) Gestione mista: la responsabilità rimane istituzionale ma la progettazione e la realizzazione pratica delle attività viene affidata in toto ad un gruppo di lavoro composto da operatori/educatori selezionati opportunamente formati secondo il modello metodologico di riferimento.

### 2.1 CONSAPEVOLEZZA: PREMESSE E COORDINATE SOCIO-CULTURALI

Prima di scendere nel vivo dell'operatività, è utile evidenziare alcune premesse generali, di carattere culturale, valoriale e concettuale, che possono aiutare a contestualizzare meglio il tipo di lavoro proposto. Riassumiamo tali premesse utilizzando la parola-chiave "consapevolezza". In termini generali, ogni tipo di attività progettuale e organizzata non può prescindere dalla conoscenza dei fenomeni reali e dal riferimento ad una cornice di valori e categorie concettuali. Nello specifico, il modello di intervento sociale ed educativo messo in opera a Lissone fa riferimento ad alcune considerazioni generali, che definiscono la filosofia e lo "stile" attraverso il quale Save the Children sviluppa e realizza le proprie attività educative. Nelle pagine seguenti evidenzieremo i valori e le parole-chiave che si pongono alla base di tale approccio. Allo stesso tempo, per meglio inquadrare il contesto di riferimento, forniremo ai lettori un quadro sintetico sulla diffusione dei Nuovi Media tra le nuove generazioni, all'interno di un contesto sociale, familiare ed educativo in continuo mutamento.

#### 2.1.1 IL CONTESTO SOCIO-CULTURALE DI RIFERIMENTO

Internet e cellulari e più in generale i cosiddetti "Nuovi Media" rappresentano un aspetto esistenziale importante nella vita dei giovani della società contemporanea. I ragazzi e le ragazze di oggi nascono e crescono insieme ad Internet e al cellulare, e i Nuovi Media fanno parte della loro quotidianità.

Internet e cellulari rappresentano un nuovo modo di comunicare con gli altri; aprono ad un mondo di relazioni, di emozioni, di scambio di informazioni e di apprendimento che offre, in particolare ai giovani, opportunità di crescita senza precedenti.

<sup>3</sup> I Nuovi Media sono quei mezzi di comunicazione di massa sviluppatasi posteriormente alla nascita dell'informatica e in correlazione ad essa. Essendo ormai radicato l'uso del termine "medium" (singolare di media) per indicare i mezzi di comunicazione di massa, tali strumenti vengono definiti "nuovi media" nella misura in cui vengono usati come mezzi di comunicazione di massa (one-to-many) o comunque su larga scala.  
[rif. [www.it.wikimedia.org](http://www.it.wikimedia.org) in 2009, Save the Children, "Educazione e Nuovi Media", Manuale per Insegnanti].  
<sup>4</sup> 2009, Save the Children "Educazione e Nuovi Media" Manuale per Insegnanti.



Inoltre, mettendo a disposizione diverse opportunità di relazione e di comunicazione, i Nuovi Media attivano nuove strategie e percorsi di identificazione, di rappresentazione del sé e della propria realtà di riferimento, contribuendo ad edificare valori e categorie simboliche, attraverso i quali interpretare la realtà e se stessi.

I Nuovi Media ed in particolare Internet rappresentano, dunque, una realtà dove è possibile acquisire strumenti e conoscenze utili per favorire processi reali di integrazione, partecipazione e relazione con il mondo circostante, ma sono anche uno “spazio”, di confronto e di crescita in cui i più giovani possono esercitare e realizzare dimensioni inedite di partecipazione sociale e di arricchimento personale.

#### Dati sull'uso di Internet da parte dei minori nei Paesi Europei

Fonte: Ricerca “Risks and safety on the internet” di Eu Kids Online<sup>5</sup>, 2010

□ I ragazzi svolgono molte attività online potenzialmente vantaggiose: i ragazzi europei dai 9 ai 16 anni usano internet per i compiti (84%), per giocare (74%), per guardare video (83%) e comunicare con i propri amici nei programmi di messaggistica istantanea (61%). Una percentuale inferiore condivide online immagini (38%) o messaggi (31%), usa una webcam (29%), accede a siti di condivisione di files (17%) o blog (10%).

□ I contesti di accesso e uso di internet più comuni sono il contesto domestico (85%), e scolastico (63%). Ma **l'accesso a internet si sta diversificando** - il 48% dei ragazzi lo usa in camera propria e il 31% accede a internet tramite telefono cellulare o smart phone. L'accesso a internet da un device mobile è una pratica diffusa in oltre il 20% dei ragazzi in Svezia, Regno Unito e Irlanda. **In Italia il 59% dei ragazzi accede a internet dalla propria camera e solo il 9% da un dispositivo mobile (il 6% da un telefono cellulare, il 3% da uno smart phone).**

□ I bambini cominciano a usare internet sempre prima - l'età media in cui si inizia a andare online è 7 anni in Svezia e 8 negli altri paesi nordici. In tutti i paesi europei, un terzo dei bambini di 9 e 10 anni e più dei due terzi dei quindici-sedicenni usano internet quotidianamente. **L'età media del primo accesso alla rete in Italia è 10 anni.**

□ L'uso di internet è profondamente radicato nelle vite quotidiane dei bambini e degli adolescenti: il 92% dei ragazzi fra i 9 e i 16 anni va online almeno una volta alla settimana (57% tutti i giorni o quasi). **Anche in Italia il 96% dei giovani internauti usa internet almeno una volta alla settimana (e il 59% lo usa tutti i giorni o quasi).**

□ Il 30% dei ragazzi fra gli 11 e i 16 anni dichiara di aver sperimentato ‘abbastanza spesso’ o ‘molto spesso’ esperienze connesse a un uso eccessivo di internet (come trascurare gli amici e la scuola, o dormire meno). Questa percentuale sale al 49% in Portogallo e al 50% in Estonia **ma scende al 14% in Italia.**

□ Ci sono alte probabilità che **un maggiore uso faciliti l'alfabetizzazione digitale e l'acquisizione di competenze che favoriscono usi sicuri della rete.** Un terzo dei ragazzi di età compresa fra i 9 e i 16 (37%) dichiara che l'affermazione “so più cose io su internet rispetto ai miei genitori” è ‘molto vera’, un terzo (31%) dice che è ‘abbastanza vera’ e un terzo (32%) dice che ‘non è vero’. **I ragazzi italiani hanno meno competenze nell'uso di internet rispetto alla media dei coetanei europei.**

□ I bambini più piccoli tendono a avere meno competenze e a sentirsi meno sicuri nella navigazione. Tuttavia, la maggior parte dei ragazzi di 11-16 anni è in grado di bloccare contatti indesiderati (60%) o trovare online informazioni e

<sup>5</sup> Il progetto europeo “Eu Kids Online” ha presentato nell'ottobre 2010 i risultati di una ricerca condotta a livello europeo: “Risks and safety on the internet”. La ricerca rappresenta una delle fonti più autorevoli e accreditate per acquisire informazioni sull'utilizzo di Internet e più in generale dei nuovi media da parte dei minori nei paesi europei. Il progetto è finanziato dal Safer Internet Programme della Commissione Europea con l'obiettivo di fornire una solida base di dati empirici alle istituzioni che promuovono la sicurezza online.



consigli per la navigazione (58%). Circa la metà sa modificare le impostazioni di privacy del profilo in un sito di social network (52%), confrontare siti internet per giudicarne la qualità (51%) e bloccare lo spam (47%).

□ **Il 57% dei ragazzi fra i 9 e 16 anni ha un profilo su un sito di social network:** 24% dei bambini di 9-10 anni, 48% degli 11-12enni, 72% dei 13-14enni e 81% dei 15-16enni. I siti di social network sono più popolari nei Paesi Bassi (78%), in Slovenia (76%) e Lituania (75%), mentre sono meno diffusi in Romania e Turchia (47%). **In Italia il 55% dei ragazzi ha un profilo su un sito di social network**

□ **Fra chi usa i social network, il 29% ha un profilo pubblico;** la percentuale è più alta in Ungheria (53%), Turchia (45%) e Romania (44%). **Il 34% dei ragazzi italiani ha un profilo pubblico.** Il 29% dei ragazzi europei che hanno un profilo in un sito di social network ha più di 100 contatti.

Tuttavia, i Nuovi Media, soprattutto se riferiti all'utilizzo che ne fanno i giovani, sono spesso associati al problema della sicurezza; infatti se da un lato essi offrono ampie opportunità di comunicazione, scambio e apprendimento, è anche vero che siamo di fronte ad una realtà complessa e priva di regole, nella quale trovano spazio contenuti e comportamenti potenzialmente dannosi per lo sviluppo dei più piccoli. I ragazzi e le ragazze, pur essendo spesso tecnicamente competenti, tendono infatti a non cogliere le implicazioni dei loro comportamenti, e tale fenomeno è tanto maggiore quanto è più forte il coinvolgimento emotivo nell'utilizzo dei Nuovi Media. È questo spesso il terreno fertile tramite cui certi rischi possono diventare concreti. Tra i principali, sia di carattere comportamentale che di matrice tecnica, ricordiamo la possibile esposizione a contenuti violenti e non adatti alla loro età; i possibili contatti con adulti che vogliono avvicinare bambini e bambine e adolescenti (adescamento); la diffusione di videogiochi diseducativi; le pubblicità ingannevoli; le scorrette informazioni su ricerche scolastiche, diete, ecc.; il download di musica o film coperti da diritti d'autore; l'esposizione a virus informatici in grado di infettare computer e cellulari; il rischio di molestie o maltrattamenti da coetanei (cyber-bullismo); l'uso eccessivo di Internet/cellulare (dipendenza).

A nostro avviso, il problema della "sicurezza", associato all'utilizzo dei Nuovi Media da parte dei giovani, non è riconducibile esclusivamente all'esistenza in sé di alcuni rischi, più o meno gravi e insidiosi, ma anche alla possibilità che l'utilizzo di tali strumenti tecnologici, nell'economia della giornata di bambini e adolescenti, cominci a prevalere a scapito di spazi di aggregazione concreti, di attività sociali, ricreative, sportive. Quando, soprattutto, i ragazzi e le ragazze cominciano a soddisfare attraverso questi strumenti, bisogni profondi che dovrebbero trovare risposta nella vita reale (nel caso in cui, per esempio, risulta loro preferibile flirtare online piuttosto che con i propri coetanei in carne e ossa, ecc.), quando cioè ne fanno un utilizzo *sostitutivo* anziché *integrativo*. In tal caso, il ruolo dei Nuovi Media diventa eccessivo sia quantitativamente che qualitativamente, in quanto per crescere è necessario sviluppare relazioni significative con persone in carne ed ossa, cui legarsi affettivamente, e apprendere e sperimentarsi concretamente all'interno di contesti sociali reali.

Il miglior modo per intervenire sul comportamento dei giovani nell'utilizzo dei media, in un'ottica di prevenzione ad ampio raggio, richiede, a nostro avviso, la necessità di muoversi su una **dimensione educativa** che tenga conto da un lato dei loro bisogni affettivi, sociali, di riferimento, di conoscenza, ecc., e dall'altro dei loro diritti, primo fra tutti quello alla partecipazione ai sistemi di convivenza cui appartengono.

La responsabilità di tale azione pedagogica chiama in campo diverse agenzie educative (famiglia, scuola, istituzioni, associazioni, società civile, ecc.), ciascuna con un proprio compito nei confronti di bambini e bambine e di adolescenti. Tali agenzie sono chiamate a collaborare ad un progetto comune, nell'ambito di funzioni educative condivise. Ciò è particolarmente vero nel caso dei media. La necessità di questa collaborazione nasce, più o meno consapevolmente, dal

riconoscimento sia da parte dei genitori che da parte degli insegnanti della rispettiva difficoltà a svolgere da soli la propria funzione formativa ed educativa. E questo, anche a causa della sproporzione tra le competenze sempre crescenti che le Nuove Tecnologie richiedono loro e quelle che si avvertono di possedere.

La necessità di governare il rapporto dei minori con i media, sia nella tutela dai rischi potenziali che nella valorizzazione delle opportunità esistenti, pone la scuola e i genitori di fronte alla necessità di riconsiderare la propria identità, il proprio ruolo educativo e le proprie risorse, oltre allo stato dei rapporti reciproci. A questo riguardo, un possibile ruolo delle istituzioni pubbliche è quello di “fare sistema”, ossia di promuovere in tutti gli attori chiamati in causa la consapevolezza di riuscire a percepirsi come “nodi” di una medesima rete di educazione e di tutela, chiamata ad attivare sinergie convergenti su di un comune obiettivo: la difesa e la promozione del diritto di bambini e ragazzi ad essere educati all’uso dei media, attraverso informazioni e programmi adatti a promuoverne le attitudini e la formazione di una coscienza critica.

Nello specifico, cosa dovrebbero fare genitori, famiglie e scuola per attivare questo tipo di sinergie convergenti? L’esperienza concreta di Lissone ci offre a tale riguardo alcune possibili soluzioni operative.

## 2.1.2 I VALORI DI RIFERIMENTO DEL PROGETTO

### La Convenzione sui Diritti dell’Infanzia e dell’Adolescenza

L’approccio pedagogico suggerito si fonda sulla *Convenzione sui Diritti dell’Infanzia e dell’Adolescenza* (CRC) approvata dalle Nazioni Unite nel 1989 e conosciuta in Italia anche come *Convenzione sui Diritti del Fanciullo*. Non si tratta ovviamente di un paradigma pedagogico codificato ma di una dimensione educativa e formativa in cui i diritti umani, e nel nostro caso i diritti dell’infanzia e dell’adolescenza, rappresentano la cornice pedagogica di riferimento.

La CRC si fonda su una serie di principi base, espressi e resi espliciti in tutti i 54 articoli che la compongono. Considerati come un insieme organico ed indivisibile, gli articoli contenuti nella Convenzione rappresentano la totalità dei bisogni e dei diritti propri di un individuo in via di sviluppo, contestualizzati e contestualizzabili in differenti realtà geografiche e temporali.

La Convenzione tutela e promuove i diritti di tutti gli esseri umani in età compresa fra 0 e 18 anni in qualsiasi parte del mondo essi vivano e qualsiasi siano le loro condizioni sociali ed economiche. Stabilisce che bambini e adolescenti, a livello individuale e collettivo, sono persone titolari di diritti e che gli adulti, a partire dalla famiglia fino ad arrivare alla comunità internazionale, devono rispondere della tutela e della promozione di tali diritti.

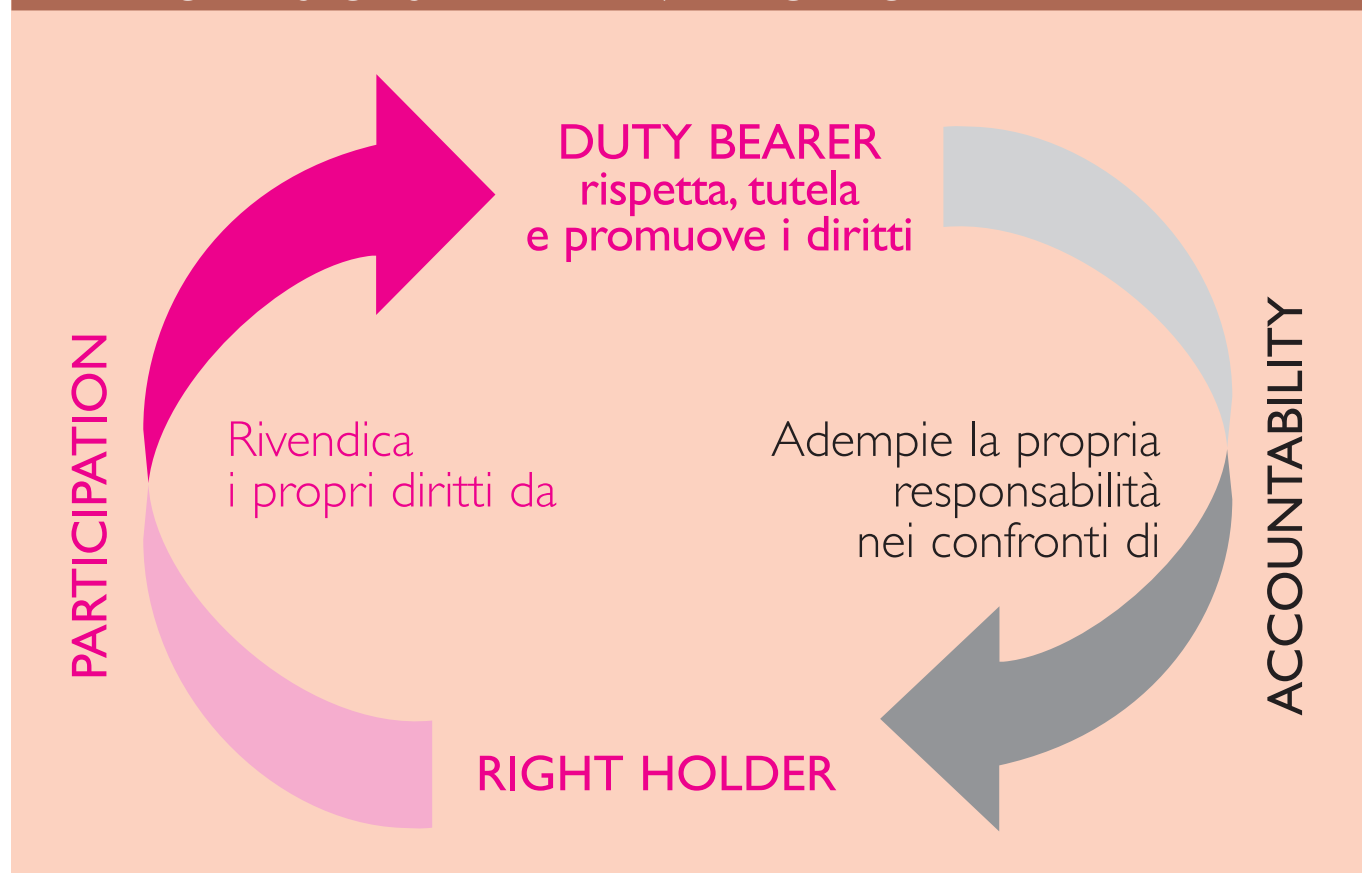
La promulgazione della convenzione, nel 1989, segna una data storica nei confronti della concezione dell’infanzia e dell’adolescenza a livello planetario: nell’evolvere il concetto di bisogno, fino a quel momento affiancato a quello di infanzia, in diritto, ci consegna una concezione dell’infanzia e dell’adolescenza basata sulla titolarità di diritti a tutto campo (diritti civili, politici, economici, sociali e culturali).

Si tratta quindi di una **nuova visione**, capace di influenzare e modificare profondamente il rapporto intergenerazionale, fino ad allora e fino ad oggi ancora in larga misura esistente, fondato soprattutto sulla passività e vulnerabilità di bambini ed adolescenti, portatori di bisogni che gli adulti possono soddisfare a loro piacimento. Un approccio centrato sui diritti, presuppone che tutte le persone, quindi tutti i bambini e gli adolescenti, siano prima di tutto titolari di diritti umani e che la promozione, il rispetto e la tutela di tali diritti non siano azioni da intraprendere su base volontaria o come opzione ma come dovere individuale e collettivo.

La Convenzione, come tutti i trattati sui diritti umani, a partire dalla Dichiarazione Universale sui Diritti Umani del 1948, pone al centro la persona come *titolare di diritti* (*right holder*) nella sua relazione con chi ha il dovere di rispettarli e promuoverli (*duty bearer*).

I *duty bearer* (governi, istituzioni, famiglia e individui), dal canto loro, sono vincolati a rispettare, proteggere e promuovere i diritti umani. I *right holder* hanno il diritto di reclamare i propri diritti dai *duty bearer*, ma devono anche rispettare i diritti degli altri. L’essere titolare di diritti comporta infatti, delle responsabilità prima di tutto verso se stessi e

## DIRITTO - RESPONSABILITÀ - RIVENDICAZIONE



di conseguenza verso gli altri.

Un approccio basato sui diritti umani mira a rafforzare *la responsabilità* dei *duty bearer* nei confronti dei diritti umani attraverso cambiamenti prodotti a livello politico, economico e legislativo o a livello di attitudini, consapevolezza, comportamenti, pratiche, modelli e valori. Nel nostro caso, gli adulti, la famiglia, la scuola fino alle massime istituzioni nazionali e internazionali, dovrebbero sempre tenere in massimo conto il superiore interesse del minore ed i suoi diritti nel compiere delle scelte che lo riguardano e ne dovrebbero essere responsabili in ogni momento.

In merito al tema della responsabilità degli adulti, ricordiamo che secondo l'art. 42 della Convenzione, gli Stati hanno il dovere di informare i cittadini in merito ai suoi contenuti e gli adulti a loro volta, hanno il dovere di far conoscere questi diritti ai bambini e alle bambine, ai ragazzi e alle ragazze. Si tratta di attivare una catena di responsabilità per fare in modo che i diritti dell'infanzia possano essere agiti e vissuti in modo concreto e partecipato da tutta l'infanzia.

Ogni qualvolta un'istituzione (Stato, Regione, Provincia, Comune, la Scuola...) o un adulto (genitore, insegnante) manca di assumersi tale responsabilità, la catena si spezza e con essa svanisce la possibilità che questi diritti si concretizzino nella vita di milioni di bambini e bambine.

### La Pedagogia dei Diritti

La CRC non è solamente un corpus giuridico a cui ricorrere per denunciare violazioni, ma rappresenta anche, nella sua dimensione culturale, un importante strumento pedagogico ed educativo, in famiglia e soprattutto a scuola, perché "insegnare" i diritti ad un bambino significa in primo luogo stimolare empatia e rispetto verso gli altri, autostima e rispetto verso se stessi, ovvero porre le basi per un sistema di convivenza più efficace ed equilibrato.

In termini di processo, e non solo di contenuto, ispirarsi alla CRC in un contesto scolastico,

significa per il docente dare modo agli alunni di esperire i propri diritti, a partire dal principio essenziale, quello cioè di esserne titolare. Questo passa attraverso una **Pedagogia dei Diritti**, ossia una specifica tipologia di didattica che “ascolta” le opinioni, i bisogni, le emozioni, gli interessi, le motivazioni, permettendo ai bambini e agli adolescenti di esprimersi e di partecipare.

### 2.1.3 CONCETTI BASE E PAROLE-CHIAVE

Il fenomeno dei Nuovi Media è articolato e complesso, e chiama in causa dimensioni, termini e concetti che fanno riferimento ad ambiti disciplinari molto differenti tra di loro. Nello specifico, vi sono alcuni concetti e parole-chiave che incontreremo spesso all'interno di questo testo, e su cui è necessario fornire alcuni brevi riferimenti e approfondimenti.

#### La cittadinanza

Da un punto di vista di approccio generale al tema, oltre che ai Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza, le diverse problematiche d'uso e di fruizione dei contenuti digitali sono inquadrabili in un contesto di riferimento che si richiama esplicitamente al **concetto di cittadinanza**. Il riferimento a tale concetto è utile perché in questo modo, bambini ed adolescenti hanno la possibilità di oggettivare molte delle problematiche affrontate e di riflettere non solo sui propri diritti online, ma anche sulle proprie responsabilità come utenti/cittadini digitali, assumendo così progressivamente un ruolo sempre più attivo e autonomo nella conduzione delle proprie scelte d'uso e di fruizione dei Nuovi Media.

#### La cittadinanza digitale

Il mondo virtuale, come quello reale, genera interazione tra individui e, quindi, una serie di comportamenti sociali che necessitano di essere codificati e regolati. Tale processo di dimensione internazionale, che dovrebbe portare al riconoscimento di una sorta di “costituzione” per il mondo online, è cominciato da poco; il fatto che i ragazzi e le ragazze possano riconoscere, agire e vivere concretamente alcuni dei loro diritti fondamentali grazie all'uso dei Nuovi Media può favorire in loro una partecipazione attiva e positiva a quel mondo globale di cui ormai tutti gli utenti della rete fanno parte. Tale partecipazione può prevedere la possibilità che i ragazzi e le ragazze forniscano un contributo importante alla definizione dei contenuti della nuova dimensione digitale della cittadinanza.

#### La partecipazione

Si tratta di uno dei principi fondativi della Pedagogia dei Diritti, direttamente ispirato ai contenuti dell'art.12 della Convenzione sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza in cui si afferma il principio di partecipazione e rispetto per l'opinione del minore, e si dispone che tutti i bambini, le bambine, i ragazzi e le ragazze hanno il diritto di essere ascoltati e che la loro opinione deve essere presa in debita considerazione. Nelle Osservazioni Conclusive del 2003 il Comitato ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza al punto 26 raccomanda all'Italia che:

- (b) particolare attenzione venga assicurata al diritto di ogni bambino di partecipare alle decisioni che lo riguardano all'interno della famiglia, della scuola, di altre istituzioni ed enti, della società nel suo insieme, prestando un'attenzione particolare ai gruppi vulnerabili;
- (c) venga rafforzata l'azione generale di sensibilizzazione, e in particolare nell'istruzione e nella formazione dei professionisti relativamente all'attuazione di questo principio.

#### Partecipazione e Nuovi Media

La dimensione della partecipazione è particolarmente importante nell'ambito dei Nuovi Media. Troppo spesso infatti ci si occupa del rapporto tra media e minori in termini negativi, preoccupandosi solo di proteggerli, senza tenere conto di un possibile ruolo attivo e partecipativo. La conseguenza è quella di ridursi a “calare dall'alto” una serie di nozioni sui possibili rischi o sul corretto uso dei Nuovi Media, informazioni che saranno necessariamente vissute in modo superficiale e con scarsa motivazione da parte dei giovani. Attraverso una partecipazione e un coinvolgimento attivo dei protagonisti, è possibile invece innescare un meccanismo virtuoso, così riassumibile (i punti sono consequenziali):

- ↳ scardinare il meccanismo che spinge i ragazzi e le ragazze a dare all'adulto le risposte che lui si attende;
  - ↳ partire dalle preconoscenze ed esperienze dei ragazzi e della ragazze;
    - ↳ avviare una discussione significativa su ciò che i ragazzi e le ragazze fanno con i Nuovi Media;
      - ↳ creare situazioni e attività che stimolano il coinvolgimento attivo di ragazzi e ragazze;
        - ↳ aumentare la consapevolezza dei giovani utenti;
          - ↳ permettere loro di esprimere i propri diritti.

In questo senso, i Nuovi Media si connotano anche come strumenti in grado di facilitare una sempre più ampia forma di partecipazione dei ragazzi dal locale al globale. La possibilità di una reale partecipazione passa attraverso una valorizzazione del modo in cui i ragazzi e le ragazze sono in grado di influire sull'ambiente esterno e, allo stesso tempo, da un'attenta considerazione dell'influenza dell'ambiente circostante. Dal punto di vista dei ragazzi la partecipazione attraverso i Nuovi Media:

- offre la possibilità di essere attori e portatori di cambiamento;
- è aperta e inclusiva (con le attenzioni sottolineate sopra);
- permette di esprimersi ed essere protagonisti.

### **Le emozioni**

L'aspetto emotivo rappresenta un'area particolarmente sensibile e sollecitata nei minori che utilizzano i Nuovi Media; se Internet e cellulari possono essere considerati qualcosa di più che semplici strumenti, in quanto sono in grado di collocarci all'interno di un sistema di relazioni, di una "piazza", il loro utilizzo responsabile implica la capacità di gestire con un certo grado di lucidità i rapporti che si sviluppano in tale ambiente, giungendo a riconoscere e gestire le proprie emozioni. Essere consapevoli, ad esempio, di subire il fascino di un incontro in rete, o di sentirsi offesi per il comportamento online di qualche amico, o del turbamento prodotto dalla visione di certe immagini, o del tipo di influenza che possono produrre determinate informazioni.

Ecco il motivo per cui, in un'ottica di prevenzione, è importante intervenire sul rapporto che bambini e adolescenti hanno con tali strumenti, aiutando i ragazzi e le ragazze a prendere coscienza e gestire meglio le emozioni che entrano in gioco nella dimensione digitale. Al tempo stesso, il docente o l'educatore che lavorano sulle emozioni, sono in grado di soddisfare meglio i bisogni interiori dei ragazzi e delle ragazze, a partire dall'esigenza di trovare nell'adulto educatore o insegnante un riferimento nella conoscenza e nell'ascolto.

### **Consapevolezza e responsabilità**

Tradurre le proprie emozioni e i propri bisogni in diritti aiuta ogni utente della rete ad occuparsi e preoccuparsi di ciò che fa online, delle possibili conseguenze per sé e per gli altri e delle proprie responsabilità. I giovani dovrebbero accostarsi ai Nuovi Media nei tempi e nei modi adeguati al proprio sviluppo psicofisico, e per questo motivo vi è la necessità di individuare e implementare regole di convivenza in rete (tali regole saranno tanto più complesse tanto più elevato sarà il grado di coinvolgimento online). In poche parole: nella dimensione online, non tutto va bene per tutti. Ci sono livelli di utenza che comportano gradi diversi di coinvolgimento e di applicazione delle regole di convivenza.

### **Media Education**

La Media Education può essere realizzata sia utilizzando i nuovi strumenti multimediali (Internet e cellulari) all'interno della didattica, che riflettendo su di essi, oppure, ovviamente, entrambe le cose insieme. In tal senso il modello di Media Education qui proposto integra due dei più comuni approcci alla disciplina:

- *l'educazione con i media*, che si serve dei media per insegnare, facendo pertanto di essi un utilizzo strumentale (lezioni fatte con il computer, filosofia o storia insegnate attraverso il giornale, geografia attraverso il cinema, ecc.), con la molteplice finalità di avvicinarsi ai ragazzi e alle ragazze, di avvicinarli ai media, di rendere l'apprendimento a scuola un'esperienza più fruibile e vicina al mondo degli studenti. L'utilizzo di Internet, per esempio, da un lato permette una maggiore conoscenza delle potenzialità del mezzo, dall'altra fornisce contributi



rilevanti per progettare e riorganizzare le attività didattiche in classe, incidendo sui processi di insegnamento e di apprendimento;

- *l'educazione ai media (media literacy)* che considera le tecnologie come tema della didattica, insiste sulla promozione del senso critico, sulla creazione di un consumatore dei media attivo, autonomo e creativo nel suo rapporto con gli stessi, in grado di decifrarne i messaggi e di utilizzarli secondo una propria visione e utilità. Ovvero, educare ad un consumo critico, educare alla cittadinanza attiva e alla relazione con l'altro.

#### 2.1.4 QUALI BISOGNI INTENDE SODDISFARE IL PROGETTO?

Rispetto alla vasta gamma di bisogni e problematiche sottese al fenomeno, che tipo di bisogni intende soddisfare il modello di intervento proposto?

I diversi protagonisti del fenomeno, dal punto di vista prettamente educativo, leggono il fenomeno in modo diverso, a seconda del proprio ruolo sociale, professionale, familiare, ecc. Di conseguenza, tali attori sono portatori di diversi e specifici bisogni, di cui è necessario tenere conto nel momento di progettare e avviare un percorso di Media Education nel contesto locale. Proviamo ad evidenziare alcuni di tali bisogni, tenendo conto che si tratta di una fotografia dei “bisogni iniziali” di un territorio o di determinati soggetti: è infatti probabile che laddove venga messo in atto un percorso di Media Education, si assista nel corso del tempo ad una evoluzione di tali bisogni, anche a causa del progressivamente crescente livello di sensibilizzazione e consapevolezza sul fenomeno, prodotto dalle azioni messe in campo. Se il bisogno tende a configurarsi diversamente nel tempo è anche perché subisce un'evoluzione tale per cui da “bisogno sommerso” diventa sempre più manifesto, sia agli occhi del committente che dei diversi attori coinvolti attivamente nel progetto. Nel corso di questo processo di “emersione” dei bisogni, ciascuno può modificare il proprio atteggiamento e la propria consapevolezza, non solo in riferimento al fenomeno su cui si agisce ma anche e soprattutto sul proprio ruolo da svolgere.

A livello generale, esistono alcuni bisogni che risultano comuni a più attori. Si riscontra infatti, in modo piuttosto omogeneo:

- a) una scarsa **conoscenza del fenomeno**, ovvero dell'utilizzo dei Nuovi Media da parte delle nuove generazioni;
- b) un'**ansia** diffusa relativa agli aspetti rischiosi di tale utilizzo;
- c) un vissuto di **inadeguatezza**, a fronte dell'elevato livello di competenza “tecnica” dei giovani;
- d) il prevalere di bisogni informativi, riguardanti gli **aspetti tecnici** o di “**controllo**” del fenomeno;
- e) e di conseguenza una **scarsa consapevolezza del possibile ruolo educativo** da svolgere in questo campo, sia parte dei genitori che degli altri attori educativi chiamati in causa.

#### I bisogni specifici dei vari attori coinvolti dal fenomeno

##### *I bisogni dei ragazzi e delle ragazze*

Dietro l'utilizzo dei Nuovi Media da parte dei ragazzi e delle ragazze c'è un dedalo di bisogni e motivazioni che è importante comprendere per poter meglio accompagnarli nell'utilizzo di questi strumenti. In modo schematico, possiamo affermare che i bisogni e le motivazioni che determinano e orientano il comportamento giovanile nell'utilizzo dei media possono essere ricondotti a tre dinamiche principali:

1. *dinamiche affettive e relazionali* (emozioni, motivazioni, socialità);
2. *dinamiche cognitive* (conoscenze e competenze tecniche dello strumento);
3. *dinamiche valoriali e civiche* (valori e principi morali ed etici che guidano la persona, capacità di assumersi responsabilità sociali, maturità complessiva, senso di cittadinanza).

In altre parole, i ragazzi e le ragazze utilizzano i Nuovi Media per soddisfare bisogni di natura molto diversa: bisogni di socialità, di comunicazione, di conoscenza, ecc. Le modalità attraverso le quali si utilizzano tali strumenti sono a loro volta influenzate dalle proprie capacità tecniche, dalle funzionalità dello strumento, dai principi e dai valori morali che orientano il comportamento di ciascuno.



Tutto questo comporta da parte degli adulti significativi (genitori, educatori, ecc.), la capacità di offrire un'educazione integrale rispetto ai Nuovi Media, un'educazione che coinvolga in modo equilibrato e integrato "cuore, mani e mente", per soddisfare così tutta la gamma di bisogni sottesi all'utilizzo di tali strumenti.

#### *I bisogni degli attori scolastici*

"Formare i ragazzi su questa sfera della loro vita, che diventa sempre più grande, non è cosa da poco. Nel senso che a volte sembra di avere di fronte un ostacolo quasi insormontabile. Come scuola possiamo fare la nostra parte, ma non possiamo più di tanto sconfiggere le strategie educative che la famiglia mette in atto. Che non è poi solo la famiglia ma è tutto il contesto, gli stili culturali, di vita". (Dirigente scolastico, Lissone)

Come efficacemente descritto nell'affermazione di apertura, l'attivazione di un percorso di Media Education in ambito scolastico deve tenere conto del contesto generale della scuola italiana, che vive una situazione di oggettiva difficoltà, aggravata dalla carenza di risorse economiche e strumentali a disposizione. Dal punto di vista educativo, pesa inoltre sulla scuola italiana un dibattito irrisolto, che vede da un lato la concezione di una "*scuola che educa*", in contrapposizione ad una "*scuola che istruisce*", limitandosi a trasmettere contenuti tecnici. Tale contraddizione assume modalità e intensità differenti, a seconda del diverso ordine e grado di istruzione: nella scuola elementare predomina la dimensione educativa, mentre nelle scuole medie e superiori predomina la dimensione istruttiva.

Anche in riferimento al tema specifico della Media Education, la scuola italiana vive la medesima dicotomia: pur sentendosi responsabile e chiamata in causa dal problema, non sempre essa riesce a superare un approccio meramente informativo e introduttivo al fenomeno. Appaiono invece piuttosto rare, nel complesso, le occasioni in cui la scuola riesce a valorizzare in modo creativo la capacità critica e le competenze dei ragazzi e delle ragazze, portandoli nel tempo ad assumere una consapevolezza morale ed una comprensione autonoma dei problemi.

Pesa inoltre sulla capacità della scuola di prendere in carico dal punto di vista educativo questo tipo di fenomeni, non sempre all'ordine del giorno dell'affollata agenda scolastica, la scarsa sinergia scuola-famiglia, e la difficoltà ad individuare luoghi concreti e percorsi comuni, in cui poter approfondire questo tipo di fenomeni.

In ogni caso, gli operatori della scuola esprimono bisogni molto diversi, a seconda del ruolo e del proprio livello di responsabilità e competenza. Ad esempio, i dirigenti scolastici, colgono del fenomeno aspetti e dimensioni più generali, legate al proprio ruolo di responsabilità istituzionale e alla necessità di coordinare e programmare in modo complessivo le azioni educative all'interno di un sistema scolastico complesso. Al contrario, gli insegnanti vivono in prima persona il citato dualismo scuola educazione/scuola istruzione. Se interpellati in proposito, molti insegnanti tendono infatti ad esprimere bisogni di conoscenze tecniche del problema, tralasciando gli aspetti prettamente educativi del problema. Vi sono invece altri docenti che hanno la tendenza a cogliere, nel complesso generale del fenomeno, una serie di bisogni legati prevalentemente agli aspetti di "rischio". L'esperienza insegna che quest'ultimo tipo di atteggiamento è più diffuso tra i docenti che tendono ad occuparsi di questo tipo di problemi in quanto a loro volta genitori. Quest'ultima coincidenza rappresenta un'arma a doppio taglio: da un lato, l'interesse e l'esperienza personale possono rappresentare senza dubbio una "porta di accesso" al problema; dall'altro lato, vi è il rischio che l'insegnante viva il fenomeno attribuendogli valenze affettive e personalistiche, con il rischio di non riuscire ad individuare un proprio specifico ruolo di carattere più istituzionale, in quanto insegnante ed educatore.

Si coglie quindi la necessità di sviluppare nei docenti la capacità di mettere in atto un approccio partecipativo ed esperienziale nella formazione, basato sulla esperienza ma anche sulla creatività, in grado di suscitare nei ragazzi e nelle ragazze delle concrete capacità analitiche e propositive. In questo senso, riteniamo che una formazione sugli aspetti tecnici possa rappresentare una porta di accesso al problema: partendo da tali argomenti, è possibile comunque avviare un percorso formativo in grado di aprirsi a contenuti e modalità educative più ampie. A questo riguardo, data la complessità del fenomeno, che chiama in causa aspetti tecnici, informatici, psicologici, valoriali, ecc., si coglie un'ulteriore necessità, quella di sviluppare negli insegnanti la capacità di "uscire fuori" dal proprio ambito disciplinare,

sviluppando approcci di rete e di collaborazione con più figure all'interno e all'esterno della scuola.

### *I bisogni dei genitori*

Nel leggere i bisogni dei propri figli, in relazione all'uso che essi fanno dei Nuovi Media, emerge tra i genitori un duplice atteggiamento: da un lato, il fenomeno dei Nuovi Media viene vissuto in termini prettamente tecnici, e da tale atteggiamento deriva un forte senso di impotenza dei genitori nei confronti dell'esperienza "tecnologica" dei propri figli. Da un altro lato, emerge un forte vissuto di ansia, legato soprattutto agli aspetti di rischio che caratterizza la diffusione dei Nuovi Media tra il pubblico giovanile.

La conseguenza di tale atteggiamento è che un gran numero di genitori non riesce a leggere in termini educativi il problema e non appare in grado di interpretare in tal senso il proprio ruolo genitoriale. Tra l'altro, molti genitori, su questo tipo di argomenti, non nutrono particolari aspettative educative nei confronti della scuola, limitandosi ad evidenziare una generica necessità di soluzioni spicciole e pratiche, per risolvere i piccoli problemi della quotidianità. Vi è quindi la necessità di sviluppare nei genitori un atteggiamento diverso, aiutandoli a riscoprire le specifiche dimensioni educative del problema, con particolare riguardo alle responsabilità genitoriali chiamate in causa dal fenomeno.

### *I bisogni degli operatori e degli educatori dell'extrascuola*

La complessità e la eterogeneità del settore extrascolastico, rende necessaria la definizione di modelli di intervento diversi e complementari rispetto ai percorsi educativi e formativi che è possibile avviare nel contesto scolastico.

Va detto che, in questo e altri campi, il contesto dell'extrascuola è in grado di cogliere per primo una serie di problematiche, e questo a causa del forte grado di prossimità alla vita reale dei giovani, all'interno di un ambito relazionale meno vincolato e "disciplinato" rispetto a quanto avviene all'interno della scuola tradizionale. Per questo motivo, gli educatori dell'extrascuola rivendicano spesso una conoscenza maggiore dei fenomeni e anche un livello superiore/differente di bisogni: di tipo conoscitivo oppure legati alla necessità di sviluppare approcci partecipativi e di rete al problema, attraverso sinergie con le famiglie, il mondo della scuola, i servizi del territorio, le altre associazioni, ecc.

Va detto che anche nei contesti dell'educazione informale ed extrascolastica sono presenti alcuni nodi problematici irrisolti: fatta eccezione per alcune realtà di orientamento specificatamente pedagogico, non sempre tale dimensione viene assunta in modo consapevole, e di conseguenza non sempre vengono colte le opportunità educative che si riferiscono a fenomeni particolari, apparentemente non collegati in modo diretto al proprio campo di attività (es.: si pensi al carattere apparentemente estraneo al problema di realtà quali le Polisportive, le associazioni culturali, ecc.).

In realtà, a prescindere dalle finalità delle diverse realtà associative del territorio, è possibile sviluppare anche all'interno di tali contesti dei percorsi educativi sui Nuovi Media, che possono poggiare la loro strategia proprio sulle normali attività svolte da ciascuna organizzazione.

### *I bisogni del Comune e degli enti locali*

Nel nostro paese, il Comune rappresenta la dimensione istituzionale più vicina ai cittadini. È compito del Comune curare gli interessi dei cittadini e promuovere il bene comune, in rapporto a tutte le dimensioni vitali della cittadinanza sociale.

Anche nel settore dell'infanzia e dell'adolescenza, il Comune è chiamato a svolgere un'importante funzione di tutela, sancita dal dettato costituzionale e da una vasta gamma di provvedimenti legislativi. Tale ruolo di responsabilità è presente anche in riferimento a temi emergenti e innovativi, come quello del rapporto delle nuove generazioni con Internet e i Nuovi Media. Tuttavia, mentre nel caso di altri settori della cittadinanza sociale i Comuni possono vantare su una pluriennale esperienza, nel caso dei Nuovi Media la portata innovativa delle istanze legate a questo nuovo contesto rende necessario un forte approccio sinergico e di rete, in grado attivare e coordinare le competenze di diversi attori (scuola, famiglia, associazionismo volontariato, imprese, ecc.).

Le linee guida che presentiamo in questa sede offrono al Comune una possibile modalità concreta per assolvere a tale responsabilità. Ricordiamo a tale proposito che il Comune, all'interno di tale contesto di impegno, deve svolgere un ruolo proattivo, di regia

responsabilizzante nei confronti delle altre istituzioni locali. Tale ruolo è chiaramente strategico per la realizzazione e la buona riuscita dell'intervento.

## 2.2 ORGANIZZAZIONE: DAI BISOGNI AL PROGETTO

---

### 2.2.1 OBIETTIVI GENERALI

---

L'obiettivo immediato e generale è quello di promuovere un percorso di Media Education, capace di mettere insieme i diversi attori educativi (in contesti formali e non formali), e incentivare un confronto tra tali attori, basato sulle diverse visioni del fenomeno (minori e Nuovi Media) e sulle proprie esperienze (professionali, familiari, di vita, ecc.).

In base all'esperienza maturata sul campo, è possibile evidenziare gli obiettivi generali del percorso educativo che intende:

- a) facilitare negli adulti e nei minori un processo di riflessione sui bisogni che vengono soddisfatti dai giovani nell'utilizzo che essi fanno dei Nuovi Media. Tale comprensione dovrebbe consentire di ridurre il gap generazionale che divide i ragazzi e le ragazze dagli adulti, oltre a consentire allo stesso tempo una migliore gestione dei sentimenti di paura degli adulti, nei confronti di determinati strumenti multimediali.
- b) Promuovere presso tutti i soggetti coinvolti, la necessità di assumere in modo responsabile un ruolo educativo su tali fenomeni e mettere in atto azioni concrete, adeguate a tale ruolo.
- c) Promuovere in tali soggetti la necessità di passare da un modello di educazione inteso come "controllo" e "istruzione" ad un modello educativo capace di sviluppare nei ragazzi responsabilità, senso critico, autonomia e consapevolezza.
- d) Attraverso l'assunzione del modello teorico e metodologico qui proposto (capacità di leggere il fenomeno e intervenire su esso), promuovere la **sostenibilità** nel tempo del ruolo educativo dei diversi attori coinvolti. Uno dei vantaggi di tale approccio, è che grazie alla sostenibilità raggiunta, gli attori coinvolti non avranno più necessità di un intervento specialistico esterno per poter svolgere il proprio ruolo educativo.

Nello specifico, il modello di intervento proposto, prevede la realizzazione di **tre percorsi paralleli** di Media Education, in tre diversi ambiti: la scuola, l'extrascuola e le famiglie/genitori. All'interno di ciascun ambito, vengono presi in considerazione specifici e diversi bisogni e ambiti problematici, riferiti alle diverse fasce di età coinvolte dal fenomeno.

Prima di entrare nel merito del programma di attività, una importante premessa di carattere organizzativo: anche se il progetto prevede un percorso differenziato per ciascun macro-contesto educativo, l'intero modello di intervento va guidato attraverso una regia comune e complessiva, con spazi di coordinamento e vari tipi di azioni comuni. Nello specifico, si individua un importante ruolo di **regia e coordinamento** dell'ente locale (in genere l'amministrazione comunale), che deve promuovere il coinvolgimento dei possibili partecipanti al percorso, oltre che la cura di varie e ampie azioni di comunicazione sociale, rivolte all'opinione pubblica complessiva, ai media locali, ecc.

### 2.2.2 LA PROGETTAZIONE DELLA FASE OPERATIVA

---

Prendendo spunto dall'esperienza di Lissone, presentiamo a titolo di esempio un possibile modello di regia/coordinamento del percorso. È importante ribadire che tale modello non esaurisce possibilità alternative di coordinamento, che dipendono anche dagli assetti istituzionali e dalle esperienze di lavoro in rete che caratterizzano ciascuna realtà locale.

Nel caso concreto dell'esperienza di Lissone, la prima fase di lavoro si è svolta attraverso una serie di incontri organizzativi con alcuni referenti politici e tecnici del Comune di Lissone, committente del progetto. Grazie a tale fase preliminare, è stato possibile identificare e poi coinvolgere varie agenzie educative del territorio, in gran parte aderenti ad una realtà di coordinamento già esistente, denominata Tavolo "Spazio Aperto", supervisionata dal Comune. È importante sottolineare che è proprio all'interno di tale Tavolo di lavoro che alcune agenzie del territorio avevano espresso, in base alla loro diversa esperienza e prospettiva, l'esigenza di intervenire sulle modalità di utilizzo dei Nuovi Media da parte dei minori. Su un piano più generale, la fase propedeutica del progetto deve necessariamente trovare uno sbocco concreto nell'approvazione

## 2

di un programma di attività, condiviso e comunque valutato dagli attori del territorio che si intende coinvolgere. Tale accordo/progetto può assumere la forma di vero e proprio “patto” (protocollo d’intesa, convenzione, ecc.), tra il Comune e gli attori da coinvolgere, al cui interno definire ruoli, azioni e responsabilità.

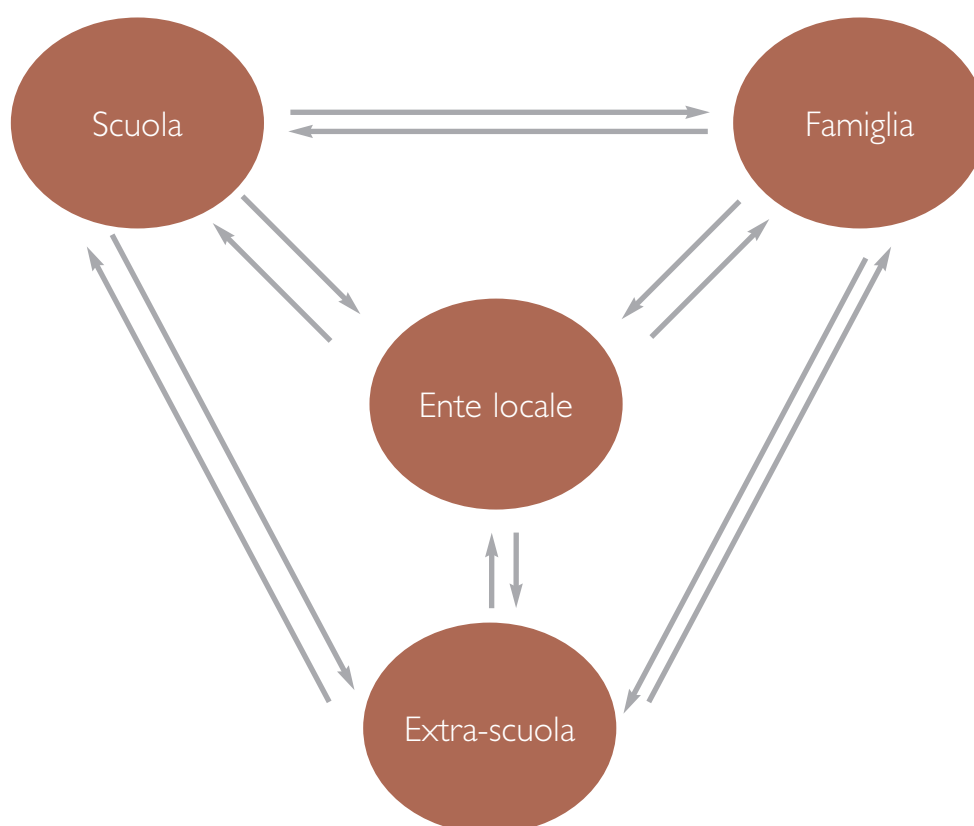
### *Piccole grandi cautele...*

#### **...per gli amministratori locali**

☞ **Attenzione al lavoro in rete:** la realizzazione del percorso è sicuramente favorita dall’esistenza nel territorio di un lavoro di rete tra le istituzioni e i vari soggetti pubblici e privati. Nello specifico, è oltremodo utile la presenza di “tavoli” tematici, sul tema educativo o giovanile, in grado di sostenere il percorso del progetto e sviluppare comunque nel tempo un percorso stabile di confronto su temi connessi. In un certo senso, la creazione di tale luogo di confronto, la progettazione condivisa, la valutazione, ecc., potrebbero costituire uno degli obiettivi specifici del progetto.

☞ **Assunzione di un ruolo pro-attivo: visibilità e ricaduta del percorso:** il successo dell’iniziativa è strettamente legato alla capacità delle istituzioni di informare, animare, sensibilizzare e coinvolgere. Tale azione è possibile attraverso diverse forme: comunicazione alla cittadinanza degli eventi-chiave, conferenza stampa di lancio del progetto, diffusione di locandine, pubblicizzazione del Safer Internet Day<sup>6</sup> e di altri eventi aperti alla cittadinanza, ecc. Se non vengono promossi tali momenti informativi, nel corso di tutto il percorso, vi è il concreto rischio di un progressivo calo di partecipazione e di interesse.

### **STRUTTURA-TIPO DEL GRUPPO DI LAVORO**



<sup>6</sup> Il Safer Internet Day è la giornata istituita dalla Commissione Europea, nell’ambito del programma Safer Internet, per la promozione di un utilizzo sicuro e responsabile dei Nuovi Media tra i più giovani.

## 2.3 COMPETENZE: COSA È NECESSARIO FARE?

---

Pur disponendo di una regia complessiva e unificante, il progetto è finalizzato al raggiungimento di una serie di obiettivi generali e specifici, all'interno di ciascun ambito di lavoro (scuola, extrascuola e famiglie). In riferimento a tali obiettivi, il percorso prevede una serie di possibili attività concrete.

### 2.3.1 IL PERCORSO ALL'INTERNO DELLE SCUOLE

---

#### Obiettivi generali e specifici:

- a) sviluppare un percorso di Media Education in ambito scolastico, in grado di coinvolgere alunni dai 7 ai 15 anni, attraverso l'azione di un gruppo di docenti di riferimento, denominati insegnanti-pilota;
- b) promuovere negli attori scolastici la consapevolezza che anche la scuola può assumere un concreto ruolo educativo rispetto ai fenomeni in oggetto;
- c) formare gli operatori scolastici (docenti e altri soggetti), sui temi della Media Education, in modo da poter assicurare nel tempo una presa in carico autonoma del fenomeno;
- d) superare gli approcci tradizionali di formazione, a favore di metodologie formative partecipative ed esperienziali;
- e) attribuire ai diversi attori presenti nella scuola una serie di compiti di diffusione e sensibilizzazione, attraverso specifici modelli di intervento;
- f) superare la tendenza generale di considerare il fenomeno in termini squisitamente tecnici e di controllo;
- g) riuscire a sviluppare un approccio di rete e collaborazione con più figure all'interno della scuola, aiutando i docenti a spingersi oltre il proprio ambito disciplinare.

#### Azioni e contesti organizzativi

Chi deve e può essere coinvolto all'interno della scuola? Che tipo di azioni è possibile realizzare? Le attività nella scuola devono necessariamente svilupparsi all'interno di un percorso temporale che coincide con l'anno scolastico (settembre-giugno). Tali attività comprendono, in sintesi:

- attività di formazione rivolte agli insegnanti-pilota;
- attività di Media Education nelle classi-pilota;
- eventi di sensibilizzazione all'interno della scuola, rivolti a tutte le classi (ad esempio in occasione del Safer Internet Day, previsto per la seconda settimana di febbraio);
- organizzare momenti di condivisione con i genitori, relativamente agli obiettivi e ai risultati raggiunti dal progetto. Lo scopo di tali incontri è quello di incrementare la sinergia scuola-famiglia. Nel corso di tali incontri è utile distribuire ai genitori del materiale informativo e di supporto educativo<sup>7</sup>;
- all'interno del collegio docenti, promuovere e organizzare momenti di informazione/condivisione in itinere, relativamente all'andamento del percorso;
- *sensibilizzazione "a cascata"*.

È fortemente auspicabile che l'intero complesso delle attività sopraindicate sia inserito all'interno del POF (Piano di Offerta Formativa), o quantomeno integrato in modo formale all'interno del programma didattico previsto per l'anno scolastico. Ricordiamo, a tale proposito, che l'inserimento di tali attività all'interno del POF deve avvenire entro il mese di settembre. Data la presenza dei mesi estivi, tutto il lavoro di progettazione condivisa e di programmazione delle attività all'interno della scuola deve quindi svilupparsi in breve tempo, con una particolare concentrazione di attività in coincidenza dei mesi di giugno e settembre.

---

#### *Piccole grandi cautele...* ...per i dirigenti scolastici

☞ **Percorso e non "progetto"**: è importante trasmettere agli insegnanti e ai dirigenti scolastici l'informazione che si stanno muovendo all'interno di un percorso didattico, che va integrato nella proposta formativa organica della scuola. Non si tratta quindi di attività spot, da realizzare una tantum.

<sup>7</sup> 2008, Save the Children, Adiconsum e Coordinamento Genitori Democratici, "Educazione e Nuovi Media" Guida per i genitori.



L'inserimento del percorso all'interno del POF può aiutare a trasmettere tale cambiamento di mentalità.

In riferimento all'elenco di possibili attività che abbiamo precedentemente evidenziato, è importante approfondire almeno due aspetti.

Un primo aspetto riguarda i contenuti della formazione. È bene sottolineare che i momenti e le occasioni formative che si intendono realizzare non sono di tipo tradizionale. Si tratta infatti di momenti formativi che non hanno solamente l'obiettivo di trasmettere dei contenuti, quanto quello di trasmettere capacità autonoma di leggere i fenomeni giovanili e predisporre idonei modelli di intervento educativi.

Nell'idea originaria del progetto, ogni docente, a prescindere dalle proprie competenze e dalla disciplina di riferimento, può avviare un percorso di Media Education all'interno della propria classe, in quanto tale attività non va ridotta al puro tecnicismo, né mira semplicemente alla trasmissione di abilità e di competenze puramente tecniche. La disponibilità di infrastrutture e strumenti informatici, infatti, non è quasi mai garanzia di un'alfabetizzazione tecnica di base, né di un approfondimento teorico sui sistemi e sui meccanismi di funzionamento dei Nuovi Media. Tale capacità di approfondimento si spinge ben oltre l'area disciplinare tecnologica in quanto, trattandosi di strumenti che consentono di comunicare e conoscere, le competenze richieste per un uso appropriato di tali tecnologie riguardano tutti i campi d'esperienza e tutte le discipline.

A tale riguardo, insegnanti e studenti sono chiamati a svolgere un ruolo attivo: gli insegnanti, da un lato, sono stimolati a sperimentare nuovi metodi e tecniche di coinvolgimento nella didattica, volte alla cooperazione e alla collaborazione fra ragazzi e ragazze, oltre al rispetto delle aspettative e delle esigenze individuali. Gli studenti, dal canto loro, imparano a stare in classe in modo diverso, diventando più aperti al dialogo, alla discussione e allo scambio delle idee, anche a distanza, sia fra docenti che fra compagni. Attraverso questa didattica, può emergere in classe il mondo dei ragazzi e delle ragazze, il modo in cui essi si rappresentano ed utilizzano i Nuovi Media, i loro interessi, i loro pensieri, le loro emozioni, tutto ciò insomma che orienta il loro comportamento nell'utilizzare tali strumenti. Aiutandoli a riflettere su tali dimensioni, la Scuola può aiutare i minori ad essere più consapevoli e responsabili nell'utilizzo specifico dei vecchi e Nuovi Media, nell'esercitare i propri diritti e doveri in senso più ampio, nel comportarsi in modo più responsabile e quindi più sicuro, per sé e per gli altri.

### *Piccole grandi cautele... ...per i dirigenti scolastici*

☞ Il bisogno di conoscenza tecnica può influenzare negativamente la capacità di giudizio dei docenti sulla partecipazione a percorsi formativi di taglio innovativo: il docente si attende un corso di formazione tradizionale, basato sulla trasmissione di nozioni e informazioni tecniche, e si trova invece di fronte ad un percorso di taglio innovativo, di cui non si comprende fino in fondo la reale necessità.

### **La sensibilizzazione a cascata**

Un secondo aspetto che riveste una certa importanza, anche in considerazione del forte grado di innovazione che caratterizza tale metodologia, risiede nella *"sensibilizzazione a cascata"*. Che cosa intendiamo con tale termine?

**Per meccanismo di sensibilizzazione** secondo un **"modello a cascata"** intendiamo un processo orizzontale di contagio "a macchia d'olio", che si attiva attraverso il coinvolgimento di una serie di attori che si fanno responsabili di sensibilizzare e informare altre persone, all'interno di un medesimo contesto sociale, professionale, comunitario, ecc.

Nel nostro caso, la sensibilizzazione a cascata è attivata da un gruppo ristretto di insegnanti-pilota, adeguatamente formati e introdotti al modello educativo di riferimento<sup>8</sup>. A tali soggetti viene chiesto di informare e sensibilizzare altri soggetti di riferimento, nel loro stesso ambiente



sociale di riferimento (altri educatori, altri insegnanti, ecc.).

Il termine “a cascata” richiama un concetto utilizzato in varie scienze sociali<sup>9</sup>, e vuole trasmettere l'idea di un coinvolgimento progressivo e crescente, non necessariamente a carattere verticale. Nel corso della sensibilizzazione a cascata si garantisce la diffusione e il contagio di determinate idee, a patto che si presti una certa attenzione al metodo e alle modalità tecniche con cui tale processo viene avviato e implementato. Nel contesto scolastico, agli insegnanti-pilota si richiedono i seguenti compiti:

- a) partecipare ad un percorso di formazione;
- b) sviluppare nel concreto dei percorsi di Media Education all'interno delle proprie classi-pilota;
- c) divenire, nell'ambito scolastico, un punto di riferimento sui temi della Media Education;
- d) svolgere un ruolo di attivazione/sensibilizzazione nei confronti degli altri docenti (la cosiddetta sensibilizzazione a cascata);
- e) a lungo termine, sviluppare rapporti di collaborazione e di rete con tutti gli altri insegnanti-pilota, presenti nelle altre scuole del territorio.

---

### *Piccole grandi cautele...*

#### *...per i dirigenti scolastici*

☞ Il modello di sensibilizzazione a cascata funziona a patto che sussistano una serie di condizioni, in parte legate alle strategie di scelta e formazione degli insegnanti-pilota, in parte legate all'assunzione di responsabilità da parte dei dirigenti scolastici nell'assumere l'importanza della tematica, nel creare rete tra i docenti, nell'assicurare continuità al Progetto, eventualmente anche nel destinare risorse. A questo riguardo è necessario tenere bene in considerazione alcuni pre-requisiti, nella fase di selezione dei docenti disponibili per svolgere tale ruolo:

- la motivazione dei docenti;
  - la confidenza degli stessi nell'utilizzo di metodologie didattiche partecipative;
  - l'interesse alle tematiche della Media Education;
  - la disponibilità a sperimentare, anche in classe, l'utilizzo dei Nuovi Media, ecc.
- 

### **Una scaletta dei tempi, nel contesto scolastico**

Allo scopo di chiarire meglio il carico di lavoro complessivo del percorso, vi proponiamo una **possibile scaletta** dei tempi da rispettare, per consentire l'avvio delle attività all'interno della scuola:

1. **marzo-aprile** (all'interno del tavolo o altro luogo di regia/coordinamento del progetto): definizione della proposta per un percorso di Media Education all'interno della scuola;
2. **maggio-giugno**: presentazione della proposta al collegio docenti di ciascun istituto coinvolto. La presentazione della proposta può avvenire ad opera del dirigente scolastico che fa parte del tavolo di lavoro/gruppo di coordinamento. È importante ricordare che tale proposta deve specificare le varie scadenze temporali del progetto, tra cui la necessità di programmare in tempo gli eventi/attività che saranno realizzate in occasione del Safer Internet Day e altri tipi di eventi pubblici previsti nel corso del progetto;
3. **luglio-settembre**: approvazione della proposta da parte del collegio docenti ed eventuale presentazione della proposta al consiglio d'istituto;
4. **settembre**: selezione che andrebbe operata in base alla motivazione del docente, si procede all'individuazione di un numero adeguato di insegnanti-pilota;
5. **ottobre-febbraio**: percorso formativo (rivolto agli insegnanti-pilota) e attività di Media Education nelle classi-pilota, ad opera degli insegnanti-pilota supportati da un percorso di formazione e supervisione;
6. **dicembre-febbraio**: organizzazione di eventi/attività in grado di coinvolgere tutta la scuola, in occasione del Safer Internet Day (seconda settimana di febbraio). Tali attività possono essere programmate dal gruppo di insegnanti-pilota di uno stesso istituto, e devono essere realizzate con il coinvolgimento attivo di tutti i ragazzi e di tutte le ragazze;
7. **marzo-maggio**: fase di sensibilizzazione a cascata. In ogni scuola, gli insegnanti-pilota

<sup>9</sup> 2009, Save the Children  
“Educazione e Nuovi Media”  
Manuale per Insegnanti.

<sup>9</sup> Ad esempio, in statistica e sociologia, il campionamento a cascata (o a valanga), è una forma non probabilistica di campionamento, in cui le persone scelte inizialmente per il campione sono utilizzate come informatori per individuare altre persone dotate di caratteristiche simili. Ad esempio, una persona senza fissa dimora indica al ricercatore il luogo dove è possibile trovare un'altra persona senza fissa dimora da intervistare, e così a seguire.

condividono con i loro colleghi l'esperienza maturata, invitandoli ad avviare dei percorsi di Media Education all'interno delle loro classi. In questo modo è possibile estendere le attività di sensibilizzazione inizialmente limitate ad un numero ristretto di classi, ad un numero maggiore di alunni;

8. **maggio-giugno:** eventi finali (es.: feste finali, mostre ed esposizioni dei lavori prodotti dai ragazzi e dalle ragazze), nel corso del quale il dirigente scolastico riconosce il lavoro svolto dagli insegnanti e dalle classi-pilota, comunicando ai genitori il raggiungimento degli obiettivi.

---

#### *Piccole grandi cautele...*

#### **...per i docenti e i dirigenti scolastici**

☞ Il coinvolgimento delle famiglie e degli organi consultivi all'interno della scuola: si tratta di un aspetto strategico, che può influire in modo determinante sull'esito del progetto. Ricordiamo che un percorso di questo tipo, che si caratterizza per un forte taglio innovativo, nei contenuti e nella metodologia di lavoro, può funzionare meglio se l'oggetto di lavoro e il taglio procedurale vengono condivisi (o quantomeno comunicati) a tutta la scuola, genitori compresi. A tale scopo vanno colte tutte le occasioni possibili di incontro e confronto (consiglio di classe, consiglio di istituto, collegio docenti, assemblee dei genitori, ecc.).

---

### **2.3.2 IL PERCORSO NEL SETTORE EXTRASCUOLA**

---

#### **Obiettivi generali e specifici:**

- a) sviluppare un percorso di Media Education in ambito extrascolastico, in grado di coinvolgere bambini e bambine e adolescenti in età scolastica, attraverso l'azione di un gruppo di operatori di riferimento, denominati "operatori-pilota";
- b) promuovere negli attori sociali coinvolti la consapevolezza che anche il settore extrascuola può assumere un concreto ruolo educativo rispetto ai fenomeni in oggetto, valorizzando la prossimità relazionale che distingue tale ambito di lavoro;
- c) formare gli operatori sociali e gli educatori sui temi della Media Education, in modo da poter assicurare nel tempo una presa in carico autonoma del fenomeno;
- d) attribuire agli operatori-pilota una serie di compiti di diffusione e sensibilizzazione, nel proprio settore, attraverso specifici modelli di intervento;
- e) riuscire a sviluppare un approccio di rete e collaborazione con più figure all'interno del territorio, aiutando gli operatori a spingersi oltre il proprio ambito di lavoro.

#### **Azioni e contesti organizzativi**

Chi deve e può essere coinvolto all'interno del settore extrascuola? Che tipo di azioni è possibile realizzare? Presentiamo in questa parte del testo alcune indicazioni utili per l'avvio di un percorso di Media Education nel contesto extrascolastico. Le attività proposte devono svilupparsi anch'esse all'interno di un percorso temporale che coincide con l'anno scolastico (settembre-giugno), in quanto alcuni degli interventi che si devono realizzare sono comuni anche agli attori della scuola e devono per questo motivo seguire le scansioni dell'anno scolastico. Tuttavia, rispetto alla scaletta dei tempi da rispettare che abbiamo evidenziato per il contesto scolastico, esiste per il settore dell'extrascuola, una minore esigenza di inquadramento burocratico delle attività. Allo stesso tempo, vi è per il settore dell'extrascuola la possibilità di progettare e realizzare attività anche in periodi che non coincidono con l'anno scolastico. Resta comunque ferma anche per l'extrascuola la necessità di rispettare alcune scadenze temporali del progetto, in quanto alcune delle attività proposte (es.: la formazione), sono comuni anche ad altri attori coinvolti dal progetto.

Sarebbe importante, a questo riguardo, promuovere nel settore dell'extrascuola la capacità di coordinarsi con gli attori del territorio, sia per quanto riguarda le diverse fasi del progetto che, in senso più generale, rispetto alla possibilità di sviluppare in modo stabile approcci e modelli di lavoro in rete.

Per tutti i motivi sopraindicati, anche nel settore extrascuola è necessario un momento preliminare di progettazione, che può essere gestito dal tavolo/gruppo di coordinamento, in modo congiunto con gli altri attori coinvolti dal progetto. Alcuni momenti di progettazione possono essere invece più specifici, in quanto legati alla natura e alle competenze specifiche dell'extrascuola.

Le attività di Media Education che è possibile realizzare nel contesto extrascolastico sono sostanzialmente le stesse che è possibile realizzare all'interno della scuola, pur con i dovuti adattamenti. A questo proposito è possibile fare riferimento alle schede di attività del Manuale per Insegnanti.<sup>10</sup>

In sintesi, le attività che è possibile avviare nel settore dell'extrascuola sono le seguenti:

- attività di formazione rivolte agli operatori ed educatori-pilota;
- attività di Media Education nei contesti extrascolastici, realizzate dagli operatori/educatori-pilota;
- organizzazione autonoma o partecipazione agli eventi di sensibilizzazione previsti dal progetto, all'interno della scuola o in altri contesti (ad esempio in occasione del Safer Internet Day, previsto per la seconda settimana di febbraio);
- al fine di incrementare le sinergie e la capacità comunicativa con le famiglie, organizzare momenti di condivisione con i genitori, relativamente agli obiettivi e ai risultati raggiunti dal progetto (nel corso di tali incontri è possibile distribuire ai genitori del materiale informativo e di supporto educativo<sup>11</sup>);
- sensibilizzazione "a cascata": anche nel contesto dell'extrascuola, gli operatori/educatori si devono impegnare a sensibilizzare e condividere l'esperienza formativa con altri operatori/educatori della stessa struttura di appartenenza.

---

#### *Piccole grandi cautele...*

#### *...per gli operatori/educatori-pilota*

☞ Alcuni degli operatori/educatori dell'extrascuola hanno incarichi temporanei o sono volontari: ciò implica una serie di aspetti critici, relativamente alla stabilità delle figure nel tempo, alla disponibilità di tempo, ecc. È bene quindi selezionare operatori consapevoli della responsabilità e dell'impegno richiesto, soprattutto con riferimento al contesto dell'extrascuola.

---

### **2.3.3 IL PERCORSO PER I GENITORI E LE FAMIGLIE**

---

Anche nel caso del lavoro con le famiglie è necessario un momento preliminare di progettazione, che può essere gestito dal tavolo/gruppo di coordinamento, in modo congiunto con gli altri attori coinvolti dal progetto. Sarebbe utile a questo riguardo il coinvolgimento delle associazioni di genitori o di famiglie, in modo da poter favorire la partecipazione, l'efficacia delle attività e la ricchezza dei contenuti.

#### **Obiettivi generali e specifici:**

- a) organizzare momenti di confronto e sensibilizzazione sul tema dei Nuovi Media, rivolti a famiglie con figli in età compresa tra 7 e 15 anni;
- b) sostenere i genitori nella gestione del proprio ruolo educativo rispetto ai fenomeni in oggetto;
- c) fornire ai genitori gli strumenti per una presa in carico autonoma di possibili azioni educative;
- d) superare anche nei genitori la tendenza generale a considerare il fenomeno in termini squisitamente tecnici e di controllo;
- e) riuscire a migliorare in senso generale il livello di comunicazione e la qualità del patto educativo tra scuola e famiglie, con speciale attenzione al tema dei Nuovi Media.

Per quanto riguarda le possibili attività da realizzare con il coinvolgimento dei genitori, tali azioni possono svilupparsi all'interno di due distinti ambiti di operatività, parallele e convergenti all'interno di una medesima cornice progettuale.

<sup>10</sup> 2009, Save the Children  
"Educazione e Nuovi Media"  
Manuale per Insegnanti.

<sup>11</sup> 2008, Save the Children,  
Adiconsum e Coordinamento  
Genitori Democratici, "Educazione e  
Nuovi Media" Guida per i genitori.

## 2

Un primo gruppo di attività è rivolto a coinvolgere direttamente i genitori, attraverso conferenze, incontri di sensibilizzazione, laboratori, seminari, ecc. Tali attività, promosse dall'ente locale nell'ambito del periodo temporale di riferimento del progetto, possono essere realizzate da vari attori sociali del territorio (associazioni di genitori, oratori, centri di aggregazione), e sono rivolte ad intercettare quei genitori che esprimono in modo autonomo un certo interesse verso la tematica in questione.

Un secondo gruppo di attività si sviluppa invece all'interno di quelle specifiche scuole e realtà del settore extrascolastico che partecipano al percorso. In questo caso, i genitori sono chiamati a partecipare ad eventi ed iniziative organizzate dai loro stessi figli e dai relativi insegnanti/educatori (ad es.: partecipazione al Safer Internet Day, alle feste finali, alle mostre ed esposizioni dei lavori prodotti dai ragazzi e dalle ragazze, ecc.).

---

### *Piccole grandi cautele...*

#### **...per l'ente locale rispetto al coinvolgimento di genitori e famiglie**

☞ Capire quali sono i possibili canali e i contesti per essere in grado di contattare e coinvolgere i genitori.

☞ Creare le condizioni affinché i momenti di incontro e scambio siano seguiti in modo adeguato, tenendo conto della complessità, eventualmente coinvolgendo in alcuni momenti degli esperti sul tema.

---

esc

F1

F2

/

!

“

2

£

3

### 3

## DURANTE E DOPO IL PROGETTO: LO SPAZIO PER LA VALUTAZIONE E LA VERIFICA DELLE ATTIVITÀ

**A**llo scopo di rilevare l'efficacia del progetto e leggerne l'impatto sulla realtà locale, l'esperienza conferma l'utilità di una ricerca-azione, in grado di monitorare e valutare il processo e gli esiti delle attività, nel corso di attuazione del progetto, fino alla sua conclusione. Lo scopo di tale percorso di studio è anche quello di sensibilizzare ulteriormente gli attori-chiave, attraverso momenti di analisi, nella dimensione individuale e di gruppo. Uno degli aspetti positivi di questo tipo di ricerca-azione risiede nel fatto che tale attività di valutazione consente agli operatori una riflessione tempestiva e in corso d'opera sul significato, l'impatto e la portata delle proprie azioni, favorendo processi di partecipazione, maggiore consapevolezza e capacità di riorientare *in progress* l'intervento.

Le attività della ricerca-azione si possono concentrare in corrispondenza delle fasi fondamentali del progetto, attraverso l'utilizzo di strumenti costruiti ad hoc. In questo caso, l'approccio prescelto per questo tipo di ricerca-azione è di tipo qualitativo, in quanto lo scopo è quello di far emergere in modo aperto i nodi critici e gli aspetti positivi emergenti dalle attività, cogliendo anche i livelli di soddisfazione dei partecipanti al progetto ed aspetti talvolta sommersi, di cui gli stessi attori possono essere inconsapevoli. Allo stesso tempo, è utile raccogliere anche dati di tipo quantitativo, in grado di monitorare l'andamento del progetto (numero di partecipanti, tasso di partecipazione, principali dati socio-anagrafici dei partecipanti, informazioni sulle caratteristiche delle scuole/classi coinvolte, ecc.).

Le informazioni raccolte durante il percorso di valutazione e verifica possono essere utili per la riprogettazione delle attività, la ridefinizione di alcuni degli obiettivi specifici, ecc.

La realizzazione della ricerca-azione va affidata a operatori esterni competenti e qualificati nel settore delle indagini psicosociali, anche al fine di evitare la sovrapposizione di più ruoli all'interno dello stesso progetto (ad esempio, appare sconsigliabile affidare agli insegnanti coinvolti nelle attività di Media Education altri compiti di ricerca e analisi, tra cui la valutazione delle proprie attività).

Non è questa la sede per una disamina approfondita delle possibili metodologie di implementazione della ricerca-azione. Ricordiamo in estrema sintesi che tra le varie metodologie di ricerca implementabili vanno senz'altro annoverati i focus group con i partecipanti al percorso, suddivisi per target o di taglio più generale e le interviste con i testimoni privilegiati del progetto (rappresentanti del Comune, dirigenti scolastici, insegnanti, genitori, educatori dell'extrascuola, ecc.).

F3

F4

F5

\$

%

## APPENDICE I

### A. I numeri del Progetto

ISTITUTI INTERESSATI	Scuola primaria Buonarroti Scuola primaria Moro Scuola Primaria San Mauro Scuola primaria De Amicis Scuola secondaria I° Croce Scuola secondaria I° Farè Scuola secondaria I° De Amicis sede Scuola secondaria I° De Amicis - Bareggia ISIS Enriques - Europa Unita	9
INSEGNANTI PILOTA		16
GENITORI che hanno partecipato alle conferenze		140
ALUNNI/E coinvolti/e		2.235
EDUCATORI E OPERATORI della rete degli ORATORI		9
RAGAZZI/E coinvolti/e		circa 40

### B. Gli Attori coinvolti

<i>Istituti scolastici</i>	<i>Extrascuola</i>
ISIS "Enriques-Europa Unita" (ragioneria e liceo) Dirigente: prof.ssa Crippa Maria Luisa	Comunità pastorale lissonesi Oratori di Lissone Ref. Don Andrea Molteni
Scuola secondaria di I° "Croce - Farè" (2 plessi distinti) Dirigente: prof.ssa Sestetti Patrizia	
Istituto comprensivo "De Amicis" plesso "Santa Margherita" e plesso "Bareggia" Scuola primaria "De Amicis" Dirigente: prof.ssa Cavalletti Lorenza	Centro giovanile Cubotto
I° Circolo Didattico - plesso "Buonarroti" Dirigente: prof. Benzo Pietro	Genitori gruppo Gen-essere
II° Circolo Didattico - plesso "Moro" e plesso "San Mauro" Dirigente: prof.ssa Rutigliano Giulia	Genitori: Carabelli Maria Luisa, Cattai Gianna, Atzeni Paola
<i>Comune di Lissone</i>	
Angela Levatino	Dirigente del Settore Istruzione, Politiche Giovanili e per l'Infanzia del Comune
Lisa Reffo	Referente del Progetto per il Comune
Marco Gatti	Funzionario del Settore Istruzione, Politiche Giovanili e per l'Infanzia del Comune
William Pioltelli	Incaricato Comunale per le Politiche Giovanili

### C. Gli operatori di Save the Children e di Adiconsum

Maria Elisa Marzotti - StC	Ideatrice e coordinatrice del Progetto Relatrice Conferenze per i genitori e gli educatori
Elisabetta Papuzza - StC	Progettista della formazione formatori Formatrice insegnanti ed educatori



	Responsabile scientifica della ricerca-azione e coordinamento tecnico Relatrice Conferenze per i genitori e gli educatori
Mauro Cristoforetti - StC	Progettista della formazione formatori Coordinatore settimana di sensibilizzazione Educatore nelle attività con ragazzi e ragazze Relatore Conferenze per i genitori e gli educatori Formatore insegnanti ed educatori
Brunella Greco - StC	Ricercatrice della ricerca-azione
Antonio Stavole - Adiconsum	Coordinatore settimana di sensibilizzazione Relatore Conferenze per i genitori e gli educatori Educatore nelle attività con ragazzi e ragazze
Sonia Di Simine - Adiconsum	Educatore nelle attività con ragazzi e ragazze
Marco Vignola - Adiconsum	Educatore nelle attività con ragazzi e ragazze

## D. Gli strumenti di lavoro

Nel tentativo di incoraggiare e supportare genitori, educatori e insegnanti nell'assunzione del ruolo educativo e di accompagnamento dei propri figli e studenti Save the Children ed Adiconsum hanno promosso due Guide<sup>12</sup> utili per conoscere gli strumenti e comprendere il senso della relazione che i ragazzi hanno sviluppato con essi.



### ***Educazione e Nuovi Media, diritti e responsabilità verso una cittadinanza digitale.***

È un manuale per insegnanti, ricco di risorse didattiche e percorsi di Media Education. Offre agli insegnanti strumenti didattici per intraprendere con i propri alunni un percorso verso la consapevolezza dei propri diritti online nell'utilizzo delle più recenti tecnologie, in particolare Internet e cellulari, nello spirito della Convenzione ONU sui diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (1989). L'intervento è pensato per gli alunni della scuola primaria (8-10 anni) e secondaria di primo (11-13 anni) e secondo grado (biennio, 14-15 anni).

Il contenuto del manuale è diviso in tre parti:

1. la prima parte propone una lettura del rapporto che i giovani di oggi hanno con i Nuovi Media e sviluppa il tema della responsabilità e della sicurezza;
2. la seconda parte descrive una proposta per la scuola in un'ottica di New Media Education: nel capitolo sono illustrati i motivi per cui Save the Children si occupa di media, l'approccio metodologico di Save the Children basato sui diritti e gli strumenti utilizzati;
3. l'ultima parte è pensata come un vero e proprio Manuale operativo-didattico, contenente una serie di schede di attività da portare avanti con il gruppo classe.



### ***Educazione e Nuovi Media, la guida per i genitori.***

In questa guida:

- cerchiamo di analizzare i bisogni, le motivazioni e le emozioni che stanno dietro l'utilizzo degli strumenti multimediali da parte dei ragazzi, al fine di comprendere meglio perché li usano, come li usano e da cosa possono dipendere eventuali comportamenti rischiosi;
- proviamo a capire come tali strumenti entrano in relazione con noi adulti, cosa rappresentano per noi e come si inseriscono nel rapporto con i nostri figli;
- proponiamo, infine, un modello educativo, affinché nell'utilizzo dei Nuovi Media bambini e bambine, ragazzi e ragazze siano in grado di sviluppare una serie di competenze (il senso critico, l'autonomia di pensiero e il senso di responsabilità, ecc.) e agiscano in nome di determinati valori (il rispetto di sé e dell'altro, della legalità, ecc.).

Allo stesso tempo, offriamo alcuni suggerimenti per aiutare il genitore.

La struttura della guida prevede quattro sezioni principali in base ad altrettanti strumenti

<sup>12</sup> Questi e altri materiali sono prodotti nell'ambito dei progetti cofinanziati dal programma Safer Internet della Commissione Europea.



# 4

tecnologici:

1. Il cellulare
2. Internet
3. I videogiochi
4. La TV.

Ogni sezione, a sua volta, contiene:

- una situazione tipica tra genitore-figlio o figlia alle prese con i Nuovi Media;
- un'analisi della situazione rappresentata nella scena e una sua possibile interpretazione in base ai ruoli degli attori coinvolti, alle loro dinamiche relazionali, alle problematiche emerse, ecc.;
- le piste educative: cioè una serie di riflessioni, sollecitazioni e percorsi possibili su come intervenire da un punto di vista educativo;
- un media dizionario che offre spiegazioni in linguaggio corrente sugli strumenti e sulle sue funzioni tecniche inerenti la singola situazione.

Segue una parte generale in cui i contenuti delle singole situazioni rappresentate, vengono ripresi e riproposti secondo le principali tematiche educative emerse.

---

## E. I riferimenti bibliografici e la sitografia

2008, Save the Children, Adiconsum e Coordinamento Genitori Democratici, "Educazione e Nuovi Media" Guida per i genitori, Roma.

2009, Save the Children "Educazione e Nuovi Media" Manuale per Insegnanti, Roma.

[www.easy4.it](http://www.easy4.it)

[www.sicuriinrete.it](http://www.sicuriinrete.it)

[www.stop-it.org](http://www.stop-it.org)

[www.tiseiconnesso.it](http://www.tiseiconnesso.it)

[www.saferinternet.org](http://www.saferinternet.org)

## APPENDICE II

---

### **La città di Lissone. Alcuni riferimenti sociali, economici e culturali**

La storia della città di Lissone inizia nel I secolo d.C. e nel tempo il piccolo villaggio si sviluppa fino ad ottenere la qualifica di “borgo” e a cingere l’abitato di mura e fossato (XII secolo). Nel 493 d.C. Lissone veniva chiamata, come altri paesi limitrofi, corte reale. Fu sempre un comune poco produttivo, a causa della scarsità di corsi d’acqua e la lontananza dalle vie di comunicazione. Tra l’XI e il XII secolo si insediarono nel paese gli Umiliati, un movimento religioso che introdusse la lavorazione della lana e la tessitura dei panni. Dopo le guerre tra i Comuni, le lotte tra le Signorie e la fine della dominazione spagnola, i lissonesi si ritrovarono agli stenti e con poche risorse per la sopravvivenza. Con il trattato di Aquisgrana (1748) il territorio passò agli austriaci, i quali apportarono notevoli migliorie in campo agricolo ed industriale. Col benessere cominciarono ad essere costruite anche le numerose ville nobiliari. La soppressione dell’Università dei legnamari di Milano favorì il ritorno al paese d’origine di numerosi artigiani che svilupparono notevolmente il settore mobiliario. Tra il 1840 e il 1880 sorsero a Lissone le prime grandi aziende per la produzione dei mobili. Nel 1870 venne fondata la Scuola Professionale di Disegno e Intaglio, divenuta nel 1955 Istituto professionale di Stato per l’industria e l’artigianato Meroni. L’operosità degli artigiani e la loro maestria fecero della città un centro importante per la produzione di mobili e ben presto sorsero grandi aziende a carattere industriale e commerciale assieme che fecero conoscere ed apprezzare la produzione locale in tutta Italia prima e poi, dagli ultimi decenni dell’Ottocento, in tutto il mondo, ivi compreso il Medio Oriente. Gli sbocchi di mercato si ampliarono dopo la prima guerra mondiale raggiungendo anche il Sud America.

### **La realtà sociale**

Lissone (in dialetto brianzolo Lisòn) è un comune di circa 42.000 abitanti della provincia di Monza e Brianza; è situato a nord-est di Milano, da cui dista circa 19 km e fa parte storicamente della Bassa Brianza. Ha una superficie complessiva di 9,27 Km<sup>2</sup> (comprese le frazioni di Santa Margherita e Bareggia) e confina con i Comuni di Seregno, Albiate, Sovico, Macherio, Biassono, Veduggio al Lambro, Monza, Muggiò e Desio.

La terra di Brianza è una delle regioni più densamente abitate d’Italia, d’Europa e del Mondo. Del resto questo è un suo carattere distintivo già dal Medioevo e dal Rinascimento, quando si registravano densità prossime ai 40 abitanti per km<sup>2</sup>, che costituivano una rarità per gli standard del periodo. Le ragioni sono da rintracciare innanzitutto nella fertilità del suolo e nella morfologia del territorio, pianeggiante o dolcemente collinare.

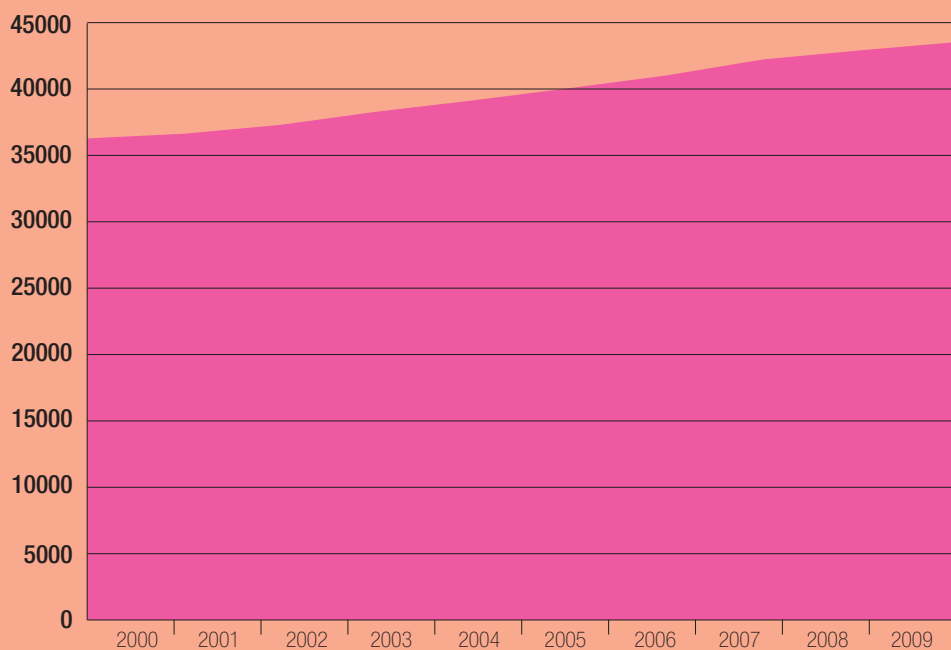
Se si considerano le convenzioni dettate dalle Nazioni Unite risulta che la popolazione urbana in Brianza ammonta al 98,9% sul totale, contro una media nazionale del 67%. Pur scontando una certa aleatorietà della concezione di “urbano”, un dato oggettivamente certo è quello della densità abitativa, che in Brianza tocca quota 1372 ab./km<sup>2</sup>. Si può avere un’idea di quanto questo dato sia impressionante confrontandolo con la media regionale lombarda (397 ab./km<sup>2</sup>), con quella nazionale (195 ab./km<sup>2</sup>) e con quella dell’Unione Europea (113 ab./km<sup>2</sup>). Lissone è il terzo comune più grande per numero di abitanti (41.381) nella Provincia di Monza e della Brianza. Lo precedono, come numero di abitanti Monza e Seregno, ma risulta il comune più densamente popolato (circa 4464 abitanti per Km<sup>2</sup> al 31.12.2009) nella Provincia di Monza e della Brianza. La percentuale degli stranieri provenienti dall’Unione Europea sono diminuiti costantemente dal 1988 al 2006, mentre nell’ultimo anno ha avuto un elevato aumento, passando da circa il 7% al 25%. Questo dato è spiegabile dall’entrata nell’UE della Romania e della Bulgaria. Di conseguenza, gli immigrati provenienti dai Paesi europei non facenti parte della UE sono diminuiti in percentuale rispetto all’anno precedente di circa 12 punti, passando dal 27,33% nel 2006 al 14,9% nel 2007. Gli africani hanno perso il primato delle presenze e sono in diminuzione costante rispetto agli altri paesi; infatti se nel 1993 erano quasi il 60% di tutti gli immigrati, oggi sono sotto il 30%. Gli americani (nella quasi totalità, sud-americani) sono raddoppiati negli ultimi 10 anni mentre gli asiatici mantengono un costante aumento pur perdendo qualche punto percentuale nell’ultimo biennio.

# 4

## ETÀ MEDIA DELLA POPOLAZIONE LISSONESE

Età media intera popolazione	42,1
Età media maschi	40,2
Età media femmine	42,9
Età media cittadini italiani	42,9
Età media italiani maschi	41
Età media italiani femmine	43,8
Età media popolazione straniera	29,9
Età media popolazione straniera maschile	28,9
Età media popolazione straniera femminile	30,9

## INCREMENTO DEMOGRAFICO DELLA POPOLAZIONE



## CITTADINI STRANIERI A LISSONE

Anno	Residenti Stranieri	Residenti Totale	% Stranieri	Minorenni	Famiglie con almeno uno straniero	Famiglie con capofamiglia straniero	Nati in Italia
2005	1.585	38.088	4,2%	364	-	-	-
2006	1.881	38.996	4,8%	415	-	-	228
2007	2.289	40.142	5,7%	504	1.182	971	293
2008	2.568	40.787	6,3%	540	1.297	1.063	321

### **Le attività, le imprese e l'occupazione**

Lissone costituisce, nell'area della Brianza, uno dei comuni con il maggior numero di imprese con un totale di unità locali presenti triplo rispetto alla media, oltretutto già alta.

L'economia è basata essenzialmente sul settore industriale, commerciale, artigianale e di consulenza fra cui quella finanziaria. Rilevante è la produzione di mobili, principale attività industriale del comune. Vi sono anche industrie meccaniche - in particolare le Officine Brugola, fondate nel 1926 e attualmente presenti, il cui prodotto tipico sono le viti brugola, conosciute con questo nome in tutto il mondo -, elettrochimiche, chimiche, alimentari ed elettroniche. Alcune delle attività produttive svolte a Lissone hanno comportato controlli con impianti radiologici per industrie e conseguente competenza radioprotezionistica. Nel primo Dopoguerra la produzione artigianale di mobili di Lissone, sempre alla ricerca di nuovi sbocchi, accolse l'invito del movimento razionalista; architetti ed arredatori di quella scuola trovarono localmente chi realizzò in modo ineccepibile le loro idee e la Triennale di Milano del 1933 ne fu il vittorioso collaudo. Dai prototipi su disegno alla produzione per tutti, adattabile per precise ragioni di produzione o di gusto, si passò poi ad arredamenti di palazzi pubblici, cinematografi, pezzi unici per case private. Il compito promozionale fu assunto da una manifestazione, la Settimana del Mobile, organizzata inizialmente da un sodalizio privato, e dal 1951 in avanti dall'Ente Comunale per il potenziamento del mercato mobiliario. Non meno importante annotazione, la fondazione nel 1955 dell'Istituto Professionale di Stato per l'Industria e l'Artigianato "G. Meroni", che sostituendo la vecchia scuola di Disegno ed Intaglio si è specializzato nella formazione professionale a vari livelli di mobiliari e di arredatori. Questa vivacità imprenditoriale nel campo dell'arredo, pur continuando a rappresentare un caso di successo della piccola e media impresa italiana, ha subito dal 1990 un rallentamento, dovuto principalmente ad una minor attenzione dedicata all'aspetto creativo e progettuale dell'arredo col risultato che Lissone attraversò un momento di stagflazione, nonostante le numerose, ed uniche a livello nazionale, professionalità e capacità esistenti sul suo territorio. Dal 1995 è iniziato un percorso atto a riavviare la crescita dell'economia lissonese legata al mobile, mentre si registra un incremento dell'attività immobiliare connessa all'espansione demografica. Oggi Lissone può essere considerata il più importante centro mobiliario italiano, con una produzione diversificata al massimo negli stili e nella qualità e con una buona organizzazione di vendita; le prime grandi aziende sono di carattere industriale e commerciale, e hanno mantenuto per anni una dimensione di tipo familiare.

La molteplicità, varietà e specializzazione delle attività relative al mondo dell'arredo fanno oggi di Lissone e del suo territorio, il più vasto, specializzato e completo sistema produttivo e commerciale del settore in Europa. Un laboratorio aperto e in continua evoluzione, dove confluiscono cultura del progetto e del design, tradizione e lavorazione artigianale, produzione industriale che, connesse a tecniche specifiche di formazione professionale, a creatività, sperimentazione, ricerca sui materiali e innovazione, hanno consentito a Lissone di imporsi come una realtà esemplare, dotata di un know-how unico e non riproducibile perché profondamente legato al territorio e alla sua storia. A testimonianza di questa unicità sono stati e continuano ad essere innumerevoli i momenti di collaborazione che vedono protagonisti alcuni dei più grandi architetti del mondo, da Mario Botta a Luigi Massoni, Rafael Mondo, Ettore Sottsass, solo per citarne alcuni, che si sono rivolti ai laboratori artigiani di Lissone per la realizzazione dei prototipi di importanti progetti di design. Sono nati così "pezzi storici", vere e proprie sculture firmate da grandi nomi dell'architettura e del design internazionale, realizzati con straordinaria perizia dai maestri artigiani lissonesi

**REDDITO DELLA POPOLAZIONE A LISSONE - DATI 2008**

Classe di Reddito	%Dichiaranti	%Importo
fino a 1.000	1%	0%
da 1.000 a 2.000	1%	0%
da 2.000 a 3.000	1%	0%
da 3.000 a 4.000	1%	0%
da 4.000 a 5.000	0%	0%
da 5.000 a 6.000	1%	0%
da 6.000 a 7.500	1%	0%
da 7.500 a 10.000	5%	2%
da 10.000 a 15.000	17%	9%
da 15.000 a 20.000	22%	16%
da 20.000 a 26.000	20%	18%
da 26.000 a 33.500	13%	15%
da 33.500 a 40.000	6%	9%
da 40.000 a 50.000	5%	8%
da 50.000 a 60.000	3%	5%
da 60.000 a 70.000	2%	4%
da 70.000 a 100.000	2%	6%
oltre 100.000	1%	9%

**COMPARAZIONE A LIVELLO PROVINCIALE, REGIONALE E NAZIONALE**

	Reddito Medio	Media/Pop
Lissone	24.312	14.462
Provincia di Monza e della Brianza	25.649	15.586
Lombardia	25.488	15.156
Italia	22.792	11.729

**La realtà scolastica**

Sul territorio comunale di Lissone sorgono 21 plessi scolastici, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di secondo grado:

- 8 scuole dell'infanzia, che ospitano complessivamente circa 1.250 bambini: quattro sono scuole statali ("Cagnola", "Penati", "Voturno", "Tiglio"), quattro sono paritarie ("Maria Bambina", "Cuore Immacolato di Maria", "Mater Divinae Providentiae", "Maria Immacolata");
- 6 scuole primarie statali, con circa 1.680 alunni: "Dante", "Buonarroti", "Tasso", "Moro", "San Mauro", "De Amicis";
- 4 scuole secondarie di primo grado statali, con 1.125 alunni: "Croce", "Farè", "III Scuola Media" di Santa Margherita, "Succursale" di Bareggia;
- 3 scuole secondarie di secondo grado, che accolgono complessivamente 1.750 studenti: I.s.i.s. "Enriques- Europa Unita" (liceo scientifico, ragioneria, geometri), I.s.i.s. "Meroni" (con indirizzi legno, mobile e arredamento; design; gestione aziendale; servizi turistici), Istituto Magistrale "Parini" (indirizzo linguistico).



Il totale degli studenti è pari a circa 5.800 unità (anno scolastico 2010-2011).

È una realtà scolastica molto articolata, e in continuo sviluppo quanto ad alunni frequentanti, in ogni ordine scolastico: stante la dinamica demografica particolarmente accentuata si è in presenza di una crescita costante, prevedibile anche per il prossimo futuro.

In aumento anche gli alunni stranieri, anche se con peso percentuale, sul totale dei frequentanti, ancora contenuto e lontano dai rapporti presenti in altri comuni dell'area milanese.

Si riscontra una attenta partecipazione, da parte delle famiglie dei ragazzi, alle attività scolastiche nonché ad una serie di attività specificamente indirizzate ai genitori, promosse sia dalle scuole che dall'amministrazione comunale. Da anni è attivo, presso il Comune, un Tavolo unitario, di confronto e proposta, con la partecipazione di genitori, educatori, insegnanti, funzionari comunali, che cura la realizzazione di eventi informativi e formativi destinati appunto ai genitori.

Tra i temi di maggiore interesse si sono riscontrati quelli relativi al rapporto interfamiliare, agli stili educativi, al rapporto con l'alimentazione. Di crescente rilievo l'attenzione sui problemi connessi ai Nuovi Media, fatti oggetto – nel corso degli anni più recenti – di numerose iniziative di approfondimento, sia sotto l'aspetto tecnologico ed applicativo nella didattica, sia sotto il profilo educativo e della sicurezza dei ragazzi nel loro uso.



Tab

Q

S

Caps Lock

A

C

X

Shift

Z

Cmd

Ctrl

Alt



Save the Children è la più grande organizzazione internazionale indipendente che lavora per migliorare concretamente la vita dei bambini in Italia e nel mondo. Esiste dal 1919 ed opera in oltre 120 paesi per garantire a tutti i bambini salute, protezione, educazione, sviluppo economico, sicurezza alimentare e promuoverne la partecipazione. Inoltre risponde alle emergenze causate da conflitti o catastrofi naturali. Save the Children è stata costituita in Italia alla fine del 1998 come Onlus ed ha iniziato le sue attività nel 1999. Oggi è una Ong riconosciuta dal Ministero degli Affari Esteri. Da più di 10 anni lavora in Italia per proteggere i minori, in particolare i minori migranti; per educare i ragazzi all'uso delle Nuove Tecnologie e contrastare la pedo-pornografia; per promuovere i diritti dell'infanzia e la piena partecipazione dei ragazzi. Save the Children in Italia vanta un impegno pluriennale per la tutela dei diritti dei minori nell'utilizzo dei Nuovi Media.

Adiconsum è un'associazione di consumatori con oltre 122.000 associati, costituita nel 1987 su iniziativa della CISL. Essa opera a tutela dei consumatori in piena autonomia dalle imprese, dai partiti, dal governo e dallo stesso sindacato. È presente in tutte le Regioni italiane, con 283 sportelli di informazione e consulenza nelle maggiori città. Adiconsum è impegnata fin dalla nascita nella promozione di un consumo sostenibile, socialmente responsabile e critico. Tra i diversi ambiti di intervento, quello delle Nuove Tecnologie rappresenta un settore di crescente importanza, dal 2001 infatti, Adiconsum implementa progetti di educazione e sensibilizzazione di ragazzi, genitori e insegnanti sulla sicurezza in Rete e delle Nuove Tecnologie.

Tra i Comuni lombardi non capoluoghi di Provincia con la maggiore popolazione, la **Città di Lissone** presenta un'incidenza della popolazione giovanile assai elevata, conseguenza dell'insediamento di molte famiglie di più giovane età. Da qui l'attenzione che l'Amministrazione Comunale, ma la Comunità tutta nelle sue diverse componenti sociali, culturali, sportive, religiose ed economiche, attribuisce alle questioni educative e scolastiche. In questo dialogo, tra Cittadini e Pubblica Amministrazione, articolato in molteplici iniziative nel corso degli ultimi anni, è stato sollecitato e poi concretamente attivato l'approfondimento dei temi connessi ai Nuovi Media. Dapprima soprattutto come strumenti portatori di rischi e pericoli di varia natura, per i giovani, i ragazzi e bambini ma poi anche come elemento costitutivo - con tutti i "pro" e i "contro" - di nuovi modelli educativi, che il Comune vuole contribuire a costruire, con la partecipazione e il contributo di tutti, famiglie in primo luogo.



**Save the Children**

Italia ONLUS

Save the Children Italia Onlus

Via Volturno 58 - 00185 Roma

tel +39 06 480 70 01

fax +39 06 480 70 039

info@savethechildren.it

[www.savethechildren.it](http://www.savethechildren.it)