

**Raccomandazioni strategiche  
per facilitare il trasferimento e  
l'adozione di  
IN-EDU Enagagement Programme  
come strumento di inclusione sociale  
e per la promozione della  
Media e Information Literacy.**



IN-EDU  
INclusive communities through  
Media litrfacy & Critical Thinking EDUcation



Copyright:  
© 2021 FORMA.Azione srl (Italy)

Creato da:  
© Sylvia Liuti  
© Chiara Palazzetti



Con il contributo di:  
Partner

**FORMA.Azione**

Rosa Coppola (ITET Aldo Capitini - IT), Natalija Havelka (Centre for Peace Osijek – HR), Ivalio Ivanov (DZZD Obuchenie- BG), Petko Kralev (DZZD Obuchenie- BG), Denitsa Lozanova (Sofia Development Association - BG), Tena Mur (Centre for Peace Osijek – HR), Sanya Raeva (Sofia Development Association - BG), Cinzia Spogli (ITET Aldo Capitini - IT), Victoria Stephens (ERIM – FR), Sevdalina Voynova (Sofia Development Association - BG), Natalija Žunko (Prizma Foudnation – SI)

Esperte esterne che hanno partecipato alla Conferenza Internazionale “SOCIAL HACKTIVISM ACROSS EUROPE - Media and Information Literacy Education for responsible and active citizenship”, Perugia 22 giugno 2021

Pubblicazione disponibile online al sito: <http://in-eduproject.eu/>

Nel caso vogliate citare qualsiasi parte della presente pubblicazione, si chiede gentilmente di fare riferimento a titolo ed autore della stessa.

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce una approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

# Prefazione

Il Programma di Engagement promosso dal progetto IN-EDU (IN-EDU Engagement Program) ha l'obiettivo di sviluppare e rinforzare le competenze di Media Literacy (alfabetizzazione ai media) e pensiero critico di insegnanti, studenti/esse e genitori delle scuole secondarie di secondo grado, provenienti da contesti diversificati, allo scopo di attivarli nelle proprie comunità.

Il Programma è il risultato di un processo di scalabilità di alcune buone pratiche, realizzate a livello locale in diversi paesi europei. Le raccomandazioni raccolte in questo documento si basano su quanto è stato appreso durante l'attuazione del progetto e suggeriscono modalità per riproporre, migliorare o sviluppare ulteriormente le attività svolte.

## IN-EDU Engagement Programme

Il Programma è costituito dalle seguenti due componenti:

- Formazione per gli insegnanti, con l'obiettivo di dar loro le conoscenze, le competenze e gli strumenti necessari a supportare i/le propri/e allievi/e – e quindi in modo indiretto le loro famiglie e comunità di appartenenza – per crescere e diventare utenti competenti nell'uso degli strumenti mediatici e cittadini/e consapevoli;
- Hackathon Civico, competizione digitale che coinvolge gruppi misti di studenti, con lo scopo di pianificare e progettare campagne/azioni rivolte alla comunità, per sensibilizzarle al pensiero critico e alla media literacy.

Queste due componenti sono il fondamento delle buone pratiche che si sono rivelate efficaci a livello locale e territoriale per pianificare e attuare regolarmente attività di formazione, volte a sviluppare le competenze di Media Literacy e Pensiero Critico nei/nelle giovani, anche attraverso l'attivazione e il supporto ad insegnanti e genitori nel proprio ruolo educativo. Nello specifico le pratiche sono:

**Formazione dei Messaggeri Positivi**, finanziata all'interno del Progetto "Coalition of Positive Messengers to Counter Online Hate Speech", co-finanziato dal PROGRAMMA RIGHTS, EQUALITY AND CITIZENSHIP della Commissione Europea.

<https://www.positivemessengers.net/en/>.

**Hackathon annuale** promosso dal Comune di Sofia a supporto della strategia di innovazione della città, quale competizione annuale per studente delle scuole secondarie e che si avvale delle risorse in rete per risolvere problemi di vario tipo legati all'apprendimento.

<http://sofia-da.eu/en/news/906-bg10xeu-hackathon.html>.

**Competizioni nelle Scuole Secondarie effettuate dal 2012**, nelle quali studente vengono accoppiate con compagne di squadra più giovani delle scuole elementari, per lavorare a compiti pratici usando Internet, così da rinforzare le competenze digitali e la capacità di risoluzione dei problemi

<http://sofia-da.eu/en/competitions/big-to-me/387-big-to-me.html>.

Nel corso dello svolgimento delle attività del progetto IN-EDU, i partner hanno progressivamente ampliato lo scopo del Programma, da Media Literacy e Pensiero Critico al più ampio concetto di Media and Information Literacy (MIL secondo l'Unesco), concentrandosi in maniera estensiva appunto sull'educazione alla MIL. Il programma ha quindi sviluppato il manuale per la formazione degli/delle insegnanti alla Media e Information Literacy denominato "Fresh AIR: Analizzare, Interpretare, Reagire", elaborato da Divina Frau-Meigs, Irma Velez and Pascale Garreau di Savoir Devenir. Il manuale si rivolge agli/alle insegnanti di studenti di età compresa tra i 15 e i 19 anni, e comprende una serie di 10 moduli formativi che coprono una gamma di tematiche relative alla Media e Information Literacy, basandosi su lavori già svolti in questo ambito dall'UNESCO e dalla GAPMIL - Global Alliance for Partnership on Media e Information Literacy, ovvero un ampio network internazionale di organizzazioni che si occupano di Media e Information Literacy.

## Raccomandazioni Strategiche

Questa sezione del documento fornisce le raccomandazioni utili alle diverse categorie di stakeholder e beneficiari/e di riferimento del programma per trasferire e promuovere il Programma di Engagement di IN-EDU e le sue pratiche in altri contesti e ambienti di apprendimento.

Le raccomandazioni sono il risultato della sperimentazione avvenuta in diversi paesi dell'UE, ossia Bulgaria, Croazia, Italia e Slovenia, e sono volte a dimostrare come gli stakeholder chiave possano essere attivati e possano cooperare per promuovere la Media e Information Literacy e il miglioramento delle competenze ad essa collegate. La versione finale del documento integra anche i riscontri ricevuti dai vari soggetti coinvolti nell'attuazione del Programma di Engagement di IN-EDU e delle annesse Raccomandazioni, forniti da esperti esterni e raccolti nel corso della Conferenza Finale Internazionale "SOCIAL HACKTIVISM ACROSS EUROPE - Media and Information Literacy Education for responsible and active citizenship", tenutasi in forma ibrida a Perugia il 22 giugno 2021. Nello specifico, sono stati raccolti i contributi di:

**Debora Barletta**, No Hate Speech Movement Italia

**Laura Bononcini**, Public Policy Director per Facebook Southern Europe

**Divina Frau-Meigs**, Savoir Devenir

**Alton Grizzle**, Specialist per la Comunicazione e Informazione, UNESCO, Sezione per la Media and Information Literacy e Media Development

**Giuseppe Iacono**, Ministero per l'Innovazione Tecnologica e la Transizione Digitale – Dipartimento per la Trasformazione Digitale

**Arja Krauchenberg**, Presidente di Lifelong Learning Platform

**Luigi Melpignano**, Dirigente dell'IISS di Molfetta (BA) e membro del Comitato Scientifico Ministeriale per l'Educazione alla Cittadinanza

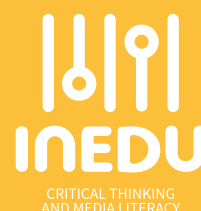
**Sonja Merljak Zdovc**, Editore del giornale per bambini sloveno e online ČASORI

**Enrico Tombesi**, Fondazione Golinelli.

<sup>1</sup><https://in-eduproject.eu/library.html>

Di seguito viene presentato la raffigurazione grafica degli stakeholder e dei beneficiari del Programma, a cui i partner di progetto si sono riferiti nell'attuazione dello stesso nei rispettivi paesi, per invitarli e coinvolgerli attivamente a partecipare.

## IN-EDU ENGAGEMENT PROGRAMME



### STUDENTI

- » Più capaci di promuovere il pensiero critico e azioni di alfabetizzazione mediatica all'interno delle loro comunità.
- » Opportunità di incontrare e competere con giovani di altri paesi.

### GENITORI

- » Rinnovata alleanza con le scuole a livello di comunità.
- » Capacità di sostenere le nuove generazioni nello sviluppo di competenze mediatiche e del pensiero critico.

### INSEGNANTI

- » Migliori competenze e nuovi strumenti per far crescere utenti competenti nell'uso dei media.
- » Opportunità di incontrare e scambiare esperienze con colleghi europei.



### ORGANIZZAZIONI DELLA SOCIETÀ CIVILE

- » Migliore comprensione delle implicazioni, delle opportunità e delle minacce dei media contemporanei.
- » Maggiore partecipazione e capacità di raggiungere gruppi svantaggiati.

### MEDIA

- » Protagonisti della promozione dell'alfabetizzazione mediatica.
- » Responsabilità sociale per contrastare la disinformazione.

### AUTORITÀ PUBBLICHE

- » Sostegno alle iniziative degli stakeholder locali.
- » Politiche di alfabetizzazione mediatica e pensiero critico per l'inclusione sociale.

# Studenti e Giovani

*Come attivare studente e giovani su pensiero critico, cittadinanza e Media e Information Literacy?*

- Essere originali e creativi quando si progettano attività didattiche, preferibilmente adottando un approccio non formale.
- Sottolineare i punti di forza e i collegamenti alle loro attività quotidiane nella comunità, online e offline, e il ruolo che coprono e copriranno a livello sociale in quanto cittadini.
- Coinvolgere tutti i gruppi target nel corso dell'intero processo, iniziando dalla fase di pianificazione, comunicazione, implementazione e valutazione sia degli Hackathon civici che delle campagne di sensibilizzazione – aspetto solitamente evidenziato come importante da policy maker ed esperti, ma non sempre attuato e che invece siamo riuscite a mettere in pratica (ad es. coinvolgimento di studente nella pianificazione delle attività di comunicazione e nella produzione di video di sensibilizzazione, copertura mediatica dell'evento da parte di studente di scuola secondaria di primo grado che non hanno potuto partecipare come squadra agli Hackathon Civici, etc.)
- Co-progettare e co-creare le attività con il coinvolgimento diretto di studente, assegnando loro un ruolo attivo e di leadership, come ad esempio essere componenti della Giuria degli Hackathon Civici, ricevendo lo stesso livello di responsabilità e ruolo di esperti.
- Organizzare le attività online non è sempre il metodo migliore, ma offre dei vantaggi, come ad esempio poter coinvolgere direttamente studente in molti aspetti delle attività, ad esempio nella co-creazione/ co-valutazione della fattibilità di risorse e strumenti online per scopi educativi.
- Fare riferimento a modalità flessibili di attivazione di giovani attraverso più azioni e strumenti, instaurando un dialogo intergenerazionale e metodologie di apprendimento tra pari (peer learning).
- Aver fiducia negli studenti e nelle studentesse e nei/nelle giovani ed in particolare nella loro abilità di rinnovare la comunicazione e i messaggi sottesi, i processi di apprendimento e i metodi di lavoro.
- Dare valore ad ambienti e metodi di apprendimento innovativi, come gli Hackathon Civici e le correlate campagne. Questi possono essere usati dalle scuole, applicando i criteri di valutazione appropriati o integrati in altre attività extra-curricolari.
- Includere un momento di autoriflessione per valutare le capacità acquisite durante gli Hackathon e lo Student Camp, e dar loro certificati di partecipazione che includano i risultati attesi dell'apprendimento.

- 🔗 Immaginare e pianificare gli Hackathon Civici e gli Student Camps in modo tale da renderne possibile l'integrazione all'interno del curriculum scolastico, promuovendo anche modalità formali di riconoscimento delle pratiche e la loro inclusione nei programmi scolastici (PCTO, ecc.).
- 🔗 Promuovere gli Hackathon Civici come parte di progetti più ampi, sia per quanto riguarda la durata (ad es. nel corso dell'intero anno scolastico) e lo scopo (ad es. come componente sistematica del curriculum di educazione alla cittadinanza), sia per consentire agli studenti il continuo superamento dei propri limiti, e il loro efficace apprendimento.

### *Come includere studente a rischi di esclusione sociale?*

- 🔗 Contattare e coinvolgere scuole lontane dai capoluoghi/città principali, solitamente frequentate studente e famiglie di aree rurali e regioni remote. Nel limite del possibile, usare le loro strutture per tenere le formazioni e i seminari per insegnanti, così da comunicare a studente e insegnanti il valore di essere lì dove "avvengono le cose". La distanza geografica dai centri principali della socialità è stata descritta dai partner come un fattore che aumenta il rischio di esclusione sociale, soprattutto nel caso della regione Umbria in Italia, che dispone di una mobilità pubblica poco efficiente. La struttura in formato ibrido degli Hackathon - online e in presenza – consente di ridurre queste distanze e aumenta la possibilità di partecipazione di insegnanti e giovani alle attività extra-curricolari come quelle proposte da IN-EDU.
- 🔗 Includere all'interno delle attività di formazione per il personale insegnante, gli/le insegnanti di sostegno, che lavorano con studenti che presentano bisogni educativi speciali. Questo potrebbe facilitare il coinvolgimento di studente a rischio di esclusione sociale, poiché hanno rapporti consolidati di fiducia con i/le propri/e docenti di riferimento.
- 🔗 Se pertinente e fattibile, collaborare con enti ed autorità dell'istruzione, responsabili per l'inclusione sociale, come nel caso dell'ITET Aldo Capitini per l'Italia, che è la scuola referente regionale per l'inclusione sociale e che ha il compito di supportare le altre scuole ad essere meglio organizzate per contrastare i rischi di esclusione sociale e povertà educativa.
- 🔗 Porre l'accento sul ruolo giocato dall'Hackivism – crasi delle parole Hack e Activism – come portatore del cambiamento verso l'eccellenza, e promuovere l'idea di hackivism per tutte, poiché ciascuno/a può essere un portatore/portatrice di cambiamento, poiché questo è il frutto di uno sforzo comune, e non il risultato di esseri umani eccezionali.
- 🔗 Pianificare gli Hackathon Civici e gli Student Camp internazionali in modo che siano funzionali allo sviluppo e al rafforzamento delle competenze non formali e trasversali, tenendo a mente i vari bisogni educativi individuali.

# Insegnanti ed Educatorø

*Come rafforzare il ruolo di insegnanti ed educatorø nel supportare la Media e Information Literacy, il pensiero critico e la cittadinanza attiva?*

- 🔗 Fare riferimento a modalità flessibili per attivare i/le giovani attraverso azione e strumenti paralleli, instaurando un dialogo intergenerazionale e metodologie di apprendimento tra pari (ad es. progetto Cliccando positivo).
- 🔗 Far familiarizzare gli/le insegnanti con gli strumenti digitali e il mondo mediatico, includendo i social network, solitamente non utilizzati o banditi dalla classe come scelta pedagogica, così da superare anche la mancanza di competenze specifiche in questo ambito (solitamente le generazioni più giovani sono considerate molto più capaci di usare questi strumenti, anche se durante le attività di formazione emerge spesso che l'uso che ne fanno è piuttosto limitato rispetto alle potenzialità che offrono sia le piattaforme che altri strumenti e di cui i/le più giovani non sono pienamente consapevoli).
- 🔗 Nel promuovere la Media e Information Literacy come uno strumento da integrare nel curriculum scolastico, consentire agli/alle insegnanti ed in questo facilitarli/e di strutturarla anche come disciplina a sé. In una fase iniziale può risultare più facile e tale approccio può contribuire ad abbassare le barriere verso la complessità dell'argomento.
- 🔗 Ri-definire il ruolo degli/delle insegnanti nella classe e nell'istituzione scolastica rendendoli/e Agenti del Cambiamento, facendo loro acquisire e rinforzandole competenze da tutor e facilitatorø del processo educativo, piuttosto che focalizzarsi esclusivamente sulle modalità "tradizionali" di progettare e organizzare l'insegnamento e l'apprendimento (gli Hackathon Civici dimostrano di essere un ambiente efficace nel quale gli/le insegnanti hanno sperimentato il proprio ruolo di tutor, supportando studenti e studentesse nel progettare e creare il proprio ambiente di apprendimento e i prodotti attesi, alla fine della competizione).
- 🔗 Formare gli/le insegnanti ed investire nel loro Sviluppo Professionale Continuo per ampliarne la portata in termini di nuove competenze apprese, soprattutto nel costruire esperienze di apprendimento significative in ambienti diversificati (sia online che in presenza) appropriati ai bisogni di studentø per la società di oggi e di domani (la Media e Information Literacy può essere sia una nuova materia a sé, sia un approccio trasversale da adottare nel contesto delle varie discipline scolastiche).
- 🔗 Promuovere e dare valore alla flessibilità e adattabilità di insegnanti a metodi di apprendimento vari e innovativi, anche con modalità dirompenti come hanno dimostrato gli Hackathon Civici online, tenendo a mente i benefici e la sicurezza di tutti gli studenti e le studentesse, soprattutto nell'aver accesso alle risorse digitali, condividere contenuti online, agire nei social media.
- 🔗 Applicare un modello educativo misto, che combini attività in presenza e online, in modo appropriato all'età e al contesto degli studenti e delle studentesse e agli obiettivi formativi (ad es. adottare più di un approccio al processo di apprendimento, ambiente scolastico e di didattica a distanza, o strumenti educativi di vario tipo che possono essere sia digitali che non).



🔗 Incoraggiare la riflessione e la sperimentazione della valutazione trasversale nell'educazione alla Media e Information Literacy, adottando strumenti e metodi di varie tipologie.

🔗 Fornire dei certificati che dimostrino le competenze e capacità che docenti/ mentori hanno acquisito o rafforzato nel supportare studente durante la progettazione e messa in pratica delle attività legate alle campagne di comunicazione, come quelle effettuate durante gli Hackathon Civici. I certificati possono fungere da punto di riferimento per insegnanti/ mentori e costituire un riconoscimento del loro lavoro aggiuntivo, oltre alle numerose ordinarie attività scolastiche.

🔗 Non semplificare eccessivamente la complessità della Media e Information Literacy, dando l'illusione di un facile apprendimento ad insegnanti e studente, quanto piuttosto illustrare la complessità sottesa (ad es. rischi ed opportunità) nel corso delle attività di formazione non formali, per un coinvolgimento e un'attivazione efficaci, sia in termini di idoneità a lavorare nel mondo del digitale che di cittadinanza.

### *Come mettere a frutto la professionalità e l'impegno dei/delle docenti?*

🔗 Costruire alleanze tra insegnanti di diverse materie scolastiche attraverso l'educazione alla Media e Information Literacy sia come nuova materia specifica che come approccio trasversale adottato all'interno delle varie materie scolastiche (gli Hackathon Civici o altri simili approcci di "edutainment" – crasi di education e entertainment, ossia educazione e intrattenimento - sono efficaci anche nel migliorare la cooperazione e la costruzione di rapporti di fiducia tra insegnanti e altre figure del mondo dell'educazione).

🔗 Coinvolgere gli/le insegnanti e farli/e sentire valorizzati/e non solo in qualità di contenitori di conoscenza, ma anche come risorsa e fonte di ispirazione per studenti e studentesse, per la loro capacità di riflettere criticamente, per saper aggiungere nuovi punti di vista e sistematizzare i risultati dell'apprendimento degli/delle studenti/esse. Questo implica anche l'introduzione sistematica di pratiche di autoriflessione da parte dei/delle docenti stessi/e insieme a studenti e studentesse, come le sessioni di feedback dopo gli Hackathon Civici e le Campagne di Sensibilizzazione hanno dimostrato.

🔗 Ampliare il ruolo di insegnanti come facilitatori del processo di apprendimento, rinforzando quindi le loro competenze e rendendo la professione stessa più attraente; questo rinforza anche il significato pedagogico di approcci innovativi che portano un valore aggiuntivo agli obiettivi formativi definiti dalle politiche educative nazionali.

🔗 Fornire risorse pronte all'uso per ottenere un vero coinvolgimento da parte degli/delle insegnanti all'interno delle loro classi, senza caricarli/e eccessivamente di compiti per sviluppare e personalizzare i vari materiali.

🔗 Incoraggiare i/le docenti formati/e a diventare ambasciatori e facilitatori per l'educazione alla cittadinanza e alla Media e Information Literacy all'interno della propria comunità – oltre l'ambiente scolastico – in collaborazione con i media e le organizzazioni della società civile.

- 🔗 Coinvolgere gli/le insegnanti nella progettazione dell'esperienza educativa alla base degli Hackathon Civici e degli International students camp, definendo l'inquadramento dell'esperienza e verificando i prerequisiti. Questo diviene fondamentale quando si propongono a studente delle attività creative e di apprendimento autonomo, così da garantire il raggiungimento degli obiettivi formativi definiti [edu-Hackathon].
- 🔗 Promuovere la dimensione valoriale della Media e Information Literacy, che insieme ad altri temi contempla anche l'inclusione, la libertà di espressione, il rispetto della privacy e la diversità.

## Genitori & Famiglie

La situazione determinatasi a seguito della pandemia da Covid-19, come noto, ha complicato fortemente l'implementazione delle attività previste dal progetto ed in particolare quelle che si rivolgevano in modo più diretto a genitori e famiglie. Mentre con studenti e docenti è stato possibile adattare e trasferire la maggior parte delle attività online, questo non è stato di immediata attuazione, nel caso di genitori e famiglie per varie ragioni, tra cui l'eccessiva esposizione del target ai meeting online, la mancanza di strumenti o competenze digitali da parte degli/delle stessi/e ecc. Pertanto, le attività sono state in parte cancellate, o sostituite da brevi video di animazione e pochi significativi webinar.

### *Come facilitare il coinvolgimento e la cooperazione di genitori e famiglie?*

- 🔗 Promuovere forme di apprendimento reciproco tra studente e loro famiglie, fornendo suggerimenti su come riportare e trasferire le nuove conoscenze nell'ambiente domestico. Ad esempio, selezionando adulti come target possibili delle campagne degli studenti e delle studentesse e conducendo dei test o un'analisi dei bisogni preliminari con le famiglie.
- 🔗 Organizzare eventi pubblici a cui i genitori e le famiglie sono invitati a prendere parte, sia nel caso di iniziative di educazione non formale (ad es. gli Hackathon Civici) che di occasioni programmate con l'intento di impegnare e far lavorare studenti e studentesse sulla Media e Information Literacy (ad es. eventi conclusivi, conferenze, ecc.).
- 🔗 Fornire attività di apprendimento non formale relativi alla Media e Information Literacy nel contesto di lavoro, coinvolgendo aziende e altri datori di lavoro, poiché le tematiche di odio online, la disinformazione e le fake news, ecc. si ripercuotono sulla società tutta. I/le datori/datrici di lavoro dovrebbero avere un ruolo più attivo nel promuovere attività di apprendimento e incontri informali con il proprio personale anche alla luce delle politiche di Responsabilità Sociale d'Impresa (Corporate Social Responsibility) e del Global Compact dell'ONU relativo agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibili (vedere le Raccomandazioni Nazionali in Italia, elaborate nel 2020 dal Gruppo di Esperti del Ministero per l'Innovazione Tecnologica e la Transizione Digitale). Insegnanti attivi e formati potrebbero agire da facilitatori/trici di attività di questo tipo.

# Autorità Pubblica (AP) e autorità scolastiche

*Quale ruolo possono avere le AP e le autorità educative nel promuovere la Media e Information Literacy, il pensiero critico e la cittadinanza attiva?*

- Investire nella formazione ad hoc di rappresentanti competenti sulla materia, delle AP, così da assicurare che la Media e Information Literacy sia ben compresa e promossa nella sua complessità.
- Chiedere che tali autorità promuovano l'attivismo a livello sociale e forniscano risorse per le attività (fondi, tempo con esperti, quadri di riferimento a livello di governance, ecc.). Per facilitare l'inclusione di studente da gruppi diversi, anche a rischio di esclusione sociale, le autorità possono decidere di dedicare parte dei fondi strutturali o il NextGeneratioEU ad investimenti in materiale moderno e su connessione a banda larga e veloci.
- Portare avanti richieste di cambiamento a livello di comunità, ritagliando uno spazio concreto di attuazione, attraverso la cooperazione di tutti gli attori coinvolti, piuttosto che adottare un approccio impositivo dall'alto come unico modo di ottenere risultati adatti a tutte.
- Coinvolgere le AP come partner istituzionali nella promozione delle attività di educazione non formale che puntino a migliorare le competenze di Media e Information Literacy nelle scuole (tanto per studente che per insegnanti), come modalità per raggiungere un gruppo di scuole più ampio e diversificato, assicurandosi anche una maggiore visibilità all'interno delle comunità locali da parte dei vari stakeholder. In questo modo, le AP possono contribuire a rendere le pratiche più inclusive e diventare agenti di innovazione in termini di coinvolgimento a livello locale di giovani a rischio di esclusione sociale, come anche previsto dalle politiche europee (ad es. Consiglio d'Europa).
- Collaborare con istituzioni che effettuano e accreditano la formazione di insegnanti in coerenza con i sistemi scolastici nazionali (ad es. assegnando crediti per la formazione professionale continua o per la crescita professionale), così da rendere le opportunità formative più attrattive ed ampliare la capacità dell'offerta formativa di raggiungere beneficiari e gruppi target desiderati.
- Chiedere alle AP locali di adottare le campagne o i progetti vincitori così da attuarli pienamente e favorirne la disseminazione.
- Esortare la programmazione e il riconoscimento di attività di educazione non formale nei diversi paesi, in quanto si sono dimostrate fondamentali e pertinenti nello stimolare la cooperazione tra i diversi gruppi target (insegnanti, studenti, genitori e famiglie, ecc.).
- Pensare alla Media e Information Literacy come un processo di apprendimento continuo, insistendo affinché la MIL diventi una competenza trasversale, anche all'interno del curriculum scolastico.

- Supportare le AP nel ruolo di datori di lavoro, nel pianificare e attuare attività di educazione non formale relative alla Media e Information Literacy anche con il proprio personale dipendente, poiché i discorsi d'odio online, la disinformazione e le fake news, ecc. hanno ricadute negative sulla società nella sua totalità.
- Esortare la creazione di premi in denaro per le idee di studente, in quanto questa pratica si è rivelata un fortissimo incentivo per i/le giovani a mettere in gioco le loro nuove abilità e conoscenze, imparando a gestire un piccolo budget e una situazione di realizzazione pratica di un progetto.
- Coinvolgere le autorità competenti nella definizione di un quadro di riferimento e le condizioni operative e tecniche per l'organizzazione di un Hackathon, anche con l'intento di rinforzarne il valore educativo.
- Insistere perché le pratiche di apprendimento non formali quali l'Hackathon Civico e lo Student Camp internazionale vengano potenziate a livello di sistema, con il supporto delle AP.

## Organizzazioni della Società Civile

*Come coinvolgere la Società Civile e migliorare la cooperazione con le stesse nella promozione del pensiero critico, della cittadinanza e della Media e Information Literacy?*

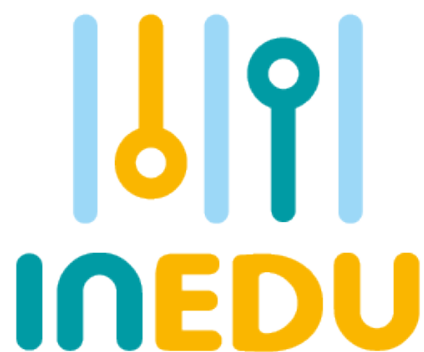
- Costruire o rinforzare i network tra attiviste che si battono contro i discorsi d'odio (ad es. rilevatori di bugie, messaggeri positivi, Angeli cyber, ecc.), contattandole regolarmente e scambiando informazioni con le organizzazioni e gli stakeholder che sono attivi a livello locale, nazionale e europeo.
- Includere rappresentanti e Organizzazioni della Società Civile che provengono da un'ampia gamma di settori e aree di attività, così che ciascuno/a possa contribuire portando la prospettiva della causa sociale che sostengono e/o promuovono – e sottolineare in che modo il pensiero creativo e la Media e Information Literacy servano nella propria azione (ad es. come pianificato e messo in pratiche nel corso dello Student Camp internazionale). Questo può facilitare la nascita di nuove forme di cooperazione tra organizzazioni che normalmente non lavorerebbero insieme, rinforzando la loro capacità di impatto sulla Media e Information Literacy e sulle competenze di cittadinanza degli studenti e delle studentesse.
- Selezionare personalità con alta visibilità e riconoscibilità a livello locale o nazionale, per invitarle a proporsi come role models durante le attività di educazione non formale proposte sia a insegnanti che a studente. Il loro coinvolgimento ha un ruolo funzionale anche nel trasferimento e nella disseminazione delle pratiche di formazione e di apprendimento. Nel caso del Piano di Engagement di IN-EDU messo in atto in Italia, coloro che, tra le altre persone intervenute hanno contribuito alla realizzazione delle attività sono state: Isabella Borrelli, hacktivista intersezionale; Lorenzo Bartolucci, giovane che ha sofferto il bullismo durante l'adolescenza; o Odiare non è uno sport, progetto nazionale che combatte i discorsi d'odio nello sport.

- 🔗 Chiedere alle Organizzazioni della Società Civile locali di adottare le campagne o i progetti vincitori del Civic Hackathon perché li realizzino pienamente, favorendone anche l'ulteriore disseminazione.
- 🔗 Promuovere lo sviluppo di pratiche di promozione dell'educazione alla Media e Information Literacy a tutti i livelli, affinché sia ancor più ricca grazie alle loro azioni di cooperazione internazionale.
- 🔗 Attivare le Organizzazioni della Società Civile nell'organizzazione di attività di formazione ad hoc rivolte alle AP, per assicurare che la Media e Information Literacy sia ben compresa e sostenuta, così da avere, come possibile risvolto, un supporto pubblico ad iniziative come gli Hackathon Civici e lo Student Camp internazionale.

## Media

### *Come rapportarsi con i media e cooperare con giornalisti?*

- 🔗 Individuare e contattare media a livello locale e nazionale nella progettazione, implementazione e valutazione delle attività di educazione non formale – ad es. fornendo risorse o contenuti evocativi, coinvolgendole come membri della Giuria negli Hackathon ecc. I Media potrebbero anche promuovere le idee che danno fondamento agli eventi (di inclusione sociale, Media Literacy e Pensiero Critico), spiegando l'importanza di eventi di questo tipo e promuovendo forme di dialogo/ rapporto più efficaci.
- 🔗 Proporre alla Associazione Nazionale Giornalisti di includere nei crediti formativi alcune attività specifiche per imparare come combattere i discorsi d'odio, come usare un linguaggio equo, come verificare le fonti d'informazione.
- 🔗 Chiedere di essere coinvolti nei festival di media e giornalismo per presentare i risultati delle attività di formazione per insegnanti e studenti relativi alla Media e Information Literacy, come nel caso delle campagne di sensibilizzazione prodotte dalle squadre vincitrici degli Hackathon.
- 🔗 Concordare possibili collaborazioni di studenti con i media locali e i/le giornalisti, come premio per la partecipazione in specifiche attività di educazione non formale.
- 🔗 Investire nelle competenze dei Media relative alla Media Literacy, sottolineando l'impatto che le loro azioni possono avere su lettore o ascoltatore (ad es. reazioni alle modalità in cui viene pubblicata l'informazione), nonostante la pressione che il tempo e la contingenza economica esercitano su di loro.



FOLLOW US:



[inedu\\_erasmus](#)



[@INEDUproject](#)



[www.in-eduproject.eu](http://www.in-eduproject.eu)

*Project's partnership:*



ISTITUTO TECNICO ECONOMICO TECNOLOGICO  
Aldo Capitini  
PERUGIA



CENTAR ZA  
MIR, NENASILJE I LJUDSKA PRAVA  
-OSIJEK



**PRIZMA**  
Fundacija za izboljšanje zaposlitvenih  
možnosti

