

# "OLTRE LO SPECCHIO DEI DESIDERI", PERCORSI DI NEW MEDIA LITERACIES NELLA SCUOLA MEDIA

## "OLTRE LO SPECCHIO DEI DESIDERI", LEARNING SEQUENCES IN NEW MEDIA LITERACIES FOR ITALIAN LOWER SECONDARY SCHOOL

Isabella Bruni | MED - Associazione Italiana per l'Educazione ai Media e alla Comunicazione, Roma (IT)

✉ MED - Associazione Italiana per l'Educazione ai Media e alla Comunicazione |  
Piazza Ateneo Salesiano 1, 00131 Roma, Italia | [isabella\\_bruni@yahoo.it](mailto:isabella_bruni@yahoo.it)

**Sommario** "Oltre lo Specchio dei Desideri" è un ampio progetto di formazione rivolto ad insegnanti e studenti di alcuni istituti scolastici di Cecina (LI), al cui interno sono stati proposti percorsi riguardanti le *new media literacies*, ed in particolare la riflessione su questioni etiche chiave per la cittadinanza digitale quali l'identità, la privacy, la partecipazione, la credibilità, la creatività e l'autorialità. Il percorso si è svolto in classe, ma si è avvalso anche di una piattaforma di social networking per l'apprendimento e la comunicazione a distanza. A fronte della imperante retorica dei "nativi digitali", il percorso ha messo in luce come i giovani tendano spesso a sovrastimare la propria competenza digitale e ad avere una limitata capacità di autoriflessione sulle proprie pratiche in rete, confermando così la necessità di politiche pubbliche di mediazione e di promozione di un uso corretto, consapevole e creativo del web.

**PAROLE CHIAVE** New media literacies, Giovani, Identità, Creatività, Mediazione

**Abstract** "Oltre lo Specchio dei Desideri" (ed. note: "Beyond the Wishing Mirror") is a broad educational project targeting teachers and students of schools in the Italian town of Cecina. The project proposed courses on *new media literacies*, with special focus on key ethical issues for digital citizenship such as identity, privacy, participation, credibility, creativity and authorship. The courses took place in the classroom, but were also carried out online using a social networking platform for learning and communication. Contrary to the prevailing rhetoric about "digital natives", the project has highlighted how young people tend to overestimate their digital competence and actually have a limited capacity for self-reflection about their digital practices. This confirms the need for a public policy of mediation and promotion of correct, aware and creative use of the web.

**KEY-WORDS** New Media Literacies, Youth, Identity, Creativity, Mediation.

## INTRODUZIONE

La diffusione esponenziale delle ICT ha determinato un processo di integrazione di internet e dei media digitali nella vita quotidiana delle persone: in particolare, sono le giovani generazioni ad utilizzarli in modalità continuative e per un ampio ventaglio di attività, dal divertimento all'apprendimento al mantenimento della propria rete sociale, tanto che internet è stato definito come «*lo strumento di mediazione della loro partecipazione alla società*» (Livingstone, 2010: p. 13). Il dibattito sul rapporto tra internet e minori è stato segnato dall'idea di una predisposizione innata dei più giovani all'uso della rete: sarebbero definibili come “nativi digitali” (Prensky, 2001) solo coloro che abbiano utilizzato le nuove tecnologie fin da piccoli, fatto che avrebbe permesso loro non solo di sviluppare un'ottima padronanza dei nuovi media, ma anche di adottare nuovi modelli cognitivi *tout court*<sup>1</sup>.

Tuttavia, alla riprova della ricerca empirica (Bennett, Maton e Kervin, 2008; Calvani, *et al.*, 2012), l'appartenenza di diritto delle nuove generazioni alla categoria dei nativi digitali si rivela una semplificazione dovuta all'adozione di un criterio esclusivamente generazionale, che sarebbe opportuno rivedere alla luce della recente letteratura sul digital divide e sulla competenza digitale (Hargittai, 2010; Jenkins, 2010). La consapevolezza della complessità d'uso dei nuovi media ha generato una revisione della nozione di *literacy*, non più riferibile soltanto alla cultura della stampa, ma interessata anche dalle nuove forme testuali e dalle potenzialità interattive della rete (Mills, 2010). Un insieme di competenze culturali e abilità sociali, le cosiddette *new media literacies*, sarebbero necessarie a muoversi a pieno titolo nel panorama dei nuovi media e nella cultura partecipativa da essi generata (Jenkins, 2010). Secondo Jenkins, queste competenze vengono apprese dai giovani attraverso il loro coinvolgimento in rete in contesti informali, ma ciò non dispensa istituzioni e famiglie dal compito di mediazione: è infatti necessario stimolare i ragazzi a superare un livello intuitivo di comprensione delle proprie esperienze, affinché possano bilanciare rischi ed opportunità della rete ed affrontare, in maniera critica e consapevole, le sfide della società digitale (Cortoni, 2011; Livingstone e Haddon, 2009). Le “*new media literacies*” sottendono una visione di alfabetizzazione non più come competenza individuale ma come pratica sociale e collettiva, ed assumono il compito strategico di «*garantire il pieno dispiegamento di quel processo di empowerment che consente a tutti i giovani l'esercizio di una cittadinanza attiva e consapevole*» (Marinelli e Ferri, 2011: 27-28).

Il progetto “Oltre lo Specchio dei Desideri - Costruzione di una cittadinanza digitale sicura nel villaggio globale” si inserisce in questo quadro e ha svi-

luppato azioni di (in)formazione rivolte alla componente studentesca, genitoriale e docente su caratteristiche, potenzialità e rischi dei *new media*, nonché sperimentazioni dirette delle potenzialità delle ICT nel processo di insegnamento/apprendimento e di partecipazione alla vita civile: il progetto intende infatti promuovere una cittadinanza attiva e digitale nei ragazzi in formazione, intesa come insieme di competenze strumentali, concettuali e sociali capaci di rendere critico, consapevole e sicuro l'uso dei nuovi mezzi di comunicazione<sup>2</sup>.

## L'ESPERIENZA

### Contesto, obiettivi e attori

Il progetto Oltre lo Specchio dei Desideri, finanziato dal MIUR col bando di concorso su “Cittadinanza, Costituzione e Sicurezza”, è stato promosso da una rete di scuole<sup>3</sup> di Cecina (LI) e si è avvalso della collaborazione interistituzionale di diversi enti<sup>4</sup>, tra cui il Med (Associazione Italiana per l'Educazione ai Media e alla Comunicazione), che si è occupato dell'aggiornamento dei docenti e della sperimentazione di percorsi di media education in classe, coinvolgendo complessivamente 30 docenti ed oltre 750 studenti<sup>5</sup>.

Nel presente articolo, tratteremo in particolare dei percorsi formativi rivolti a due classi terze della Scuola Secondaria di primo grado, dedicati alla conoscenza di rischi ed opportunità di internet e all'acquisizione di competenze digitali, riferibili più specificamente alle dimensioni etiche e cognitive della rete. Facendo riferimento ai lavori del MED (e.g., Ceretti, Felini, e Giannatelli, 2006), alle acquisizioni della ricerca attuale sulla competenza digitale (Gui, 2009; Calvani, Fini e Ranieri, 2010) e ai risultati del progetto media-educativo “Good-Play”, incentrato sulle questioni etiche legate ai nuovi media (James *et al.*, 2009), i due percorsi proposti si sono focalizzati su cinque tematiche fondamentali nella società digitale: partecipazione, identità, privacy, credibilità, autorialità e creatività. La consapevolezza di come tali questioni vengono reinterpretate nel passaggio tra ambienti offline ed online costituisce infatti una forma di alfabetizzazione necessaria alla cittadinanza digitale sia sul versante etico che cognitivo. Ad esempio, sul versante etico, la questione della privacy viene affrontata per sviluppare strategie di tutela verso sé stessi e gli altri; sul piano cognitivo, il problema della credibilità delle fonti è

- 1 Per una ricostruzione critica del dibattito sui nativi digitali, suggeriamo in particolare il cap. 2 del testo di Maria Ranieri (2011), *Le insidie dell'ovvio. Tecnologie educative e critica della retorica tecnocentrica*, ETS, Pisa.
- 2 Per avere informazioni dettagliate sul progetto è possibile consultare il sito internet [www.oltrelospeschio.net](http://www.oltrelospeschio.net).
- 3 La rete è stata costituita tra scuole di gradi diversi, permettendo così una sperimentazione educativa lungo tutto l'arco formativo: Scuola secondaria di I grado “Galileo Galilei” (capofila), Scuola secondaria di II grado “Polo Cattaneo” e Scuola primaria “F. D. Guerrazzi”. Il coordinamento tecnico-scientifico del progetto è stato affidato a Maria Ranieri (Università di Firenze).
- 4 Hanno fatto parte della rete interistituzionale il Comune di Cecina, la ASL 6 di Livorno ed il Coordinamento Genitori Democratici.
- 5 Il gruppo di lavoro del Med Toscana era composto da Maria Ranieri (coordinatrice), Isabella Bruni, Liana Peria, Maria Grech e Umberto Manduchi (media educator), Antonio Fini, Fabio Ballor e Alessia Rosa (tutor piattaforma online).

centrale per potersi orientare tra le innumerevoli risorse informative reperibili online. I due percorsi sono stati svolti in parallelo ed hanno affrontato tutte le questioni chiave indicate, pur se con focus differenti: un laboratorio si è concentrato sulle tematiche inerenti l'identità online e la privacy, mentre l'altro ha affrontato più in profondità le dimensioni della creatività e della autorialità. È stata inoltre un'occasione per sperimentare le potenzialità della rete per il processo di insegnamento/apprendimento, attraverso l'utilizzo di una piattaforma di interazione a distanza. Possiamo così riassumere gli obiettivi dei percorsi:

- stimolare la capacità riflessiva dei ragazzi sulle proprie pratiche d'uso del web, in particolare sui temi dell'identità, della privacy, della creatività e dell'autorialità;
- incentivare forme di partecipazione attiva e di collaborazione a distanza;
- promuovere l'adozione di buone regole di comportamento online;
- sperimentare le potenzialità di ambienti di condivisione online per l'apprendimento.

I laboratori sono stati condotti durante l'orario scolastico da due media educator del Med, in collaborazione con un insegnante per ciascuna classe. Se

gli esperti hanno svolto il ruolo di fornire spunti innovativi, monitorando al tempo stesso l'andamento delle attività in corso, gli insegnanti hanno partecipato alla sperimentazione in qualità di facilitatori, mediando la relazione educativa e assumendo funzioni di *coaching*.

Il gruppo dei partecipanti era composto complessivamente da circa cinquanta studenti di età compresa tra i 13 ed i 15 anni, già attivi online: il questionario in ingresso ha rilevato che solo uno dei rispondenti non utilizza il web, mentre la maggioranza dei ragazzi lo utilizza da più di un anno e può usufruire di una connessione veloce a casa. In linea con le più recenti ricerche nel contesto italiano (Vittadini, 2011), le pratiche d'uso appaiono orientate soprattutto alla dimensione relazionale e ludica, ed in particolare all'utilizzo di social network e chat, nonché alla fruizione di contenuti multimediali e ad attività di gioco online.

### Metodo, strumenti e prodotti

Ciascun percorso ha avuto una durata di 15 ore, suddivise in 7 incontri a cadenza settimanale nel periodo tra marzo e aprile 2012, con una pausa intermedia dovuta alle vacanze pasquali. In linea con le metodologie della media education (Felini, 2004), è stato seguito un approccio *learning by doing*, alternando momenti di attività pratica a quelli di riflessione ed incentivando la partecipazione attiva degli studenti al processo formativo: si è cercato in particolare di attivare le pre-conoscenze degli allievi e di sondare le loro visioni delle nuove tecnologie, facendo costantemente riferimento alle loro esperienze d'uso e fornendo occasioni per comunicarle ed analizzarle in classe. In particolare, si è fatto ricorso a tecniche quali la simulazione e il role-playing per lavorare sui temi dell'identità e della privacy, consentendo agli studenti di sperimentare ruoli diversi o di cimentarsi con situazioni, anche rischiose, ma in modo protetto. Oppure è stato proposto il lavoro di gruppo come strumento per coinvolgere gli studenti in attività di produzione creativa, sollecitando contestualmente il confronto con le tematiche relative all'autorialità. I laboratori sono stati strutturati in due sezioni: una prima parte comune ad ambedue i percorsi, finalizzata alla verifica delle conoscenze pregresse ed alla messa a punto degli strumenti di lavoro, nonché ad una prima riflessione sulla questione dell'identità e della partecipazione online; ed una seconda parte che prevedeva l'approfondimento tematico, anche attraverso la realizzazione di un prodotto mediale.

Per garantire lo scambio tra le due classi e la comunicazione con le media educator, è stato creato un social network *ad hoc* (Fini, 2009) su piattaforma Ning, dove poter sperimentare in tutta sicurezza dinamiche di interazione e apprendimento onli-

The screenshot shows the Ning home page for the group 'Oltre lo specchio dei desideri'. The page is in Italian and features a navigation menu at the top with links for 'Home', 'La mia pagina', 'Gruppo 3A', 'Gruppo 3D', 'La mia rete', and 'Il Progetto'. The main content area is divided into several sections:

- POST SUL BLOG:** A post titled '3A materiali lezione 13 aprile 2012' from April 16, 2012, with 1 comment and 2 likes. The text discusses a 'social network' and a 'tagcloud'.
- MEMBRI:** A section showing profile icons of group members and an option to 'Invita altri'.
- GRUPPI:** A list of sub-groups including 'Docenti' (6 members), 'III D' (11 members), and 'III A' (18 members).
- FOTOGRAFIE:** A section for photos, with one image titled 'T.M.G. F200R'.
- ISABELLA BRUNI:** A user profile card showing 'Esci', 'Posta in arrivo', and 'Attività recenti'.
- ATTIVITÀ RECENTI:** A list of recent activities, including a comment on a post and a 'Mi è piaciuto' notification.
- VIDEO:** A section for videos, featuring a YouTube logo.

Figura 1. Schermata della home della piattaforma. <http://oltrelospeschio.ning.org>

## Distingui il reale dal virtuale...



...non puoi sapere chi c'è dietro lo schermo!



Quest'opera è stata rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0 Unported. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>  
Queste foto sono state prese da morguefile



socializzare  
chattare e vedersi  
su internet può  
essere un  
pericolo:  
per questo va  
fatto con  
prudenza!



Quest'opera è stata rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione 3.0 Unported. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>  
L'immagine originale è di Silvia Capitanì.

Figura 2. Alcune delle campagne pubblicitarie realizzate dagli studenti, in cui è stata inserita l'indicazione della licenza Creative Commons con cui sono state rilasciate.

ne: il fulcro della piattaforma era il blog in colonna centrale, che serviva come spazio di pubblicazione dei materiali didattici e come diario di bordo degli incontri, compilato dai ragazzi.

La seconda parte delle attività ha preso avvio dopo le vacanze pasquali ed è stata diversificata in base ai temi specifici dei percorsi. Una classe ha affrontato il tema dell'identità e della privacy, con un focus specifico sui social network sites, e come stimolo iniziale è stato proposto ai ragazzi un role-playing sul tema dell'iscrizione a Facebook da parte di una ragazza molto giovane: gli studenti hanno impersonato i diversi personaggi, che erano stati tratteggiati in base al punto di vista che avevano sulla questione. La simulazione è stata videoripresa e rivista in classe, coinvolgendo gli allievi in una discussione sui rischi e le opportunità di questi ambienti. Infine, è stato proposto alla classe di realizzare un vademecum multimediale sull'utilizzo di internet, che avesse come destinatari ragazzi più giovani di loro.

L'altra classe ha affrontato invece la tematica della creatività e della proprietà intellettuale, ed anche in questo caso si è fatto ricorso ad un'attività di simulazione e produzione, seguendo un processo per tentativi ed errori. È stato chiesto ai ragazzi di dividersi in gruppi e di lavorare come se fossero un'agenzia pubblicitaria, impegnata nella progettazione di una campagna stampa sul tema della sicurezza in rete, rivolta ai propri coetanei: ciascun gruppo doveva elaborare e presentare alla classe la propria proposta creativa, potevano essere utilizzate immagini reperite online solo a condizione che ne venissero specificate la provenienza e l'autore. Gli studenti sono stati guidati in una riflessione sull'appropriazione di contenuti disponibili in rete e alla conoscenza del lessico e delle norme della proprietà intellettuale: le campagne sono state quindi riprogettate, utilizzando soltanto materiali *copyleft* o con licenze che permettevano la crea-

zione di opere derivate, e sono state a loro volta rilasciate sotto Creative Commons.

### Bilancio dell'esperienza

Presentiamo qui alcune osservazioni sui percorsi proposti, ottenute dalla comparazione tra i questionari somministrati agli studenti in entrata e in uscita<sup>6</sup>, i diari di bordo compilati dagli insegnanti e le schede di osservazione redatte dai media educator<sup>7</sup>.

Possiamo dire che emerge una tendenza negli studenti a sovra-rappresentare la propria competenza digitale: la maggior parte di loro dichiara «conoscevo già tutto», ovvero di non aver appreso fatti o strumenti nuovi durante il percorso; ed invece insegnanti e media educator hanno registrato durante gli incontri diverse lacune, sia rispetto a strumenti ampiamente utilizzati dai ragazzi, come Facebook<sup>8</sup>, sia rispetto a questioni di più ampio respiro. Ad esempio, in merito al tema del diritto d'autore, gli studenti mostrano conoscenze superficiali e contraddittorie: sanno che scaricare musica e film con servizi *peer to peer* è illegale, ma allo stesso tempo sono convinti che «le immagini che stanno su Google sono libere e gratuite». Sembra di poter leggere in questa discrepanza gli effetti dell'attenzione mediatica e delle campagne di sensibilizzazione sul tema della pirateria online, che forse non hanno saputo fornire ai ragazzi uno schema concettuale di riferimento. Il concetto di autorialità, una volta ancorato alle loro pratiche creative, risulta invece di faci-

- <sup>6</sup> Il questionario in entrata era costituito da 13 quesiti a risposta chiusa e 5 a risposta aperta e includeva domande del tipo: *Cosa ne pensi della possibilità di creare una identità online e interagire con altre persone? Cosa ne pensi della possibilità di scambiare materiali multimediali o scaricarli dalla rete?* Il questionario in uscita era costituito da 10 quesiti a risposta chiusa e 4 a risposta aperta e includeva domande del tipo: *In riferimento alla riflessione sui social network che abbiamo fatto, quali sono i punti di forza e quelli di debolezza di questi strumenti? In riferimento alla riflessione sulla circolazione della conoscenza in rete, come ritieni che dovrebbe funzionare la tutela dei diritti d'autore?*
- <sup>7</sup> Si tratta di valutazioni di sintesi, parziali e provvisorie, che non abbiamo in questa sede, per limiti di spazio, la possibilità di documentare attraverso adeguate evidenze. Per approfondimenti si rimanda a Bruni I., Peria L. (in preparazione), *Internet e i social network in classe*, in M. Ranieri (a cura di), *Teorie e pratiche di new media literacy*, Napoli, ScriptaWeb.
- <sup>8</sup> Gli studenti hanno mostrato di non conoscere i termini e le condizioni di utilizzo del famoso social network, ed in particolare non sapevano che il limite minimo d'età per l'iscrizione è fissato a 13 anni.

le comprensione, e fornisce un appiglio per la conoscenza delle norme legali e delle licenze, anche in termini di alternative al classico concetto “tutti i diritti riservati”. Anche rispetto al tema della privacy è possibile percepire le ricadute delle campagne di sensibilizzazione riguardanti la sicurezza in rete ed il cyberbullismo: gli studenti conoscono infatti le regole da seguire per tutelarsi, ma spesso non le mettono in pratica, dimenticando la propria password o dandola agli amici, modificando la propria età o ancora non impostando la privacy all'interno dei social network. Questa osservazione ci dà lo spunto per confermare l'importanza di un approccio media-educativo che riesca invece a dialogare con le pratiche quotidiane degli studenti, fornendo adeguati *framework* interpretativi e sollecitando forme di riflessività avanzate.

Una volta interrogati sul gradimento dell'esperienza, la maggior parte degli studenti dichiara che ripeterebbe l'esperienza perché ne riconosce il portato educativo. Gli studenti intuiscono e sottolineano in particolare il valore metacognitivo dell'intervento didattico, che ha permesso loro di conoscere, approfondire e valutare rischi ed opportunità

della rete, agendo contemporaneamente sull'area della produzione mediale e sulla promozione della sicurezza online.

Un atteggiamento ambivalente è stato registrato rispetto alla piattaforma Ning: diversi studenti, ancor prima di comprendere le finalità e le potenzialità di questo strumento, hanno sollevato obiezioni, chiedendo se l'iscrizione era obbligatoria e dicendo che erano già iscritti ad altri social network. Questa riluttanza iniziale potrebbe essere ricondotta all'abitudine di considerare noioso ciò che ha a che vedere con la scuola, tuttavia suggerisce anche una forma di rigidità da parte dei giovani, che tendono ad adottare modelli d'uso delle tecnologie conservativi ed abitudinari (Livingstone, 2010: p. 67), con una scarsa predisposizione alla sperimentazione di alternative.

Riportiamo, seppur molto brevemente per limiti di spazio, nella Tabella 1 una sintesi dei principali risultati emersi dalla sperimentazione, tentando una comparazione tra gli elementi più significativi emersi in entrata e quelli rilevati dopo l'intervento, con riferimenti diretti - a titolo esemplificativo - ai commenti degli studenti.

Dimensioni indagate	Prima	Dopo
Identità e privacy	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tendenza a percepire se stessi come digitalmente competenti: come scrive uno studente, «conoscevo già tutto».</li> <li>• Conoscenze incentrate sulla sicurezza online: ad esempio, uno studente afferma che andando su internet «potrebbero esserci dei rischi, tipo virus, hacker e nelle chat potrebbero esserci anche dei pedofili».</li> <li>• Discrepanza tra pratiche e conoscenze.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensione della dimensione riflessiva della competenza digitale: ad esempio, uno studente dichiara che lo scopo dell'intervento era «farci comprendere meglio internet, vedendo i rischi e le cose positive che ha».</li> <li>• Maggiore consapevolezza sul concetto di privacy, legato alle proprie pratiche medial: ad esempio, uno studente ha osservato «quando abbiamo parlato della privacy e della sicurezza ho capito che se a noi possono sembrare sciocchezze, alla fine si rivelano rischi e bisogna stare attenti a non correrli».</li> </ul>
Creatività e autorialità	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tendenza ad utilizzare i media in termini di fruizione, le attività più diffuse sono quelle relazionali e ludiche.</li> <li>• Conoscenze contraddittorie sul diritto d'autore e sugli aspetti legali: come argomenta uno studente, scaricare materiali da internet «è una cosa illegale, ma utile».</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisizione del concetto di proprietà intellettuale e assunzione del punto di vista dell'autore: uno studente dichiara «non accetterei che una persona usasse una mia foto per farne sopra un film, un video... vorrei almeno un riconoscimento».</li> <li>• Consapevolezza delle differenze tra copyright e copyleft: ad esempio, tutti gli studenti sono riusciti al termine del percorso a reperire, utilizzare e pubblicare contenuti nel rispetto del diritto d'autore.</li> </ul>
Partecipazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenza dei rischi relativi al subire/attuare comportamenti inadeguati nell'interazione con gli altri, ad esempio che «qualcuno possa rubarti l'identità e, spacciandosi per te, rovinarti la reputazione».</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Invito a sviluppare comportamenti proattivi online: ad esempio, nel corso della discussione sulla definizione di regole di buon comportamento online (netiquette), una studentessa ha sottolineato l'opportunità di formulare le regole non solo in negativo, ma anche in positivo, come stimolo alla partecipazione.</li> </ul>

Tabella 1. Schema di sintesi dei principali risultati della sperimentazione.

## OSSERVAZIONI CONCLUSIVE

L'esperienza svolta all'interno del progetto "Oltre lo Specchio dei Desideri" sembra confermare la necessità di non cedere alla retorica dei nativi digitali, segnalando invece l'importanza della mediazione di genitori ed insegnanti per favorire un uso corretto e consapevole della rete. Secondo recenti ricerche (Murru, 2011), l'Italia si caratterizza per la centralità del contesto familiare, mentre l'istituzione scolastica risulta ancora marginale sia in termini di diffusione di internet a scuola sia per la promozione del-

la sicurezza online. Un quadro piuttosto sconcertante, che rimanda alla necessità di sviluppare apposite politiche pubbliche che, in linea con il contenuto delle raccomandazioni europee<sup>9</sup>, permettano di inserire stabilmente all'interno dei curricula scolastici anche le *new media literacies*, indispensabili a garantire l'uguaglianza e l'empowerment dei soggetti in formazione, per una piena partecipazione alla società della conoscenza.

<sup>9</sup> Si veda ad esempio la Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente [http://ec.europa.eu/education/policies/2010/doc/keyrec\\_it.pdf](http://ec.europa.eu/education/policies/2010/doc/keyrec_it.pdf)

## BIBLIOGRAFIA

- Bennett S., Maton K., Kervin L. (2008). The 'digital natives' debate: a critical review of the evidence. *British Journal of Educational Technology*, 39 (5), pp. 775-786.
- Calvani A., Fini A., Ranieri M. (2010). *La competenza digitale nella scuola. Modelli e strumenti per svilupparla e valutarla*. Trento, IT: Erickson.
- Calvani A., Fini A., Ranieri M., Picci P. (2012). Are young generations in secondary school digitally competent? A study on Italian teenagers. *Computers & Education*, 58, pp. 797-807.
- Ceretti F., Felini D., Giannatelli R. (eds.) (2006). *Primi passi nella media education*. Trento, IT: Erikson.
- Cortoni I. (2011). *Young Digizen? New cultural challenges in Media education*. Milano, IT: Franco Angeli.
- Felini D. (2004). *Pedagogia dei media. Questioni, percorsi, sviluppi*. Milano, IT: La Scuola.
- Fini A. (2009). Ambienti tecnologici per il social networking. In A. Fini, M. A. Cicognini (eds.). *Web 2.0 e social networking. Nuovi paradigmi per la formazione*. Trento, IT: Erickson, pp. 157-164.
- Gui M. (2009). *Le competenze digitali. Le complesse capacità d'uso dei nuovi media e le disparità nel loro possesso*. Napoli, IT: Scripta-Web.
- James C., Davis K., Flores A., Francis J.M., Pettigill L., Rundle M., Gardner H. (2009). *Young People, Ethics, and the New Digital Media. A synthesis from the Good Play Project*. Cambridge, MA, USA: The MIT Press.
- Jenkins H. (2010). *Culture partecipativa e competenze digitali. Media education per il XXI secolo*. Milano, IT: Guerini Studio.
- Hargittai E. (2010). Digital Na(t)ives? Variation in Internet skills and uses among members of the "Net Generation". *Sociological Inquiry*, 80 (1), pp. 92-113.
- Livingstone S. (2010). *Ragazzi online. Crescere con internet nella società digitale*. Milano, IT: Vita e Pensiero.
- Livingstone S., Haddon L. (2009). *EU Kids online: final report*. London, UK: The London School of Economics and Political Science.
- Marinelli A., Ferri P. (2010). Introduzione. *New Media Literacies e processi di apprendimento*. In H. Jenkins (eds.). *Culture partecipativa e competenze digitali. Media education per il XXI secolo*. Milano, IT: Guerini Studio, pp. 7-53.
- Mills K. A. (2010). A review of the "Digital Turn" in the New Literacy studies. *Educational Research*, 80 (2), pp. 246-271.
- Murru M.F. (2011). La mediazione sociale. In G. Mascheroni (ed.). *I ragazzi e la rete. La ricerca EU Kids online e il caso Italia*. Brescia, IT: La Scuola, pp. 237-260.
- Premsky M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9 (5), pp. 1-2.
- Ranieri M. (2011). *Le insidie dell'ovvio. Tecnologie educative e critica della retorica tecnocentrica*. Pisa, IT: ETS.
- Vittadini N. (2011). Comunicare, condividere, giocare, creare. Le attività dei ragazzi italiani online. In G. Mascheroni (ed.). *I ragazzi e la rete. La ricerca EU Kids Online e il caso Italia*. Brescia, IT: La Scuola, pp. 57-88.