

Empowerment e protezione: strategie complementari per la digital e media literacy negli Stati Uniti *

Renee Hobbs

*Media Education Lab, Temple University, School of Communications
and Theater, Philadelphia, USA*

* Traduzione a cura di Maria Ranieri.

Abstract

Miliardi di dollari vengono spesi negli Stati Uniti affinché bambini e adolescenti dispongano di computer, proiettori e accesso a Internet nella scuola primaria e secondaria. Sono attualmente in corso molte sperimentazioni, essendo gli insegnanti impegnati a esplorare le modalità di utilizzo delle tecnologie primariamente intese come strumenti per conseguire i tradizionali risultati di apprendimento. L'educazione per lo sviluppo della digital e media literacy offre un modello alternativo che sposta l'attenzione sull'insieme delle competenze pratiche o per la vita necessarie per una piena partecipazione alla vita delle attuali società densamente mediatizzate. Le competenze legate alla digital e media literacy non sono necessarie solo al fine di rafforzare le capacità individuali di utilizzo delle informazioni per l'empowerment personale e sociale, ma anche per affrontare i potenziali rischi associati ai mass media e ai media digitali. La digital e media literacy viene definita come la capacità di: (1) effettuare scelte responsabili e accedere alle informazioni localizzando e condividendo materiali e comprendendo informazioni e idee; (2) analizzare messaggi in una varietà di formati identificando l'autore, la finalità, il punto di vista e valutando la qualità e credibilità del contenuto; (3) creare contenuti in una varietà di formati per scopi autentici, facendo uso del linguaggio, delle immagini, dei suoni, e dei nuovi strumenti digitali e tecnologici; (4) riflettere sulla propria condotta e i propri comportamenti comunicativi considerando la responsabilità sociale e i principi etici; e (5) intraprendere azioni sociali lavorando individualmente o in modo collaborativo per condividere conoscenza e risolvere problemi in famiglia, sul luogo di lavoro, in comunità, e partecipando in qualità di membro della comunità. Questo articolo si sofferma, da un lato, su alcune recenti iniziative federali negli USA, dall'altro sulla necessità di sviluppare strumenti di valutazione per misurare gli avanzamenti apprenditivi per queste competenze.

Parole chiave: Stati Uniti, media literacy, apprendimento digitale, valutazione, tecnologia, educazione, apprendimento, insegnamento.

Gli Stati Uniti si trovano davanti a sfide impegnative per l'educazione di tutti i suoi cittadini. Quasi il 25% degli studenti non termina la scuola secondaria. Un terzo di coloro che si diplomano non sono preparati per l'educazione post-secondaria, costringendo le università a dedicare tempo e risorse all'offerta di corsi di recupero. Sappiamo che su dieci nuovi lavori quattro richiedono un qualche tipo di istruzione o formazione superiore/avanzata e che trenta dei settori in più rapida ascesa richiederanno come requisito minimo una laurea. Solo circa il 40% dei giovani americani ottiene una laurea biennale o quadriennale e permangono significative disuguaglianze etniche (US Department of Education, 2010).

Per affrontare questa situazione, le scuole si ritrovano nel bel mezzo di una rivoluzione digitale, in quanto gli educatori cominciano a ritenere sempre necessario preparare gli studenti per vivere nel XXI secolo. Negli Stati Uniti l'educazione pubblica tradizionale ha posto molta attenzione sull'acquisizione di strumenti tecnologici da utilizzare in classe. Con più di 15.000 distretti scolastici, 3 milioni di insegnanti e 75 milioni di studenti nella scuola primaria e secondaria, più di \$16 milioni di dollari verranno spesi nel corso del 2010 per le tecnologie educative, senza considerare le cifre che verranno spese per l'università (US Department of Education, 2010).

Centinaia di venditori sono in competizione per vendere computer e hardware, schermi piatti e monitor, sistemi di rete, software di filtering e di monitoraggio, contenuti multimediali, risorse per l'apprendimento online e strumenti di valutazione. Secondo l'US Department of Education, «La tecnologia dà accesso a un insieme di risorse didattiche più ampio e flessibile di quello disponibile in classe e permette di connettersi a gruppi più estesi e flessibili di "educatori", ivi comprendendo insegnanti, genitori, esperti e mentor fuori dall'aula. Esperienze d'apprendimento coinvolgenti ed efficaci possono essere individualizzate o differenziate per particolari studenti (adeguando il ritmo o adattandole ai loro bisogni d'apprendimento) oppure personalizzate, considerando le specifiche esigenze degli studenti e adattando tempi e contenuti agli interessi e alle esperienze precedenti di ogni studente» (2010, p. 28).

In generale, questa visione dell'educazione si focalizza sull'utilizzo degli strumenti tecnologici per supportare l'acquisizione di apprendimenti tradizionali in inglese, matematica, storia e scienze, definiti in relazione a prestazioni da test cruciali. In questo contesto, troviamo insegnanti piuttosto indecisi sull'opportunità o meno di spostarsi verso approcci all'apprendimento più innovativi e centrati sullo studente. Questo è vero anche per gli insegnanti più giovani. In una recente ricerca sulle visioni degli insegnanti non ancora in servizio in merito all'impiego delle tecnologie, gli insegnanti-novizi hanno affermato che il miglior modo per imparare come utilizzare la tecnologia in educazione era attraverso l'osservazione delle strategie utilizzate dagli altri insegnanti. Alla domanda: «Nelle lezioni sui metodi didattici, quali strumenti tecnologici o tecniche state imparando ad usare?», i rispondenti hanno prevalentemente scelto la risposta più basilare tra le 22 possibili: «Uso di programmi di videoscrittura, foglio di calcolo, o strumenti di archiviazione» (Fletcher, 2010). Ciò suggerisce fortemente che una nuova generazione di insegnanti potrebbe non essere ancora pronta a utilizzare strategie didattiche innovative in grado di aiutarli a integrare nella pratica risorse digitali e mediali così da favorire l'apprendimento della digital e media literacy.

Un'altra visione dell'integrazione delle tecnologie, una più profondamente legata alle discipline umanistiche, sta emergendo negli Stati Uniti. Questa visione pone enfasi non tanto sull'uso dello strumento in sé, ma su un insieme di competenze o life skills

necessarie per una piena partecipazione alla vita delle nostre società altamente mediatizzate. La digital e media literacy viene definita come la capacità di: (1) effettuare scelte responsabili e accedere alle informazioni localizzando e condividendo materiali e comprendendo informazioni e idee; (2) analizzare messaggi in una varietà di formati identificando l'autore, la finalità, il punto di vista e valutando la qualità e credibilità del contenuto; (3) creare contenuti in una varietà di formati per scopi autentici, facendo uso del linguaggio, delle immagini, dei suoni, e dei nuovi strumenti digitali e tecnologici; (4) riflettere sulla propria condotta e i propri comportamenti comunicativi considerando la responsabilità sociale e i principi etici; e (5) intraprendere azioni sociali lavorando individualmente o in modo collaborativo per condividere conoscenza e risolvere problemi in famiglia, sul luogo di lavoro, in comunità, e partecipando in qualità di membro della comunità (Hobbs, *in press*).

L'attenzione crescente per l'empowerment e la protezione

Nell'ottobre del 2009 la Knight Commission on the Information Needs of Communities in a Democracy (un progetto del Communications and Society Program e della John S. and James L. Knight Foundation) ha pubblicato un rapporto dal titolo *Informing Communities: Sustaining Democracy in the Digital Age*. In questo lavoro la Commissione formula una serie di raccomandazioni che riguardano un'ampia gamma di bisogni informativi, dal giornalismo di qualità alla digital e media literacy, dall'accesso universale e le reti aperte alla trasparenza del governo e all'impegno pubblico.

Per promuovere su scala nazionale l'impegno a integrare la digital e media literacy come elementi cruciali dell'educazione a tutti i livelli, la Knight Commission ha esortato il governo federale a lanciare un'iniziativa nazionale per valutare la qualità dei programmi di digital e media literacy nelle scuole della nazione. Come la Knight Commission ha indicato, ciò richiederà la collaborazione tra funzionari del settore educativo a livello federale, statale e locale, per produrre le riforme che sono necessarie. Anche altri stakeholders della comunità avranno un ruolo da giocare.

Un crescente entusiasmo si sta sviluppando per la diffusa consapevolezza pubblica del valore pratico delle competenze legate alla digital e media literacy per tutti i 300 milioni di cittadini degli Stati Uniti d'America. Per presentare una domanda di lavoro online, le persone devono essere capaci di trovare informazioni pertinenti. Per trovare informazioni rilevanti sulla salute, gli individui devono possedere la capacità di distinguere tra una folle strategia di marketing per la vendita di integratori alimentari e solide informazioni basate sull'evidenza della ricerca. Per trarre benefici dalle opportunità dell'educazione online, le persone devono sapere come la conoscenza viene costruita, come essa rappresenta la realtà e articola punti di vista. Affinché le persone intraprendano azioni sociali e si impegnino veramente in attività civiche che effettivamente migliorano la vita delle loro comunità, queste devono avvertire un senso di empowerment derivante dal lavoro collaborativo alla soluzione dei problemi.

Le competenze legate alla digital e media literacy non sono necessarie solo per aumentare le capacità personali di utilizzo dell'informazione, ma anche per affrontare i potenziali rischi legati ai mass media e ai media digitali. Per esempio, stanno crescendo le preoccupazioni sui furti d'identità online come attesta il rapporto dell'U.S. Federal Trade Commission (FTC), secondo cui 10 milioni di americani sono stati vittime nell'ultimo

anno di tali furti per aver fornito volontariamente i loro dati personali ai ladri, spesso perché «non erano in grado di distinguere un'e-mail ricevuta dalla loro banca da un'e-mail ricevuta da un predatore» (Rothkopf, 2009, p. 5).

Negli Stati Uniti come in molti altri Paesi occidentali europei, il pendolo oscilla avanti e indietro nel tempo, alternando periodi di maggiore o minore preoccupazione sugli aspetti negativi dei media e delle tecnologie. Un'ampia ricerca condotta nell'Unione Europea individua tre tipologie di rischi tipici dell'era digitale:

- rischi sul versante dei contenuti, comprendendo l'esposizione a contenuti illegali, pericolosi o offensivi tra cui materiali violenti/sessuali/razzisti/pornografici;
- rischi sul versante dei contatti, includendo contatti con sconosciuti, privacy, cyberbullismo e cyberstalking (azioni persecutorie online);
- rischi sul versante della condotta, includendo la disinformazione, la comunicazione delle proprie informazioni personali, il download illegale, il gioco d'azzardo, la pirateria e così via (Staksrud, Livingstone, Haddon e Ólafsson, 2009).

Negli Stati Uniti il discorso sui rischi e le opportunità continua a oscillare avanti e indietro come un pendolo. Recentemente abbiamo visto come le preoccupazioni verso i predatori di Internet abbiano lasciato il posto a un rinnovato ottimismo per il fatto che i bambini stanno sviluppando capacità di apprendimento sociale grazie all'aggiornamento delle loro pagine in Facebook o giocando a World of Warcraft (Ito et al., 2008).

Fortunatamente, la maggior parte delle persone riconosce che protezione e empowerment non sono in opposizione — sono due lati della stessa medaglia. Internet consente alle persone di esprimersi socialmente con nuove modalità. Per esempio, rende possibili, ampliandole, nuove forme di espressione sessuale, che implicano il ricorso a webcam, chat e pornografia. Nel Paese col più alto tasso al mondo di gravidanze in età adolescenziale, un recente rapporto del Witherspoon Institute (2010) fornisce prove convincenti del fatto che la pornografia è presente nella vita di bambini e adolescenti in misura molto più significativa di quanto gli adulti si rendano conto, che la pornografia sta compromettendo il corretto sviluppo sessuale dei giovani, e che si tende a sfruttare i bambini e gli adolescenti. Circa il 15% dei ragazzi tra i 12 e i 17 anni riferisce di aver ricevuto immagini esplicitamente sessuali sui propri telefoni cellulari da persone che avevano conosciuto personalmente (Pew Internet and American Life Project, 2009). Un rapporto del Centers for Disease Control (2008) rileva che dal 9% al 35% dei giovani sostiene di essere stata vittima di aggressioni elettroniche. Molestie sessuali e cyberbullismo sono anche esempi di come il bisogno umano di potere, intimità, fiducia e rispetto si intersechi con le sfide etiche legate alla partecipazione sociale in ambienti digitali.

La digital e media literacy non sarà una panacea per i problemi sociali americani, in ogni caso. Né metterà l'industria dei media e i produttori fuori pericolo allorché sarà chiamata in causa la loro responsabilità sociale. Ma come Jenkins e colleghi (2006, p. 19) sottolineano, un obiettivo chiave dell'educazione alla media literacy è di «incoraggiare i giovani a diventare più riflessivi sulle scelte etiche che operano in quanto partecipanti e comunicatori e sull'impatto che [le loro scelte, NdT] hanno sugli altri».

Il sostegno federale alla digital e media Literacy

Tipicamente, negli Stati Uniti, l'educazione è controllata a livello locale: ogni stato e distretto scolastico ha la responsabilità di definire i programmi curriculari e le misure di valutazione. I fondi federali disponibili per l'educazione sono limitati. Il Senatore Jay Rockefeller (D-WV) ha proposto un progetto di legge, il *21st Century Skills Incentive Fund Act*, che dovrebbe consentire di dare fondi pubblici federali agli stati che offrono agli studenti opzioni curriculari che includano l'information e la media literacy. Secondo il progetto di legge, «Gli studenti devono oggi spingersi oltre il contesto accademico come unico ambiente d'apprendimento per sviluppare capacità di pensiero critico e problem solving, abilità comunicative, creatività e capacità di innovazione, capacità collaborative, di apprendimento in contesto e di information e media literacy» (Open Congress, 2010). Se venisse approvato, il provvedimento porterebbe allo stanziamento di \$100 milioni di dollari all'anno per quegli stati che hanno messo a punto un piano complessivo per l'implementazione di una iniziativa in tutto lo stato sulle abilità del XXI secolo e che hanno stanziato a questo scopo fondi pubblici.

Un'altra agenzia federale, la U.S. Federal Trade Commission (FTC), ha creato un gioco online sulla media literacy per insegnare a bambini di 8-12 anni a riconoscere i diversi tipi di pubblicità che incontrano nella loro vita quotidiana. Questa agenzia federale ha avuto un lungo e complicato rapporto con il mondo della pubblicità orientata ai bambini. Negli anni Settanta, quando la FTC si occupò per la prima volta della regolamentazione relativa alla pubblicità dei prodotti indirizzati ai bambini, il suo lavoro fu bloccato dalle pressioni del settore commerciale. Il Congresso modificò allora il mandato della commissione in modo da limitare la sua capacità di regolamentare la pubblicità orientata ai bambini (Jordan, 2008). Ma ora la FTC sta per promuovere la advertising literacy in classe con Admongo (www.admongo.gov), un gioco educativo multimediale online i cui contenuti sono stati progettati in collaborazione con Scholastic, una azienda che produce media educativi. Il programma è stato ideato per insegnare a bambini di 8-12 anni i principi basilari della advertising literacy, che include la consapevolezza dei diversi tipi di pubblicità, la comprensione delle tecniche e l'esame dei metodi di targetizzazione del pubblico.

Approcci alla misurazione dei risultati

Ci sono così tante dimensioni che riguardano la media e digital literacy che ci vorranno molti anni per sviluppare misure veramente comprensive in grado di sostenere le necessità di studenti, educatori, decisori politici e altri stakeholders. Purtroppo, anche se la «literacy tecnologica» sarà parte del 2012 National Assessment of Educational Progress (NAEP)¹, questo framework non includerà le competenze di digital e media literacy (Cavanaugh, 2009). Piuttosto il focus sarà sull'ingegneria e il pensiero sistemico,

¹ Il National Assessment of Educational Progress (NAEP) è una iniziativa realizzata periodicamente negli USA. per valutare i progressi degli studenti. Viene realizzata dal National Center for Education Statistics, una divisione dell'US Department of Education. La valutazione riguarda le capacità di letto-scrittura, la matematica e le scienze [NdT].

con l'obiettivo di valutare la comprensione che gli studenti hanno delle "interconnessioni tra le tecnologie".

Oggi è sempre più necessario individuare criteri e strumenti per la valutazione della digital e media literacy, se si vogliono misurare i progressi in termini di apprendimenti. Gli studiosi hanno messo a punto framework teorici e concettuali per misurare le competenze di analisi dei media e hanno sviluppato e validato strumenti basati sulla valutazione della performance o questionari utilizzabili con gli adolescenti (Hobbs, 2007; Primack et al., 2006). Criteri per la valutazione delle capacità di bambini e giovani di 9, 14 e 19 anni, sono necessari sia per stabilire le priorità dei nuovi programmi sia per misurare l'efficacia dei programmi stessi. Un semplice test online che richiede non più di 30 minuti per essere completato potrebbe misurare la capacità di individuare l'autore, lo scopo e il punto di vista dei messaggi su cartaceo e in format digitale, includendo la formulazione di giudizi sulla credibilità delle fonti informative e attività di composizione di semplici media.

Un'attenta video-documentazione delle pratiche educative è essenziale per generare delle evidenze utili a stabilire quali approcci media-educativi alla digital e media literacy hanno maggiori probabilità di mettere in grado gli studenti di partecipare pienamente in qualità di cittadini dell'era digitale alla vita della società contemporanea. Un data base online di situazioni di apprendimento in classe può essere una fonte per la formazione degli insegnanti a livello nazionale e nel mondo. Può essere usato come base su cui sviluppare test significativi per i nuovi insegnanti allo scopo di misurare la loro capacità di implementare nel curriculum pratiche istruttive sulla digital e media literacy. Attualmente, pochi stati richiedono agli insegnanti di dimostrare le loro competenze sull'educazione alla digital e media literacy. Lo Stato del Texas prevede la valutazione di queste competenze attraverso alcune domande (il 15% del totale) presenti nel test per i nuovi insegnanti di inglese per le classi 8-12 (Texas Education Agency, 2006), ma la sua metodologia basata su brevi vignette scritte con possibilità di risposta a scelta multipla ne limita l'efficacia. Lo sviluppo di un data base online di video-documentazione potrebbe essere realizzato come frutto di un'iniziativa di collaborazione dal respiro internazionale. I membri potrebbero caricare nel data base dei video delle loro pratiche didattiche che potrebbero essere scaricate e impiegate nella formazione degli insegnanti. Un simile data base migliorerebbe in misura considerevole la nostra base di conoscenze per la formazione degli adulti nel settore dell'educazione alla digital e media literacy.

Conclusioni

Al cuore dell'interesse crescente per l'educazione alla digital e media literacy vi è la sensazione, ampiamente riconosciuta nel dibattito pubblico, che dobbiamo lavorare contemporaneamente per l'empowerment e la protezione di persone le cui vite quotidiane sono sempre più saturate e intrecciate con i media e i contenuti digitali. Come il filosofo John Dewey ha messo in luce, la vera educazione avviene attraverso l'esplorazione riflessiva di problemi genuini che incontriamo nella vita quotidiana. Pensando alla digital e media literacy come a delle nuove discipline umanistiche, queste pratiche ci aiutano a confrontarci con idee e informazioni per prendere decisioni e partecipare alla vita culturale.

Piuttosto che vedere l'empowerment e la protezione come due punti di vista opposti, dobbiamo vederli come due lati della stessa medaglia. Poiché i mass media, la cultura popolare, i media e le tecnologie digitali contribuiscono a configurare atteggiamenti, comportamenti e valori delle persone, esiste un interesse pubblico a limitarne gli aspetti potenzialmente pericolosi non solo nell'infanzia ma per tutta la durata della vita. La privacy, la sicurezza fisica e psicologica e la garanzia di non incorrere in materiali sgradevoli, molesti o inappropriati sono necessari per il corretto sviluppo dei bambini e degli adolescenti. Allo stesso tempo, l'empowerment è importante perché le persone ottengono molti benefici sul piano personale, sociale e culturale grazie alla possibilità di scegliere tra un'ampia varietà di fonti informative e intrattenimento, utilizzando gli strumenti digitali per esprimersi, comunicare e partecipare alle comunità online con le persone, vicine e lontane, che condividono i loro interessi e le loro passioni. Poiché riguarda sia il tema della protezione che quello dell'empowerment, la digital e media literacy offre un approccio all'integrazione delle tecnologie più autentico e significativo di un semplice "Wow, le tecnologie!". Solo il tempo ci dirà se l'educazione alla digital e media literacy si rivelerà un approccio innovativo per rinnovare l'educazione K-12, un approccio in grado di preparare gli studenti a vivere in una società altamente mediatizzata.

Renee Hobbs is one of the leading authorities on media literacy education in the United States. She is a Professor at the School of Communications and Theater at Temple University in Philadelphia and holds a joint appointment at the College of Education. She founded the Media Education Lab in the Department of Broadcasting, Telecommunications and Mass Media. Over her career, she has raised over \$ 2,5 million to support media literacy education in the United States. She has written dozens of scholarly articles, created multimedia curriculum resources and offered professional development programs on four continents to advance the quality of media literacy education in the United States and around the world.

Bibliografia

- Cavanaugh S. (2009), *Tech group critical of proposed NAEP standards*, «Education Week», September 14.
- Fletcher J. (2010), *A sobering survey*, «T.H.E. Journal», Retrieved August 31, 2010 from <http://thejournal.com/Articles/2010/06/01/A-Sobering-Survey.aspx>
- Hobbs R. (in press), *Advancing the Recommendation of the Knight Commission's Report on the Information Needs of Communities in a Democracy*, Washington, DC, Aspen Institute.
- Hobbs R. (2007), *Reading the media: Media literacy in high school English*, New York, Teachers College Press.
- Ito M., Horst H., Bittanti M., Boyd D., Herr-Stephenson B., Lange P., Pascoe C.J. e Robinson L. (2008), *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*, The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning.

- Jenkins H., Clinton K., Purushotma R., Robison A. e Weigel M. (2006), *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, Chicago, IL, John D. and Catherine T. MacArthur Foundation.
- Knight Commission on the Information Needs of Communities in a Democracy (2009), *Informing Communities: Sustaining Democracy in the Digital Age*, Washington, DC, The Aspen Institute.
- Jordan A. (2008), Children's media policy, *The Future of Children*, n. 1, vol.18, pp. 235-249.
- Open Congress (2010), *S1029. 21st Century Skills Incentive Fund Act*, <http://www.opencongress.org/bill/111-s1029/show>.
- Pew Internet & American Life Project (2009), *Teens and Sexting*, Retrieved August 1, 2010 from <http://www.pewinternet.org/Press-Releases/2009/Teens-and-Sexting.aspx>.
- Primack B.A., Gold M.A., Switzer G.E., Hobbs R., Land S. R. e Fine M. J. (2006), Development and validation of a Smoking Media Literacy scale, *Archives of Pediatric and Adolescent Medicine*, vol. 160, pp. 369-374.
- Rothkopf A. (2009), *Keynote address to the National Forum on Information Literacy*, Washington, DC, October 15, Retrieved August 31, 2010 from http://www.infolit.org/20th_anniversary/20th_anniversary.html.
- Staksrud E., Livingstone S., Haddon L. e Ólafsson K. (2009), *What Do We Know About Children's Use of Online Technologies? A Report on Data Availability and Research Gaps in Europe (2nd edition)*, London, London School of Economics and Political Science, EU Kids Online.
- Texas Education Agency (2006), *Texas Educator Certification Preparation Manual. English Language Arts and Reading 8-12*, Retrieved August 3, 2010 from <http://www.texas.ets.org/prepMaterials/>.
- US Department of Education (2010), *National Educational Technology Plan 2010. Transforming American Education: Learning Powered by Technology*, <http://www.ed.gov/technology/netp-2010>.
- US Department of Education (2010), *Teachers Use of Educational Technology in U.S. Public Schools, 2009*, Retrieved August 3, 2010 from <http://www2.ed.gov/about/offices/list/os/technology/index.html>.
- Witherspoon Institute (2010), *The Social Costs of Pornography: A Statement of Findings and Recommendations*, Retrieved August 3, 2010 from <http://www.socialcostsofpornography.org>.