

Regione Umbria

Assemblea legislativa



“#FissaLaRottaNelNavigare”

Progetto formativo “Umanesimo digitale, e-democracy e-inclusion”

Il Comitato regionale per le Comunicazioni dell’Umbria, nell’ambito delle proprie funzioni in tema di media education, intende promuovere, come fatto in passato e, da ultimo nello scorso anno scolastico, anche per l’anno 2022/2023 un percorso formativo in collaborazione con la Scuola di Amministrazione pubblica Villa Umbra. Tale iniziativa mira a sensibilizzare ed informare gli studenti e le studentesse delle scuole primarie e secondarie di primo grado e secondarie di secondo grado sul tema dell’**Umanesimo digitale, e-democracy & e-inclusion**. L’obiettivo è quello di richiamare l’attenzione sulla necessità di un umanesimo digitale in grado di rimettere al centro della comunicazione la persona umana e di riportare la rete a strumento al servizio dell’uomo e della società.

Il progetto prevede quale prodotto finale (deliverable) la realizzazione di produzioni “multimediali” a conclusione del percorso formativo differenziati per fasce di età.

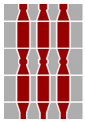
L’accelerazione digitale impressa dalla pandemia sta facendo nascere una profonda trasformazione del contesto sociale che produce una nuova direttrice di sviluppo fondata nell’unione di ciò che sembra antitetico solo a livello superficiale: **l’essere umano e la tecnologia**

Il cambiamento tecnologico dirompente e la rivoluzione digitale sono in pieno svolgimento. L’Intelligenza Artificiale sostituirà a breve l’uomo in molte attività: i robot consegneranno pacchi, guideranno taxi, offriranno servizi di consulenza finanziaria, esploreranno lo spazio, lavoreranno nei call center e affiancheranno i medici negli ospedali.

Le tecnologie digitali sono già oggi ampiamente presenti nelle nostre vite lavorative e in quelle private, esercitando un’enorme pressione sulle dinamiche economiche e sociali e sollevando numerosi quesiti di natura etica e politica. Nel prossimo futuro potremmo attribuire la capacità di pensare anche alle macchine intelligenti? I robot dovranno essere considerati degli agenti morali (con diritti e doveri)? L’Intelligenza Artificiale sarà in grado di agire di fronte in situazione che mettono in pericolo la vita degli esseri umani? In futuro comunicheremo solo attraverso la Rete e avremo tra i nostri interlocutori bot e macchine intelligenti? L’accesso a Internet deve già oggi essere considerato un diritto umano universale? Come occorre ripensare il sistema dell’istruzione nell’epoca del digitale? E la politica? È giusto provare ad andare oltre la democrazia rappresentativa e sperimentare forme di partecipazione diretta di ogni cittadino alle scelte dei governi, rese possibili dalla tecnologia? I robot lavoreranno al posto nostro? Sarà la fine della società basata sul lavoro? La tecnologia ci permetterà di superare i limiti biologici dei nostri corpi?

Tutti quesiti sui quali si interrogano già da molto tempo scienziati, filosofi, psicologi, sociologi, economisti e politici e che hanno trovato in molti casi anticipazioni e memorabili rappresentazioni nella letteratura e nel cinema di fantascienza.

In questa prospettiva l’umanesimo digitale rappresenta un concetto che riconosce l’importanza della tecnica e le esigenze proprie degli esseri umani, distinguendosi dalle visioni apocalittiche del futuro perché confida nella ragione umana, ma non assume un atteggiamento entusiastico nei confronti delle potenzialità della tecnologia, riconoscendone e sottolineandone i limiti.



Regione Umbria

Assemblea legislativa



Una sfida significativa riguarda il rapporto tra strumenti digitali e democrazia da intendere come quell'insieme di processi che favoriscono la partecipazione attiva dei cittadini alle decisioni che li riguardano, con lo scopo ultimo di avvicinarsi il più possibile ai loro interessi e bisogni.

È stato ormai evidenziato il ruolo delle piattaforme digitali per quanto riguarda l'accesso all'informazione, la sua selezione e diffusione, e sempre più esplicitamente si prendono la responsabilità di interpretare a modo loro il bene della comunità degli utenti.

Pensiamo ad esempio allo scandalo di Cambridge Analytica o ai temi sempre più discussi di clickbait e infodemia, che stressano le condizioni già difficili dettate dalla pandemia: queste pratiche violano i principi secondo cui il digitale dovrebbe essere libero e neutrale per aiutare l'umanità a progredire.

Come tutelare i cittadini in modo da permettere di compiere scelte elettorali in uno spazio pubblico in cui le diverse opinioni possano essere espresse liberamente?

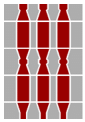
A questa domanda, il legislatore europeo ha avanzato due proposte: **l'European Democracy Action Plan (EDAP) 4 e Digital Services Act (DSA)**. Esse costituiscono un punto di svolta nella disciplina europea del mercato dell'informazione digitale poiché l'Unione europea si impegna a definire una strategia sull'estremismo, la disinformazione, la manipolazione dei sentimenti che hanno ristretto lo spazio del discorso pubblico e aumentato la polarizzazione nella mediasfera. In particolare, la legge sui servizi digitali migliora notevolmente i meccanismi per la rimozione dei contenuti illegali e **per l'efficace tutela dei diritti fondamentali degli utenti online, compresa la libertà di parola. Crea inoltre un maggiore controllo pubblico sulle piattaforme online, specie per quelle che raggiungono oltre il 10% della popolazione dell'UE.**

In tale contesto, il CORECOM intende intervenire con azioni che favoriscano una migliore conoscenza attiva e partecipata sul tema analizzato nelle sue diverse prospettive e un accrescimento della capacità di interpretazione e lettura critica delle molteplici implicazioni che esso produce sulla società e sulle relazioni già esistenti tra uomo e tecnologie digitali.

Nella fase attuale il contesto con il quale occorre confrontarsi, può essere definito con la parola "phygital". In altri termini, non è possibile programmare interventi ed azioni di educazione alla cittadinanza attiva che riguardino l'utilizzo delle tecnologie, senza tener conto che la dimensione digitale si sta integrando in modo sempre maggiore nella vita delle persone, dando vita a un sistema che è l'integrazione fra online e offline, in logica omnicanale se applicata al settore della comunicazione d'impresa.

In tale contesto "phygital" che viene inserito il progetto del CORECOM Umbria sul tema del concetto di "umanesimo digitale", termine con il quale indicare che lo scopo della tecnologia è quello di migliorare la vita dell'uomo e non essere fine a se stessa o assoggettata ad obiettivi manipolatori, con l'obiettivo di interrogarsi sempre più sulla necessità di avere nuovi occhi per nuovi mondi in un mondo globale senza barriere geografiche, decentralizzato dove tra realtà fisica e virtuale si assiste ad una fusione attraverso una connessione continua degli utenti e di interoperabilità tra sistemi e piattaforme.

Un forte cambiamento che abbinati la transizione digitale al senso di umanesimo globale può iniziare a crescere solo dentro la scuola. Una parte importante di tale processo dovrà derivare dalla ricerca e dall'elaborazione di dati reali e contestuali e dalla loro trasformazione in informazioni, poi in conoscenze, fino ad arrivare a comprenderne gli elementi valoriali. Tali processi interpretativi ad ampio raggio sono oltremodo agevolati dalle tecnologie digitali presenti in ogni scuola in grado di portare la realtà in classe. La capacità di lavorare, elaborare e produrre con le tecnologie digitali è allora il comune denominatore e deve appartenere a tutte le discipline.



OBIETTIVI GENERALI

Il progetto mira a sensibilizzare ed informare scuole primarie e secondarie di primo grado e secondarie di secondo grado sul tema *Umanesimo digitale, e-democracy & e-inclusion* per esplorarne le molteplici implicazioni sviluppando una coscienza critica e partecipata.

Sulla scorta dei principi contenuti nel Manifesto di Vienna per l'Umanesimo Digitale (Vienna, maggio 2019), il progetto intende:

- contribuire nell'impegno educativo che coniughi le competenze informatiche e tecnologiche con la consapevolezza delle questioni etiche e sociali in gioco;
- promuovere fra i giovani un'assunzione di responsabilità, personale e collettiva al tempo stesso;
- affermare come la privacy e la libertà di parola sono valori essenziali per la democrazia e, pertanto, riscoprire il valore conoscitivo della parola come strumento principe di dialogo e incontro;

DESTINATARI

Le attività del progetto sono rivolte ai docenti e a circa duecentocinquanta (250) fra studenti e studentesse delle scuole primarie e secondarie di primo grado e secondarie di secondo grado con un target di età compresa tra i nove (9) anni e i diciannove (19) anni da suddividere al massimo in dieci (10) Gruppi/classe Pilota per garantire una migliore efficacia dell'azione formativa in termini di una maggiore presa di coscienza critica del fenomeno sia a livello individuale sia collettivo e l'acquisizione di una "cassetta degli attrezzi" utile ad interpretare le diverse conseguenze che si producono sul piano etico, sociale e culturale

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO Il progetto sarà articolato in:

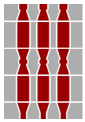
- **due percorsi formativi** rivolti ai docenti ed al gruppo di studenti e studentesse diversificato per fascia d'età:

A) *Interventi formativi, da remoto, d'inquadramento del fenomeno e confronto con professionisti ed esperti del settore da articolare in più incontri di diversa durata per un totale di sei ore (6) da realizzare nell'arco dell'intera durata del progetto. Gli incontri saranno rivolti ai docenti delle scuole primarie e medie inferiori ed ai docenti e studenti degli istituti d'istruzione superiore;

B) Laboratori formativi da indirizzare ad un massimo di dieci (10) gruppi/classe Pilota selezionati in base alle adesioni da parte delle Scuole ed Istituti interessati a partecipare al progetto per un totale di cento ore (100). Le attività di Laboratorio saranno articolate in cinque (5) incontri della durata di due ore (2) per ciascun Gruppo/classe nell'arco della durata del progetto. I Laboratori coinvolgeranno gli studenti di ogni ordine e grado con un'età compresa tra i nove (9) anni e i diciannove (19) anni;

- Un (1) incontro di avvio e un (1) incontro finale con gli studenti e i referenti scolastici con la partecipazione di esperti;

- Nella realizzazione di un video clip audio visuale della durata di tre (3) minuti circa realizzato a sintesi dei lavori multimediali e da presentare nel corso di un apposito evento pubblico organizzato e promosso dal Corecom Umbria



A. *Interventi formativi (da remoto) in plenaria su, a titolo non esaustivo, i seguenti temi:

- L'Umanesimo digitale: uomo e tecnologia possono convivere?
- Democrazia, tecnica e il nuovo potere dei social network: i dilemmi della tecnologia;
- L'Europa di fronte alle sfide della transizione digitale: strategie, azioni e strumenti

B. Laboratori Formativi

Il Laboratorio offrirà agli studenti e alle studentesse la possibilità di approfondire il tema dell'Umanesimo Digitale attraverso attività in aula di gruppo guidati da esperti che avranno il compito di facilitare le azioni richieste. Questo aiuterà a trasformare un'esperienza di semplice lavorare in gruppo in qualcosa che divenga lavoro di gruppo, quindi risorsa fondamentale nell'ambito dell'apprendimento attivo. Le attività proposte avranno l'obiettivo di articolare la dimensione esperienziale dell'esplorazione "analogica" sonora, vocale, narrativa e visiva con quella della rielaborazione "digitale". Il lavoro in gruppo, fortemente orientato all'inclusività, permetterà inoltre l'acquisizione maieutica dei principi democratici: ascoltare punti di vista differenti, promuovere un dialogo costruttivo, tessere l'intreccio dei diversi punti di vista, acquisire maggiore consapevolezza di sé, ecc.

Si dimentica troppo spesso che l'udito fa parte dei cinque sensi e che, insieme alla vista è il senso più cognitivo, attraverso il quale comunichiamo i nostri pensieri ed emozioni. Il laboratorio proposto lavorerà dunque queste due aree distinte ma profondamente interconnesse: suono/voce e immagini/animazione.

➤ **SUONO/VOCE**

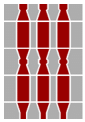
Il lavoro sul suono e la voce fa scoprire il gusto di ascoltare il paesaggio sonoro e delle voci che in esso abitano, accende l'attenzione e la curiosità per quello che non si è mai sentito "così bene" o "prima d'ora", sullo spostamento e sul posizionamento in spazi diversi, arricchisce la relazione personale con il mondo. Allo stesso modo l'ascolto e l'espressione vocale accendono l'attenzione sulla sonorità del proprio mondo interno e sulla sua relazionalità con quello esterno, sulle diverse qualità emozionali ed esperienziali che la voce stessa incarna. La scoperta e riscoperta della voce come sonorità dà spazio al riconoscimento della diversità di ciascuno. Il lavoro sul suono/voce attiva processi immaginativi attraverso l'ascolto e l'esperienza di spazi diversi: lo spazio pubblico e privato; lo spazio aperto; lo spazio chiuso; lo spazio vissuto a contatto con il mondo reale e con il mondo fantastico.

Giocare con i suoni e la voce apre ad un luogo di scoperta, di gioco e di creatività in cui ogni studente e studentessa ha diritto di manipolare, rompere, stupirsi, sperimentare e finalmente dare forma alla propria sonorità e al proprio processo immaginativo.

➤ **IMMAGINI/MOVIMENTO**

La tecnica stop-motion (detta passo uno o anche frame by frame, conosciuta fin dall'800) è una tecnica di ripresa cinematografica e di animazione, con una forte potenzialità creativa e comunicativa, che consente di adottare la prospettiva del gioco e della narrazione anche come strumento di intervento educativo.

Attraverso l'animazione di disegni, immagini, oggetti mossi progressivamente, fotografati a ogni cambio di posizione, si crea l'illusione del movimento con un montaggio video realizzato attraverso software anche molto semplici da utilizzare, soprattutto per i nativi digitali.



I laboratori sui temi suddetti saranno concepiti, declinati e articolati in base ai differenti livelli delle scuole (elementare, medie, superiori) e quindi all'età degli studenti/studentesse

Gli obiettivi del Laboratorio saranno:

- ✓ coinvolgere gli studenti e le studentesse in un processo di acquisizione di un senso critico individuale;
- ✓ favorire il protagonismo e la creatività attraverso lo sviluppo di abilità sociali e della metacognizione stimolando la capacità espressiva e narrativa;
- ✓ promuovere la capacità di affrontare il "lavoro di gruppo" in modo efficace, creativo e gratificante;
- ✓ favorire la capacità di raccontare e di sintetizzare, con immagini in movimento/suono/voce, messaggi e storie, combinando creatività e tecnologia;
- ✓ attivare una varietà di stimoli e significati derivanti dall'alta densità informativa e dall'amalgama di codici espressivi diversi;
- ✓ promuovere in modo divertente, socializzante e consapevole l'uso di strumenti tecnologici coinvolgendo al tempo stesso gli studenti e le studentesse in un gioco di squadra creativo che lo porta a confrontarsi con gli altri in un clima di collaborazione e di inclusione;
- ✓ favorire processi legati alla "lentezza", alla consapevolezza della narrazione, in un gioco di smontaggio e montaggio degli elementi narrati (suono, voce, immagine).
- ✓ favorire la creazione di una storia che genera altre storie, secondo il meccanismo della intertestualità, incoraggiando lo scambio collaborativo delle conoscenze, il confronto dialogico, lo spirito critico e la ricerca di nuove interpretazioni e punti di vista su un problema e/o tema;

METODOLOGIA DIDATTICA

La modalità pedagogica esperienziale proposta segue ai principi del "learning by doing" e del "learning by playing", che garantiscono il massimo livello di partecipazione. Le attività laboratoriali proposte confluiscono nel filone del Digital Storytelling che permette l'utilizzo di linguaggi e di codici dei nuovi media. La manipolazione di più linguaggi e formati della narrazione (sonora e visuale) permette l'acquisizione e lo sviluppo di competenze non solo alfabetiche ma anche compositive, espressive, tecnologiche e critiche grazie alle quali si matura inevitabilmente lo sviluppo di competenze relazionali, partecipative e affettive, senza le quali le prime non troverebbero completa applicazione. Il Digital storytelling, quindi, motiva all'apprendimento in quanto si è autori, protagonisti, registi e produttori della propria storia. La possibilità di lavorare in gruppo con un obiettivo comune, e condividere informazioni, conoscenze e intenzionalità, permette di realizzare un prodotto culturale capace di dare rilievo all'esperienza fatta nella relazionalità.

A una fase più propriamente esplorativa seguirà quella di costruzione attraverso registratori digitali dei paesaggi sonori creati dai ragazzi stessi. Tale materiale servirà da stimolo e da sfondo per la fase successiva di lavoro con la metodologia della Stop-Motion, che permetterà di articolare e integrare in un unico prodotto le diverse narrazioni emerse.



ARTICOLAZIONE E CONTENUTI DEGLI INCONTRI Nella tabella seguente si riporta l'architettura di **massima dell'attività laboratoriale** strutturata in cinque (5) incontri della durata di due ore (2) ciascuno.

Il calendario delle attività in presenza sarà concordato con le Istituzioni scolastiche di riferimento prevedendo di svolgere le sessioni formative in orario scolastico

Incontro	Formatore 1	Formatore 2	Contenuti	Output
1	Antonello Turchetti	Costanza Amici	Senti tu quello che sento io? Il suono/voce come percezione del mondo	Registrazione tracce sonore
2	Costanza Amici	Antonello Turchetti	Ascolto ed espressione della voce	Registrazione di tracce sonore
3	Antonello Turchetti	Costanza Amici	Dalle "cellule sonore" alla composizione di paesaggi sonori onirici ed evocativi	Costruzione di una sonografia – Narrazione sonora
4	Mariella Carbone	Antonello Turchetti	La narrazione per immagini in movimento – lo Stop -Motion	Costruzione di una scenografia narrativa e realizzazione frame fotografici
5	Mariella Carbone	Costanza Amici	La narrazione per immagini in movimento – lo Stop-Motion	Realizzazione e montaggio frame fotografici e assemblaggio delle diverse narrazioni

PRODOTTI

I prodotti realizzati durante i laboratori confluiranno nei canali web della Scuola e del Corecom. Sarà valutata la possibilità di farli confluire nel M.U.G. Magazine Umbria Giovane, piattaforma della Regione Umbria in corso di pubblicazione online, potendo così diventare una testimonianza della visione dei giovani partecipanti ma anche una fondamentale risorsa educativa a cui attingere successivamente.

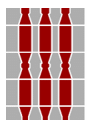
DOCENTI:

Antonello Turchetti, fotografo professionista; arte terapeuta specializzato nell'uso della fotografia. Esperto in sonografie (racconti sonori), ideatore e direttore artistico del Perugia Social Photo Fest.

Costanza Amici, antropologa medica e mediatrice interculturale, esperta in performance vocale e tecniche di esplorazione dell'espressione vocale (singola e in gruppo)

Maria Carbone, architetto, arte terapeuta e illustratrice, esperta di teatro e video di animazione

Per le attività in plenaria saranno invitati esperti e professionisti operanti a livello locale, nazionale ed europeo.



Regione Umbria

Assemblea legislativa



I Laboratori formativi, rivolti ai singoli gruppi classe, oltre all'impegno richiesto ai ragazzi per svolgere gli incontri con i docenti, richiedono un impegno ulteriore, anche in orario extra-scolastico per lo svolgimento di attività che saranno concordate durante gli incontri con gli esperti

Responsabile scientifico: a cura del Comitato Regionale per le comunicazioni (CORECOM Umbria)

METODOLOGIA DI EROGAZIONE:

Il progetto formativo sarà realizzato attraverso incontri in presenza (Laboratori) e in modalità da remoto con l'utilizzo della piattaforma Zoom che consente il collegamento tra docente, ente organizzatore e partecipanti attraverso l'uso di webcam/microfoni/chat

RISORSE UMANE COINVOLTE

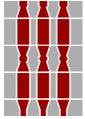
Il progetto verrà realizzato in collaborazione con la **Scuola Umbra di Amministrazione Pubblica**, un Consorzio pubblico di enti locali, certificato per la gestione e progettazione di attività formative in base alla norma UNI EN ISO 9001:2015 e alla norma UNI EN ISO 21001:2018.

Coordinamento: Davide Ficola, 075.5159741 e-mail davide.ficola@villaumbra.it

Coordinamento e segreteria organizzativa (CORECOM Umbria): Elisabetta Galletti 075.5673064 e-mail elisabetta.galletti@alumbria.it

Tutoraggio Fad e segreteria organizzativa: Risorsa esperta individuata tra il personale della Scuola di Amministrazione pubblica Villa Umbra

FREQUENZA Per il monitoraggio delle presenze dei corsi erogati in modalità FAD sincrona la piattaforma rilascia una reportistica che traccia l'orario di collegamento di ogni singolo corsista che sarà certificata ove occorresse.



Regione Umbria

Assemblea legislativa



AUTOCERTIFICAZIONE DELLA PARTECIPAZIONE:

- ai sensi dell'art. 15 L n. 183 del 12 novembre 2011, la partecipazione al corso può essere autocertificata;
- ai fini della validità del corso il partecipante dovrà aver frequentato almeno il 75% del monte ore totale.
- la verifica delle autocertificazioni da parte degli Enti potrà essere effettuata ai sensi del DPR 445/00.

CREDITI

Il progetto potrebbe essere inserito nel quadro dei PCTO quale attività di alternanza Scuola-Lavoro riconoscendo ai partecipanti i crediti maturati