



Perché Sky TG24 per le scuole?

Sky Italia, da sempre attenta a una produzione di qualità e consapevole dell'importanza che riveste il mondo dell'informazione nella nostra società, sente la responsabilità nei confronti della comunità in cui opera. Alla fine del 2013 ha avviato la fase pilota del progetto **Sky TG24 per le scuole** per la formazione dei più giovani alla media literacy.

Il progetto quest'anno si amplia a livello nazionale, sostenuto dal MIUR.

Dalle ricerche sviluppate in ambito europeo risulta infatti che gli italiani in generale dimostrano scarsa capacità di orientarsi in modo critico tra prodotti e contenuti proposti dai media.

Sky TG24 per le scuole intende sostenere i docenti nel generare cambiamento in questo campo coinvolgendo da protagonisti gli studenti del primo biennio delle scuole secondarie di secondo grado e facendo scoprire dall'interno, il mondo del telegiornale.

Con l'aiuto di un kit multimediale contenente materiali informativi realizzati per il progetto, e con il supporto dei giornalisti di **Sky TG24**, i ragazzi potranno lavorare durante l'anno scolastico alla realizzazione di un servizio di telegiornale.

Sky intende così avviare un doppio processo di responsabilizzazione sul mondo dell'informazione:

- **dei ragazzi** che guidati dai loro insegnanti potranno conoscere da vicino le professionalità e i meccanismi che rendono possibile un'informazione corretta e completa;
- **dei giornalisti** perché li mette in condizione di essere più rispondenti alle esigenze di un pubblico notoriamente lontano dal mondo dell'informazione e di misurare in diretta l'efficacia del loro modo di trasmettere le notizie.

Perché partecipare?

I media per la didattica

Il tema del rapporto tra i giovani e i diversi media attraverso i quali passa l'informazione è da sempre al centro dell'attenzione degli educatori, come promozione della *media literacy* e oggi ancora più specificatamente della *digital literacy*, di grande interesse didattico per le grandi opportunità che offre, sia espressive sia di accesso a contenuti.



Che sia TV, carta stampata o devices digitali, la fruibilità diffusa dei media di ogni tipo è un fattore di successo formativo a patto di prevedere fin dai primi gradi di scuola lo sviluppo programmato di competenze d'uso. In funzione di questo obiettivo, **Sky TG24 per le scuole** crea un contesto esperienziale concreto nel quale i ragazzi del biennio, già competenti nell'uso strumentale dei diversi devices, potranno mettersi alla prova e confrontarsi con un mondo del lavoro intrigante, variegato e per molti aspetti sconosciuto come quello che sta dietro a un TG.

Un progetto che coinvolge tutte le discipline

La redazione di un telegiornale richiede un insieme di professionalità diverse, di tipo tecnico, organizzativo, di controllo editoriale che affiancano e supportano i giornalisti che curano i servizi TG di diversi settori culturali. L'animazione video "Cosa c'è dietro una notizia tempestiva" proposta nel kit multimediale ne dà un'immagine efficace. Una modalità di team working che rappresenta nel progetto **Sky TG24 per le scuole** un modello di riferimento anche per la didattica: la proposta di gioco di ruolo per la produzione di un servizio valorizza la complessità del percorso didattico che compiono gli studenti. Stimola l'esercizio di competenze apprese nelle diverse discipline di studio e finalizzate a una partecipazione attiva e critica a quel mondo dell'informazione che è una componente irrinunciabile della democrazia. In questo senso risponde anche a **precisi obiettivi dell'insegnamento di Cittadinanza e Costituzione**.

Gli studenti protagonisti

L'insegnante accompagna gli studenti come facilitatore durante tutte le fasi del progetto, stimolandoli a farsi protagonisti del proprio percorso di apprendimento e incoraggiandoli nel caso subentrino delle difficoltà. Nel materiale a loro dedicato, i ragazzi imparano a conoscere e a sperimentare i diversi ruoli necessari alla produzione "professionale" del loro servizio di TG. Un elemento di forte coinvolgimento sarà per tutti i giovani la possibilità di impersonare figure a loro familiari e innovative come il **MO.JO.**, il *mobile journalism* che, attraverso l'utilizzo di smartphone o apparecchiature simili, ridisegna il linguaggio, l'industria e il modo di fare informazione.

Da un punto di vista concreto, grazie al **lavoro di squadra**, i ragazzi hanno la possibilità di confrontarsi, di collaborare, di imparare a curare i dettagli, di acquisire nuovi punti di vista anche rispetto all'uso dei devices: non più solo abili "smanettoni", ma autori consapevoli di un prodotto di qualità.

Orientamento al mondo che cambia

Ci sono almeno **tre motivi** per i quali il progetto contribuisce oltre che al successo formativo a scuola anche all'arricchimento del patrimonio di esperienze utili una volta concluso il percorso di studio.

- Impegnarsi in **attività di ricerca-azione** nell'ampio ventaglio culturale del giornalismo permette ai ragazzi di acquisire alcune delle competenze oggi identificate come skill life essenziali per il loro futuro lavorativo, quali **creatività, efficacia nella comunicazione, lavoro in team, spirito di iniziativa, senso critico**.
- Identificarsi nella **professione del giornalista** permette di maturare sul campo valori civili come l'indipendenza e l'imparzialità.
- Sperimentare la **produzione di un servizio** fa scoprire tutto un ventaglio di possibili professioni alle quali accedere dopo aver acquisito le necessarie e specifiche competenze, in termini di **orientamento professionale**.



Cosa abbiamo a disposizione?

- Il regolamento.
- Un documento sulla *Media Literacy*.
- Un articolo di **Harvard Business Review**: *Media Literacy, dietro le quinte di un TG*.
- Questa **Scheda docenti**.
- La **Scheda studenti**.
- Una **presentazione**: *Diventa video reporter*.
- Un **Video tutorial**: *Cosa c'è dietro una notizia tempestiva*.
- Un **Video tutorial**: *Come fare informazione in modo obiettivo*.
- 5 **video testimonianze** dei giornalisti.
- Un **video**: *Smartphone, istruzioni per l'uso*.
- Un **documento** con le indicazioni per il montaggio.

Cosa fare?

L'obiettivo per la classe è arrivare a produrre un videoservizio di telegiornale di una durata tra i 3 e i 4 minuti che tratti una notizia di **politica, sport, economia, spettacolo o cronaca**.

Il servizio va realizzato secondo una scaletta che preveda l'introduzione del giornalista in studio che anticipa il tema; l'intervento dell'inviato sul posto con interviste a osservatori e testimoni; il ritorno in studio con l'approfondimento condotto dal giornalista che dialoga con un esperto.

Gli studenti dovranno impersonare i diversi ruoli, sia quelli "visibili" nel servizio (*presenter/reporter, testimone oculare, esperto*) sia quelli "dietro le quinte" che lo rendono possibile (*produttore, direttore, scriptwriter, operatore di camera, editor*).

I dettagli sono spiegati nella scheda di lavoro preparata per gli studenti, che devono sentirsi responsabilizzati in toto dell'esperienza.

L'insegnante-facilitatore dovrà soprattutto guidarli, motivarli, stimolarli a collaborare e a lavorare in squadra, a controllare tempi e la qualità del prodotto.

Si tratterà di presentare il progetto, condividere tempi e modalità di esecuzione, guidare all'organizzazione dei gruppi di lavoro.

Funziona?

La **giuria** valuta i lavori secondo una griglia e una scala di punteggi precisa, indicate nel regolamento. Gli stessi criteri possono essere utilizzati per la verifica in itinere, in modo da finalizzare e reindirizzare se necessario il percorso creativo.



La giuria valuterà separatamente:

- la capacità di scegliere un argomento e di individuare gli elementi per farne emergere una “notizia” da approfondire;
- la capacità di scegliere e verificare le fonti e di mantenere l’equilibrio tra diverse posizioni;
- la capacità di argomentare in modo indipendente e obiettivo.
- la capacità di sintesi nel risultato finale, che consiste nel saper sviluppare in modo esaustivo ed equilibrato i vari aspetti della notizia nei tempi.

La giuria valuterà anche gli aspetti tecnici, penalizzando errori quali audio distorto, sovra o sotto esposizione delle immagini, e premiando lo sviluppo del racconto in immagini e la corretta relazione tra i vari elementi (audio, video, commento) nella fase di montaggio.

Infine assegnerà un bonus per scelte particolarmente intraprendenti.