

TABELLA 1 – Modulo 4 Unità 1 – Pianificare la media education nel curriculum scolastico

TABELLA 1 – Media Education attraverso il curriculum

(adattato dal British Film Institute (2000). *Moving Images in the Classroom*. Immagini in movimento in classe).
<https://www2.bfi.org.uk/sites/bfi.org.uk/files/downloads/bfi-education-moving-images-in-the-classroom-2013-03.pdf>

ITALIANO		
Obiettivi di apprendimento	Attività	Risultati
<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere che le versioni multimediali dei testi letterari sono diverse dagli originali e che ogni nuova versione sarà diversa a seconda di quando e in quali circostanze è stata realizzata. - Saper analizzare i codici e le convenzioni del testo multimediale e confrontarli con quelli dei testi letterari. - Comprendere e confrontare come i testi multimediali e i testi letterari utilizzano forme e strutture narrative, nonché metafore, simboli e altri dispositivi letterari. - Comprendere come i diversi gruppi sociali sono rappresentati (o non rappresentati) in un testo letterario e/o multimediale, e come questo si collega a determinate posizioni ideologiche. - Comprendere che nel dramma filmato, la struttura e l'organizzazione delle scene (il montaggio) possono contribuire all'effetto drammatico così come al dialogo, alla musica, al suono e all'azione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Studiare diverse versioni multimediali di un testo letterario e confrontare come differiscono nell'interpretazione attraverso l'uso di convenzioni visive e sonore, casting, valori di produzione e come sono modellate dall'epoca in cui sono state realizzate. - Analizzare i modi specifici in cui le versioni multimediali dei testi scritti ottengono i loro effetti - in combinazioni di immagine, suono e movimento - e confrontarli con i modi in cui i testi scritti rendono l'azione, l'ambientazione, il personaggio e la voce narrativa. - Confrontare il modo in cui una struttura narrativa comune viene utilizzata in un film e in un testo letterario (ad esempio, punto di vista narrativo, gestione del tempo e sequenza degli eventi, struttura della trama, ecc.) - Identificare ed esplorare gli equivalenti di metafora e simbolo in specifici film, video o testi televisivi: l'uso di oggetti, luci e colori per dare 	<ul style="list-style-type: none"> - Produrre uno script per sequenze video di un testo letterario, che viene poi messo a confronto con versioni cinematografiche dello stesso testo letterario. - Realizzare un video adattando codici e convenzioni a pubblici e punti di vista ideologici diversi. - Produrre brevi saggi, presentazioni orali, sceneggiature o storyboard per mostrare la comprensione dell'uso del simbolo e della metafora nei testi dei media. - Produrre un notiziario televisivo, un'intervista modificata o una sequenza documentaria su un argomento trattato altrove nel curriculum (una scoperta scientifica, per esempio), o derivante dallo studio di un testo letterario. - Produrre un documentario su un argomento o tema.

<p>- Comprendere che i testi multimediali di saggistica (come notizie, documentari e programmi di attualità) sono anche presentazioni mediate della realtà, anche se intendono, ma non necessariamente hanno successo, produrre "immagini fedeli della realtà".</p>	<p>significato (si pensi, ad esempio, a come vengono utilizzati gli oggetti negli spot televisivi). - Distinguere in un testo mediatico non fittizio tra fatti e opinioni e identificare gli elementi linguistici che servono per persuadere, argomentare, spiegare.</p>	
<p>- Comprendere le operazioni economiche e i ruoli professionali coinvolti nell'industria cinematografica così come nell'industria editoriale e come si integrano tra loro (intertestualità). - Comprendere il ruolo delle attività e delle organizzazioni "paratestuali" (critici e revisori, concorsi e festival, fan club, ecc.) come mezzo per far circolare/distribuire libri e produzioni multimediali a un pubblico potenziale.</p>	<p>- Studiare esempi di romanzi trasposti in un film guardando ai diversi processi industriali/economici e ai ruoli professionali coinvolti in ciascuno, identificando anche attività e organizzazioni intertestuali e paratestuali (ad esempio la saga di Harry Potter o le versioni Disney delle fiabe classiche). - Analizzare come il merchandising delle produzioni multimediali contribuisce a generare profitto per le industrie dei media.</p>	<p>- Simulare il processo di produzione di una versione cinematografica di un testo letterario (dalla sceneggiatura, al cast, alle campagne di marketing, distribuzione e merchandising).</p>
<p>- Riconoscere i diversi tipi di gradimento e usi che possono essere generati dai testi mediali. - Comprendere come differenti individui e tipi di pubblico possano rispondere allo stesso testo in modi molto diversi.</p>	<p>- Identificare alcuni dei tipi di gradimento offerti da testi particolari a un pubblico reale e lettori. - Intraprendere sondaggi sul pubblico, interviste o focus group per esplorare le reazioni a un film o a un gruppo di film specifici. - Esaminare come i testi sono spesso costruiti per soddisfare e orientare le aspettative del pubblico.</p>	<p>- Produrre uno storyboard o modificare il trailer di un film o di un programma TV identificando i piaceri chiave del testo. - Produrre un diario di visualizzazione e interviste con lettori/pubblico (all'interno della famiglia, per esempio) per identificare risposte differenziate allo stesso testo. - Produrre una mappa mentale/grafico/tabella di come un testo soddisfa le aspettative specifiche del pubblico.</p>

SCIENZE		
Obiettivi di apprendimento	Attività	Risultati
<ul style="list-style-type: none"> - Scopri come diversi tipi di media utilizzano codici e convenzioni diversi per rappresentare argomenti scientifici (ad esempio, film di finzione, notizie e documentari, programmi educativi e animazioni, ecc.). - Impara che i media con un focus scientifico o pseudo-scientifico spesso si affidano a determinate tecniche linguistiche per produrre "l'effetto realtà". - Impara come i codici e le convenzioni del linguaggio dei media sono usati nel documentario come genere. 	<ul style="list-style-type: none"> - Analizzare e confrontare i vari modi in cui i diversi testi dei media rappresentano argomenti scientifici. - Identificare gli elementi linguistici che sono stati utilizzati in un documentario scientifico per stabilire la sua realtà "fattuale". - Analizzare come i documentari utilizzano i codici e le convenzioni del linguaggio dei media per dare significato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Costruire rappresentazioni di un argomento scientifico (ad esempio un modello generato al computer o animato del sistema solare o del corpo umano). - Produrre presentazioni multimediali sui diversi usi di suoni e musica, illuminazione, riprese e montaggio in diverse rappresentazioni multimediali di un argomento scientifico. - Produrre un breve documentario su un argomento o tema scientifico.
<ul style="list-style-type: none"> - Impara che per comprendere le questioni relative alla scienza contemporanea è necessario raccogliere prove da una serie di fonti e che le opinioni possono differire sulla sua interpretazione e valore. 	<ul style="list-style-type: none"> - Guarda le clip da diverse fonti dei media su un argomento scientifico (ad esempio, il riscaldamento globale o la modificazione genetica) e identifica le prove presentate, discuti eventuali differenze e considera il motivo per cui si sono verificate. 	<ul style="list-style-type: none"> - Produrre una presentazione multimediale o un video montato con una voce fuori campo che mostri una revisione critica delle prove disponibili su un argomento scientifico. - Produrre una presentazione di disvelamento (de-bunking) di notizie false su un argomento scientifico
<ul style="list-style-type: none"> - Imparare che il modo in cui gli scienziati e le questioni scientifiche sono rappresentate nella cultura popolare è, ed è sempre stato, una questione importante e controversa. - Imparare che la rappresentazione della "scienza" e degli "scienziati" può essere un 	<ul style="list-style-type: none"> - Confronta la rappresentazione degli scienziati e della scienza e della tecnologia in testi mediatici storicamente diversi, ad esempio film come Metropolis (Fritz Lang 1926), programmi TV come The Big Bang Theory o Black Mirror, una notizia o una pubblicità per un prodotto come come dentifrici o antidolorifici e identificano 	<ul style="list-style-type: none"> - Produrre diversi testi multimediali per dimostrare come usano "l'iconografia scientifica" per stabilire la loro affidabilità.

<p>modo importante per film, programmi televisivi, notizie o pubblicità per "garantire" la verità.</p>	<p>come usano "iconografia scientifica" e convenzioni che segnalano "questo è vero/affidabile" (ad esempio, attori che indossano camici da laboratorio nei laboratori con borracce che gorgogliano, ecc.).</p>	
STORIA		
Obiettivi di apprendimento	Attività	Risultati
<p>- Imparare che periodi storici, eventi e individui possono essere rappresentati in diversi tipi di testi mediatici: documentari, drammi, propaganda, pubblicità, film, programmi educativi.</p> <p>- Imparare che diversi tipi di testi mediatici possono avere valori e limiti diversi come fonti di prove storiche.</p>	<p>- Effettuare confronti tra diversi tipi di testo multimediale e fare riferimento alle caratteristiche del genere, per argomentare a favore e contro il loro valore come prova storica.</p>	<p>- Scegliere un argomento storico (ad esempio le Suffragette) e produrre su di esso una presentazione multimediale dal vivo, attingendo a una gamma genericamente ampia di fonti mediatiche di diversi periodi del XX secolo, per esplorare e spiegare i tipi di testimonianze storiche che possono essere derivato da ciascuno.</p> <p>- Realizzare un breve documentario (o fiction) per rappresentare un evento storico utilizzando la caratteristica specifica del genere.</p>
<p>- Impara che i media (stampa e video) sono disponibili come registrazioni di eventi, luoghi e persone.</p> <p>- Impara che i testi dei media possono essere usati per ri-presentare il passato, sia come ricostruzione documentaria che come dramma di fantasia.</p> <p>- Impara che alcuni documentari possono mescolare materiale contemporaneo e</p>	<p>- Confrontare diversi testi audiovisivi alla ricerca di testimonianze visive all'interno della cornice sulla vita nel periodo; considerare il dialogo e la narrativa come prove sui modi, gli atteggiamenti contemporanei, ecc.</p> <p>- Guarda per i cambiamenti di stile che segnano i confini tra le diverse fonti; o per tecniche che li mascherano, ad esempio dissolvenze o cambi di colore.</p>	<p>- Produrre una simulazione in cui diversi gruppi "propongono" a un "produttore" l'incarico di realizzare un documentario televisivo sul fronte occidentale nella prima guerra mondiale. Ogni gruppo propone modi diversi di rappresentare la vita al Fronte (ad esempio, con o senza film contemporanei; aggiungendo o meno suono e musica; utilizzando o meno la ricostruzione drammatica, ecc.). Il gruppo "produttore" decide</p>

<p>moderno, inclusa l'aggiunta di musica moderna o effetti sonori al film muto.</p>		<p>chi ottiene la commissione e fornisce una motivazione per la loro decisione.</p>
<p>- Impara che alcuni testi sono pensati per essere rappresentazioni accurate e autentiche, mentre alcuni possono deliberatamente fuorviare il pubblico (come propaganda o notizie false). - Impara che i valori dell'intrattenimento e del profitto nei media commerciali e nella cultura popolare possono superare l'accuratezza storica in alcuni testi.</p>	<p>- Cercare e analizzare "marcatori di modalità" (ovvero elementi che consentono di stabilire quanto un testo debba essere vero/accurato), come genere, titolo, musica, casting, indirizzo alla telecamera (o meno), voce fuori campo . - Valutare se tecniche come la riedizione, l'aggiunta o l'eliminazione di effetti sonori, effetti digitali, ecc. potrebbero essere state utilizzate per manipolare i resoconti storici.</p>	<p>- Dopo la visione e l'analisi di un breve estratto di un film sulla Rivoluzione russa, ad esempio, Ottobre di Eisenstein (1928), gli alunni producono un'analisi scritta dettagliata, con schizzi o "citazioni" dello storyboard, per presentare un caso sulla sua affidabilità come storica prova.</p>

GEOGRAFIA

Obiettivi di apprendimento	Attività	Risultati
<p>- Imparare che luoghi, popolazioni, luoghi, problemi ecc. possono essere rappresentati in diversi tipi di testi mediatici, come notizie, documentari, drammi, lungometraggi, programmi educativi. - Impara che diversi tipi di testi mediatici possono avere valori e limiti diversi come fonti di prova per rappresentare luoghi, popolazioni, luoghi, problemi ecc. - Impara che i testi dei media variano nella loro interpretazione di luoghi, popolazioni, luoghi, problemi ecc. e che questo può alterare la percezione che il pubblico ne ha.</p>	<p>- Visualizza due o tre brevi clip da diverse fonti multimediali che rappresentano in modo contrastante un luogo, un paese, una popolazione, ecc. Esamina l'"immagine" rappresentata da ogni clip e analizza se la rappresentazione complessiva è accurata, positiva, negativa, equilibrata .</p>	<p>- Produrre una presentazione multimediale dal vivo di un paese, come Giappone, Stati Uniti, Francia, Italia, Kenya o Brasile, mostrando come il paese è rappresentato in diversi tipi di testi multimediali. - Produrre una simulazione in cui a diversi gruppi di studenti vengono assegnati ruoli diversi e serie di prove per realizzare un film su un paese come il Brasile; per esempio, un gruppo viene commissionato da un ente di beneficenza per i senzatetto che vogliono raccogliere fondi; altri fanno un programma per le vacanze, un programma di canali di storia naturale, un'organizzazione per i diritti umani, un ente di</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Scopri come la comprensione del pubblico, del punto di vista e dello scopo è fondamentale per valutare il valore di un testo come prova. - Essere in grado di identificare dove l'opinione si basa sull'evidenza e dove no. 		<p>beneficenza ambientale e una società di sviluppo urbano. I risultati sono condivisi e gli studenti discutono tra loro o scrivono un saggio su come le percezioni degli studenti sono cambiate a seguito della simulazione.</p>
MUSICA		
Obiettivi di apprendimento	Attività	Risultati
<ul style="list-style-type: none"> - Scopri come forme generiche di musica (e suono) possono influenzare direttamente e migliorare la risposta del pubblico a un personaggio o a una scena. - Riconoscere che la musica può essere l'influenza psicologica invisibile che manipola la reazione del pubblico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare e analizzare gli usi generici convenzionali della musica (e del suono) nei testi audiovisivi (ad esempio, shock, suspense, commedia, azione, romanticismo) e l'uso di questi nella musica di scena o temi ricorrenti. Gli alunni lavorano in coppia per elencare gli stili musicali man mano che si verificano. Dovrebbero commentare le caratteristiche di ogni stile, facendo riferimento a durata, dinamica, tempo, timbro, consistenza e struttura, e discutere come la musica migliora il dramma. 	<ul style="list-style-type: none"> - Produrre una composizione musicale (e sonora) di gruppo o individuale di una lunghezza specifica che ritrae o migliora l'atmosfera di una scena: suspense, romanticismo, commedia, eseguita in sincronia con un filmato. Alcuni gruppi o individui potrebbero cambiare lo stile per sovvertire il significato della clip (come con la parodia o l'ironia). In entrambi i casi, i risultati dovrebbero essere discussi e analizzati dal gruppo.
<ul style="list-style-type: none"> - Scopri come utilizzare il suono ambientale per creare un senso di spazio tridimensionale e del periodo. - Impara come registrare un luogo e un'atmosfera in stereo e come bilanciare e mixare una colonna sonora. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elencare e annotare i suoni in un breve estratto da film naturalistico o fiction televisiva, distinguendo tra quelli generati da azioni o oggetti nell'inquadratura e quelli che sembrano originarsi al di fuori dell'inquadratura. Discutere i modi in cui la colonna sonora ha aggiunto dettagli invisibili, stabilisce l'impostazione, indica l'ora del giorno e il tempo e colloca una scena in un'area o regione specifica. Gli studenti dovrebbero ascoltare il miglioramento 	<ul style="list-style-type: none"> - Produrre una registrazione di una colonna sonora atmosferica che utilizzi gli effetti dello stereo (ad esempio, una partita di calcio, un treno in avvicinamento), eseguita al resto del gruppo per l'identificazione. - Realizzare un'esecuzione di una registrazione correttamente mixata ed equilibrata che ricrea un periodo storico, basata sulla ricerca sui cambiamenti dei suoni quotidiani sia all'interno che all'esterno della casa.

	<p>elettronico (ad es. riverbero o eco) e considerare il motivo per cui è stato utilizzato.</p> <p>-</p>	
<p>- Impara come "progettare il suono", creando e utilizzando una gamma di suoni che interagiscono e migliorano le immagini in movimento.</p> <p>- Comprendere che ciò che ascoltiamo in un testo audiovisivo non è necessariamente uguale a ciò che sperimentiamo nella vita reale.</p>	<p>- Sovvertire o estendere il significato di una clip di immagini in movimento ridisegnando la colonna sonora con effetti sonori che non sono motivati da nulla all'interno del "mondo" del film (sia sullo schermo che fuori). La nuova traccia dovrebbe mantenere tempi e ritmi precisi, ma anche aggiungere una nuova dimensione all'atmosfera (ad esempio suspense, dolore, minaccia).</p>	<p>- Progettare e registrare una colonna sonora per una clip di un film muto, utilizzando suoni e toni musicali non realistici per aumentare l'effetto emotivo e la tensione drammatica.</p>