# TABELLA 2 – Facciamo un po’ di pratica!

Supponiamo, ad esempio, che tu lavori in una scuola secondaria con studenti di età compresa tra 11 e 13 anni e desideri affrontare come viene rappresentato il genere nei film della Disney. Come introduzione alla tua pianificazione, puoi leggere questo articolo con alcuni esempi di sviluppo di attività didattiche (UDA) sulle principesse <https://mediasmarts.ca/blog/little-princesses>

**COSA SI POTREBBE PROPORRE IN ITALIANO?**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ITALIANO** | | |
| **Obiettivi di apprendimento** | **Attività** | **Risultati** |
|  |  |  |

**COSA SI POTREBBE PROPORRE IN SCIENZE?**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **SCIENZE** | | |
| **Obiettivi di apprendimento** | **Attività** | **Risultati** |
|  |  |  |

**COSA SI POTREBBE PROPORRE IN STORIA?**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STORIA** | | |
| **Obiettivi di apprendimento** | **Attività** | **Risultati** |
|  |  |  |

**COSA SI POTREBBE PROPORRE IN GEOGRAFIA?**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **GEOGRAFIA** | | |
| **Obiettivi di apprendimento** | **Attività** | **Risultati** |
|  |  |  |

**COSA SI POTREBBE PROPORRE IN MUSICA?**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **MUSICA** | | |
| **Obiettivi di apprendimento** | **Attività** | **Risultati** |
|  |  |  |

# I NOSTRI SUGGERIMENTI

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ITALIANO** | | |
| **Obiettivi di apprendimento** | **Attività** | **Risultati** |
| * **Comprendere che le versioni multimediali dei testi letterari sono diverse dagli originali e che ogni nuova versione differirà in base a 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 dei media ei 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 mediatico 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.** * **• Comprendere che i testi dei media di saggistica (come notizie, documentari e programmi di attualità) sono anche presentazioni mediate della realtà, sebbene intendano, ma non necessariamente riescano, a produrre “immagini fedeli della realtà”.** | * 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 modellati dall'epoca in cui sono stati realizzati. * Analizzare i modi specifici in cui le versioni multimediali dei testi scritti ottengono i loro effetti – in combinazioni di immagini, suoni e movimento – e confrontarli con i modi in cui i testi scritti rendono l'azione, l'ambientazione, il carattere 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 della 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, illuminazione e colore per creare un significato (si pensi, ad esempio, a come vengono utilizzati gli oggetti negli spot televisivi). * Distinguere in un testo mediatico non di fantasia tra fatti e opinioni e identificare gli elementi linguistici che vengono utilizzati per persuadere, argomentare, spiegare. | * Produrre una sceneggiatura per sequenze video di un testo letterario, che viene poi confrontata con versioni cinematografiche dello stesso testo letterario. * Produrre un video adattando codici e convenzioni a diversi tipi di pubblico e punti di vista ideologici. * Produrre brevi saggi, presentazioni orali, sceneggiature o storyboard per mostrare la comprensione dell'uso di simboli e metafore nei testi multimediali. * Produrre un telegiornale, un'intervista modificata o una sequenza di documentari 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 un tema. |
| * **Comprendere le operazioni economiche ei ruoli professionali coinvolti nell'industria cinematografica e nell'editoria 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 mezzi per far circolare/distribuire libri e produzioni mediatiche al pubblico potenziale** | * Studiare esempi di romanzi trasposti in un film guardando i diversi processi industriali/economici e 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). * Analizza come il merchandising delle produzioni multimediali contribuisce a generare profitti per le industrie dei media. | * Simulare il processo di produzione di una versione cinematografica di un testo letterario (dalla sceneggiatura, al cast, alle campagne di marketing, distribuzione e merchandising). |
| * **Riconoscere i diversi tipi di piaceri e usi che possono essere generati dai testi dei media.** * **Comprendere come individui e pubblici diversi possono rispondere allo stesso testo in modi molto diversi.** | * Identificare alcuni dei piaceri offerti da testi particolari al pubblico e ai lettori reali. * Effettuare sondaggi sul pubblico, interviste o focus group per esplorare le reazioni a uno specifico film o gruppo di film. * Esaminare come i testi sono spesso costruiti per soddisfare e orientare le aspettative del pubblico. | * Produrre uno storyboard o modificare il trailer di un film o di un programma TV identificando i piaceri principali del testo. * Produrre un diario di visione e interviste con i lettori/il 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. |
| **SCIENZE** | | |
| **Obiettivi di apprendimento** | **Attività** | **Risultati** |
| * **Imparare 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.).** * **Imparare che i media con un focus scientifico o pseudo-scientifico spesso si basano su determinate tecniche linguistiche per produrre "l'effetto realtà".** * **Imparare come i codici e le convenzioni del linguaggio dei media vengono utilizzati nel documentario come genere.** | * Analizzare e confrontare i vari modi in cui i diversi testi multimediali rappresentano argomenti scientifici. * Identificare gli elementi linguistici che sono stati utilizzati in un documentario scientifico per stabilirne la realtà “fattuale”. * Analizzare come i documentari utilizzano i codici e le convenzioni del linguaggio dei media per creare un significato. | * Costruire rappresentazioni di un argomento scientifico (ad esempio un modello generato dal 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 mediatiche di un argomento scientifico. * Produrre un breve documentario su un argomento o un tema scientifico. |
| * **Imparare 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.** | * Visualizza clip provenienti da diverse fonti mediatiche su un argomento scientifico (ad esempio, riscaldamento globale o modificazione genetica) e identifica le prove presentate, discuti le eventuali differenze e considera il motivo per cui si sono verificate. | * Produci una presentazione multimediale o un video modificato con una voce fuori campo che mostri una revisione critica delle prove disponibili su un argomento scientifico. * Produci una presentazione de-bunking di notizie false su un argomento scientifico |
| * **Imparare che il modo in cui gli ampio e le domande scientifiche sono rappresentati 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 modo importante per film, programmi televisivi, notizie o pubblicità per "garantire" la verità.** | * 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 dentifricio o antidolorifici e identificare come usano l'"iconografia scientifica" e le convenzioni che segnalano "questo è vero/affidabile" (ad esempio, attori che indossano camici nei laboratori con flaconi gorgoglianti, ecc.). | * Produrre diversi testi multimediali per dimostrare come usano l'"iconografia scientifica" per stabilirne l'affidabilità. |
| **HISTORY** | | |
| **Obiettivi di apprendimento** | **Attività** | **Risultati** |
| * **Imparare che periodi storici, eventi e individui possono essere rappresentati in diversi tipi di testi mediatici: documentari, drammi, propaganda, pubblicità, film, programmi educativi.** * **Imparare che diversi tipi di testi multimediali possono avere valori e limiti diversi come fonti di prove storiche.** | * Fare confronti tra diversi tipi di testi multimediali e fare riferimento alle caratteristiche del genere, per argomentare a favore e contro il loro valore come prova storica. | * 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 20° secolo, per esplorare e spiegare i tipi di prove storiche che possono essere derivato da ciascuno. * Produrre un breve documentario (o fiction) per rappresentare un evento storico utilizzando le caratteristiche specifiche del genere. |
| * **Imparare che i media (stampa e video) sono disponibili come registrazioni di eventi, luoghi e persone.** * **Imparare che i testi dei media possono essere usati per rappresentare il passato, sia come ricostruzione documentaria che come dramma di fantasia.** * **Imparare che alcuni documentari possono mescolare materiale contemporaneo e moderno, inclusa l'aggiunta di musica moderna o effetti sonori al film muto.** | * Confronta diversi testi audiovisivi alla ricerca di prove visive all'interno della cornice sulla vita nel periodo; considerare il dialogo e la narrativa per prove sui modi, gli atteggiamenti, ecc. * Fai attenzione ai cambiamenti di stile che segnano i confini tra le diverse fonti; o per tecniche che mascherano questi, ad esempio, sbiadimenti o cambi di colore. | * 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 suono e musica, oppure no; usando la ricostruzione drammatica, oppure no, ecc.). Il gruppo del "produttore" decide chi riceve la commissione e fornisce una motivazione per la sua decisione. |
| * **Imparare che alcuni testi sono pensati per essere rappresentazioni accurate e autentiche, mentre altri possono deliberatamente fuorviare il pubblico (come propaganda o notizie false).** * **Scoprire che i valori di intrattenimento e di profitto nei media commerciali e nella cultura popolare possono superare l'accuratezza storica in alcuni testi.** | * Cercare e analizzare i "marcatori di modalità" (ovvero elementi che consentono di stabilire quanto deve essere vero/accurato un testo), 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. | * Dopo la visione e l'analisi di un breve estratto da un film sulla Rivoluzione russa, ad esempio Eisenstein's October (1928), gli alunni producono un'analisi scritta dettagliata, con schizzi o "citazioni" dello storyboard, per presentare un caso sulla sua affidabilità come prova storica. |
| **GEOGRAFIA** | | |
| **Obiettivi di apprendimento** | **Attività** | **Risultati** |
| * **Imparare che luoghi, popolazioni, luoghi, problemi, ecc. possono essere rappresentati in diversi tipi di testi mediatici, come notizie, documentari, drammi, lungometraggi, programmi educativi.** * **Imparare che diversi tipi di testi multimediali possono avere valori e limiti diversi come fonti di prova per rappresentare luoghi, popolazioni, luoghi, problemi ecc.** * **Imparare che i testi dei media variano nella loro interpretazione di luoghi, popolazioni, luoghi, problemi, ecc. e che questo può alterare la percezione del pubblico su di essi.** * **Imparare 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 su prove e dove non lo è.** | * Visualizzare due o tre brevi clip da diverse fonti multimediali che rappresentano in modo contrastante un luogo, un paese, una popolazione, ecc. Esaminare l'“immagine” rappresentata da ogni clip e analizzare se la rappresentazione complessiva è accurata, positiva, negativa, equilibrata. | * 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 e set di prove diversi per realizzare un film su un paese come il Brasile; per esempio, un gruppo è incaricato da un ente di beneficenza per i senzatetto che vogliono raccogliere fondi; altri fanno un programma per le vacanze, un canale di storia naturale, un'organizzazione per i diritti umani, un'organizzazione benefica per l'ambiente e una società di sviluppo urbano. I risultati vengono condivisi e gli studenti discutono tra loro o scrivono un saggio su come sono cambiate le percezioni degli studenti a seguito della simulazione. |
| **MUSICA** | | |
| **Obiettivi di apprendimento** | **Attività** | **Risultati** |
| * **Imparare come forme generiche di musica (e suono) possono influenzare direttamente e migliorare la risposta del pubblico a un personaggio o una scena.** * **Riconoscere che la musica può essere l'influenza psicologica invisibile che manipola la reazione del pubblico.** | * 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 nei 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. | * 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 nei temi ricorrenti. Gli studenti lavorano in coppia per elencare gli studenti musicali. * Commentare le caratteristiche di ogni stile, facendo riferimento a, durata dinamica, tempo, timbro, consistenza e struttura, e discutere come la musica migliora il dramma. |
| * **Imparare come il suono ambientale può essere utilizzato per creare un senso dello spazio tridimensionale e del periodo.** * **Imparare come registrare un luogo e un'atmosfera in stereo e come bilanciare e mixare una colonna sonora.** | * Elencare e annotare i suoni in un breve estratto da film naturalistici o fiction TV, distinguendo tra quei suoni 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 elettronico (ad es. riverbero o eco) e considerare il motivo per cui è stato utilizzato. | * Produrre una registrazione di una colonna sonora d'atmosfera 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 una performance di una registrazione correttamente mixata ed equilibrata che ricrea un periodo storico, basato sulla ricerca sui cambiamenti nei suoni quotidiani sia dentro che fuori casa. |
| * **Imparare come "sound design", creando e utilizzando una gamma di suoni che interagiscono e migliorano le immagini in movimento.** * **Comprendere che ciò che ascoltiamo in un testo audiovisivo non è necessariamente lo stesso di ciò che sperimentiamo nella vita reale.** | * Sovvertire o estendere il significato di una clip di un'immagine 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 ritmo precisi, ma anche aggiungere una nuova dimensione all'atmosfera (ad es. suspense, dolore, minaccia). | * Progettare e registrare una colonna sonora per una clip di un melodramma di un film muto, utilizzando suoni non realistici e toni musicali per aumentare l'effetto emotivo e la tensione drammatica. |