

gender
media
education

EMERGE

GUARDARE AL GENERE DALLA PROSPETTIVA DEI TESTI LETTERARI E STORICI ALLA PRODUZIONE DI MEDIA ALTERNATIVI

Toolkit di media education sulle
questioni di genere nei media e nella
cultura pop



Autori / Collaboratori:

Insegnanti Mihai Els, Adriana Mihai, Diana
Gombos, Adelina Els.

Feedback ed editing:

Nicoleta Fotiade

MEDIAWISE SOCIETY

Gli studenti iniziano con un gioco di identificazione di genere basato su descrizioni di persone per prendere coscienza di alcuni stereotipi che possono incontrare nella loro vita quotidiana.

Vengono poi introdotti i concetti chiave di stereotipo, pregiudizio ed essenzializzazione. L'analisi è seguita dall'identificazione di esempi di rappresentazioni di genere problematiche in testi letterari, storici e medial, con particolare attenzione a questi ultimi. Infine, gli studenti creano i propri prodotti medial, presentandoli l'uno all'altro e valutando le rispettive creazioni.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- comprendere i concetti di stereotipo, pregiudizi
- rappresentazione di genere, cultura "alta" e cultura popolare
- identificare le rappresentazioni problematiche del genere in diversi media, testi ed epoche storiche
- analizzare criticamente le rappresentazioni di genere problematiche individuate utilizzando il [modello di analisi a 6 dimensioni](#)
- creare prodotti medial che offrano rappresentazioni di genere alternative agli stereotipi identificati

CAPACITÀ E COMPETENZE DEGLI STUDENTI

- identificazione del significato complessivo di un testo letterario, storico e mediale
- analisi dei testi in termini di linguaggi utilizzati (scritti, visivi, audio, ecc.)
- competenze tecniche digitali
- capacità di analisi critica dei diversi contenuti medial e delle rappresentazioni di genere
- capacità di utilizzare i concetti di stereotipo, pregiudizio e rappresentazione nell'analisi e nella produzione dei media
- comprensione della relazione tra i testi e il loro contesto sociale, culturale e storico;
- sostenere un punto di vista discutendone i pro e contro;
- competenze di produzione digitale creativa
- autovalutazione; revisione tra pari
- capacità di documentazione online;
- capacità di mettere in relazione il discorso sul genere con i valori e le percezioni personali.



Discipline/discipline coinvolte

Lettere, storia, lingue straniere, educazione civica e altre materie umanistiche e delle scienze sociali il cui programma consenta l'integrazione delle attività descritte di seguito.



Grado scolastico

Scuola secondaria di II grado (biennio)



Tempo

7 ore

A seconda delle conoscenze pregresse degli studenti e del contesto di apprendimento, il percorso può essere ridotto a una durata di 4 ore.

RUOLO DEGLI STUDENTI

- Identificare le rappresentazioni problematiche del genere nell'esperienza personale e in varie forme di media
- Analisi testuale degli stereotipi in testi letterari, storici e medialti
- Attività di analisi comparativa (testi letterari e storici e loro versioni medialti)
- Analisi del discorso su stereotipi, discriminazione di genere ed emancipazione
- Creare un discorso pubblico e prodotti medialti per sostenere/argomentare/illustrare un punto di vista sulle rappresentazioni di genere
- Documentarsi e informarsi sui prodotti della cultura mediale che riflettono rappresentazioni stereotipate del genere
- Creare prodotti medialti che riflettano discorsi di genere alternativi
- Attività di autovalutazione e valutazione tra pari dei prodotti medialti creati.

METODOLOGIE DIDATTICHE

- Giochi di ruolo
- Giochi educativi
- Brainstorming
- Project work
- Lavoro di squadra
- Debate
- Public speaking
- Analisi testuale
- Analisi comparativa
- Mappe mentali
- Apprendimento per scoperta
- Documentazione
- Attività di ice-breaking
- Casi studio

CONOSCENZE E ABILITÀ PREGRESSE

Conoscenze

- Vari linguaggi (scritto, sonoro, visivo - angoli di ripresa, inquadrature, dettagli, montaggio, gesti, linguaggio del viso e del corpo, elementi paratestuali - impaginazione, alternanza testo-immagine-suono) utilizzati nella comunicazione
- Precedenti letture di testi letterari, storici e funzionali sono un'ottima base per le future attività di analisi critica
- Elementi della struttura di un discorso
- Strutture e tecniche narrative (prospettiva narrativa), figure del linguaggio (simbolo, metafora, ecc.)
- Movimenti letterari, epoche storiche

Abilità

- Distinguere tra significato denotativo e connotativo
- Distinguere il testo dal discorso/ideologia
- Sapere contestualizzare
- Editing foto/video
- Abilità digitali e di documentazione

RISORSE

- Canva, Photoshop, generatori di meme, InShot, videocamera, smartphone, Dice Debrief, presentazioni PowerPoint, Quizizz, Mentimeter, Jamboard ecc.
- testi letterari e storici
- testi medialti (film, documentari, video, giornali, manifesti, meme)

SUPPORTO TECNICO

- Microsoft Teams
- Videoproiettore
- Google Meet
- Computer

SINTESI DELLO SCENARIO DI APPRENDIMENTO

Gli studenti iniziano con un gioco di identificazione di genere basato su descrizioni di persone, al fine di prendere coscienza di alcuni stereotipi che possono incontrare nella loro vita quotidiana.

Vengono poi introdotti i concetti chiave di stereotipo, pregiudizio ed essenzializzazione. L'analisi è seguita dall'identificazione di esempi di rappresentazioni di genere problematiche in testi letterari/storici/mediali, con particolare attenzione alle specificità dei prodotti mediali della cultura pop.

Gli studenti creano poi i propri prodotti multimediali, presentandoli l'uno all'altro e valutando le rispettive creazioni.

OSSERVAZIONI UTILI nel processo di insegnamento:

- Se, per qualsiasi motivo, non riuscite a trovare spazio per queste attività nella materia che insegnate, potete comunque utilizzare il materiale in modo sequenziale o programmare lo scenario in classi miste all'interno della materia che insegnate.

FOCALIZZAZIONE DELL'ATTENZIONE / EVENTO SCATENANTE

- Esperienza personale nel consumo culturale e mediale

STRUMENTI E DOMANDE PER INCORAGGIARE LA RIFLESSIONE

- Vi siete imbattuti in modelli di ruolo maschili o femminili sui social network online con cui vi siete identificati o con cui NON vi siete identificati? Perché (non) vi identificate?
- Quali sono i tratti identitari (atteggiamento, comportamento, messaggi trasmessi, stile, espressioni facciali, linguaggio, ecc.) che avete notato in quel modello?
- Conoscete qualche personaggio letterario o storico che viene rappresentato in modo stereotipato? Pensate che gli stereotipi differiscano da epoca a epoca o da regione/cultura a regione/cultura? Perché?
- Come vengono rappresentate le donne/gli uomini in questi testi? Cosa fanno, come sono, quali sono le loro caratteristiche, le loro occupazioni o i loro ruoli sociali? Come si relazionano con i loro partner?
- Esiste una differenza tra la rappresentazione dello stesso tema in testi letterari o storici e in testi mediali (documentari, manifesti, proiezioni, immagini, spot pubblicitari, trailer, ecc.) Perché?
- Chi, cosa, dove, perché, ecc. - domande per analizzare le [6 dimensioni](#).
- Domande aperte

VALUTAZIONE

Valutazione quantitativa dell'assimilazione dei concetti chiave (quiz, test, ecc.)

Valutazione qualitativa (di un discorso, di un prodotto mediale) in base a dei criteri

Autovalutazione dell'apprendimento e valutazione tra pari (Jamboard, modulo online, discussioni faccia a faccia, ecc.).

Per la valutazione finale dell'apprendimento e dei prodotti mediali creati dagli studenti, potreste considerare un'attività di DEBRIEFING finale (riflessione e autovalutazione) durante la quale gli studenti, con il vostro aiuto, riflettono su quanto hanno imparato/prodotto e parlano del processo di apprendimento e dei prodotti mediali che hanno realizzato (video, poster, meme, ecc.).

Il DEBRIEFING prevede una sessione di (1) autovalutazione (aiuterete gli studenti con domande per riflettere su ciò che hanno imparato durante le attività di media education, come hanno imparato, come hanno lavorato insieme, quali decisioni hanno preso e perché, ecc.) e di (2) revisione tra pari sulle produzioni mediali realizzate. In questa parte della revisione tra pari, il docente agirà da facilitatore e scriverà le idee principali via via espresse dagli studenti. Potete chiedere aiuto a un collega.

STRUTTURA DELLO SCENARIO DI APPRENDIMENTO



UNITÀ 1



DURATA: 60 min

RAPPRESENTAZIONI DI GENERE PROBLEMATICHE NELL'INTERAZIONE PERSONALE CON I MEDIA

Attività principali

- Identificazione delle rappresentazioni di genere problematiche nell'interazione personale con i media
- Presentazione dei concetti chiave
- Analisi delle rappresentazioni individuate nell'esperienza personale seguendo i concetti chiave



UNITÀ 2



DURATA: 70 min

FEMMINILITÀ E MASCOLINITÀ NELLA LETTERATURA, NELLA STORIA, NEI MEDIA O NEI DISCORSI PUBBLICI

Attività principali

- Presentazione/lettura del/i testo/i scelto/i
- Analisi critica del/i testo/i facendo uso dei concetti di stereotipo, pregiudizio, discriminazione, essenzializzazione
- Analisi e documentazione della relazione tra testo e contesto



UNITÀ 3



DURATA: 60 min

RAPPRESENTAZIONE DEL GENERE NEL TESTO SCRITTO (LETTERATURA, STORIA, DISCORSI) E NEL TESTO MEDIALE: ANALISI COMPARATIVA

Attività principali

- Attività in coppia o in gruppo che documentino le rappresentazioni di genere o la loro mancanza nella cultura pop (proiezioni, poster, documentari, meme, ecc.).
- Analisi comparativa delle rappresentazioni di genere nei testi scritti e nei media (confronto tra testi letterari e proiezioni / testi storici e film documentari o fiction/ discorsi con fotografie o altre immagini)
- Analisi del discorso e delle rappresentazioni di genere



UNITÀ 4



DURATA: 2 X 50 min

RAPPRESENTAZIONI DI GENERE ALTERNATIVE

Struttura per la creazione di prodotti mediali alternativi

Attività principali

- Creazione dei gruppi di lavoro e spiegazione delle attività
- Scelta dei tipi di prodotti mediali creati da ciascun team
- Attività di brainstorming su rappresentazioni di genere alternative, diverse da quelle presenti nella cultura pop
- Compito a casa/all'esterno: produzione di media



UNITÀ 5



DURATA: 2 X 50 min

RIFLESSIONE E VALUTAZIONE

Attività principali

- Presentazione dei prodotti multimediali
- Analisi/peer review dei prodotti multimediali creati alla luce dei criteri di valutazione
- Autovalutazione dei prodotti mediali creati dal punto di vista dell'impatto che la cultura pop può avere sulla percezione di sé e del mondo.



UNITÀ 6



DURATA: 1 X 50 min

DIFFUSIONE DELLE PRODUZIONI MEDIALI

Attività principali

- Mostra delle produzioni multimediali realizzate dagli studenti
- Valutazione da parte di un pubblico più ampio

UNITÀ N° 1

Rappresentazioni di genere problematiche nell'interazione personale con i media

 DURATA: 60 min

Obiettivi specifici

- Identificare le rappresentazioni di genere nei media
- Riconoscere i tratti di genere in una rappresentazione stereotipata
- Assimilare i concetti chiave: rappresentazione di genere, stereotipo, essenzializzazione, pregiudizio.

Valutazione

Valutazione diretta: si chiede agli studenti se riconoscono i concetti di stereotipo, essenzializzazione o pregiudizi in un particolare testo mediale (poster, pubblicità, video, meme, ecc.). Oppure valutazione attraverso un quiz costruito su almeno 3 testi mediali diversi (utilizzando Quizizz, Mentimeter, ecc.).

Strumenti tecnici

Videoproiettore, computer, smartphone

INTRODUZIONE

Durata: 7-10 min

- Gioco di identificazione di genere
- L'insegnante mostra agli studenti 4-5 descrizioni di persone, identificando occupazione, hobby, colori preferiti e interessi generali. Agli studenti viene chiesto di identificare il genere di ciascuna persona. Dopo le loro risposte, viene chiesto loro quali criteri hanno utilizzato per classificare queste persone in un determinato genere.
- Risorse: Piattaforma Quizizz. Per il gioco si veda Dennis, J. (2010). *Gender Identification Exercise* scaricabile da TRAILS: Teaching Resources and Innovations Library for Sociology (<https://trails.asanet.org/article/view/gender-identification-exercise>)

ATTIVITÀ

Durata: 10 min

- Metodi didattici: conversazione euristica, caso studio
- Istruzioni: l'insegnante mostra agli studenti una pubblicità con rappresentazioni stereotipate del genere. In seguito viene chiesto loro di specificare cosa caratterizza gli uomini e le donne, come vedono il loro ruolo, quali differenze notano tra le loro caratteristiche e quelle delle persone rappresentate nel primo esercizio.

CONCLUSIONE

Durata: 10 min

- Metodi didattici: valutazione a quiz
- Istruzioni: Agli studenti viene sottoposto un quiz con almeno 3 diversi testi mediali contenenti rappresentazioni problematiche del genere. Per ognuno di essi, devono identificare se la rappresentazione è costruita sulla base di essenzializzazione, stereotipo o pregiudizio. Alla fine, gli studenti ricevono un feedback dall'insegnante e un chiarimento sulla differenza tra i concetti.

UNITÀ N°2

Femminilità e mascolinità nella letteratura nella storia, nei media o nel discorso pubblico

 DURATA: 70 min

Obiettivi specifici

- attivare le conoscenze sulla rappresentazione di genere
- rafforzare le conoscenze sui concetti di stereotipo, essenzializzazione e pregiudizio
- descrizione di un testo mediale in termini di linguaggi utilizzati (scrittura, immagine, suono, angolo di ripresa, ecc.)
- coltivare il pensiero critico sulla rappresentazione di genere
- formulare un punto di vista o un'opinione personale sull'impatto degli stereotipi di genere nella rappresentazione del mondo e su se stessi.

Valutazione

Identificare almeno 5 stereotipi di genere in un testo dato usando Google Forms/Kahoot.

Applicazione di item a risposta aperta volti a identificare il tipo di rappresentazione problematica del genere (stereotipo, essenzializzazione, pregiudizio) - valutazione diretta

Strumenti tecnici

Computer, telefoni, videoproiettore, piattaforma video, YouTube, Kahoot

INTRODUZIONE

Durata: 5 min

- **Metodi didattici:** osservazione, conversazione euristica
- **Istruzioni:** gli studenti guardano un estratto di un esperimento della BBC, poi rispondono alle seguenti domande: hanno notato che tipo di giocattoli sono consigliati? Con quali colori sono vestiti i due bambini? Come si comportano e si relazionano gli adulti con i due bambini? C'è qualche differenza tra il comportamento degli adulti con la "bambina" e quello con il "bambino"?
- **Risorse:** Esperimento della BBC - Giocattoli per bambine e giocattoli per bambini

ATTIVITÀ

Durata: 15 minuti

- **Metodi didattici:** associazione di parole (wordcloud)
- **Istruzioni:** l'insegnante presenta agli studenti i due concetti di mascolinità e femminilità e chiede loro a quali parole o immagini li associano. L'insegnante scrive le parole suggerite accanto ai concetti oppure, utilizzando gli smartphone, gli studenti inseriscono le parole in un'applicazione Mentimeter e/o sulla lavagna per formare una nuvola di parole per ogni concetto.
- Alla fine, gli studenti potranno scegliere due personaggi rappresentativi dei concetti di femminilità e mascolinità e dovranno individuare i tratti comuni tra i personaggi scelti e i tratti stereotipati socialmente/culturalmente associati alla femminilità e alla mascolinità.
- **Risorse:** lavagna o Mentimeter

Durata: 30 minuti

- **Metodi didattici:** osservazione, apprendimento per scoperta, conversazione, lettura, lavoro di gruppo.
- **Istruzioni:** gli studenti leggono o seguono il testo di partenza fornito dall'insegnante. L'analisi critica si svolgerà quindi in 3 fasi: 1. In gruppo - Descrizione dei linguaggi utilizzati in base al tipo di testo (ambientazione, luce, linguaggio del corpo, tecniche narrative, storia, prospettiva, intonazione, pause nel discorso, musica); 2. In gruppo - Analisi del significato - connotazioni (chi è il pubblico di riferimento, quali significati hanno i linguaggi individuati? quali idee vengono promosse? quali sono i significati di comportamenti, gesti, atteggiamenti, ecc.? quali stereotipi/essenzializzazioni/pregiudizi di genere individuate e come vengono costruiti? 3. Valutazione diretta: quali valori e ideologie sono veicolati nel testo? In quali altri testi trovo questi stereotipi/essenzializzazioni/pregiudizi?

UNITÀ N°2

CONCLUSIONE

Durata: 15 minuti

- Metodi didattici: gioco didattico - creazione di meme
- Istruzioni: sulla base dei testi analizzati, gli studenti creeranno dei meme che rappresentino uno degli stereotipi o pregiudizi identificati nel loro contesto narrativo/discorsivo.
- In alternativa, a seconda del tempo a disposizione e se gli studenti trovano difficile decostruire gli stereotipi nell'attività precedente, possono fare un altro gioco didattico, "Fai il regista!". Sulla base dei testi analizzati, gli studenti lavoreranno in squadre per trovare gli attori più adatti a interpretare i personaggi. Condivideranno con la classe il loro cast e le ragioni della loro scelta.

POSSIBILI RISORSE

Risorse: esempi: brani di romanzi (*Orgoglio e pregiudizio*, *Il grande Gatsby*, *Ion*, *Morometii*, ecc.), di discorsi (Meryl Streep - *I'm a Humanist*), di documentari (*Triumph of the Will*, dir. Leni Riefenstahl, 1935), di spot pubblicitari, ecc.

UNITÀ N° 3

 DURATA: 60 min

La rappresentazione di genere nel testo scritto, nei media e nella cultura pop

Obiettivi specifici

- comprendere che le versioni medialie di testi letterari, fonti storiche, ecc. sono diverse dai testi originali
- differenziare i linguaggi specifici utilizzati nei testi letterari, storici o discorsivi e le loro versioni medialie (codici, convenzioni, strutture narrative, simboli, metafore, ecc.)
- osservare come l'effetto drammatico dei linguaggi medialie (film, musica, suono, montaggio, ecc.) influenzi le emozioni e la comprensione del significato nelle versioni medialie studiate
- comprendere le dimensioni economiche e ideologiche della produzione mediale
- confrontare le rappresentazioni di genere nei testi di partenza (letteratura, storia, discorso) e nelle loro versioni medialie

Valutazione

Valutazione diretta: gli studenti presentano brevemente (2 minuti) le due differenze nella rappresentazione del genere individuate nelle versioni dei media a cui hanno assistito. Osservazione continua

Strumenti tecnici

Computer, videoproiettore, piattaforma video

INTRODUZIONE

Durata: 5 min

- **Metodi didattici:** conversazione euristica, dibattito
- **Istruzioni:** gli studenti presentano brevemente le due differenze nelle rappresentazioni di genere identificate nelle versioni dei media guardate a casa ed esprimono le loro opinioni sul significato delle differenze identificate.
- **Risorse:** testi scelti e loro versioni medialie

ATTIVITÀ

Durata: 20 min

- **Metodi didattici:** analisi testuale e dibattito
- **Istruzioni:** guardare in classe alcuni estratti delle versioni medialie fornite dall'insegnante e rileggere i relativi brani nel testo scritto. *Fasi dell'analisi comparativa:* 1. Gli studenti individuano le differenze nel linguaggio usato nel testo di partenza e nella versione mediale; 2. Gli studenti individuano i diversi modi di costruire il personaggio (tecniche narrative, immagini, metafore, simboli, prospettiva, angolazione della telecamera, colonna sonora, scenografie, costumi, gesti, ecc. 3. Gli studenti discutono le somiglianze e le differenze osservate nella rappresentazione di genere nel testo di partenza e nel testo mediale, comprese le omissioni nella rappresentazione; 4. Agli studenti viene chiesto come viene raggiunto l'effetto drammatico nelle versioni medialie e come questo effetto influenza la loro percezione del genere e del significato complessivo del testo
- **Risorse:** testi scelti e loro versioni medialie

Durata: 10 min

- **Metodi didattici:** ricerca
- **Istruzioni:** gli studenti ricercheranno, a coppie/team, informazioni sul contesto produttivo ed editoriale delle versioni medialie analizzate (produttore, industria, pubblico di riferimento, media o industria editoriale, budget, premi, recensioni cinematografiche). Quando guardano il film, devono osservare le scelte fatte dal regista per illustrare il romanzo, i personaggi e discutere in classe i problemi che portano a una rappresentazione stereotipata (gli studenti possono cercare interviste con il regista che spieghi le sue scelte, ad esempio)
- **Risorse:** testi scelti e loro versioni medialie

CONCLUSIONE

Durata: 15 min

- **Metodi didattici:** presentazione
- **Istruzioni:** gli studenti presenteranno in classe le informazioni individuate nell'attività precedente
- L'insegnante presenta e spiega il diagramma con le 6 dimensioni per l'analisi di un testo mediale. In gruppi, gli studenti completano il diagramma, basandosi sulle informazioni trovate durante la loro ricerca.

APPENDICI

[Modello delle 6 dimensioni della media education](#)

UNITÀ N°4

Costruire rappresentazioni di genere alternative

 DURATA: 2 x 50 min

Obiettivi specifici

- identificare almeno uno stereotipo nelle rappresentazioni della femminilità/mascolinità nei testi di partenza (canonici) da sostituire con un tratto non stereotipato nelle proprie rappresentazioni
- definire le intenzioni che si vogliono comunicare a un pubblico di riferimento
- identificare i destinatari del messaggio da trasmettere
- capacità di giustificare il tipo di approccio scelto per trasmettere un messaggio sulla rappresentazione di genere in un prodotto mediale da loro creato: meme, gif, video, discorso filmato, ecc.
- capacità di selezionare consapevolmente e deliberatamente le risorse più appropriate per creare e condividere certi significati (suono, musica, immagine, linguaggio del corpo, grafica, testo, effetti visivi, ecc.)
- riflettere sull'impatto che il prodotto mediale potrebbe avere sul pubblico di riferimento
- capacità di creare un prodotto mediale seguendo criteri prestabiliti

Valutazione

Valutazione e feedback costanti

Strumenti tecnici

Software di editing di immagini/suoni, videocamera (smartphone), applicazioni per generare meme/gif, microfono, computer (laboratorio informatico)

NOTA DELL'INSEGNANTE: Gli studenti potrebbero avere difficoltà a creare rappresentazioni alternative per i personaggi analizzati, tendendo a rimanere concentrati sul testo di partenza. Utilizzando i principi dell'adattamento, tuttavia, è utile comunicare che negli adattamenti contemporanei si può scegliere cosa mantenere e cosa non mantenere dei tratti di un personaggio per renderli pertinenti al contesto storico e culturale attuale.

INTRODUZIONE

Durata: 10 min

- **Istruzioni agli studenti:** l'insegnante introduce l'obiettivo principale delle lezioni, che è quello di creare prodotti mediali contenenti rappresentazioni di genere che eliminino almeno uno stereotipo o un pregiudizio di genere dalla rappresentazione della femminilità/mascolinità e li sostituiscano con tratti non stereotipati. I criteri da affrontare nella creazione e nella valutazione dei prodotti sono: intenzione/messaggio, pubblico di riferimento, adeguatezza delle risorse, pertinenza dei contenuti, modalità di combinazione dei linguaggi per raggiungere lo scopo prefissato, originalità, uso delle risorse in modo conforme al copyright, conformità con il requisito della rappresentazione di genere. Altri criteri sono: le modalità di lavoro in team e la scadenza per la presentazione dei prodotti, nonché la durata massima dei prodotti video (3 minuti).
- **Risorse:** Presentazione in PowerPoint

ATTIVITÀ

Durata: 10 min

- **Metodi didattici:** brainstorming, conversazione
- **Istruzioni:** l'insegnante mostra agli studenti un'immagine/video che rappresenta una donna/un uomo senza utilizzare stereotipi o pregiudizi. Poi l'insegnante chiede agli studenti se possono trovare altri esempi di rappresentazioni di genere alternative. Gli studenti condividono con il resto della classe esempi tratti dal loro consumo quotidiano di media.
- **Risorse:** Presentazione in PowerPoint, proiettore, computer

Durata: 10 min

- **Metodi didattici:** presentazione, conversazione
- **Istruzioni:** l'insegnante elenca alcuni tipi di prodotti mediali (meme, gif, video - discorso filmato, intervista, trailer, materiali multimediali - collage, remix) e presenta i linguaggi che possono essere utilizzati in ciascun caso: grafica, immagine, suono, gesto, tono, angolo di ripresa, messa a fuoco, luce ecc. Poi l'insegnante chiede agli studenti se hanno mai creato prodotti mediali di questo tipo e se hanno altri suggerimenti
- **Risorse:** PowerPoint

Durata: 15-20 min

- **Istruzioni:** in base alle risposte alla domanda precedente, gli studenti che hanno già creato prodotti multimediali sono invitati a presentare i mezzi/risorse tecniche che hanno utilizzato e a dare una breve dimostrazione di come farlo su piattaforme/applicazioni specifiche.
- **Risorse:** piattaforme, app, computer, proiettore, smartphone

UNITÀ N°4

ATTIVITÀ

Durata: 20 min

- **Metodi didattici:** lavoro di gruppo
- **Istruzioni:** gli studenti formano le loro squadre, determinano il tipo di prodotto mediale che stanno realizzando e decidono il numero di membri della squadra (squadre di 2-3 per coloro che vogliono creare meme o GIF e squadre più grandi di 7-8 studenti per coloro che vogliono creare un trailer o un video). Gli studenti stabiliscono ruoli e compiti sotto la guida dell'insegnante e progettano le fasi di produzione del prodotto mediale scelto

Durata: 30 minuti

- **Metodi didattici:** conversazione euristica, presentazione, discorso, lavoro di gruppo.
- **Istruzioni:** ogni squadra presenta davanti ai suoi compagni il prodotto mediale che ha deciso di realizzare. La presentazione di ogni squadra è seguita da domande di riflessione su come il prodotto soddisfi i criteri precedentemente delineati dall'insegnante (intenzioni, pubblico di riferimento, pertinenza del contenuto, originalità, adeguatezza dei linguaggi, uso delle risorse utilizzando il copyright, ecc.)
- **Risorse:** computer, smartphone, app

CONCLUSIONE:

Durata: 5 min

- **Metodi didattici:** feedback
- **Istruzioni:** Dopo aver ricevuto il feedback dell'insegnante, agli studenti viene assegnato il compito di creare il prodotto multimediale, ricordando loro la scadenza per la consegna dei progetti.

UNITÀ N° 5 Riflessione e valutazione



DURATA: 2 x 50 min

Obiettivi specifici

- capacità di autovalutare il prodotto mediale creato rispetto ai criteri di valutazione
- capacità di valutare criticamente i prodotti medializzati realizzati dagli altri studenti
- capacità di presentare i progetti a diversi tipi di pubblico online e/o in presenza
- valutazione finale delle competenze mediaeducative degli studenti e della loro comprensione delle rappresentazioni di genere rispetto ai criteri di valutazione
- capacità di organizzare un evento/mostra multimediale e di promuovere l'evento presso il pubblico di riferimento

Valutazione

- mostra multimediale nel laboratorio - discorso introduttivo dell'insegnante e poi il pubblico è invitato a passare da ogni squadra per vedere il prodotto, con un feedback fornito su una piattaforma (moduli) dove si può commentare ogni lavoro e dare una valutazione in stelle.
- autovalutazione e revisione tra pari
- domande di autovalutazione (oralmente): utilizzando il gioco Dice debrief o domande di riflessione/autovalutazione: cosa farebbero di diverso, punti di forza, punti di debolezza, quali miglioramenti apporterebbero, com'è stato il lavoro di squadra, in che misura hanno collaborato, su cosa erano d'accordo, c'erano opinioni contrastanti, qual è stato il loro contributo personale?

Strumenti tecnici

Laboratorio informatico, computer portatili, piattaforma video, smartphone, visualizzazioni di meme

NOTA DELL'INSEGNANTE: gli studenti potrebbero non essere abituati a dare un feedback sul lavoro dei loro compagni, potrebbero non capire il valore della critica costruttiva. Parlane apertamente con loro, incoraggiali ad esprimere la loro opinione, ad ascoltare quella degli altri, e se non sono d'accordo ad esprimere la loro opinione con argomenti, a formulare le loro idee rispettando le idee degli altri, a capire che ci possono essere prospettive e percezioni diverse, ecc.

INTRODUZIONE

Durata: 5 min

- **Metodi didattici:** lavoro di gruppo/presentazione
- **Istruzioni:** l'insegnante presenta le fasi della valutazione: 1. presentazione dei progetti in team davanti alla classe; 2. autovalutazione con il gioco Dice Debrief; 3. revisione tra pari con una sessione di domande e risposte e con l'uso di Jamboard; 4. valutazione da parte dell'insegnante in base ai criteri individuati.
- **Risorse:** videoproiettore, computer, Jamboard, un dado.

ATTIVITÀ

Durata: 20 min

- **Metodi didattici:** presentazione di progetti, lavoro di gruppo
- **Istruzioni:** gli studenti presentano i loro progetti davanti alla classe, poi si autovalutano usando il gioco Dice Debrief.
- **Risorse:** computer, videoproiettore

Durata: 5 min

- **Metodi didattici:** revisione tra pari
- **Istruzioni:** tutti gli studenti completano su Jamboard i commenti e il feedback finale sui progetti dei loro compagni
- **Risorse:** Jamboard

Durata: 10 min

- **Metodi didattici:** valutazione qualitativa, presentazione orale
- **Istruzioni:** l'insegnante valuta i progetti degli studenti in base ai criteri stabiliti e fornisce un feedback. Criteri di valutazione: intenzione/messaggio, pubblico di riferimento, adeguatezza delle risorse, pertinenza dei contenuti, modalità di combinazione dei linguaggi per raggiungere lo scopo prefissato, originalità, uso delle risorse nel rispetto del copyright, conformità ai requisiti di rappresentazione del genere.

CONCLUSIONE

Durata: 10 min

- **Istruzioni:** l'insegnante, insieme agli studenti, stabilirà i dettagli per l'organizzazione della mostra multimediale che si svolgerà sul posto (nell'atrio della scuola, nel laboratorio informatico, ecc.) oppure online.

UNITÀ N° 6



DURATA: 50 min

Diffusione delle produzioni mediali degli studenti

Obiettivi specifici

- capacità di presentare i progetti a diversi tipi di pubblico

Valutazione

- il pubblico valuterà i progetti scansionando un codice QR presso la mostra multimediale (in loco o online) e compilando un modulo di feedback che includerà: i progetti visti, la valutazione e almeno una domanda aperta sulle impressioni relative ai progetti

Strumenti tecnici

Laboratorio informatico, computer portatili, piattaforma video, altoparlanti, microfono, codice QR, smartphone

INTRODUZIONE

Durata: 5 min

- L'insegnante presenta in un discorso introduttivo gli obiettivi del progetto, le risorse create, i temi e i criteri dei progetti mediali realizzati dagli studenti

ATTIVITÀ

Durata: 40 min

- **Istruzioni:** l'insegnante invita il pubblico a fare un giro della mostra e a vedere i progetti su ogni portatile / Gli studenti presentano i progetti online in team. Nella presentazione dei progetti, le squadre menzionano il messaggio che intendono trasmettere con il prodotto creato, lo stereotipo di genere a cui hanno fatto riferimento nella creazione del prodotto mediale e il testo di partenza utilizzato.
- **Risorse:** computer portatili, piattaforma video, microfono, altoparlanti.

CONCLUSIONE

Durata: 5 min

- **Istruzioni:** Il pubblico accede tramite codice QR al modulo di feedback che comprende: progetti visti, valutazione e almeno una domanda aperta sulle impressioni relative ai progetti.
- **Risorse:** Microsoft Moduli

DISSEMINAZIONE

- I prodotti multimediali realizzati dagli studenti e le foto dell'evento saranno diffusi sui social media e pubblicati sul sito web della scuola.
- Gli studenti coinvolti nel progetto offriranno testimonianze sulla loro esperienza nell'ambito del progetto.