

gender
media
education

EMERGE

REMIXARE LE COPERTINE DELLE RIVISTE PER RAPPRESENTARE IL GENERE

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

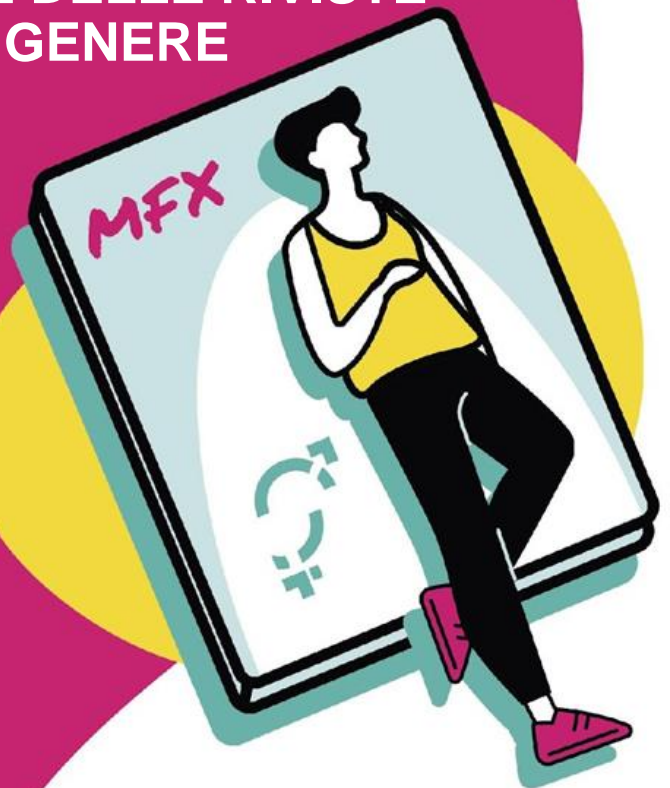
Autori / Collaboratori:

Nicoleta Stoica, Liliana Cristache,
Călin Diaconescu, Mirela Iordache,
Manuela Bertescu

Feedback ed editing:

Nicoleta Fotiade

MEDIAWISESOCIETY



Gli studenti impareranno a riconoscere gli stereotipi di genere, come vengono costruiti, come vengono usati nelle relazioni interpersonali e, naturalmente, come li usano loro in prima persona. Svilupperanno inoltre la capacità di pensiero critico, diventeranno consapevoli di come funziona la discriminazione e impareranno a evitarla.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Identificare gli stereotipi di genere nei diversi materiali mediati (stampa, social media, pubblicità, video)
- Analizzare il materiale mediale utilizzando l'analisi testuale
- Analizzare le conseguenze dell'uso degli stereotipi di genere ampliando il contesto (culturale, economico, sociale)
- Creare materiali mediati per sensibilizzare sugli stereotipi di genere utilizzando tecniche come il remix, la riflessione critica, la creazione di meme e le copertine di riviste

CAPACITÀ E COMPETENZE DEGLI STUDENTI

- Comprendere/ definire il concetto di rappresentazione mediale
- Comprendere/individuare come si costruiscono le rappresentazioni attraverso processi di selezione e combinazione delle informazioni.
- Comprendere/identificare gli interessi (di individui, istituzioni o imprese) coinvolti nelle produzioni dei media
- Comprendere/evidenziare l'importanza dei diversi pubblici dal punto di vista della produzione mediale
- Comprendere/confrontare le differenze nelle preferenze e nell'utilizzo dei media da parte del pubblico
- Comprendere come i produttori di media si rivolgono e raggiungono diversi tipi di pubblico per motivi commerciali e di profitto
- Diventare più riflessivi nell'identificare e spiegare le interpretazioni personali dei messaggi dei media
- Riflettere sulle conseguenze di scelte potenziali o reali in termini di significato creato e condiviso
- Comprendere/specificare/nominare le relazioni tra i testi e il loro più ampio contesto sociale, culturale e politico e utilizzare prove e argomentazioni logiche per creare generalizzazioni fondate
- Creare testi mediati tenendo conto di contesti più ampi di produzione e pubblicazione
- Presentare materiale multimediale in pubblico
- Usare gli strumenti digitali per creare contenuti multimediali (fotografia digitale, copertine di riviste, video, meme)
- Comunicare online in maniera responsabile (rispettare il copyright, evitare il cyberbullismo e il trolling, rispettare i diritti degli altri, ecc.)



Discipline/discipline coinvolte

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



Grado scolastico

Biennio della scuola secondaria di II grado



Tempo

8-10 ore

RUOLO DEGLI STUDENTI

- Identificare gli stereotipi di genere in diversi materiali mediali
- Analisi critica di materiali mediali dal punto di vista dell'impatto sociale
- Analisi di casi di studio sugli stereotipi di genere e il loro impatto nella società
- Creazione/progettazione di materiali mediali che riflettano la "rottura" degli stereotipi di genere
- Riflessione critica sui materiali sviluppati e presentati ai colleghi
- Attività di debriefing (distanziamento e riflessione); metodo EIAG (Esperienza, Identificazione, Analisi, Generalizzazione).

METODOLOGIE DIDATTICHE

- Debate
- Brainstorming
- Mappa mentale
- Esercizi di creatività digitale
- Argomentazione
- Lavoro di gruppo

CONOSCENZE E ABILITÀ PREGRESSE

Conoscenze

Definizione di stereotipo, nozioni sui media (tipi di media, funzioni, ecc.)

Abilità

Competenze digitali di base, capacità di lavorare in gruppo, capacità di analisi e argomentazione

RISORSE

- Powerpoint e moduli Google
- Generatori di meme
- Mentimeter
- Padlet
- Adobe Photoshop,
- Canva (desktop e app)

STRUMENTI TECNICI

- Computer portatile
- Videoproiettore
- Telefono cellulare
- Connessione Internet
- Google Drive
- Spotify, Soundcloud

SINTESI DELLO SCENARIO DI APPRENDIMENTO

Gli studenti impareranno a riconoscere i limiti delle rappresentazioni di genere nella cultura pop e il loro impatto sulla società, come si costruiscono o si formano i ruoli di genere, cosa sono gli stereotipi e come si relazionano al comportamento sociale e alla discriminazione.

Inoltre si eserciteranno nell'analisi critica e nel commento di una serie di materiali a loro scelta tratti dalla cultura pop con cui interagiscono quotidianamente.

Alla fine, avranno l'opportunità di creare i propri materiali mediali nel tentativo di andare oltre le rappresentazioni stereotipate di genere.

STRUTTURA DELLO SCENARIO DI APPRENDIMENTO

Introduzione

- Catturare l'attenzione con degli ice-breaker iniziali
- Identificare le questioni di genere nei media sulla base delle precedenti esperienze mediali degli studenti.

Attività

1. Definire e discutere i concetti chiave trattati in ogni unità
2. Analizzare le rappresentazioni e gli stereotipi di genere in vari prodotti mediali della cultura pop
3. Creare prodotti mediali (copertine di riviste) nel tentativo di andare oltre le rappresentazioni stereotipate del genere

Soluzione e conclusione

Revisione tra pari e autovalutazione dei prodotti progettati dagli studenti attraverso la riflessione sulle tematiche affrontate

FOCALIZZAZIONE DELL'ATTENZIONE / EVENTO SCATENANTE

- Agli studenti verrà chiesto di creare un meme che inizi con "Le ragazze/i ragazzi sono...", poi di invertire i ruoli e quindi di cambiare solo i termini "ragazze" invece di "ragazzi" e viceversa.

STRUMENTI E DOMANDE PER INCORAGGIARE LA RIFLESSIONE

- Domande per [l'analisi delle 6 dimensioni della media education](#)
- Domande aperte
- Strumenti creativi digitali
- Metodo EIAG (Esperienza, Identificazione, Analisi, Generalizzazione)

VALUTAZIONE

Test a risposta multipla

Presentazioni in pubblico

Autoanalisi e analisi di gruppo dei materiali prodotti

Autovalutazione:

- Cosa è successo? Cosa avete notato? E adesso?
- Annotare (su un foglio o su Padlet) e condividere un'idea o un qualcosa che gli studenti hanno osservato durante le attività, qualcosa di nuovo che hanno imparato
- Attività di Dice Debrief - gli studenti si dividono in gruppi di 3; uno studente di ogni squadra sarà incaricato di lanciare i dadi, un altro studente della squadra darà la risposta e il terzo studente scriverà la risposta su un foglio di valutazione. Le domande saranno quelle riportate sul foglio di Dice Debrief: "Scrivi una cosa che hai imparato oggi" / "Indica qualcuno che ha fatto un buon lavoro" / "Descrivi una buona idea che hai sentito oggi" / "Descrivi una sensazione che hai provato oggi" / "Descrivi qualcosa che ti ha fatto uscire dalla tua zona di comfort" / "Come applicherai ciò che hai imparato oggi?".

STRUTTURA DELLO SCENARIO DI APPRENDIMENTO



UNITÀ 1



DURATA: 2-3 ore

RITRATTI DI GENERE NEI MEDIA

Attività principali

- Introduzione alla rappresentazione del genere nei media (esempi di studi, analisi, ecc.)
- Esercizi per identificare le rappresentazioni di genere nei media
- Discussioni sulle conseguenze degli stereotipi di genere e della discriminazione
- Discussione e conclusioni scritte in un modulo di feedback



UNITÀ 2



DURATA: 2-3 ore

ANALISI CRITICA DELLE RAPPRESENTAZIONI DI GENERE NELLA CULTURA POP

Attività principali

- Presentazione dei principali metodi di analisi critica dei messaggi e delle pratiche medial (analisi del testo, analisi del contenuto e [analisi delle 6 dimensioni](#))
- Criticare e commentare un video di cultura pop scelto dagli studenti e produrre un video di reazione
- Introduzione al concetto di "sguardo maschile"



UNITÀ 3



DURATA: 1 ora

FIGURE DELLA CULTURA POP ONLINE

Attività principali

- Estendere il concetto di sguardo maschile ai media. Cosa significa "sguardo maschile" e quali effetti può avere?
- Superare gli stereotipi di genere. Presentazione collaborativa



UNITÀ 4



DURATA: 2-3 ore

RAPPRESENTAZIONI ALTERNATIVE DI GENERE. CREARE COPERTINE DI RIVISTE

Attività principali

- Analisi delle [6 dimensioni](#) della media education applicata alle copertine delle riviste
- Pianificare la propria produzione mediale
- Creare la copertina di una rivista
- Presentare e pubblicare i prodotti creati dal team (copertine di riviste) su Padlet o stampati
- Fare debriefing usando Dice Debrief e revisione tra pari

UNITÀ N° 1 Ritratti di genere nei media



DURATA: 2-3 ore

Gli studenti impareranno a conoscere gli stereotipi e il loro ruolo nella comunicazione. Identificheranno i propri stereotipi di genere

Diventeranno consapevoli di come gli stereotipi e le rappresentazioni di genere nella cultura pop possano essere problematici e portare al rafforzamento di pregiudizi e azioni discriminatorie

Obiettivi specifici

- Identificare le proprie caratteristiche di genere lavorando in gruppo
- Identificare le caratteristiche stereotipate
- Analizzare le conseguenze degli stereotipi di genere e della discriminazione nei contenuti dei media

Valutazione

Compilare una scheda di valutazione dell'attività

Strumenti tecnici

Laptop, videoproiettore, telefoni cellulari, Mentimeter, Padlet, Google Forms, videoproiettore, generatori di meme online, internet

INTRODUZIONE

Durata: 20 min

- **Metodi didattici:** attività di ice-breaking con Mentimeter
- **Istruzioni per gli studenti:** Gli studenti useranno il loro cellulare e accederanno al link dell'applicazione Mentimeter inviato dall'insegnante. (Le ragazze sono.../i ragazzi sono...) Ogni studente inserirà una caratteristica che associa rispettivamente alle ragazze e ai ragazzi e contribuirà a creare una nuvola di parole. Breve analisi della nuvola di parole sulla base delle domande: Esistono stereotipi di genere? Cosa sono gli stereotipi? Ci sono caratteristiche attribuite a entrambi i generi?
- **Risorse:** App Mentimeter, piattaforma di comunicazione online

Oppure

Durata: 30 minuti

- **Metodi didattici:** attività di ice-breaking - creare meme
- **Istruzioni per gli studenti:** Gli studenti apriranno un'applicazione per la creazione di meme sul loro cellulare o laptop. Creeranno un meme che inizia con "Le ragazze/i ragazzi sono..."., poi invertiranno i ruoli e cambieranno solo i termini ragazze invece di ragazzi e viceversa. Durante la breve analisi dei meme ottenuti, l'insegnante affronterà i possibili stereotipi di genere presenti nei meme degli studenti. Breve indagine dei meme a partire dalle domande: Cosa rappresenta? Cosa cerca di dire? Condivideresti il tuo meme online? Gli studenti possono rispondere a questa domanda in gruppi o individualmente
- **Risorse:** generatore di meme online

ATTIVITÀ

1. Identificare le rappresentazioni di genere nei media

Durata: 30-40 minuti

- **Metodi didattici:** attività pratica, discussione
- **Istruzioni per gli studenti:** In gruppo, gli studenti cercheranno su Internet le copertine di riviste dedicate a un pubblico specifico, le caricheranno su Padlet e faranno una breve analisi delle copertine identificate usando la tecnica *See/Think/Wonder* - *Cosa vedi?* / *Cosa pensi?* / *Cosa significa* / *dove ti porta?*, che prevede l'osservazione delle immagini, la descrizione di ciò che si vede (contenuto, struttura, soggetti rappresentati, temi) e ciò che gli studenti pensano di ciò che vedono (come viene ritratto il genere, per esempio), facendo ipotesi su ciò che l'immagine sta cercando di trasmettere
- Poi ogni gruppo scriverà una breve conclusione in Padlet sulla base della propria analisi
- Al termine, gli studenti discuteranno insieme i risultati delle loro analisi. Seguiranno le presentazioni e parteciperanno all'analisi delle opere mettendo in relazione le loro precedenti conoscenze sulla rappresentazione di genere con le immagini presentate

UNITÀ N° 1

ATTIVITÀ

2. Introduzione agli stereotipi e alla rappresentazione del genere nei media

Durata: 20-30 min

- **Metodi didattici:** presentazioni, conversazioni, mappe mentali (Jamboard o altre piattaforme online).
- **Istruzioni per gli studenti:** Gli studenti guarderanno una presentazione sugli stereotipi, l'identità di genere e le rappresentazioni di genere nei media preparata dall'insegnante. Verrà poi chiesto loro di contribuire a costruire una mappa mentale di ciò che è stato presentato aggiungendo informazioni.
- **Riflessione:** Continueranno l'esercizio di riflessione iniziato nella prima attività di identificazione delle copertine delle riviste rispondendo alle domande: Cosa vende la copertina di questa rivista? La scelta visiva - come si rivolge al pubblico? Che impatto sociale ha? ecc. La copertina di questa rivista dovrebbe rompere gli stereotipi di genere? Come potrebbe farlo? L'assenza di stereotipi di genere avrebbe un impatto sulla vendita della rivista? In che modo?
- **Risorse:** Padlet, immagini di copertine di riviste trovate online

3. Identificare le proprie rappresentazioni di genere

Durata: 20 min

- **Metodi didattici:** attività pratica, discussione
- **Istruzioni per gli studenti:** gli studenti lavoreranno in squadre (3-4 studenti) e compileranno un foglio con i tratti comunemente associati alle ragazze e ai ragazzi. Discutono quindi di questi tratti e se sono stereotipati. Poi scambieranno le etichette sui fogli "le ragazze sono.../i ragazzi sono" e guarderanno di nuovo le caratteristiche che hanno compilato. Come sono queste caratteristiche? Possono essere applicate a entrambi i sessi? Alcune diventano offensive, divertenti?
- **Risorse:** fogli di lavoro fatti dall'insegnante con etichette

4. Superare gli stereotipi di genere (RIFLESSIONE)

In seguito all'esercizio precedente, questo esercizio ha lo scopo di dimostrare che gli stereotipi di genere, secondo i quali donne e uomini hanno tratti opposti e riconoscibili in termini di personalità, interessi, occupazioni e attività, sono costrutti sociali e possono essere decostruiti.

Durata: 30 minuti

- **Metodi didattici:** attività pratica, discussione
- **Istruzioni per gli studenti:** gli studenti lavoreranno individualmente e compileranno un modulo Google preparato dall'insegnante dove chiedendo loro di determinare il genere delle persone descritte specificando le caratteristiche individuali con un codice femminile, maschile o neutro. Analisi delle descrizioni dell'esercizio e discussione delle descrizioni problematiche nell'identificazione del genere.
- **Risorse:** Moduli Google. Questa attività si ispira all'attività 2.1.1 Uomo? Donna? O...? del [modulo 2 del corso online presente nel sito del progetto](#)

CONCLUSIONE

Durata: 15 minuti

- **Metodi didattici:** Attività di autovalutazione: compilazione di un foglio di feedback con 4 quadranti: Ho osservato... (livello dei fatti); Ho sentito... (livello emotivo); Ho imparato... (livello cognitivo); Un piano per il futuro è... (trasferimento alla vita quotidiana).
- **Istruzioni per gli studenti:** ogni studente riceverà e completerà la scheda di valutazione dell'attività fornita dall'insegnante.

UNITÀ N° 2

Analisi critica delle rappresentazioni di genere nella cultura pop



DURATA: 2-3 ore

Gli studenti apprenderanno come vengono utilizzati i vari metodi di analisi critica dei contenuti mediatici e applicheranno uno di questi metodi ai contenuti mediatici della cultura pop.

Obiettivi specifici

- Acquisire familiarità con una serie di metodi per l'analisi critica dei messaggi e delle pratiche dei media, come l'[analisi delle 6 dimensioni della media education](#), l'analisi del contenuto e l'analisi del testo.
- Applicare almeno un metodo di analisi critica dei contenuti dei media.

Valutazione

- Compilare una scheda di valutazione dell'attività

Strumenti tecnici

Laptop, proiettore, telefoni cellulari, connessione internet, Padlet, Google Forms, Youtube, VideoAnt, Flipgrid.

INTRODUZIONE

Durata: 20-30 min

- **Metodi didattici:** attività di ice-breaking - l'insegnante presenta un meme (o altra immagine)
- **Istruzioni per gli studenti:** l'insegnante proietterà un meme e chiederà agli studenti di interpretarne l'intenzione, il pubblico di riferimento, il significato, gli stereotipi promossi, i valori trasmessi, la necessità di strumenti/metodi per analizzare i contenuti dei media.
- **Risorse:** computer portatile, videoproiettore, un meme

ATTIVITÀ

Attività 1: Metodi di analisi critica dei messaggi e delle pratiche mediatiche: [analisi delle 6 dimensioni della media education](#), [analisi del contenuto](#) e [analisi del testo](#)

Durata: 20 min

- **Metodi didattici:** attività pratica, discussione
- **Istruzioni per gli studenti:** Gli studenti seguiranno la presentazione guidata dall'insegnante sui metodi di analisi dei vari contenuti dei media o almeno il metodo scelto per l'attività pratica che segue. Dovranno poi contribuire a costruire una mappa mentale di ciò che è stato presentato aggiungendo informazioni.
- **Risorse:** videoproiettore, computer portatile, internet, PPT preparato dall'insegnante.

Attività 2: Critica e commenti sulle rappresentazioni di genere della cultura pop

Durata: 50 min

- **Metodi didattici:** presentazione, conversazione, attività pratica.
- **Istruzioni per gli studenti:** Gli studenti sceglieranno una pubblicità/video/cartone animato, ecc. pubblicato sui social media o guarderanno un materiale video suggerito dall'insegnante. L'URL del materiale sarà messo a disposizione per guardare il video più volte. Gli studenti faranno l'analisi del testo del materiale video in gruppo. Il formato dell'analisi sarà deciso dall'insegnante (foglio di lavoro, Jamboard, Padlet, ecc.). Il modo più creativo di commentare e analizzare il linguaggio e il modo in cui viene rappresentato il genere sarà quello di produrre un video di reazione.
- **Verranno analizzati:** gli elementi audiovisivi che compongono il materiale, il modo in cui vengono ritratti uomini e donne, nonché i significati che emergono dall'analisi, gli stereotipi di genere utilizzati, ecc. La costruzione degli annunci si basa sui ruoli di genere e si rivolge alle donne o agli uomini. Il loro contenuto dipende anche dai gruppi target. I video di reazione possono essere realizzati utilizzando [VideoAnt](#) o [Flipgrid](#), o altre applicazioni di editing video con cui gli studenti hanno familiarità. [Si veda qui un esempio di analisi!](#) (anche se l'esempio è in inglese e rumeno, può essere comunque una utile fonte di ispirazione)
- **Risorse:** computer portatile, videoproiettore, telefoni cellulari, Google Forms, YouTube, VideoAnt, Flipgrid, fogli di lavoro.

UNITÀ N° 2

CONCLUSIONE

Durata: 20 min

- **Metodi didattici:** visione dei video di reazione, note di uscita
- **Istruzioni per gli studenti:** gli studenti guarderanno i video di reazione creati e commenteranno le informazioni aggiunte. Compileranno una nota di uscita "Qualcosa di nuovo che ho imparato, qualcosa che non sapevo affatto, qualcosa che sapevo già".
- A questo punto della valutazione, si potrebbe anche introdurre il concetto di sguardo maschile - la rappresentazione delle donne da una prospettiva maschile. Il termine "sguardo maschile" è stato coniato nel 1975 da Laura Mulvey nel tentativo di descrivere il modo in cui le donne vengono ritratte - attraverso gli occhi di un maschio eterosessuale - come oggetti passivi del desiderio maschile dominante.

Durata: 20 min

- **Metodi didattici:** Attività di autovalutazione: compilazione di un foglio di feedback con 4 quadranti: Ho osservato... (livello dei fatti); Ho sentito... (livello emotivo); Ho imparato... (livello cognitivo); Un piano per il futuro è... (trasferimento alla vita quotidiana).
- **Istruzioni per gli studenti:** ogni studente riceverà e completerà la scheda di valutazione dell'attività fornita dall'insegnante (stampata o online).

UNITÀ N° 3

Figure della cultura online



DURATA: 1 ora

In questa unità, gli studenti esploreranno ulteriormente il significato del concetto di "sguardo maschile" e analizzeranno vari materiali mediali da questa prospettiva. Applicheranno il test di Bechtel ai film e alle serie che guarderanno e si eserciteranno a lavorare insieme per trovare figure pubbliche che hanno cercato di superare le etichette di genere che la società spesso promuove.

Obiettivi specifici

- riconoscere il significato del concetto di *sguardo maschile* nella cultura pop (film, musica, pubblicità, post di influencer sui social media, ecc.)
- analizzare lo "sguardo maschile" in termini di possibile generazione di comportamenti discriminatori
- creare una presentazione collaborativa

Valutazione

compilare un modulo Google per valutare la lezione e il loro stato emotivo

Strumenti tecnici

Padlet, Google Forms, videoproiettore, internet, Mentimeter

INTRODUZIONE

Durata: 10 min

- **Metodi didattici:** attività di ice-breaking
- **Istruzioni per gli studenti:** 1. Scrivete un tratto/caratteristica attribuito alle ragazze. 2. Scrivete un tratto/caratteristica attribuito ai ragazzi.
- **Risorse:** App Mentimeter / Answergarden

ATTIVITÀ

Attività 1

Cosa significa "sguardo maschile" e quali effetti può avere? L'insegnante sceglie una pubblicità o un altro video che rappresenta il genere femminile con un linguaggio audiovisivo stereotipato.

Durata: 20 min

- **Metodi didattici:** presentazione e dibattito
- **Istruzioni per gli studenti:** Dopo aver introdotto il concetto di sguardo maschile, gli studenti guarderanno il video e analizzeranno la rappresentazione delle donne da questa prospettiva. L'insegnante faciliterà la discussione. Chiedete agli studenti di scambiare i ruoli di genere. Che effetto hanno avuto? Quali reazioni hanno avuto? Questo tipo di rappresentazione è comune? Dove? Quali effetti potrebbe avere nella società?
- La discussione può essere allargata ai film/serie che i giovani stanno guardando attualmente, per analizzarli dal punto di vista del test di Bechtel (dettagli sui due concetti di sguardo maschile e sul test di Bechtel nel [Modulo 1 del corso online eMerge - e-Media Education on Gender Representation](#))
- **Risorse:** videoproiettore, computer portatile, internet, video preparato dall'insegnante.

UNITÀ N° 3

Attività 2

Come rompere/superare gli stereotipi di genere?

Durata: 30 minuti

- **Metodi didattici:** creazione di una presentazione collaborativa in Google Slides (gruppi di 3-4 studenti).
- **Istruzioni per gli studenti:**
 1. Cercare su Internet immagini e informazioni pertinenti su personaggi che hanno superato gli stereotipi di genere, che si sono posti al di fuori degli stereotipi di genere che la società talvolta attribuisce a certe persone.
 2. Creare in collaborazione una presentazione con Google Slides con queste immagini e informazioni.
- **Risorse:** Internet, computer portatile, telefono cellulare

CONCLUSIONE

Durata: 10 min

- **Metodi didattici:** Valutazione dell'attività e del loro stato emotivo
- **Istruzioni per gli studenti:** Gli studenti accederanno a un link di Google Forms e lasceranno un commento sull'attività e su come si sono sentiti mentre la svolgevano.

UNITÀ N° 4

Rappresentazioni di genere alternative. Realizzare copertine di riviste



DURATA: 2-3 ore

Obiettivi specifici

- Analizzare i contenuti mediali dedicati a diversi target di pubblico utilizzando il [diagramma delle 6 dimensioni](#)
- Pianificare in team la produzione di contenuti mediali che rompano gli stereotipi di genere
- Creare la copertina di una rivista con Canva
- Autovalutazione della propria creazione
- Valutare i prodotti creati da altri team

Valutazione

- Autovalutazione con attività di debriefing realizzata con Dice Debrief
- Visita alla galleria, mostra

Strumenti tecnici

Padlet, Canva, Photoshop, Express Photo, Editor, Videoproiettore, Internet, Mentimeter

INTRODUZIONE

Durata: 10-15 min

- **Metodi didattici:** ice-breaker, brainstorming
- **Istruzioni per gli studenti:** Agli studenti verrà chiesto quali riviste leggono e perché. A quale nicchia di pubblico si rivolgono le riviste che leggono? Si identificano con questo pubblico? In che modo? Perché la maggior parte delle riviste è pensata per un pubblico di nicchia? (Si possono discutere questioni relative al modello commerciale delle riviste)
- **Risorse:** lavagna magnetica, pennarello, Jamboard, Padlet

ATTIVITÀ

Attività 1: [analisi delle 6 dimensioni](#) per le copertine delle riviste

Durata: 20-30 min

- **Metodi didattici:** presentazione, spiegazione, conversazione.
- **Istruzioni per gli studenti:** L'insegnante rivede o mostra agli studenti il diagramma per l'analisi delle 6 dimensioni, se non è già stato fatto nell'Unità 2 di questo scenario di apprendimento. L'insegnante può suggerire di applicare l'analisi a due copertine di riviste a loro scelta. Una potrebbe essere dedicata alle donne, l'altra agli uomini, ma la scelta spetta agli studenti.
- **Risorse:** computer portatile, proiettore, lavagna magnetica, pennarello

Attività 2: **Esercizio pratico di pianificazione della produzione mediale degli studenti**

Durata: 20 min

- **Metodi didattici:** presentazione, spiegazione, conversazione, applicazioni.
- **Istruzioni per gli studenti:** L'insegnante presenterà agli studenti Canva o Cover Me per creare la copertina di una rivista
- Gli studenti accedono all'app e pianificano, in gruppi di 3-4 persone, la creazione di una copertina di una rivista (determinando il pubblico di riferimento, il linguaggio, le immagini, come superare gli stereotipi di genere, come trasmettere il significato in base a determinati obiettivi - scioccare, convincere, creare suspense, fornire informazioni, ecc.)
- **Risorse:** computer portatile, proiettore, telefoni cellulari, applicazione Canva

Attività 3: **Esercizio pratico per la creazione della copertina di una rivista**

Durata: 30 minuti

- **Metodi didattici:** presentazione, spiegazione, conversazione
- **Istruzioni per gli studenti:** Gli studenti lavoreranno in gruppo per creare un prodotto mediale che dimostri il superamento delle rappresentazioni stereotipate di genere. Gli studenti pubblicheranno la copertina della rivista che hanno creato su un Padlet preparato in anticipo dall'insegnante.
- **Risorse:** telefoni cellulari, connessione a Internet, app Canva, app per immagini gratuite, app Padlet, Google Drive

UNITÀ N° 4

ATTIVITÀ

Attività 4: presentazione della creazione di ciascun gruppo e revisione tra pari in classe.

Durata: 20-30 min

- **Metodi didattici:** presentazione, conversazione
- **Istruzioni per gli studenti:** Ogni squadra presenterà la copertina della rivista. Gli studenti risponderanno alle domande dei loro compagni e voteranno su Padlet i prodotti creati dagli altri team.
- **Risorse:** computer portatile, videoproiettore, internet, applicazione Padlet.

CONCLUSIONE

Attività di valutazione 1:

Durata: 10 min

- **Metodi didattici:** Valutazione con [Dice Debrief \(metodo dei dadi\)](#)
- **Istruzioni per gli studenti:** Ogni squadra riceverà un dado. Riceveranno inoltre e completeranno la scheda di valutazione dell'attività fornita dall'insegnante (stampata o online).
- Uno studente lancia i dadi, un altro studente scrive sul foglio e gli altri due studenti della squadra rispondono in base al requisito stabilito lanciando i dadi:
 1. Scrivete una cosa nuova che avete imparato oggi.
 2. Indica il nome di qualcuno della squadra che ha fatto un buon lavoro.
 3. Scrivete una buona idea che avete sentito.
 4. Quali emozioni/sensazioni hai provato oggi/come ti sei sentito.
 5. Descrivete una cosa che vi ha fatto uscire dalla vostra zona di comfort.
 6. Come applicherete ciò che avete imparato oggi?

Attività di valutazione 2 - revisione tra pari

Si potrebbe organizzare una mostra di tutte le produzioni medialie prodotte rivolta agli studenti di altre classi, agli insegnanti e ai genitori.

- **Metodi didattici:** note di uscita
- **Istruzioni per gli studenti:** Gli studenti allestiranno una mostra per gli studenti delle altre classi e daranno loro l'opportunità di commentare e discutere le rappresentazioni di genere nella cultura pop.
- **Dopo l'evento, gli studenti compileranno una nota di uscita:** "Qualcosa di nuovo che ho imparato, qualcosa che non sapevo affatto, qualcosa che sapevo già".

APPENDICI

- [Diagramma delle 6 dimensioni](#)
- [Valutazione con il metodo dei dadi](#)