

gender
media
education

EMERGE



VIDEOGIOCHI E MONDI VIRTUALI: CREA IL TUO AVATAR CONTRO GLI STEREOTIPI DI GENERE

Toolkit per l'educazione ai media sulle
questioni di genere nei media e nelle
culture pop

Autori / Collaboratori:

Paola Macaluso, Daniela Sortino, Tiziana
Schiavo

Supervisione:

Gianna Cappello, Università di Palermo



Questo scenario di apprendimento porta la sfida delle rappresentazioni di genere nei mondi virtuali. Gli studenti esplorano le caratteristiche dei personaggi virtuali, imparano a identificare le rappresentazioni problematiche del genere nella vita digitale e nei videogiochi, riflettono sulla gestione dell'identità tra reale e virtuale, quindi sperimentano la creazione di diversi avatar per sensibilizzare su rappresentazioni più giuste e rispettose. Segue la valutazione tra pari e l'autovalutazione.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Comprendere le caratteristiche dei mondi virtuali
- Esplorare il rapporto tra identità reale e virtuale nei videogiochi
- Acquisire il significato di avatar in un ambiente digitale
- Osservare e distinguere le caratteristiche di un personaggio virtuale (avatar)
- Considerare e discutere l'influenza degli avatar sull'identità e sull'immagine corporea nel mondo reale
- Identificare gli stereotipi di genere nei media
- Creare un prodotto mediale che comunichi la percezione di sé e la rappresentazione desiderata
- Attivare l'autoriflessione sul tema
- Valutare i prodotti multimediali creati



Discipline coinvolte

Italiano, Lingue straniere, Storia, Educazione civica e altre scienze sociali e umanistiche



Grado scolastico

Scuola secondaria di I grado – Biennio della secondaria di II grado



Tempo

9 ore

CAPACITÀ E COMPETENZE DEGLI STUDENTI

- Analisi collaborativa dei media
- Documentarsi e informarsi sui prodotti della cultura mediale che riflettono rappresentazioni stereotipate del genere
- Creare prodotti multimediali
- Motivare le proprie scelte
- (Auto)riflettere
- (Auto)valutare e valutare tra pari

METODOLOGIE DI APPRENDIMENTO

- Lezione partecipativa
- Brainstorming
- Presentazione
- Apprendimento basato su progetti
- Apprendimento collaborativo
- Learning by doing
- Caso studio
- Analisi testuale
- Analisi comparativa
- Lavoro di gruppo
- Revisione tra pari
- Public speaking

CONOSCENZE E COMPETENZE PREGRESSE

Conoscenze

- I diversi linguaggi nella comunicazione: linguaggio verbale e linguaggio non verbale (visivo, sonoro...)
- Elementi di analisi del testo

Competenze

- Riconoscere i fattori della comunicazione
- Differenziare il significato denotativo da quello connotativo
- Contestualizzazione
- Editing multimediale
- Competenze digitali di base

RUOLO DEGLI STUDENTI

Cosa ci si aspetta dagli studenti in termini di coinvolgimento? Quali sono le attività che richiedono un ruolo attivo nello scenario?

- Guardando un film su un futuro in cui il mondo fisico e quello virtuale si intrecciano, gli studenti si esercitano a prendere le distanze da ciò che è familiare e a discutere il rapporto tra identità reale e virtuale
- Analizzando e creando diversi tipi di avatar, gli studenti imparano a identificare le caratteristiche di genere stereotipate e a concentrarsi su modelli più rispettosi della diversità e più inclusivi

RISORSE

Trailer e analisi del film:

- [L'incipit del film Ready Player One](#)
- [Scheda di analisi](#)
- [Il modello di analisi delle 6 dimensioni dell'educazione ai media](#)

Spazio di lavoro condiviso: Jamboard, Padlet

Applicazioni web per la produzione creativa:

- [Avatar Maker](#), Avatar Sizer, Canva;
- https://www.canva.com/it_it/creare/flashcards/
- <https://www.adobe.com/it/express/create/flashcard>
- [Software per la realizzazione di screenshot](#)
- [Collezione di avatar](#)
- [Esempi di produzione mediale degli Avatar](#)

Applicazioni per la presentazione e la condivisione:

- Padlet, Linoit, Wakelet, Prezi, PowerPoint

Strumenti di valutazione:

- [Rubistar 4 teachers](#)
- [Strumento di autovalutazione dello studente](#)

SUPPORTO TECNICO

- Lavagna o lavagna digitale e proiettore, notebook o dispositivi personali come tablet o smartphone, internet

SINTESI DELLO SCENARIO DI APPRENDIMENTO

Nella vita sociale degli adolescenti è ormai consuetudine creare un profilo, vero o falso, e connettersi nei più svariati contesti virtuali. L'uso degli avatar si è consolidato grazie alla diffusione di videogiochi sempre più complessi e strutturati, in cui ragazzi e ragazze vengono trasportati in un universo virtuale dove chiunque può apparentemente fare ed essere ciò che vuole.

Il film *Ready player one* (Spielberg, USA, 2018) è il punto di partenza di questa esplorazione delle possibilità offerte dalle esperienze nei mondi virtuali e nei giochi online per lo sviluppo personale e per combattere gli stereotipi e i pregiudizi sul genere.

Il processo di creazione di vari avatar con cui identificarsi permette agli studenti di riflettere sugli stereotipi di genere e di sviluppare un pensiero critico sul tema della discriminazione.

CONCETTI CHIAVE UTILIZZATI NELLO SCENARIO DI APPRENDIMENTO

Relazione tra identità reale e virtuale, avatar e immagine corporea (caratteristiche fisiche, marcatori di genere, attributi), rappresentazioni di genere, ruoli e stereotipi nei giochi online, condizionamenti culturali, genere e media, cultura pop, media education.

FOCALIZZAZIONE DELL'ATTENZIONE / EVENTO SCATENANTE

Visione guidata dell'incipit (10 minuti) del film *Ready Player One*.

Ambientato nell'anno 2045, mostra un mondo reale invivibile, dove la povertà, la sovrappopolazione e l'inquinamento hanno costretto la maggior parte delle persone a vivere ammassate in noiose baraccopoli e ridotte in uno stato di afflizione - fisica e mentale - che inibisce le loro speranze e la loro volontà di cambiare. L'unica soluzione è rifugiarsi in un mondo virtuale, un videogioco, dove si crea un'esistenza parallela. Già nelle sequenze iniziali è possibile stabilire un'analisi che crea un confronto sulla credibilità di un mondo interamente virtuale in cui ogni personaggio conosce solo gli avatar degli altri componenti di quel mondo, stabilendo relazioni emotive come la solidarietà, l'amicizia e l'amore.

STRUTTURA DELLO SCENARIO DI APPRENDIMENTO

Introduzione

Visione del film *Ready Player One*

Attività

1. Esplorare i linguaggi e i contenuti del film
2. Esplorare i videogiochi e i mondi virtuali preferiti dagli studenti e la loro conoscenza dei personaggi virtuali
3. Analisi degli avatar esistenti considerando eventuali problemi nella loro rappresentazione di genere
4. Produzione creativa di diversi esempi di avatar, restituzione, valutazione

Conclusione/Riflessione

RIFLESSIONE

- Applicazioni online per la raccolta di opinioni, come Padlet, Jamboard, Wakelet.
- Modelli di autovalutazione degli studenti
- Classificazione, analisi guidata, produzione mediale

VALUTAZIONE

Schede di analisi a risposta aperta e raccolta dati dal brainstorming

Griglia di osservazione del lavoro collaborativo

Rubrica condivisa all'inizio delle attività per la valutazione delle produzioni

Autovalutazione finale dei processi e dei prodotti mediali (rubriche, modulo online, Jamboard, discussioni...).

DIFFUSIONE

Diffusione delle produzioni mediali degli studenti attraverso:

- mostre o concorsi scolastici
- sito web della scuola
- social media scolastici
- etichette con QRCode per il feedback

Struttura dello scenario di apprendimento



UNITÀ 1



DURATA 4 ore

ORA DEL FILM

Attività principali

- Visione guidata dell'incipit del film Ready player one ed esplorazione del rapporto tra mondo reale e virtuale
- Presentazione del modello di analisi critica a 6 dimensioni
- Visione del film Ready player one
- Analisi dei filmati sulla base del modello
- Studio del rapporto tra identità reale e virtuale e delle rappresentazioni di genere
- Riflessione finale



UNITÀ 2



DURATA: 1 ora

ESPLORARE LE CARATTERISTICHE DEGLI AVATAR

Attività principali

- Esplorazione delle esperienze degli studenti nei mondi virtuali e nei videogiochi
- Brainstorming sul termine "avatar"
- Condivisione di una raccolta di Avatar e associazione con l'ambiente virtuale
- Descrizione delle caratteristiche (fisiche, marcatori di genere, attributi) di un avatar esistente a scelta dello studente
- Condivisione delle flashcard avatar create dagli studenti
- Riflessione finale



UNITÀ 3



DURATA: 1 ora

ANALISI DELLE RAPPRESENTAZIONI PROBLEMATICHE DI GENERE DEGLI AVATAR NEI VIDEOGIOCHI

Attività principali

- Identificazione delle caratteristiche da analizzare
- Esplorazione delle rappresentazioni di genere degli avatar nei videogiochi
- Identificazione di eventuali stereotipi
- Riflessione finale

Struttura dello scenario di apprendimento



UNITÀ 4



DURATA: 2 ore

CREATE I VOSTRI AVATAR

- Introduzione all'applicazione *Avatar Maker* (@MediaSmart.ca)
- A. Creazione di un avatar del proprio sesso e riflessione
- B. Creazione di un avatar di sesso opposto e riflessione
- C. Creazione di un avatar di qualsiasi genere e riflessione
- D. Creazione di due avatar, uno realistico in base alla propria percezione corporea e uno di fantasia che rappresenta la rappresentazione desiderata online,
- Riflessione finale



UNITÀ 5



DURATA: 1 ora

RESTITUZIONE E VALUTAZIONE TRA PARI

Attività principali

- Diffusione dei prodotti mediali
- Presentazione dei prodotti multimediali
- Revisione tra pari dei prodotti multimediali
- Autovalutazione

UNITÀ N° 1 L'ora del film

DURATA: 4 ore

Descrizione

Gli studenti sono guidati alla visione di un film molto significativo sul mondo dei videogiochi. L'analisi dell'incipit del film servirà a mettere a fuoco il ruolo dei giochi nella vita sociale dei giovani. L'analisi dell'intero film *Ready Player One* di S. Spielberg, basata sul modello di analisi critica a sei dimensioni, servirà a riflettere sulle sue possibili rappresentazioni problematiche di genere.

Obiettivi specifici

- Affrontare criticamente un media attraverso un modello di analisi
- Identificare le caratteristiche linguistiche del film
- Identificare i temi del film
- Comprendere le caratteristiche dei mondi virtuali e dei videogiochi
- Riflettere sulla costruzione dell'identità tra il reale e il virtuale
- Identificare i concetti chiave della rappresentazione di genere e i potenziali stereotipi nei mondi virtuali e nei videogiochi

Valutazione

Valutazione formativa: discussione e riflessione. Agli studenti viene chiesto di individuare eventuali rappresentazioni di genere problematiche nel film, di condividerle e di riflettere.

Strumenti tecnici

Lavagna digitale videoproiettore, spazio di lavoro e archivio online, quaderni o dispositivi personali.

INTRODUZIONE

Durata: 15 minuti

Metodi didattici: Lezione partecipata, Apprendimento basato su progetti, Studio di casi.

Istruzioni agli studenti: L'insegnante propone una visione guidata dell'incipit del film *Ready Player One*, quindi invita gli studenti a discutere il rapporto tra mondo reale e virtuale e a raccogliere le loro risposte su uno spazio di lavoro condiviso.

Risorse didattiche: video dell'incipit del film: <https://youtu.be/okFwCivgHnc>

ATTIVITÀ

1. Analisi critica guidata del film

Durata: 2 ore e 50 min

Metodi didattici: Lezione partecipata, apprendimento basato su progetti, apprendimento collaborativo, learning by doing, pensiero critico.

Istruzioni per gli studenti: L'insegnante introduce e condivide brevemente il modello di analisi critica a 6 dimensioni e invita gli studenti a guardare il film prestando attenzione alle sue caratteristiche narrative, visive e sonore. Poi gli studenti sono guidati dall'insegnante ad analizzare il film secondo il modello delle 6 dimensioni, lavorando insieme su una Jamboard o un Padlet o un Linoit condivisi.

Risorse didattiche:

[il modello di analisi delle 6 dimensioni](#), lavagna digitale

2. Analisi del tema: identità e rappresentazioni di genere nei mondi virtuali

Durata: 30 min

Metodi didattici: Lezione partecipativa, Brainstorming, apprendimento basato su progetti, apprendimento collaborativo.

Istruzioni per gli studenti: l'insegnante introduce i concetti chiave di genere, rappresentazione, stereotipo, pregiudizio e chiede agli studenti di concentrarsi sulla relazione tra identità reale e virtuale e sulle rappresentazioni di genere mostrate dai personaggi e dalla narrazione del film. L'insegnante raccoglie le loro risposte in uno spazio di lavoro condiviso.

Risorse didattiche:

Spazio di lavoro condiviso (Jamboard, Padlet)

UNITÀ N° 1

CONCLUSIONE

Durata: 20 min

Metodi didattici: Lavoro di gruppo, riflessione

Istruzioni agli studenti: L'insegnante invita gli studenti a leggere le risposte raccolte e a riflettere sulle questioni di genere.

Risorse didattiche: Scheda di analisi (vedi Appendici)

APPENDICI

- Scheda sinottica del film
- Incipit del film (10m) <https://youtu.be/okFwCivgHnc>
- Scheda di analisi

Ready Player One - analisi dell'incipit

Fase 1 - (minuti da 00:00 a 04:30)

Caratteristiche narrative

1. Dove è ambientata la storia del film e in quale periodo si svolge? (max 3 righe)
2. Come appare il futuro immaginato nel film? (max 3 righe)
3. Chi è il protagonista?

Caratteristiche visive

1. Da un punto di vista visivo, soprattutto per quanto riguarda l'uso dei toni in fotografia, cercate di descrivere la differenza tra OASIS e il mondo reale. (max 3 righe)
2. Cercate di descrivere il quartiere della baraccopoli dove vive il nostro protagonista. (max 3 righe)

Caratteristiche del suono

1. Puoi spiegare il significato della voce fuori campo e qual è la sua funzione nel film? (max 3 righe)

Fase 2 - (Minuti da 04:31 a 11:04)

Caratteristiche narrative

1. Perché si svolge questa folle corsa di veicoli in OASIS? (max 3 righe)
2. Quale avatar ha scelto Wade per sé?
3. Come fa Parzival a vincere la terribile gara?

Caratteristiche visive

1. Come definirebbe la dinamica di questa sequenza? Quali sono state le scelte tecniche utilizzate per realizzarla? Tipo di ripresa, montaggio, movimenti di macchina, angolazioni...

- [Il modello a 6 dimensioni dell'analisi mediale](#)

UNITÀ N° 2 Esplorare le caratteristiche degli avatar

DURATA: 1 ora

Descrizione

Gli studenti sono invitati a esplorare il mondo degli avatar e dei videogiochi popolari nella vita sociale dei loro coetanei. Dall'esplorazione dei ruoli e delle funzioni degli avatar faranno un confronto tra i vari videogiochi e mondi virtuali.

Obiettivi specifici

- Riflettere sull'esperienza di gioco di ogni studente
- Individuare le caratteristiche di un personaggio virtuale (avatar)
- Comprendere il ruolo di un avatar in un ambiente digitale
- Selezionare, descrivere e condividere un avatar esistente

Valutazione

Valutazione formativa: riflessione sulle caratteristiche dei diversi avatar e infografica su eventuali questioni di genere negli avatar

Strumenti tecnici

Lavagna digitale e videoproiettore, spazio di lavoro condiviso, quaderni o dispositivi personali

INTRODUZIONE

Durata: 10 min

Metodo di apprendimento:

Brainstorming

Istruzioni per gli studenti: l'insegnante chiede agli studenti di parlare delle loro esperienze con i videogiochi e i mondi virtuali in uno spazio di lavoro condiviso:

- giochi ai videogiochi?
- qual è il tuo videogioco preferito?
- cosa ti piace di questo videogioco?
- quali sono le caratteristiche del tuo avatar in quel gioco?

Risorse, attrezzature:

Spazio di lavoro condiviso online (Jamboard o Padlet)

ATTIVITÀ

1. Esplorare il mondo degli avatar

Durata: 20 min

Metodi didattici: Brainstorming

Istruzioni agli studenti: L'insegnante chiede agli studenti se conoscono il termine avatar e si assicura che abbiano compreso i seguenti punti chiave:

- Un avatar è un personaggio che si controlla in un gioco
- Non tutti i giochi hanno l'avatar (i puzzle game non ce l'hanno), ma molti lo hanno
- Non tutti gli avatar sono umani o umanoidi, ma la maggior parte lo sono
- Molti giochi e mondi virtuali permettono di cambiare il proprio avatar, all'inizio o più avanti nel gioco o in entrambi i casi

Poi l'insegnante mostra una presentazione di esempi di avatar (la raccolta qui presente o una creata dall'insegnante stesso) e chiede loro di identificare il gioco o il mondo virtuale a cui appartengono.

Risorse, attrezzature:

Spazio di lavoro condiviso online (Jamboard o Padlet), la raccolta Avatar qui

ATTIVITÀ

2. Presentare un avatar esistente

Durata: 25 min

Metodi didattici: Learning by doing, Riflessione

Istruzioni agli studenti: l'insegnante chiede agli studenti di scegliere un avatar di un gioco online o di un mondo virtuale in cui giocano e di creare una flashcard con la descrizione delle sue caratteristiche (fisiche, marcatori di genere, attributi).

Risorse didattiche: Modello di flash card di Canva

CONCLUSIONE

Durata: 5 min

Metodi didattici: Learning by doing

Istruzioni per gli studenti: agli studenti viene chiesto di raccogliere le flashcard del proprio avatar su un archivio condiviso.

Risorse didattiche: repository condiviso (Jamboard, Padlet, Wakelet), software per la realizzazione di screenshot <https://www.take-a-screenshot.org/>

APPENDICI

Collezione di avatar ([la collezione](#) © MediaSmart.ca o una collezione creata dall'insegnante).

UNITÀ N° 3 Avatar e stereotipi nei videogiochi

DURATA: 1 ora

Descrizione

Gli studenti sono invitati ad analizzare le rappresentazioni delle questioni di genere e a osservare dove gli stereotipi persistono o vengono superati nei videogiochi e nei mondi virtuali attraverso l'osservazione di esempi di avatar tratti da diversi ambienti virtuali.

Obiettivi specifici

- Identificazione delle caratteristiche da analizzare
- Esplorazione delle rappresentazioni del genere degli avatar nei videogiochi
- Identificazione di eventuali stereotipi

Valutazione

Discussione e revisione tra pari dei concetti chiave

Strumenti tecnici

Lavagna digitale e proiettore, spazio di lavoro condiviso, quaderni o dispositivi personali

INTRODUZIONE

Durata: 10 minuti

Metodi didattici: Lezione partecipativa, Apprendimento collaborativo, Imparare facendo

Istruzioni agli studenti: agli studenti viene chiesto di elencare le caratteristiche degli avatar da analizzare per evidenziare le questioni di genere o eventuali stereotipi.

Risorse didattiche: archivio condiviso o lavagna

ATTIVITÀ

Durata: 25 min

Metodi didattici: Caso studio, analisi

Istruzioni agli studenti: gli studenti analizzano l'avatar esistente già scelto per identificare eventuali stereotipi o pregiudizi o rappresentazioni problematiche del genere, quindi lavorano sulla flashcard esistente per aggiungere queste caratteristiche legate alle questioni di genere.

Risorse didattiche: elenco delle caratteristiche, modelli di flashcard di Canva o Genial.ly

Durata: 5 min

Metodi didattici: Imparare facendo

Istruzioni agli studenti: gli studenti condividono le loro flashcard in uno spazio di lavoro comune.

Risorse didattiche: spazio di lavoro condiviso

CONCLUSIONE

Durata: 20 minuti *(in classe o a casa)*

Metodi didattici: Public speaking, revisione tra pari, riflessione

Istruzioni agli studenti: confrontando la flashcard dell'avatar, gli studenti discutono se gli stereotipi prevalgono o sono superati nei videogiochi e nei mondi virtuali.

Risorse didattiche: archivio condiviso

APPENDICI

[Creare Flashcard con Canva](#)

[Crea Flashcard con Adobe](#)

UNITÀ N° 4 Create i vostri avatar

DURATA: 2 ore

Descrizione

L'ultima unità rappresenta la fase finale in cui gli studenti danno più spazio alla creatività. Sono invitati a creare avatar diversi, secondo prospettive di genere di volta in volta differenti. Successivamente, dalla riflessione sui temi dell'identità, saranno in grado di dare spazio alla creatività, superando i limiti di genere tra reale e virtuale.

Obiettivi specifici

- Utilizzare consapevolmente un software per creare un avatar
- Costruire l'identità di genere quando si crea un avatar
- Creare un prodotto mediale che comunichi la percezione di sé e la rappresentazione desiderata
- Riflettere sul rapporto tra l'identità e la sua rappresentazione online
- Identificare eventuali stereotipi

Valutazione

Condivisione delle risposte, riflessione e revisione tra pari

Strumenti tecnici

Lavagna digitale e videoproiettore, spazio di lavoro condiviso, notebook o dispositivi personali

INTRODUZIONE

Durata: 10 minuti

Metodi didattici: Imparare facendo, Riflessione

Istruzioni agli studenti: l'insegnante presenta agli studenti l'applicazione Avatar Maker. Gli studenti creano un avatar del loro sesso e condividono l'immagine su un'area di lavoro comune con un testo che risponde a queste domande:

- È stato divertente?
- È stato frustrante?
- Quanto è stato diverso dalla creazione di avatar nei giochi e nei mondi virtuali in cui si gioca?

Risorse didattiche: App Avatar Maker <http://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/games/avatar-maker/> © MediaSmart.ca, uno spazio di lavoro condiviso come Padlet.

ATTIVITÀ

1. Creazione di un avatar di sesso opposto

Durata: 1 ora e 20 minuti

Metodi didattici: brainstorming, caso studio, learning by doing, riflessione.

Istruzioni agli studenti: per concentrarsi sull'identità di genere, gli studenti creano un avatar del genere opposto e lo caricano nell'archivio condiviso con le risposte a queste domande:

- È stato divertente? (Sì / No)
- Perché?
- In che modo le esperienze delle ragazze e dei ragazzi sono state diverse?

Poi l'insegnante raccoglie le risposte degli studenti alle seguenti domande (*Questionario 1*):

- Le differenze di genere negli avatar dei vostri giochi e mondi virtuali preferiti sono simili a quelle dell'applicazione che avete appena utilizzato?
- Come vengono trattati i personaggi che si allontanano da questi generi standard nei giochi online e in altri media?
- I personaggi che non soddisfano gli standard del genere sono presi in giro o impopolari? Sono più spesso criminali o vittime che eroi o eroine?
- Brainstorming a partire dalle risposte sulla lavagna digitale

Risorse didattiche: Applicazione Avatar Maker, uno spazio di lavoro condiviso come Padlet.

UNITÀ N° 4

ATTIVITÀ

2. Creare un avatar di fantasia

Durata: 30 minuti

Metodi didattici: caso studio, learning by doing, riflessione.

Istruzioni agli studenti: l'insegnante chiede agli studenti di tornare all'Avatar Maker, livello 2, codice: 9999 per creare il terzo avatar, scegliendo ciò che desiderano, sia il sesso, la forma del corpo, il colore della pelle, qualsiasi combinazione di abbigliamento e accessori, quindi di caricarlo nel repository condiviso con le risposte alle seguenti domande:

- Che differenze ci sono rispetto al Livello 1?
- Ti è piaciuto di più?
- Qual è la differenza tra i tre avatar che avete creato?
- Più fantastico, più simile a loro?

Risorse didattiche: Applicazione Avatar Maker, uno spazio di lavoro condiviso come Padlet.

Durata: 30 minuti

Metodi didattici: riflessione

Istruzioni agli studenti: l'insegnante chiede agli studenti di rispondere alle seguenti domande (*Questionario 2*):

- Come può far sentire le ragazze e i ragazzi avere solo queste scelte?
- Quanto è stato diverso utilizzare un avatar creato liberamente, senza pregiudizi di genere, rispetto agli avatar esistenti nei vostri giochi online preferiti?
- Cosa preferiresti fare di diverso nei giochi online?

Risorse didattiche: uno spazio di lavoro condiviso come Padlet

CONCLUSIONE

Durata: 30 minuti

Metodi didattici: Valutazione tra pari, riflessione

Istruzioni agli studenti: gli studenti discutono e riflettono sulle risposte al questionario 2 raccolte nel Padlet.

Risorse didattiche: repository delle risposte

APPENDICI

Per creare avatar:

<http://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/games/avatar-maker/>

<https://www.creaavatar.it/>

<https://chrome.google.com/webstore/detail/avatar-generator/fdeiknmicpbkcndpndbnjbepkplpjfpi?hl=it>

<https://personas.draftbit.com/>

UNITÀ N° 5 Restituzione e valutazione tra pari

DURATA: 1 ora

Descrizione

Gli studenti sono invitati a condividere tutti i loro prodotti, presentandoli alla classe e giustificando le loro scelte. Successivamente, ha luogo uno scambio di riflessioni e una valutazione tra pari.

Obiettivi specifici

- Presentare i prodotti mediali che hanno creato
- Valutare i prodotti multimediali che hanno creato
- Autovalutazione

Valutazione

Revisione tra pari

Strumenti tecnici

Lavagna digitale e videoproiettore, spazio di lavoro condiviso, quaderni o dispositivi personali

INTRODUZIONE

Durata: 5 min

Metodi didattici: Disseminazione, revisione tra pari, riflessione

Istruzioni agli studenti: gli studenti pubblicano il loro avatar di fantasia con le loro didascalie su Padlet, su un blog o sul sito web della scuola, in modo che gli insegnanti e gli studenti delle altre classi possano commentare.

Risorse didattiche: Padlet

ATTIVITÀ

Durata: 40 minuti

Metodi didattici: Presentazione, public speaking, revisione tra pari

Istruzioni agli studenti: gli studenti presentano il loro avatar di fantasia. L'insegnante e i compagni commentano e rivedono ogni prodotto multimediale. Riflessione collettiva sui concetti chiave

Risorse didattiche: spazio di lavoro condiviso, rubriche

CONCLUSIONE

Durata: 15 minuti

Metodi didattici: autovalutazione

Istruzioni agli studenti: gli studenti rispondono a una scheda di autovalutazione.

Risorse per gli insegnanti: scheda di autovalutazione

APPENDICI

[Strumento gratuito per aiutare gli insegnanti a creare rubriche di qualità](#)

[Esempi di modelli di autovalutazione dello studente](#)

[Esempi di produzione mediale](#)