

gender
media
education

EMERGE



STEREOTIPI DI GENERE E PUBBLICITÀ: COMPRERESTI?

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

Autori / Collaboratori:
Xenofon Chalatsis, Ourania Nefeli Kappou,
Marianna Bartzakli



Gli studenti esploreranno i concetti di stereotipi di genere e pubblicità, soprattutto nel contesto degli spot televisivi. Esploreranno le rappresentazioni di genere nelle pubblicità di uno stesso prodotto, le discuteranno e le analizzeranno criticamente. Creeranno le loro pubblicità che non includono stereotipi di genere e valuteranno il loro lavoro in base al feedback dei loro compagni di classe e dei loro insegnanti.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Capire cosa sono gli stereotipi di genere, come vengono creati e come vengono rappresentati
- Identificare le rappresentazioni problematiche del genere in diversi media, testi, epoche
- Esplorare gli stereotipi di genere nelle pubblicità dello stesso prodotto
- Capire che la pubblicità utilizza gli stereotipi di genere per trasmettere messaggi specifici ai consumatori e per vendere prodotti
- Creare contenuti digitali in modo collaborativo e presentarli



Discipline coinvolte

Lettere, Storia, Scienze sociali, Educazione civica, Tecnologia



Grado scolastico

Classe 5ª Scuola primaria
Classe 1° e 2° Scuola secondaria I grado



Tempo

9 ore

COMPETENZE E CAPACITA' SVILUPPATE

- Competenze digitali nell'uso di strumenti per creare contenuti multimediali
- Capacità di analisi e pensiero critico
- Creatività
- Lavoro di gruppo
- Autovalutazione e revisione tra pari
- Competenze relative alla presentazione di materiale mediale in pubblico
- Capacità di comunicazione online responsabile (ad es. rispetto del copyright, dei diritti altrui, ecc.)
- Comprendere, identificare gli interessi (di individui, istituzioni o imprese) coinvolti nella produzione dei media
- Comprendere/ evidenziare l'importanza dei diversi pubblici dal punto di vista della produzione mediale
- Comprendere come le aziende pubblicitarie scelgono a chi mirare 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 delle scelte in termini di significato creato e condiviso

RISORSE

Connessione a Internet
BYOD (notebook, tablet, smartphone, ...)
Lavagna digitale per la condivisione e la valutazione delle attività di gruppo
Video di YouTube
Piattaforma di e-learning eMERGE

STRUMENTI TECNICI

Lavagna, Notebook, Computer, Proiettore, Connessione Internet

RUOLO DELLO STUDENTE

- Rispettare
- Partecipare
- Pensare in modo critico
- Creare prodotti multimediali
- Presentare in pubblico
- Autovalutazione
- Revisione tra pari
- Auto-riflessione

METODI PEDAGOGICI

- Brainstorming
- Presentazione video
- Discussione
- Presentazione
- Lavoro di squadra
- Riflessione e revisione tra pari
- Apprendimento collaborativo
- Learning by doing

CONOSCENZE E ABILITÀ PREGRESSE

- Conoscenza: nozioni sui media (tipi di media, funzioni, ecc.)
- Competenze: competenze digitali di base, capacità di lavorare in gruppo, capacità di analisi e argomentazione, capacità di produzione video di base.

FOCALIZZAZIONE DELL'ATTENZIONE / EVENTO SCATENANTE

Attività di osservazione tra pari - Osservare le caratteristiche dei compagni di classe

STRUTTURA DELLO SCENARIO DI APPRENDIMENTO

Introduzione

- Introduzione, presentazione, brainstorming sul tema delle rappresentazioni di genere nei media
- Riferimento alle sezioni precedenti che sono state esplorate e alle esperienze medialità degli studenti

Attività

1. Definire e discutere i concetti chiave trattati in ogni unità.
2. Analizzare e pensare in modo critico alle rappresentazioni e agli stereotipi di genere in vari prodotti medialità della cultura pop
3. Creazione di prodotti medialità (pubblicità) nel tentativo di andare oltre le rappresentazioni stereotipate del genere
4. Riflessione sulle proprie pratiche e sui nuovi concetti analizzati durante lo scenario di apprendimento

Conclusioni: Peer review e autovalutazione dei prodotti progettati dagli studenti attraverso la riflessione sui temi affrontati e la loro valutazione.

RIFLESSIONE

Gli studenti scrivono su un quaderno, un foglio di lavoro, *Padlet* o *Jamboard* un piccolo paragrafo che risponda alle domande:

- Cosa ho imparato di nuovo oggi?
- Cosa vorrei sapere di più sull'argomento?
- Come mi sono sentito durante la discussione di oggi?
- Per la riflessione si può utilizzare anche una rubrica di (auto)valutazione delle competenze acquisite.

VALUTAZIONE

- Griglia di osservazione del lavoro collaborativo
- Autoanalisi e analisi di gruppo dei materiali prodotti
- Rubrica per la valutazione preliminare condivisa delle produzioni
- Attività di autovalutazione

Struttura dello scenario di apprendimento



UNITÀ 1



DURATA: 45 min

IL CONCETTO DI GENERE

Attività principali

- Gli studenti osservano i loro compagni di classe e registrano le caratteristiche comuni tra maschi e femmine
- Discutono del concetto e dell'espressione di genere
- Assistono a una presentazione del corpo e delle sue funzioni
- Riflettono su ciò che hanno imparato e su ciò che vogliono sapere



UNITÀ 2



DURATA: 1 ora e 30 min

PUBBLICITÀ

Attività principali

- Brainstorming sulla parola pubblicità
- Selezione di spot televisivi pubblicitari che suscitano interesse
- Presentazione degli annunci e discussione
- Discussione e presentazione del modello di analisi delle 6 dimensioni dei media



UNITÀ 3



DURATA: 1 ora e 30 min

PUBBLICITÀ E GENERE

Attività principali

- Brainstorming sugli stereotipi di genere
- Guardare due pubblicità dello stesso prodotto rivolte a ragazzi e ragazze e discutere le somiglianze e le differenze
- Identificare gli stereotipi di genere nelle pubblicità selezionate nell'unità precedente
- Gli studenti trovano annunci pubblicitari per un argomento specifico definito dall'insegnante e identificano gli stereotipi di genere in essi



UNITÀ 4



DURATA: 1 ora e 30 min

PRODUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Attività principali

- Creano un copione pubblicitario senza stereotipi di genere.
- Presentano ai compagni la loro idea iniziale, la sceneggiatura e lo storyboard e ricevono un feedback, in base al quale modificano i loro prodotti.
- Creano le pubblicità.

Struttura dello scenario di apprendimento



UNITÀ 5



DURATA: 1 ora e 30 min

PRESENTAZIONE E FEEDBACK

Attività principali

- Presentano in pubblico le pubblicità che hanno creato
- Ricevono feedback da compagni e insegnanti
- Ricevono un feedback dagli altri studenti e insegnanti della scuola
- Riflettono e valutano l'intero processo

UNITÀ N° 1 Il concetto di genere

DURATA: 45 min

Descrizione

In questa unità gli studenti esplorano il concetto di genere

Obiettivi specifici

- Riflettere sul concetto di genere
- Comprendere quali sono le caratteristiche che danno forma al genere
- Comprendere che il concetto di genere cambia gradualmente e a seconda del contesto
- Riflettere sul concetto di stereotipo di genere

Valutazione: Riflessione

Supporto tecnico: Lavagna, Notebook, Computer, Connessione Internet

INTRODUZIONE

Durata: 10 min

Metodi didattici: Osservazione, Brainstorming

Istruzioni: Gli studenti osservano i loro compagni di classe e pensano alle caratteristiche comuni che i ragazzi hanno rispettivamente tra loro e con le ragazze (esterne, biologiche, di comportamento, di carattere, ecc.). L'insegnante ha diviso il cartellone in due sezioni, un lato per i ragazzi e l'altro per le ragazze. Poi, gli studenti disegnano (o scrivono) sul lato corrispondente gli elementi che considerano rappresentativi di ciascun genere (ad esempio, vestiti, capelli, hobby)

ATTIVITÀ

Durata: 25 min

Metodi didattici: Analisi, discussione, brainstorming

Istruzioni: L'attività precedente è seguita da una discussione moderata discretamente dall'insegnante
Domande che possono essere poste:

- Quali di queste caratteristiche comuni sono legate al genere?
- Alcune caratteristiche che abbiamo registrato nella lista per le ragazze possono essere uguali a quelle per i ragazzi e viceversa? Quali sono?
- Come si definisce il concetto di genere? Esistono solo due sessi?
- Che cos'è il genere sociale e biologico? Se necessario, l'insegnante fornisce una breve spiegazione sul genere sociale e biologico, utilizzando esempi pertinenti tratti dalle esperienze degli studenti.
- Che cos'è uno stereotipo? Quali sono alcuni stereotipi comuni associati ai ragazzi e alle ragazze? Credete che questi stereotipi siano accurati? Da dove pensate che provengano questi stereotipi?

CONCLUSIONE

Durata: 10 min

Metodi didattici: Riflessione

Istruzioni agli studenti: Gli studenti scrivono su un quaderno, un foglio di lavoro, *Padlet* o *Jamboard* un piccolo paragrafo che risponda alle domande:

- Cosa ho imparato di nuovo oggi?
- Cosa vorrei sapere di più sull'argomento?
- Cosa ne penso della discussione di oggi?

UNITÀ N° 2 Pubblicità

DURATA: 1 ora e 30 min

Descrizione

In questa unità, gli studenti esplorano il mondo della pubblicità, in particolare i modi in cui si forma e si analizza sulla base delle 6 dimensioni dell'alfabetizzazione mediale.

Obiettivi specifici

- Capire cos'è la pubblicità.
- Comprendere gli elementi costitutivi della pubblicità.
- Essere in grado di analizzare una pubblicità sulla base delle 6 dimensioni dell'educazione ai media.

Valutazione: Riflessione

Strumenti tecnici: Lavagna, Notebook, Computer, Connessione Internet

INTRODUZIONE

Durata: 10 min

Metodi didattici: Brainstorming

Istruzioni: L'insegnante scrive alla lavagna la parola pubblicità e gli studenti fanno un brainstorming e dicono il maggior numero di parole, concetti e frasi che vengono loro in mente quando sentono questa parola. La stessa attività può essere svolta al computer utilizzando una nuvola di parole

ATTIVITÀ 1

Durata: 15 minuti

Metodi didattici: Ricerca, visione di video

Istruzioni: Se c'è un'aula di informatica/tecnologia, può essere utilizzata e l'attività può essere svolta in gruppo, altrimenti l'attività viene svolta sul computer di classe o, se non c'è, viene svolta a casa.

Gli studenti, in gruppo o individualmente, cercano su Internet 1-2 annunci pubblicitari di loro interesse.

Per ogni pubblicità, annotano le caratteristiche che preferiscono (suono, immagine, attori, sceneggiatura, ecc.).

ATTIVITÀ 2

Durata: 20 minuti

Metodi didattici: Presentazione, discussione

Istruzioni: Ogni studente o gruppo presenta in plenaria la pubblicità che ha scelto e spiega cosa gli è piaciuto. Ricevono un feedback dai compagni e discutono il contenuto delle pubblicità.

L'insegnante facilita la discussione per esplorare le principali caratteristiche della pubblicità (intenzione, pubblico, linguaggio, rappresentazioni, ecc.).

ATTIVITÀ 3

Durata: 10 minuti

Metodi didattici: Brainstorming

Istruzioni: L'insegnante chiede agli studenti quali sono le caratteristiche principali di un annuncio pubblicitario e scrive le risposte degli studenti alla lavagna.

ATTIVITÀ 4

Durata: 30 minuti

Metodi didattici: Presentazione, discussione

Istruzioni: L'insegnante presenta il [modello di analisi delle 6 dimensioni dei media](#) e invita gli studenti ad applicarle alle proprie pubblicità. Se non hanno tempo per completare l'attività, si può assegnare loro di completarla a casa sul quaderno dove hanno scritto la riflessione della sezione precedente, su un foglio di lavoro che l'insegnante darà loro o su un padlet.

CONCLUSIONE UNITÀ N° 2

Durata: 5 min

Metodi didattici: Riflessione

Istruzioni: Gli studenti scrivono su un quaderno, un foglio di lavoro, *Padlet* o *Jamboard* un piccolo paragrafo che risponda alle domande:

- Cosa ho imparato di nuovo oggi?
- Cosa vorrei sapere di più sull'argomento?
- Come mi sono sentito durante la discussione di oggi?

UNITÀ N° 3 Pubblicità e genere

DURATA: 1 ora e 30 min

Descrizione

In questa unità, gli studenti esplorano le rappresentazioni di genere nelle pubblicità e confrontano tali rappresentazioni nelle pubblicità dello stesso prodotto

Obiettivi specifici

- Capire cosa sono gli stereotipi di genere
- Comprendere le rappresentazioni di genere nelle pubblicità
- Essere in grado di identificare gli stereotipi di genere nelle pubblicità

Valutazione: Riflessione

Supporto tecnico: Lavagna, Notebook, Computer, connessione internet

INTRODUZIONE

Durata: 5 min

Metodi didattici: Discussione

Istruzioni: L'insegnante invita gli studenti a riflettere e a riferire su ciò che sanno sugli stereotipi di genere e ricorda agli studenti la discussione sugli stereotipi svolta nell'Unità 1

ATTIVITÀ 1

Durata: 15 minuti

Metodi didattici: Discussione, analisi

Istruzioni: L'insegnante distribuisce ai gruppi una frase che riflette uno stereotipo di genere, potenzialmente alcune delle osservazioni e dei commenti fatti dagli studenti nel corso dell'Unità 1.

Ad esempio, "I ragazzi non piangono".

"Le ragazze non giocano a calcio".

"Le mamme dovrebbero cucinare, mentre i papà no".

"Gli uomini non possono pulire la casa".

"I ragazzi sono più bravi delle ragazze in matematica".

"Solo le ragazze indossano vestiti rosa".

L'insegnante chiede agli studenti di riflettere sullo stereotipo e di specificare se sono d'accordo o meno con esso. Dopo una breve discussione, l'insegnante chiede agli studenti di condividere in plenaria una frase che decostruisca lo stereotipo di genere che hanno ricevuto.

ATTIVITÀ 2

Durata: 15 minuti

Metodi didattici: presentazione, discussione, analisi.

Istruzioni: L'insegnante mostra la pubblicità "Gender Marking in Moonsand"

(https://www.youtube.com/watch?v=Zgdj5FXOOOp8&ab_channel=CliffMeece) e chiede agli studenti di individuare i modi in cui le due pubblicità dello stesso prodotto sono diverse (per esempio, colori, musica, tono di voce, attività e accessori suggeriti). L'insegnante chiede: "A chi si rivolge la pubblicità? Come lo sai?".

UNITÀ N° 3

ATTIVITÀ 3

Durata: 10 minuti**Metodi didattici:** presentazione, discussione

Istruzioni: L'insegnante distribuisce agli studenti, individualmente o in gruppo, oggetti o foto di oggetti (rasoio, shampoo, toast al formaggio, ecc.). L'insegnante chiede di cercare pubblicità (sui media: televisione, social media, web, ecc.) che pubblicizzino l'oggetto-prodotto ricevuto

ATTIVITÀ 4

Durata: 15 minuti**Metodi didattici:** Ricerca, analisi, collaborazione

Istruzioni: Dopo aver trovato le pubblicità del prodotto assegnato loro, gli studenti analizzano il contenuto delle pubblicità e identificano le rappresentazioni di genere in esse. Annotano gli stereotipi sugli uomini, sulle donne, sulle persone LGBTQIA+ che osservano nelle pubblicità dello stesso prodotto, ad esempio nelle pubblicità dei rasoi come sono rappresentati gli uomini, le donne, le persone LGBTQIA+. Se necessario, fanno riferimento a più di una pubblicità dello stesso prodotto per individuare informazioni sufficienti.

ATTIVITÀ 5

Durata: 30 minuti**Metodi didattici:** presentazione, discussione

Istruzioni: Gli studenti presentano le loro pubblicità e i loro stereotipi alla sessione plenaria. Discutono le somiglianze e le differenze tra le pubblicità del gruppo

CONCLUSIONE

Durata: 5 min**Metodi didattici:** Riflessione

Istruzioni: Gli studenti scrivono su un quaderno, un *foglio di lavoro*, *Padlet* o *Jamboard* un piccolo paragrafo che risponda alle domande:

- Cosa ho imparato di nuovo oggi?
- Cosa vorrei sapere di più sull'argomento?
- Come mi sono sentito durante la discussione di oggi?

UNITÀ N° 4 Produzione di contenuti digitali

DURATA: 1 ora e 30 min

Descrizione

In questa unità, gli studenti creano i propri contenuti digitali (pubblicità/ spot) che non includono stereotipi di genere, ma hanno personaggi neutri

Obiettivi specifici

- Essere in grado di creare i propri contenuti digitali
- Riflettere criticamente sugli stereotipi di genere e su come decostruirli
- Applicare la loro creatività e le loro competenze digitali nella produzione di una pubblicità che non trasmetta stereotipi di genere
- Collaborare in gruppo per la produzione di una pubblicità

Valutazione: Riflessione

Supporto tecnico: Lavagna, Notebook, Videocamera o cellulare, Computer, Connessione internet

INTRODUZIONE

Durata: 5 minuti

Metodi didattici: Presentazione

Istruzioni: L'insegnante fa un'introduzione alla creazione di contenuti digitali che si svolgerà in questa unità. L'insegnante spiega che agli studenti viene chiesto di progettare e produrre una pubblicità che non includa stereotipi di genere. Agli studenti viene chiesto di riflettere sul tipo di pubblicità da creare, sulle tecniche da utilizzare, ecc. Si chiede loro di creare uno schema e uno storyboard per una pubblicità televisiva, di illustrare le loro idee con rapidi schizzi e di essere in grado di spiegarle a voce all'intera classe

ATTIVITÀ 1

Durata: 20 minuti

Metodi didattici: Lavoro di gruppo

Istruzioni: Gli studenti, possibilmente in due o tre gruppi, scrivono un copione per creare pubblicità per il prodotto assegnato loro che non includa stereotipi di genere. I personaggi, la descrizione e il contenuto della pubblicità devono essere neutri; non devono includere alcun comportamento stereotipato di genere. L'insegnante si muove tra i gruppi per aiutare dove necessario.

ATTIVITÀ 2

Durata: 20 minuti

Metodi didattici: Lavoro di gruppo, presentazione

Istruzioni: Uno studente di ogni gruppo spiega il lavoro del gruppo all'intera classe. Gli studenti commentano l'idea iniziale, suggeriscono altre idee di miglioramento e discutono se la pubblicità raggiunge l'obiettivo richiesto.

ATTIVITÀ 3

Durata: 35 minuti

Metodi didattici: Lavoro di gruppo, produzione di contenuti multimediali

Istruzioni: Gli studenti, nei loro gruppi, creano le loro pubblicità con una videocamera o un telefono cellulare. Possono utilizzare diverse aree della scuola.

CONCLUSIONE

Durata: 10 minuti

Metodi didattici: Riflessione

Istruzioni: Gli studenti scrivono su un quaderno, un foglio di lavoro, *Padlet* o *Jamboard* un piccolo paragrafo che risponda alle domande:

- Cosa ho imparato di nuovo oggi?
- Cosa vorrei sapere di più sull'argomento?
- Come mi sono sentito durante la discussione di oggi?

UNITÀ N° 5 Presentazione e feedback

DURATA: 1 ora e 30 min

Descrizione

In questa unità, presentano i poster che hanno creato e ricevono un feedback da compagni e insegnanti

Obiettivi specifici

- Essere in grado di presentare i contenuti digitali creati
- Essere in grado di dare un feedback ai propri compagni di classe
- Autovalutazione delle proprie creazioni

Valutazione : Feedback degli insegnanti e dei compagni di classe

Strumenti tecnici: Computer, connessione a Internet

INTRODUZIONE

Durata: 5 min

Metodi didattici: discussione

Istruzioni: L'insegnante chiede agli studenti di preparare la presentazione dei loro annunci alla plenaria.

ATTIVITÀ 1

Durata: 35 minuti

Metodi didattici: Presentazione

Istruzioni: Gli studenti presentano i loro annunci in plenaria

ATTIVITÀ 2

Durata: 35 minuti

Metodi didattici: discussione e revisione tra pari

Istruzioni: L'insegnante e i compagni di classe commentano ogni presentazione

Gli studenti risponderanno alle domande dei loro compagni

Gli studenti voteranno su Padlet le pubblicità create dagli altri team

L'insegnante utilizzerà il foglio di lavoro "Peer Review" per le raccomandazioni in modo da facilitare questo tipo di valutazione

ATTIVITÀ 3

Durata: 15 minuti

Istruzioni: Gli studenti, con l'aiuto dell'insegnante, pubblicano i loro annunci con una breve descrizione su un padlet, un blog o sul sito web della scuola, in modo che gli insegnanti e gli studenti di altri dipartimenti e/o di altre scuole possano seguirli e pubblicare i loro commenti

CONCLUSIONE

Durata: 30 minuti

Metodi didattici: Valutazione

Istruzioni: Gli insegnanti e gli studenti di altri dipartimenti e/o di altre scuole vedono gli annunci pubblicati e inviano i loro commenti. Al termine, gli studenti compileranno una nota di uscita: "Ho imparato qualcosa di nuovo, qualcosa che non sapevo affatto", qualcosa che già conoscevo".