



gender
media
education

eMERGE



eMERGE Toolkit

*Toolkit didattico di media education
sulle questioni di genere nei media
e nella cultura pop, adattabile a
ogni contesto di apprendimento.*

Authors / Contributors:

Ourania Nefeli Kappou -- Xenofon Chalatsis
Ourania Xylouri -- Anne-Claire Orban --
Nicoleta Fotiade -- Gianna Cappello -- Paola
Macaluso -- Mihai Els -- Adriana Mihai -- Diana
Gombos -- Adelina Els -- Nicoleta Stoica --
Liliana Cristache -- Călin Diaconescu -- Mirela
Iordache -- Manuela Bertescu -- Dorothee
Foddis -- Valentina Bonsangue -- Dario
Ferrigno -- Graziella Lazzara -- Carmen Rotolo
-- Marina Sajeva -- Daniela Sortino -- Tiziana
Schiavo -- *Salvatrice Rampulla* -- Marianna Bartzakli

Editing: Athens Lifelong Learning Institute



Toolkit didattico di media education sulle questioni di genere nei media e nella cultura pop, adattabile a ogni contesto di apprendimento.

© 2023

Athens Lifelong Learning Institute, Media Animation, Mediawise Society, Università Degli Studi di Palermo

Autori / Collaboratori: Ourania Nefeli Kappou, Xenofon Chalatsis, Ourania Xylouri, Anne-Claire Orban, Nicoleta Fotiade, Gianna Cappello, Paola Macaluso, Daniela Sortino, Mihai Els, Adriana Mihai, Diana Gombos, Adelina Els, Nicoleta Stoica, Liliana Cristache, Călin Diaconescu, Mirela Iordache, Manuela Bertescu, Dorothee Foddis, Valentina Bonsangue, Dario Ferrigno, Graziella Lazzara, Salvatrice Rampulla, Carmen Rotolo, Marina Sajeva, Tiziana Schiavo, Marianna Bartzakli

Editing: **Athens Lifelong Learning Institute**

Graphic design:  **raindesign.gr**, **Média Animation asbl**

Questa pubblicazione è stata prodotta con il supporto finanziario del Programma Erasmus+ dell'Unione Europea. I contenuti di questa pubblicazione sono di esclusiva responsabilità del consorzio di progetto e non possono in alcun modo essere considerati riflettere un'opinione ufficiale della Commissione Europea.



**Co-funded by
the European Union**

INDICE

1	INTRODUZIONE	1
----------	---------------------	----------

2	SCENARI DI APPRENDIMENTO A COLPO D'OCCHIO	3
----------	--	----------

3	CONSIGLI GENERALI	5
----------	--------------------------	----------

4	SCENARI DI APPRENDIMENTO IN SINTESI	6
----------	--	----------

1. Guardare al genere dalla prospettiva dei testi letterari e storici alla produzione di media alternativi6
2. Remixare le copertine delle riviste per ritrarre il genere.....7
3. Far viaggiare Candido attraverso i podcast in QuestionLand.....8
4. Sessista, la pubblicità? Campagna con manifesti contro il sessismo9
5. Pubblicità e stereotipi di genere nel tempo analizzati attraverso video e Padlet.....10
6. Videogiochi e mondi virtuali: crea il tuo avatar contro gli stereotipi di genere 11
7. Stereotipi di genere e pubblicità: cosa comprenderesti?..... 12
8. Rappresentazioni di genere nei cartoni animati: d'accordo nel disaccordo13
9. Decostruzione di stereotipi di genere nei social media e negli influencer attraverso i meme 14

5	IL PROGETTO eMERGE	15
----------	---------------------------	-----------

6	GLOSSARIO PER GLI SCENARI DI APPRENDIMENTO	16
----------	---	-----------

1 INTRODUZIONE

La **media education** è una disciplina in rapida espansione in tutto il mondo poiché i media hanno assunto un'importanza sempre più ampia nella società contemporanea. La media education è il processo che insegna alle persone a ricercare, selezionare, analizzare, valutare e creare contenuti mediali in modo critico e informato. Implica lo sviluppo dell'alfabetizzazione mediale (media literacy), delle competenze e delle conoscenze necessarie per comprendere e navigare nelle diverse forme di media, da quelli tradizionali come stampa, televisione, radio, ai nuovi media digitali e ai social media. Poiché nei media e nella **cultura pop** sono estremamente diffusi gli stereotipi di genere, la media education si rivela un approccio indispensabile per educare i giovani a decostruirli.

Molti insegnanti non hanno esperienze specifiche in questo campo e manifestano la necessità di acquisire conoscenze e competenze per poter adoperare la media education in ambito scolastico. Il progetto europeo **"e-Media Education sulle Rappresentazioni e il Genere"** (eMERGE) mira a rispondere a tali esigenze e punta sulla formazione all'alfabetizzazione mediale degli insegnanti della Scuola secondaria di I e II grado in relazione alle rappresentazioni di genere e alla cultura pop.

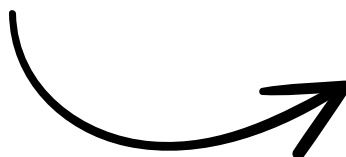
I concetti e lo sfondo teorico di questi **Scenari di apprendimento** sono spiegati e analizzati in modo approfondito nella **piattaforma di apprendimento online eMERGE**, che contiene quattro moduli di formazione online in modalità asincrona, progettati per fornire agli insegnanti conoscenze e competenze utili su come affrontare e decostruire gli stereotipi di genere con i loro studenti. Si tratta di una notevole fonte di informazioni da esplorare prima di avviare percorsi di media education incentrati sulle rappresentazioni di genere nei media.

I quattro moduli presenti sulla piattaforma di formazione online per docenti e educatori sono i seguenti:

1. Media education e cultura pop	2. Questioni di genere in classe
3. Analisi critica e produzione creativa mediale sulle questioni di genere	4. Progettare e valutare attività di media education

Inoltre, è disponibile online **una serie di sei attività finalizzate a identificare la cultura mediale degli studenti**. Il **kit metodologico** "Conosci la cultura mediale dei tuoi studenti" offre agli insegnanti della scuola secondaria alcuni strumenti che portano a conoscere meglio come i loro studenti utilizzano i social network, che tipo di media consumano, il modo in cui si informano, comunicano, si intrattengono, ricercano e consultano informazioni. Per ulteriori informazioni visita il sito del progetto:

<https://project-emerge.eu>



Il Toolkit

Questo Toolkit didattico è il risultato della cooperazione di quattro organizzazioni europee nel campo dell'alfabetizzazione mediale (media literacy), partner del progetto eMERGE, e degli insegnanti di quattro Paesi.

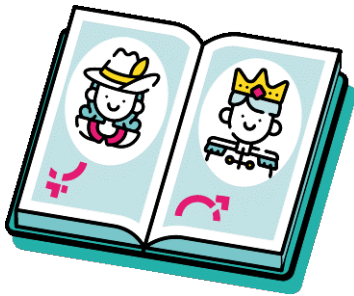
Gli **Scenari di apprendimento**, disponibili e pronti da adoperare in classe, affrontano la questione delle rappresentazioni di genere nei media e nella cultura pop, utilizzando diversi approcci di apprendimento e strumenti innovativi. Sono stati testati con successo in Belgio, Italia, Grecia e Romania e sono trasferibili ad altri Paesi e contesti.

Nella fase iniziale del processo di elaborazione degli Scenari di apprendimento inclusi in questo Toolkit ciascuna delle organizzazioni partner del progetto ha tenuto un seminario di formazione sulla media education per insegnanti, considerando le rappresentazioni di genere nei media e nella cultura pop. In seguito, gli insegnanti coinvolti, per approfondire la loro formazione, hanno progettato e sperimentato con i propri studenti uno Scenario di apprendimento con attività incentrate sulla decostruzione degli stereotipi di genere nei media e nella cultura pop. I partner del progetto hanno selezionato questi Scenari di apprendimento per condividerli con altri insegnanti in tutta Europa potenzialmente interessati ad adoperarli nelle loro classi e/o ad adattarli a contesti diversi.

Nella sezione seguente vengono presentati gli Scenari di apprendimento elaborati e sperimentati nelle classi.

Ogni scheda presenta un **breve riassunto** dello Scenario di apprendimento, **alcuni suggerimenti** sulle modalità di una efficace applicazione in classe e alcuni **dettagli** sul suo sviluppo, come le fasi di lavoro, le discipline interessate, la durata, le classi destinarie. Per ogni Scenario di apprendimento è indicato un approfondimento teorico. La versione completa di ogni **Scenario di apprendimento** è disponibile online sul sito del progetto eMerge. L'ultima sezione del Toolkit include il **Glossario** con le definizioni dei termini principali utilizzati negli Scenari.

2 GLI SCENARI DI APPRENDIMENTO A COLPO D'OCCHIO



#stereotipo #genere #pregiudizio #discriminazione #cultura pop #essenzializzazione

1. Il genere dalla prospettiva dei testi letterari e storici alla produzione mediale alternativa

Gli studenti familiarizzeranno con i concetti di stereotipo, pregiudizio ed essenzializzazione **attraverso testi letterari e storici** e acquisiranno consapevolezza sugli stereotipi di genere identificandoli nei testi letterari/storici/mediali. Infine realizzeranno i propri **prodotti mediali alternativi** (meme, gif, video - discorsi filmati, interviste, trailer, materiali multimediali - collage, remix).



#stereotipo #genere #pregiudizio #discriminazione #cultura pop #rappresentazione #comportamento sociale

2. Remixare le copertine delle riviste per ritrarre il genere

Gli studenti apprenderanno i limiti delle rappresentazioni di genere nella cultura pop e il loro impatto sulla società, come vengono costruiti i ruoli di genere, cosa sono gli stereotipi e come essi si collegano al **comportamento sociale e alla discriminazione**. Poi eserciteranno l'analisi critica e la riflessione su elementi della cultura pop con cui interagiscono ogni giorno. Alla fine, avranno l'opportunità di creare le proprie **copertine di riviste** per andare oltre le rappresentazioni stereotipate di genere.



#racconti #ironia #sowersione #sessismo #stereotipo #gender #discriminazione #oppressione sistemica

3. Far viaggiare Candido attraverso i podcast in QuestionLand

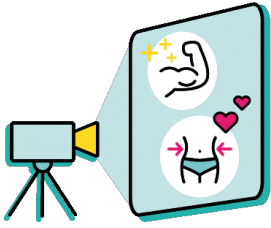
Supponiamo di essere dei **filosofi!** Se nel XVIII secolo si denunciavano l'assolutismo reale o l'oscurantismo religioso, oggi l'attenzione è sulle disuguaglianze di genere. Con la tecnica di Voltaire di **produrre storie** dal punto di vista di un personaggio con una prospettiva falsamente ingenua sulle rappresentazioni mediali del nostro mondo per metterle in discussione, tramite dei **podcast**, per collocare le storie nella tradizione orale e aiutare gli studenti a scoprire le tecniche di espressione sonora.

#Sessismo #sterotipi di genere #pubblicità #poster #campagne pubblicitarie



4. Sessista, la pubblicità? Campagna con manifesti contro il sessismo

Dovendo attirare l'attenzione e trasmettere un messaggio in poche parole, la pubblicità utilizza e talvolta abusa di stereotipi. Guardati intorno! Attraverso questa attività, gli studenti prenderanno coscienza degli stereotipi di genere identificandoli nella pubblicità e infine realizzeranno una campagna di poster contro il sessismo.



#Stereotipi #pregiudizi #discriminazione #condizionamento culturale di genere #genere e media #cultura pop #media education

5. Pubblicità e stereotipi di genere nel tempo analizzati attraverso video e Padlet

Gli **annunci pubblicitari** rappresentano un'interessante testimonianza degli usi e costumi delle diverse epoche. Identifichiamoci con gli inserzionisti per identificare le caratteristiche delle pubblicità di varie epoche e lasciamo che i nostri studenti creino **Padlet e produzioni video** libere da stereotipi di genere.

#Relazioni, #identità #rappresentazioni di genere #ruoli e stereotipi nei giochi online #condizionamento culturale #genere e media



6. Videogiochi e mondi virtuali: crea il tuo avatar contro gli stereotipi di genere

Porta la sfida delle rappresentazioni di genere nei mondi **mondi virtuali**! Gli studenti rifletteranno sulla gestione dell'identità tra reale e virtuale, per poi sperimentare la creazione di avatar per una rappresentazione e valutazione dell'identità più giusta e rispettosa. Gli studenti rifletteranno sull'**uso degli avatar** come espressione del sé. Approfondiranno le motivazioni sociali del videogioco (competitività, bisogno di socialità, immagine corporea positiva/negativa di sé, ecc.).

#rappresentazioni di genere #genere e media #cartoni animati #locandine cinematografiche

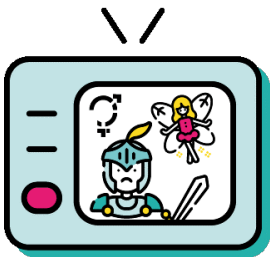
7. Stereotipi di genere e pubblicità: cosa comprenderesti?



Gli studenti esploreranno i concetti di rappresentazioni di genere negli **spot televisivi**, in particolare nelle pubblicità dello stesso **prodotto**, le discuteranno e le analizzeranno criticamente. Infine, creeranno le proprie **pubblicità** prive di stereotipi di genere. Valuteranno il loro lavoro e riceveranno feedback da compagni di classe e insegnanti.

#pubblicità #rappresentazioni di genere #stereotipi di genere #genere e media

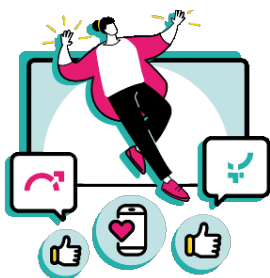
8. Rappresentazioni di genere nei cartoni animati: d'accordo nel disaccordo



Gli studenti esploreranno i concetti di genere e le rappresentazioni di genere nei **cartoni animati**. Ne discuteranno e ne analizzeranno criticamente il contenuto. Creeranno i propri **poster per i film d'animazione** senza stereotipi di genere e infine valuteranno il loro lavoro e riceveranno feedback da compagni di classe e insegnanti.

#identità #genere media & stereotipi #social media #influencer #cultura pop

9. Decostruzione di stereotipi di genere nei social media e negli influencer attraverso i meme



L'analisi critica si concentra sull'esplorazione del concetto di **identità tra reale e virtuale** in diversi contesti, dalla sfera personale dei giovani alle rappresentazioni degli influencer, e sull'identificazione di potenziali rappresentazioni di stereotipi di genere. La produzione creativa e la valutazione tra pari dei **meme** mirano a smantellare le questioni di genere attraverso l'ironia e a promuovere l'autoriflessione sull'argomento.

3 CONSIGLI GENERALI

Prima di proporre lo Scenario di apprendimento ai tuoi studenti ti raccomandiamo fortemente di esplorare i contenuti della [piattaforma di apprendimento online eMERGE](#).

Per conoscere la "Cultura mediale dei tuoi studenti" visita la pagina del [kit metodologico](#).

Se i tuoi studenti non sono abituati a lavorare in gruppo e all'autovalutazione e alla valutazione tra pari, ti invitiamo a dedicare del tempo discutendo prima questo approccio con loro.

Prepara le attività nel modo più approfondito possibile con buoni materiali di supporto in quanto ciò garantirà un migliore successo nell'apprendimento degli studenti.

Scegli uno Scenario di apprendimento considerando la progettazione e il curriculum che stai seguendo a scuola. Cerca di rafforzare l'apprendimento interdisciplinare.

Se non sei sicuro delle tue capacità creative digitali, potresti collaborare con un collega più esperto o fidarti dei tuoi studenti!

Cerca di evitare di presentare il tuo Scenario di apprendimento in periodi impegnativi, come il periodo degli esami e all'inizio e alla fine dell'anno scolastico.

Per saperne di più sull'implementazione degli scenari di apprendimento, dai un'occhiata alla [Guida online](#).

Parti dall'esperienza degli studenti nella scelta dei temi per una maggiore aderenza ai loro quesiti conoscitivi.

Stimola e sostieni un clima relazionale positivo e utilizza una didattica ludica per una maggiore condivisione e diffusione delle attività all'interno della classe e, se possibile, all'esterno.

4 SCENARI DI APPRENDIMENTO IN SINTESI

1. Il genere dalla prospettiva dei testi letterari e storici alla produzione mediale alternativa

Obiettivi di apprendimento

- Comprendere i concetti di stereotipo, pregiudizio, rappresentazione di genere, cultura "alta", cultura popolare
- Identificare rappresentazioni problematiche del genere in diversi media, testi, età
- Analizzare criticamente le rappresentazioni di genere problematiche identificate utilizzando il modello di analisi a 6 dimensioni della ME
- Creare prodotti mediali che offrano rappresentazioni alternative agli stereotipi individuati
- Riflettere sui prodotti mediali creati e sul loro consumo mediale

Sintesi dello Scenario

Gli studenti iniziano con un gioco di identificazione di genere, basato sulla descrizione di persone, per prendere coscienza di alcuni stereotipi che potrebbero applicare nella vita quotidiana. L'insegnante introduce poi i concetti chiave di stereotipo e pregiudizio. L'analisi è seguita dall'identificazione di esempi di rappresentazioni di genere problematiche

nei testi letterari/storici/mediali, con un focus sulle specificità della cultura pop. Gli studenti creano quindi i propri prodotti mediali, presentandoli gli uni agli altri e valutando le rispettive creazioni.



Struttura dello Scenario

Introduzione

Per coinvolgere gli studenti, si definisce il problema attraverso esempi di esperienze personali in cui gli studenti sono stati irritati / sorpresi / offesi da determinate rappresentazioni di genere nei media.

Attività

1. Introduzione dei concetti chiave
2. Individuazione di esempi di rappresentazioni problematiche del genere nella letteratura, in testi storici e informativi
3. Analisi critica di esempi attraverso la lente dei concetti chiave e del contesto di produzione
4. Creazione di prodotti mediali con discorsi alternativi sul genere: creazione dei gruppi, presentazione di metodi di produzione digitale ed esempi di creazioni mediali
5. Riflessione e valutazione dei prodotti mediali.

Conclusione

Autoriflessione e presa di distanza dai discorsi stereotipati sul genere, comprensione di come questi discorsi influenzino la percezione sé e del mondo.

Autori/Collaboratori

Docenti: Mihai Els, Adriana Mihai, Diana Gombos, Adelina Els
Feedback e redazione: Nicoleta Fotiade

Discipline

Lingua e letteratura, storia, scienze sociali e umanistiche, educazione civica, media education.

Contesto / Grado scolastico

Scuola secondaria di II grado, classi I, II, III

Durata

7 ore in classe o in modalità mista

Per saperne di più, consulta il [Modulo 3, Unità 3.1, 3.1.2 Teoria – Come analizzare criticamente le rappresentazioni di genere](#)



2. Remixare copertine di riviste per ritrarre il genere

Obiettivi di apprendimento

- Individuare gli stereotipi di genere nei diversi materiali mediatici (stampa, social media, pubblicità, video)
- Analizzare il materiale multimediale utilizzando l'analisi testuale
- Analizzare le conseguenze dell'utilizzo degli stereotipi di genere ampliando il contesto (culturale, economico, sociale)
- Creare prodotti mediatici per aumentare la consapevolezza sugli stereotipi di genere utilizzando tecniche come remix, riflessione critica, creazione di meme e copertine di riviste

Sommario dello Scenario di apprendimento

Gli studenti apprendono i limiti delle rappresentazioni di genere nella cultura popolare e il loro impatto sulla società, come vengono costruiti o formati i ruoli di genere, cosa sono gli stereotipi e come si collegano al comportamento sociale e alla discriminazione. Esercitano l'analisi critica e il commento su una varietà di materiali di loro scelta provenienti dalla cultura popolare con cui interagiscono ogni giorno. Alla fine, hanno l'opportunità di creare i propri materiali mediatici nel tentativo di andare oltre le rappresentazioni di genere stereotipate.

Struttura dello Scenario di apprendimento

Introduzione

Attrarre l'attenzione con attività rompighiaccio, identificando le questioni di genere nei media sulla base delle precedenti esperienze mediatiche degli studenti.

Attività

1. Definire e discutere i concetti chiave trattati in ciascuna unità
2. Analizzare le rappresentazioni/stereotipi di genere in vari prodotti mediatici della cultura pop
3. Creazione di prodotti mediatici (copertine di riviste) nel tentativo di andare oltre le rappresentazioni stereotipate di genere.

Conclusione

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

Autori/Collaboratori

Nicoleta Stoica, Liliana Cristache, Călin Diaconescu, Mirela Iordache, Manuela Bertescu
Revisione: Nicoleta Fotiade

Discipline

Lingua e letteratura, lingue straniere, storia, scienze sociali, tecnologia, scienze, educazione civica, media education

Contesto / Grado scolastico

Scuola secondaria di II grado, classi I, II, III, IV

Durata

8 - 10 ore in classe o in modalità mista

Per approfondire l'analisi critica delle rappresentazioni di genere, visita il [Modulo 3, Unità 3.1,2 Teoria - Come analizzare criticamente le rappresentazioni di genere](#) del corso di formazione online eMerge



3.

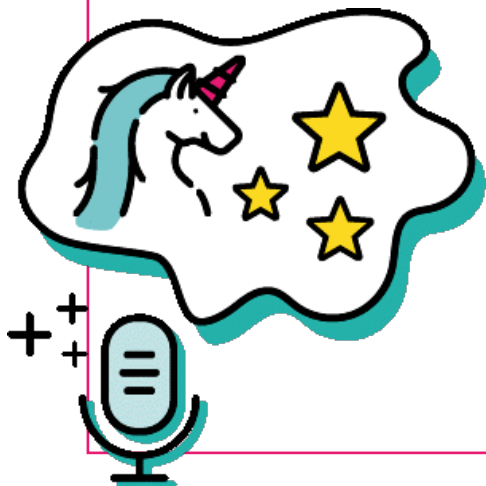
Far viaggiare Candido attraverso i podcast in QuestionLand

Obiettivi di apprendimento

- Analisi delle rappresentazioni di genere nei media
- Scrivere un racconto filosofico che metta in discussione le attuali rappresentazioni mediatiche
- Registrare una fiction attraverso un podcast per un pubblico di bambini.

Sommario dello Scenario di apprendimento

Supponiamo di essere i filosofi di oggi! L'idea è quella di utilizzare la stessa tecnica di Voltaire e di produrre storie raccontate dal punto di vista di un personaggio con una prospettiva falsamente ingenua sulle rappresentazioni mediatiche del nostro mondo in modo da metterle in discussione. L'obiettivo finale sarà quello di produrre un podcast, che collocherà le storie nella tradizione orale e aiuterà gli studenti a scoprire le tecniche di espressione sonora. Lo stile letterario scelto fa sì che la storia sia accessibile a tutti e adatta ai bambini più piccoli. Pertanto, in una fase successiva, le storie verranno riprodotte per le classi della scuola primaria, in modo da far leva sull'immaginazione dei bambini e gettare le basi per una riflessione sulle rappresentazioni mediatiche esistenti dei bambini.



Struttura dello Scenario di apprendimento

Introduzione

Adottare una prospettiva di genere: sviluppare una griglia di analisi della rappresentazione dei media che evidenzia le questioni legate al genere.

Attività

1. Presentazione e applicazione della griglia di analisi mediaeducativa ai media popolari utilizzati dagli studenti
2. Creazione di storie (scrittura, correzioni, commenti, miglioramenti, armonizzazioni)
3. Apprendimento delle tecniche della voce e del suono
4. Dalla pre-produzione al montaggio.

Conclusione

→ Verifica della ricezione dei podcast e presentazione del progetto e dei podcast a un pubblico più giovane.

→ Autori/Collaboratori

Dorothee Foddis & Media Animation asbl

Discipline

→ Lingua francese, filosofia, letteratura del XVIII secolo, educazione civica, media education

→ Contesti / Grado scolastico

Scuola secondaria di II grado, classi I, II, III, IV

Duration

Da 12 a 20 ore in classe o in modalità mista

Per approfondire le modalità di rappresentazione del genere nei media, visita il [Modulo 3, Unità 3.2. Crea per rappresentare il genere nei media](#) del corso di formazione online eMerge



4. Sessista, la pubblicità? Campagna con manifesti contro il sessismo

Obiettivi di apprendimento

- Comprendere la varietà di forme e strategie di cartellonistica pubblicitaria
- Analizzare le pubblicità che mobilitano gli stereotipi di genere
- Sperimentare il processo creativo della pubblicità
- Creazione, valutazione e diffusione di una campagna pubblicitaria antisessista.

Sommario dello Scenario di apprendimento

Analizzando i ruoli e le funzioni che la pubblicità cartellonistica può assumere, le varie strategie che utilizza e gli elementi che la compongono, questo scenario di apprendimento invita gli studenti a comprendere come la pubblicità arrivi a utilizzare gli stereotipi di genere. Essi si mettono nei panni degli inserzionisti per chiedersi come potrebbe essere una pubblicità contro gli stereotipi di genere e alla fine producono una campagna antisessista.



Struttura dello Scenario di apprendimento

Introduzione

Con un approccio collaborativo gli studenti analizzano un corpus di prodotti pubblicitari, definiscono la pubblicità e ne esplorano l'eterogeneità.

Attività

1. Conoscenza delle diverse tipologie di manifesti pubblicitari
2. Individuazione delle strategie persuasive
3. Osservazione dei diversi elementi di un messaggio pubblicitario
4. Individuazione degli stereotipi di genere e dei ruoli di genere nelle pubblicità
5. Creazione di un messaggio pubblicitario antisessista con un target specifico
6. Produzione di un messaggio pubblicitario mediante il processo creativo appreso

Conclusione

Analisi delle creazioni e valutazione della dimensione antisessista degli spot realizzati. Diffusione dei prodotti attraverso una mostra.

Autori/Collaboratori

Mélissa Balon e team di Média Animation

Discipline

Lingua e letteratura, lingue straniere, scienze sociali, educazione civica, media education

Contesto / Grado scolastico

Scuola secondaria di II grado, classi I, II, III

Durata

Da 15 a 21 ore in classe o in modalità mista

Per approfondire i modi di rappresentare il genere nei media, visita il [Modulo 3, Unità 3.2. Crea per rappresentare il genere nei media](#) del corso di formazione online



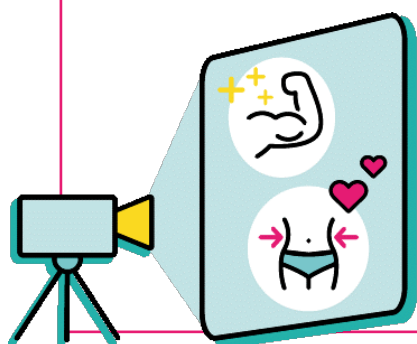
5. Pubblicità e stereotipi di genere nel tempo analizzati attraverso video e Padlet

Obiettivi di apprendimento

- Comprendere i concetti di stereotipo, pregiudizio, rappresentazione di genere, cultura pop
- Identificare gli stereotipi di genere nelle produzioni mediatiche come gli spot pubblicitari in periodi diversi
- Analizzare un prodotto audiovisivo/mediatico
- Avvicinarsi criticamente alle produzioni mediatiche
- Creare una produzione mediatica contro gli stereotipi di genere.

Sommario dello Scenario di apprendimento

Per iniziare gli studenti guardano un breve video sull'evoluzione della rappresentazione di genere nella pubblicità e condividono le loro intuizioni. A seguire vengono introdotti il modello a sei dimensioni dell'analisi critica dei prodotti mediatici della media education e i concetti chiave dei potenziali stereotipi nella rappresentazione di genere nei media. Gli studenti esplorano esempi di spot pubblicitari di periodi diversi e imparano ad analizzarli seguendo il modello di analisi. Poi gli studenti lavorano in gruppo per creare i loro prodotti multimediali da una prospettiva critica, condividono i loro risultati per promuovere una rappresentazione di genere corretta o migliore nei media e valutano le produzioni degli altri gruppi.



Struttura dello Scenario di apprendimento

Introduzione

Visione di video a tema e condivisione di riflessioni sulle questioni di genere nei media.

Attività

1. Presentazione dei concetti chiave sulla rappresentazione di genere e sui media
2. Esplorazione e analisi di esempi alla ricerca di possibili rappresentazioni stereotipate e distorte, riflessione individuale e restituzione
3. Produzione creativa e collaborativa, condivisione dei lavori di gruppo
4. (Auto) Valutazione e riflessione critica sui prodotti creativi.

Conclusione

Consapevolezza delle implicazioni delle rappresentazioni di genere nei media e attivazione di capacità critiche per la decostruzione di eventuali stereotipi e pregiudizi.

Autori/Collaboratori

Gianna Cappello, Paola Macaluso, Daniela Sortino, Valentina Bonsangue, Dario Ferrigno, Graziella Lazzara, Carmen Rotolo, Marina Sajeve.

Discipline

Lingua e letteratura, lingua inglese, educazione civica, storia e altre scienze sociali, tecnologia, media education.

Contesto / Grado scolastico

Scuola secondaria di I grado, classi II, III
Scuola secondaria di II grado, classi I, II, III

Durata

8 ore in classe o in modalità mista

Per approfondire il tema della cultura e del genere online, visita il [Modulo 2, Unità 2, 2.2.2 Theory - Cultura online, genere e media](#) del corso di formazione online eMerge



6. Videogiochi e mondi virtuali: crea il tuo avatar contro gli stereotipi di genere

Obiettivi di apprendimento

- Riflettere sulla consapevolezza e gestione dell'identità tra reale e virtuale
- Considerare e discutere l'influenza degli avatar nei videogiochi e nei mondi virtuali rispetto all'identità e all'immagine corporea
- Identificare rappresentazioni problematiche del genere nei diversi media (film, video, giochi)
- Avvicinarsi criticamente alla produzione mediatica
- Creare un prodotto mediale che comunichi la percezione di sé e la rappresentazione desiderata.

Sommario dello Scenario di apprendimento

Nella vita sociale degli adolescenti è ormai consuetudine creare un profilo virtuale. L'uso degli avatar si consolida grazie alla diffusione di universi virtuali sempre più complessi e strutturati 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 la lotta contro gli stereotipi.

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



Struttura dello Scenario di apprendimento

Introduzione

Visione del film "Ready Player One".

Attività

1. Esplorazione e analisi dei linguaggi e dei contenuti del film
2. Esplorazione dei videogiochi preferiti dagli studenti e della loro conoscenza dell'avatar
3. Analisi degli avatar individuati e delle relative rappresentazioni di genere
4. Produzione creativa di diversi esempi di avatar, restituzione, valutazione

Conclusione

Consapevolezza delle implicazioni delle rappresentazioni di genere nei media e attivazione di capacità critiche per la decostruzione di eventuali stereotipi e pregiudizi.

Autori/Collaboratori

Gianna Cappello, Paola Macaluso, Tiziana Schiavo, Daniela Sortino.

Discipline

Lingua e letteratura, lingue straniere, storia e altre scienze sociali, educazione civica, media education

Contesto / Grado scolastico

Scuola secondaria di I grado, classi II, III
Scuola secondaria di II grado, classi I, II, III

Durata

9 -10 ore in classe o in modalità mista

Per saperne di più sulla cultura pop, visita il [Modulo 1, Unità 1.3 Cos'è la cultura pop?](#) del corso di formazione online eMerge



7.

Stereotipi di genere e pubblicità: cosa comprendesti?

Obiettivi di apprendimento

- Comprendere cosa sono gli stereotipi di genere, come si creano e come vengono rappresentati
- Identificare rappresentazioni problematiche del genere in diversi media, testi, periodi
- Esplorare gli stereotipi di genere nella pubblicità dello stesso prodotto
- Comprendere che la pubblicità utilizza gli stereotipi di genere per fornire messaggi specifici ai consumatori e vendere prodotti per creare contenuti digitali in modo collaborativo e per presentare

Sommario dello Scenario di apprendimento

Gli studenti esplorano i concetti di rappresentazioni di genere negli spot televisivi. Esplorano in particolare le rappresentazioni di genere nelle pubblicità dello stesso prodotto, le discutono e le analizzano criticamente. Creano le proprie pubblicità che non includono stereotipi di genere. Valutano il loro lavoro e ricevono feedback da compagni di classe e insegnanti.



Struttura dello Scenario di apprendimento

Introduzione

Brainstorming sul tema delle rappresentazioni di genere nei media. Richiamo alle attività precedenti e alle esperienze mediali degli studenti.

Attività

1. Definizione e discussione sui concetti chiave trattati in ciascuna unità
2. Analisi e riflessione critica sulle rappresentazioni e sugli stereotipi di genere nei prodotti mediali della cultura pop
3. Creazione di prodotti mediali (pubblicità) che vadano oltre le rappresentazioni stereotipate di genere
4. Riflessione sulle proprie pratiche e sui nuovi concetti analizzati nel percorso.

Conclusione

Revisione tra pari e autovalutazione dei prodotti ideati dagli studenti attraverso la riflessione sulle tematiche affrontate. Valutazione finale.

Autori/Collaboratori

Xenofon Chalatsis, Ourania Nefeli Kappou, Marianna Bartzakli

Discipline

Lingua e letteratura, scienze sociali, tecnologia, lingue straniere, educazione civica, media education

Contesto / Grado scolastico

Scuola secondaria di I grado, classi I, II, III

Durata

9 ore in classe o in modalità mista

Per approfondire il tema della rappresentazione di genere nei media, visita il [Modulo 3, Unità 3.1 Rappresentazioni di genere nei media e nella cultura pop](#)



8.

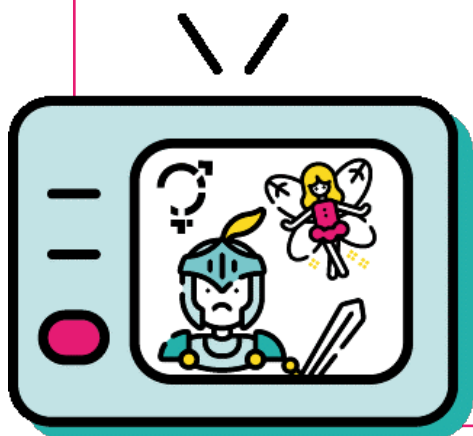
Rappresentazioni di genere nei cartoni animati: d'accordo nel disaccordo

Obiettivi di apprendimento

- Comprendere cosa sono gli stereotipi di genere, come sono costruiti e come sono rappresentati nei diversi media
- Investigare gli stereotipi di genere nei cartoni animati
- Imparare a creare contenuti digitali in modo collaborativo e presentarli sugli stereotipi di genere

Sommario dello Scenario di apprendimento

Gli studenti esplorano i concetti di genere e le rappresentazioni di genere nei cartoni animati. Discutono e analizzano criticamente i contenuti che vedono. Creano i propri manifesti per i film d'animazione senza includere stereotipi di genere / o utilizzando il test di commutazione (attribuendo gli stereotipi femminili ai maschi e viceversa). Valutano il loro lavoro e ricevono feedback da compagni di classe e insegnanti.



Struttura dello Scenario di apprendimento

Introduzione

Introduzione, presentazione, brainstorming sull'argomento in approfondimento. Riferimento alle sezioni precedenti che sono state esplorate.

Attività

1. Analisi di (parti di) cartoni animati.
2. Pensiero critico sui contenuti e riflessione sulle rappresentazioni stereotipate di genere.
3. Produzione mediale.

Conclusione

Revisione tra pari e autovalutazione dei prodotti mediali attraverso la riflessione sulle questioni affrontate, loro valutazione.

Autori/Collaboratori

Xenofon Chalatsis, Ourania Nefeli Kappou

Discipline

Scienze sociali, discipline umanistiche, tecnologia, educazione civica, media education

Contesto / Grado scolastico

Scuola secondaria di I grado, classi I, II, III

Durata

7 ore in classe o in modalità mista

Per approfondire il tema degli stereotipi di genere nei cartoni animati, visita il [Modulo 1, Unità 1.2, 1.2.4 Principesse Disney: vivono davvero felici?](#) del corso di formazione online eMerge



9.

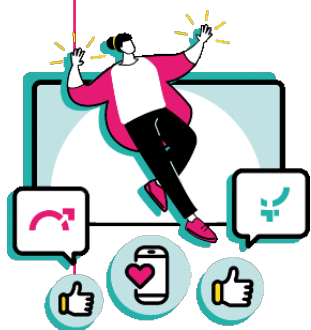
Decostruzione degli stereotipi di genere nei social media e negli influencer attraverso i meme

Obiettivi di apprendimento

- Comprendere i concetti di identità reale e virtuale
- Individuare gli stereotipi di genere nei media
- Comprendere le implicazioni positive e negative della condivisione di contenuti personali online attraverso la propria identità online
- Individuare gli stereotipi di genere nei media
- Creare prodotti mediali per decostruire gli stereotipi di genere nei media

Sommario dello Scenario di apprendimento

L'analisi critica si concentra sull'esplorazione del concetto di identità tra reale e virtuale in diversi contesti, dalla sfera personale dei giovani alle rappresentazioni degli influencer, e sull'identificazione di potenziali rappresentazioni stereotipate di genere. La produzione creativa e la valutazione tra pari dei meme mirano a smantellare le questioni di genere attraverso l'ironia e a promuovere l'autoriflessione sull'argomento.



Struttura dello Scenario di apprendimento

Introduzione

Domande agli studenti sulle loro esperienze personali.

Visione di video con testimonianze di giovani sulle loro esperienze sui

social media sul tema dell'identità. Discussione in aula sul tema della differenza tra identità reale e virtuale, riflessione condivisa.

Attività

1. Focus sul concetto di stereotipo e stereotipi di genere nei media; breve introduzione al mondo degli influencer; ricerca e selezione di immagini e video/reels di influencer
2. Presentazione del modello a 6 dimensioni di analisi critica della media education e di analisi media educativa delle immagini degli influencer
3. Sintesi condivisa degli stereotipi di genere individuati, riflessione su come decostruire tali stereotipi
4. Produzione creativa di meme per decostruire gli stereotipi (lavoro individuale o di gruppo da svolgere in autonomia)
5. Restituzione, valutazione (autonoma o tra pari) e feedback da parte dell'insegnante.

Conclusione

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

Per la riflessione può essere utilizzata anche una rubrica di (auto)valutazione delle competenze acquisite.

Autori/Collaboratori

Gianna Cappello, Paola Macaluso, Daniela Sortino, Salvatrice Rampulla.

Discipline

Lingua e letteratura, lingue straniere, storia, scienze sociali, tecnologia, educazione civica, media education

Contesto / Grado scolastico

Scuola secondaria di I grado, classe III

Scuola secondaria di II grado, classi I, II, III, IV

Durata

6 ore in classe o in modalità mista

Vuoi saperne di più sulla costruzione sociale del genere? Dai un'occhiata al [Modulo 2, Unità 2.1 La costruzione sociale del genere](#) del corso di formazione online eMerge



5 IL PROGETTO eMERGE

e-Media Education sulle Rappresentazioni di genere (eMERGE) è un progetto europeo, cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea, che si concentra sullo sviluppo di competenze di alfabetizzazione mediale per decostruire le rappresentazioni di genere e gli stereotipi nei media e nella cultura pop. I partner del consorzio sono Média Animation ASBL (Belgio), l'Università di Palermo (Italia), l'Athens Lifelong Learning Institute (Grecia) e Mediawise Society (Romania).

Il progetto mira a:

- sviluppare un approccio metodologico che consenta a ciascun insegnante di cercare e identificare le pratiche e i consumi dei media dei propri studenti, soprattutto provenienti da contesti diversi;
- promuovere le competenze di alfabetizzazione mediale (media literacy) degli insegnanti sulla rappresentazione di genere nella cultura pop attraverso un percorso di formazione su una piattaforma di e-learning ad accesso aperto;
- formare gli insegnanti sulla media education riguardo agli stereotipi di genere, adattabili alle pratiche mediali e culturali dei loro studenti;
- sensibilizzare sulle rappresentazioni di genere nei media e i loro effetti sulla cittadinanza;
- valorizzare la cittadinanza attiva all'interno delle comunità locali attraverso l'elaborazione e la valorizzazione della produzione dei media digitali degli studenti.

I risultati del progetto includono:

- un **kit di attività metodologiche** per consentire agli insegnanti e agli educatori di esplorare le pratiche mediali e culturali degli studenti;
- una **piattaforma di e-learning sulla media education** con un focus concreto sulle rappresentazioni di genere nei media e nella cultura pop;
- un **toolkit didattico di strumenti di media education** sulle questioni di genere nei media e nella cultura pop, adattabile a ogni contesto di apprendimento di diversità;
- una **guida online** per migliorare l'uguaglianza di genere a scuola;
- un **sito web ad accesso aperto** che presenta tutti i prodotti creati durante il progetto.

Per esplorare le sezioni sulla media education, registrati sulla [piattaforma eMERGE](#).



6 GLOSSARIO PER SCENARI DI APPRENDIMENTO

<p>Diagramma o modello di analisi a 6 dimensioni della media education</p>	<p>Un diagramma utilizzato per analizzare i media includendo categoria dei media, produttore, pubblico, tecnologia, lingue, rappresentazioni.</p>
<p>Avatar</p>	<p>Un'immagine animata che rappresenta una persona reale in mondi virtuali, giochi online, chat, ecc., che l'utente può personalizzare nell'aspetto, nelle caratteristiche, nelle abilità utili per agire nelle piattaforme digitali.</p>
<p>Analisi comparativa</p>	<p>Metodo di analisi per distinguere somiglianze e differenze fra informazioni o dati.</p>
<p>Crediti</p>	<p>Elenco delle persone che hanno contribuito alla realizzazione di un film o di un programma televisivo o radiofonico, presente all'inizio o alla fine dello stesso in una "sigla".</p>
<p>Denotazione</p>	<p>Il significato principale di una parola, esclusi i sentimenti o le idee che le persone potrebbero collegare ad essa.</p>
<p>Dice debrief (resoconto con i dadi)</p>	<p>Attività di valutazione finale mediante un dado da usare per rispondere a domande o completare attività.</p>

Digital Storytelling	Processo di raccontare storie da un punto di vista specifico, utilizzando applicazioni, software, strumenti informatici.
Nota conclusiva	Attività che si svolge alla fine di una lezione / formazione in cui i partecipanti devono scrivere qualcosa su ciò che hanno sperimentato durante la lezione, solitamente qualcosa di nuovo che hanno imparato.
Flash Card	Una carta con una parola o un'immagine utilizzata per aiutare gli studenti ad apprendere.
GIF	Immagine digitale, solitamente a colori, anche animata (da Graphics Interchange Format, formato di interscambio grafico).
Parola chiave	(Nel contesto digitale note anche come "parole chiave SEO", "frasi chiave" o "query di ricerca") Parole e frasi che gli utenti digitano nei motori di ricerca per trovare informazioni su un particolare argomento.
Attività rompi-ghiaccio	Attività o gioco utilizzato all'inizio di una lezione / formazione per riscaldare e far socializzare i partecipanti.
Insta Lie (Bugia su Instagram)	Rappresentazione intenzionalmente falsa della vita reale diffusa attraverso i social media.
Sguardo maschile	Le rappresentazioni delle donne sono spesso definite dal modo in cui gli uomini vedono le donne ("male gaze" in inglese).
Produzione mediale	Elaborato multimediale, per lo più narrativo, costituito da testi, audio, immagini, video, film, spot pubblicitari, ecc.

Meme	Idea, comportamento o stile che si trasmette da persona a persona all'interno di una cultura. Potrebbe essere rappresentato come un'immagine o un video ampiamente condiviso online (cd. virale), soprattutto sui social media.
Meme generator	Applicazione online che consente agli utenti di creare rapidamente e facilmente il proprio meme scegliendo immagini e testi da inserire.
Mind map	Rappresentazione visiva delle informazioni, un modo grafico utilizzato per rappresentare idee e concetti e la connessione tra loro.
Gioco online	Videogioco a cui gli utenti partecipano parzialmente o totalmente su qualche forma di rete di computer o che richiede una connessione a Internet per giocare.
QR code	Tipologia di codice a barre leggibile da uno scanner, da una app o tramite fotocamera dello smartphone, che rinvia a contenuti presenti online.
Screenshot	Immagine di ciò che viene mostrato sullo schermo di un computer, di un tablet o di un dispositivo digitale.
Sitografia	Elenco di siti Web, pagine o documenti online pertinenti rispetto a un tema.
Tag (Etichetta)	Collegamento a un profilo personale o a una pagina presente su una foto o un commento su un sito web o un social come Instagram o Facebook per contrassegnare le informazioni del computer da elaborare e rendere recuperabili.
Mondo virtuale	Ambiente simulato al computer progettato e condiviso dagli utenti che possono creare un avatar personale e simultaneamente e indipendentemente esplorare quel mondo, partecipare alle sue attività e comunicare fra di loro.

E-Media education alle rappresentazioni di genere nella cultura pop

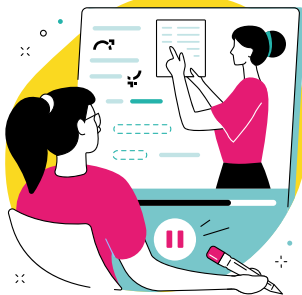
Risorse pedagogiche per l'istruzione secondaria

Grazie al coinvolgimento di 50 insegnanti e di poco più di 2000 studenti il progetto europeo eMerge - 'e-Media Education sulle rappresentazioni di genere, ha sviluppato risorse didattiche che supportano gli educatori

1. Comprendere meglio il rapporto dei loro studenti con i media e la cultura popolare
2. Decostruire con i loro studenti le rappresentazioni di genere e gli stereotipi radicati nelle loro pratiche mediatiche e nella cultura pop con cui interagiscono
3. Sostenere le capacità dei loro studenti per creare produzioni mediatiche alternative che esaminino criticamente rappresentazioni di genere problematiche
4. Sensibilizzare a una maggiore parità di genere nella comunità scolastica attraverso la produzione mediatica



Scopri le risorse aperte sul sito project-emerge.eu



Formarsi

Moduli di autoformazione online per sviluppare le competenze di alfabetizzazione mediatica degli insegnanti sulle questioni di genere nei media e nella cultura pop



Lasciarsi ispirare

Un approccio metodologico che consente di indagare e identificare le pratiche mediatiche degli studenti, qualunque sia il loro background

Scenari educativi che mobilitano le abilità di analisi e di produzione mediatica degli studenti sugli stereotipi di genere nei media



Implementare

Raccomandazioni strategiche illustrate con buone pratiche sulla media education per l'equità di genere a scuola

Risorse aperte disponibili in 5 lingue: inglese, francese, greco, italiano e rumeno
Co-finanziato dal Programma Erasmus+ dell'Unione Europea