

COMUNICARE CON LE IMMAGINI...

«Dimmelo bello (ancora)»

Sessione n° 07

🕒 360 min (3 incontri da due ore)

Contesto della sessione

I ragazzi e le ragazze cominciano ad affrontare il tema di come produrre video che esprimano un punto di vista, anche da condividere sui social network.

Obiettivo della sessione

- far emergere le risorse creative e le potenzialità degli adolescenti per fare esperienze concrete di comunicazione positiva e costruttiva
- di conoscere e condividere esperienze tra pari
- imparare l'uso di un nuovo software creativo

Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- di saper usare un software con un obiettivo comunicativo dato;
- di saper trarre dagli altri idee e risorse utili anche per sé.

Materiale necessario

- Aula pc con connessione a internet e - eventualmente - possibilità di usare cellulari.

Svolgimento

La produzione mediale è una tappa fondamentale del lavoro di educazione ai media perché permette di esprimersi e di condividere un lavoro step-by step. Come conclusione del lavoro proponiamo due modalità di produzione mediale:

1. Continuando a riflettere sul cyberbullismo: alla classe, suddivisa in coppie, viene proposto di riprendere in mano il cartellone dei post-it sul bullismo e cyberbullismo “Cosa non so, cosa vorrei sapere” e le ricerche realizzate a casa online ma anche le simulazioni di discussioni e dialoghi sui social precedentemente discusse. Nell’aula pc si comincia ad usare il software Powtoon per creare un breve video che possa raccontare il proprio punto di vista argomentando i contenuti che vengono ritenuti più significativi e rilevanti. Ogni gruppo mostra il proprio video animato e se ne discute insieme.
2. Realizzando un’esperienza di partecipazione civica: agli studenti viene proposto un uso costruttivo del proprio cellulare partendo dalle app di editing video e ritocco fotografico che già gli studenti sanno usare. La proposta è quella di esplorare il loro quartiere e i beni culturali del proprio territorio unendo le forze per costruire un racconto video accattivante, fresco, originale. La classe viene suddivisa in gruppi e parte una sfida: sfruttare la propria passione per il cellulare raccontando al meglio il proprio territorio.

Suggerimenti per la valutazione

Viene valutata la capacità degli studenti di apprendere un nuovo software e di saperlo usare con una finalità specifica.

- Suggerimenti di indicatore:
- tutti i gruppi devono aver prodotto l’animazione o il video rispettando un progetto iniziale e motivando le eventuali modifiche.



Si suggerisce all’insegnante di proporre agli studenti di cominciare a casa a testare il software Powtoon e di avvisare gli studenti che useranno i loro cellulari, se necessario. Il lavoro produttivo è lungo: noi lo abbiamo previsto in 3 incontri da 2 ore.



Ressources, liens utiles
<https://www.powtoon.com>

Questa scheda è stata formulata per studenti di scuola secondaria