LEARNING CARD

Racconti transmediali nella vita di tutti i giorni

Description	Questa attività intende favorire la comprensione da parte dei giovani delle diverse dimensioni delle narrative transmediali. Gli studenti dovrebbero interpretare e analizzare diversi contenuti (e il relativo contesto di produzione e di ricezione) provenienti da narrazioni transmediali. Dovrebbero esaminare criticamente le somiglianze e differenze tra i diversi testi che fanno parte della narrazione transmediale, inquadrandole in un contesto più ampio: la funzione delle industrie dei media. Questa valutazione critica dovrebbe portare alla creazione di un breve saggio, utilizzando qualsiasi supporto disponibile (testi scritti, foto, video, disegni, ecc.)
Tag	• Audio • Coding • Cosplay • Design • Photo • Video • Videogames • Writing
Skills	**PRODUZIONE** • Creare e modificare produzioni scritte • Creare e modificare produzioni audi • Creare e modificare disegni e rappresentazioni • Creare e modificare produzioni fotografiche • Creare e modificare produzioni audiovisive • Codificare software e costruire hardware • Creare e modificare videogiochi • Creare cosplay e costumi **MEDIA E TECNOLOGIA** • Riconoscere e descrivere **NARRATIVA ED ESTETICA** • Interpretare **IDEOLOGIA E VALORI** • Valutare e riflettere
Learning areas	• Arts • Foreign Languages • Learning Support Teacher • Mathematics • Physical Education • Professional Competences • Religion and Ethics • Sciences • Social Sciences • Technologies
Card language	• English • Spanish • Italian • Portuguese

Structure

Sessions	2
Duration	50’ (Variabile)
Number of participants	10-20 (massimo)
Age	• 14-16 • 17-18
Materials	• Matite, penne e carta • Computers, tablet o telefoni cellulari • Connessione Internet • Software e app per la creazione di contenuti • Cinque coppie di elementi delle narrative transmediali (le coppie dovrebbero essere diverse tra loro, le narrazioni possono essere diverse o uguali) • Strumenti di generazione di Quiz creator (e.g.: https://www.onlinequizcreator.com/pt/)

Process

Key questions	• Chi sono gli editori/produttori dei contenuti? • Dove sono stati prodotti i contenuti? • Chi sono gli autori delle storie? • Chi sono I personaggi? Sono gli stessi nei diversi testi? Se si, come sono stati descritti? • Quali strumenti media sono utilizzati per descrivere le storie?
Development	Questa attività inizia con una breve introduzione dell'insegnante, in cui presenta obiettivi e svolgimento dell'attività. Vengono introdotte almeno cinque coppie di elementi testuali provenienti dalle narrative transmediali. Ogni gruppo dovrebbe scegliere una coppia. Viene anche brevemente introdotto il concetto di narrativa transmediale. • Il primo lavoro con gli studenti riguarda la riflessione: gli studenti sono invitati a fare ricerche sulla coppia scelta (i suoi contenuti e contesti). Le domande generali presentate sopra sono progettate in modo che tutti possano vederle mentre svolgono le loro ricerche. Si sottolinea che più che risposte giuste o sbagliate, gli studenti dovrebbero sviluppare interpretazioni significative. (10') • Questa è la fase più rilevante dell'attività. Per 20 minuti, gli studenti ricercano e sviluppano approfondimenti critici sulla coppia del loro gruppo. Sono guidati dalle domande proiettate nella stanza e dall'insegnante, che aiuta ciascun gruppo a concentrare il proprio lavoro sugli obiettivi dell'attività. Gli studenti possono utilizzare qualsiasi tipo di elemento per svolgere la ricerca: i loro smartphone o computer, la biblioteca scolastica, ecc. (20`). • La produzione del saggio dovrebbe basarsi sulle conclusioni emerse dalla fase precedente. La fase di produzione è una sfida: gli studenti dovrebbero creare qualcosa - usando uno o più media - che traduca le opinioni dei gruppi. Il prodotto può essere qualcosa fatto a mano - un testo scritto, un disegno, ecc. - o creato digitalmente - un podcast, un video, una galleria fotografica - o entrambi. (20') • Ogni gruppo è invitato a presentare le loro creazioni, giustificando le loro scelte. I compagni di classe possono fare domande e dare prospettive diverse. L'insegnante è il moderatore della discussione, si occupa di mantenere il fuoco della discussione all'interno degli obiettivi dell'attività e promuovere un dibattito sano e produttivo. L'insegnante dovrebbe anche incoraggiare gli studenti a riflettere sulle proprie pratiche, tenendo presente il concetto di narrativa / narrazione transmediale (40'). • Alla fine, gli studenti sono invitati a partecipare a un gioco: un quiz sullo storytelling transmediale realizzato dall'insegnante. Quest'ultima attività aiuterà a valutare le conoscenze degli studenti. Il quiz non è un altro test, è un gioco usato per valutare l'acquisizione di conoscenze da parte degli alunni, ma anche per terminare l'attività in modo divertente (10').
Evaluation	Il quiz è lo strumento di valutazione, in quanto può essere usato per valutare la conoscenza degli studenti circa, ad esempio, il concetto di narrazione transmediale. Tuttavia, l'insegnante può anche considerare i contenuti creati, valutando gli studenti nello sviluppo del loro tema dal punto di vista argomentatativo e stilistico.
References for professors	• Wikipédia: Narrativa Transmídia (https://pt.wikipedia.org/wiki/Narrativa_transm%C3%ADdia) • *Media Education Guidance* by S. Pereira et al., DGE, 2014 (http://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ECidadania/Referenciais/media_education_guidance_dge_pt.pdf)
Author	Sara Pereira. Universidade do Minho (Portugal), sara.pereira@ics.uminho.pt Pedro Moura. Universidade do Minho (Portugal), pedromourarsp@gmail.com Joana Fillol. Universidade do Minho (Portugal), joanafillol@gmail.com