

LEARNING CARD

Alla ricerca del personaggio nascosto

Description Questa attività consentirà ai partecipanti di identificare i personaggi principali e secondari in un breve testo narrativo e di presentare la loro descrizione attraverso un'infografica.

Tag

- Book
- Graphic

Skills

PRODUZIONE

- Creare e modificare immagini e disegni
- Utilizzare strumenti di disegno e illustrazione

GESTIONE SOCIAL

- Collaborare
- Partecipare ai social media

NARRATIVA ED ESTETICA

- Interpretare
- Riconoscere e descrivere
- Confrontare

IDEOLOGIA E VALORI

- Valutare e riflettere
- Agire

Learning areas

- Foreign Languages
- Language

Card language

- English
- Spanish
- Italian

Structure

Sessions 2 (Variabile)

Duration 60' (Variabile)

Number of participants 10-30 participantl

Age

- 14-16

Materials

- Computer o telefoni cellulari ogni due o tre studenti
- Applicazioni per creare e modificare immagini e infografiche, esempi www.canva.com mindthegraph.com
- Database e repository di immagini e icone gratuiti
- Social network o altre piattaforme per condividere contenuti

Process

Key questions

- Chi è il personaggio?
- Che ruolo interpreta nella storia?
- Quanti anni ha? Qual è il suo genere? Qual è la sua nazionalità o origine? Quali altre caratteristiche generali conosciamo del personaggio?
- Cosa fa? Ha una professione o professione?
- Quali sono i suoi principali punti di forza e di debolezza? Quali altre qualità della sua personalità conosciamo?
- Cosa sappiamo del suo aspetto fisico? Cosa indossa?
- Con chi interagisce? Chi sono i suoi amici? Ha nemici o antagonisti?

Development

Gli studenti leggono la storia selezionata dall'insegnante.

L'attività può essere svolta una volta letto l'intero testo o quando gli studenti hanno raggiunto un punto in cui l'apice della storia è già stato raggiunto e tutti i personaggi sono già noti.

Suggerimento: svolgere l'attività su un romanzo poliziesco o una storia in cui il criminale deve essere scoperto. In questo caso è importante avvertire gli studenti di non leggere la risoluzione del mistero.

(Durata: variabile, in base all'estensione del testo. A seconda della decisione dell'insegnante, la storia può essere letta in precedenza in classe o a casa).

In classe l'insegnante identifica, insieme agli studenti, i personaggi principali e secondari di una storia. Ne scelgono uno insieme e lo descrivono, guidati dall'insegnante. Seguono le domande specifiche per delineare una descrizione del personaggio scelto. (15').

L'insegnante chiede agli studenti di pensare a come rappresentare graficamente alcune delle caratteristiche (o di tutte) del personaggio descritto. Queste idee vengono poi condivise. (15').

Esistono molti siti e applicazioni per creare infografiche. Gli studenti ne aprono uno. Se è la prima volta che la usano, può essere chiesto loro di rappresentare alcune delle idee condivise per il personaggio scelto. (15').

Ogni gruppo, formato da due o tre studenti, sviluppa una infografica di uno dei personaggi identificati (ad eccezione di quella scelta come esempio). Deve essere inclusa anche un'informazione falsa in queste infografiche.

Suggerimento: se l'attività in corso riguarda una detective story, l'infografica potrebbe essere un poster "WANTED". Agli studenti potrebbe essere chiesto di dichiarare perché pensano che questo personaggio sia il colpevole. (25').

Quando i gruppi finiscono, condividono le infografiche. Possono farlo su una piattaforma o su un social network che utilizzano normalmente.

Ad esempio, potrebbero creare un gruppo privato in Facebook per la classe o potrebbero utilizzare un gruppo WhatsApp. (5').

Ogni gruppo riceve un'infografica da un altro gruppo. Devono leggerlo e scoprire l'informazione falsa e giustificare la loro risposta.

Condividono i loro pensieri con il gruppo responsabile di quella infografica per verificare le informazioni e le loro deduzioni. (15').

Viene scelta una caratteristica in modo congiunto, così che gli studenti possano votare il personaggio che meglio incarna quella caratteristica.

Esempi: il personaggio più interessante, il più controverso, il più credibile, quello che identifico di più con ...

Si accede a un sito o ad una piattaforma, che consenta il conteggio dei voti online (esempio: <https://designer.voxvote.com>). Gli studenti votano.

Suggerimento: se l'attività si sta sviluppando quando gli studenti non hanno ancora finito di leggere la storia, il voto potrebbe essere sulle loro previsioni per il finale della storia. Esempi: quale personaggio raggiungerà i suoi obiettivi, quali personaggi sopravviveranno.

Se si tratta di un romanzo poliziesco, alle squadre viene chiesto chi pensano che sia il colpevole. Una volta risolto il mistero si può assegnare un premio ai vincitori. (10').

L'attività si conclude con una discussione di quali siano gli elementi importanti nella progettazione di una infografica e alla creazione ed identificazione della falsa informazione pensata da ogni gruppo. Gli studenti pensano a suggerimenti per migliorare la propria infografica. (15').

Evaluation

Le infografiche vengono mostrate in classe. Gli studenti valutano tutte le infografiche in base a criteri quali: coerenza tra la descrizione del personaggio nella storia e la sua rappresentazione utilizzando testo e immagini, chiarezza delle informazioni presentate, creatività, ecc.

References for professors

- - Siti per la creazione di infografiche (è necessario un account di posta elettronica per creare un account e iniziare a utilizzare il sito). www.canva.com; mindthegraph.com
- - Sito, applicazione o piattaforma che consente di votare, ad esempio: <https://designer.voxvote.com>

Author

Gabriela Rodríguez Bissio. Plan Ceibal (Uruguay), gabriela.rodbis@gmail.com
Cecilia Fernández Pena. Colegio de secundaria Elbio (Uruguay),
cfernandezpena@gmail.com
Natalia Correa, Universidad de la República (Uruguay), natalia.correa@fic.edu.uy
