

## LEARNING CARD

# Role-tweeting

**Description** L'obiettivo di questa attività è sviluppare profili di personaggi (storici, letterari, scientifici, ecc.) Nel social network Twitter con l'obiettivo di promuovere l'inter-apprendimento e il dibattito tra adolescenti.

---

**Tag**

- Audio
- Graphic
- Photo
- Social Media
- Twitter
- Video
- Writing

---

**Skills**

**PRODUZIONE**

- Creare e modificare produzioni scritte
- Utilizzare software e applicazioni di scrittura
- Creare e modificare produzioni fotografiche
- Utilizzare strumenti fotografici e di modifica

**GESTIONE DEI CONTENUTI**

- Cercare, selezionare e scaricare
- Gestire gli archivi di contenuti
- Gestire la diffusione e la condivisione dei contenuti

**GESTIONE SOCIAL**

- Partecipare ai social media
- Collaborare

**PRESTAZIONE**

- Giocare
- Agire

**NARRATIVA ED ESTETICA**

- Interpretare
- Confrontare
- Valutare e riflettere
- Agire

**IDEOLOGIA ED ETICA**

- Riconoscere e descrivere
- Valutare e riflettere
- Agire

**PREVENZIONE DEI RISCHI**

- Riconoscere e descrivere
- Agire

---

**Learning areas**

- Arts
- Foreign Languages
- Language
- Mathematics
- Religion and Ethics
- Sciences
- Social Sciences
- Technologies

---

- Card language**
- English
  - Spanish
  - Italian
- 

## Structure

---

<b>Sessions</b>	4 - 5 (Variabile)
<b>Duration</b>	55' (Variabile)
<b>Number of participants</b>	10-30 partecipanti
<b>Age</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 14-16</li><li>• 17-18</li></ul>
<b>Materials</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Telefono cellulare o computer</li><li>• Account Twitter</li></ul>

---

## Process

---

### Key questions

- Quali fonti saranno consultate per documentare un determinato personaggio?
- Saranno confrontate diverse fonti di informazione?
- Puoi usare il linguaggio di Twitter per costruire un personaggio?
- Come vengono presentate le informazioni su Twitter? Quali lingue possono essere utilizzate?
- Quali strategie di disseminazione possono essere realizzate per rendere visibile il personaggio? Come verranno gestite le informazioni?
- Quale interazione avrà luogo nel social network?

### Development

A seconda dell'argomento su cui lavorare in classe, l'insegnante assegna i ruoli dei personaggi con cui interagire o lascia che gli studenti scelgano dai parametri stabiliti per l'attività. L'insegnante stabilisce le regole dell'attività nella prima sessione: Lo studente deve studiare il personaggio assegnato il più possibile: background, tipo di linguaggio che usa, ragioni per cui è conosciuto, ecc.

Lo studente deve registrare questo processo di immersione nel personaggio in un diario (stampato o digitale).

L'attività premierà la partecipazione degli studenti, sia nello sviluppo dei propri tweet sia nell'interazione con gli altri personaggi (in questo senso è molto importante fare domande ad altri, confutare argomenti, ecc. ). (55'-110).

I personaggi saranno selezionati a seconda del soggetto: personaggi letterari e scrittori per le discipline di lingua e letteratura; personaggi storici per le scienze sociali; scienziati e tecnologi per le discipline Scienza / Tecnologia; Filosofi per le discipline di Etica / Filosofia, ecc.

Si raccomanda che gli utenti e le password dei profili siano controllati dall'insegnante per mettere la privacy come "privata", in modo che i messaggi possano essere visti solo tra i membri del gruppo.

L'insegnante promuove un argomento che gli studenti vogliono discutere e lo contrassegna come tag di Twitter (hashtag). È importante che gli studenti utilizzino l'hashtag quando scrivono i loro messaggi per poter controllare il contenuto. Ad esempio: se stiamo parlando del lavoro di Shakespeare e ogni studente rappresenta un personaggio, il tema può essere #lealtà o #amore

Se l'insegnante lo ritiene appropriato, i personaggi possono anche essere intervallati tra gli studenti nelle diverse sessioni.

(Durata: variabile, dipenderà dalle sessioni in cui si desidera lavorare e se si risponde ai messaggi al di fuori della classe).

In ogni sessione, verrà lanciato un tema diverso nell'hashtag. L'attività terminerà quando l'insegnante ritiene che l'argomento sia stato affrontato in modo compiuto o che non voglia più continuare a utilizzare questo tipo di attività in classe.

Si suggerisce agli studenti di fare una presentazione orale che riassume i loro migliori contributi (usando, per esempio, una timeline in Storify (110'-165').

### Evaluation

L'insegnante dovrebbe valutare:

- La qualità dell'argomentazione;
- L'uso di un linguaggio appropriato e adattato al personaggio (e al social network);
- Creatività (uso di lingue diverse);
- Qualità del lavoro di ricerca e documentazione sul personaggio (che sarà valutata sulla base del diario prodotto dallo studente).

### References for professors

- Esempi di giochi di ruolo con applicazioni e / o social network, in particolare con Twitter:

<https://vimeo.com/148435238>

<https://nosvemoslosjueves.wordpress.com/lista-de-cuentas/>

### Author

María José Establés. Universitat Pompeu Fabra-Barcelona (Spain),

[mariajose.estables@upf.edu](mailto:mariajose.estables@upf.edu)

Julio César Mateus. Universitat Pompeu Fabra-Barcelona (Spain), [julio.mateus@upf.edu](mailto:julio.mateus@upf.edu)