

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	<ul style="list-style-type: none">• 14-16• 17-18
Materials	<ul style="list-style-type: none">• 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 sì, 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 argomentativo 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