

4. Narrazione digitale: decodificazione dei linguaggi mediatici (testo, immagine, suono)

La prima parte di questo modulo didattico si occupa della conoscenza dei linguaggi mediatici e del valore aggiunto della MIL.

La seconda parte, il MILAB, prevede un approccio pratico ai vari linguaggi mediatici.

Alcune definizioni (si veda il glossario)

- Rappresentazioni
- Narrazione
- Forme narrative lunghe
- Forme narrative brevi
- Creatività

Sintesi

PARTE I Costruzione delle conoscenze

1. I linguaggi dei media nel passato
2. I linguaggi dei media nel mondo digitale
3. Caratteristiche di immagini e testi
4. Opportunità e rischi
5. Obiettivi didattici, competenze e valore aggiunto della MIL
6. Valutazione
7. Materiali formativi

PARTE II MILAB

- Attività fase 1
- Attività fase 2
- Attività fase 3

PARTE I (4 sessioni da 45 MIN)

1. Introduzione (20 MIN)

Prima dell'era digitale: dal testo in quanto tale, al testo come forma visiva

Dal testo in quanto tale...

- Finalità dell'informazione testuale: diffusione delle informazioni, organizzazione delle idee, archiviazione delle informazioni, indicizzazione delle informazioni (ad esempio biblioteche e media center)
- Elementi dell'informazione testuale: parole, glossari, paragrafi, titoli, stili...
- Tipi di media testuali: il testo si presenta sotto molteplici forme (libri, riviste, giornali, manifesti)

Suggerimento per l'insegnante:

Introdurre gli studenti alla ricerca bibliotecaria ed ai tipi di classificazione, norme e convenzioni per le citazioni (MLA, APA...)

...al testo come forma visiva

❖ Principali elementi di design del testo:

- carattere (font, dimensioni, stili...)
- alfabeti e numeri (caratteri speciali...)
- enfasi (grassetto, corsivo, titoli/sottotitoli...)
- layout (rapporto testo-immagine, margini, colonne, allineamento pagina...)
- link e hyperlink (bibliografie, note a piè di pagina, indici...)

Suggerimento per l'insegnante:

Chiedere agli studenti di analizzare il layout di un articolo di giornale o di confrontare gli stili di più giornali. Ad esempio, possono confrontare le prime pagine e i titoli in font come Helvetica vs. Times New Roman (online o utilizzando il programma di videoscrittura presente sul computer).

Molti degli elementi di design del testo sono pre-formattati nei software di videoscrittura ed è importante accennare agli studenti la storia che si cela dietro al software che stanno utilizzando.

➔ Le nuove forme narrative brevi convivono con le forme narrative lunghe

Questi cambiamenti influenzano la narrazione digitale, il modo in cui vengono create le notizie e la narrazione stessa. Il design, il layout e il formato dei media influisce sul modo in cui leggiamo e scriviamo. È importante comprendere le caratteristiche peculiari delle varie forme (design visivo, sonoro, testuale) e il loro potenziale narrativo comune (nei videogiochi, le serie, i film...). Oggi, la narrazione produce forme narrative lunghe (serie TV, saghe di libri, articoli di giornale, romanzi grafici...) e forme narrative brevi (tweet, post, "storie"...).

2. I linguaggi dei media nel mondo digitale (25 MIN)

Cosa c'è di nuovo nei linguaggi dei media digitali?

Gli elementi visivi prendono il sopravvento sul testo

In un mondo digitale, gli elementi visivi prendono il sopravvento sul testo, perché quest'ultimo viene visualizzato sugli schermi. Inoltre, molti elementi visivi sono sempre più integrati nel testo rispetto al passato.

Il testo viene utilizzato in forme narrative brevi nei blog, nei wiki, nella messaggistica online ed è integrato nelle piattaforme social media con immagini (fotografie) o immagini animate (filmati, video).

Le immagini e gli elementi visivi sono accessibili in modo indipendente, generando dei documenti non contenenti testo (ad esempio, si pensi alla funzione di ricerca “immagini” di Google”, oppure alla visualizzazione delle informazioni relative al meteo).

❖ **Principali elementi di design visivo**

- composizione (equilibrio, focus sul centro dell'interesse, on-frame/off-frame...)
- movimento (direzione, flusso visivo, posizionamento, posizione, andamento...)
- prospettiva (3D, 2D, rotazione...)
- ritmo (valore aggiunto di suono, musica, testo...)

I contenuti multimediali ricombinano testo, immagine e suono

Nel mondo digitale, il suono svolge un ruolo importante nella narrazione: podcast, videoclip, piattaforme di streaming musicali (Deezer, Spotify), videogiochi...

Esistono vari formati audio, come l'MP3 per la compressione e il trasferimento di file audio o WAV (Microsoft) per l'audio dei videogiochi. I servizi di streaming consentono l'accesso a tutti i tipi di stili e forme musicali (Spotify, YouTube...)

❖ **Principali elementi di design del suono:**

- Armonia, tonalità
- Effetti sonori (tutto quanto non sia dialogo o musica)
- Musica
- Mixaggio: combinazione di elementi sonori (equilibrio, ritmo)
- Montaggio del tempo e del ritmo (con o senza immagini)
- Transizioni (fading, silenzio/suono)

3. Caratteristiche dei linguaggi mediatici

❖ **Discussione: Caratteristiche dei linguaggi dei media secondo te (25 MIN)**

- Creare storie digitali e modificarle
- Diventare un “produttore” (ideare, mixare, remixare, creare playlist... anche da “amatore” o “semiprofessionista”)
- Caricare contenuti (mixare, remixare...)
- Contratto di condivisione + contratto di informazione (commenti, collaborare con gli altri)
- Piattaforme a finanziamento partecipativo (come Kickstarter, GoFundMe e Indiegogo)
- Essere consapevoli delle questioni legate ai diritti d'autore

Suggerimento per l'insegnante:

Incentrarsi su uno solo di questi argomenti.

Far visitare agli studenti una piattaforma come Patron.com, Koffee.com, per vedere come possono contribuire a finanziare i loro autori preferiti.

❖ **Forme ed esempi di linguaggi mediatici e narrazione digitale (20 MIN)**

- ⇒ videogiochi
- ⇒ infografica e visualizzazione dati
- ⇒ webcast e podcast

Suggerimento per l'insegnante:

Far presente agli studenti che utilizzare software peer-to-peer può rappresentare un rischio in termini di sicurezza per i loro computer, dato che spesso vengono diffusi virus all'interno di file musicali e immagini.

Riepilogo

- La fruizione di contenuti multimediali è sostanzialmente cambiata con l'avvento di internet. Le persone non hanno bisogno di comprare un intero CD, una serie tv o un libro, ma possono scegliere solo alcune parti, pagando separatamente (ad esempio, comprando singole canzoni piuttosto che un album su iTunes).
- Anche i modelli di business dell'industria editoriale e musicale sono cambiati, passando dall'acquisto all'abbonamento basato sullo streaming illimitato sulle piattaforme.
- Decodificare i complessi design multimediali è importante per comprendere la fabbrica dell'informazione ed i disordini informativi.
- La narrazione digitale (o *digital storytelling*) è la capacità di creare forme narrative lunghe e brevi usando i linguaggi dei media digitali, per trasmettere messaggi ad un pubblico di riferimento. Andando oltre la letteratura e le arti, essa è diventata uno strumento in molti settori, come la politica (per manipolare l'opinione) o la social advocacy (per richiamare l'attenzione su una causa).
- La narrazione digitale è in grado di mettere assieme le aspettative del contratto di condivisione (emotività, autenticità, vicinanza) con i requisiti del contratto di informazione (qualità, verifica della fonte, problem solving).

Sessione 3: 45 MIN

4. Opportunità e rischi dei linguaggi dei media (15 MIN)

❖ **Discussione:** Cosa sai del copyright?

Nel 1996, più di 100 Paesi hanno firmato due trattati dell'Organizzazione Mondiale per la Proprietà Intellettuale (OMPI) sulla proprietà intellettuale dei contenuti digitali.

➔ Nell'UE, la Direttiva sui diritti d'autore nell'era digitale è stata adottata nel 2019. Chi crea un contenuto, anche online, ha automaticamente il copyright su di esso, a meno che non vi rinunci.

➔ Negli Stati Uniti, l'"utilizzo corretto" del copyright consente la citazione di lunghi estratti, fatto salvo per finalità educative.

➔ I Creative Commons rappresentano una alternativa senza scopo di lucro al copyright completo (come gli *share-alike* - condividi allo stesso modo - in cui i contenuti possono essere gratuitamente utilizzati purché eventuali modifiche siano condivise con gli altri). Essi rappresentano una risposta all'avvento del contratto di condivisione con le piattaforme social media e alla sfera non commerciale (si veda il MD 1).

Vi sono delle considerazioni etiche da fare sulla questione del copyright, e in particolare sul plagio (data la facilità di combinare e ricombinare contenuti sulle piattaforme social media).

Suggerimento per l'insegnante:

È possibile iniziare esortando gli studenti a riflettere sul modo in cui essi usano le risorse online, per capire se sono al corrente dei problemi legati ai diritti d'autore. Porre l'accento sui rischi di plagio, dato che i software per individuare tali tentativi sono ormai diffusissimi nelle scuole e nelle università.

Risorse:

"L'artista che c'è in te", all'interno del manuale Il Web che Vogliamo (<http://www.webwewant.eu>) presenta varie attività che possono spingere i giovani ad analizzare la propria creatività e scoprire di più sul plagio, il copyright e tanto altro.

Risorse:

Quando dovrete pubblicare un progetto online, potrebbe essere utile chiedere ai vostri studenti di selezionare una licenza comune a loro scelta: <https://creativecommons.org> Il sito è tradotto in varie lingue.

❖ Opportunità e rischi (20 MIN)

Tutti dovrebbero fare attenzione ai contenuti illegali. Tali contenuti possono assumere varie forme, come la pedopornografia, la diffamazione e i discorsi d'odio contro le minoranze. Nei linguaggi dei media, essi si concretizzano in discorsi d'odio o nel "sexting", definito come l'atto di inviare contenuti sessualmente espliciti (spesso immagini e videomessaggi, tramite telefono, computer, webcam o altri dispositivi). Ciò ha conseguenze a livello legale, ma può avere effetti anche sulla reputazione e la presenza digitale (a causa dell'amplificazione sui social media).

I contenuti illegali possono mettere alla prova la libertà d'espressione e d'opinione: toccano il confine tra cosa e accettabile e cosa no in una società, cosa può essere o meno tollerato, ad esempio alcune forme di discorsi d'odio.

Suggerimento per l'insegnante:

Molti Paesi hanno attivato dei numeri d'emergenza per denunciare i contenuti illegali.

Risorse:

Nell'UE, INHOPE è una rete di numeri d'emergenza. I numeri d'emergenza collaborano con i provider di servizi internet (ISP) e con le forze dell'ordine per tenere sotto controllo i contenuti illegali.

❖ **Opportunità e rischi:**



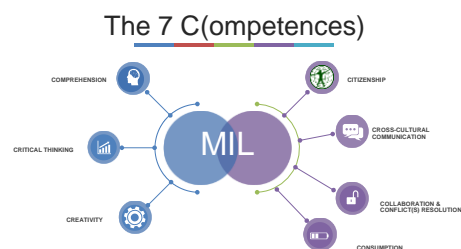
Costruzione delle capacità di pensiero critico degli studenti: AIR



5. Focus sulle **COMPETENZE DELLA COMPrensIONE E DELLA CREATIVITÀ (7C) (10 MIN)**

La creatività consente agli utenti di padroneggiare svariate competenze cognitive, dall'analisi delle fonti dei dati fino alla classificazione dei significati di testo/immagini/suoni e all'interpretazione delle informazioni.

Si tratta di abilità cognitive superiori che si basano sull'apprendimento attraverso il gioco e progetti autonomi.



Si vedano il glossario e l'introduzione

❖ **Divisione delle competenze MIL in categorie/indicatori per le **COMPETENZE DELLA COMPrensIONE E DELLA CREATIVITÀ****

Gli studenti dovrebbero essere in grado di:

- descrivere i codici e le convenzioni dei linguaggi dei media (testo, immagine, suono)
- capire il modo in cui sono organizzati i messaggi dei media e come diffondono contenuti
- scegliere il tipo di linguaggio e codici da utilizzare a scopo personale/collettivo
- descrivere come vengono prodotti e diffusi i linguaggi dei media
- produrre e valutare una narrazione multimediale creativa utilizzando i linguaggi dei media
- esaminare criticamente e determinare l'efficacia delle informazioni comunicate
- ricordare le scelte di copyright, utilizzo corretto e Creative Commons per quanto riguarda gli elaborati online

❖ **Valore aggiunto della MIL per i diritti umani**

⇒ libertà d'espressione

6. Valutazione (45 MIN)

Visitare un sito web di un giornale/rivista e chiedere agli studenti di valutare il testo, le immagini ed i principi di design (almeno 2) che riescono a individuare, seguendo la **tabella dei contenuti e design dei media sottostante** (da riutilizzare durante il MILAB)

Aree	Domanda	Valutazione dello studente: Descrivere e valutare la coerenza. Motivare la propria risposta.
PRINCIPI DI DESIGN		
Immagine	<i>Composizione?...</i>	
Suono	<i>Ritmo?...</i>	
Testo	<i>Enfasi sulle parole?</i>	
PUBBLICO E MESSAGGIO		
Creatore	<i>Chi ha scritto o creato questo messaggio?</i>	
Obiettivo	<i>Qual è il pubblico/comunità di riferimento?</i>	
Finalità	<i>Perché è stato realizzato?</i>	
Messaggio principale	<i>Qual è il messaggio principale?</i>	
Mezzo	<i>Quale mezzo è stato scelto? Quale piattaforma è stata usata?</i>	

7. Materiali di supporto didattico (si veda la sezione aggiuntiva ai Moduli Didattici)

- ⇒ Riferimenti ad altri materiali e risorse (kit formativo sui media UNESCO)
- ⇒ Link utili per animazione pedagogica
- ⇒ Glossario.
- ⇒ Software per l'integrazione della MIL nei risultati didattici (Risorse online per Paese)
https://docs.google.com/spreadsheets/d/10wxqYEe9O8GiSKo8kTjv8uQgpkOeHJp5_k0ytBcZsdU/edit?usp=sharing

PARTE II - MILAB (4 sessioni da 45 MIN, a seconda del tempo assegnato alla MIL)

Le attività MILAB sono strutturate in tre fasi (1-avvio; 2-consolidamento; e 3-approfondimento). Le tre fasi sono indicative: possono essere seguite come suggerito o utilizzate secondo un approccio di “collegamento” o modulare a seconda del tempo assegnato alla MIL e/o al livello di risultato desiderato.

Le fasi prevedono varie attività pedagogiche, come ad esempio: workshop, giochi di ruolo, esercizi scritti e giochi. Sperimentano vari formati multimediali, come i blog, i video e gli articoli web, al fine di formare le capacità di pensiero critico degli studenti (AIR).

ESPLORAZIONE DEL DESIGN MULTIMEDIALE E DELLA CREATIVITÀ

Contribuire alla presentazione multimediale/narrazione digitale (testo, elementi visivi, suoni) con script, storyboard e infografiche.

FASE 1 (15-16):

COMPRENDERE IL SUONO E LA NARRAZIONE

❖ Analisi del suono e della narrazione (45 MIN)

Videoclip su YouTube (l'MTV dell'era digitale, slogan: “Broadcast yourself” - Trasmetti te stesso)

Riunire gli studenti in piccoli gruppi. Chiedergli di scegliere un video musicale di loro gradimento e di riempire gli elementi chiave della tabella relativi al contenuto e al design sonoro:

- ✓ finalità dell'informazione sonora
- ✓ elementi dell'informazione sonora
- ✓ elementi visivi associati
- ✓ commenti associati (coinvolgimento, valutazione, mi piace...)
- ✓ questioni legate ai diritti d'autore

Suggerimento per l'insegnante:

YouTube è un sito globale predefinito per la condivisione di musica tra giovani. In via alternativa, chiedere agli studenti di utilizzare Bandcamp, SoundCloud, Deezer o Spotify.

❖ Analisi del suono e narrazione (continuazione) (2 X 45 MIN)

Gli studenti, sempre in piccoli gruppi, continuano ad esaminare i videoclip scelti.

Raccogliere quante più informazioni possibili sulla canzone scelta, in particolare gli utilizzi della narrazione per la “social advocacy”.

Esempi di risorse:

“Apes**t”, The Carters (2018) <https://www.youtube.com/watch?v=kbMqWXnpXcA>

“Born this Way”, Lady Gaga (2011) www.youtube.com/watch?v=wV1FrqwZyKw

“God’s Plan”, Drake (2018) <https://www.youtube.com/watch?v=xpVfcZ0ZcFM>

“This is America”, Childish Gambino (2018) www.youtube.com/watch?v=VYOjWnS4cMY

“Lemonade”, Beyonce

❖ **Valutazione e commento (45 MIN)**

Ascoltare dei brani musicali degli anni '60 come “We Shall Overcome” (Pete Seeger o Joan Baez, 1963) o “Blowin’ in the Wind” (Bob Dylan, 1963). Spiegare che fanno parte del cosiddetto “rock politicizzato” che utilizzava la musica come narrazione per la controcultura. Discutere di come tali brani siano una denuncia alla guerra del Vietnam e richiedano diritti civili.

Oppure:

Selezionare un esempio di musica politicamente impegnata del tuo Paese e presentarlo ai compagni.

FASE 2 (16-17):

APPROFONDIMENTO SULLE INFOGRAFICHE E LE INTERFACCE

❖ **Analisi visiva e narrazione (45 MIN)**

MEME: PEPE THE FROG (PEPE LA RANA)

Riunire gli studenti in piccoli gruppi e analizzare il famoso meme: Pepe the frog (l'avatar metropolitano di Kermit la rana, creato da Matt Furie). Consultare l'archivio dei meme: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Pepe_the_Frog

Osservarne: le origini (fumetto per adolescenti); i vari avatar (Trumpepe); l'uso del meme in politica (ad es., durante le elezioni).

Aiutare gli studenti a discutere delle seguenti idee applicate a Pepe:

- ✓ **finalità** delle informazioni visive: attirare l'attenzione, sintetizzare vari punti, creare nuovi significati, aiutare a memorizzare...
- ✓ **elementi** delle informazioni visive: righe, contrasto, aspetto, colore, forma, volume e spessore, 2D o 3D...
- ✓ **tipi** di mezzi visivi per i meme: immagini ferme, immagini animate, diagramma infografico, strisce di fumetti...
- ✓ questioni legate ai **diritti d'autore**: Matt Furie (ha fatto causa per violazione di copyright e ha tentato di “uccidere” il suo personaggio)

❖ **Analisi visiva e narrazione, continuazione (45 MIN)**

MEME: ARCHIVIO DEI MEME

- Focus sui meme in generale, al di là dell'esempio specifico di Pepe the frog.
- Esplorare simili materiali online per fare altri paragoni: ad esempio, cercare altri archivi di meme su politici locali ed analizzare la loro efficacia visiva.

❖ **Realizzazione di infografiche (continuazione) (45 MIN)**

MEME: CAMPAGNA DI SENSIBILIZZAZIONE

TEAM DI STUDIO (2 O 3 PERSONE)

- Individuare un argomento con implicazioni sociali, etiche o politiche (nell'ambito della MIL), ad esempio l'impronta digitale, il divario digitale, gli stereotipi o il cyberbullismo
- Creare un meme per una campagna locale (contro il cyberbullismo, a favore dell'ambiente...)
- Scegliere uno strumento per la sua pubblicazione
- Mettere assieme gli elementi in modo visivo, utilizzando alcuni principi di design visivo (riutilizzare un meme all'occorrenza) e le infografiche disponibili (statistiche, grafici...)
- Pubblicarlo (se vi va)

❖ Valutazione e commento (45 MIN)

Chiedere agli studenti di valutare il proprio progetto in base alla tabella dei contenuti e design dei media:

Aree	Domanda	Valutazione dello studente: Descrivere e valutare la coerenza. Motivare la propria risposta.
PRINCIPI DI DESIGN		
Immagine	<i>Composizione</i>	
Suono	<i>Ritmo?</i>	
Testo	<i>Enfasi sulle parole</i>	
PUBBLICO E MESSAGGIO		
Creatore	<i>Chi ha scritto o creato questo messaggio?</i>	
Obiettivo	<i>Qual è il pubblico/comunità di riferimento?</i>	
Finalità	<i>Perché è stato realizzato?</i>	
Messaggio principale	<i>Qual è il messaggio principale?</i>	
Mezzo	<i>Quale mezzo è stato scelto? Quale piattaforma è stata usata?</i>	

FASE 3 (18-19):

CREARE UNA NARRAZIONE MULTIMEDIALE SOSTENIBILE

❖ Produzione multimediale sui social media (45 MIN)

Usare il cellulare per registrare e scambiare video sugli aspetti culturali del Paese degli studenti (scene musicali, scene teatrali, mostre...).

Affrontare i temi del corretto utilizzo, delle autorizzazioni e dei riconoscimenti (foto, video)

❖ Produzione multimediale sui social media (continuazione) (45 MIN)

Una volta creata la "storia" (su Instagram, Snapchat...), far riflettere gli studenti sulla tabella dei contenuti e design dei media:

- ✓ finalità dell'informazione multimediale
- ✓ elementi dell'informazione multimediale
- ✓ tipi di narrazione multimediale: diretta Facebook, storie di Snapchat...
- ✓ questioni legate ai diritti d'autore

❖ **Produzione multimediale sui social media (continuazione) (45 MIN)**

Gli studenti analizzano nuovamente la propria “storia” in base ai commenti degli altri sulla tabella dei contenuti e design dei media

Pubblicare la “storia”, qualora gli studenti siano d'accordo

Ove possibile, approfondire i commenti ed i mi piace

Suggerimento per l'insegnante:

Invitare gli studenti a creare attività interattive (quiz, sondaggi...) tramite software e siti web come Quia <quia.com/web>. È possibile creare delle storie interattive con giochi di simulazione come Active Worlds o Sim City.

❖ **Valutazione e commento (45 MIN)**

Far scrivere agli studenti dei brevi saggi di riflessione e valutazione sull'efficacia della propria “storia”. Possono utilizzare la tabella dei contenuti e design dei media per focalizzarsi sugli elementi a loro avviso più importanti.