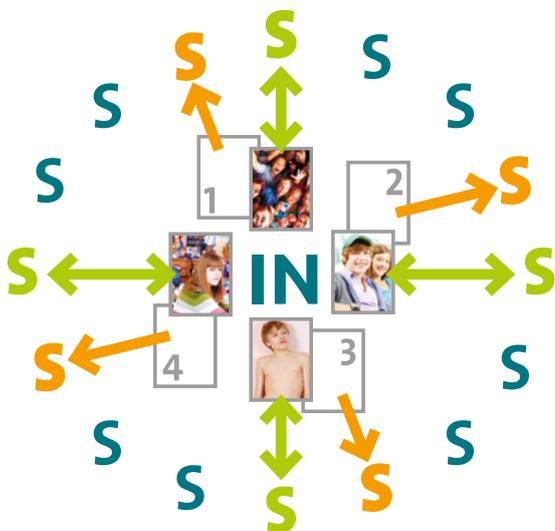


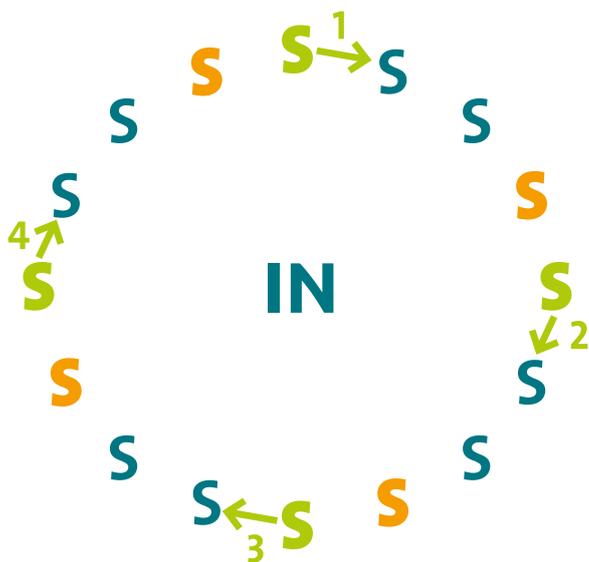


- Tema** > La descrizione di un'immagine cambia quando la si riporta ad altri.
- Compito** > Le descrizioni di quattro immagini sono trasmesse tra le allieve e gli allievi del gruppo classe mediante il «gioco del telefono».
- Competenze** > Le scolare e gli scolari sono consapevoli del fatto che una fotografia può essere interpretata in maniera diversa e che ciò può far nascere pettegolezzi e dicerie.
> Competenze specifiche secondo il Piano di studio 21: MI.1.1.d, MI.1.1.e, MI.1.2.f, ERC.5.1.a, ERC.5.4.d
- Svolgimento** > Scolare e scolari sono disposti in cerchio.
> «Gioco del telefono» con immagini e descrizione (per la descrizione, vedi pagina 2)
> Paragonare le foto con le descrizioni e discutere su ciò che è successo.
- Tempo** > 20 minuti
- Materiale** > Quattro immagini (vedi pagina 3)
> Un foglio per appunti per ogni foto
- Commento** «Un'immagine dice più di mille parole». Una foto suscita impressioni ed emozioni. Quando trasmettiamo a voce un'informazione, facciamo inconsapevolmente delle scelte, tralasciando magari alcuni particolari. A guidarci in questa selezione c'è spesso l'esperienza personale.
- > Le foto di una festiciola hanno un effetto diverso da quello desiderato. Se una persona sull'immagine si trova in compagnia di amici che stanno bevendo, l'osservatore esterno sarà indotto a credere che tutti siano dei bevitori.
- > Una foto, pubblicata per esempio su Facebook o Instagram, su cui si vedono una ragazza e un ragazzo non significa necessariamente che i due siano una coppia. Potrebbero essere semplicemente fratelli o amici.
- > La foto di un ragazzo a dorso nudo ci può indurre a credere che il giovane sia completamente nudo. L'ambiguità della foto viene accentuata dall'espressione del viso.
- > L'ambiente in cui è stata scattata la fotografia ha una grande importanza. La stanza in cui si trova la ragazza non deve essere necessariamente la sua. La stanza sembra in disordine e immersa nel caos.
- Conclusione** > Pensaci bene prima di pubblicare una foto, perché le chiacchiere si diffondono in fretta.

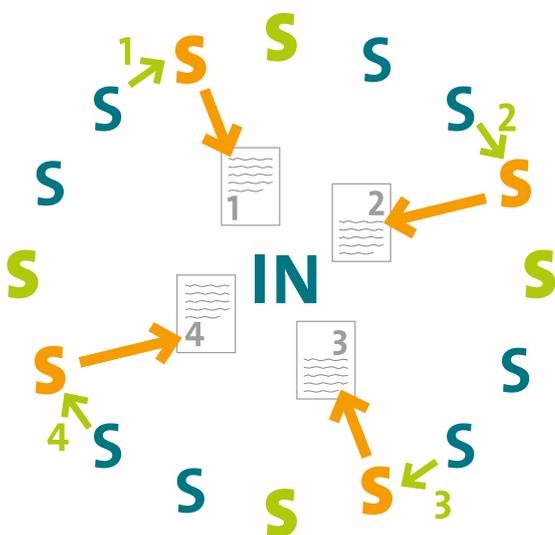


Descrizione del gioco

1. Le scolare e gli scolari formano un cerchio, disponendosi a una certa distanza l'una dall'altro, oppure si distribuiscono lungo le pareti dell'aula.
2. L'insegnante si trova in mezzo al cerchio o all'aula e sceglie quattro allieve/i (uno per quarto di cerchio o parete). Questi raggiungono il docente in mezzo al cerchio e ricevono una foto. Senza che le compagne e i compagni la vedano, memorizzano i dettagli dell'immagine. Poi riconsegnano la foto all'insegnante e ritornano al loro posto nel cerchio. La compagna, il compagno sulla destra di chi è entrato nel cerchio riceve un foglio bianco dall'insegnante.



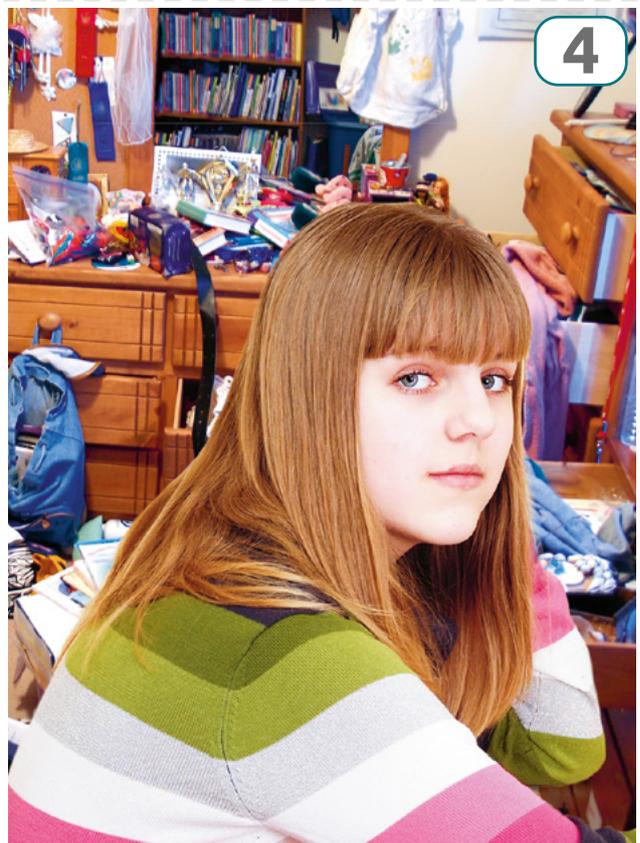
3. Le quattro allieve, i quattro allievi sussurrano contemporaneamente la descrizione della foto, possibilmente dettagliata, nell'orecchio della compagna o del compagno sulla loro sinistra e poi ritornano al loro posto. Tutti gli altri mettono le mani sulle orecchie per non sentire. Chi ha appena sentito la descrizione, la trasmette all'allievo o all'allieva sulla sua sinistra.



4. Quando la descrizione è stata trasmessa a tutti i membri del cerchio, l'ultima scolaro o l'ultimo scolaro scrive l'informazione sul foglio e la mette in mezzo al cerchio.
5. Ora tutti si riuniscono nel centro del cerchio attorno all'annotazione. L'insegnante mette accanto alla descrizione la fotografia corrispondente.
6. Se c'è ancora del tempo a disposizione, vengono discusse e paragonate alcune o tutte le descrizioni delle singole fotografie:
 - Quali informazioni dell'immagine sono state tralasciate/ evidenziate?
 - Perché la descrizione dell'immagine è stata modificata?
 - Quali informazioni sono ancora corrette rispetto all'immagine?



Copia modello



Fonte delle fotografie: © dreamstime.com

