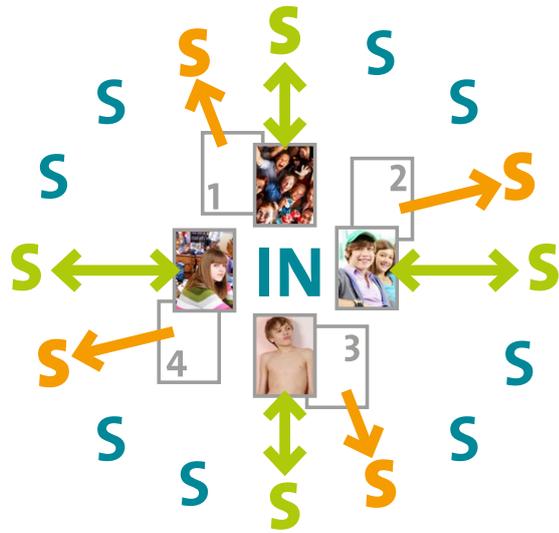




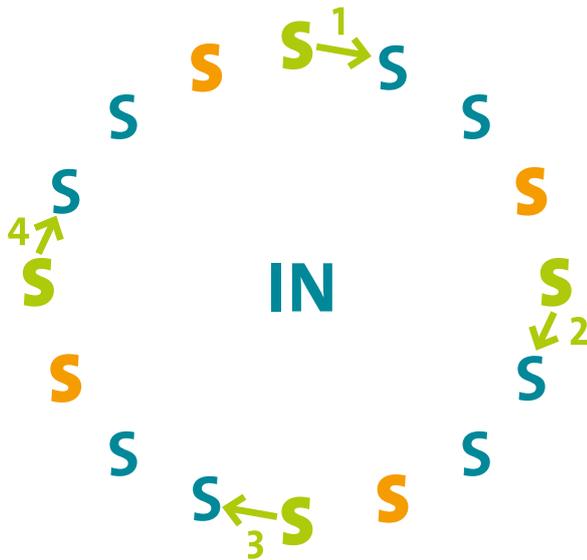
- Tema** > L'informazione su un'immagine cambia attraverso la trasmissione orale.
- Compito** > Le descrizioni di quattro immagini sono trasmesse tra le allieve e gli allievi del gruppo classe mediante il «gioco del telefono».
- Obiettivo** > Le scolare e gli scolari sono consapevoli del fatto che le diverse interpretazioni delle immagini fanno nascere tanti pettegolezzi e dicerie.
- Svolgimento** > Scolare e scolari sono disposti in cerchio.
> «Gioco del telefono» con immagini e descrizione (per la descrizione, vedi retro del foglio)
> Paragonare le foto con le descrizioni e riflettere
- Tempo necessario** > 20 minuti
- Materiale** > Quattro immagini (vedi NM | MS3 | B | 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, la sottoponiamo inconsciamente a delle scelte, a un'interpretazione personale, tralasciando magari alcuni particolari. A guidarci in questa selezione c'è spesso l'esperienza personale.
- Foto 1** > 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 consumatori di bevande alcoliche.
- Foto 2** > 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.
- Foto 3** > 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.
- Foto 4** > 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.



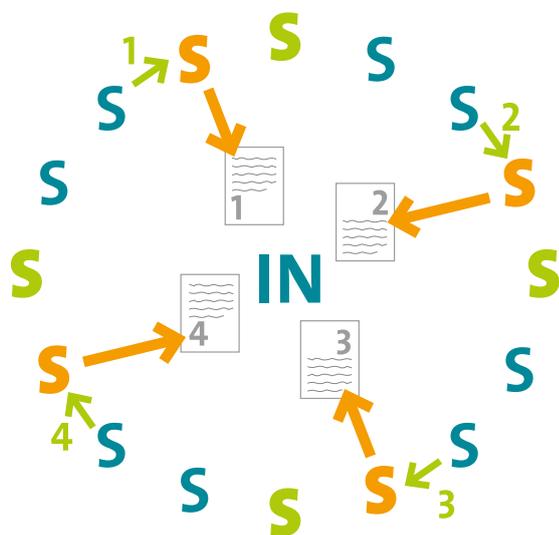


Descrizione del gioco

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 scolara 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?

