

## Scenario di apprendimento 8 - Genere e identità in un museo virtuale

Informazioni sullo scenario di apprendimento	
<b>Titolo</b>	Genere e identità in un museo virtuale
<b>Età</b>	12-14 anni
<b>Durata</b>	90 minuti (da svolgere in due sessioni)
<b>Temi di informatica</b>	Creatività digitale, Interazione tra computer e esseri umani
<b>Discipline coinvolte</b>	Educazione civica, tecnologia, arte
<b>Obiettivi di apprendimento</b>	<p>Al termine di questa attività le e gli studenti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• condurre delle ricerche e analizzare i diversi contributi dati dalle persone di generi diversi in vari campi;</li> <li>• usare gli strumenti digitali per creare una mostra virtuale inclusiva;</li> <li>• sviluppare e presentare la loro mostra per condividere le loro conoscenze sull'identità di genere in formato interattivo.</li> </ul>
Descrizione dello scenario	
<b>Contesto</b>	<p>Desideri aiutare la tua classe a comprendere in che modo persone di genere e di provenienza di genere abbiano dato dei contributi decisivi nel campo delle scienze, della tecnologia, delle arti e dello sport. Grazie a questo progetto, le e gli studenti creeranno un museo virtuale con opere che rappresentano queste figure. Condurranno una ricerca, selezioneranno delle immagini, creeranno delle didascalie e progetteranno un museo virtuale interattiva. Il progetto aiuterà le e gli studenti a riflettere in maniera critica sulle rappresentazioni di genere e acquisiranno delle competenze creative nel campo del digitale. <i>Che cosa puoi fare per incoraggiare le e gli studenti a creare delle risorse inclusive ed esaustive per le loro compagne e i loro compagni?</i></p>
<b>Strumenti (digitali)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computer e tablet con accesso a Internet</li> <li>• Strumenti digitali per la creazione dei musei e delle presentazioni virtuali (ad es., Google Slides, Padlet, Canva, o Wakelet)</li> <li>• Accesso a risorse online per condurre delle ricerche su figure storiche o contemporanee</li> </ul>

<p><b>Attività</b></p>	<p><b>Fase 1 (20 minuti): Introduzione alle rappresentazioni di genere</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discussione iniziale: Comincia con una discussione aperta nel corso della quale le e gli studenti potranno riflettere sul concetto di identità di genere. Ricorda che il genere è uno spettro e che abbraccia le esperienze di uomini, donne e persone non binarie o che si riconoscono in altre identità.</li> <li>• Esempi e fonti di ispirazione: condividi una presentazione su persone con una diversa identità di genere che hanno dato un contributo significativo a diversi ambiti. Tra gli esempi ricordiamo Frida Kahlo (arte), Alan Turing (informatica), Katherine Johnson (scienze), Megan Rapinoe (sport) e Marsha P. Johnson (attivismo). Parla dei traguardi e delle sfide che hanno affrontato a causa della loro identità di genere.</li> <li>• Panoramica del progetto: Spiega alle e agli studenti che lavoreranno per creare un museo virtuale su “Genere e identità,” andando alla ricerca di figure importanti e progettando una mostra interattiva. Sottolinea il carattere inclusivo del loro lavoro.</li> </ul> <p><b>Fase 2 (40 minuti): Ricerca e creazione di contenuti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Organizzazione di gruppo:</b> Forma dei gruppi di studenti e assegna loro una delle seguenti categorie: scienza, arte, tecnologia, sport o attivismo. Ogni gruppo selezionerà 2-3 figure da approfondire e che dovranno rappresentare persone diverse per identità di genere.</li> <li>• <b>Ricerca guidata:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Incoraggia le e gli studenti a usare fonti affidabili, come siti educative o enciclopedie digitali. Fornisci loro un elenco di figure o di piattaforme da cui trarre spunto.</li> <li>○ Le e gli studenti dovranno raccogliere le seguenti informazioni per ciascuna figura: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ una breve biografia;</li> <li>▪ traguardi e contributi chiave;</li> <li>▪ sfide affrontate per via del loro genere o delle loro origini;</li> <li>▪ immagini come foto, ritratti o opere d’arte.</li> </ul> </li> <li>○ Insegna alle e agli studenti a servirsi di un linguaggio rispettoso e inclusivo per le loro didascalie.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Fase 3 (20 minuti): Progettare il museo virtuale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usando gli strumenti digitali: presenta alle e agli studenti strumenti come Google Slides, Padlet, Canva o Wakelet. Fa’ loro vedere alcune funzioni elementari</li> </ul>
------------------------	---

	<p>come aggiungere delle immagini, modificare i testi e creare degli elementi interattivi (ad es., link interattivi, video).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creare la mostra: ogni gruppo dovrà creare la propria mostra: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ sistemando i frutti della propria ricerca in una cornice interessante e visivamente appagante;</li> <li>○ inserendo le didascalie per sottolineare il valore del contributo di ciascuna figura;</li> <li>○ aggiungendo degli elementi interattivi, come una sezione “Lo sapevate?”, o degli elementi multimediali (ad es., clip audio o video).</li> </ul> </li> <li>• Attenzione per l’inclusività: incoraggia i gruppi a fare in modo che i loro progetti siano accessibili e inclusivi, tenendo conto anche di aspetti come la leggibilità e la resa grafica dei contenuti.</li> </ul> <p><b>Fase 4 (10 minuti): presentazione e riflessione</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Presentazione di gruppo:</b> ogni gruppo presenta la propria mostra virtuale alla classe. Le e gli studenti spiegheranno le loro scelte, sottolineeranno gli spunti chiave e parleranno di ciò che hanno imparato riguardo ai contributi dati alla società da persone con una diversa identità di genere.</li> <li>• <b>Feedback della classe:</b> Permetti alla classe di porre domande e di fare delle critiche costruttive dando, ad esempio, dei suggerimenti volti a migliorare il carattere inclusivo o l’aspetto interattivo dei progetti presentati.</li> <li>• <b>Riflessione:</b> concludi l’attività con una breve discussione sull’importanza della rappresentazione e su come il riconoscimento delle diverse identità di genere aiuti a promuovere l’inclusione all’interno della società.</li> </ul>
--	--

<b>Ruolo di studenti e insegnanti</b>	<b>Insegnanti:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• moderano le discussioni e aiutano le e gli studenti a comprendere il valore delle identità di genere all'interno della società;</li> <li>• aiutano le e gli studenti a condurre delle ricerche e a usare gli strumenti digitali in maniera efficace;</li> <li>• monitorano i progressi compiuti dai gruppi per garantire il rispetto e un'adeguata rappresentazione di tutte le figure.</li> </ul> <b>Studenti:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• collaborano per condurre delle ricerche sulle figure da inserire nella mostra;</li> <li>• esercitano la capacità di pensiero critico analizzando in che modo i traguardi individuali siano influenzati dal contesto e dagli elementi identitari;</li> <li>• si assumono la responsabilità di far sì che i loro lavori siano inclusivi, coinvolgenti e interessanti.</li> </ul>
<b>Valutazione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Qualità della ricerca: inclusività e precisione dei contenuti, rappresentazione di genere improntata alla diversità, linguaggio rispettoso.</li> <li>• Aspetto della mostra: creatività, chiarezza e inclusività della presentazione, in grado di migliorare l'esperienza di chi fruisce della mostra.</li> <li>• Presentazione: coinvolgimento e capacità di esprimere in maniera chiara le proprie idee sull'identità e l'inclusione, che dimostrano una profonda conoscenza dell'argomento.</li> <li>• Partecipazione: collaborazione e contributi dati al gruppo, capacità di garantire la partecipazione e l'efficacia del lavoro svolto insieme.</li> </ul>
<b>Integrazione del modello TINKER</b>	
<b>In che modo l'attività si ricollega al modello dell'apprendimento autentico?</b>	<p>L'attività incarna i principi dell'apprendimento autentico perché aiuta le e gli studenti ad avvicinarsi a problemi reali legati alla rappresentazione dei generi e dell'identità all'interno della società. Creando una mostra digitale, le e gli studenti diventano curatrici e curatori dei musei, artiste e artisti o storiche e storici, applicando conoscenze interdisciplinari in un contesto significativo. Conducono una ricerca per comprendere le diverse identità di genere e il contributo dato da persone di genere non conforme a diversi ambiti, il che riflette il lavoro svolto spesso in ambito educativo e curatoriale. Il progetto non solo richiede un'eccellente capacità di pensiero critico, ma permette alle e agli studenti di acquisire delle competenze digitali fondamentali necessarie per progettare una mostra interattiva. L'attività promuove una maggiore consapevolezza e fornisce alle e agli</p>

	<p>studenti gli strumenti per creare dei contenuti sull'inclusività. Tutto ciò rende autentica questa esperienza di apprendimento.</p>
<p><b>In che modo si garantisce l'inclusività di genere?</b></p>	<p>L'attività promuove l'inclusione di genere poiché è incentrata sulla rappresentazione delle diverse identità di genere e tenta di porre l'accento sull'importanza della partecipazione di ogni studente. Il progetto incoraggia la classe ad andare alla scoperta dello spettro delle varie esperienze di genere, incluse le identità non binarie, transgender e gender-fluid, assieme a quelle maschili e femminili. I compiti nell'ambito della ricerca, della rappresentazione grafica e dell'esposizione sono assegnati in modo da evitare di confermare gli stereotipi di genere, pertanto l'attività garantisce il coinvolgimento di tutte le e tutti gli studenti, a prescindere dal loro genere. I contenuti ricercati e presentati sono incentrati su figure che hanno dato un contributo prezioso alla società, mettendo in discussione le norme di genere ed esaltando la necessità dell'inclusività. Questo approccio non solo sensibilizza in merito alla diversità di genere, ma promuove anche la creazione di un ambiente all'interno del quale ogni studente possa dare il proprio contributo e comprendere l'importanza di una rappresentazione inclusiva.</p>
<p><b>Accorgimenti per l'adeguamento dell'attività alle competenze delle e degli studenti</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Livello principiante:</b> fornisci un elenco di figure su cui condurre la ricerca e dei modelli preimpostati per la mostra virtuale allo scopo di semplificare il processo di progettazione.</li> <li>• <b>Livello avanzato:</b> sfida le e gli studenti a inserire alcuni elementi multimediali (ad es., clip audio e video) e chiedi loro di aggiungere ulteriori informazioni in merito a come si è evoluto l'atteggiamento nei confronti dell'identità di genere all'interno della società.</li> </ul>