



Lesson Plan

Piano Didattico

Tema della lezione

Traduzione ed interpretazione dei codici

Fenomeno

Come comunichiamo nel mondo digitale e interculturale? Come decifriamo simboli, linguaggi e segnali tra tecnologia, società e cultura?

Nella vita quotidiana, siamo costantemente immersi in sistemi di comunicazione che utilizzano codici diversi: linguaggi verbali, simboli visivi, segnali gestuali, sistemi digitali e riferimenti culturali impliciti. Dai messaggi scritti alle emoji, dai segnali stradali ai meme, dai codici binari alle espressioni idiomatiche, comunichiamo attraverso convenzioni che devono essere riconosciute, interpretate e spesso tradotte.

In un mondo sempre più interconnesso e multiculturale, comprendere come funzionano i codici comunicativi, e soprattutto come possono essere fraintesi, diventa una competenza fondamentale per la cittadinanza attiva, la partecipazione democratica e l'inclusione. L'alfabetizzazione ai codici non riguarda solo il linguaggio, ma coinvolge la tecnologia, l'arte, la storia e la vita sociale. Tradurre un codice, oggi, significa entrare nel punto di vista dell'altro, riconoscere le regole implicite della comunicazione e imparare a costruire ponti, non solo messaggi.

Questo fenomeno reale fornisce un contesto autentico e stimolante per attivare la riflessione interdisciplinare e il lavoro cooperativo, attraverso esperienze concrete di decodifica, confronto tra sistemi simbolici e consapevolezza interculturale.

Livello d'istruzione

Studenti di età 13-18 anni

Obiettivi di apprendimento

- Riconoscere e classificare i codici di comunicazione usati nella vita quotidiana (verbali, visivi, digitali, culturali);
- Comprendere la funzione dei codici nella trasmissione di significati in contesti diversi (storico, linguistico, sociale, tecnologico);
- Analizzare criticamente messaggi codificati, individuando possibili fraintendimenti dovuti a fattori culturali o linguistici;
- Sperimentare attività di decodifica e traduzione, applicando strumenti e conoscenze provenienti da più ambiti disciplinari (es. interpretare un messaggio in codice binario, analizzare un simbolo artistico, tradurre un gesto culturale);
- Promuovere il rispetto e l'inclusione attraverso la comprensione dei codici altrui e la consapevolezza dei propri.

Risultati di apprendimento attesi

Al termine della lezione, gli studenti saranno in grado di riconoscere e distinguere diversi tipi di codici (visivi, linguistici, digitali e culturali) spiegandone significato e funzione attraverso il lessico specifico di più discipline.

Saranno applicare conoscenze integrate per decifrare messaggi complessi, collaborando in gruppo e combinando competenze informatiche, linguistiche e culturali. Dimostreranno inoltre la capacità di riflettere criticamente sul ruolo dei codici nella comunicazione e nella società contemporanea, evidenziando l'importanza dell'inclusione, dell'accessibilità e della consapevolezza interculturale.

Discipline Integrate	• <u>Materie STEAM</u>: codici informatici, linguaggi di programmazione, crittografia, codifica dei dati. • <u>Lingue e cultura</u>: traduzione linguistica, comunicazione interculturale, segni e simboli nella storia delle lingue. • <u>Storia</u>: sistemi di scrittura antichi (cuneiforme, geroglifici), crittografia nella guerra (es. macchina Enigma). • <u>Arte</u>: simbolismo, arte concettuale, uso del colore come codice (segnaletica, infografica). • <u>Educazione civica/etica</u>: interpretazione dei codici culturali, norme sociali implicite, comunicazione non verbale.
Materiali	• Materiali cartacei come schede con messaggi in codice, chiavi di decodifica, fogli per appunti e griglie di osservazione per le interazioni; • materiali digitali come una presentazione con immagini e simboli da analizzare, e accesso a dispositivi (computer o tablet) per eventuali esercizi interattivi o visione di contenuti multimediali; • materiali fisici come cartellini colorati, immagini stampate, etichette o simboli utili per costruire i codici delle “culture immaginarie”; • strumenti tecnologici di base come un proiettore, casse audio (se si prevede l'uso di un video), e una lavagna per raccogliere le riflessioni finali; • eventuali materiali di riferimento come brevi glossari visivi, esempi di alfabeti simbolici, tabelle di conversione binaria o emoji con significati associati. Tutti i materiali devono essere preparati in anticipo e adattati al numero degli studenti e ai gruppi previsti.
Competenze pregresse	Per partecipare attivamente alla lezione, gli studenti dovrebbero possedere alcune competenze di base. È importante che abbiano familiarità con l'uso della lingua per comprendere e produrre semplici testi informativi, siano in grado di riconoscere simboli e segni comunemente utilizzati nella vita quotidiana – come segnali, emoji, icone – e abbiano già acquisito le principali abilità digitali, come l'utilizzo di dispositivi elettronici e la navigazione online. Inoltre, è utile che abbiano già sperimentato il lavoro in piccoli gruppi, sapendo collaborare, ascoltare e comunicare con gli altri. Infine, dovrebbero avere una conoscenza introduttiva dei concetti di cittadinanza e cultura, per poter riflettere su differenze e somiglianze tra codici comunicativi in contesti diversi.
Disposizioni in aula	• Per l'introduzione e la riflessione finale, gli studenti saranno seduti in classe: possibilmente in semicerchio o a ferro di cavallo, in modo da facilitare il confronto e la visione collettiva di immagini o slide; • Durante le attività principali: I gruppi saranno composti da 3-4 studenti, ciascuno con un proprio spazio “culturale” assegnato (per la simulazione del codice immaginario). • Per la fase di interazione, gli studenti si muoveranno liberamente nell'aula, trasformata temporaneamente in una “piazza multiculturale”, dove potranno incontrarsi, scambiarsi messaggi non verbali e osservare i codici altrui.
Durata della lezione	60-80 minuti
Valutazione dell'apprendimento	Esempi: • Exit ticket con una frase di risposta; • Mini quiz (2-3 domande); • Revisione tra pari con commenti su ogni disciplina coinvolta.

Fasi della lezione

Per introdurre il tema della lezione e attivare le conoscenze pregresse, si mostra agli studenti una **slide con una serie di codici apparentemente incomprensibili**, tra cui:

- una riga in codice binario;
- una frase scritta solo con emoji;
- un cartello stradale poco noto;
- un gesto fotografato fuori contesto.

L'insegnante pone una **domanda provocatoria**:

"Questi sono tutti modi per comunicare... ma con chi? E come possiamo capirli se non parliamo lo stesso codice?"

Si avvia un breve confronto guidato, durante il quale gli studenti condividono esperienze personali legate a codici difficili da comprendere (una lingua straniera, un simbolo non riconosciuto, una regola culturale mal interpretata, ecc.)

A questo punto, l'insegnante presenta lo **scopo della lezione**: esplorare il mondo dei codici nella comunicazione quotidiana e interculturale, imparando a decifrarli, interpretarli e rispettarli.

Viene esplicitato l'approccio **interdisciplinare** della lezione, che collegherà tecnologia, lingue, arte, storia e cittadinanza.

Introduzione
10 minuti

Gesti che parlano – Gioco di ruolo interculturale

Obiettivo: introdurre il concetto di codice culturale e preparare il setting per l'interazione simulata.

La classe viene divisa in gruppi. Ogni gruppo rappresenta una "comunità culturale immaginaria" e riceve un set di regole comunicative inventate (ad es. il gesto del pollice in su significa "no", il colore rosso indica felicità, è vietato guardarsi negli occhi, ecc.).

Le regole sono mantenute segrete agli altri gruppi.

Gli studenti riflettono internamente su come comunicare tra loro e con gli altri seguendo esclusivamente quei codici.

Attività 1
20 minuti

Obiettivo: far vivere in prima persona la difficoltà di interpretare codici sconosciuti e attivare l'empatia verso l'altro.

Gli studenti escono dai loro gruppi e iniziano a **interagire con membri di altre "culture"**, svolgendo semplici compiti (salutarsi, fare una domanda, proporre uno scambio, ecc.), **senza usare il linguaggio verbale** e attenendosi alle proprie regole comunicative.

Durante le interazioni, si verificano **fraintendimenti e incomprensioni**, che vengono osservati dall'insegnante o documentati brevemente dagli studenti stessi su un foglio.

NOTA: È possibile nominare alcuni studenti a ricoprire il ruolo di osservatore esterno, con il compito di prendere nota di tutte le incomprensioni e le relazioni tra membri di gruppi diversi, da discutere poi nella fase conclusiva dell'attività.

Attività 2
25 minuti

Riflessione guidata e confronto

Obiettivo: consolidare l'esperienza attraverso la metariflessione e collegarla ai temi dell'inclusione, comunicazione interculturale e democrazia comunicativa.

Si torna in classe per una discussione collettiva guidata. Domande guida:

- Che cosa avete provato durante le interazioni?
- Quali malintesi sono emersi?
- Come avreste potuto evitare l'incomprensione?
- Vi è mai capitato qualcosa di simile nella vita reale?
- In che modo conoscere i codici culturali può favorire l'inclusione e la cittadinanza globale?

Ogni gruppo presenta brevemente le proprie regole comunicative agli altri.

Attività 3
20 minuti

Conclusione 10 minuti

Sintesi dei concetti emersi

Obiettivo: chiudere il cerchio tra esperienza, apprendimento e contesto reale, rinforzando la prospettiva interdisciplinare e inclusiva.

L'insegnante guida gli studenti nel riconoscere come, in tutta la lezione, abbiano usato codici diversi e abbiano dovuto interpretarli, tradurli, adattarli.

Si sottolinea il ruolo dei **codici nella vita sociale**, nelle tecnologie, nella cultura e nella cittadinanza.

Come valutazione formativa finale, viene proposto un **exit ticket** in cui scrivere "Un esempio di codice che uso ogni giorno e perché è importante capirlo".

Progetto di follow-up: Proporre un progetto collaborativo in cui gli studenti creino un proprio **"codice culturale" di classe**, con simboli, regole comunicative, saluti e segnali condivisi. Dovranno documentarlo in una brochure o in un video di presentazione multilingue (es. italiano + inglese) e spiegarne il significato in relazione ai temi dell'inclusione e della comunicazione.

In alternativa, si può avviare una **ricerca comparativa** sui sistemi di scrittura e codifica in diverse civiltà (es. geroglifici, alfabeto Morse, emoji, linguaggi informatici).

Applicazione al mondo reale: Invitare gli studenti a riflettere su professioni legate alla codifica e alla decodifica: traduttori, interpreti culturali, grafici, informatici, diplomatici, esperti di comunicazione interculturale o linguistica.

Si può proporre un'attività di osservazione a casa o nel quartiere: individuare e fotografare **5 "codici" usati quotidianamente** (segnaletica, icone digitali, simboli religiosi, packaging, ecc.) e spiegare la loro funzione.

Collegamenti interdisciplinari: Il tema si collega naturalmente a:

Storia: sistemi di scrittura antichi, crittografia durante le guerre, alfabetizzazione.

Arte: simbolismo nei quadri, uso del colore come codice visivo, loghi e design.

Tecnologia: basi del linguaggio binario, QR code, comunicazione nei social.

Educazione civica: diversità culturale e linguistica, rispetto delle regole implicite.

Lingue straniere: significati diversi delle parole o gesti nelle culture.

Questi collegamenti possono essere sfruttati per sviluppi futuri o unità integrate con altri insegnanti.

Attività da proporre

- Visita a un **museo di scienza, tecnologia o comunicazione** (o virtuale) per osservare strumenti di codifica (es. codici Morse, stampanti Braille, linguaggi visuali);
- Utilizzo di app educative per creare messaggi in codice (es. app di cifratura o linguaggi visuali);
- Lettura guidata di un racconto o un fumetto in cui la comunicazione è centrale (es. La macchina del tempo, Il Piccolo Principe, ecc.);

Proposta di una **challenge creativa a casa**: costruire un "codice personale" con simboli per esprimere emozioni o messaggi semplici.

Suggerimenti per l'insegnante



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA).

Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Project number: 2023-1-IT02-KA220-SCH-000151634