



### Social compass

Nipoti *factcheckers* in soccorso di nonni in balia delle fake news.

Nella cosiddetta infosfera (Floridi), gestire le informazioni diventa un compito essenziale per ciascuno di noi: la capacità di cercare, decodificare e utilizzare consapevolmente e criticamente l'informazione è centrale per affrontare due aspetti noti - la misinformation e la disinformazione - e prevenire la diffusione delle fake news (non solo per avere informazioni "corrette", ma per creare una società più equa e accogliente). Una dinamica che investe tutta la società e che può vedere negli studenti come attori protagonisti di un cambio di passo per la sensibilizzazione di quelle fasce d'età (adulti - anziani) che utilizzano il web sociale senza una corretta educazione.





## Competenza digitale



Livello DigComp 2.2	Aspetto (dimensione 1)	Descrittore (dimensione 2)
4_Intermedio In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici	Comunicazione e collaborazione	2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 collaborare attraverso le tecnologie digitali
	Creazione di contenuti digitali	3.1. Sviluppare contenuti digitali
3_Intermedio Da solo e risolvendo problemi diretti	Risolvere problemi	5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali



Secondaria di II grado



## EDUCAZIONE ALL'INFORMAZIONE

Cercare, analizzare e utilizzare correttamente l'informazione

Discipline coinvolte

EDUCAZIONE CIVICA DIGITALE

### Setting

L'insegnante predispone l'aula per la proiezione di un video sulla lavagna multimediale.

I banchi sono disposti ad isole di 3 componenti per isola.

Gli studenti dovranno avere a disposizione una connessione a internet e un almeno dispositivo (pc/tablet/smartphone) per ciascun gruppo.

### Descrizione dell'attività

Gli studenti impareranno in prima persona a valutare l'affidabilità di una "notizia" trovata online prima di condividerla con i propri nonni. Questa attività, quindi, chiede agli studenti di fermarsi, riflettere e proporre possibili proposte per aiutare gli adulti a muoversi consapevolmente nel mare della rete.





## EDUCAZIONE ALL'INFORMAZIONE

Cercare, analizzare e utilizzare correttamente l'informazione

Discipline coinvolte

EDUCAZIONE CIVICA DIGITALE

### Anticipare

L'insegnante proietta il video "[Fake news: le istruzioni per l'uso](#)" sulla smartboard o LIM. Il video potrà essere condiviso con la tramite EdPuzzle e inserire all'interno le seguenti domande:

- Cosa abbiamo appena visto nel video?
- Cosa ti colpisce maggiormente?
- Ti è mai capitato di vivere o di venire a conoscenza di episodi simili?

Nella fase successiva la classe rifletterà insieme sulle risposte espresse sull'applicativo.

### Produrre

Il docente lancia l'attività. Ogni gruppo di lavoro dovrà creare una campagna social di sensibilizzazione contro le Fake News destinata agli adulti.

Dopo aver approfondito il processo creativo che si nasconde all'interno della progettazione di una campagna pubblicitaria fuori e dentro il social il gruppo di lavoro potrà iniziare il proprio progetto. Non esistono limiti alle idee, se non quelli che ci si impone: siate creativi.





### La classe viene divisa in gruppi in cui sono presenti diverse figure:

Coordina il lavoro del gruppo. Solitamente è una persona dalle spiccate doti organizzative e capace di mediazione durante possibili conflitti.



#### **Team leader**

Coordina, gestisce e tiene i tempi.

Prende appunti e redige la scheda di lavoro. Un attento osservatore che prende appunti durante il processo di creazione dei contenuti.



#### **Segretario**

Osserva e prende appunti.

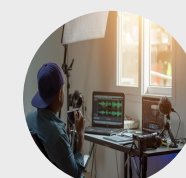
Esponde il lavoro svolto e comunica con il docente in caso di necessità (domande, chiarimenti, supporto tecnico, ecc...). Viene scelto dal gruppo in base alle ottime doti comunicative dimostrate in contesti formali e informali.



#### **Portavoce**

Esponde il progetto e si occupa della comunicazione esterna al gruppo.

Produce e archivia gli artefatti digitali a supporto del lavoro svolto. Generalmente è la persona che, all'interno del gruppo, possiede delle skills di creazione e gestione dei contenuti digitali. L'archivista può essere uno, ma in caso di grande gruppo può essere supportato da un piccolo teams di creator.



#### **Archivista**

Crea e archivia i contenuti.



## EDUCAZIONE ALL'INFORMAZIONE

Cercare, analizzare e utilizzare correttamente l'informazione

Discipline coinvolte

EDUCAZIONE CIVICA DIGITALE

Nella scheda di progettazione (fornita dall'insegnante) i diversi teams dovranno tenere conto di alcuni elementi fondamentali:

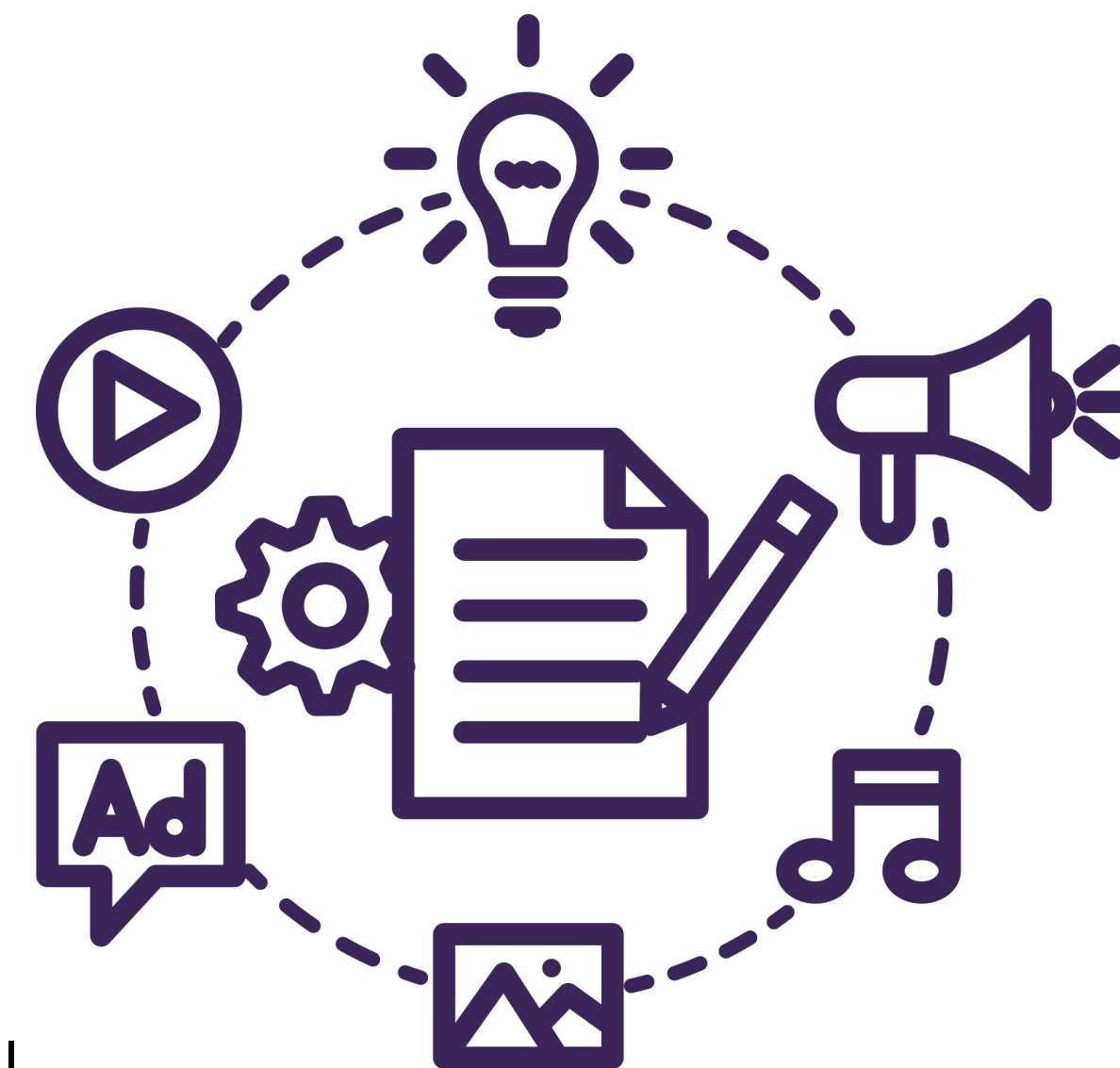
- Fattibilità della proposta,
- Tempistiche di realizzazione,
- Scegliere i diversi mezzi di comunicazione per la diffusione della campagna (blog d'istituto, instagram, TikTok, YouTube, ecc...),
- Risorse umane, tecniche ed economiche.

Ogni team potrà produrre uno o più artefatti digitali tra cui:

- Video
- Infografiche
- Presentazioni
- Podcasts
- Altro

Gli studenti pubblicano la loro scelta sul Padlet di riferimento predisposto dall'insegnante.

Durante tutta questa fase il docente risponde alle eventuali richieste di spiegazione degli studenti (in presenza o via mail). Le domande verranno poste dal portavoce che si farà da tramite nel gruppo.





## EDUCAZIONE ALL'INFORMAZIONE

Cercare, analizzare e utilizzare correttamente l'informazione

Discipline coinvolte

EDUCAZIONE CIVICA DIGITALE

### Riflettere

In questa fase il **docente**:

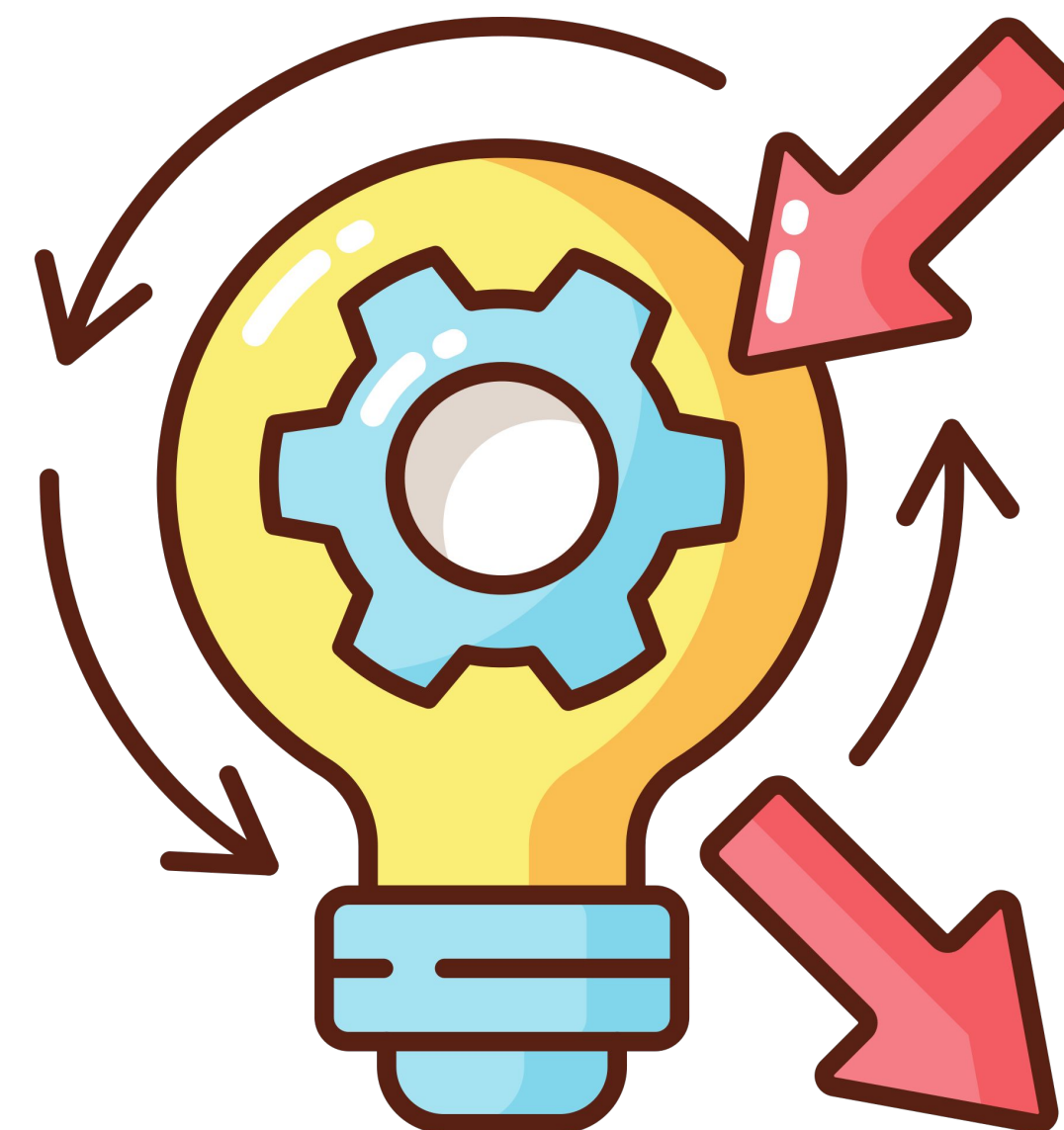
modera la discussione in classe.

corregge gli errori, valorizza le parti corrette. fissa i concetti.

In questa fase gli **studenti**:

Presentano il proprio lavoro.

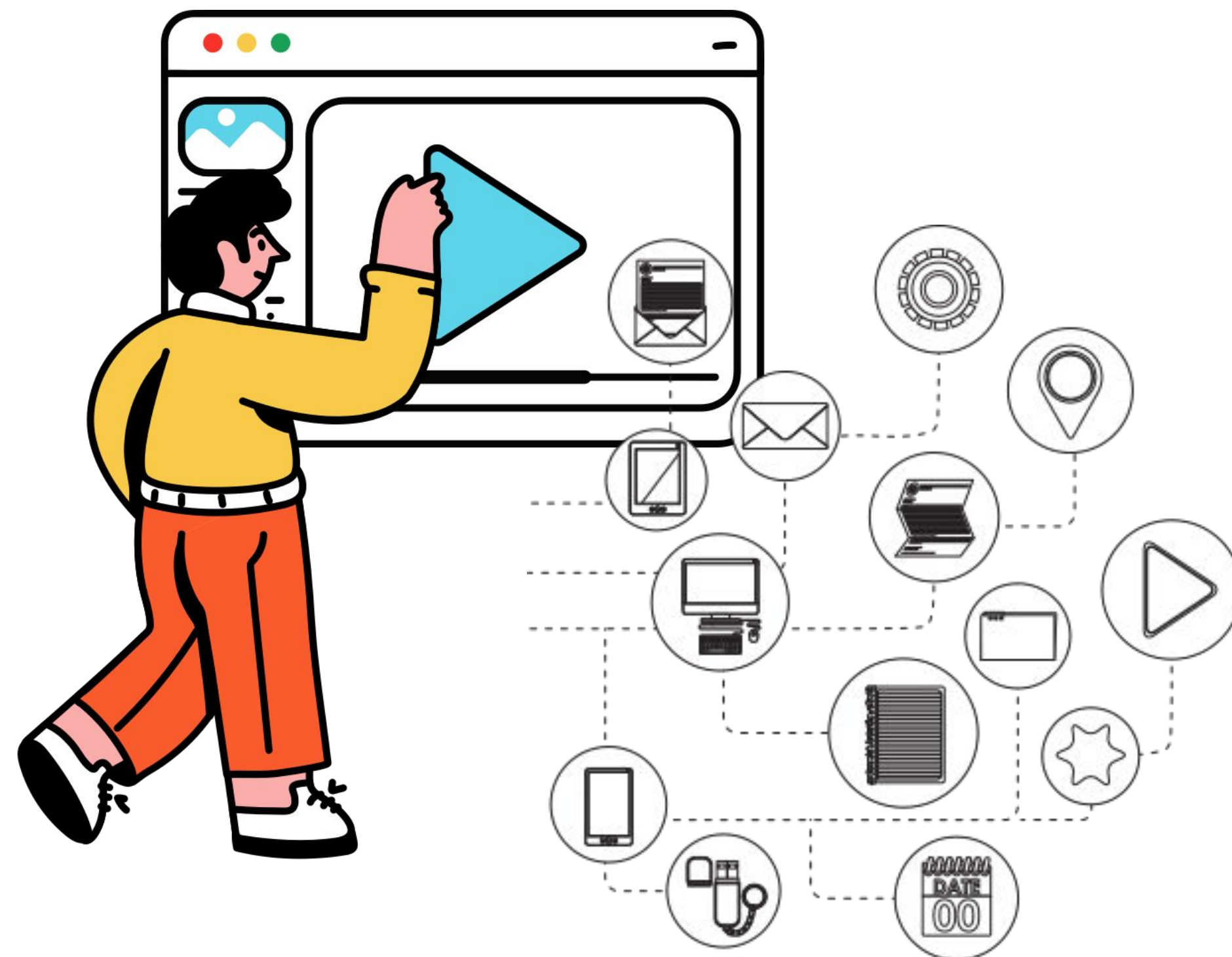
Su ogni lavoro la classe riflette in base alla scaletta proposta dall'insegnante e si discute.





### Materiali e risorse

- proiettore / LIM / lavagna multimediale
- PC / tablet
- Padlet, Google Drive, Documenti e Presentazioni. Applicativi digitali, software e hardware per la realizzazione di artefatti digitali
- griglie per autovalutazione e peer evaluation







## EDUCAZIONE ALL'INFORMAZIONE

Cercare, analizzare e utilizzare correttamente l'informazione

Discipline coinvolte

EDUCAZIONE CIVICA DIGITALE

### Rilanci

L'attività, pensata per le classi prime e seconde della scuola secondaria di II grado può essere proposta anche ai ragazzi del triennio e, con qualche modifica, anche ai ragazzi di scuola secondaria di I grado. In ogni caso, sarà interessante notare con quali criteri gli studenti valutano i profili di ragazzi coetanei.

### Approfondimento

Dopo la condivisione e la riflessione sul lavoro prodotto, il docente può lavorare sul tema del rapporto tra bolle di filtraggio e fake news.





## DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE e DEL LINGUAGGIO

Obiettivo	ICF-CY	Descrizione	Adattamenti
Sviluppare contenuti digitali	b1672 Funzioni linguistiche integrative	Organizzare significato semantico e simbolico per la produzione di messaggi in altre forme di linguaggio	Con l'aiuto di un compagno e/o dell'insegnante: <ul style="list-style-type: none"><li>partecipa agli scambi comunicativi e interattivi</li><li>produce un artefatto digitale</li></ul>