

*“FAKE NEWS E
BUFALE ONLINE”*

SS1G terzo anno: Competenze Digitali e Information Literacy

- *Narrazione*
- *Canovaccio*
- *Tavola Sinottica*

Narrazione

- *I nostri studenti sono "nativi digitali"*
- *Internet offre loro enormi possibilità e grande libertà*
- *La rete è fonte di enormi pericoli*

Narrazione

L'idea alla base del progetto è quella di proporre una serie di notizie reperite online e testarne la veridicità.

Gli argomenti trattati saranno relativi a settori che maggiormente coinvolgono i ragazzi come

- *sport*
- *videogiochi*
- *personaggi del mondo dello spettacolo*
 - *influencer*

Narrazione

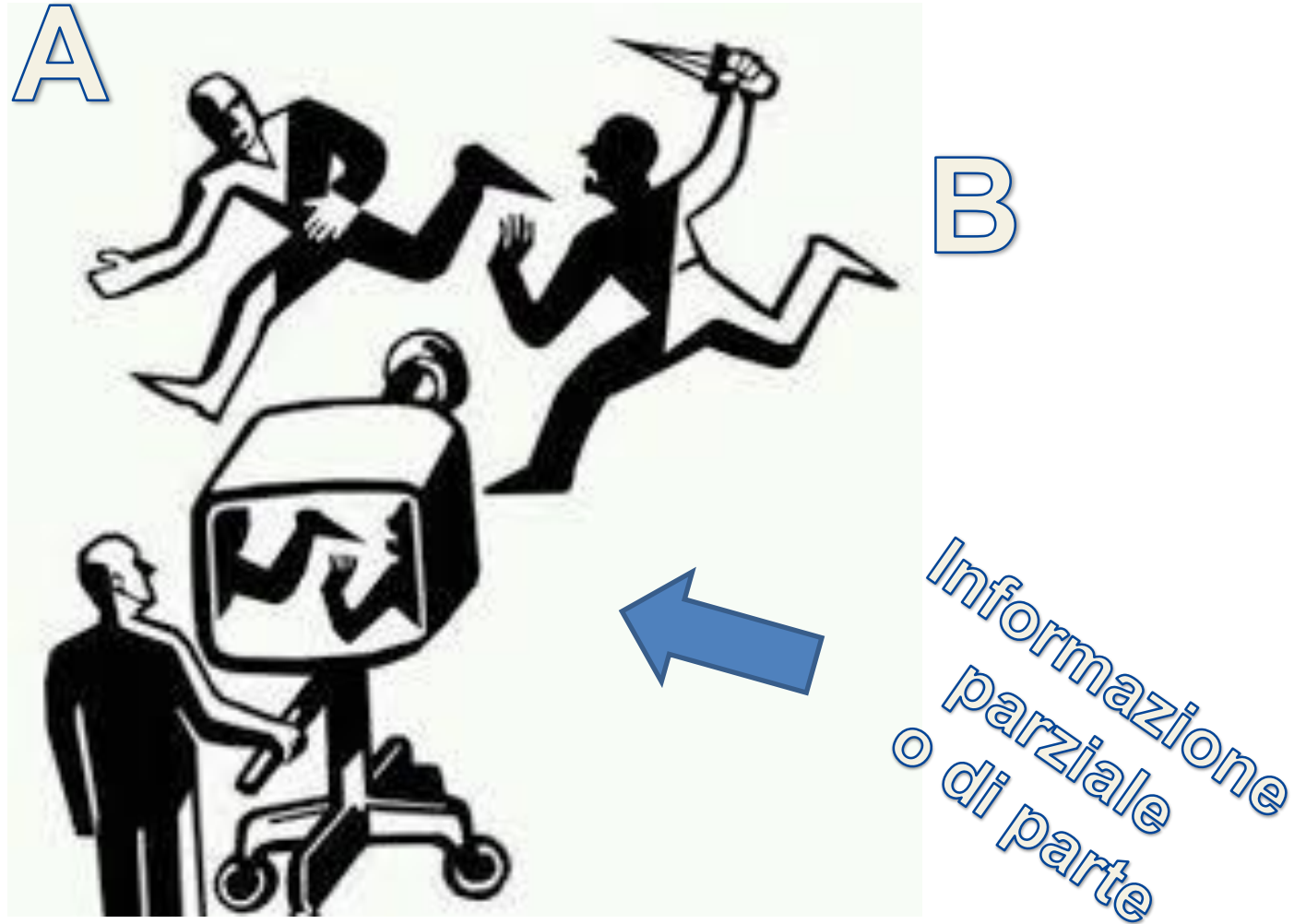
Verrà chiesto: tali notizie sono

vere o false?

*I ragazzi comprenderanno, grazie all'interesse, alla meraviglia
all'iniziale incredulità suscitata
come l'informazione può essere manipolata con*

facilità.

Narrazione



Il fine ultimo è sviluppare nell'alunno:

- *Cittadinanza digitale*
- *Competenze digitali*
- *Senso critico nel valutare informazioni*

Narrazione

I ragazzi approfondiranno il tema scoprendo che Le *fake*

news circolano in rete ad una velocità impressionante, invadono i campi politici, sociali, culturali e scientifici.

Dall'analisi delle «bufale in rete» gli alunni ne individueranno i meccanismi di base : creare paure e sospetti _ tempi di attenzione bassi _ manipolazione di parole stravolgendone il senso _ interazione tra i vari social.

Comprenderanno anche che un cittadino consapevole e

competente *forse* saprà individuarle e riuscirà a non esserne condizionato.

Narrazione

Il percorso propone la ricerca di un certo numero di *fake*

news di interesse collettivo e il successivo compito

affidato ai ragazzi di smascherarle attraverso le loro

competenze sociali e didattiche.

Narrazione

Le notizie, indicate dagli studenti o proposte dal docente

dovranno avere un elemento fondamentale per la riuscita del

percorso, dovranno essere :

“sfidanti”...

Narrazione

Ad esempio:

dopo un'importante partita di campionato di calcio inizia a circolare in rete un video che mostra il labiale dell'arbitro ripreso da una delle telecamere.

Nasce il sospetto che l'arbitro stia favorendo una squadra a danno dell'altra.

*Il video diventa **virale***

Narrazione

Il mondo social è in rivolta, si grida allo scandalo. È una notizia vera o è una fake news? Agli studenti sarà affidato il compito di risolvere la questione. Si creeranno subito due

*fazioni opposte, **l'Innesco** è pronto. Dovranno reperire i video in rete, scaricarli, verificarne la provenienza, utilizzare un software adatto per analizzarli ed infine decretarne la veridicità o meno, utilizzando analisi critica e competenze tecnologiche. -*

Narrazione

Perché questo percorso dovrebbe funzionare?

- *Obiettivi: Educare se e l'altro (la famiglia);*
- *Cambia ogni volta;*
- *Riuscire a spiegare ad un adulto, ad un familiare, che quella notizia tanto allarmante era in realtà falsa , migliora l'autostima;*

Narrazione

- *Esiste un problema scientifico legato alle fake news, vedi polemiche sui vaccini, che genera anche un'urgenza sociale;*
- *È un problema complesso che comprende vari contesti : amici, famiglia, scuola, mondo social;*
- *È una tematica globale: interessa varie discipline, si possono trattare bufale alimentari, tecnologiche, sociali;*

Narrazione

- *Crea cittadinanza attiva: il ragazzo è sollecitato per la risoluzione di una problematica;*
- *La laboratorialità: è assolutamente insita nel percorso individuato. Cerchiamo notizie in rete, dobbiamo verificarle, trovare la fonte. Possiamo sicuramente paragonarci ad una redazione di un giornale, abbiamo bisogno di pc e di una connessione internet.*
- *La verifica: avviene nel momento stesso in cui si mostra l'infondatezza o meno della news;*

Narrazione

Argomento proposto per il terzo anno:

Ragioniamo su una notizia che è iniziata a circolare in rete qualche anno fa con tante condivisioni

*Riguarda il **Real Madrid**, la famosa squadra di calcio spagnola.*

Unità di Apprendimento :

Competenze Digitali e Information Literacy

TAVOLA SINOTTICA

"FAKE NEWS E BUFALE ON LINE"

SS1G terzo anno: Competenze Digitali e Information Literacy

MOTIVAZIONE	COMPETENZE	DIDATTICA	INTELLIGENZE	OBIETTIVI	MODELLO A SHELL
CURIOSITA' 1	PROBLEM POSING 3	LABORATORIALE 2	INTELLIGENZA DISCIPLINARE 4	STRUMENTALI 6	CORE 1-8
PIACERE 9	LEARNING BY DOING 7	INTEGRAZIONE DELLE SCIENZE 5	INTELLIGENZA SINTETICA 10	CITTADINANZA SCIENTIFICA 11	SHELL INTERNA 9-11
PASSIONE 12	PROBLEM SOLVING 8	ORIENTATIVA 14	INTELLIGENZA CREATIVA 13	SCELTA CONSAPEVOLE 15	SHELL ESTERNA 12-15

Narrazione

1 curiosità: Si parla di sport, di una squadra tra le più famose del mondo, il Real Madrid, tutti la conoscono tutti apprezzano i suoi grandi campioni. Si inizia ad approfondire l'argomento, si chiedono più dettagli sulla squadra: E' la squadra di quale città? Come si chiama lo stadio in cui gioca? Quali sono i suoi colori sociali? Quali sono i campioni che vi giocano? Sapete riconoscere il suo logo?

Narrazione

2_ laborialità. Fase di raccolta delle informazioni.

Si dovranno dare le risposte a tutte le domande poste nella fase 1 creando una tabella o una scheda descrittiva. In un secondo momento si porterà l'attenzione proprio sul logo, che nasconde un mondo, è pieno di storia e di significati. I ragazzi dovranno osservarlo con attenzione e disegnarlo in tutti i particolari, descrivendone le varie parti. Lo studio del logo sarà un lavoro da fare in gruppo.

Narrazione

3- *problem posing*: (è il momento di proporre un nuovo innesco, un nuovo spunto di riflessione e quindi inserire la fake news da analizzare.) In rete gli alunni troveranno due loghi, apparentemente simili ma in realtà essi hanno una piccola quanto sostanziale differenza. I ragazzi più attenti, visto il precedente studio fatto proprio sul logo, sapranno individuarla.

Narrazione



Uno dei due disegni non ha più la croce simbolo del Cristianesimo. Ed ecco la notizia proposta: Il Real Madrid, la famosa squadra spagnola, toglie la croce cristiana dal suo logo per compiacere uno sponsor arabo.

Narrazione

4_intelligenze disciplinari *Gli alunni*

sentiranno il bisogno di approfondire alcuni aspetti teorici e didattici propri dell'argomento. Ad esempio disegnare il logo significa utilizzare le competenze del disegno tecnico, ma non solo, occorre:

- *saper navigare in rete e utilizzare motori di ricerca*
- *saper utilizzare software operativi come Excel e Word*

Narrazione

5_integrazione delle scienze gli

alunni sentiranno la necessità di approfondire alcuni temi connessi alla storia e alla geografia per rispondere ad alcune delle domande prima poste. E' necessario anche il coinvolgimento di una terza disciplina: Religione.

Narrazione

6-obiettivi strumentali

Continua l'utilizzo di strumenti hardware e software, per grafici e tabelle necessarie allo studio della notizia.

Naviga in rete.

Narrazione

7. *learning by doing*

8. *problem solving*

Abbiamo raccolto i dati e approfondito alcuni aspetti. Possiamo iniziare a dare le prime risposte alla fake news. Impariamo dagli errori e dal confronto con gli altri. Sappiamo applicare con metodo le conoscenze acquisite e le competenze sviluppate.

Narrazione

9_ *piacere* nel vedere i primi risultati porterà almeno una parte degli alunni ad affrontare il tema sotto aspetti diversi. A

questo punto è necessario un nuovo **innesco** per mantenere alto l'interesse. Si comunica che il lavoro finale, ovvero la verifica della fake news, verrà pubblicata sul giornalino della scuola o sulla pagina facebook dell'istituto con nomi e cognomi dei ragazzi che termineranno il lavoro. A questo punto si valuterà la possibilità di approfondire la ricerca utilizzando altri dati e, grazie a quella che definiamo

Narrazione

10_intelligenza sintetica, maturerà
attraverso la consapevolezza del lavoro svolto e del risultato

ottenuto una *11_cittadinanza*

scientifica che rappresenta il secondo obiettivo che

il progetto si prefigge, quello che viene definito dalla *shell*

interna, da 9 a 11.

Narrazione

Tutto ciò innescherà ulteriori situazioni sfidanti che in alcuni

casi svilupperà 12_ *passione* anticamera dello

sviluppo di quella che viene definita 13_ *intelligenza*

creativa grazie alla quale lo studente inizia ad essere

lui stesso fonte di ispirazione per il docente e per i compagni.

Narrazione

L'attività svolta è 14-**orientativa** grazie ad essa

alcuni studenti potranno facilmente riconoscere una strada da

seguire, quella della scienza della comunicazione e dei nuovi

codici comunicativi in rete (giornalismo digitale)

Narrazione

Il percorso si conclude raggiungendo 15 **scelte**

consapevoli che il giovane cittadino potrà trasferire con grande soddisfazione ai suoi familiari ai quali potrà far riconoscere e spiegare una notizia falsa o come la abbiamo sempre definita, una fake news. Questo obiettivo rappresenta come già detto il punto finale del percorso che chiude la **shell esterna** da 12 a 15.

PERCORSO	DESCRIZIONE
<i>(sinottica)</i>	<i>(sintetica)</i>
1 Curiosità	Si parla di sport, di una squadra tra le più famose del mondo, il Real Madrid, tutti la conoscono tutti apprezzano i suoi grandi campioni. Si inizia ad approfondire l'argomento, si chiedono ai ragazzi più dettagli sulla squadra: è la squadra di quale città? Come si chiama lo stadio in cui gioca? Quali sono i suoi colori sociali? Sapete riconoscere il suo logo?
2 Laboratorialità	Creazione di una tabella / scheda descrittiva
3 Problem posing	Ecco la fake da analizzare
4 Intelligenza disciplinare	Informazioni specifiche sull'argomento scelto: disegno, utilizzo di applicativi di office.
5 Integrazione delle scienze	Subentrano concetti di storia, geografia, religione.
6 Obiettivi strumentali	Continua l'utilizzo di strumenti hardware e software, per grafici e tabelle necessarie allo studio della notizia. Naviga in rete
7 Learning by doing	Impariamo dagli errori e dal confronto con gli altri.
8 Problem solving	Sappiamo applicare con metodo le conoscenze acquisite e le competenze sviluppate.
9 Il Piacere	Presto vedrà i primi risultati del suo lavoro, si sentirà gratificato, vorrà ampliare/migliorare il progetto.
10 Intelligenza sintetica	Capisce gli aspetti imprescindibili e la complessità degli argomenti trattati.
11 Cittadinanza scientifica	Ha la consapevolezza del lavoro svolto e del risultato ottenuto
12 Passione	Dimostra passione, racconta le esperienze vissute usando termini appropriati.
13 Intelligenza creativa	Cerchiamo soluzioni alternative e migliorative.
14 Didattica orientativa	Riconosciamo una nuova strada da seguire, quella della scienza della comunicazione e dei nuovi codici comunicativi in rete.
15 Scelta consapevole	Saprà muoversi nel complesso mondo di internet e ne conosce la complessità

CORE

CONTENUTI	COMPETENZE
Competenze digitali	Conosce ed utilizza i principali applicativi del pacchetto office. Sa utilizzare un motore di ricerca.
Information Literacy	È capace di identificare, individuare, valutare, organizzare, utilizzare e comunicare le informazioni.
Contenuti storici e religiosi	Conosce le problematiche legate al contrasto tra religioni.

<i>SHELL INTERNA</i>	<i>SHELL ESTERNA</i>
COMPETENZE	COMPETENZE
<p>Se guidato o in parziale autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ad analizzare una notizia ○ Ad acquisire i dati necessari ○ A ragionare ○ A fare scelte coerenti 	<p>In autonomia a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ad analizzare una notizia ○ Ad utilizzare i dati raccolti e a classificarli ○ Seguire un percorso autonomo ○ Consigliare e/o spiegare all'altro