

FAKE/NOFAKE

L'idea di fondo è il rafforzamento delle competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti all'interno dell'universo comunicativo digitale, lavorando in primo luogo sull'alfabetizzazione informativa (information literacy), per comprendere il ruolo dell'informazione nello sviluppo di una società interconnessa. In questo quadro, occorre sviluppare la capacità di ricercare e valutare informazione, ad esempio riconoscendo provenienza, attendibilità, completezza e quindi qualità delle fonti, così come comprendere le dinamiche e regole che intervengono sulla circolazione e il riuso delle opere creative online, attraverso cenni di diritto d'autore e principali licenze.

I contenuti verteranno su: concetto di informazione. La teoria dell'informazione. Il concetto di infosfera e di etica dell'informazione. I diversi codici comunicativi e la codifica digitale dell'informazione. Ricerca e uso consapevole delle informazioni: i motori di ricerca e i repertori di risorse. Gli algoritmi e la filter bubble. La circolazione e il riuso delle opere creative online: cenni di diritto d'autore e principali licenze. Licenze aperte. Wikipedia e i commons digitali. La valutazione delle risorse informative: provenienza, attendibilità, completezza, qualità: fake news e come riconoscerle. Conservare, rendere disponibile, ricercare informazione: dalla biblioteca alla rete. Archivi fisici e digitali e concetto di repository.

Le attività saranno precedute da un'attività esempio condotta assieme e da studio di casi reali.

Gli obiettivi attesi sono:

- educare all'informazione;
- educare alla capacità di ricercare, identificare, individuare, valutare, organizzare, comprendere utilizzare e pubblicare le informazioni.

La metodologia proposta è quella dei giochi di ruolo di tipo investigativo svolti da gruppi di studenti che si costituiscono come produttori di fake news o per riconoscere e smentire fake news.

Durante ogni modulo, vi saranno momenti dedicati alla condivisione di problemi riscontrati e di soluzioni. Tali momenti sono indicatori importanti di verifica della consapevolezza dei processi di apprendimento messi in atto. Una valutazione sarà data anche alla qualità delle soluzioni trovate dai gruppi

Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed autovalutative da compilare alla fine del modulo.

Importanti informazioni riguardo alle interazioni tra gli allievi e la loro attiva partecipazione nel gruppo saranno ricavate da griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto.

Alle fine agli studenti partecipanti e alle loro famiglie sarà chiesto di compilare un questionario di gradimento e di efficacia per valutare sia il grado di soddisfazione che eventuali modificazioni nella rappresentazione soggettiva dell'istituzione scolastica.

Numero destinatari 25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo) TRIENNIO

Numero ore 30