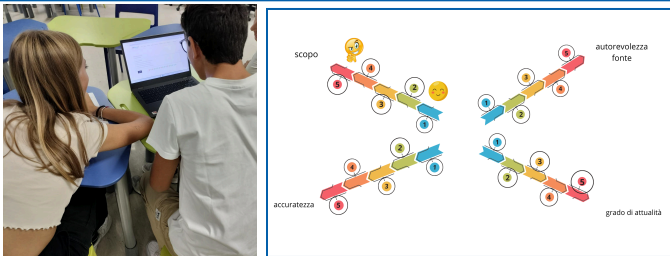


Verità o Inganno: viaggio nel mondo delle Fake News

TITOLO	Verità o Inganno: viaggio nel mondo delle Fake News		
INSEGNANTE/I AUTORE/I	Elisabetta Buono, Liborio Cali, Carmelo Distefano, Anna Maria Lorusso		
POLO/ ISTITUZIONE SCOLASTICA / RETE DI SCUOLE	EFT Nazionale		
IMMAGINE_1			
	Engagement: un serious game per introdurre l'argomento e suscitare curiosità e strategie di problem solving		
IMMAGINE_2			
	Fase esplorativa: gli studenti analizzano in piccolo gruppo notizie vere e false fornite dall'insegnante con l'aiuto di un organizzatore grafico		
IMMAGINE_3			
	Gli studenti, a gruppi, a partire da esempi dati, realizzano storie a fumetto sui temi affrontati (natura e cause delle notizie false in rete) da pubblicare sul sito dell'Istituto.		
ABSTRACT	Seguendo l'impostazione metodologica dell'IBL (Inquiry based learning), l'attività sarà organizzata in cinque step: ENGAGE (coinvolgere), EXPLORE (esplorare), EXPLAIN (spiegare), ELABORATE (estendere), e EVALUATE (valutare). Lo scopo è rendere i ragazzi utenti consapevoli del web e guidarli nell'elaborare strategie per valutare criticamente le informazioni in rete. Gli studenti saranno chiamati a produrre storie a fumetto di sensibilizzazione per gli studenti dell'Istituto.		
ORDINE DI SCUOLA * (destinatari)	☒ Scuola secondaria I grado ☒ CPIA (Centri provinciali per l'istruzione degli adulti)		
ETA' DESTINATARI	12-14		
Campi di esperienza / Discipline	☒ Educazione civica ☒ Tutte le discipline		
TAG	#CittadinanzaDigitale	#MediaEducation	#SicurezzaInRete

DIGCOMP 2.2 Rif. Quadro EU delle Competenze Digitali per i Cittadini	☒ Alfabetizzazione su informazioni e dati ☒ Creazione di contenuti digitali ☒ Sicurezza			
Competenze chiave per l'apprendimento permanente (Rif. RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EU del 22 maggio 2018)	☒ Competenza alfabetica funzionale ☒ Competenza digitale ☒ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ☒ Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza ☒ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali			
Traguardi per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza digitale (Rif. DM 183/2024)	PRIMO CICLO ☒ Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. ☒ Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.			
DURATA	6h			
METODOLOGIE	☒ Gamification ☒ Inquiry Based Learning ☒ Storytelling ☒ Cooperative Learning & Jigsaw Classroom ☒ Didattica Digitale Integrata			
DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ STEP BY STEP	Titolo dello step	Descrizione (max 200 battute)	Risorse e materiali (NO LINK)	Setting D'AULA partecipato / frontale / riflessivo / cooperativo
	ENGAGE	Agli studenti viene proposta un'attività di gioco a tema per introdurre l'argomento e suscitare curiosità e strategie risolutive, chiedendo di prendere appunti da condividere in gruppo nell'attività successiva.	The Information Tower (reperibile online) Bad News Game (reperibile online)	☒ Partecipato ☒ Cooperativo
	EXPLORE	Fase esplorativa: gli studenti analizzeranno in piccolo gruppo notizie vere e false fornite dall'insegnante (che può ispirarsi al prompt di conversazione con l'IA proposto a lato) con la guida di un	Spunto di prompt per il docente: "Voglio imparare a verificare la veridicità delle fonti in rete, mi aiuti con un gioco?" Organizzatore grafico con la possibilità di valutare in scala 1-5: malevolenza dello scopo, autorevolezza della fonte, grado di	☒ Partecipato ☒ Cooperativo

		organizzatore grafico e degli appunti condivisi.	accuratezza e di attualità.	
	EXPLORE	Fase esplorativa: gli studenti analizzeranno notizie vere e false fornite dall'insegnante interagendo con un chatbot e integrando gli appunti ormai comuni.	Si può utilizzare p.e. la piattaforma online Mizou cercando "Detective delle notizie"	☒ Cooperativo
	EXPLAIN	I gruppi restituiscono i risultati delle loro analisi, l'insegnante guida la sistematizzazione dei concetti illustrando il metodo CRAAP	Infografica del metodo reperibile online	☒ Partecipato
	ELABORATE	Gli studenti, a gruppi, realizzano storie a fumetto sui temi affrontati (natura e cause delle notizie false in rete) da pubblicare sul sito dell'Istituto.	Esempi (su altre tematiche) da offrire come spunto agli studenti p.e. sul sito ludotecaregistro. Strumenti di presentazione e grafica (p.e. Canva, Google slides, Power Point)	☒ Cooperativo
	EVALUATE	Condivisione in bacheca collaborativa dei fumetti, riflessione metacognitiva individuale e di gruppo e feedback reciproco con valutazione in stelle e commenti	Padlet, Digipad	☒ Riflessivo
OPZIONALE PERSONALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA - Suggerimenti per l'inclusione e l'accessibilità		Testi in carattere ad alta leggibilità, possibile inserimento di audio, semplicità del linguaggio, contrasti cromatici chiari.		

Verità o Inganno: viaggio nel mondo delle Fake News

STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE E LA RIFLESSIONE FORMATIVA	☒ Rubrica di valutazione del processo ☒ Rubrica di valutazione del prodotto ☒ Diario di bordo individuale ☒ Diario di bordo di gruppo ☒ Scheda metacognitiva peer-review ☒ Check list
LICENZA	Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0 DEED)
PER APPROFONDIRE: UN CONSIGLIO FORMATIVO SU SCUOLA FUTURA	PERcorsi PEERtoPEER Animare Domani - Scuola futura - PNRR ID percorso 172474