



Rete

“Media Education”

Liceo “D.A. Azuni” Sassari - Liceo “M. Di Castelvì” Sassari - Liceo “G. Spano” Sassari - Liceo “F. Figari” Sassari
I.I.S. “M. Paglietti” Porto Torres - I.I.S. “F. Ciusa” Nuoro - I.I.S. “E. Fermi” Alghero

SCHEDA DI PRESENTAZIONE DEL LABORATORIO

TITOLO DEL LABORATORIO <i>Impariamo a difenderci dalle fake news</i>
CONDUTTORI <ul style="list-style-type: none">• Gian Nicola Cabizza (Segretario della sez. AIF di Sassari - Esperto di didattica della Fisica e dell’Astronomia)• Riccardo Lioni (Docente di matematica e fisica – “Liceo Scientifico Giovanni Spano “- Sassari)
DURATA Periodo: dicembre - febbraio Numero e durata degli incontri: 4 incontri di 2 ore ciascuno (h. 15.00-17.00) Date degli incontri (passibili di parziali variazioni): 12 dicembre; 11 gennaio; 18 gennaio; 15 febbraio Ore totali: 8
LUOGO Liceo Scientifico Statale “Giovanni Spano”- Sassari
DESTINATARI Studentesse e studenti del triennio delle scuole della Rete Media Education di Sassari
DESCRIZIONE Il tema della fake news sta diventando sempre più importante, condiziona la politica, l’educazione, la quiete sociale. Esistono vere e proprie organizzazioni specializzate nel costruire le notizie false e diffonderle con numerosissimi account falsi in tutto il mondo, mirando in modo specifico i bersagli da colpire. É quindi importante trattare il tema nel mondo della scuola, cosa che si propone di fare questo breve laboratorio. Si parte dalla illustrazione di casi classici, l’analisi di questi e la de-costruzione di fatti apparenti che che reali non sono. Quindi si affronterà il tema di ciò che favorisce nell’individuo il cadere nella trappola delle fake news e l’analisi di quelli che vengono definiti <i>bias</i> cognitivi che ci espongono e ci indeboliscono su questo fronte. In ciascuna lezione verrà riservata una parte alla discussione e al lavoro di gruppo su specifici casi che meritano un approfondimento. Verranno forniti gli strumenti disponibili in rete, siti specializzati, riviste di settore accessibili gratuitamente, per iniziare a fare esperienza sul fact checking, la verifica delle notizie. Si utilizzerà anche l’intelligenza artificiale per verificarne l’utilità allo scopo.



Rete

“Media Education”

Liceo “D.A. Azuni” Sassari - Liceo “M. Di Castelvì” Sassari - Liceo “G. Spano” Sassari - Liceo “F. Figari” Sassari
I.I.S. “M. Paglietti” Porto Torres - I.I.S. “F. Ciusa” Nuoro - I.I.S. “E. Fermi” Alghero

OBIETTIVI

- prendere coscienza della gravità del fenomeno
- acquisire un metodo nell’analisi delle *fake news*
- responsabilizzare il cittadino di fronte alle notizie, la verifica come metodo
- conoscere almeno una parte essenziale dei *bias* cognitivi che ci condizionano

PROGRAMMA

1° incontro: esposizione della casistica di fatti che portano in buona fede alla notizia falsa e analisi delle cause di questo processo. Esposizione di fatti che portano in mala fede alla notizia falsa e analisi delle cause che ci portano a credere. Indicazione dei siti e delle riviste gratuite che aiutano a difenderci. Discussione.

2° incontro: panoramica dei *bias* cognitivi che ci indeboliscono e ci portano a credere nella notizia falsa. Discussione ed esercitazioni di gruppo su specifici casi.

3° incontro: conclusione del lavoro sui *bias* cognitivi, lavoro di gruppo sulla ricerca di notizie e verifica di queste nonché sulla verifica dell’utilità dell’intelligenza artificiale allo scopo.

4° incontro: esercitazioni di gruppo su analisi delle notizie, ricerca di *fake*, analisi della *fake* e dei *bias* cognitivi connessi.

MAPPATURA DELLE COMPETENZE

- Analisi degli strumenti con cui lo studente accede alle notizie
- Analisi delle competenze informatiche pertinenti ricerche articolate
- Individuazione degli studenti più motivati sul tema al fine di una adeguata distribuzione nei gruppi di lavoro
- Verifica di competenze nel campo dell’IA.

MODALITÀ DI VALUTAZIONE

La modalità di valutazione sarà coerente alla tipologia degli elaborati prodotti dagli studenti.

MATERIALI E TECNOLOGIE UTILIZZATE

Computer, tablet, connessione di rete, videoproiettore e schermo.

NUMERO MAX PARTECIPANTI

20