

A SCUOLA DI FACT CHECKING 2

Articolazione delle lezioni

1° incontro

Programmazione delle attività

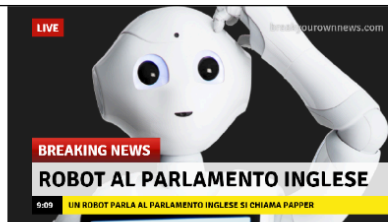
La prima giornata è finalizzata alla costituzione del gruppo in relazione ai temi del percorso. Momenti di esposizione teorica saranno alternati a momenti di dibattito ed esercitazioni pratiche per veicolare e consolidare concetti legati al mondo dell'informazione e delle figure professionali. Il prodotto digitale della giornata sarà una fake news costituita da immagine, titolo, occhiello e sommario.

Realizzazione

Argomenti trattati: fake news, fotomontaggi, percezione del mondo.

Strumenti utilizzati: presentazione grafica per l'esposizione di concetti teorici, fake news generator online (www.breakyourownnews.com)

Obiettivi raggiunti: familiarizzazione con i temi del percorso, costruire il gruppo di lavoro, veicolare nozioni teoriche e metterle in pratica tramite esercitazioni



2° incontro

Programmazione delle attività

La seconda giornata sarà dedicata all'esplorazione del linguaggio foto e video legato all'informazione, anche in relazione alla possibile falsificazione. Tramite appositi strumenti di verifica dei fatti, impareremo a ricercare la verità. La parte laboratoriale si avvarrà di strumenti professionali come il green screen per la creazione di notizie artefatte. La classe, lavorando in piccoli gruppi, sperimenterà la produzione di una video notizia.

Realizzazione

Argomenti trattati: falsificazione delle notizie video, strumenti di falsificazione come lip sync, face swap, chroma key e altri effetti speciali

Strumenti utilizzati: presentazione per la visualizzazione di concetti teorici, storyboard, green screen, VeeScope app

Strumenti di verifica dei fatti basati su guide didattiche redatte da gruppi di giornalisti factcheckers.

Esercitazioni di verifica di contenuti online basati su linguaggi diversi: testi, foto e video.

Obiettivi raggiunti: familiarizzazione con i temi del percorso, familiarizzazione con gli strumenti di verifica, formazione dei gruppi di lavoro, rafforzare pensiero critico di fronte a contenuti online verosimili o eclatanti.



3° incontro

Programmazione delle attività

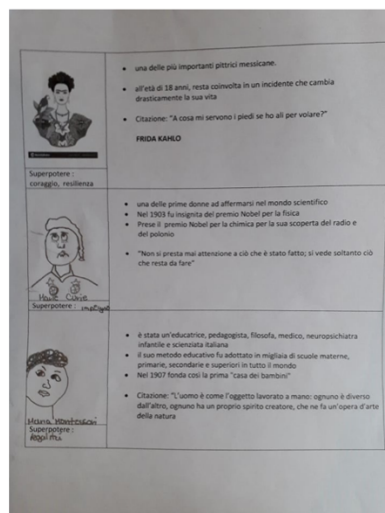
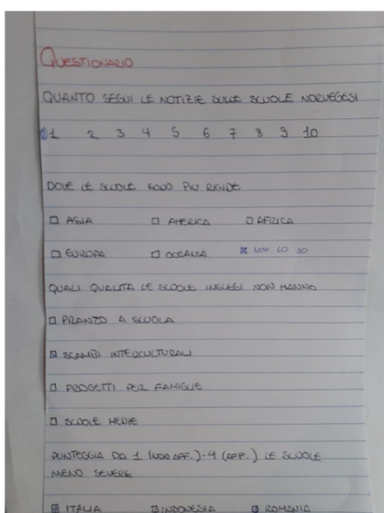
Dopo aver sperimentato come verificare notizie e aver giocato a crearne di false, introduciamo i dati come elementi oggettivi di analisi. Cosa sono i dati? Chi li produce? Come leggerli? I gruppi di lavoro saranno accompagnati nella produzione di strumenti semplici di rilevazione statistica da introdurre a sostegno delle proprie argomentazioni.

Realizzazione Introduzione alla raccolta dei dati con strumenti di ricerca quantitativi e qualitativi.

Produzione di un piccolo questionario di analisi.

Elaborazione dei risultati.

Come i dati sono funzionali all'informazione?



4° incontro

Programmazione delle attività

Le infografiche risultano un modo pratico per rendere leggibili i dati attraverso un'organizzazione grafica. Una visualizzazione dei dati corretta e accattivante ne permette una lettura agevole e ne incentiva la

condivisione anche su piattaforme sociali. Grazie a strumenti digitali, ogni gruppo costruirà un'infografica dedicata ad un tema di approfondimento.

Realizzazione

Introduzione alla visualizzazione dei dati tramite strumenti digitali di grafica evoluta (Canva).

In relazione al lavoro di ricerca impostato sui propri temi e ai dati rilevati tramite il questionario redatto e prodotto, i ragazzi, divisi in gruppi, rielaborano informazioni e dati nella produzione di un'infografica visuale.

Produzione di un poster illustrativo del tema di ricerca individuato e dell'analisi di verifica svolta.



MINECRAFT

IL GIOCO DELLA CREATIVITÀ

5°
ome

Il gioco è stato creato da Markus Alexey Persson	Il gioco è continuamente aggiornato
Minecraft non ha mai una fine	Si può costruire tutto ciò che si vuole
Puoi giocare con più persone sui server	Giocare con più persone è più divertente

incontro
Programmazione
delle attività
in una hackathon i
gruppi avranno a
disposizione 5 ore per

lavorare alla produzione di un elaborato grafico che contenga il percorso di verifica dei fatti intrapreso arricchito dagli output digitali prodotti nelle giornate precedenti. Sarà loro richiesto di preparare una presentazione orale in stile TED talk.

Realizzazione

Avendo notato un particolare interesse degli studenti nell'interazione con la produzione di video in chroma key, si è pensato di riproporre l'attività.

I ragazzi che avevano già avuto modo di utilizzare la tecnologia, si sono dimostrati maggiormente consapevoli delle potenzialità, sperimentando nuove soluzioni e modalità. Visto inoltre l'interesse nutrito dai ragazzi per il linguaggio video, è stata introdotta anche la tecnica dello stop motion per la produzione di materiale multimediale a supporto delle ricerche.

La modalità di lavoro 'hackathon' è stata comunque esposta con una disposizione temporale diversa rispetto a quanto progettato.



6° incontro

Programmazione delle attività

L'ultima giornata sarà dedicata alla revisione dei lavori e alla produzione di un poster di presentazione. Ogni gruppo relazionerà pubblicamente rispetto al proprio lavoro aprendo il dibattito sui temi di analisi.

Realizzazione

L'ultima giornata è stata dedicata all'assemblaggio dei materiali prodotti (video, infografica, presentazione e poster) per la creazione di una presentazione pubblica rivolta alla comunità scolastica in cui, oltre ai temi di ricerca, i gruppi hanno esposto il processo di lavoro complessivo.