

MODULO A SCUOLA DI FACT CHECKING 1

Articolazione delle lezioni

1° incontro

Programmazione delle attività

Giochi e quiz saranno lo strumento per favorire la formazione del gruppo e, nel contempo, veicolare i primi concetti chiave per l'esplorazione del mondo delle notizie e della loro possibile manipolazione. Si esamineranno testi tratti da reali piattaforme online e offline al fine di definire varie tipologie di falsificazione delle notizie.

Realizzazione

Ice breaking

Trovandoci in una classe mista il primo obiettivo è quello della socializzazione, in modo da formare un gruppo coeso e cooperativo. In tema con gli argomenti e le tematiche della settimana si inizia con un gioco di conoscenza. Ogni ragazza e ragazzo riceve una coppia di post it. I due post it sono di due colori diverso. Un colore identifica il vero, l'altro il falso.

Ognuno scrive un'informazione vera e una falsa su di sé. I post it sono esposti alla lavagna e a turno ogni alunno sceglie una coppia, roovando ad indovinare a chi appartengono quelle informazioni.

Il gioco stimola la creatività, la capacità di ragionamento e la relazione con i compagni e con il tema del vero, del falso e della verificabilità delle informazioni.



La mia visione del mondo

Un piccolo questionario tratto dal libro Factfulness ci aiuta a valutare quanto è oggettiva la nostra visione del mondo.

I temi esposti nel questionario sono funzionali a:

- sviluppare un dibattito critico rispetto a fenomeni sociali ed economici di attualità
- accedere a strumenti di visualizzazione dei dati
- comprendere la differenza di condizione tra le varie popolazioni del mondo e sviluppare empatia

Cosa sono le notizie

Una breve introduzione teorica sulle notizie, sul ruolo del giornalista e come questi cambiano nella contemporaneità è propedeutica all'incontro con gli strumenti di verifica dei fatti.

Laboratorio di fake news

Utilizzando un generatore di notizie, gli studenti, individualmente e in gruppo, si divertono ad elaborare testi e immagini nella composizione di notizie vere, false, ingannevoli o acchiappaclick.

2° incontro

Programmazione delle attività

Nella seconda giornata saranno introdotti alcuni utili strumenti di verifica dei fatti tra quelli elaborati da importanti piattaforme internazionali di fact checking. Esercitazioni individuali e di gruppo serviranno a verificare e consolidare i concetti esposti e sperimentare in prima persona gli strumenti di verifica.

Realizzazione

Ice breaking

Un quiz composto da notizie vere e notizie false serve a riattivare il gruppo oltre a richiamare concetti base appresi durante la giornata precedente.

Gli strumenti di verifica dei fatti

Dal decalogo di factcheckers.it estraiamo 3 strumenti di verifica:

- verifica della fonte
- ricerca inversa delle immagini
- verifica delle condizioni metereologiche su piattaforme specializzate



Verifica di apprendimento

Supportati da giochi e quiz individuali e di gruppo verifichiamo la comprensione degli strumenti e delle nozioni acquisite.

Laboratorio

Ora che le nostre competenze sono aumentate, torniamo a giocare con la produzione di notizie.

3° incontro

Programmazione delle attività

Testi, foto e video possono essere manipolati per veicolare messaggi precisi. Dopo aver analizzato casi reali, ci divertiremo ad inventare notizie vere o false grazie a supporti digitali, applicazioni ed effetti speciali. I prodotti realizzati andranno a comporre i contenuti di un prodotto editoriale digitale.

Realizzazione

Caccia alle fake news

Attraverso la lettura di diversi formati redazionali in rete, impariamo a distinguere le testate giornalistiche ufficialmente registrate da vari tipi di blog: informazione, satirici oppure veri e propri produttori di notizie false.

Analisi e dibattito sui risultati delle ricerche e considerazioni sulle cause del fenomeno fake news.

Introduzione del lavoro di ricerca

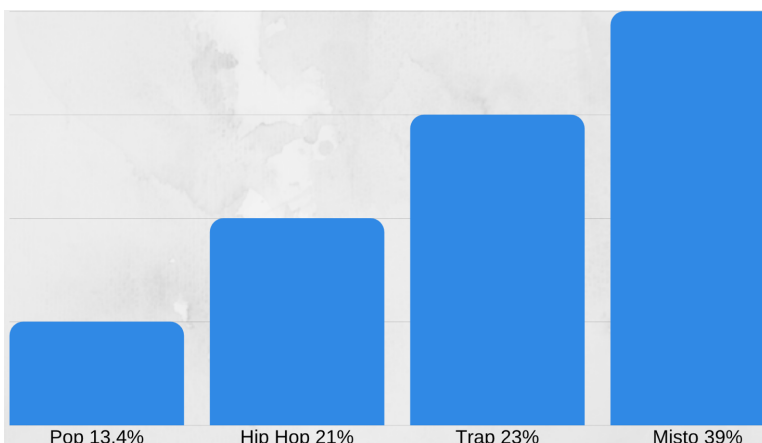
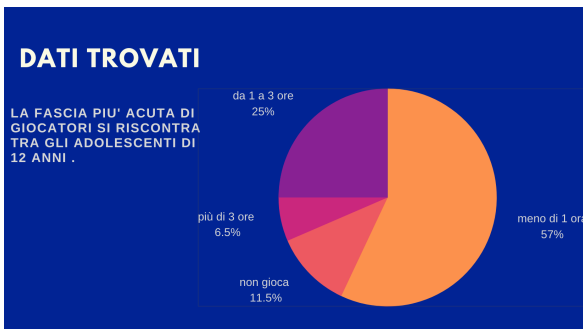
I ragazzi, divisi in piccoli gruppi, selezionano un tema di ricerca sul quale concentrare il project work finale. Dopo una breve esposizione sulle metodologie di ricerca, i gruppi vengono lasciati liberi di esplorare le tematiche scelte con l'obiettivo di individuare un preciso argomento di analisi.

Condivisione della struttura di ricerca

Tornando a sperimentare gli strumenti di verifica appresi, si chiede di individuare posizioni opposte, verificare notizie sul tema scelto, ricercare dati quantitativi e qualitativi a supporto delle differenti posizioni.

Raccolta ed esposizione dei dati

Cosa sono, come si leggono e come si possono rappresentare graficamente supportati dall'utilizzo di strumenti digitali evoluti come Canva.



4° incontro

Programmazione delle attività

Quante fonti di informazione esistono oltre quelle ufficiali? Cosa determina l'affidabilità di una fonte? Può una fonte non ufficiale essere autorevole? Quali sono le professioni dell'informazione? Queste ed altre domande ci guideranno nella strutturazione di un format digitale di informazione.

Realizzazione

Le video notizie

Analisi e commento di video notizie vere, false o acchiappaclick. Conoscere le tipologie di contenuti e le tecniche di falsificazione, allena lo spirito critico.

Cos'è il green scree e come si usa

Presentazione della tecnica scenica e sperimentazioni libere individuali e di gruppo, in preparazione della giornata successiva.

Formulazione di una video notizia

Il lavoro di sperimentazione e ricerca si concretizza nella formulazione di una vera video-notizia tramite cui sperimentare il linguaggio video e la sua manipolazione.

Le informazioni per la redazione sono tratte dalla ricerca di dati, notizie ed opinioni sul tema scelto.



I ragazzi sceglieranno se realizzare una notizia vera, falsa o acchiappaclick.

I gruppi già costituiti si confrontano con:

- redazione dello storyboard
- divisione dei ruoli (speaker, personaggi, redattori, registi)
- elenco dei materiali necessari e delle scenografie
- selezione degli sfondi tramite ricerca in rete
- redazione dei testi

5° incontro

Programmazione delle attività

Le nozioni teoriche e pratiche acquisite insieme saranno completate da nozioni di content editing digitale su piattaforma e rudimenti di linguaggio HTML per la formattazione dei contenuti. La classe, organizzata in piccoli gruppi, produrrà approfondimenti e notizie agendo come una vera redazione.

Realizzazione

Affinamento della redazione e messa in scena

Dopo un'ultima revisione degli storyboard, i gruppi vengono guidati nell'allestimento del set di ripresa composto da telo verde, supporti e luci.

Seguendo la struttura del proprio storyboard ogni gruppo realizza le clip della propria video notizia. La scena è arricchita da costumi e accessori che ogni studente ha portato da casa.

Introduzione alla redazione digitale

Utilizzando uno strumento di grafica semplificata online, i ragazzi iniziano a familiarizzare con gli strumenti di redazione di contenuti evoluti in digitale.



6° incontro

Programmazione delle attività

Il lavoro di analisi, redazione, elaborazione e composizione avrà prodotto contenuti da raccogliere in un'unica piattaforma. I prodotti finali saranno presentati alla comunità scolastica e ai genitori.

Realizzazione

I contenuti prodotti dai ragazzi sono stati presentati all'interno di un percorso di restituzione illustrativo dell'intero processo.

Tutti gli output sono stati raccolti in una presentazione grafica con strumenti digitali evoluti (Canva) e presentati alla comunità scolastica.

