



UNIVERSITÀ
DI TORINO

VQR 2020-2024

Social4School

**Metodi e strumenti per l'educazione
al consumo critico dei contenuti
in rete e di contrasto alla diffusione
delle fake news**

In breve

Il progetto **Social4School** è un'iniziativa educativa innovativa creata per combattere la disinformazione online attraverso metodi e strumenti progettati per migliorare il consumo critico dei contenuti in rete. Co-sviluppato con le scuole locali, il progetto utilizza un'applicazione web interattiva per sensibilizzare i giovani, ma anche gli adulti, sugli errori di logica e bias cognitivi che influenzano la diffusione di fake news.

Integrando attività ludico-didattiche e strumenti di valutazione, Social4School mira a promuovere una cittadinanza digitale responsabile.

Struttura proponente

Dipartimento di Informatica, Università di Torino

Tematiche ANVUR

IIIe: Public Engagement, iniziative di coinvolgimento delle scuole

IIc: Produzione e gestione di beni pubblici

Sito web: social4school.net | **FB:** facebook.com/social4school



Contesto generale



Agenda 2030

Gli obiettivi generali del progetto si inseriscono nel quadro del Goal **4 - Istruzione di qualità**, con particolare riferimento al **target 4.7**: Educazione allo Sviluppo Sostenibile e alla Cittadinanza Globale



Piano Strategico di Ateneo

Il progetto è inoltre in linea con i seguenti obiettivi del piano strategico dell'Università di Torino:

- 3.2.1 Costituire un Teaching & Learning Center che sia punto di riferimento nazionale e internazionale per la ricerca nell'innovazione nell'ambito della didattica
 - 3.3.1 Valorizzare i Case Studies al fine di favorire sia il trasferimento tecnologico e della conoscenza
 - 3.3.2 Incentivare le iniziative di formazione permanente e di public engagement
- 

Beneficiarie e beneficiari

Gli **studenti** hanno acquisito competenze critiche e digitali fondamentali per la loro formazione e per la cittadinanza attiva. L'approccio gamificato del progetto ha reso l'apprendimento più coinvolgente.

Gli **insegnanti** hanno beneficiato di strumenti formativi innovativi, migliorando la loro capacità di affrontare il tema delle fake news in classe e fornendo metodologie per l'insegnamento delle competenze digitali. La piattaforma permette inoltre di personalizzare i contenuti.

Le **scuole** hanno potuto partecipare gratuitamente al progetto, accedendo a materiali di alta qualità e a una rete di supporto formata da esperti accademici e associazioni specializzate.



Esterni diretti

- ★ Istituti scolastici di ogni ordine e grado sul territorio nazionale
- ★ Studenti/esse
- ★ Docenti curricolari e docenti in formazione



Esterni indiretti

- ★ Le famiglie di studenti e studentesse



Azioni principali



Design e realizzazione di un'attività didattica interattiva

su piattaforma web, che simula le dinamiche tipiche della rete e dei **social network** e che, attraverso l'approccio della **gamification**, permette di analizzare e verificare la qualità delle informazioni e la credibilità delle fonti dei contenuti in rete.



Progettazione di materiale formativo per genitori e insegnanti

Abbiamo realizzato una **guida completa** sull'attività con schede didattiche di approfondimento e una serie di **video pillole** di supporto per gli insegnanti. I materiali sono disponibili anche per gli altri adulti di riferimento nell'educazione dei giovani.



Sperimentazione e co-progettazione nelle scuole

Abbiamo collaborato con 10 classi di scuola secondaria di I grado a Torino per testare l'efficacia dell'attività. Dopo le opportuni migliorie individuate insieme, abbiamo allargato la sperimentazione in scuole delle province di Cuneo e Torino, utilizzando diversi strumenti di valutazione.

Impatto sociale

Grazie in particolare alle azioni 2 e 3, il progetto ha:

- ★ rafforzato la **rete di collaborazione tra scuole, università e associazioni locali**, favorendo una maggiore consapevolezza sulla disinformazione e sull'uso responsabile dei social media;
- ★ la piattaforma ha facilitato il **coinvolgimento attivo di studenti** in contesti educativi, fornendo **strumenti innovativi** per la valutazione delle fonti e per il contrasto alla disinformazione
- ★ Grazie alla co-progettazione, il progetto ha contribuito a diffondere **un'immagine del sapere accademico come aperto e accessibile**, promuovendo il coinvolgimento della comunità e favorendo un approccio inclusivo alla conoscenza.

105

Scuole iscritte sulla piattaforma

40,4%

Scuole piemontesi coinvolte

59,6%

Scuole non piemontesi, distribuite su tutta Italia

4

Collaborazioni attivate con scuole e associazioni

1820

Studenti e insegnanti che hanno sperimentato l'attività nell'ambito del progetto "Un giorno all'Università" dal 2020 al 2024

280

Docenti in formazione che hanno testato l'attività nelle loro classi

Impatto economico

Grazie al finanziamento integrale della Fondazione CRT, il progetto ha garantito

- ★ **formazione gratuita alle scuole**, evitando costi aggiuntivi per le istituzioni educative.
- ★ La piattaforma ha consentito la **scalabilità dell'iniziativa** senza necessità di risorse economiche ingenti, permettendo l'estensione delle attività a un pubblico più ampio.
- ★ Inoltre, il materiale didattico (azione A3 - videopillole e guida insegnanti) ha **migliorato la capacità organizzativa delle scuole**, riducendo la dipendenza da risorse esterne e aumentando la capacità di gestione autonoma delle attività didattiche proposte.

75k

Finanziamenti ottenuti
dalla Fondazione CRT

90

Laboratori offerti
gratuitamente alle scuole

Impatto culturale

- ★ Social4School ha incentivato **la cultura della verifica delle fonti**, contrastando la diffusione di fake news e rafforzando il senso critico nei confronti dell'informazione digitale, sia tra studenti che tra insegnanti.
- ★ Il progetto ha inoltre dimostrato una **spiccata capacità di integrare diverse discipline**, creando un ambiente multidisciplinare che stimola innovazione e collaborazione.
- ★ **La circolarità fra la ricerca e le azioni di Public Engagement** è stata fondamentale, permettendo un'interazione costante che arricchisce entrambe le dimensioni.

66.7

Punteggio medio sull'usabilità della piattaforma

18%

Studenti che hanno condiviso notizie false dopo l'attività. Nel pre-test erano il 28%

3

Dipartimenti coinvolti nella progettazione delle attività: oltre a Informatica, hanno contribuito Scienze dell'educazione e Psicologia

6

Eventi di divulgazione

4

Pubblicazioni scientifiche

Testimonianza



Ho conosciuto il progetto Social for School già nella sua prima edizione. Ho trovato l'attenzione all'integrazione del design e dei contenuti dell'applicazione molto utile anche al fine di favorire un'integrazione multidisciplinare, poco considerata nel mondo della scuola.

Per quanto riguarda il progetto dedicato all'informazione, i diversi scenari proposti permettono di proporre alla classe una riflessione più ampia sul rapporto tra sé e gli ambienti digitali fornendo una serie di strumenti efficaci e concreti di analisi e riflessioni critiche utili ai cittadini digitali del futuro. Infine, anche questa seconda applicazione del progetto permette a diversi docenti di costruire una linea didattica, ad esempio nelle ore di educazione civica alla cittadinanza digitale, di cui i docenti sentono forte il bisogno negli ultimi tempi.



**Daniele Catozzella - Media Education Manager, Educatore e Assistente Sociale
Specialista - collaboratore esperto tematico educazione e didattica digitale
Save the Children Italia - Area Scuola**



Testimonianza

“

È la goccia che scava la pietra. E la goccia è data dalla costanza dell'insegnamento di scienza e metodo scientifico ai nostri ragazzi. Loro hanno una capacità recettiva enorme, capacità che invece non hanno i miei coetanei cinquantenni afflitti in Italia da un livello di analfabetismo funzionale spaventoso che rende spesso vano ogni tentativo di educazione scientifica. Avendolo vissuto fin dall'inizio, reputo il progetto Social4School un'esperienza splendida e un prodotto che andrebbe non solo diffuso ma reso ubiquitario nelle nostre scuole. Solo con questi strumenti si possono evitare derive antiscientifiche che, specie negli ultimi giorni, si stanno drammaticamente vedendo oltreoceano. E anche così possiamo tutelare la salute pubblica.

”

**Diego Pavesio, Medico di Medicina Generale e Tesoriere
Ass. Patto Trasversale per la Scienza, [CTS VaccinarsInPiemonte.org](https://www.ctsvaccinarsinpiemonte.org)**

Testimonianza

“ *Social 4 School* è un progetto dell’Università di Torino che ho conosciuto e supportato durante il mio mandato da Assessora all’Istruzione e all’Edilizia scolastica del Comune di Torino. Alcuni anni dopo la conclusione della mia esperienza nell’amministrazione pubblica ho avuto la possibilità di partecipare a un bando dell’Università di Torino, Dipartimento di Informatica. Ho deciso di partecipare al bando in qualità di docente di tecnologia che affronta con le proprie classi il tema del digitale ormai da alcuni anni e ritiene sia importante rendere consapevoli alunne e alunni di quali sono le dinamiche e i “trucchi” che si nascondono dietro ai contenuti sul web. L’esercizio proposto da *Social 4 School* è molto utile proprio perché permette di evidenziare gli aspetti al quale occorre prestare attenzione quando si naviga in internet, rende espliciti gli errori comuni che si commettono e fornisce informazioni molto utili per fare il fact checking.

Federica Patti

Insegnante di tecnologia nella scuola secondaria di I grado.

Testimonianza

“ Ho conosciuto il progetto *Social4School* delle prime sperimentazioni nelle scuole e sin da subito ho potuto apprezzare l’approccio ludico e la possibilità di far comprendere ai bambini, tramite una simulazione realistica, alcune dinamiche dei social network, restando in un ambiente sicuro e protetto. L’uso con i ragazzi e il costante confronto con gli insegnanti hanno consentito di migliorare l’applicazione rendendola sempre più efficace e adeguata agli scopi didattici: sia l’attività sia i report consultabili al termine della stessa consentono ai docenti di avviare stimolanti confronti dialogici tra e con gli alunni e di “restituire” agli insegnanti il ruolo di mediatore esperto. Nel modulo che conduco come tutor di SFP presento S4S ai tirocinanti, potendo essere inserita nella progettazione didattica in modo flessibile, utilizzano l’applicazione e i materiali nei loro interventi in aula, nelle riflessioni ne evidenziano i numerosi punti di forza e gli aspetti innovativi.

**Maurizia Gai, insegnante di scuola primaria
e tutor coordinatore/organizzatore Scienze Formazione Primaria - UNITO**

Social4school, la piattaforma



Inizio e fine gioco: due schermate di esempio
<https://www.social4school.net/>

Parlano di noi

Su **Transiti**, 20 settembre 2021

<https://transiti.net/social4school/>

Su **Educare digitale**, , 30 ottobre 2020

<https://www.educaredigitale.it/2020/10/social4school/>

Su **Esseri Umani**:

<https://essereumani.org/passaporto-per-una-comunita-in-rete>

Premi e riconoscimenti

- ★ 2022 - Menzione speciale della giuria del Premio Nazionale Competenze Digitali promosso dal Dipartimento di Trasformazione digitale del Ministero dell'Innovazione
[LINK](#)
- ★ 2022 - Storia di ricerca più letta nell'anno precedente su FRIDA (sito web per la valorizzazione della ricerca dell'Università di Torino)
[LINK](#) al post
[LINK](#) alla Storia di ricerca

VQR 2020-2024

**Guarda tutti i casi studio
su unito.it**



UNIVERSITÀ
DI TORINO