



Scheda laboratorio

Vero, falso o entrambi?

Laboratorio rivolto alle: scuole secondarie di I grado

Area tematica: Disciplina STEM e cittadinanza digitale

Codice laboratorio: S-DS06

Struttura di riferimento: Dipartimento di Informatica

Sede di svolgimento: in Ateneo

Numero classi ammesse: 16-20

Durata del laboratorio: 2 ore

Sessione di svolgimento: Primaverile

Tipologia di disabilità ammesse: tutte (l'attività può essere svolta con l'aiuto di un insegnante di sostegno, se previsto)

Descrizione

Una corretta informazione riguarda tutti i cittadini in termini sia di diritti sia di doveri ed è uno dei punti cardine delle proposte relative ad una nuova educazione civica digitale.

Lo scopo dell'attività proposta è quello di far analizzare ad alunne e alunni notizie confezionate in modo da far prendere coscienza delle fallacie logiche e dei *bias* cognitivi (errori di giudizio), spesso utilizzati per la distorsione dei contenuti online, attraverso un'attività laboratoriale.

Obiettivi e metodi

Le attività laboratoriali realizzate nell'ambito del progetto Social4School si basano su un approccio innovativo, basato sulla ludicizzazione. In particolare, proponiamo applicazioni Web che consentono agli adolescenti di sperimentare le dinamiche tipiche della diffusione delle informazioni sulla rete e sui social network, attraverso una simulazione interattiva realistica. L'obiettivo è quello di far sperimentare alle/ai giovani le dinamiche tipiche della rete in un ambiente simulato e controllato (una sorta di "sandbox"). Al termine della sessione di gioco, l'applicazione calcolerà una serie di punteggi in base al comportamento tenuto dalla/o studente, e genererà un report interattivo che riporta ogni singola azione effettuata durante la sessione di gioco: queste informazioni possono essere utilizzate dall'insegnante per fornire suggerimenti personalizzati a ciascuna/o studente, per stimolare una discussione sui temi trattati.