

Scheda Laboratorio

Che la fonte sia con te!

+smart

- **Destinatari:** classi terze della scuola secondaria di primo grado (massimo 3 classi per volta)
- **Durata:** 3 ore
- **Spazi:** aula da 25 a 80 posti
- **Attrezzature:** videoproiettore di sala collegato a pc o lavagna multimediale interattiva con connessione Internet; i partecipanti devono essere muniti di dispositivi personali con connessione internet.
- **Materiali e Software:** slides da proiettare, *qr code* plastificati, software: Canva, Mentimeter, Kahoot!, Genially.
- **Obiettivi di apprendimento:** sviluppo del pensiero critico e di competenze informative di base come: saper riconoscere il proprio bisogno informativo, saper selezionare e valutare criticamente le fonti di informazione imparando a distinguere quelle attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, controllo e verifica. Imparare a usare e condividere le informazioni in modo etico e responsabile.
- **Valutazione:** durante il laboratorio vengono proposti alcuni quiz di verifica per valutare la comprensione dei concetti illustrati.
- **Competenze del DigComp 2.2**
 - 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
 - 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
 - 3.3. Copyright e licenze

Descrizione sintetica

Laboratorio di *Information literacy* per lo sviluppo delle competenze informative di base. La capacità di accedere all'informazione, di selezionare e valutare criticamente le fonti è ritenuta una competenza fondamentale del 21° secolo.

Al termine del laboratorio i ragazzi e le ragazze saranno in grado di consultare diversi motori di ricerca e di valutare in modo critico l'autorevolezza delle fonti trovate online.

Scopriranno inoltre strategie per la ricerca di immagini e documenti liberi da diritto d'autore, da utilizzare per le proprie ricerche o tesine.

Scaletta e Tempistiche: approfondimento dei temi principali

- **Introduzione e accoglienza - 10 minuti**

Presentazione del contesto di riferimento: chi siamo, perché siamo qui, a cosa servono le biblioteche e cosa fanno i bibliotecari.

- **Introduzione al concetto di *Information literacy*, cosa significa “essere competenti” nel campo delle informazioni? - 15 minuti**

Si inizia con alcune considerazioni sulle caratteristiche della società dell'informazione nella quale viviamo e siamo immersi: si possono introdurre in modo semplice concetti o espressioni come ad esempio "ecosistema informativo", "infosfera", "infodemia", "vivere *onlife*", "granularità dell'informazione", "skimming", "pensiero critico", etc.

- **Spiegazione della struttura e delle modalità di partecipazione al laboratorio: le 4 TAPPE - 5 minuti**

Istruzioni per partecipare alle sfide interattive: uso del *qr code*/infografica interattiva, uso dei dispositivi personali, etc.

1° TAPPA - IL BISOGNO INFORMATIVO - 20 minuti

- **SFIDA 1 - si parte con il primo Kahoot!** il quiz è impostato come una competizione a punti, ma è importante chiarire fin da subito che in realtà non ci sono risposte giuste o sbagliate a priori, proprio perché i bisogni informativi delle persone variano a seconda delle situazioni e rispondono a due domande fondamentali: “di quale informazione ho bisogno? A cosa mi serve?”. L'informazione è sempre contestuale e non ci sono strumenti o metodi di ricerca giusti o sbagliati in assoluto, ma ci sono metodi e strumenti più o meno efficaci in relazione ai nostri bisogni in un dato momento.

2° TAPPA - CERCARE LE INFORMAZIONI - 30 minuti

- **SFIDA 2 - La nuvola di parole.** L'esercizio consiste nel rispondere a una domanda secca: “devo fare una determinata ricerca (es. sui terremoti), da dove inizio?”. Ponendo alla classe questa domanda è utile incoraggiare studenti e studentesse a rispondere sinceramente, senza auto-censurarsi. E' molto frequente che le parole più menzionate siano Google (al primo posto) e Wikipedia (al secondo). Questo esercizio molto semplice

fornisce un punto di partenza per discutere dei meccanismi di base che regolano i motori di ricerca più comuni (può essere utile a questo proposito integrare la riflessione con un **video** divertente di pochi minuti che si intitola “**Pizzeria Google**”). Si possono affrontare tematiche come la profilazione, la pubblicità, l’algoritmo di google (PageRank), i big data, l’intelligenza artificiale, il surface, deep e dark web, etc. L’obiettivo non è demonizzare strumenti come Google, ma piuttosto promuovere una maggior consapevolezza riguardo alcuni dei meccanismi che regolano Internet. Possiamo anche menzionare alcuni motori di ricerca alternativi, come DuckDuckGo o Ecosia o riflettere sulla differenza tra enciclopedie “tradizionali” e Wikipedia.

- ★ A seconda del tempo a disposizione e del livello di approfondimento che si intende raggiungere sono molti i temi collegati: i cataloghi delle biblioteche, i discovery tool, le banche dati specialistiche, le piattaforme di digital lending come Mlol, etc. Naturalmente ognuno di questi argomenti meriterebbe un laboratorio a sé, ma questo incontro nello specifico è stato pensato per fornire una panoramica generale e iniziare a seminare alcuni concetti che dovranno essere in ogni caso approfonditi a scuola o in altri contesti di apprendimento.

- **INTERVALLO - 15 minuti**

3° TAPPA - VALUTARE LE INFORMAZIONI - 45 minuti

La terza tappa affronta il tema dell’autorevolezza delle fonti, della disinformazione e delle fake news. In riferimento al Manifesto IFLA “Come riconoscere le false notizie” vengono suggerite una serie di domande da porsi per valutare la credibilità di una notizia online.

- Nella **SFIDA 3** si propone di confrontare due notizie su uno stesso argomento provenienti da testate giornalistiche online diverse, al fine di individuare la fonte più affidabile.
- Successivamente si affronta il tema della manipolazione di media visivi e si propone un **esercizio di ricerca inversa** per verificare l’autenticità di immagini trovate online.
- Nella **SFIDA 4 su Kahoot!** si mettono a confronto immagini reali e immagini generate con l’intelligenza artificiale.
- Nell’**infografica interattiva “La Galassia della disinformazione”** vengono fornite poi alcune definizioni di concetti quali disinformazione, misinformazione, fake news, deepfake, etc., seguite da un quiz per testare la comprensione degli argomenti trattati.

- ★ Siamo consapevoli che ci sarebbero molti argomenti correlati che meriterebbero approfondimento, come l'impatto dei social media, le filter bubble, le echo chambers, etc. Tuttavia abbiamo dovuto selezionare i temi da trattare considerando i limiti di tempo.

4° TAPPA - CONDIVIDERE LA INFORMAZIONI - 25 minuti

Nella fase conclusiva, si esplora il concetto di copyright e l'importanza della condivisione responsabile. Viene spiegato in modo semplice cosa significhi il diritto d'autore, quando si applica, quando ha inizio e quando termina, e il concetto di "pubblico dominio". Si introducono anche concetti come "opera" e "plagio", identificando quest'ultimo come l'appropriazione indebita di idee creative altrui, quali testi, disegni, canzoni, ecc., senza attribuirne la paternità.

- **La SFIDA 5 su Kahoot!** consiste in un quiz finalizzato a verificare la comprensione dei concetti appresi sul diritto d'autore.

Successivamente, vengono presentati alcuni esempi di risorse online utili per trovare immagini da utilizzare nei propri progetti, come Wikimedia Commons e il sito PublicDomainPictures.

Infine vengono descritte in modo semplice le licenze Creative Commons, come delle "istruzioni" rappresentate da simboli che gli autori appongono alle proprie opere per indicare agli altri cosa è permesso e cosa non lo è (ad esempio, se è possibile condividerle, modificarle o persino trarne profitto).

- Dopo una breve spiegazione dei significati dei simboli delle licenze Creative Commons, viene proposta la **SFIDA 6 su Kahoot!**, dove non ci sono risposte giuste o sbagliate. Ragazzi e ragazze sono invitati a mettersi nei panni dell'autore/autrice di una canzone, un video, un disegno o una poesia, e a decidere come desiderano condividerla, scegliendo la tipologia di licenza appropriata.

Valutazione: gradimento e competenze raggiunte - 15 minuti

- **Valutazione del gradimento con Mentimeter:** viene chiesto di esprimere il gradimento del laboratorio in forma anonima (ti è piaciuto il laboratorio? per niente/poco/abbastanza/molto/moltissimo).

- **Valutazione delle competenze raggiunte con Mentimeter:** viene chiesto di rispondere alla domanda: cosa ho imparato oggi? Le risposte sono aperte e anonime, ognuno è libero di scrivere ciò che vuole.

Materiali e risorse

SLIDES

Le slide che condividiamo sono solo un esempio, poiché è essenziale personalizzarle in base al contesto e agli argomenti specifici che si vogliono approfondire.

INFOGRAFICA DELLE SFIDE

Per le singole sfide è necessario contattarci perché vanno illustrate una per una, con i relativi programmi.

ARTICOLI ESERCIZIO FAKE NEWS

INFOGRAFICA: “LA GALASSIA DELLA DISINFORMAZIONE”

QUIZ: “REAL OR FAKE?”

Contatti

Per maggiori informazioni potete scrivere all'indirizzo: reference.bem@unito.it

Rif. Lisa Marcenaro

I ■ ■ ■