

In
collaborazione
con:

Secondaria 2° grado



Un inferno di bufale

CITTADINANZA DIGITALE | FAKE NEWS



ARGOMENTO

- Fake news
- Cittadinanza digitale

MATERIA

- Area Umanistico-Letteraria
- Educazione Civica
- Area Linguistica

COMPETENZE CHIAVE

- Comunicazione nella madrelingua
- Competenza digitale
- Competenze sociali e civiche
- Imparare a imparare

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

- 07. Condividere è una responsabilità
- 06. Le parole hanno conseguenze

DOMANDE FONDAMENTALI

Conosco il significato delle espressioni *fake news* e *bufala*?

Conosco e comprendo il testo di Dante?

Riconosco le *fake news* nella mia esperienza?

Come posso contrastare l'odio in rete?

Titolo 2

<https://www.youtube.com/embed/ICHznWjpohw>

Attraverso [uno](#) o entrambi i [video](#) l'insegnante stimola una breve discussione per sensibilizzare la classe all'argomento e cominciare a definire i termini del problema (responsabilità vs. involontarietà, effetti, ambiti). A seconda del tempo e degli interessi specifici, si può proseguire con l'approfondimento lessicale sull'origine e significato del termine *bufala*, proponendo la lettura di alcuni testi online:

[lo sai cos'è una fake news](#)

[cos'è una fake news](#)

[bufala](#) 1 minuto di lettura

[questa risposta non è una bufala!](#) 3 minuti di lettura

[perché si dice bufala?](#) 6 minuti di lettura

Lucciole per lanterne

20'

Fai utilizzare alla classe: la scheda con le terzine selezionate del XXVI canto, fogli, quaderni e testo dell'*Inferno*

L'insegnante contestualizza sinteticamente le terzine proposte del canto XXVI dell'*Inferno*, spiegando che Dante scorge dall'alto l'ottava bolgia, dove sono puniti i consiglieri fraudolenti. Gli studenti, divisi in gruppi, leggono e comprendono [la scheda con le terzine selezionate](#), rispondendo alle domande proposte. L'insegnante guida opportunamente gli studenti nella comprensione del testo secondo il livello della classe.

Dante, uno di noi

20'

Quali sono le possibili analogie tra la scena dantesca e la tua esperienza in rete? Come giudichi i comportamenti e le reazioni di Dante e Virgilio?

Gli studenti sono invitati a cogliere possibili echi della scena dantesca nella loro esperienza. Divisi in gruppo gli studenti traspongono le caratteristiche dell'ambiente infernale e dei consiglieri fraudolenti, individuate nello step precedente, nella realtà della Rete. Secondo gli interessi e le attitudini, gli studenti sono chiamati ad esprimersi -individualmente o a gruppi- con il disegno e/o con le parole, ad es. compilando un [Padlet](#) a 3 colonne: in cosa mi riconosco, su cosa sono d'accordo, in effetti a questo non avevo pensato.

Quali principi del Manifesto della comunicazione non ostile collegheresti con i dannati? Quali sono gli ambiti delle fake news? Le fake news fanno ridere o fanno paura? È giusto punire gli autori delle fake news? Come possiamo riconoscere e contrastare le fake news?

parole
stili

Il Manifesto

della comunicazione non ostile

🐦 | 📘 | 📷 | paroleostili.it

1. Virtuale è reale
Dico e scrivo in rete solo cose che ho il coraggio di dire di persona.

6. Le parole hanno conseguenze
So che ogni mia parola può avere conseguenze, piccole o grandi.

2. Si è ciò che si comunica
Le parole che scelgo raccontano la persona che sono: mi rappresentano.

7. Condividere è una responsabilità
Condivido testi e immagini solo dopo averli letti, valutati, compresi.

3. Le parole danno forma al pensiero
Mi prendo tutto il tempo necessario a esprimere al meglio quel che penso.

8. Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare.
Non trasformo chi sostiene opinioni che non condivido in un nemico da annientare.

4. Prima di parlare bisogna ascoltare
Nessuno ha sempre ragione, neanche io. Ascolto con onestà e apertura.

9. Gli insulti non sono argomenti
Non accetto insulti e aggressività, nemmeno a favore della mia tesi.

5. Le parole sono un ponte
Scelgo le parole per comprendere, farmi capire, avvicinarmi agli altri.

10. Anche il silenzio comunica
Quando la scelta migliore è tacere, taccio.

la classe avvia una riflessione sui principi n.6 e n.7 del Manifesto. A partire dalle domande guida, gli studenti si confrontano sulla loro esperienza in Rete. Dalla discussione emerge una prima mappa degli ambiti e delle conseguenze della disinformazione su cui si potrà lavorare successivamente (es. qual è il rapporto tra pandemia e disinformazione? cos'è cambiato con l'emergenza sanitaria?) Gli studenti discutono su possibilità e utilità delle pene.

Ulteriori attività introduttive di approfondimento

La Divina Commedia in VR: un viaggio immersivo e visita virtuale del Museo Casa di Dante

<https://www.youtube.com/embed/4fB4R9Vxllc>

Per introdurre l'inferno dantesco e coinvolgere maggiormente nell'attività i ragazzi si può utilizzare questo cortometraggio prodotto da ETT in occasione dei 700 anni dalla morte del Poeta, realizzato in Realtà Virtuale 3D della durata di circa 7 minuti, con la voce di Francesco Pannofino.

Inoltre ETT ha inaugurato a marzo 2020 il nuovo allestimento del Museo e un Virtual Tour gratuito scaricabile dal sito del Museo per rendere gli ambienti visitabili anche da remoto, con contenuti fruibili in approfondimento.

<https://www.museocasadidante.it/tour-virtuale/>

Dante's Journey

L'App scaricabile gratuitamente dagli Store, è un percorso di serious game tra i sette siti Unesco della Toscana realizzato da ETT per *Fondazione Sistema Toscana – Regione Toscana* nell'ambito del progetto di *Realizzazione di una strategia di gamification del Patrimonio dell'umanità UNESCO della Toscana* e basata su una strategia di gaming integrata tra ambiente virtuale e spazi reali da visitare, anche con il supporto di appositi contenuti in realtà virtuale e aumentata. Nell'App Dante Alighieri accompagna i ragazzi in un viaggio all'interno dei sette siti Unesco della Toscana.