

In
collaborazione
con:

Secondaria 2° grado



Un inferno di bufale

CITTADINANZA DIGITALE | FAKE NEWS



ARGOMENTO

- Fake news
- Cittadinanza digitale

MATERIA

- Area Umanistico-Letteraria
- Area Linguistica
- Educazione Civica

COMPETENZE CHIAVE

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

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.

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.