

- Citizen Science e progetti di crowdsourcing consentono al pubblico - giovani e anziani, studenti e insegnanti, amatori ed esperti - di partecipare alla raccolta e alla ricerca di dati scientifici. <http://cadrek12.org/spotlight-citizen-science>

Ci sono anche alcuni interessanti Ted talk su questo argomento

- Citizen science <https://www.youtube.com/watch?v=dpjirjUycL0>
- Il ruolo fondamentale dei partecipanti alla Citizen Science nella salvaguardia dell'Oceano https://www.youtube.com/watch?v=GJXGBuxN_5g
- Gamification nella partecipazione civica <https://www.citizenlab.co/blog/civic-engagement/gamification-in-citizen-participation/>

Attività 4.4.2 - BINGO per Cittadini digitali

Durata stimata	30 - 45 minuti
Requisiti	Piena comprensione del glossario digitale
Strumenti software e hardware utilizzati	• Carta e penne • Cartelle BINGO (per gli studenti) e segnaposti • Domande BINGO (per l'insegnante)
Tipo di valutazione	Presentazione orale alla classe e discussione

L'obiettivo di questa attività è imparare attraverso il gioco. Gli studenti faranno una partita a BINGO con domande tratte dai concetti e dai termini spiegati nell'attività 4.4.1 Glossario digitale. Si tratta di un modo per consolidare le nuove informazioni e assicurarsi che diventino conoscenze pratiche da utilizzare nell'impegno quotidiano nei confronti delle tecnologie digitali.

Procedimento

Introduzione:

L'insegnante può iniziare con un esercizio di memoria relativo a ciò che gli studenti hanno imparato fino a quel momento. L'idea è quella di far sì che i concetti si consolidino nella mente degli studenti ripetendo le definizioni e facendoli collegare alla parola/immagine corretta.

Istruzioni dirette

- L'insegnante può distribuire una cartella BINGO a ogni studente, oppure dividere la classe in gruppi e dare una/due cartelle per gruppo.
- L'insegnante spiega il gioco e i principali obiettivi dell'attività
- Gli studenti dovrebbero essere incoraggiati ad avvicinarsi alle definizioni in modo critico, prendendo nota di eventuali osservazioni ed esempi che venissero loro in mente

Pratica guidata

- L'insegnante estrae una domanda e legge la definizione (tratta dal Glossario digitale)
- Gli studenti devono cercare nelle loro cartelle la parola/immagine corrispondente
- Gli studenti devono ricevere un premio ogni volta che una riga/cartella viene completata

Verifica della comprensione

- L'insegnante può spostarsi per la classe in modo da interagire con i gruppi e per verificare come gli studenti stanno completando le loro cartelle
- Quando uno studente/gruppo solleva un dubbio o una domanda, l'insegnante dovrebbe prontamente condividere la domanda con l'intera classe e fornire ulteriori chiarimenti unicamente per integrare le spiegazioni tra pari

Attività pratica indipendente

- Gli studenti dovrebbero essere incoraggiati a condividere con la classe le loro riflessioni sul Glossario digitale: ad esempio in merito all'utilità di un concetto specifico, alla frequenza o familiarità rispetto a ciascun concetto, alle eventuali difficoltà incontrate nell'individuare un concetto specifico

Chiusura

- Dopo aver completato una riga o l'intera cartella: gli studenti dovrebbero essere incoraggiati a esporre il loro concetto preferito/meno preferito e spiegarne le ragioni a tutta la classe.
- Gli studenti dovrebbero essere incoraggiati a usare le proprie parole per appropriarsi realmente dei concetti e del corrispondente approccio alle tecnologie digitali

- Gli studenti dovrebbero essere incoraggiati a spiegare in che misura la nuova conoscenza delle tecnologie digitali può aiutarli a essere cittadini digitali migliori

Risorse per gli insegnanti

Una versione del BINGO è inclusa nel template di Passaporto Digitale

https://docs.google.com/presentation/d/18IOTalXe_7clACGfdS1GfdubkQ_pRO48a_5GGrJBpFM/edit#slide=id.g88b7b50d4b_1_346

Norton - BINGO!

<https://now.symassets.com/content/dam/norton/global/pdfs/infographics/digital-citizenship-bingo-questions.pdf> da <https://us.norton.com/internetsecurity-how-to-digital-citizenship.html>

Gioco alternativo per questo argomento:

<https://ec.europa.eu/jrc/en/scientific-tool/happy-onlife-game-raise-awareness-internet-risks-and-opportunities>

Livello avanzato

È possibile svolgere un'attività di riepilogo per riflettere sui temi del modulo e rielaborare in modo efficace quanto affrontato durante le attività.

- Agli studenti verrà chiesto di dividersi in gruppi di 4-5 persone; ogni gruppo analizzerà un caso recente di fake news o hate speech suggerito dall'insegnante o scelto da loro. Un modo per trovare esempi è digitare il nome di una persona nota accanto all'espressione "hate speech".
- Al termine di questo momento di ricerca e riflessione comune, i gruppi saranno invitati a elaborare la struttura di un'intervista, con domande specifiche sulle fake news e sui discorsi d'odio online. Ogni gruppo deciderà quali domande porre e come strutturare la propria intervista. Alcune domande possibili sono: Per voi è più facile o più difficile comunicare online? Quando condividete qualcosa di voi stessi (pubblicando una foto o un messaggio) avete mai paura che queste informazioni vengano usate da altre persone a cui non erano destinate? Perché pensate che le fake news si diffondano così rapidamente online? Dipende dagli algoritmi? Siete mai stati vittime di un episodio di odio online? Qual è l'ambiente social in cui è presente più odio? Quali sono gli argomenti o i temi su cui l'odio si riversa maggiormente? Cosa si può fare per arginare il problema della disinformazione e dell'odio online?
- A ogni gruppo verrà assegnato il compito di intervistare almeno 2 persone (possibilmente coetanei), sulla base dello schema costruito insieme. Questa fase può essere svolta nel tempo libero degli studenti, tra una lezione e la successiva, o durante l'orario scolastico rivolgendosi a studenti di altre classi. Gli studenti possono

scambiarsi i ruoli: l'intervistatore, il suo assistente che gli ricorda le domande da porre, l'osservatore che prende appunti, ecc.

- In un secondo momento, ogni gruppo restituisce alla classe i temi emersi durante le interviste (se registrate, possono essere ascoltate insieme). Questo contribuisce a far comprendere a tutti i partecipanti i diversi punti di vista sui temi trattati.
- Dopo aver condiviso i risultati delle interviste, la classe redige, con l'aiuto dell'insegnante, una breve relazione riassuntiva e la condivide con l'intera comunità scolastica come risultato delle attività di ricerca e analisi.

Valutazione

Area DigComp 2.2.	Descrizione	Indicatori per la valutazione	Dettagli
5.4. IDENTIFICARE LE LACUNE IN TERMINI DI COMPETENZE DIGITALI	<i>Capacità di parlare (per es. ad anziani, a persone più piccole) dell'importanza di riconoscere le "fake news", mostrando esempi di fonti di notizie attendibili e spiegando come distinguere tra le due.</i>	Cosa sono le fake news? (avanzato) Perché vengono create le fake news? (avanzato)	Lo studente illustra gli elementi di una notizia falsa. (avanzato) Lo studente spiega almeno due motivazioni per il gran numero di fake news presenti nel web.
2.5 NETIQUETTE	<i>Capacità di riconoscere messaggi o attività ostili o sprezzanti in rete che attaccano determinati individui o gruppi di individui (per es. hate speech)</i>	Cosa si intende per hate speech? (avanzato) Quali sono gli elementi dell'hate speech?	Gli studenti definiscono l'hate speech, descrivono alcuni elementi che identificano la comunicazione ostile e ne illustrano gli effetti negativi.