



Titolo SCHOOLKIT

“Il venditore di sogni a buon mercato” un esempio di storytelling per riflettere sul valore dei dati

Indicazione del soggetto autore: R. Camporese, S. Letardi, S. Osti culturastat.veneto@istat.it

IMPORTANTE

- La menzione espresa di marchi o soggetti privati commerciali sono da evitare, utilizzando al loro posto dei riferimenti astratti e generici. Se è inevitabile menzionare la soluzione specifica, fornite almeno altre due soluzioni di prodotto o di soggetto alternative.
- Inserite diversi esempi, riferimenti e link per documentare la validità dell'attività e del processo che proponete.
- Descrivete attività di cui avete avuto conoscenza diretta e, se possibile, fornite la documentazione della vostra esperienza.
- Scrivete con uno stile semplice e diretto, usando il tempo presente e la seconda persona.
- **Diritto d'autore e responsabilità:** Gli Schoolkit sono rilasciati secondo i termini della licenza [CC-BY 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/). Il MIUR pubblica gli Schoolkit a seguito di adeguate valutazioni di opportunità e accuratezza dei contenuti. Agli autori degli Schoolkit è riconosciuto il diritto di paternità, ed è attribuita la responsabilità relativa alla correttezza, completezza e qualità delle informazioni che sono state inviate.

SEZIONE 1: INTRODUZIONE

Titolo dello Schoolkit. *Date un nome chiaro e breve al vostro Schoolkit, allineato ai temi del curriculum di Educazione Civica digitale. (massimo 140 caratteri)*

“Il venditore di sogni a buon mercato”, uno storytelling per riflettere sulla necessità di saper interpretare i dati.

Destinatari. *A chi può essere diretto lo Schoolkit? Specificate i soggetti che possono essere maggiormente interessati ai vostri Schoolkit. Es: Docenti, DS, personale amministrativo (DSGA, Personale ATA, etc), Studenti, Genitori, etc.*

Studenti

Ordine e grado di scuola in cui è applicabile.

Es: scuola primaria, scuola secondaria di primo, di secondo grado, tipologia di istituto.

Scuola secondaria di secondo grado

Contenuto e descrizione (massimo 150 parole)

Fornite una definizione chiara e diretta dell'attività che condividete, il risultato finale delle istruzioni, eventuali riferimenti pedagogici o scientifici.

Navigare in rete vuol dire essere esposti a un diluvio di dati e informazioni, spesso contrastanti e non sempre di immediata codifica. Imparare a leggere correttamente un grafico o ad interpretare una tabella è un'importante competenza da acquisire per districarsi nel web. In particolare, è necessario sviluppare un adeguato senso critico per interpretare correttamente quei dati che vengono volontariamente diffusi in modo non completo, impreciso o addirittura distorto.

L'approccio dello story telling permette ai ragazzi di acquisire informazioni e stimolare delle riflessioni in un contesto emotivamente coinvolgente ed efficace.

In questo laboratorio proponiamo la lettura o, meglio, l'ascolto di un racconto che illustra quanto non sia immediato decifrare dati e risultati quando questi vengono presentati in modo confondente.

Dalla lettura può scaturire una discussione su quanto sia essenziale imparare a riflettere criticamente sulle informazioni diffuse in rete .

Reti e relazioni (max 30 parole).

Descrizione di collaborazioni con soggetti esterni che possono essere coinvolti nello svolgimento di questa attività, in quali modo e per quali scopi.

L'attività può essere svolta da tutti i docenti interessati della scuola secondaria di secondo grado.

SEZIONE 2 - COME PROCEDERE

Descrizione operativa, per passi e tappe, dell'attività proposta, con istruzioni progressive, chiare e realizzabili facilmente.

1. Da dove partire (massimo 50 parole).

Descrizione dei materiali, attività e configurazione degli spazi propedeutici alla realizzazione dell'esperienza didattica. Es: fogli adesivi stampabili, predisposizione per una connessione wireless, 1 dispositivo ogni tre studenti, predisposizione dei tavoli per gruppi da 4, etc.

Fase preparatoria:

L'insegnante, collegandosi al sito indicato nella sezione apposita, potrà scaricare una copia del libro: "Le Streghe di Bayes, fiabe statistiche per bambine e bambini curiosi". La fiaba intitolata: "Il venditore di sogni a buon mercato" è quella relativa al laboratorio proposto.

E' utile che il docente legga il racconto prima di proporlo ai ragazzi in modo da individuare i punti salienti.

Ogni studente dovrebbe avere la propria copia cartacea del racconto.

L'attività può essere svolta in aula, avendo un a LIM a disposizione per la fase di discussione.

2. Svolgimento dell'attività: una istruzione per ogni passo (massimo 50 parole per ogni passo).

Descrivi in passaggi separati le attività da svolgere per realizzare l'esperienza. Fornisci degli obiettivi autonomi per ogni passaggio intermedio, con punti di arrivo, tempi previsti e, possibilmente, risultati che aiutino a comprendere lo stato di avanzamento.

Introduzione. L'insegnante introduce ai ragazzi l'argomento delle false notizie che circolano in rete e come queste possono essere riconosciute e smascherate. A tale scopo può essere utile fare delle domande introduttive: avete mai sentito parlare di bufale? In quali vi siete imbattuti? Siete riusciti a smascherarle o ne siete rimasti vittime?

Lettura ad alta voce del racconto. Il brano può essere diviso in due parti. Nella prima parte si racconta ciò che succede all'università e quali sono gli intenti del "venditore di sogni", Prima di leggere la seconda parte, in cui l'inganno viene svelato, si può fare una pausa di riflessione per invitare i ragazzi a fornire la propria soluzione: quali sono i mezzi usati dal Venditore di sogni per ingannare i ragazzi? Come possono essere smascherati?

Discussione finale. Terminato il racconto si invitano i ragazzi a dibattere su quanto è emerso dalla storia. Chi sono oggi i "venditori di sogni"? come agiscono? Cosa si può fare per difendersi dalla falsa informazione?

Si può quindi riflettere su come i social siano spesso anche veicolo di informazioni distorte e dell'importanza di acquisire strumenti idonei a contrastarla.

La LIM può essere utile per navigare in rete tra siti affidabili e non, per individuare alcune notizie false e riflettere sull'impatto che possono avere sugli utenti.

Infine si può discutere sulla responsabilità e sul ruolo che ogni utente ha per un utilizzo corretto e consapevole del web.

3. Risultato finale (massimo 50 parole).

Descrivi con accuratezza i risultati da raggiungere e, possibilmente, gli obiettivi di competenze

I ragazzi, partecipando al laboratorio, hanno la possibilità di riflettere su uno dei temi più attuali: come difendersi dall'informazione distorta. In particolare viene messo in evidenza come uno degli strumenti più idonei a districarsi nel flusso continuo di dati e informazioni sia la conoscenza dei metodi statistici. Imparare a riferire correttamente un valore presentato, chiedendosi come quel dato è stato raccolto e prodotto e cosa voglia realmente dire è un bagaglio culturale di cui ogni studente digitale non può fare a meno.

SEZIONE 3. MATERIALI UTILI

Puoi allegare:

- Il libro può essere scaricato gratuitamente dal link :
http://www.istat.it/it/files/2017/10/Le_streghe_di_Bayes.pdf
- Racconto stampato in formato cartaceo possibilmente una copia per ogni studente oppure visualizzato sulla LIM collegata ad Internet;

SEZIONE 4. RISORSE NECESSARIE

- Il laboratorio può durare al massimo un'ora e mezza, dipende dal tempo dedicato alla discussione
- Docenti e studenti

SEZIONE 5. MEDIA GALLERY

SEZIONE 6. LINK UTILI

Inserite qui link utili per approfondire aspetti dell'attività

- http://www.istat.it/it/files/2017/10/Le_streghe_di_Bayes.pdf
- <http://www.storiesforlearning.eu> m

SEZIONE 7. VALUTAZIONE