Torino - "Escape Fake": un progetto europeo di media education

La presentazione dei risultati di progetto si terrà domani al Salone Internazionale del Libro

Escape Fake è un progetto europeo di media education dedicato alle scuole secondarie: incentrato su un escape game in realtà aumentata, offre una serie di risorse didattiche dedicate a studenti, studentesse e docenti. Si tratta del primo progetto didattico del genere in italiano.

La Fabbrica, società benefit, è il partner italiano che ha sviluppato gli strumenti didattici per supportare l'utilizzo del gioco in classe.

Group of teenagers at home

La presentazione dei risultati di progetto, dopo due anni di sviluppo, si terrà al Salone Internazionale del Libro di Torino venerdì 10 maggio dalle ore 10 alle ore 11.30 nello Spazio Cepell, Pad. Oval di Lingotto Fiere.

Con oltre il 70% degli europei che si imbattono settimanalmente in informazioni false (Statista) e una tendenza crescente dei giovani (49% degli adolescenti tra i 13 e i 18 anni) a procurarsi notizie dai social media, Escape Fake si presenta come uno strumento coinvolgente ed efficace per l'alfabetizzazione digitale. La relazione tra informazioni falsificate e disordini sociali è stata prevista come il rischio globale più elevato nel 2024.

In vista delle elezioni europee, le organizzazioni internazionali temono che i deepfake possano essere utilizzati per la manipolazione politica, influenzando le elezioni e aumentando la polarizzazione della società. I primi studi dimostrano che gli utenti non sono in grado di rilevare in modo affidabile i deepfakes e che sopravvalutano le loro capacità di farlo.

In questo contesto, la scuola può aiutare i giovani a riconoscere e contrastare le *fake news* che circolano in rete?

Studenti e docenti sono supportati in questa sfida attraverso uno strumento didattico innovativo, "Escape Fake", che sarà presentato al Salone Internazionale del Libro di Torino venerdì 10 maggio alle ore 10 nell'ambito dell'evento "Europa Creativa: finanziamenti per i settori culturali e creativi".

Partner italiano del consorzio europeo che ha sviluppato il progetto è La Fabbrica, Società Benefit che da 40 anni opera come un ponte tra aziende, istituzioni e mondo della scuola attraverso progetti educativi e formativi ad alto impatto sociale e reputazionale e che per Escape Fake ha collaborato con altre tre organizzazioni basate in Austria, Romania e Ungheria. Il progetto è co-finanziato dal programma Europa Creativa – MEDIA e da EMIF – European Media and Information Fund della Gulbenkian Foundation, supportato, tra gli altri, da Google.

Il cuore di "Escape Fake" è l'omonimo *escape game* in realtà aumentata: un gioco gratuito, utilizzabile su tablet o smartphone in piccoli gruppi o individualmente, in cui i partecipanti sono chiamati a risolvere quesiti ed enigmi sul tema della disinformazione.

Tre stanze con trame coinvolgenti trattano i seguenti temi: manipolazione delle immagini (*deepfake* e *cheapfake*), strumenti e modalità per riconoscere le *fake news*, comportamenti online, sicurezza e privacy, strategie per la diffusione di *fake news*, *phishing*, manipolazione degli algoritmi.

Favorendo l'apprendimento attraverso il gioco, il progetto offre l'opportunità di sviluppare competenze di cittadinanza digitale e *media literacy:* con Escape Fake, studenti e studentesse imparano infatti a leggere e interpretare in modo critico informazioni e materiali multimediali e a segnalare le fake news per contrastarne la diffusione.

Nel febbraio di quest'anno La Fabbrica ha lanciato il corso di formazione online per gli insegnanti sulla piattaforma scuola.net e ha ottenuto una significativa adesione all'iniziativa: si sono già iscritti 356 docenti di 307 scuole.

"Puntiamo a coinvolgere 500 docenti entro la fine di questo anno scolastico – dice Alice Bovone, Project Manager di Escape Fake per l'Italia. Al completamento del corso gli insegnanti ricevono un attestato di partecipazione che riconosce 30 ore di formazione certificata".

Il corso resterà online anche per tutto il prossimo anno scolastico. Da pochi giorni è inoltre a disposizione dei docenti il Toolkit che supporta i docenti nell'utilizzo del gioco in classe, attraverso guide dettagliate di gioco, spunti di attività complementari da proporre in classe e materiali pronti all'uso per l'organizzazione delle lezioni.

Gli strumenti didattici sono disponibili anche inglese, tedesco, rumeno e ungherese per i docenti di altri Paesi che fossero interessati, o per docenti di lingue straniere che possono utilizzare il gioco anche nell'insegnamento della propria materia.

Link agli strumenti didattici

L'applicazione è disponibile gratuitamente per il download su Play Store e App Store.l gioco si attiva inquadrando dei marker che possono essere scaricati e stampati dal sito web del progetto.

- L'applicazione è disponibile gratuitamente per il download su Play Store e App Store.
- Il gioco si attiva inquadrando dei marker che possono essere scaricati e stampati dal sito web del progetto.
- Il corso di formazione per docenti è disponibile sulla piattaforma scuola.net e si sviluppa in moduli tematici: Introduzione alla Media e Information Literacy; Partecipazione attiva, diritti e responsabilità; Strategie per generare e diffondere la disinformazione; Approcci e strumenti per combattere la disinformazione; Apprendimento esperienziale e basato sul gioco. Il corso certificato rilascia ai partecipanti un attestato valido per la formazione dei docenti e riconosciuto dal Ministero dell'Istruzione e del Merito ai sensi del D.M. 170 del 21 marzo 2016.
- Il Toolkit, disponibile sul sito escapefake.org, comprende istruzioni dettagliate per l'uso di Escape Fake in classe, template di presentazioni da utilizzare in classe, spunti per attività complementari, suggerimenti di format di lezione in cui inserire l'esperienza di gioco.

La Fabbrica

Group of teenagers at home

La Fabbrica, società benefit, è l'agenzia educativa che dal 1984 progetta, sviluppa e pianifica progetti educativi rivolti alla scuola e realizzati grazie all'impegno di aziende e istituzioni.

Ente accreditato dal Ministero dell'Istruzione e del Merito per la formazione docenti e la valorizzazione delle eccellenze degli studenti e Centro di Orientamento ASNOR (Associazione Nazionale Orientatori), La Fabbrica ha creato le community scuola.net e WonderWhat, con cui raggiunge ogni anno 15.000 scuole, 200.000 docenti

e più di 1 milione di giovani tra i 4 e i 19 anni.

www.lafabbrica.net
www.scuola.net

© 2024 CIVICO20NEWS – riproduzione riservata

Data di pubblicazione: 09/05/2024

Salvato in PDF in data: 23/11/2026

Link all'articolo: https://civico20-news.it/tecnologia/11908/09/05/2024/