

CURRICULUM

DesinfoEND: Sviluppare il pensiero critico per contrastare la disinformazione in Europa

Progetto N°: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000028297



Co-funded by
the European Union



Partner del progetto

Coordinatore



Associació de Participants Àgora

Partner



Questo Rapporto è rilasciato sotto una Licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale.

Lei è libero di:

Condividere: Copiare e ridistribuire il materiale in qualsiasi mezzo o formato.

Adattare: Remixare, trasformare e costruire sul materiale per qualsiasi scopo, anche commerciale. Il licenziante non può revocare queste libertà, purché si attenga ai termini della licenza.

Secondo i seguenti termini:

Attribuzione - Deve dare un credito appropriato, fornire un link alla licenza e indicare se sono state apportate modifiche. Può farlo in qualsiasi modo ragionevole, ma non in modo da suggerire che il licenziante approvi lei o il suo utilizzo.

Condividi allo stesso modo - Se remixa, trasforma o costruisce sul materiale, deve distribuire i suoi contributi con la stessa licenza dell'originale.

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

CONTENUTI

1. Introduzione.....	3
2. Competenze digitali.....	3
2.1 Che cos'è DigComp?	4
2.2. Cinque aree di competenza	5
3. Il processo di creazione del curriculum desinfoEND	6
4. L'approccio partecipativo del progetto DesinfoEND.....	7
5. Il curriculum desinfoEND.....	8
5.1 Sezione 1: Creazione e utilizzo di un'e-mail.....	10
Cosa e come impareremo?	10
Come struttureremo l'attività?	10
5.2 Sezione 2: Ricerca di informazioni online	13
Cosa e come impareremo?	13
Come struttureremo l'attività?	13
5.3 Sezione 3: Raccolta pittorica dialogica.....	16
Cosa e come impareremo?	16
Come struttureremo l'attività?	16
6. Il DesinfoEND ALLEGATO con esempi	19
6.1. Attività di alfabetizzazione digitale	20
6.2. Attività di alfabetizzazione mediale	22
6.3. Promuovere le attività di pensiero critico	25

1. Introduzione

Il Curriculum desinfoEND ha la funzione principale di fungere da guida per combattere la disinformazione nell'educazione degli adulti, utilizzando gli incontri dialogici di alfabetizzazione mediale e i gruppi interattivi, entrambi incapsulati come Azioni Educative di Successo (SEAs) (Flecha, 2015) dal progetto europeo INCLUDE-ED: Strategie per l'inclusione e la coesione sociale in Europa a partire dall'istruzione (2006-2011).

Questo Curriculum è uno dei due risultati di un Toolkit sviluppato nell'ambito del progetto Erasmus+ desinfoEND (2022-2024). L'altro documento è la Metodologia, che spiega il quadro teorico dell'Apprendimento Dialogico (Flecha, 2000; Aubert et al., 2008) alla base di questo Toolkit. Il Toolkit spiega come utilizzare gli Incontri Dialogici di alfabetizzazione mediale e i Gruppi Interattivi per promuovere il pensiero critico e l'importanza delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) e delle competenze di alfabetizzazione mediale per contrastare la disinformazione.

Il Curriculum è sviluppato a partire dai curricula di alfabetizzazione dialogica digitale e mediale specifici per i contenuti, necessari per affrontare la disinformazione nell'educazione degli adulti. Si basa su argomenti specifici che sono stati discussi al momento della stesura del progetto e include attività concrete con materiali utilizzabili per l'implementazione e la valutazione. Pertanto, l'obiettivo è quello di fornire materiali pratici a professionisti e volontari interessati a contrastare la disinformazione è quello di formare gli adulti vulnerabili alle competenze necessarie per una partecipazione critica e attiva alla cittadinanza digitale.



2. Competenze digitali

Uno degli aspetti più importanti da considerare per affrontare la disinformazione, sono le competenze digitali basate sul Quadro Europeo di Competenze Digitali per i Cittadini (DigComp) (Vuorikari et al., 2022), che offre uno strumento per tracciare le competenze digitali di ogni cittadino ed eventualmente procedere con un upskilling. Può essere utile in diverse situazioni e opportunità, sia per lo sviluppo personale che professionale.

2.1 Che cos'è DigComp?

Il [Quadro Europeo delle Competenze Digitali per i Cittadini](#), noto anche come DigComp, è stato sviluppato dalla Commissione Europea (CE) per descrivere e valutare le competenze e le abilità digitali che le persone devono utilizzare in vari aspetti della loro vita. Fornisce un modo strutturato per comprendere e valutare le competenze e le conoscenze digitali.

La versione attuale e più recente disponibile è la versione [DigComp 2.2](#) e consiste in 21 competenze suddivise nelle seguenti cinque aree di competenza:

- Alfabetizzazione all'informazione e ai dati
- Comunicazione e collaborazione
- Creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione)
- Sicurezza (compreso il benessere digitale e le competenze relative alla sicurezza informatica)
- Risoluzione dei problemi.

A questo proposito, l'obiettivo di questo progetto non è solo quello di apprendere le competenze digitali in generale, ma anche le competenze TIC necessarie per essere in grado di cercare informazioni nei media digitali e da diverse fonti basate su prove.



2.2. Cinque aree di competenza

1. ALFABETIZZAZIONE ALL'INFORMAZIONE E AI DATI	2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	4. SICUREZZA	5. RISOLUZIONE DEI PROBLEMI
1.1 Navigazione, ricerca e filtrazione di dati, informazioni e contenuti digitali	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	3.1 Sviluppo di contenuti digitali	4.1 Protezione dei dispositivi	5.1 Risolvere i problemi tecnici
1.2 Valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali	2.2 Condivisione di informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali	3.2 Integrazione e rielaborazione di contenuti digitali	4.2 Protezione dei dati personali e della privacy	5.2 Identificazione delle esigenze e delle risposte tecnologiche
1.3 Gestione di dati, informazioni e contenuti digitali	2.3 Impegno nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	3.3 Copyright e licenze	4.3 Protezione della salute e del benessere	5.3 Utilizzo creativo delle tecnologie digitali
	2.4 Collaborazione attraverso le tecnologie digitali	3.4 Programmazione	4.4 Protezione dell'ambiente	5.4 Identificazione delle lacune di competenza digitale
	2.5 Netiquette			
	2.6 Gestione dell'identità digitale			

3. Il processo di creazione del Curriculum desinfoEND

Nell'ambito del progetto desinfoEND, tre dei Paesi del Consorzio (Spagna, Italia e Romania) hanno realizzato dei corsi pilota con partecipanti dei loro Paesi per migliorare le [competenze digitali](#) di base degli studenti, definite da DigComp. Questi corsi erano composti da diverse sessioni con l'obiettivo di migliorare la conoscenza dei partecipanti di Internet e delle piattaforme esistenti, come i traduttori online o le piattaforme [Adhyayana](#) e [Sappho](#). Inoltre, la maggior parte delle sessioni ha evidenziato l'importanza di usare il pensiero critico quando si naviga e si utilizza Internet, sia in termini di sicurezza che di capacità di riconoscere la disinformazione.

Durante la creazione di questo Curriculum, ogni Paese ha inviato i propri dati su come ha condotto ogni sessione. In questo senso, tutti hanno spiegato in modo specifico l'obiettivo di ogni sessione, la distribuzione del tempo, il materiale utilizzato e ciò che hanno sottolineato durante ogni sessione.

Il **curriculum desinfoEND** è composto da tre attività che hanno seguito la metodologia di due azioni educative di successo: i Raduni Dialogici di Alfabetizzazione Mediale e i Gruppi Interattivi. Come viene spiegato nella [Metodologia desinfoEND](#), i Raduni Dialogici di Alfabetizzazione Mediale comprendono due diverse opzioni con gli stessi risultati: Riunioni Dialogiche Pittoriche e Riunioni Dialogiche Scientifiche. Tutte queste attività sono state testate e valutate dai tre Paesi per garantire che l'implementazione di questa metodologia sia efficace in contesti diversi. Sono state selezionate tra i Paesi del Consorzio, in quanto attività più importanti per affrontare alcune delle competenze digitali più importanti riconosciute in DigComp per combattere la disinformazione e incoraggiare il pensiero critico.

La seconda parte del Curriculum, l'**Allegato desinfoEND**, fornisce una panoramica di come ogni Paese, a seconda del profilo dei partecipanti, ha strutturato le proprie sessioni. Si tratta di esempi che può utilizzare per condurre una o più di queste attività. La cosa importante da tenere a mente è che per garantire l'uscita delle attività, queste devono essere realizzate utilizzando sia le Azioni educative di successo spiegate in questo Curriculum che nella Metodologia: Riunioni dialogiche di alfabetizzazione mediale e gruppi interattivi.

4. L'approccio partecipativo del progetto DesinfoEND

Un aspetto importante da sottolineare di questo curriculum è che è stato creato attraverso un processo partecipativo che ha incluso i Comitati Nazionali di Coordinamento (CNC) creati in ogni Paese che ha implementato il progetto: Spagna, Italia e Romania.

Questi NCC erano composti da almeno un tecnico, un volontario e due partecipanti del gruppo target del progetto: adulti con basso livello di istruzione, +65 anni e/o disoccupati. Gli NCC sono un modo per assicurare il controllo di qualità interno e aumentare la partecipazione degli adulti vulnerabili. Supervisionano il progetto nel suo complesso e valutano ogni attività e ogni risultato del progetto. Pertanto, l'NCC ha partecipato all'elaborazione di questo Curriculum, Metodologia e MOOC (si rimanda al sito web del progetto). I membri del NCC hanno partecipato al processo decisionale delle attività, dei contenuti e del design, per garantirne la rilevanza per i lettori.

Questo processo partecipativo e l'inclusione di partecipanti e volontari nel processo decisionale dei risultati del progetto è importante perché garantisce che questi risultati siano facilmente accessibili a chiunque voglia approfondire il tema della lotta alla disinformazione nei media digitali. Le loro opinioni e argomentazioni sono valide quanto quelle del team tecnico.



5. Il Curriculum desinfoEND

Le attività condotte nell'ambito di questo progetto si sono basate su due diverse SEAs: Gruppi interattivi (Valls e Kyriakides, 2013) e Incontri Dialogici. Come già accennato, sono stati riconosciuti come tali dal progetto di ricerca INCLUDE-ED: Strategie per l'inclusione e la coesione sociale in Europa a partire dall'istruzione (2006-2011). È stato dimostrato che le SEAs contribuiscono a favorire il successo scolastico e l'inclusione sociale in diverse fasi educative, indipendentemente dal contesto. Inoltre, sono state riconosciute a livello internazionale come azioni educative basate su prove (Flecha, 2015).

I Corsi Pilota sono stati organizzati in tre sezioni diverse, con attività indirizzate a coprire diverse esigenze. La prima sezione riguarda l'apprendimento delle competenze digitali di base, come accendere e spegnere il computer, creare cartelle, creare un account e-mail, ecc. A questo punto, è importante sottolineare che i contenuti della sezione di alfabetizzazione delle competenze digitali di base devono iniziare considerando le esigenze di apprendimento del gruppo, dando sempre la priorità ai partecipanti con conoscenze digitali inferiori. La seconda sezione dei corsi comprendeva attività relative all'apprendimento della ricerca di informazioni online e di diverse risorse per contrastare queste informazioni. Infine, la terza sezione è legata alla promozione del pensiero critico attraverso l'implementazione di incontri di alfabetizzazione mediale dialogica, che comprendono incontri pittorici dialogici (DIMELI, 2002-2004) e/o incontri scientifici dialogici (ScienceLit, 2016-2018) (Buslón et al., 2020) ([vedere Metodologia](#)).

Tra tutte le attività svolte durante i corsi pilota, per il presente Curriculum è stato scelto di descrivere il processo passo dopo passo di tre diverse attività, una per ogni sezione, che dovrebbero essere seguite per implementare correttamente questo corso e ottenere gli stessi risultati. Durante le attività delle sezioni 1 e 2 sono stati utilizzati Gruppi Interattivi e nelle attività della sezione 3 sono stati utilizzati Raduni Dialogici di Alfabetizzazione Mediale.

Ogni sezione spiega quali competenze DigComp sono state affrontate, quali attività sono state svolte e quale Azione educativa di successo è stata utilizzata per realizzarle. Di seguito è riportata una spiegazione dettagliata delle misure adottate prima, durante e dopo le sessioni.

Per la valutazione del corso desinfoEND è importante considerare indicatori quantitativi e indicatori qualitativi. Per i dati quantitativi, si suggerisce al formatore di utilizzare il [questionario](#) pre-post sviluppato da Clifford et al. (2020) per valutare le competenze digitali dei partecipanti prima di seguire il corso e dopo. Questo questionario deve essere compilato da tutti i partecipanti nella prima sessione e nell'ultima sessione. Inoltre, il formatore può valutare il corso raccogliendo dati

qualitativi durante tutte le sessioni e facendo discussioni di gruppo alla fine di alcune sessioni per valutare le opinioni dei partecipanti sul corso.

La panoramica delle attività è presentata come segue:

Attività del curriculum	Obiettivi/temi chiave
Attività 1: Creazione e utilizzo di un'e-mail	<ul style="list-style-type: none"> - Crei un account di posta elettronica Google. - Inviare e ricevere testi/file. - Impari a creare etichette per la posta (importante/non letto) - Impari a evidenziare le e-mail. - Impari a rilevare lo spam. - Impara a bloccare gli account
Attività 2: Ricerca di informazioni online	<ul style="list-style-type: none"> - Come cercare informazioni affidabili online - Come navigare tra le diverse piattaforme online - Come verificare se qualcosa è falso o reale - Capire gli indirizzi dei siti web e i loro componenti - Impari a conoscere le diverse aree di un sito web - Impari come funzionano i motori di ricerca e quando utilizzarli. - Impari a condurre una ricerca semplice (ad esempio, Google vs. Google scholar).
Attività 3: Raccolta pittorica dialogica	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare il pensiero critico. - Come utilizzare i dispositivi digitali per contrastare le informazioni. - Come contrastare le informazioni nella vita quotidiana. - Migliorare le capacità comunicative e argomentative utilizzando informazioni basate su prove. - Co-creazione di conoscenze su temi rilevanti.

5.1 Sezione 1: Creazione e utilizzo di un'e-mail.

Cosa e come impareremo?

Competenze digitali	Attività	Azione educativa di successo
<p>2.1 Interazione attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condivisione di informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.6 Gestione dell'identità digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crei un account e-mail. • Inviare e ricevere e-mail. • Impari a classificare le e-mail. 	Gruppi interattivi
<p>4.2 Protezione dei dati personali e della privacy</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Impari a identificare lo spam. • Impari a bloccare gli account. 	Gruppi interattivi

Come struttureremo l'attività?

<p>Prima della lezione/ La preparazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adattare i contenuti alle competenze e ai profili dei partecipanti. • Il processo di apprendimento deve essere progettato in base al ritmo dei partecipanti. • Si assicuri di avere il materiale necessario: <ul style="list-style-type: none"> - Schermo proiettore - Connessione a Internet - PC/tablet/smartphone
<p>Durante la lezione/ La lezione</p>	<p>1st Parte della sessione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inizia la sessione ponendo delle domande di base: <ul style="list-style-type: none"> - Ha un PC/tablet/smartphone? - Ha un account e-mail? - Sa come inviare/ricevere e-mail?

	<ul style="list-style-type: none"> - Ha familiarità con le piattaforme di Google? • I partecipanti lavoreranno in coppia con un computer - per incoraggiare l'apprendimento dialogico e interattivo. • Il formatore spiegherà il contenuto in modo chiaro. Utilizzerà spunti visivi e uditivi. • Mostri ai partecipanti sul grande schermo ogni fase del processo, in modo che possano seguirlo nella parte 2nd della sessione. • Se necessario, ripeta con esempi pratici. <p>2nd Parte della sessione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'aula deve essere organizzata in Gruppi interattivi (due o tre partecipanti per computer). • Il formatore proporrà un'attività pratica per mettere in pratica ciò che è stato spiegato durante la lezione: <ul style="list-style-type: none"> - Inviare e ricevere e-mail. - Legga le e-mail ad alta voce. - Suddividere le e-mail in categorie. • I volontari devono assicurarsi che entrambi i partecipanti a ciascun computer risolvano l'esercizio/attività interagendo e cercando di intervenire nella soluzione il meno possibile. • Proponga ai partecipanti di spiegare ad alta voce al resto del gruppo tutti i passaggi seguiti per svolgere l'attività pratica.
<p>Dopo la lezione/ La chiusura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Autovalutazione: <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzi l'account e-mail creato. • Valutazione: <ul style="list-style-type: none"> - Discussione di gruppo con i partecipanti (se hanno apprezzato la sessione, se l'hanno ritenuta utile, se hanno apprezzato i metodi utilizzati...). • Si prepari per la prossima sessione:

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">- Le conoscenze acquisite in questa sessione devono essere utilizzate direttamente nella sessione successiva. |
|--|---|

5.2 Sezione 2: Ricerca di informazioni online

Cosa e come impareremo?

Competenze digitali	Attività	Azione educativa di successo
1.1 Navigazione, ricerca e filtraggio di informazioni/dati/contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Navigare in Internet • Ricerca su Internet 	Gruppi interattivi

Come struttureremo l'attività?

Prima della lezione/ L'impostazione	<ul style="list-style-type: none"> • Consultare i volontari su come strutturare la classe e scegliere le piattaforme da utilizzare. • Materiali necessari: <ul style="list-style-type: none"> - Smartphone/tablet/computer personale - Penna e taccuino (per annotare il turno di parola dei partecipanti e prendere nota) - Connessione a Internet.
Durante la lezione/ La lezione	<p>1st parte della sessione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il formatore spiegherà come trovare le parole giuste per i motori di ricerca, come orientarsi tra i risultati, suggerirà le caratteristiche incorporate nei motori di ricerca, la differenza tra motori di ricerca simili (Google vs. Google scholar). • Il formatore spiegherà il contenuto in modo chiaro utilizzando un proiettore a schermo, in modo che i partecipanti possano seguire tutti i passaggi. • Si suggerisce di incoraggiare i partecipanti a prendere appunti e a non seguire passo dopo passo l'uso del computer in questa prima parte. <p>2nd parte della sessione:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● L'aula deve essere organizzata in Gruppi interattivi (due o tre partecipanti per computer). ● Il formatore proporrà al gruppo di scegliere un argomento di interesse per cercare informazioni come il razzismo, la migrazione, la salute, i diritti umani, ecc. ● I partecipanti dovranno utilizzare Google inserendo parole chiave nel motore di ricerca. Ad esempio, se viene scelto l'argomento salute, i partecipanti dovranno pensare di utilizzare <i>covid-19, trattamento, vaccini, ecc.</i> ● Dopo questa prima prova, i partecipanti possono eseguire la stessa procedura ma utilizzando google scholar e confrontare le informazioni trovate in entrambi i motori. ● Per concludere la sessione, il formatore può lasciare uno spazio per una discussione di gruppo. Questi sono alcuni esempi di domande che possono essere prese in considerazione: <ul style="list-style-type: none"> - Come si differenziano i diversi tipi di materiale rispetto alla stessa ricerca su Google. - Quando utilizzerebbe Google o Google Scholar per una ricerca? ● I volontari devono assicurarsi che entrambi i partecipanti a ciascun computer risolvano l'esercizio/attività interagendo e cercando di intervenire nella soluzione il meno possibile.
<p>Dopo la lezione/ La chiusura</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● I partecipanti possono applicare direttamente le loro nuove abilità di navigazione in Internet e di orientamento critico nel dominio virtuale, nella loro vita quotidiana. ● Valutazione: <ul style="list-style-type: none"> - Il formatore deve prendere appunti durante l'attività interattiva di gruppo e

	<p>la discussione di gruppo e analizzare ciò che è stato appreso.</p> <ul style="list-style-type: none">- Discussione di gruppo con i partecipanti dopo la sessione (se hanno apprezzato la sessione, se l'hanno ritenuta utile, se hanno apprezzato i metodi utilizzati...).● Si prepari per la prossima sessione:<ul style="list-style-type: none">- Le lezioni di navigazione e ricerca su Internet sono preliminari all'implementazione degli incontri di alfabetizzazione mediale dialogica.
--	--

5.3 Sezione 3: Raccolta pittorica dialogica

Cosa e come impareremo?

Competenze digitali	Attività	Azione educativa di successo
1.2 Valutazione di dati/informazioni/contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Discutere l'argomento e le bufale. • Contrastare le informazioni utilizzando diverse piattaforme online. • Co-creare conoscenza scambiando idee e opinioni. 	Raduno di alfabetizzazione mediale dialogica

Come struttureremo l'attività?

Prima della lezione/ L'impostazione	<ul style="list-style-type: none"> • Decida con i partecipanti e i volontari: <ul style="list-style-type: none"> - Dialogic Pictorial Gathering (DPG) o Dialogic Scientific Gathering (DSG) (vedere Metodologia per una descrizione più dettagliata). • Scegliere un argomento con i partecipanti (migrazione). • Spieghi come funziona un DPG e i criteri che verranno utilizzati per scegliere le immagini. • Si consulti con i volontari sulle immagini da utilizzare nel DPG. • Minimo 3 immagini (promuove prospettive diverse dello stesso argomento). • Si assicuri di avere il materiale necessario:
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Immagini in una diapositiva di PowerPoint - Penna e taccuino (per annotare il turno di parola dei partecipanti) - Computer/tablet/smartphone - Connessione a Internet (per contrastare le informazioni).
<p>Durante la lezione/ La lezione</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Struttura della DPG: <ul style="list-style-type: none"> - Il primo passo è scegliere un moderatore. - Il moderatore mostrerà le immagini ai partecipanti. - Avranno tempo per riflettere e scrivere le idee che vogliono condividere. - Il moderatore scrive un elenco di partecipanti che vogliono parlare. - Il moderatore dà la parola a uno per uno della lista per presentare le proprie idee. Inoltre, se qualcuno vuole aggiungere/commentare può farlo. - Dopo che la prima idea è stata discussa, il moderatore dà la parola al partecipante successivo dell'elenco. - Nessuno deve essere costretto a partecipare, ma il moderatore dovrebbe dare la priorità ai partecipanti che sono intervenuti meno. - I partecipanti devono essere incoraggiati a utilizzare informazioni contrastanti durante i loro interventi al Raduno. - Le informazioni devono essere raccolte da piattaforme online basate su articoli scientifici ad alto impatto: Scopus, JCR.
<p>Dopo la lezione/ La chiusura</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● I partecipanti devono essere incoraggiati a contrastare le informazioni emerse durante il Raduno, in modo da poterle condividere con il resto dei partecipanti durante la sessione successiva.

	<ul style="list-style-type: none">● Valutazione: Interviste con i partecipanti per raccogliere informazioni sulla loro esperienza, percezione e interpretazione del processo di apprendimento:<ul style="list-style-type: none">- Le sono piaciute le DPG?- Com'è stata la sua esperienza durante i DPG?- Quali elementi evidenzierebbe come i più positivi rispetto agli altri?- Ritiene che le DPG l'abbiano aiutata a pensare in modo più critico a temi rilevanti?- L'hanno aiutata a contrastare le informazioni?- Dopo aver partecipato a questi DPG, è più interessato a verificare le informazioni lette nei media? ● Si prepari per la sessione successiva:<ul style="list-style-type: none">- Decidere se i partecipanti vogliono fare un altro DPG o preferiscono passare a un DSG.- Se i partecipanti scelgono un DSG, devono invece seguire i criteri di questo specifico Raduno Dialogico (vedere Metodologia).
--	--

6. Il DesinfoEND ALLEGATO con esempi

L'approccio per creare il Curriculum desinfoEND è stato quello di descrivere i percorsi che qualsiasi tecnico o volontario interessato a realizzare un corso di lotta alla disinformazione può utilizzare. In questo senso, le attività progettate per i corsi pilota del progetto sono state racchiuse in tre sezioni: 1) Alfabetizzazione digitale; 2) Alfabetizzazione mediale; e 3) Promozione del pensiero critico. In ognuna di queste sezioni, sono state utilizzate due diverse Azioni Educative di Successo: Gruppi interattivi e Incontri dialogici di alfabetizzazione mediale. Tuttavia, il Curriculum desinfoEND non è una guida fissa; piuttosto, ogni persona che implementa il corso può progettare le proprie attività in base alle esigenze dei partecipanti che ha.

Per questo motivo, il Consorzio desinfoEND ha deciso di aggiungere un allegato con una breve descrizione di alcune delle attività svolte in ogni diverso corso pilota. Le sessioni descritte di seguito sono state scelte considerando il tipo di attività da includere nei 3 corsi pilota: Àgora (Spagna), GIE (Romania) e Fondazione Centro di Studi Villa Montesca (Italia). Così, le attività da 1 a 4 sono esempi di sessioni di alfabetizzazione digitale; le attività da 5 a 9 riguardano la ricerca di informazioni sui media digitali e gli aspetti da tenere in considerazione quando si naviga sul web; infine, le attività 10 e 11 sono esempi di due dei Raduni Dialogici utilizzati in questo progetto: I Raduni Dialogici Pittorici e i Raduni Dialogici Scientifici.

6.1. Attività di alfabetizzazione digitale

Attività 1	
Titolo	Introduzione
Paese di attuazione	Romania
Obiettivi	L'obiettivo principale di questa sessione è quello di aiutare i discenti a ottenere informazioni sul progetto DesinfoEND e ad acquisire conoscenze e competenze di base su Internet: definizione di Internet; accesso e dispositivi necessari; come comunichiamo attraverso Internet; per cosa usiamo Internet.
Durata	4 ore.
Materiale utilizzato	Computer, proiettore, connessione internet, blocchi per appunti, penne.

Attività 2	
Titolo	Utilizzo di G-mail
Paese di attuazione	Spagna
Obiettivi	Imparare a navigare nella piattaforma G-mail e nelle sue funzioni principali. I partecipanti si eserciteranno a scrivere e inviare e-mail, lavorando in coppia e in Gruppi interattivi.
Durata	Spiegazione teorica: 1 ora e 30 minuti. Attività pratica: 1 ora e 30 minuti.
Materiale utilizzato	Computer, proiettore, connessione internet, blocchi per appunti, penne.

Attività 3	
Titolo	Google drive

Paese di attuazione	Romania
Obiettivi	Impari a utilizzare Google Drive e a conoscere le sue funzioni principali. L'attività si concentrerà sulla creazione di un documento Word e sul suo download sul computer. Allo stesso tempo, i partecipanti dovranno lavorare in gruppo a partire da un documento condiviso che permetterà loro di mettere in pratica i contenuti teorici appresi nella sessione.
Durata	4 ore.
Materiale utilizzato	Computer, proiettore, connessione internet, blocchi per appunti, penne.

Attività 4	
Titolo	Identità digitale dell'UE
Paese di attuazione	Romania
Obiettivi	Gli studenti saranno in grado di capire cos'è l'identità digitale dell'UE, come funziona e i suoi potenziali vantaggi e rischi. Gli studenti saranno anche in grado di esplorare l'impatto dell'identità digitale dell'UE sui loro diritti alla privacy e alla protezione dei dati.
Durata	2 ore
Materiale utilizzato	Computer, proiettore, connessione internet, blocco note, penne.

6.2. Attività di alfabetizzazione mediale

Attività 5	
Titolo	Sicurezza
Paese di attuazione	Spagna
Obiettivi	Imparare a evitare virus/malware, conoscere la funzione dei cookie e le e-mail di sicurezza. I partecipanti impareranno a cercare informazioni considerando le misure di sicurezza.
Durata	Spiegazione teorica: 1 ora e 30 minuti. Attività pratica: 1 ora e 30 minuti.
Materiale utilizzato	Computer, proiettore, connessione internet, blocchi per appunti, penne.

Attività 6	
Titolo	Applicazioni di collaborazione e social media
Paese di attuazione	Romania
Obiettivi	Gli studenti saranno in grado di comprendere il ruolo della collaborazione nelle applicazioni dei social media, di identificare e analizzare esempi di funzionalità collaborative in diverse piattaforme di social media e di valutare i benefici e i rischi della collaborazione attraverso i social media.
Durata	4 ore.
Materiale utilizzato	Computer, proiettore, connessione a internet, blocco note, penne

Attività 7	
Titolo	Traduttori online
Paese di attuazione	Italia
Obiettivi	Imparare a utilizzare i traduttori online e le loro funzioni principali, come Google translate e Deepl. I partecipanti si eserciteranno a tradurre un articolo, utilizzato in una sessione precedente, dall'inglese allo spagnolo.
Durata	Spiegazione teorica: 1 ora e 30 minuti. Attività pratica: 1 ora e 30 minuti.
Materiale utilizzato	Computer, proiettore, connessione a internet, blocco note, penne

Attività 8	
Titolo	Ottenere informazioni online
Paese di attuazione	Italia
Obiettivi	Istruire i partecipanti su come cercare informazioni e notizie sul web. Spiegare come condurre le ricerche utilizzando i motori di ricerca: parole chiave, strumenti web disponibili e come condurre ricerche più approfondite. Inoltre, introdurre i siti web più affidabili, con particolare attenzione a come individuare la disinformazione.
Durata	Spiegazione teorica: 2 ore Attività pratica: 2 ore.
Materiale utilizzato	Computer, proiettore, connessione internet, blocco note, penne.

Attività 9	
Titolo	Adhyayana e Saffo
Paese di attuazione	Spagna
Obiettivi	Conoscere e imparare a navigare nelle piattaforme di accesso alla conoscenza di Sappho e Adhyayana. Imparare a condividere contenuti basati sulle prove con altri utenti delle piattaforme.
Durata	Spiegazione teorica: 1 ora e 30 minuti. Attività pratica: 1 ora e 30 minuti.
Materiale utilizzato	Computer, proiettore, connessione internet, blocchi per appunti, penne.

6.3. Promuovere le attività di pensiero critico

Attività 10	
Titolo	Raccolta pittorica dialogica
Paese di attuazione	Spagna
Obiettivi	Promuovere il pensiero critico attraverso una lettura critica delle immagini basata su informazioni contrastanti. Co-creazione di conoscenza tra partecipanti e volontari.
Durata	Spiegazione teorica: 1 ora e 30 minuti. Attività pratica: 1 ora e 30 minuti.
Materiale utilizzato	Computer, proiettore, connessione internet, blocchi per appunti, penne.

Attività 11	
Titolo	Raduno scientifico dialogico: Conflitti globali e diritti umani
Paese di attuazione	Italia
Obiettivi	I partecipanti impareranno a conoscere i principali conflitti globali. Svilupperanno le loro capacità di pensiero critico e acquisiranno una prospettiva più informata sui conflitti globali. Identificare le ragioni e le cause dei vari conflitti e comprendere le dinamiche dei conflitti. Gli studenti acquisiranno conoscenze sui diritti umani e dimostreranno un maggiore impegno partecipando attivamente alla società.
Durata	Spiegazione teorica: 2 ore Riunione scientifica dialogica: 2 ore.
Materiale utilizzato	Computer, proiettore, connessione internet, blocco note, penne

Riferimenti

- Aubert, A., García, C., & Racionero, S. (2009). L'apprendimento dialettico. *Cultura y educación*, 21(2), 129-139.
- Buslón, N., Gairal, R., León, S., Padrós, M., & Reale, E. (2020). L'auto-alfabetizzazione scientifica della gente comune: Incontri dialogici scientifici. *Inchiesta qualitativa*, 26(8-9), 977-982.
- Clifford, I., Kluzer, S., Troia, S., Jakobsone, M., & Zandbergs, U. (2020). *DigCompSat. Uno strumento di auto-riflessione per il Quadro Digitale Europeo per i Cittadini* (No. JRC123226). Centro Comune di Ricerca.
- Flecha, R. (2000). *Condividere le parole: Teoria e pratica dell'apprendimento dialogico*. Rowman & Littlefield.
- Flecha, R. (2015). *Azioni educative di successo per l'inclusione e la coesione sociale in Europa*. Springer Cham Heidelberg.
- Valls, R., e Kyriakides, L. (2013). Il potere dei gruppi interattivi: come la diversità degli adulti volontari nei gruppi di classe può promuovere l'inclusione e il successo per i bambini delle minoranze etniche vulnerabili. *Cambridge Journal of Education*, 43(1), 17-33.
- Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: Il Quadro di Competenze Digitali per i Cittadini - con nuovi esempi di conoscenze, abilità e attitudini*. Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione Europea. DOI: 10.2760/115376

