



DE FACTO GUIDA PER EDUCATORI



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



ЦЕНТЪР
ЗА РАЗВИТИЕ
НА ЧОВЕШКИТЕ
РЕСУРСИ



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

GUIDA PER EDUCATORI

AFFRONTARE LA MISINFORMAZIONE E LA DISINFORMAZIONE
IN CONTESTI D'ISTRUZIONE E FORMAZIONE

De Facto Guida per Educatori, Maggio 2020
Sofia | Velenje | Gent | Kroměříž | Łódź | Ragusa | Tamworth



Esonero di responsabilità legale

Il progetto De Facto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette il punto di vista dei soli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Licenza

De Facto sta incoraggiando il libero accesso e l'uso di materiali didattici. Questo lavoro è concesso in licenza sotto la Licenza Internazionale Creative Commons Attribution - Non Commerciale – Condividi un like 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0)



Sei libero di:

Condividere — Copiare e distribuire il materiale su qualsiasi supporto multimediale –
Adattare – unire, trasformare e costruire sopra il materiale

Secondo i seguenti termini:

Attribuzione - Dovete dare un credito adeguato, fornire un link alla licenza e indicare se sono state apportate modifiche. L'utente può farlo in qualsiasi modo ragionevole, ma non in modo tale da suggerire che il licenziante approvi l'utente o il suo utilizzo.

Non commerciale - Non potete utilizzare il materiale per scopi commerciali.

Share A like - Se remixate, trasformate o costruite sul materiale, dovete distribuire i vostri contributi sotto la stessa licenza dell'originale.

Nessuna restrizione aggiuntiva - Non potete applicare termini legali o misure tecnologiche che limitano legalmente gli altri a fare tutto ciò che la licenza permette.

INDICE DEI CONTENUTI

INTRODUZIONE	4
1. METODOLOGIA	5
1.1 APPROCCIO	5
1.2 PILASTRI DE FACTO	6
2. SCIENZA COGNITIVA-QUADRO DI RIFERIMENTO	11
2.1 TIPI DI DISINFORMAZIONE	11
2.2 PRINCIPALI CATEGORIE DI DISINFORMAZIONE E TIPI DI CONTENUTO	12
2.3 SUPPORTI INFORMATIVI O VETTORI INFORMATIVI	13
2.4 POTENZIALE DEL DANNO DELLA DISINFORMAZIONE NELL'EDUCAZIONE	14
3. RACCOLTA DI STRUMENTI & CONSIGLI PRATICI	15
3.1 MODELLO A GUSCIO D'UOVO	15
3.2 CASI STUDIO	16
3.3 KIT PER LA PRODUZIONE DELLA DISINFORMAZIONE	18
3.4 SET DI SCHEDE DI IMPRONTE COGNITIVE	19
3.5 WEB APP	20
3.6 GIOCO DA TAVOLO	20
3.7 PIANO	21
3.8 SONDAGGIO TRA EDUCATORI E DISCENTI	21
3.9 STRUMENTI ESTERNI	23
4. CONCLUSIONI	24
5. FONTI	25

INTRODUZIONE

Il progetto De Facto è il risultato del lavoro collaborativo di 7 partner: National Training Center (BG), New Service (IT), Euroface Consulting (CZ), The Learning Machine (UK), Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Lodzi (PL), Arteveldehogeschool (BE) e Ljudska univerza Velenje (SI). Abbiamo creato una serie di materiali didattici, strumenti e linee guida per gli educatori. Il nostro obiettivo è quello di dotare gli educatori di competenze che permettano loro di individuare informazioni errate (intenzionalmente o meno) facilmente reperibili sui social network e su molti siti internet popolari.

Con nuove conoscenze e nuovi approcci gli educatori saranno in grado di aiutare gli studenti a diventare competenti, critici e alfabetizzati in tutte le forme mediatiche. Al giorno d'oggi, gli studenti e gli allievi si trovano spesso con poco tempo a loro disposizione, per cui nel loro processo di apprendimento utilizzano diverse risorse internet, il che può essere piuttosto inaffidabile. Il problema che cerchiamo di risolvere è come proteggere i nostri sistemi di istruzione e formazione da informazioni di fatto inesatte. Riconosciamo che c'è un doppio problema di vulnerabilità: da un lato ci sono gli studenti, che usano inavvertitamente tali informazioni nei loro progetti di apprendimento; dall'altro gli insegnanti e i formatori, che le usano per progettare e preparare le loro lezioni, e per valutare le proposte degli studenti. L'incapacità di distinguere tra fonti di informazione vere e false, fatti ed eventi ha un forte impatto sulla società.

In questa guida cerchiamo di fornire agli educatori una serie di materiali didattici e strumenti che possano essere utilizzati per migliorare il pensiero critico e ridurre gli effetti dannosi dell'esposizione alla disinformazione e alla disinformazione.

La guida è disponibile in inglese, bulgaro, sloveno, olandese, ceco, italiano e polacco. Procuratevi una copia digitale o indirizzate i vostri colleghi sul sito web <https://defacto.space/>.

1. METODOLOGIA

1.1 APPROCCIO

Stiamo mettendo insieme la nostra esperienza settoriale e selezionate ricerche di Scienze Cognitive nel tentativo di progettare soluzioni pratiche che forniscano agli insegnanti, ai formatori e ai loro allievi una migliore comprensione dei processi cognitivi, dei loro fattori scatenanti, dei loro pregiudizi e dei loro limiti.

Secondo l'Enciclopedia Britannica la scienza cognitiva è l'indagine scientifica interdisciplinare della mente e dell'intelligenza. Comprende le idee e i metodi della psicologia, della linguistica, della filosofia, dell'informatica, dell'intelligenza artificiale (IA), delle neuroscienze e dell'antropologia. Il termine cognizione, come usato dagli scienziati cognitivi, si riferisce a molti tipi di pensiero, compresi quelli coinvolti nella percezione, nella risoluzione dei problemi, nell'apprendimento, nel processo decisionale, nell'uso del linguaggio e nell'esperienza emotiva.

Le persone che vengono ingannate da informazioni false, non sanno quali sono i meccanismi che si celano dietro l'inganno. Capire le ragioni e il modo in cui le false informazioni vengono create e come influenzano il loro obiettivo è importante per individuarle in modo proattivo e bloccarne l'impatto.

Categorizzazione delle false informazioni in base all'intento generale:

- La mis-informazione è un'informazione falsa, ma non destinata a causare danni. Ad esempio, le persone che non sanno che un'informazione è falsa possono diffonderla sui social media nel tentativo di essere d'aiuto. Per definizione, la disinformazione è diffusa senza l'intento di ingannare.
- La disinformazione è un'informazione falsa che viene deliberatamente creata o diffusa con l'intento esplicito di causare un danno. I produttori di disinformazione hanno tipicamente motivazioni politiche, finanziarie, psicologiche o sociali. La disinformazione è diffusa con l'intento di ingannare.

Il nostro obiettivo è quello di aumentare la consapevolezza della mis- e delle disinformazione in ambito educativo.

Il nostro approccio comprende concetti e risultati di 4 pilastri fondamentali della scienza: Frames come contesti di pensiero, Cognizione motivata, Causalità sistemica, Frames di Equivalenza ed enfasi.

1.2 PILASTRI DE FACTO

FRAMES / COMPOSIZIONE

Le cornici sono un concetto ben noto nelle scienze sociali. Le nostre menti percepiscono e valutano oggetti, azioni e fatti ogni secondo e corrispondono ai nostri frame, perché tendono a dare un giudizio. I frame sono invocati ogni volta che un processo di comunicazione o un processo percettivo si riferisce al frame. I frame sono scorciatoie mentali per accelerare il nostro ragionamento, la nostra mente tende ad essere efficace, quindi utilizza "autostrade neuronali", nel modo che provoca meno resistenza di reazione chimica sul percorso neuronale. I frame e gli inquadramenti influenzano il nostro ragionamento. I nostri sistemi di credenze - personali, culturali, politiche, etiche, religiose - sono costituiti da cornici sostenute.

George Lakoff (2010, 71), un linguista e filosofo cognitivo americano, descrive una cornice ospedaliera che comprende: medico, infermiere, paziente, visitatore, receptionist, sala operatoria, sala operatoria, sala di recupero, bisturi, ecc. Tra le relazioni ci sono le specifiche di ciò che accade in un ospedale, ad esempio, i medici operano i pazienti in sala operatoria con il bisturi. Queste strutture sono fisicamente realizzate in circuiti neuronali nel cervello. Tutta la nostra conoscenza fa uso di frame, e ogni parola è definita attraverso i frame che neuralmente attiva. Tutto il pensare e il parlare implica "l'inquadratura". E poiché i frame sono presenti nei sistemi, una singola parola attiva tipicamente non solo il suo frame di definizione, ma anche gran parte del sistema in cui si trova il suo frame di definizione.

Per una migliore comprensione dei frame e dell'inquadratura, guardate ed esaminate gli esempi qui sotto:

1. Molte persone sono arrivate a pensare a Trump come a qualcuno che spesso racconta bugie e disinformazione. Una volta costruita una cornice di questo tipo, il cervello si adatta rapidamente a qualsiasi nuova affermazione proveniente da lui all'interno del modello ingannevole della cornice. Questo è un caso estremo di brusca cessazione della cognizione cosciente - una cornice molto forte non lascia tempo/luogo per scavare più a fondo nel contenuto. (Riconoscete le possibili opinioni polarizzate su Trump - usate questo come un'altra conferma della resilienza dei fotogrammi).
2. Pensate a quali frame attivano il cambiamento climatico e quale il riscaldamento globale. Confrontateli.
3. Ogni anno si vendono sempre più automobili elettriche. Su internet troviamo molti pro e contro delle auto elettriche. Pensate a quali frame formano gli argomenti a favore e contro le auto elettriche considerate la soluzione dell'inquinamento atmosferico mondiale.
4. Discutete su come i sistemi di credenze possano costituire un quadro identitario basato sull'esempio degli ebrei ortodossi che si sentono minacciati dai vaccini. Chiedere ai discenti di fare un tentativo di autovalutazione sul grado in cui i vari sistemi di credenze formano il loro quadro di autoconsapevolezza.

CAUSALITÀ SISTEMICA

La causalità sistemica è quando si verifica un evento che è il risultato di complesse relazioni di causa-effetto. Si oppone alla causalità diretta che spiega gli eventi nei termini più semplici delle relazioni di causa-effetto immediate, è facile da capire e sembra essere rappresentata nelle grammatiche di tutte le lingue del mondo (Lakoff, 2016). La causalità sistemica è più complessa e deve essere imparata. Non possiamo osservarla attraverso la percezione sensoriale diretta attraverso la vista, l'udito, il gusto, l'olfatto e il tatto. Per esempio, il riscaldamento globale è il modello di tutti i problemi di causalità sistemica e non può essere compreso senza una comprensione della causalità sistemica. Il riscaldamento globale è un fenomeno complesso, una rete di interdipendenze tra le sue cause. Le sue conseguenze si sviluppano attraverso molti percorsi che interagiscono tra loro.

La causalità sistemica è un'unità alla quale più fattori contribuiscono un po' di azione causale diretta, che di per sé non ha effetti evidenti; ma un po' di cause in un sistema si sommano in un' enorme causa.

L'uso della causalità diretta nell'interpretazione degli eventi può portare a interpretazioni errate, ad argomenti non validi e a conclusioni errate. La maggior parte della disinformazione non è binaria (nero - bianco, sì - no) e quando ci rendiamo conto che molti problemi nascono dal sistema in cui si trovano, possiamo guardarli attraverso la causalità sistemica.

Per una migliore comprensione della causalità sistemica guardate ed esaminate gli esempi qui sotto:

1. Spiegare come non esiste una spiegazione semplice dei diversi profili delle preferenze alimentari, e come sia una moltitudine di fattori ad esercitare un'influenza su queste preferenze. Per esempio, individuare un fattore e cercare di costruire un'immagine negativa di uno stile alimentare "opposto" può sembrare uno strumento potente, ma in realtà rivela solo la debolezza della propria capacità di costruire un argomento.
2. Riflettere e discutere se la conversazione globale sul cibo biologico e su quello a base di OGM ha le proprietà di una questione che rientra nello schema di causalità sistemica.
3. Discutere la natura complessa dei vaccini e le conoscenze altamente specializzate necessarie per capire come funzionano i farmaci e i vaccini. Chiedere ai discenti la loro opinione: qual è il valore del consiglio/parere dato dai non esperti? Una persona comune può capire le proprietà farmacologiche di un vaccino? Spiegare cosa significa "prova aneddotica". Spiegare cosa significa "scientificamente provato".
4. Le vere cause di un disastro non sono sempre immediatamente visibili e chiare, ma le persone sono inclini a credere a osservazioni direttamente percepibili. Esplorare quella che potrebbe essere la catena di eventi che ha portato all'incendio di Notre Dame.

5. Costruire diagrammi di Ishikawa in gruppi di 4-6 studenti: quali sono le cause delle radiazioni e i loro effetti sulla salute e sulla vita umana. Quali sono i lati positivi e negativi delle radiazioni per gli esseri umani? Causalità sistemica - conoscere la complessità delle radiazioni.

COGNIZIONE MOTIVATA

Gli studi dimostrano che la motivazione influisce sulla cognizione in vari ambiti, tra cui la percezione di sé, la percezione della persona e le relazioni intergruppo. Gli individui spesso vedono se stessi e chiudono gli altri come se possedessero livelli irrealisticamente elevati di attributi positivi come la simpatia, la moralità e l'attrattiva. Questo pregiudizio persiste in molti individui, ad esempio oltre il 90% dei professori universitari ritiene che il proprio lavoro sia migliore di quello dei propri coetanei e dei medici che valutano con fiducia le proprie conoscenze mediche (Dunning, 2004). Questi casi dimostrano che gli obiettivi e le esigenze degli individui modellano il loro pensiero verso le conclusioni desiderate. È chiaro che la motivazione può guidare la cognizione.

La motivazione non solo plasma ciò che le persone pensano, ma anche il loro modo di pensare. Le ricerche psicologiche sociali classiche affermano che la cognizione motivata è pervasiva - le motivazioni influenzano una vasta gamma di giudizi e di percezioni (Hughes, Zaki, 2016). Se la cognizione è motivata o influenzata in qualche modo, essa tratterà il bisogno attuale di un individuo di raggiungere un obiettivo rilevante, poiché gli obiettivi e le esigenze modellano il pensiero degli individui.

Per una migliore comprensione della causalità sistemica, guardate ed esaminate gli esempi qui sotto:

1. Pensate e discutete sul ruolo delle celebrità nel plasmare gli atteggiamenti. 2. Incoraggiate gli studenti a pensare e a condividere esempi (non necessariamente legati ai vaccini) in cui figure religiose di spicco hanno preso una posizione pubblica e cercano di intervenire su una questione (ad esempio, la foto del Papa che dà il vaccino antipolio a un bambino o quella di E. Presley che si becca la polio in TV; Bill Gates investe nella ricerca sui vaccini contro una foto di B. Gates che minaccia i bambini africani con i vaccini).
2. Discutere i fattori che fanno sì che le teorie cospirative (vaccini/scie chimiche/catastrofe/produzione di cibo?) attraggano un numero costante di sostenitori anche quando non ci sono prove a sostegno delle loro affermazioni o quando ci sono prove schiaccianti contro di esse. Perché la gente si aggrappa a queste teorie? Come passano questo interesse ad altri e "reclutano" nuovi seguaci di una particolare teoria?
3. Come, perché e da chi vengono riportate le informazioni su un disastro ha un effetto sulla percezione del pubblico. Cercare esempi di un disastro che il gruppo ricorda.
4. Confrontare diversi annunci/memi, discutere quale e perché è il più verosimile/credibile, spiegare perché ci fidiamo più di alcuni annunci che di altri.

FRAMES DI EQUIVALENZA ED ENFASI

Quando le persone prendono decisioni sulla base di dichiarazioni, argomentazioni, atti, risultati, possono essere soggette a frame. I cosiddetti problemi decisionali possono essere inquadrati in più di un modo. I frame di equivalenza si riferiscono ad affermazioni che sono logicamente equivalenti, ma formulate in modo diverso. Quindi, la formulazione fa sì che gli individui cambino le loro preferenze.

I frame di enfasi possono far sì che le persone esprimano giudizi diversi a seconda di quale aspetto di un'affermazione è stato intenzionalmente sottolineato dai ricercatori.

Kahneman e Tversky (1981) affermano che il frame che un *decision-maker* adotta è controllato in parte dalla formulazione del problema e in parte dalle norme, dalle abitudini e dalle caratteristiche personali del *decision-maker*. Ciò significa che le preferenze possono essere modificate e che i decisori possono essere guidati verso una soluzione che può essere considerata più desiderabile dalla persona che manipola il frame. Kahneman e Tversky hanno anche studiato l'impatto di frasi diverse contenute nell'enunciato di una semantica identica e hanno illustrato come i problemi decisionali possano essere inquadrati in molteplici modi che danno origine a preferenze diverse.

L'esperimento condotto da Kahneman e Tversky prevedeva due gruppi di persone. Ad entrambi i gruppi è stata presentata la seguente situazione:

Immaginate che gli Stati Uniti si stiano preparando per lo scoppio di un'insolita malattia asiatica, che dovrebbe uccidere 600 persone. Sono stati proposti due programmi alternativi per combattere la malattia. Si supponga che la stima scientifica esatta delle conseguenze dei programmi sia la seguente:

- Al primo gruppo è stata data la possibilità di scegliere tra due programmi, A e B. In base alla loro scelta, ciò significa che in un gruppo di 600 persone:
 - Programma A: "200 persone saranno salvate".
 - Programma B: "c'è una probabilità di 1/3 che 600 persone vengano salvate, e 2/3 che nessuna persona venga salvata".
- I partecipanti hanno preferito il programma A (72%) al programma B (28%).

- Al secondo gruppo è stata data la possibilità di scegliere tra due programmi, C e D. In base alla loro scelta, ciò significa che in un gruppo di 600 persone:
 - Programma C: "400 persone moriranno".
 - Programma D: "c'è un 1/3 di probabilità che nessuno muoia, e 2/3 di probabilità che muoiano 600 persone".
- I partecipanti hanno preferito il programma D (78%) al programma C (22%).

Si noti che:

- Il programma A e B e anche i programmi C e D sono logicamente e matematicamente identici. La scelta è quindi solo illusoria.
- I programmi A e C sono inquadrati in modo simile come risultati sicuri (salvati o morti), e anche i programmi B e D sono inquadrati in modo simile come risultati ambigui/insicuri (probabilità).

Chiaramente, c'è un'inversione di tendenza quando la decisione è presentata in termini di salvataggio di vite umane (gruppo 1) rispetto a quando la decisione è presentata in termini di morti previste (gruppo 2).

Nota: questa sezione è un lavoro in corso, per cui vengono continuamente aggiunti nuovi esempi relativi ai quattro pilastri alla versione inglese della Guida. Per la sua ultima versione, visitare il sito web De Facto all'indirizzo <https://defacto.space/it/zone-1-framework-it/>

2. SCIENZA COGNITIVA-QUADRO DI RIFERIMENTO

Tutte le risorse e gli strumenti prodotti da De Facto affondano le loro radici in uno o più pilastri di De Facto. Con la conoscenza, acquisita da questi 4 concetti chiave, possiamo capire come funzionano la mis- e la disinformazione.

Per affrontare e cogliere efficacemente la complessità del problema della mis- e disinformazione, abbiamo classificato 11 tipi di disinformazione di contenuto.

2.1 TIPI DI DISINFORMAZIONE

Tutte le informazioni che sono - intenzionalmente o meno - create per fuorviare ed eventualmente danneggiare, possono essere comprese nei seguenti 11 tipi di disinformazione. Questa classificazione è la base del modello complessivo di De Facto e si concentra in modo specifico su un'estensione che si adatta ai contesti educativi e formativi:

11 TIPI DI DISINFORMAZIONE

Tipi di informazione	Descrizione
Satira, parodia e meme	l'uso dell'ironia, del sarcasmo, del ridicolo, o simili, nell'espone, denunciare, o nel deridere i vizi, la follia, ecc.
Pubblicità e contenuti sponsorizzati	annunci e attività a pagamento
Valutazione e revisione del contenuto	classificazione in base al rating o grado, o articolo fondamentale per valutare
Falso collegamento e contenuto mal interpretato	contenuti erroneamente interpretati, spiegati o compresi in modo errato - con o senza intenzione
Pseudo scienza	un insieme di credenze o pratiche erroneamente considerate come fondate sul metodo scientifico
Bufale	un inganno umoristico o malizioso
Contenuto della teoria del complotto	la convinzione che un'organizzazione segreta ma influente sia responsabile di un evento inspiegabile
Contenuto legato all'ideologia	contenuto ideologico che include l'interpretazione di fatti o ipotesi, anche se si sostiene di essere neutrale, e spesso è destinato a danneggiare gli oppositori ideologici
Contenuto dell'impostore	fingere veramente di essere qualcun altro per ingannare gli altri, soprattutto per un guadagno fraudolento
Intelligenza artificiale (AI) fasullo*	contenuti interamente fabbricati, per lo più da software per computer, diffusi intenzionalmente per indurre in errore; AI bogus si riferisce anche quando si fa riferimento a contenuti creati intenzionalmente dall'uomo ma presentati come output di un sistema di IA imparziale e affidabile
Contenuto falso-veritiero (deep fake)*	deep fake combina l'intelligenza artificiale e l'apprendimento approfondito per mescolare immagini e video esistenti su immagini o video sorgente, al fine di indurre in errore

* Nell'ambito del partenariato è in corso un dibattito sulla distinzione tra questi due tipi. Un argomento è che il "contenuto interamente fabbricato" non è un modo preciso di descrivere il concetto, e che la manipolazione deliberata di immagini e video e la loro miscelazione con elementi veritieri (deep fake) si traduce anch'essa in un "contenuto interamente fabbricato". Quindi la tesi è che le due categorie dovrebbero fondersi, anche perché il deep fake è tipicamente generato dall'IA. L'altro argomento è che c'è una chiara distinzione tra contenuto documentato e contenuto interamente fabbricato: anche se il risultato può sembrare simile, i processi con cui nascono sono notevolmente diversi, quindi i due tipi hanno le loro idiosincrasie, e la distinzione è giustificata. Inoltre, alcuni di coloro che sostengono l'argomento sottolineano che c'è il caso e la possibilità reale che le azioni umane (e le motivazioni) portino alla produzione di questi due tipi, quindi l'argomento tecnologico non è del tutto valido.

Un compromesso per il momento si trova nell'affermare la natura del dibattito ogniqualvolta si parla delle due categorie.

La tabella è disponibile anche sul sito web: <https://defacto.space/it/io1-a-it/>.

Se vuoi navigare e scoprire la nostra raccolta di esempi dei diversi tipi di mis- e disinformazione vai su <https://defacto.space/it/io1-g-it/>.

2.2 PRINCIPALI CATEGORIE DI DISINFORMAZIONE E TIPI DI CONTENUTO

Il progetto De Facto si concentra soprattutto sulla creazione e la diffusione di informazioni false deliberatamente create e diffuse. Ai fini del nostro studio incentrato sull'educazione, abbiamo classificato la disinformazione in 3 categorie:

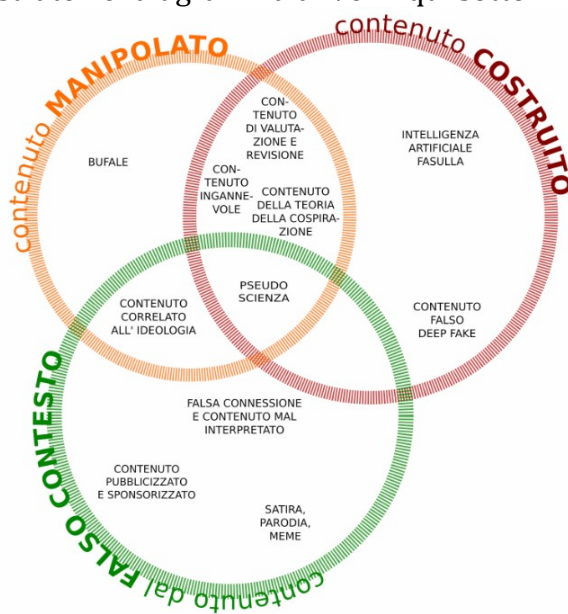
- Contenuto del falso-contesto (**cerchio VERDE O**)
- Contenuto manipolato (**cerchio ARANCIONE O**)
- Contenuto costruito (**cerchio ROSSO O**)

A differenza della matrice di disinformazione originale (Wardle, 2017) dove alcuni di questi sono mescolati con altri tipi, pensiamo che queste 3 categorie siano in realtà il primo livello di classificazione, con i tipi di contenuto (IO1-A. 11 Tipi di disinformazione) gerarchicamente disposti sotto di essi. È doveroso sottolineare che abbiamo esteso la nomenclatura originale dei tipi di contenuto.

Il **contenuto del falso-contesto** avrà **in esso parte di verità**, ma **posizionata in un contesto sbagliato** (complessivamente corrispondente alla mis-informazione).

La **tipologia del contenuto costruito e manipolato** sarà **parzialmente e interamente separate dalla verità**, all'aumentare della distanza da esso.

Alcuni tipi di contenuto possono benissimo rientrare in una o più categorie, da cui le sovrapposizioni illustrate nel diagramma di Venn qui sotto.



Mis- e disinformazione:

IO1-B. Principali categorie di contenuti e tipi di contenuti



2.3 SUPPORTI INFORMATIVI O VETTORI INFORMATIVI

Nell'ambito della nostra ricerca e della progettazione di una bozza di modello, ci siamo imbarcati in un elenco di supporti informativi, o tipi di media, che si possono trovare nel contesto dell'istruzione e della formazione. Poiché stiamo cercando di stabilire e convalidare un approccio pragmatico alla disinformazione, sarebbe utile capire quali sono i mezzi di trasporto/veicoli/media dove la disinformazione può esistere e vivere. La lunga lista di vettori che sono stati raggruppati per la loro proprietà dominante.

A. Stampa tradizionale & onde radio (solo tradizionale, escluse le versioni digitali del contenuto)

1. Giornali e riviste
2. Poster e volantini
3. Stazioni radio
4. Libri, manuali (stampa)

B1. Digitale: D-social media

1. Feed generali dei social media (post, tweet, pubblicazioni)
2. Gruppi di discussione aperti sui social media
3. Gruppi di discussione chiusi sui social media
4. Video clip su piattaforme di social video sharing

B2. Digitale: D-Altro

1. Notizie/rivendite di periodici
2. Riviste peer-reviewed
3. Pubblicazioni di scienza/ricerca
4. Repository di pubblicazioni scientifiche/di ricerca (a pagamento)
5. Siti web delle istituzioni pubbliche (articoli, video, dati)
6. Organizzazioni sovranazionali (ad esempio, ONU, UE, OCSE....)
7. Siti web degli enti governativi e delle agenzie governative
8. Siti web di organizzazioni private (articoli, video, dati)
9. Siti personali (blog, vlog)
10. Enciclopedie e archivi di saperi (enciclopedie, dizionari, Wikipedia)
11. Gruppi di discussione professionali
12. Siti audio (podcast su repository di podcast)
13. Siti web didattici specializzati (video lezioni, ecc.)
14. Specialised educational websites (video lessons, etc.)

B3. Digitale: D-Edu (categoria consigliata, nei grafici attuali queste voci sono sotto B2. D-Altro)

1. Sistemi di gestione dell'apprendimento e piattaforme digitali di apprendimento ospitate dall'istituto di formazione diretta.
2. Manuali (digitale)
3. Condivisione di documenti scolastici/compiti scritti su Internet.
4. Accordi informali per lo scambio di documenti scolastici (all'interno di gruppi scolastici/di classe chiusi)
5. Repository di ricerca universitari dedicati (accesso aperto)

C. Orale

1. Voci e pettegolezzi
2. Informazioni di origine familiare e scambio intergenerazionale
3. Pettegolezzi degli ambienti personali/informali
4. Pettegolezzi dei circoli professionali

Questi supporti informativi sono stati inseriti in un formato a matrice riportato di seguito. Si prega di notare che abbiamo discusso e non ancora deciso del fatto che sarebbe stato opportuno aggiungere un'altra categoria digitale B3 (D-Edu) contenente il

sistema di gestione dell'apprendimento immediato (dal punto di vista dell'allievo) o la piattaforma di apprendimento digitale appartenente al loro istituto di formazione. Attualmente questi tipi di supporti sono classificati sotto la voce Digital: Altro (D-Altro).

2.4 POTENZIALE DEL DANNO DELLA DISINFORMAZIONE NELL'EDUCAZIONE

Quando ci siamo avvicinati al compito di definire le aree di attenzione relative all'educazione in materia di cattiva e disinformazione, il nostro obiettivo era quello di fornire una panoramica chiara e completa delle diverse modalità di impatto. E per arrivare a un punto in cui sapremo di più su quali tipi di informazioni hanno il maggiore potenziale di impatto, e precisamente quale sia la natura di tale impatto dannoso.

È importante notare che un esempio può rientrare in più di uno di questi aspetti!

I livelli di attenzione relativi all'educazione, la loro descrizione e gli esempi li potete trovare [qui](#).

3. RACCOLTA DI STRUMENTI & CONSIGLI PRATICI

3.1 MODELLO A GUSCIO D'UOVO

Il modello a guscio d'uovo ("Eggshell") fa parte del De Facto Disinformation Framework e ha preso vita quando ci siamo resi conto che il quadro di riferimento (il *framework*) è un ottimo costruito teorico, ma necessita di uno strumento pratico. Come strumento pratico completo, il modello a guscio d'uovo è composto da due parti chiave, Caricamento e Struttura. Ognuna di queste due parti ha 4 elementi, per un totale di 8 elementi (Titolo, Attualità, Contenuto, Medium, Autore, Testo, Misura, Fonte) o aree di focalizzazione. Se usati in combinazione, permettono di valutare la veridicità di qualsiasi informazione. Il modello è completato da una serie di domande per ogni elemento che sono indicative del processo di valutazione e possono essere utilizzate come guide. Ad un certo punto, il processo diventa interiorizzato e non ha più bisogno di una guida, gli utenti possono continuare da soli.



Usa il modello a guscio d'uovo:

- in classe o come compito individuale o di gruppo quando si cerca di valutare se un elemento informativo è vero e/o appartiene alla fonte a cui viene attribuito;
- quando si lavora con i casi studio di De Facto;
- in contesti in cui sono coinvolte competenze relative all'alfabetizzazione informatica, all'alfabetizzazione mediatica e all'alfabetizzazione digitale;
- per creare consapevolezza e focalizzare l'attenzione sugli elementi chiave e sugli indicatori di manipolazione e disinformazione;
- per far sì che gli studenti abbiano l'abitudine di porre domande esaurienti e di essere curiosi su tutto ciò che vedono o sentono;
- dal set di schede cognitive stampate o dalla loro copia digitale sul sito web De Facto.

Il modello a guscio d'uovo è accompagnato da un inventario di domande pratiche, che possono aiutare a stabilire la credibilità di un oggetto informativo. Le domande sono suddivise nelle due categorie principali del modello e ulteriormente suddivise per elemento. L'inventario delle domande pratiche è disponibile all'indirizzo <https://defacto.space/it/io1-f-it/>.

3.2 CASI STUDIO

La raccolta di casi di studio di De Facto è ciò a cui ci riferiamo quando parliamo dei Giochi della Disinformazione (*The Disinformation Games*). Abbiamo sviluppato un totale di 35 casi studio individuali in 7 aree chiave: Cibo, Auto verdi, Centrali nucleari, Intelligenza artificiale, Vaccinazione, Segnalazione di disastri, Scie chimiche. Si tratta di casi studio personalizzati con una struttura molto specifica. Ogni singolo caso studio è incentrato su un grande scontro di opinioni, un argomento controverso. Le risorse del mondo reale - articoli, video, blog, immagini e pubblicità, ecc. - sono poi accuratamente selezionate ed elencate in proporzione equilibrata, in modo che ognuna delle due parti dello scontro di opinioni sia ben servita con argomenti. I metodi di insegnamento vengono poi utilizzati per organizzare, guidare e supervisionare il lavoro dei discenti, per lo più in gruppo, in modo che possano imparare a navigare, elaborare e valutare diversi tipi di argomenti e diversi tipi di risorse, e formulare un'opinione informata. Nel processo, imparano a conoscere le scienze cognitive, le tecniche di manipolazione e persino a utilizzare strumenti dedicati per praticare la creazione di disinformazione o per analizzare le informazioni. I casi studio sono disponibili in 7 lingue.

Usa i casi studio:

- in classe;
- in un misto di classe e compiti;
- quando è necessario inserire metodi di insegnamento con maggiore attenzione all'impegno e all'interattività, per stimolare il lavoro di gruppo;
- per costruire competenze chiave per l'alfabetizzazione informatica, l'alfabetizzazione mediatica e l'alfabetizzazione digitale;
- introdurre e dimostrare i 4 pilastri cognitivi e il loro ruolo nella disinformazione, disinformazione e manipolazione;
- introdurre e formare le capacità di pensiero critico;
- esercitare le capacità di dibattito e di costruzione di argomentazioni efficaci;
- quando c'è bisogno di sottolineare la differenza tra fatti, opinioni e credenze, e di instillare un senso di rispetto per le opinioni opposte;
- costruire una resistenza generale alla disinformazione;
- introdurre una serie di argomenti controversi che sono popolari e che si trovano comunemente nello spazio pubblico;
- come modello per costruire il proprio caso di studio su un argomento diverso;
- come porta d'accesso per insegnare i pericoli della disinformazione e della manipolazione, e per introdurre il Quadro di Disinformazione DE Facto.



Siete invitati a provare almeno uno dei casi studio:

[Caso studio: Effetti terapeutici del cibo](#)

[Caso studio: Auto ecologiche](#)

[Caso studio: Intelligenza Artificiale](#)

[Caso studio: Cronaca di eventi catastrofici](#)

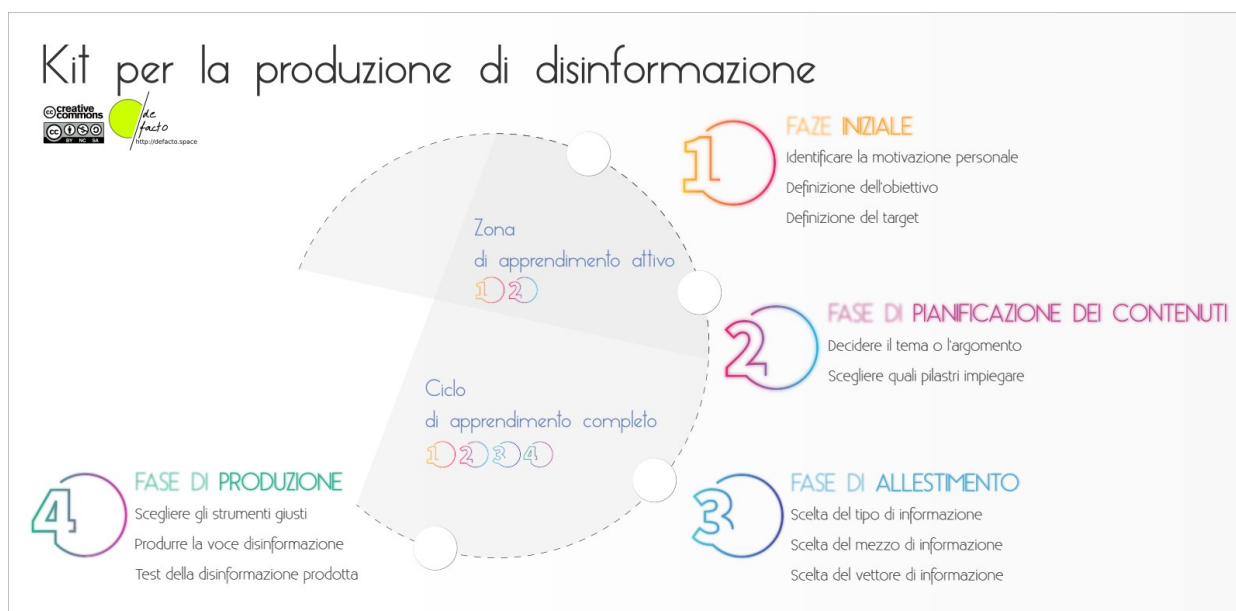
[Caso studio: Il problema della vaccinazione](#)

[Caso studio: Scie chimiche](#)

[Caso studio: Centrali nucleari](#)

3.3 KIT PER LA PRODUZIONE DELLA DISINFORMAZIONE

[Il kit per la produzione della Disinformazione](#) è uno strumento autonomo che si basa sul Disinformation Framework. Utilizza tutti i tipi di informazioni identificate dal framework e fornisce una serie di istruzioni su come affrontare la pianificazione, la progettazione e la produzione di mis- e disinformazione. Le istruzioni coprono 4 fasi della produzione di disinformazione e includono riferimenti agli strumenti suggeriti che possono essere utilizzati a questo scopo. Anche se è una questione etica se e in che misura sia accettabile fornire istruzioni sulla creazione di disinformazione, stiamo riconoscendo che questi strumenti e risorse sono tutti disponibili al pubblico e noi, come società, probabilmente trarremo maggiori benefici dalla comprensione che gli studenti otterranno su come funziona il processo di manipolazione. Sottolineiamo che non si tratta di incoraggiamento o di approvazione, ma di un percorso di apprendimento efficace.



Usa il kit per la produzione di Disinformazione:

- sempre con cautela e responsabilità, evidenziando i potenziali pericoli e i rischi di provare queste tecniche al di fuori dell'ambiente controllato e dei gruppi chiusi;
- inserire i discenti nella mentalità di coloro che creano e diffondono la disinformazione;
- comprendere il processo e le decisioni che influiscono sull'efficacia della manipolazione desiderata;
- per aumentare la consapevolezza delle possibili motivazioni di coloro che sono impegnati nella disinformazione e nella manipolazione;
- sottolineare quanto sia facile creare false informazioni e seguire e anticipare i pericoli e i potenziali danni;
- accanto agli studi di caso De Facto, come attività che ha un alto valore di apprendimento e un alto potenziale di competitività;
- quando è impegnata nella costruzione di competenze e abilità chiave nell'alfabetizzazione informatica, nell'alfabetizzazione mediatica e nell'alfabetizzazione digitale.

3.4 SET DI SCHEDE DI IMPRONTE COGNITIVE

Il set di schede d'impronte cognitive è un nuovo strumento che è stato inizialmente sviluppato come risorsa ausiliaria per la progettazione e la creazione di casi studio. Si è dimostrato un prezioso compagno durante la formazione De Facto per gli educatori ed è stato elevato allo status di strumento autonomo separato. Il set contiene una roadmap del processo, 4 schede con elementi chiave e strumenti del Disinformation Framework, e 4 schede con descrizioni ed esempi dei 4 pilastri cognitivi di De Facto: Frames e inquadramento, Cognizione motivata, Frames di equivalenza ed enfasi, Causalità sistemica (vedi capitolo 1.2). Le schede sono disponibili in versione stampata e come [set digitale](#), in 7 lingue.

Usa il set di schede di impronte cognitive:

- come schede stampate;
- come copie digitali;
- per insegnare i 4 pilastri cognitivi e fornire esempi;
- introdurre tutti gli elementi pratici del Quadro di Disinformazione De Facto;
- nella costruzione di una struttura globale di disinformazione e dei relativi rischi, impatti e pericoli;
- quando si insegna agli studenti come proteggersi dalla disinformazione e come riconoscerla;
- per mostrare quanto siamo suscettibili nella nostra vita quotidiana alla Misinformazione e alla disinformazione, e come i processi cognitivi funzionano in background e con notevole velocità;
- come strumento ausiliario che ci aiuta a capire come il nostro cervello elabora le informazioni e quali sono gli elementi che influenzano tale elaborazione;
- come risorsa fondamentale quando si lavora con i [casi studio di De Facto](#);
- come educatore, per capire come e perché i vostri studenti reagiscono in un determinato modo quando si presentano con uno stimolo informativo o quando presentano essi stessi l'informazione.

3.5 WEB APP

Ci riferiamo all'applicazione web come al Factification Game. Si tratta di un'applicazione per il funzionamento del browser programmata in modo accurato che, in un formato *gamificato*, permette a chiunque di mettere alla prova le proprie capacità nell'identificazione della disinformazione. L'utente può selezionare la dimensione della sfida (il numero di domande a cui vuole rispondere), quindi utilizzare una semplice interfaccia dove è possibile scegliere Vero o Falso. Se incerto, c'è un pulsante di feedback che visualizza una spiegazione dettagliata della natura e del meccanismo di una possibile disinformazione o manipolazione. Alla fine di ogni round, l'utente riceve il suo punteggio (e c'è una comoda barra di avanzamento lungo tutto il percorso) e può visualizzare un'analisi dei risultati ottenuti con riferimento a ciascuno dei 4 pilastri cognitivi di De Facto. Più alto è il punteggio, meglio l'utente sarà diventato nell'identificare la misinformazione e la disinformazione.

Usa la web app del Factification Game:

- come "esca" o "rompighiaccio" per preparare i vostri studenti a una prossima lezione sulla disinformazione;
- per sfidare i vostri studenti a competere l'uno contro l'altro;
- per introdurre i 4 pilastri cognitivi e guidare gli studenti a fare pratica con il gioco;
- per ingaggiare e coinvolgere gli studenti che mostrano più interesse a creare dichiarazioni che integrino le dichiarazioni in-gioco (ampliare il database).

Link al gioco <https://defacto.space/it/zone-2-tools-it/>

3.6 GIOCO DA TAVOLO

Il gioco da tavolo De Facto è un compagno di classe per il lavoro di supervisione, dove i giocatori (allievi) si alternano nell'aprire le carte, discutono e dibattono le informazioni sulla carta e, con l'aiuto dell'insegnante, imparano a conoscere la mis- e la disinformazione e la manipolazione. I giocatori possono assumere ruoli diversi per rendere l'attività più divertente, e si muovono lungo il tabellone cercando di raggiungere il centro più velocemente delle altre squadre o raccogliendo più punti in un determinato periodo di tempo. Questa è una versione tattile dell'applicazione web che è stata progettata per l'uso di gruppo e per l'apprendimento supervisionato.

Usa il gioco da tavolo De Facto:

- in classe e sempre in gruppo;
- sempre con un insegnante moderatore;
- come rompighiaccio quando è collegato all'argomento delle attività di classe;
- introdurre il concetto di disinformazione e imparare a valutare i diversi tipi di informazioni;
- trasmettere ai vostri studenti la comprensione, attraverso i 4 pilastri, di come funziona la cognizione e perché possiamo identificare alcuni elementi come luci lampeggianti di avvertimento per la disinformazione e la manipolazione;
- quando avete bisogno di sfidare i vostri studenti, usando gli esempi del gioco, per identificare le fonti frequenti di mis- e disinformazione nella loro vita.

3.7 PIANO

Il [Piano](#) De Facto è uno strumento di cortesia da parte nostra che estendiamo ai colleghi - educatori e ricercatori che cercano di replicare o costruire sul nostro lavoro. Esso delinea l'approccio e la metodologia che ci ha guidato durante tutto il progetto De Facto. In molti casi, abbiamo iniziato con una sola mentalità su come un particolare risultato intellettuale si sarebbe svolto, sull'insieme di compiti che avrebbe dovuto contenere, e durante il nostro lavoro abbiamo scoperto che ci sono modi migliori per raggiungere il risultato desiderato - migliore, più veloce, più efficiente, più completo o inclusivo. Il Piano riflette tutto questo, quindi se un team di colleghi decidesse di seguire i nostri passi, potrebbero essere già su un percorso più diretto e sarebbero avvertiti di alcuni dei rischi e delle sfide che abbiamo dovuto superare.

Usa il documento del Piano:

- come documento guida che consente agli educatori e ai ricercatori di acquisire una maggiore comprensione del processo di sviluppo;
- per consentire a educatori e ricercatori di basarsi su De Facto, risparmiando tempo e lavorando in modo più efficiente ed efficace;
- per produrre derivati di prodotti De Facto attuali/esistenti o nuovi prodotti della stessa famiglia di prodotti.

3.8 SONDAGGIO TRA EDUCATORI E DISCENTI

(usato come fonte d'informazione generale)

Il sondaggio De Facto è un grande e completo sondaggio online condotto tra due gruppi target De Facto e comprende quindi due questionari - uno per gli educatori e uno per gli studenti. L'intero sondaggio è stato pensato per esplorare e far luce sugli atteggiamenti e le pratiche che educatori e discenti adottano quando si avvicinano a compiti di apprendimento che richiedono la ricerca di informazioni e la loro elaborazione e valutazione. L'indagine ci ha aiutato a capire quali sono i tipi e le fonti di informazione preferite, come vengono utilizzate, quanto tempo è solitamente dedicato a un compito, se la veridicità delle informazioni o la scelta delle fonti sono parte della matrice di classificazione, ecc.

Ci sono due documenti online pronti all'uso:

Link al [Report dell'Indagine e Analisi](#)



Link alle [Raccomandazioni pratiche per educatori](#), che possono essere utilizzato dagli educatori per informare e migliorare le loro pratiche di insegnamento.



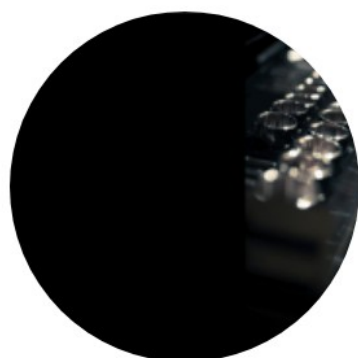
Usa i due documenti per:

- informare e migliorare la vostra pratica didattica in relazione alle fonti di informazione e alla qualità dell'informazione;
- farsi delle idee su come coinvolgere gli studenti sul tema della disinformazione e incoraggiare le buone pratiche quando si lavora con le fonti per i compiti di apprendimento;
- capire quali difficoltà potrebbero presentarsi e perché alcuni atteggiamenti e abitudini sono difficili da cambiare.

3.9 STRUMENTI ESTERNI

Durante la durata del progetto abbiamo raccolto una vasta collezione di strumenti esterni che sono disponibili gratuitamente online. Essi possono essere utilizzati come strumenti aggiuntivi, insieme agli strumenti De Facto, nel processo di insegnamento sul tema della disinformazione.

Puoi trovarli nella pagina del sito web De Facto *Un ventaglio di strumenti* section: <https://defacto.space/it/zone-2-tools-it/>



Un ventaglio di strumenti

Scoprite una selezione di strumenti digitali e di applicazioni per creare o per testare la veridicità di un contenuto, così come il modello a guscio d'uovo, le schede stampabili di attività e un kit di produzione di disinformazione



Modello a guscio: stabilire la credibilità delle informazioni

Modello De Facto a guscio, per la credibilità dell'informazione: aspetti strutturali, analitici e pratici



Set di schede stampabili di attività del progetto De Facto

Versione digitale del set di schede stampabili di una mappa delle attività + 8 schede fronte/retro del progetto De Facto.



Kit per la produzione di disinformazione

Un kit pratico per produrre disinformazione da utilizzare ai fini didattici



De Facto: il gioco Factification on line

Mettiti alla prova e scopri quanto sei abile nell'individuare esempi di disinformazione on line

Strumenti esterni

+ Generatori di contenuti falsi

+ Strumenti di indagine per il controllo della veridicità dei fatti

+ Pregiudizio mediatico

+ Altri strumenti

4. CONCLUSIONI

Questa guida presenta un quadro cognitivo, strumenti e brevi istruzioni/raccomandazioni su come applicare gli strumenti nel contesto dell'istruzione e della formazione. Tutti i risultati del progetto sono concepiti per comprendere la natura e il processo di misinformazione e disinformazione e per tentare di contrastarli. Il problema della misinformazione e della disinformazione online è onnipresente, pertanto un approccio efficiente alla disinformazione sta diventando una questione di grande rilevanza. Con la nostra raccolta di strumenti incoraggiamo l'alfabetizzazione informativa (alfabetizzazione mediatica, alfabetizzazione digitale e pensiero critico) tra gli educatori e gli studenti.

In questa guida sono presentati quattro pilastri scientifici (Frames e inquadramento, Causalità sistemica, Cognizione motivata, Frames di equivalenza ed enfasi) ed esempi per una migliore comprensione. Con questa conoscenza educatori e discenti diventano più consapevoli del contenuto ingannevole della disinformazione e del suo potenziale effetto dannoso.

La raccolta di strumenti fornisce una visione d'insieme della struttura dell'informazione e della disinformazione. Con l'uso di questi strumenti gli educatori e gli studenti possono creare la propria disinformazione, che può aiutare a identificare un fenomeno di manipolazione con la disinformazione. Inutile dire che quest'ultimo fenomeno non è nuovo, ma un progresso tecnologico ha portato a delle novità nei media: da un lato fornisce una maggiore interattività e partecipazione del pubblico, ma dall'altro è molto più difficile da controllare.

I partner del progetto De Facto si sono concentrati sulla sensibilizzazione alla misinformazione e alla disinformazione nel contesto dell'istruzione e della formazione.

5. FONTI

Tutti i riferimenti per questa guida sono disponibili sul sito web del progetto:
<https://defacto.space/it/papers-it/>

De Facto Reading Corner

Research papers and articles on misinformation and disinformation – from cognitive science, psychology and linguistics to the public and social aspects of the phenomenon





Sofia | Velenje | Gent | Kroměříž | Łódź | Ragusa | Tamworth