

FAKE HUNTER

Il progetto ha avuto la finalità di potenziare lo studio della lingua inglese all'interno di un percorso di educazione alla cittadinanza digitale che si è focalizzato sulle Fake News e sui rischi di salute legati ad un uso prolungato dei dispositivi digitali.

Un approccio prevalentemente ludico e lo sviluppo di attività creative hanno permesso agli alunni di lavorare con notevole motivazione

I ragazzi si sono cimentati in diversi compiti collaborativi con i loro partner in cui si sono presentati, hanno parlato delle loro abitudini come lettori, della sicurezza in rete, del fenomeno Hatespeech, delle fake news e come scovarle. Hanno creato questionari, giochi digitali e non, flashcards, fumetti e inventato fake news.

Hanno partecipato 4 paesi europei.

Il link alla pagina del Twinspace:

<https://twinspace.etwinning.net/203424>

LE ATTIVITÀ PIÙ SIGNIFICATIVE

LOGO COLLABORATIVO



PRIMO INCONTRO ONLINE

<https://www.youtube.com/watch?v=sV01ZsB3OY0>

SECONDO INCONTRO ONLINE

https://www.youtube.com/watch?v=E9_hxXVg81w

TERZO INCONTRO ONLINE

<https://www.youtube.com/watch?v=k4D7riHRJlg>

INFOGRAFICA COLLABORATIVA PER INDIVIDUARE LE FAKE NEWS



FAKE NEWS VINCITRICE



FUMETTI



Risultati del questionario creato dagli alunni e somministrato agli stessi

<https://twinspace.etwinning.net/files/collabspace/4/24/424/203424/files/b3b951f07.pdf>