

Agenzie

Future Education Modena

Ordini scolastici

Scuola primaria,
Scuola secondaria I grado,
Scuola secondaria II grado

Classi

Scuola prim. classe IV,
Scuola prim. classe V,
Scuola sec. I grado classe I,
Scuola sec. I grado classe II,
Scuola sec. I grado classe III,
Scuola sec. II grado classe I,
Scuola sec. II grado classe II,
Scuola sec. II grado classe III,
Scuola sec. II grado classe IV,
Scuola sec. II grado classe V

Anno scolastico

2023/24

359 - Educazione civica digitale

Finalità

Obiettivo delle attività proposte è sviluppare la capacità degli studenti di lavorare "con i media", proponendo esperienze direttamente collegate ai fenomeni della propria vita digitale. Scopo è sviluppare efficacemente competenze di consapevolezza digitale (Media & Information Literacy) collegate all'insegnamento dell'educazione civica digitale.

Referente

Sara Codeluppi
academy@fem.digital
tel. 059 4721040
orari segreteria didattica lun-ven 10-12/14-16

Modalità di prenotazione

Calendario

Modalità di pagamento

Se non si utilizza il contributo del Comune è possibile effettuare il pagamento tramite bonifico bancario da versare anticipatamente sull'IBAN seguente: IT88 Q030 3212 8000 1000 0195 524

Note

Gratuito per le prime 6 classi iscritte.

Caratteristiche

Titolo: Laboratorio

Descrizione:

Sarà possibile scegliere tra i seguenti argomenti:

LABORATORIO 1

Un chatbot per riconoscere discorso d'odio e discriminazioni (Scuola Sec. I e II grado)

Si può addestrare un algoritmo a riconoscere il linguaggio d'odio? Durante il laboratorio approfondiremo i temi di *Hate Speech* e Cyberbullismo utilizzando alcune categorie d'analisi di carattere linguistico. Proveremo a classificare degli esempi di discorso di odio secondo specifiche categorie linguistiche e a insegnare ad un piccolo chatbot a riconoscerli.

Con Scratch (o, in alternativa, Python) insegneremo il chatbot a riconoscere e decostruire il linguaggio d'odio con esempi di contro-narrazioni o di risposte che ne evidenzino la matrice discriminatoria. Riflettendo sugli errori commessi dall'intelligenza artificiale, con le classi ci interrogheremo sul perché sia così difficile riconoscere esempi di linguaggio offensivo e proveremo a elaborare alcune strategie per combatterlo.

Il riconoscimento di categorie marginalizzate e discriminate passa anche attraverso un lavoro di consapevolezza linguistica attraverso il quale si rafforzano le competenze di consapevolezza civica e sociale. Questo lavoro viene proposto con il supporto di una piattaforma base di addestramento di algoritmi, che costituisce le fondamenta per un discorso critico sulle dinamiche linguistiche alla base di discriminazioni sociali.

LABORATORIO 2

Avatar in cerca d'autore: gestire l'identità online (Scuola Primaria)

Attraverso la creazione di un avatar i partecipanti avranno modo di comprendere le sfide della rappresentazione della propria identità online, e le caratteristiche della comunicazione in digitale. Questo permetterà di migliorare le capacità di analisi e produzione consapevole di prodotti multimediali, sperimentando il rapporto di integrazione tra il mondo analogico e quello digitale.

LABORATORIO 3

Principi di diritto d'autore e contenuti digitali (Scuola Sec. II grado)

Il laboratorio intende essere un punto di partenza per chiarirsi le idee sul complicato, ma affascinante, mondo dei diritti d'autore. Soprattutto oggi che ci troviamo a vivere sempre più "online" e sempre meno nel mondo analogico, occorre essere consapevoli che anche sul web ed in digitale il materiale artistico appartiene a qualcuno ed è potenzialmente tutelabile dalla legge sui diritti d'autore: pertanto è bene evitare (e sapere come evitare) di compiere, anche involontariamente, plagii e abusi.

Il workshop si propone di avvicinare i suoi partecipanti a questi temi: utilizzeremo un approccio estremamente pratico, partendo dal guizzo creativo dei presenti, impareremo a distinguere le opere tutelate dal diritto d'autore, il significato di un'opera derivata, scopriremo come il web può essere un veicolo perfetto per far circolare anche "in sicurezza" i propri elaborati, e capiremo contestualmente come evitare comportamenti impropri o sbagliati, spesso dovuti ad una scarsa conoscenza della normativa vigente.

LABORATORIO 4

Etica degli algoritmi

L'attività consiste in una serie di "giochi applicativi" in cui gli studenti dovranno affrontare diversi scenari e cercare una soluzione ai problemi presentati confrontandosi con i compagni e motivando le proprie scelte. Per ogni scenario l'obiettivo è quello di far capire la complessità delle questioni etiche legate alla tecnologia e alla società e come sia impossibile avere un'unica soluzione ai problemi e quali siano le conseguenze delle nostre scelte se non propriamente ponderate.

A richiesta della scuola, possono essere affrontati argomenti specifici.

Dove: FEM Largo Sant'Agostino 228

Tempi: 3 h

Costo per classe: 120 €

Obbligatoria: Sì
