

Youtuber vs Youtuber

Escape Room sviluppata dall' Archivio della Memoria, Italia

panoramica

Fascia d'età	14-18 anni
No. dei partecipanti	Minimo 8 (4 gruppi di 2) Massimo 16 (4 gruppi di 4)
tema	digitalizzazione
Parole chiavi	Internet, Comunicazione, Nuovi Media, YouTube, Tik Tok, Fake News, Geometria
Tempo di riproduzione	45' + 30 di debriefing
Autori	Sergio Pelliccioni, Milena Iaffaldano, ADM

In poche parole

Jane Steppy è una Youtuber molto famosa, ha 21 anni. Ha milioni di follower e guadagna un sacco di soldi ogni giorno, ma c'è una registrazione audio che è sfuggita al suo controllo ... in questo audio Steppy offende i suoi follower chiamandoli buoni a nulla, ma questo è un audio falso creato da un suo concorrente!

Sei il gruppo che ha bisogno di trovare una soluzione a questo problema di comunicazione, che crei qualche nuovo video da condividere su youtube e TikTok con il follower di Steppy, per convincerli che l'audio è un falso! Steppy pagherà a ciascuno di voi un sacco di soldi, ma il tempo è poco e per iniziare il processo creativo è necessario risolvere alcuni passaggi critici ...

Risultati dell'apprendimento

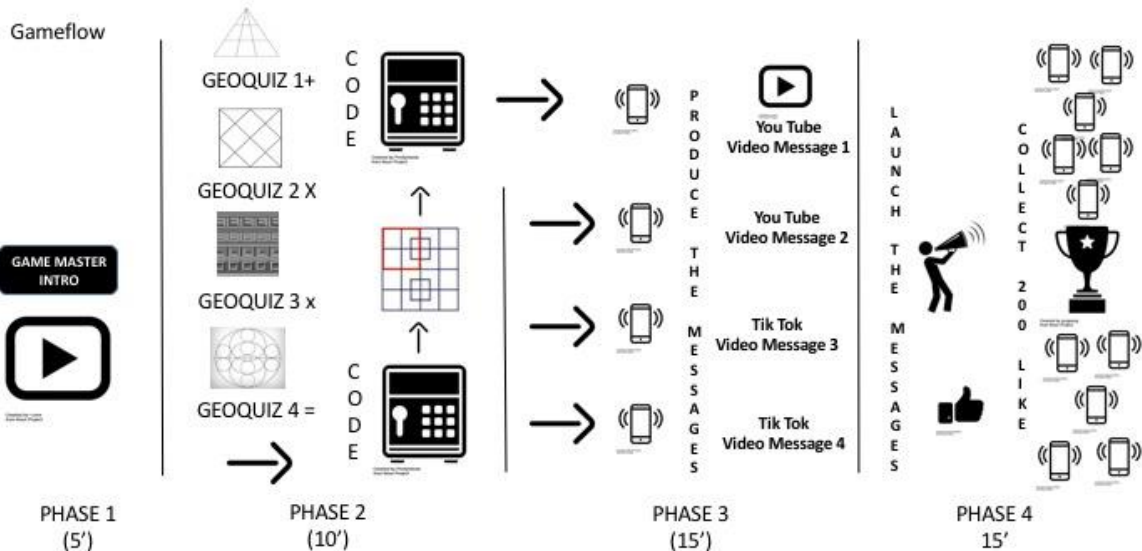
Questa ER è stata sviluppata in modo che i partecipanti

1. Apprendano alcuni elementi chiave del processo di comunicazione internet, in particolare i potenziali di youtube e TikTok, il meccanismo dei social network, le dinamiche delle fake news.
2. Acquisiscano di competenze specifiche in geometria e matematica.



Usa scenario

Questa ER è indirizzata a una classe della scuola secondaria che ha una certa esperienza con la produzione video e la condivisione video tramite telefono cellulare. I partecipanti devono essere suddivisi in 4 gruppi di 2, 3 o 4 partecipanti.



fase	tempo	descrizione	materiali	supporto
FASE 1	5'	Introduzione: il Game Master <ul style="list-style-type: none"> - accoglie i giocatori e legge la lettera - spiega il meccanismo relativo alle fake news sul web e introduce il Gameflow - dividere i giocatori in gruppi 	Lettera di Steppy Audio Flusso di gioco	Il Game Master risponde a domande e dubbi





		- Avvia il timer		
FASE 2	10'	<p>I gruppi partecipanti</p> <ul style="list-style-type: none">- iniziano a risolvere i quattro GeoQuiz sul loro tavolo.- Gli argomenti dei GeoQuiz sono su "Triangle", "Square" e "Circle".- Per aprire il lucchetto e trovare l'ultimo GeoQuiz i partecipanti devono capire che possono trovare la combinazione che attraverso l'operazione sul Gameflow che è $Quiz\ 1 + Quiz\ 2 \times Quiz\ 3 \times Quiz\ 4 = 1746$- Per aprire la seconda scatola e avere accesso ai telefoni cellulari i partecipanti devono risolvere l'ultimo Geoquiz ed entrare nella combinazione di lucchetti che è 40	GeoQuiz (1 per tabella da stampare)	Game Master ha gli indizi sui cruciverb a se non sono abbastanza chiari
FASE 3	15'	<p>La sfida: Utilizzare le parole in rosso creare il messaggio di comunicazione:</p> <p>Fake News Informazioni false, ma sembrano vero Fake news spettacolari Fake news che riguardano una celebrità</p> <p>Gruppo 1 e 2: produrre un videomessaggio di massimo 30 secondi e caricarlo su YouTube</p> <p>Gruppo 3 e 4: produrre un videomessaggio di massimo 30 secondi e caricarlo su Tik Tok</p>	YouTube TikTok Cellulari	Se richiesto dagli studenti, il Game Master può: aiutare con l'ideazione e dei messaggi di comunicazione • Aiutare l'utilizzo dei



				telefoni cellulari • Creare l'account sul social network
FASE 4	15'	Una volta che i gruppi avranno ottenuto un totale di 200 likes dai loro contatti sui social network, possono considerare la loro missione compiuta.	likes	

Preparazione della ER

Materiali

1. Steppy_letter.pdf - lettera da stampare una per ogni gruppo
2. Il Flusso di gioco da stampare uno per ogni gruppo
3. 4 GeoQuiz da stampare e posizionare, uno per tavolo.
4. 1 Geoquiz finale da stampare e posizionare, uno per tavolo.
5. Videomessaggio
6. Parole rosse da stampare singolarmente in formato A4, una per ogni gruppo:

Fake News

Informazione falsa, ma sembra vera

Notizie false spettacolari

Fake news che riguardano una celebrità

Alcuni buoni esempi di fake news sono elencati e spiegati a questo link:

<https://30secondes.org/en/module/what-is-fake-news/>

L'insegnante può introdurre questi argomenti il giorno prima della ER per iniziare a preparare i partecipanti all'argomento principale.

Attrezzature per la camera

Per tutti:

1 tavolo,



Erasmus+



1 scatola chiusa con il blocco a 4 cifre numeriche **1 7 4 6**

1 scatola chiusa con il blocco a 2 cifre numeriche **40**

Per ciascuno dei 4 gruppi:

1 tavolo, 1 matita, 1 carta, un dispositivo abilitato a navigare su internet (smartphone)

Preparazione della camera (circa 15 minuti)

Preparare le quattro postazioni di lavoro tavoli/gruppi, ognuna con un GeoQuiz diverso, matita, carta, una delle 4 "parole rosse" stampate singolarmente in A4, un dispositivo Tablet su un quinto tavolo con altoparlanti, 1 scatola chiusa con un blocco a 4 cifre numeriche che contiene il GeoQuiz finale, Su un quinto tavolo, 1 scatola metallica chiusa con un blocco a 2 cifre numeriche che contiene i cellulari di 4 partecipanti.

Riavvio della stanza

- Raccogli il GeoQuiz completato e il materiale utilizzato dagli studenti per prendere appunti
- Stampare ancora una volta geoquiz e posizzarli uno per workstation
- Posizionare la lettera di Steppy
- reimpostare il timer a 40 minuti

Debriefing

La chiave della fase di debriefing è ricordare tutti i "pezzi di puzzle" che compongono gli aspetti narrativi ed educativi della ER. Ogni singolo gruppo ha esplorato un piccolo aspetto del sistema delle "Fake News ": questi elementi devono essere condivisi dagli studenti e mixati per sviluppare il quadro generale e capire cos'è una "FakeNews".

1. Un primo passo sarebbe quindi quello di lasciare che ogni gruppo spieghi alla classe su cosa ha lavorato e quale elemento delle "Fake News" è stato



analizzato. In questa fase è importante prestare attenzione ai termini tecnici e al suo significato.

2. Durante la seconda fase del debriefing è importante concentrarsi su Internet come infrastruttura di comunicazione, dove è possibile comunicare e condividere informazioni.

Un supporto interessante per questo secondo step può essere quello di mostrare il video con <https://www.npr.org/2016/03/04/468881321/how-do-our-social-networks-affect-our-health?t=1590584503318>

3. Il terzo step aiuta a riorganizzare tutti gli elementi relativi a come funziona il processo delle "Fake News": "Fake News", "Informazioni false, ma sembrano vere", " Fake news spettacolari", " Fake news che riguardano una celebrità", ecc.

Una buona risorsa per questo step può essere la https://en.wikipedia.org/wiki/Fake_news





Lettera di Steppy: "L'audio falso! "

Tu sei nell'appartamento di Jane Steppy, chiuso nel suo ufficio .

Cari amici, sono Jane Steppy e vi parlo dalla mia sede in Nuova Zelanda.

Noi stiamo affrontando un terribile attacco da parte di un mio concorrente e abbiamo davvero bisogno di creare alcuni buoni video per spiegare ai miei follower cosa sta realmente accadendo ...

Con una terribile fake news alcuni hacker stanno creando brevi messaggi audio falsi dove- imitando la mia voce- screditano il mio rapporto con i miei milioni di followers.

Le fake news sono oggi un modo per raggiungere un obiettivo specifico e in questo caso vogliono cercare di rubare i miei followers.

Sei la mia ultima possibilità per salvare il mio onore e il mio lavoro.

L'attacco è ancora in corso e abbiamo solo 1 ora per rispondere.

Il tuo gruppo deve risolvere alcuni Geoquiz, deve creare qualche messaggio audio/ video e dimostrare che le frasi che si trovano in rete, non sono mie ma sono state manipolate.

Useremo Youtube e TikTok per lanciare il nostro contrattacco questa fake news.

Lascio a voi totale autonomia nella creazione e produzione dei contenuti.



Attraverso i vostri messaggi i miei follower devono capire che la voce che è sul web non è mia ...

Una volta raccolti 200 likes la tua missione sarà considerata compiuta.

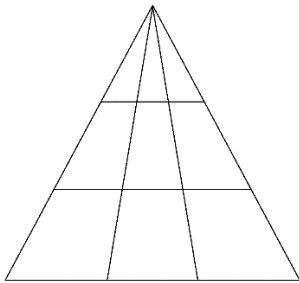




PRIMO GEOQUIZ

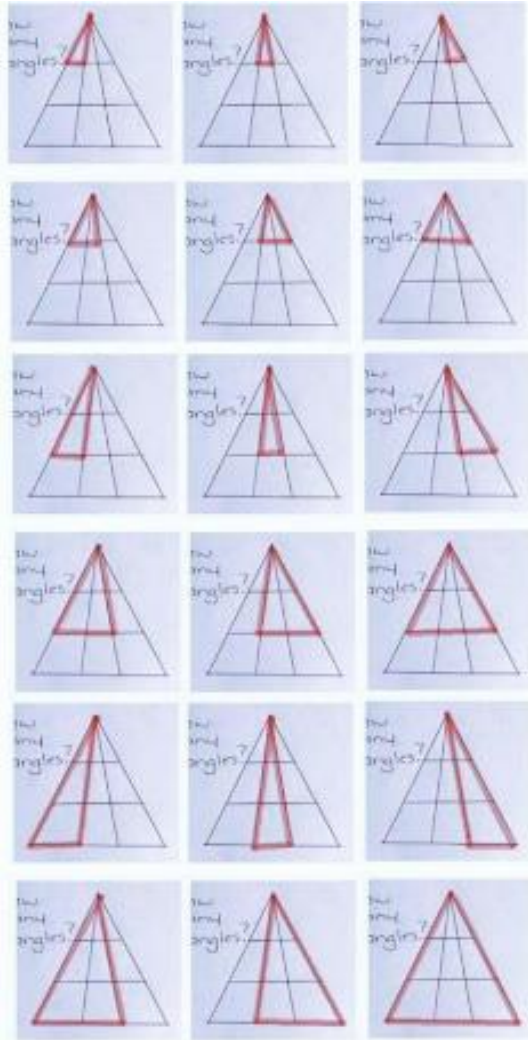
Quanti triangoli conti?

Stampare 1 di questa immagine e distribuirla ai partecipanti del gruppo 1



Il numero totale è 18





SECONDO GEOQUIZ

Quanti quadrati conti?

Stampare 1 di questa immagine e distribuirla ai partecipanti del gruppo 2



Erasmus+

Vacanze scolastiche, 2018-1-DE03-KA201-047321

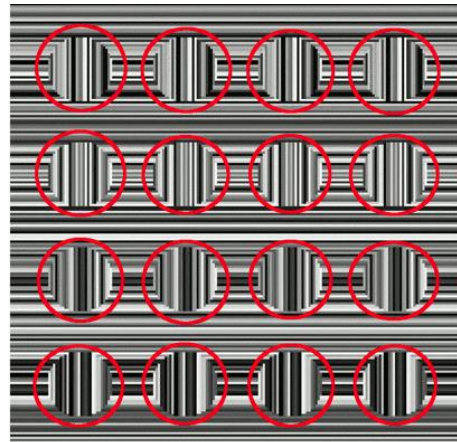
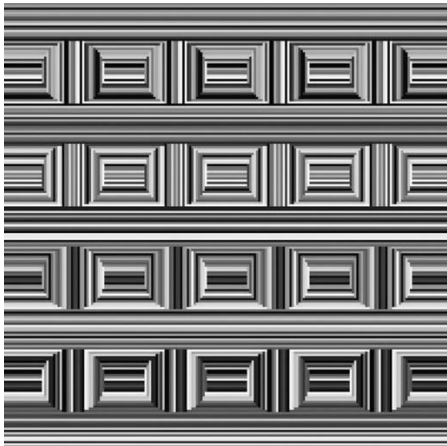


Il numero totale è 6

TERZO GEOQUIZ

Quanti cerchi conti?

Stampare 1 di questa immagine e distribuirla ai partecipanti del gruppo 3

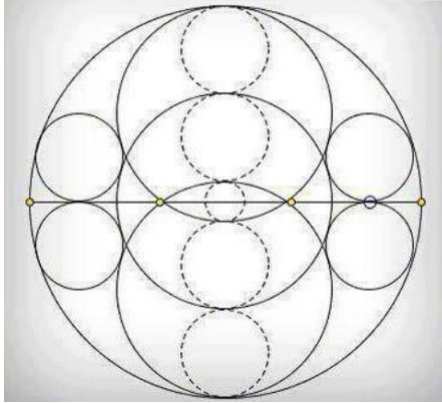


Il numero totale è 16

QUARTO GEOQUIZ

Quanti cerchi conti?

Stampare 1 di questa immagine e distribuirla ai partecipanti del gruppo 4

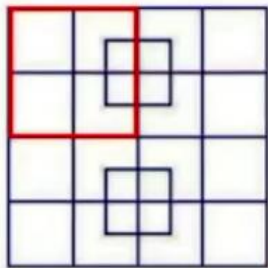


Il numero totale è 18

GEOQUIZ FINALE

Quanti quadrati conti?

Stampare 4 di questa immagine e distribuirla ai partecipanti di tutti i gruppi



Il numero totale è 40

<https://www.facebook.com/escaperoommagenta/videos/1342083512475091/?v=1342083512475091>



Erasmus+



Allegati:

- 1. Guida per l'insegnati**
- 2. Lettera di Steppy**
- 3. Messaggio audio Steppy**
- 4. Gameflow**
- 5. GeoQuiz**

Gli elementi chiave possono essere scritti, alla fine del gioco, dagli studenti sui loro libri.

Tempo di debriefing consigliato: 30'-40

