Co-funded by
the European Union

media masters

media masters

PACCHETTO DI LAVORO N° 10

Media Masters Workshops - Come distinguere il giusto e il falso

ITALIA

Consegnato da YouNet APS

Disclaimer: Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea. Né l'Unione europea né l'autorità che concede l'aiuto possono esserne ritenuti responsabili.

Co-funded by the European Union

media masters

Identificazione del documento:

Nome completo del progetto	Media Masters: Migliorare l'alfabetizzazione mediatica
Acronimo di Project	MEDMAS
Convenzione di sovvenzione n.	**101148165**
Programma CERV	**CERV-2023-CITIZENS-CIV- Coinvolgimento e partecipazione dei cittadini**
Livello di diffusione	Pubblico
Pacchetto di lavoro	WP10
Partner/i responsabile/i ***(Nome legale e nome abbreviato)***	YouNet APS
Numero PIC:	949011238
Autore/i	Fanni Orbàn

Disclaimer: Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea. Né l'Unione europea né l'autorità che concede l'aiuto possono esserne ritenuti responsabili.

DESCRIZIONE DELL'EVENTO			
Numero dell'evento:	WP10		
Nome dell'evento:	Media Masters Workshops – Come distinguere il giusto e il falso		
Tipo:	workshop		
In situ/online:	*[in-situ]*		
Locazione:	Bologna e Reggio Emilia; Italia		
Data/e:	13. Maggio 2025 (Reggio Emilia) 15. Maggio 2025 (Reggio Emilia) 17. Ottobre 2025 (Reggio Emilia) 25. Ottobre 2025 (Bologna) 3. Novembre 2025 (Bologna)		
Sito(i) web (eventuali):	https://www.you-net.eu/media-masters.html		
Partecipanti			
Femmina::	46		
Maschio::	57		
Non-binari:	0		
Dal paese 1 [Italia]:	91		
Dal paese 2 [Spagna]:	2		
Dal paese 3 [Georgia]:	2		
Dal paese 4 [Ungheria]:	5		
Dal paese 5 [Germania]:	3		
Numero totale dei partecipanti:	103	**Dal numero totale di paesi:**	5
Descrizione *Fornire una breve descrizione dell'evento e delle sue attività.*			

Disclaimer: Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea. Né l'Unione europea né l'autorità che concede l'aiuto possono esserne ritenuti responsabili.

La serie di workshop Media Masters fa parte del progetto Media Masters finanziato dall'UE nell'ambito dell'iniziativa CERV-2023-CITIZENS-CIV. Questi seminari mirano a migliorare l'alfabetizzazione mediatica e l'impegno civico tra i giovani attraverso strumenti innovativi di istruzione non formale. Implementati nelle scuole di Bologna e Reggio Emilia, i workshop hanno utilizzato un originale gioco da tavolo educativo per consentire agli studenti di riconoscere la disinformazione, sviluppare capacità di pensiero critico e comprendere i meccanismi alla base delle notizie false e della manipolazione dei media.

Il team YouNet APS, nel processo di preparazione dei workshop nelle scuole superiori, ha deciso di progettare un "catalogo delle attività" in cui abbiamo raccolto tutte le attività relative al progetto, come workshop, conferenze, eventi locali, in cui abbiamo pianificato di invitare e coinvolgere studenti delle scuole superiori e personale scolastico. La descrizione dei seminari si è basata sui requisiti previsti nella proposta di progetto e sono stati concepiti utilizzando obiettivi specifici, la struttura e le metodologie previste da utilizzare. Nella parte seguente, estraiamo la rispettiva descrizione dei Media Masters workshop – Come distinguere il giusto e il falso.

Media Masters - Come distinguere il giusto e il falso

Durata

2 ore

Obiettivi

- Aumentare l'alfabetizzazione mediatica.
- Sviluppare il pensiero critico degli studenti.
- Migliorare la capacità di valutare il contenuto dei messaggi e delle notizie sui social media.
- Promuovere l'uso consapevole dei media digitali.
- Sviluppare la capacità di discernere l'autenticità nei media.
- Rafforzare la capacità di riconoscere notizie false, manipolazioni e anomalie sulle piattaforme social.

Temi

Alfabetizzazione mediatica, alfabetizzazione digitale

Disclaimer: Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea. Né l'Unione europea né l'autorità che concede l'aiuto possono esserne ritenuti responsabili.

Struttura nelle sessioni primaverili:

1. Saluti e introduzione dei partecipanti, facilitatori, YouNet, il progetto Media Masters e attività (10 min)
2. Rompighiaccio con Menti (10 min)
3. Qual è la differenza? (lavoro di gruppo, discussione, esempi pratici di disinformazione, disinformazione, notizie false, disinformazione - 20 min)
4. Metti alla prova le tue conoscenze! (esempi di vita reale e situazioni per verificare se è stata appresa la distinzione tra diversi tipi di informazioni - 15 min)
5. Suggerimenti e trucchi su "Come distinguere il giusto e il falso" (10 min)
6. Introduzione al gioco e alle regole dei Media Masters (5 min)
7. Sessione di apprendimento per azione (30 min): Formazione della squadra e inizio del gioco, moderato da un facilitatore. Comprende il riconoscimento di scenari reali, la discussione su falsità o disinformazione, il dialogo moderato e l'impegno attivo.
8. Discussione post-partita, riflessione (10 min): Scambia impressioni e collega scenari alla vita reale
9. Questionario di feedback (10 min): Valutare l'esperienza del workshop e lo sviluppo personale degli studenti (conoscenze, competenze, attitudini)

Metodi

I workshop di Media Masters hanno seguito una metodologia di apprendimento non formale, attingendo ai principi dell'educazione esperienziale e della gamification. Tra i metodi principali figurano:

- Rompighiaccio ed energizzatori
- Discussione e riflessione tra pari
- Apprendimento gamificato (tramite il gioco da tavolo Media Masters)
- Strumenti digitali (Mentimeter, modulo Google)

Target

I workshop si sono rivolti a studenti di età compresa tra i 15 e i 19 anni (di scuole superiori) delle aree metropolitane di Reggio Emilia e Bologna.

Lingua

I workshop sono stati condotti in italiano o inglese, a seconda delle esigenze linguistiche della classe e della richiesta dell'insegnante accompagnatore.

Disclaimer: Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea. Né l'Unione europea né l'autorità che concede l'aiuto possono esserne ritenuti responsabili.

Media Masters – Come distinguere il giusto e il falso workshops – Date, luoghi and partecipazione:

1. Workshop – Reggio Emilia

Il primo Media Master - Come distinguere il giusto e il falso workshop si è tenuto il 13 maggio 2025 presso un liceo linguistico europeo di Reggio Emilia. L'evento si è svolto in inglese e ha coinvolto un totale di 20 partecipanti, di cui 15 maschi e 5 femmine.

I partecipanti hanno rappresentato i seguenti paesi: 18 dall'Italia, 1 dalla Spagna e 1 dall'Ungheria.

2. Workshop – Reggio Emilia

Il secondo workshop è stato organizzato anche presso la stessa scuola superiore linguistica europea di Reggio Emilia, il 15 maggio 2025, con la partecipazione di una classe diversa, in lingua inglese. Questa sessione ha coinvolto 12 partecipanti, tra cui 7 maschi e 5 femmine.

Le nazionalità rappresentate erano: 10 partecipanti dall'Italia, 1 dalla Spagna e 1 dall'Ungheria.

3. Workshop - Reggio Emilia

Il terzo workshop cadeva già nel periodo autunnale, il 17 ottobre. È stato organizzato con una scuola superiore diversa, in lingua italiana. La classe comprendeva 18 partecipanti, tra cui 15 maschi e 3 femmine.

Le nazionalità rappresentate erano: 16 partecipanti dall'Italia, 1 dalla Germania e 1 dall'Ungheria.

4. Workshop – Bologna

Il quarto workshop Come distinguere il giusto e il falso si è tenuto a Bologna il 25 ottobre, presso una scuola superiore in lingua inglese, con un totale di 27 partecipanti: 15 maschi e 12 femmine.

La classe comprendeva 24 partecipanti provenienti dall'Italia, 1 dalla Georgia, 1 dall'Ucraina e 1 dall'Ungheria.

Disclaimer: Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea. Né l'Unione europea né l'autorità che concede l'aiuto possono esserne ritenuti responsabili.

5. Workshop – Bologna

Il quinto workshop si è svolto il 3 novembre 2025 in una scuola superiore situata a Bologna. La sessione ha ospitato 26 partecipanti, tra cui 5 maschi e 21 femmine.

23 partecipanti hanno rappresentato l'Italia, 1 la Georgia, 1 la Germania e 1 l'Ungheria.

Outline dei workshop di primavera:

Il gioco stesso è stato preceduto dai saluti iniziali e dall'impostazione del terreno dei workshop, dai facilitatori (il coordinatore del progetto di YouNet APS e i colleghi accompagnatori e / o volontari del Corpo europeo di solidarietà che aiutano il personale nell'attuazione delle attività locali). Hanno presentato l'agenda in modo che gli studenti potessero trascurare il flusso pianificato del workshop e hanno dato un'introduzione ai partecipanti sull'organizzazione di YouNet APS, evidenziando i seguenti punti:

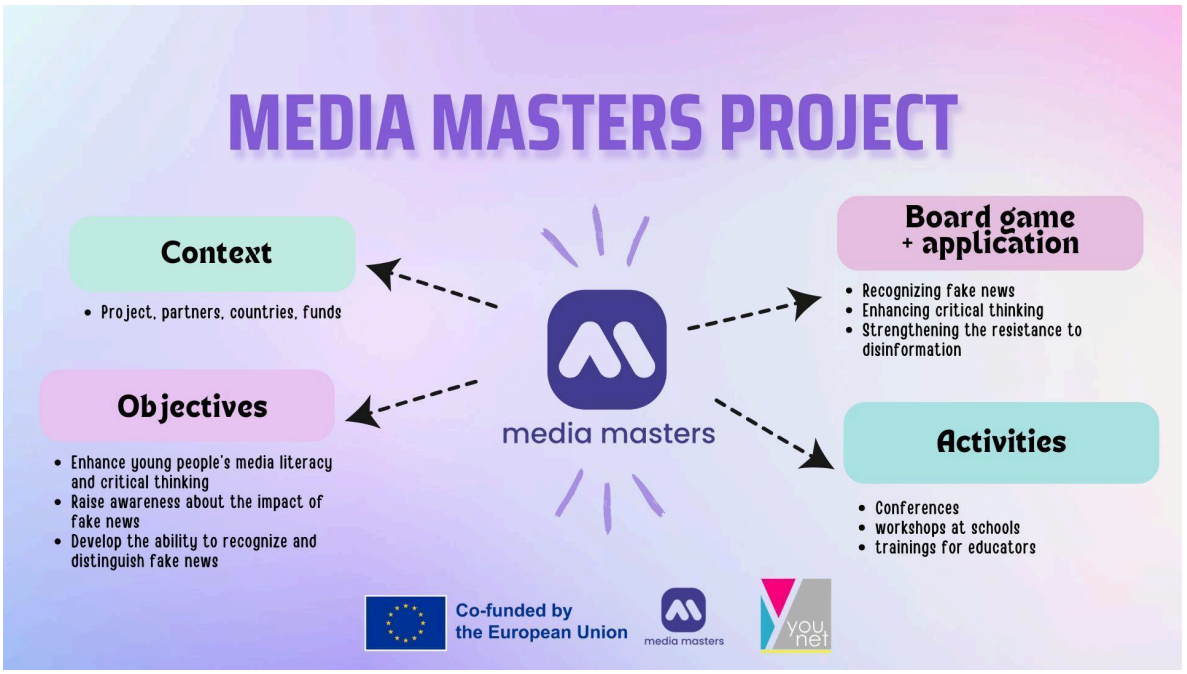
- Campo: che cos'è l'animazione socio-educativa e l'istruzione non formale e come YouNet li rappresenta e li include nel suo lavoro quotidiano?
- Obiettivi dell'organizzazione: promozione della solidarietà, della cittadinanza europea, della partecipazione attiva e civica, dell'inclusione e del volontariato; e come queste aree corrispondono al progetto Media Masters. (In questa parte i facilitatori hanno anche evidenziato e promosso le opportunità di mobilità all'interno dell'Unione europea, le opzioni di apprendimento e volontariato comprendevano, in particolare, il corpo europeo di solidarietà e gli scambi di giovani, in quanto sono le più pertinenti per gli studenti di queste fasce d'età.)
- Principali attività e settori di interesse: attività locali, progetti di volontariato e progetti europei a cui YouNet partecipa in qualità di partner, coordinatore o principale organizzatore di attività.
- Progetto CERV Media Masters: illustrando le attività previste che il programma offre ai partecipanti in ciascun paese, quali conferenze, workshop nelle scuole, corsi di formazione per educatori.

Una volta arrivati alla connessione tra YouNet e Media Masters, il facilitatore ha riassunto le informazioni sul progetto, come segue:

- Contesto: partner, paesi partecipanti, fondi e sostegno dell'Unione europea
- Obiettivi del progetto: ricordando in particolare che Media Masters mira a:
  - migliorare l'alfabetizzazione mediatica e il pensiero critico dei giovani;
  - sensibilizzare in merito all'impatto delle notizie false;
  - sviluppare la capacità di riconoscere e distinguere le notizie false.
- Sintesi del gioco da tavolo e dell'applicazione Media Masters sviluppati e dei loro obiettivi, quali: riconoscere le fake news; rafforzare il pensiero critico; rafforzare la resistenza alla disinformazione;

Disclaimer: Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea. Né l'Unione europea né l'autorità che concede l'aiuto possono esserne ritenuti responsabili.

- Attività: evidenziando le attività previste che YouNet realizzerà nel prossimo futuro, durante la durata del progetto, come le conferenze in corso, i seminari nelle scuole sui temi "Giocare il gioco educativo" e "Come distinguere il giusto e il falso", con la partecipazione di studenti, volontari e il pubblico in generale.



Nella parte successiva, i facilitatori hanno presentato un rompighiaccio utilizzando lo strumento Mentimeter, al fine di coinvolgere i partecipanti e impostare l'atmosfera giocosa per il gioco da tavolo Media Masters. Inoltre, per poter verificare le conoscenze iniziali dei partecipanti, sono stati presentati diversi argomenti correlati attraverso domande di diverso stile, come ad esempio:

- Quali sfide affronti nell'era digitale? (nuvola di parole)
- Cosa vedi di più sui tuoi social media? (nuvola di parole)
- Qual è la prima parola che ti viene in mente quando senti "notizie false"? (nuvola di parole)
- Cosa possiamo fare per contrastare/distinguere la disinformazione digitale? (a tempo indeterminato)

Il rompighiaccio è stata un'attività ottimale per dare il via ai workshop e condurre gli studenti verso l'attività didattica della sessione, in quanto molti argomenti sono presenti anche tra i temi del gioco da tavolo. I facilitatori stavano coinvolgendo i gruppi commentando le loro risposte, ponendo domande e spiegando concetti. Man mano che gli studenti sperimentavano lo spazio sicuro per l'apprendimento,

Disclaimer: Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea. Né l'Unione europea né l'autorità che concede l'aiuto possono esserne ritenuti responsabili.

lentamente diventavano anche più attivi e impegnati nelle interazioni e negli scambi di idee.

Dopo la parte introduttiva e il riscaldamento interattivo, i facilitatori hanno guidato i partecipanti nel segmento di apprendimento principale del workshop, dedicato alla comprensione delle diverse forme di informazioni false o fuorvianti che circolano online.
Nella sezione "Qual è la differenza?" gli studenti hanno approfondito le differenze tra *misinformazione*, *disinformazione, notizie false* e *cattiva informazione.*

I facilitatori hanno diviso gli studenti in piccoli gruppi e distribuito tra loro pacchetti di carte che contenevano diverse caratteristiche di queste quattro categorie di informazioni, che gli studenti dovevano organizzare. Quindi, insieme, abbiamo verificato se sono riusciti a abbinare diverse funzionalità con le categorie, dopo di che, il facilitatore ha introdotto ogni concetto attraverso definizioni brevi e chiare ed esempi di vita reale. La fonte di definizioni, caratteristiche ed esempi è stato il contenuto dei discorsi delle conferenze Media Masters, e in questo modo non solo abbiamo menzionato queste attività, ma siamo anche riusciti a utilizzare le conoscenze, le ricerche e il background teorico che hanno supportato anche i nostri relatori.

Dopo la panoramica teorica, i partecipanti hanno applicato il loro apprendimento a una serie di esempi di vita reale e situazioni proiettate sullo schermo. Sono stati invitati a lavorare in team per identificare a quale categoria appartenesse ciascun caso. Tra gli esempi figurano:

- un video manipolato di una figura pubblica che rilascia dichiarazioni false (disinformazione);
- un articolo intitolato "Gli scienziati dicono che il cioccolato cura tutte le malattie" pubblicato sui social media (notizie false*);*
- un annuncio scolastico frainteso ripubblicato online (misinformazione);
- e uno studente che condivide foto private per intimidire un compagno di classe (malinformazione).

Ogni esempio ha generato brevi discussioni in cui gli studenti hanno giustificato le loro risposte, collegando i casi a definizioni precedentemente discusse. I facilitatori li hanno aiutati a perfezionare il loro ragionamento e a riconoscere sottili differenze, come il ruolo dell'intenzione rispetto all'accuratezza fattuale.

Questo esercizio ha rafforzato la comprensione attraverso la pratica e l'apprendimento tra pari, offrendo un'opportunità di riflessione collettiva sulla facilità con cui contenuti falsi o dannosi si diffondono attraverso i social network e su come gli individui contribuiscono o possono prevenire questo processo.

Per concludere la sessione, i facilitatori hanno riassunto i punti chiave presentando una breve lista di controllo delle strategie pratiche per un comportamento digitale

Disclaimer: Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea. Né l'Unione europea né l'autorità che concede l'aiuto possono esserne ritenuti responsabili.

responsabile. I partecipanti hanno discusso di "segni" che possono aiutare a identificare contenuti falsi o fuorvianti, quali:

- titoli esagerati o emotivi progettati per provocare forti reazioni;
- assenza di fonti o citazioni affidabili;
- incongruenze nelle date di pubblicazione o nelle informazioni sull'autore;
- scarsa qualità linguistica o errori grammaticali tipici dei post manipolativi; e
- domini di siti web sconosciuti o sospetti.

Sono stati anche introdotti strumenti e metodi per la verifica rapida, come Google Reverse Image Search, Snopes e FactCheck.org, e sono stati incoraggiati a *"verificare prima della condivisione"* e a confrontare sempre più fonti prima di formulare o diffondere opinioni.

I facilitatori hanno chiuso l'attività con una breve riflessione collettiva, sottolineando i valori del pensiero critico, della responsabilità digitale e della consapevolezza civica. I partecipanti hanno espresso approfondimenti su come questi metodi potrebbero aiutarli a navigare nell'enorme flusso di informazioni online di oggi e agire in modo più consapevole come cittadini digitali.

Continuando con il flusso degli eventi, i partecipanti sono stati presentati al gioco da tavolo Media Masters che è uno strumento educativo non formale progettato dai partner del consorzio al fine di sensibilizzare sulla disinformazione, la manipolazione dei media e le notizie false in modo coinvolgente e interattivo. Si rivolge ai giovani partecipanti, in particolare agli studenti delle scuole secondarie, e promuove l'apprendimento attraverso la cooperazione e la riflessione critica. Il gioco sfida i giocatori ad analizzare scenari di notizie reali e simulati, incoraggiandoli a sviluppare abilità di alfabetizzazione mediatica in un ambiente divertente e partecipativo.

Ai partecipanti è stato chiesto di scaricare l'applicazione Media Masters per poterla utilizzare per la scansione dei codici QR presenti sulle schede. Prima di iniziare a giocare, l'applicazione ha chiesto agli studenti le loro precedenti esperienze e conoscenze sull'alfabetizzazione mediatica.

Mentre gli studenti compilavano il modulo pre-partita per valutare le loro competenze, i facilitatori organizzavano le tavole al centro delle squadre di gioco e impostavano tutto (carte, pedine di gioco nei loro posti giusti) per l'inizio. Un pacchetto di giochi da tavolo Media Masters contiene:

- Una scheda stampabile con varie categorie di domande (Politica, Scienza, Società, Sport, ecc.)
- Dadi e pedine di gioco per il movimento di squadra
- Schede domande o codici QR per accedere al pool digitale di domande.

Disclaimer: Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea. Né l'Unione europea né l'autorità che concede l'aiuto possono esserne ritenuti responsabili.

Co-funded by
the European Union

media masters

Disclaimer: Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea. Né l'Unione europea né l'autorità che concede l'aiuto possono esserne ritenuti responsabili.

Co-funded by
the European Union

media masters

Disclaimer: Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea. Né l'Unione europea né l'autorità che concede l'aiuto possono esserne ritenuti responsabili.

Co-funded by
the European Union

media masters

Disclaimer: Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea. Né l'Unione europea né l'autorità che concede l'aiuto possono esserne ritenuti responsabili.

Co-funded by
the European Union

media masters

Disclaimer: Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea. Né l'Unione europea né l'autorità che concede l'aiuto possono esserne ritenuti responsabili.

Co-funded by
the European Union

media masters

Disclaimer: Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea. Né l'Unione europea né l'autorità che concede l'aiuto possono esserne ritenuti responsabili.

Co-funded by
the European Union

media masters

Disclaimer: Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea. Né l'Unione europea né l'autorità che concede l'aiuto possono esserne ritenuti responsabili.

HISTORY OF CHANGES		
VERSION	PUBLICATION DATE	CHANGE
1.0		Initial version

Disclaimer: Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea. Né l'Unione europea né l'autorità che concede l'aiuto possono esserne ritenuti responsabili.