Co-funded by
the European Union

media masters

media masters

WORK PACKAGE N° 29

WORKSHOP – PLAYING THE EDUCATIONAL GAME

ITALY

Delivered By

cesie
the world is only one creature

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Co-funded by
the European Union

media masters

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Co-funded by
the European Union

media masters

Document Identification:

Project full name	Media Masters: Enhancing Media Literacy
Project acronym	MEDMAS
Grant agreement no.	**101148165**
CERV Programme	**CERV-2023-CITIZENS-CIV- Citizens' engagement and participation**
Dissemination level	Public
Work Package	29
Partner(s) responsible ***(Legal Name and Short Name)***	CESIE ETS
PIC Number:	949677628
Author(s)	Enrico Casacchia

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Co-funded by the European Union

media masters

EVENT DESCRIPTION			
Event number:	29		
Event name:	MEDIA MASTER WORKSHOP – PLAYING THE EDUCATIONAL GAME		
Type:	workshop		
In situ/online:	*In situ*		
Location:	Italy, Palermo		
Date(s):	07/11/2025		
Website(s) (if any):	https://cesie.org/en/project/medmas/		
Participants			
Female:	19		
Male:	32		
Non-binary:			
From country 1 Italy:	47		
From country 2 [name]:	2		
From country 3 [name]:	1		
...	1		
Total number of participants:	51	**From total number of countries:**	4

Description

Provide a short description of the event and its activities.

Questo rapporto documenta l'organizzazione e lo svolgimento di un evento locale realizzato nell'ambito del progetto europeo **Media Masters: Enhancing Media Literacy**, un'iniziativa di grande rilevanza cofinanziata dall'Unione Europea con l'obiettivo primario di affrontare le crescenti sfide della disinformazione. Similmente all'iniziativa generale del progetto, che si estende su più paesi membri, il laboratorio ha inteso rafforzare le basi dell'alfabetizzazione mediatica e incoraggiare una maggiore partecipazione civica consapevole. L'evento ha coinvolto attivamente un gruppo target di giovani, sfruttando una metodologia didattica che coniuga l'approccio ludico del gioco da tavolo "Media Masters" con l'interattività di un'applicazione mobile, simulando scenari mediatici complessi focalizzati su fenomeni attuali come le fake news, la propaganda e la disinformazione. Questo approccio esperienziale si è dimostrato particolarmente efficace nel promuovere il pensiero critico e le capacità di analisi tra i partecipanti.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

1. Luogo e contesto dell'attività

L'attività si è svolta in data **07/11/2025**, presso la sede del Liceo Benedetto Croce in Via Filippo Corazza a Palermo, offrendo un ambiente professionale e stimolante per un approfondimento sui temi dell'educazione civica digitale. Il CESIE, in qualità di ente organizzatore e promotore dell'evento, è un'organizzazione non governativa riconosciuta che da anni lavora con successo nel campo della formazione, dello sviluppo e dell'innovazione sociale in contesti locali, nazionali ed europei, fornendo così un contesto strutturato e autorevole. L'iniziativa ha beneficiato del supporto e della collaborazione strategica di partner accademici e istituzionali di rilievo, come l'Università degli Studi di Palermo e SPPEFF, i cui loghi erano ben visibili, a conferma della solidità della rete di progetto. Il laboratorio si è focalizzato sul tema cruciale della **Disinformazione e Democrazia**, un argomento di stringente attualità nell'era post-pandemica e in un panorama mediatico sempre più polarizzato, sottolineando come la capacità di analisi critica delle fonti sia essenziale per il mantenimento di una cittadinanza attiva e informata.

2. Obiettivi dell'evento

L'obiettivo principale della giornata era di innescare una profonda sensibilizzazione tra gli studenti riguardo all'impatto pervasivo della disinformazione sui processi democratici e, conseguentemente, rafforzare in loro le necessarie difese cognitive contro le fake news. Nello specifico, il laboratorio si è prefissato una triplice finalità. In primo luogo, mirava a promuovere la conoscenza approfondita dei meccanismi di creazione, diffusione e ricezione della disinformazione, offrendo un momento di confronto guidato sul tema. In secondo luogo, aveva l'intento di elevare concretamente il livello di alfabetizzazione mediatica dei giovani, fornendo loro un quadro concettuale chiaro. Infine, ma non meno importante, l'evento si proponeva di fornire strumenti pratici e immediatamente applicabili nella vita quotidiana per imparare a distinguere in modo efficace tra fatti verificabili, opinioni e tentativi palesi di manipolazione, il tutto in un contesto di massiccia e costante esposizione a contenuti digitali veicolati principalmente dai social media.

3. Descrizione del Progetto e dell'Attività Centrale

L'evento ha visto l'applicazione diretta e pratica del prodotto intellettuale chiave del progetto: il gioco da tavolo e l'app digitale **Media Masters**. Questo strumento ludico-educativo è stato ideato con l'intenzione di fungere da catalizzatore per il cambiamento, rafforzando la resistenza cognitiva dei giovani contro la disinformazione diffusa. Il workshop pratico ha sfruttato il gioco per perseguire diversi obiettivi di apprendimento: allenare le competenze digitali necessarie per un uso consapevole del web; migliorare in maniera significativa la capacità critica e comunicativa attraverso il dibattito e la motivazione delle risposte; e insegnare a riconoscere tempestivamente e con precisione le fake news, gli schemi di propaganda e gli strumenti di manipolazione utilizzati online. Le regole del gioco sono state introdotte come un sistema di rinforzo positivo per l'apprendimento, dove la risposta corretta premia con un avanzamento di due caselle, mentre l'errore induce alla riflessione con l'arretramento di una. Tale approccio ludico, strutturato attorno a categorie tematiche specifiche, è stato concepito per rendere l'apprendimento sul pensiero critico non solo stimolante, ma anche profondamente coinvolgente e memorabile per i partecipanti.

4. Profilo dei partecipanti

Il laboratorio è stato intenzionalmente indirizzato a un pubblico di giovani di età compresa tra i **14 e i 18 anni**, una fascia anagrafica considerata particolarmente vulnerabile ma cruciale per lo sviluppo di competenze mediatiche solide. Questi ragazzi, provenienti da istituti e contesti scolastici del territorio palermitano, rappresentano il target primario del progetto Media Masters, essendo i più esposti alle dinamiche veloci e spesso ingannevoli della società "post-verità". Questa coorte di età vive una costante immersione nell'ecosistema dei social media, dove la linea tra informazione verificata e notizia falsa è sempre più labile, come dimostrato dalla significativa diffusione di narrazioni errate durante e dopo la pandemia di COVID-19. La selezione di questo target ha permesso ai facilitatori di confrontarsi con le esperienze dirette degli studenti, rendendo l'attività pertinente alle loro sfide quotidiane e massimizzando l'impatto educativo del gioco come strumento di difesa e di cittadinanza digitale attiva e consapevole.

5. Struttura e svolgimento della sessione

La sessione di laboratorio ha seguito un format rigoroso e ben calibrato, garantendo un'alternanza tra momenti di riflessione teorica e attività pratiche interattive. L'evento è iniziato con un'introduzione mirata, in cui i facilitatori hanno immediatamente aperto il dibattito sul tema centrale dell'impatto della disinformazione sulla democrazia, ponendo le basi per la discussione successiva. Questa fase iniziale è stata seguita da un momento cruciale di interazione, durante il quale sono state poste domande aperte e dirette agli studenti, come ad esempio le ore medie di utilizzo dei social media e le loro principali motivazioni d'uso, per mappare le loro abitudini digitali. Si è poi passati a un'attività di riconoscimento visivo e testuale, un quiz interattivo ideato per valutare e affinare la capacità degli studenti di distinguere tra contenuti

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

autentici e quelli manipolati o generati da tecnologie avanzate, come l'Intelligenza Artificiale. Il culmine dell'incontro è stato il **Workshop Pratico con Media Masters**: gli studenti, suddivisi in gruppi, sono stati accuratamente guidati nell'apprendimento delle regole del gioco da tavolo e nella corretta fruizione dell'app mobile, per poi immergersi nel vivo della sfida. L'evento si è infine concluso con la somministrazione di un questionario di valutazione, essenziale per raccogliere dati preziosi e feedback strutturati in vista dell'ottimizzazione finale dello strumento di progetto.

6. Osservazioni emerse durante il laboratorio

Le dinamiche interpersonali e cognitive emerse durante l'intero laboratorio sono state giudicate **estremamente positive** dal team di facilitazione. L'approccio duale, che combinava la serietà dei contenuti sulla disinformazione con la natura leggera e competitiva del gioco, ha creato un clima di apprendimento ideale. Si è riscontrato un **altissimo livello di partecipazione attiva e di sincero coinvolgimento** da parte di tutti gli studenti. L'attività più apprezzata e che ha generato il maggior dibattito è stata quella del quiz per il riconoscimento delle immagini generate dall'Intelligenza Artificiale, un argomento che ha dimostrato di essere di grande interesse pratico per i giovani. Nonostante la complessità intrinseca di alcuni argomenti trattati, come le strategie di propaganda o le implicazioni etiche della manipolazione mediatica, i partecipanti hanno dimostrato una notevole curiosità e una lodevole apertura al confronto. I facilitatori hanno notato come il gioco, costringendo a motivare le risposte, abbia stimolato non solo la conoscenza, ma soprattutto l'abilità di ragionamento critico in tempo reale.

7. Feedback finale e Reazione del Pubblico

Al termine della sessione pratica e del dibattito, il momento del debriefing finale ha confermato le osservazioni positive dei facilitatori. Il feedback generale raccolto è stato caratterizzato da un **grande e diffuso entusiasmo**. Gli studenti hanno espresso un forte apprezzamento per la metodologia adottata, giudicando il gioco come un metodo efficace, divertente e non noioso per imparare a navigare le insidie del mondo digitale. Hanno manifestato in modo esplicito **il desiderio di poter replicare l'attività**, segno tangibile della sua riuscita e del suo impatto motivazionale. Parallelamente, anche la reazione del corpo docente che ha partecipato al laboratorio è stata eccezionalmente positiva. Gli insegnanti si sono detti **entusiasti** sia della struttura del gioco Media Masters sia della metodologia interattiva impiegata, riconoscendo il suo potenziale come risorsa educativa innovativa e perfettamente allineata alle necessità di formazione civica e mediatica contemporanea. I dati quantitativi e qualitativi raccolti attraverso il questionario finale forniranno ulteriore supporto empirico per la validazione e l'ulteriore sviluppo del gioco.

8. Conclusioni

In conclusione, l’evento svoltosi a Palermo ha rappresentato un successo significativo, confermandosi come un momento fondamentale di applicazione e verifica diretta del prodotto Media Masters con il suo pubblico target. L’attività ha permesso non solo di identificare i punti di forza del gioco, ma anche di ricevere un feedback estremamente positivo in termini di coinvolgimento e di efficacia didattica. L’esperienza ha chiaramente riaffermato l'urgenza e la necessità di adottare strumenti innovativi, interattivi e coinvolgenti, in particolare nel contesto dell'educazione giovanile, per promuovere in modo incisivo l’alfabetizzazione mediatica in un contesto tecnologico e sociale in costante e rapida evoluzione. Il riscontro entusiasta da parte sia degli studenti che del personale docente evidenzia l'importanza di continuare a sostenere e implementare metodologie di apprendimento esperienziale per equipaggiare al meglio le nuove generazioni con gli strumenti critici indispensabili per una cittadinanza digitale attiva, consapevole e resiliente.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

1. Un incontro transnazionale per potenziare l'educazione ai media

Una seconda sessione di laboratorio si è tenuta il 21 novembre 2025 presso gli uffici del CESIE, situati in Via Roma 94 a Palermo. Questo appuntamento ha assunto un carattere spiccatamente internazionale, coinvolgendo attivamente studenti di svariate provenienze europee, tra cui delegazioni provenienti da Spagna, Portogallo, Polonia e Germania. L'obiettivo primario di questa iniziativa era duplice: da un lato, ampliare la platea e il bacino di partecipanti del progetto MedMas e del suo innovativo gioco da tavolo, e dall'altro, inserirsi in un contesto più vasto di promozione capillare dell'alfabetizzazione mediatica a livello continentale. L'intento specifico era quello di dotare i giovani di strumenti concreti e immediatamente spendibili per navigare con discernimento e autonomia nel complesso panorama informativo contemporaneo, caratterizzato da un sovraccarico di stimoli e dalla rapida diffusione di contenuti non verificati.

L'attività si è svolta in un ambiente specificamente concepito per favorire la collaborazione e la crescita reciproca, improntato a un clima di grande rispetto e apertura intellettuale. I discenti, provenienti da contesti formativi e culturali eterogenei, hanno partecipato a un dibattito molto intenso su questioni nevralgiche come le fake news, la disinformazione strutturata e lo stato attuale dei processi democratici in Europa. È stata condotta un'analisi approfondita su come la manipolazione intenzionale delle informazioni possa non solo influenzare l'opinione pubblica e generare polarizzazione, ma anche indebolire la fiducia nelle istituzioni e nei sistemi democratici che ne sono il fondamento.

2. Obiettivi formativi e interazione socio-culturale

Il convegno non si è limitato a stimolare il dialogo interculturale, ma ha anche contribuito in modo significativo alla costruzione di una coscienza civica europea condivisa tra i giovani presenti, incoraggiando l'esercizio concreto di una cittadinanza proattiva e lo sviluppo sistematico di un acuto spirito critico. In questo periodo storico, marcato da una crescente diffidenza nei confronti delle fonti di informazione consolidate e da una pervasiva esposizione ai flussi di contenuti digitali spesso privi di verifica, l'acquisizione di queste competenze si rivela essere un prerequisito essenziale.

Per introdurre la tematica in maniera dinamica e accertare il livello di consapevolezza iniziale del gruppo, la sessione è stata inaugurata da un attività di rompighiaccio interattiva: i facilitatori hanno mostrato ai partecipanti una sequenza di immagini fotografiche, chiedendo loro di discernere se tali scatti fossero genuini oppure se fossero stati alterati digitalmente. Questo esercizio, pur nella sua semplicità, è stato un catalizzatore per una riflessione collettiva sul potere comunicativo delle immagini, sui meccanismi di costruzione delle narrative visive e sull'impatto critico della disinformazione visiva in una società dove la diffusione di deepfake e contenuti manipolati è in costante aumento.

Successivamente, è stata proposta una fase dinamica basata sul confronto rispetto a cinque asserzioni volutamente controverse (quali, ad esempio: "Tutto ciò che si legge su Internet è vero" o "Le notizie false possono influenzare l'opinione della gente"). Gli studenti sono stati invitati a prendere posizione fisicamente in tre aree distinte della sala – identificate come "Sono d'Accordo", "Non sono d'Accordo" o "Ho dei Dubbi" – in base alle loro convinzioni personali. Questa metodologia ha notevolmente facilitato lo scambio di vedute tra prospettive culturali differenti, rendendo immediatamente tangibile quanto la percezione della veridicità e dell'attendibilità possa essere influenzata dal background personale, dal contesto educativo e dalle esperienze socio-culturali individuali.

3. Simulazione pratica con il gioco Media Masters

In una fase successiva del laboratorio, i partecipanti sono stati organizzati in piccoli team per la simulazione pratica e il collaudo del gioco Media Masters, ideato e sviluppato come risultato principale del progetto. Gli animatori hanno illustrato dettagliatamente il regolamento e hanno assistito i discenti nella procedura di login all'applicazione di supporto, ribadendo con forza che l'obiettivo primario non era semplicemente ludico, ma aveva una valenza profondamente valutativa: i feedback raccolti durante la sessione sarebbero stati utilizzati come elementi critici per ottimizzare il design e affinare l'efficacia formativa del gioco.

Media Masters è un dispositivo ludico-didattico, nato sotto l'egida del progetto europeo CERV – "Media Masters: Enhancing Media Literacy", ed è specificamente concepito per consolidare l'educazione ai media tra la popolazione giovanile, stimolando una consapevolezza critica nei confronti dei meccanismi della disinformazione. L'impianto del gioco è stato pensato per essere uno strumento duttile, capace di supportare i partecipanti nell'identificazione

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

immediata delle fake news, nell'analisi strutturata dei messaggi veicolati dai media e nell'apprendimento di strategie per discernere tra dati oggettivi, interpretazioni soggettive e tentativi espliciti di manipolazione. La sua metodologia è fondata sui principi delle tecniche attive e dell'apprendimento basato sull'esperienza, in piena armonia con i canoni dell'educazione non formale.

Ideale per ragazzi e giovani adulti tra i 12 e i 25 anni, Media Masters si presta a essere utilizzato in svariati contesti, sia formali (quali scuole e istituti professionali) sia informali (come centri giovanili, biblioteche o associazioni). La sua meccanica è semplice ma estremamente coinvolgente: i giocatori avanzano su un percorso tabellone di 34 caselle, fornendo risposte a domande ripartite in cinque macro-aree tematiche cruciali:

- L'ecosistema di Internet e le sue influenze contemporanee
- La cultura e la società
- Questioni controverse e polarizzanti
- La sicurezza in rete e i potenziali rischi
- L'Unione Europea sotto la lente d'ingrandimento

Ogni carta-quesito del mazzo è collegata a una sottocategoria specifica (ad esempio: cospirazioni, phishing, influencer o propaganda) e incorpora un codice QR. Tale codice, una volta scansionato tramite la piattaforma digitale annessa, genera una domanda casuale. I giocatori sono premiati con l'avanzamento per le risposte esatte, mentre gli errori comportano un indietreggiamento, enfatizzando l'importanza della riflessione e della conoscenza strategica. Questo sistema blended, che integra la fisicità del gioco con l'uso del digitale, ricalca le abitudini di fruizione mediatica delle nuove generazioni e massimizza l'interesse.

Il gioco è strutturato per essere giocato singolarmente o a squadre (da 3 fino a 8 partecipanti) e termina quando un giocatore raggiunge la casella conclusiva. Tuttavia, il successo non è misurato solo sulla rapidità, ma anche sul conteggio delle risposte corrette totali, premiando così l'acume critico, la preparazione e l'interazione cooperativa rispetto alla mera casualità. La disponibilità multilingue di Media Masters ne attesta l'elevata scalabilità e adattabilità su vasta scala in tutto il continente europeo.

4. Riscontro formativo e dinamiche di partecipazione

Nel corso della sessione, i discenti hanno manifestato un elevato grado di partecipazione e genuino interesse, in particolare quando gli argomenti dibattuti si riferivano direttamente alla loro sfera quotidiana, come nel caso di truffe digitali, annunci ingannevoli, la validità delle notizie sui social media e i pericoli del phishing. Nonostante l'entusiasmo generale, alcuni partecipanti hanno riscontrato difficoltà con la terminologia eccessivamente tecnica o con quesiti di natura più astratta, soprattutto quelli inerenti alla politica internazionale o alle dinamiche interne dell'Unione Europea. Ciononostante, il supporto continuo offerto dai facilitatori e la possibilità di confronto e discussione all'interno dei piccoli gruppi hanno assicurato un coinvolgimento efficace e inclusivo per tutti, indipendentemente dal livello iniziale di competenza.

Il format interattivo e lo scambio di opinioni tra pari hanno riscosso un notevole apprezzamento da parte della maggioranza dei partecipanti internazionali. Le attività realizzate hanno messo in chiara evidenza la cruciale necessità di

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

calibrare i contenuti didattici in funzione dei diversi livelli di alfabetizzazione mediatica e dei contesti culturali di provenienza, preservando al contempo un alto standard di accessibilità e pertinenza per il target giovanile. L'eterogeneità dei linguaggi utilizzati, la presenza di esempi pratici e il tono deliberatamente informale del gioco hanno avvicinato l'esperienza di apprendimento alla realtà vissuta quotidianamente dai partecipanti. I dati raccolti dal sondaggio, relativi a questo gruppo di partecipanti di nazionalità spagnola, portoghese, tedesca e polacca (con età compresa tra i 1996 e il 2006, prevalentemente con istruzione secondaria superiore o tecnica), hanno rivelato un atteggiamento tendenzialmente ottimista verso le proprie competenze digitali, fornendo indicazioni preziose per affinare i futuri strumenti formativi.

Conclusione: L'Apprendimento Ludico al Servizio della Cittadinanza Attiva

L'esito favorevole della sessione evidenzia chiaramente come le attività che si basano sulla dimensione ludica e sulla partecipazione proattiva costituiscano un modello pedagogico estremamente efficace per consolidare le competenze trasversali, favorire il dialogo interculturale costruttivo e instaurare una cultura condivisa della responsabilità informativa. L’adozione del gioco come catalizzatore pedagogico ha permesso di stimolare l'apprendimento attraverso la sperimentazione diretta, il confronto tra pari e l'esercizio della facoltà critica, generando un clima di maggiore motivazione e di profonda comprensione dei concetti trattati.

In particolare, l'esperienza con Media Masters ha confermato la sua capacità di rendere concetti complessi accessibili e interattivi, elevando la dimensione ludica a strumento di consapevolezza. I partecipanti non solo hanno acquisito nozioni fondamentali sul digital information literacy, ma hanno anche colto il significato intrinseco di concetti quali la collaborazione, la cittadinanza attiva e la responsabilità collettiva. Il contesto spiccatamente interculturale ha amplificato il valore dell'esperienza, sottolineando l'importanza di impiegare metodologie flessibili e accoglienti, adattabili a una moltitudine di background e livelli di competenza. In un'epoca in cui la disinformazione si configura come una delle minacce più significative per la tenuta democratica, iniziative come questa sono cruciali per forgiare una cittadinanza digitale matura e resiliente. Investire in percorsi educativi che integrano l'innovazione didattica, l'attivismo e la dimensione europea significa creare le premesse per una generazione di giovani più preparata, critica e proattiva.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Laboratorio su Disinformazione, Emozioni e Social Media nell'ambito del progetto Media Masters

Questo rapporto documenta lo svolgimento di un laboratorio realizzato presso l'ufficio del CESIE, a Palermo, nell'ambito del progetto europeo *Media Masters* (MEDMAS). Il progetto, finanziato dall'Unione Europea, ha l'obiettivo di rafforzare l'alfabetizzazione mediatica, la capacità critica e la resilienza contro la disinformazione, coinvolgendo giovani e operatori educativi in diversi Paesi europei. Attraverso attività pratiche, discussioni guidate e l'utilizzo del gioco da tavolo *Media Masters* e della relativa app digitale, il progetto intende supportare i partecipanti nello sviluppo di competenze necessarie a navigare in modo consapevole nell'ecosistema informativo contemporaneo.

Un secondo workshop ha coinvolto studenti di varie nazionalità, tra cui Spagna, Portogallo, Polonia e Germania, con l'obiettivo di ampliare il pubblico e i partecipanti del progetto **MedMas** e del suo gioco da tavolo. Questa iniziativa si inserisce in un più ampio contesto di promozione dell'alfabetizzazione mediatica in Europa, con l'intento di fornire ai giovani strumenti pratici per navigare in modo critico nel complesso panorama informativo contemporaneo.

1. Luogo e contesto dell'attività

L'attività si è svolta **il 21/11/2025** presso l'**ufficio del CESIE**, organizzazione internazionale con sede a Palermo impegnata da oltre vent'anni in progetti europei e iniziative educative, sociali e culturali. Il CESIE opera in diversi settori, tra cui educazione non formale, inclusione sociale, innovazione digitale e cittadinanza attiva, realizzando percorsi formativi e attività di sensibilizzazione rivolti a giovani, educatori, scuole, organizzazioni giovanili e comunità locali.

Gli spazi dell'ufficio hanno fornito un ambiente accogliente e attrezzato, ideale per un laboratorio interattivo che richiedeva momenti di discussione plenaria, lavoro a piccoli gruppi e attività pratiche legate al tema della disinformazione e dell'impatto dei social media sulle emozioni.

2. Obiettivi dell'evento

L'obiettivo principale del laboratorio era sensibilizzare i partecipanti sul fenomeno della disinformazione e sulle sue conseguenze sociali, politiche ed emotive.
Gli obiettivi specifici comprendevano:

- comprendere cosa sono le fake news e come si diffondono;
- riconoscere meccanismi cognitivi ed emotivi che influenzano la percezione delle informazioni online;
- sviluppare capacità critiche e digitali utili a individuare contenuti manipolatori;
- sperimentare strumenti educativi del progetto *Media Masters*, tra cui il gioco da tavolo e la relativa app;
- favorire il confronto sociale ed emotivo tra coetanei provenienti da diversi paesi europei.

3. Descrizione del progetto Media Masters

Media Masters è un progetto europeo dedicato alla promozione dell'alfabetizzazione mediatica attraverso approcci innovativi, partecipativi e basati sul gioco. Il progetto affronta temi quali fake news, propaganda digitale, rischio di manipolazione, sicurezza online e analisi critica dell'informazione.

Gli strumenti principali includono:

- un **gioco da tavolo multilingue** progettato per stimolare il pensiero critico;
- un'**app mobile** che genera domande interattive tramite QR code;
- attività di laboratorio e toolkit formativi per insegnanti ed educatori.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

4. Profilo dei partecipanti

Il laboratorio ha coinvolto **10 giovani partecipanti** provenienti da quattro Paesi europei: **Germania, Portogallo, Spagna e Slovacchia**. Si trattava di un gruppo eterogeneo sia per età sia per esperienze pregresse, accomunato dall'interesse per i temi della comunicazione digitale, del ruolo dei media e della cittadinanza attiva.

La dimensione internazionale del gruppo ha arricchito profondamente il confronto, portando esempi concreti e punti di vista diversi sulle modalità con cui la disinformazione circola nei rispettivi contesti nazionali.

5. Struttura e svolgimento delle sessioni

La sessione ha seguito una struttura modulare ispirata all'educazione non formale, alternando momenti di riflessione, attività pratiche, discussioni guidate e utilizzo di strumenti interattivi.

La giornata è iniziata con una breve **presentazione introduttiva** sul fenomeno della disinformazione, con riferimento alla società "post-verità", alla diffusione dei contenuti manipolatori e al ruolo degli algoritmi nel condizionare percezioni ed emozioni. Sono stati presentati esempi reali come fake news legate al COVID-19, casi di propaganda politica internazionale e fenomeni di manipolazione informativa in Europa.

6. Attività introduttive e di riscaldamento

Per favorire un clima aperto e partecipativo è stato avviato un **brainstorming guidato**, durante il quale i partecipanti hanno condiviso emozioni e pensieri legati all'uso quotidiano dei social media. Le loro parole sono state organizzate in tre categorie: emozioni positive, negative e ambigue, aprendo la strada a una riflessione più profonda sulle dinamiche emotive nell'ambiente digitale.

Successivamente è stato proposto un **quiz interattivo** per riconoscere immagini generate da intelligenza artificiale: un esercizio utile per introdurre temi su manipolazione visiva, attendibilità delle fonti e nuove sfide legate alle tecnologie generative.

7. Laboratorio tematico: Emozioni e Social Network

La parte centrale dell'attività si è concentrata sul rapporto tra emozioni e uso dei social. Il laboratorio ha previsto:

• Lavoro a piccoli gruppi – "Le 4 situazioni reali"

Ogni gruppo ha analizzato una situazione tipica legata alla vita online (pochi like, FOMO, scrolling compulsivo, ispirazione da creator) rispondendo a tre domande centrali:

1. Quali emozioni suscita questa situazione?
2. Qual è il meccanismo psicologico sottostante?
3. Quali strategie sane possono aiutare a gestire tali emozioni?

I partecipanti hanno mostrato grande coinvolgimento, condividendo esperienze personali e confrontando abitudini tra paesi diversi.

• Condivisione in plenaria

Ogni gruppo ha presentato i propri risultati, evidenziando temi ricorrenti come ansia, confronto sociale, ricerca di gratificazione e dipendenza dal feedback.

• Chiusura – "Il mio patto digitale"

In forma individuale, ogni partecipante ha definito:

- un'emozione da aumentare nell'uso dei social;
- un'emozione da ridurre;
- una strategia concreta da applicare subito per migliorare il proprio benessere digitale.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

8. Test del gioco Media Masters

Nella parte finale della sessione i partecipanti hanno provato il **gioco da tavolo Media Masters**, accompagnato dall'app digitale che genera domande tramite QR code.

L'attività ha permesso ai giovani di:

- mettere alla prova le proprie competenze su disinformazione, UE, sicurezza digitale, cultura e argomenti controversi;
- confrontarsi attraverso dinamiche ludiche;
- individuare difficoltà o punti da migliorare.

Il gruppo, pur essendo internazionale, ha mostrato buona collaborazione e spirito competitivo, interagendo in modo spontaneo e partecipativo durante il gioco.

9. Osservazioni emerse

- I partecipanti hanno mostrato particolare interesse per i temi legati alle **emozioni online**, allo **scrolling passivo** e alle **fake news politiche**.
- La dimensione internazionale ha favorito una discussione comparata tra paesi, soprattutto su propaganda politica e percezione pubblica delle notizie.
- Alcune domande del gioco sono state percepite come più complesse o richiedenti contesto; il gruppo ha suggerito la possibilità di introdurre esempi più vicini alla quotidianità dei giovani.
- È emersa una forte consapevolezza dell'impatto emotivo dei social, ma anche una certa difficoltà a riconoscere sempre contenuti manipolati o artificiali.

10. Valutazione e feedback finali

A conclusione dell'attività, i partecipanti hanno compilato un breve **questionario digitale** tramite QR code per fornire feedback sulla chiarezza, l'utilità e il coinvolgimento del laboratorio.

In generale, i commenti sono stati positivi:

- attività percepite come dinamiche e concrete;
- apprezzata la combinazione tra teoria, pratica e gioco;
- gradita la dimensione internazionale e lo scambio di esperienze;
- suggerita l'aggiunta di ulteriori esempi visivi e casi reali durante la parte introduttiva.

11. Conclusioni

Il laboratorio presso l'ufficio del CESIE ha rappresentato un momento significativo di formazione e confronto su temi cruciali come disinformazione, alfabetizzazione mediatica ed equilibrio emotivo nell'uso dei social. L'attività ha dimostrato l'efficacia dell'approccio del progetto *Media Masters*, combinando strumenti ludici, riflessione critica e lavoro collaborativo.

La partecipazione di giovani provenienti da quattro Paesi europei ha arricchito ulteriormente l'esperienza, offrendo una prospettiva diversificata sulla percezione e l'impatto delle fake news nel contesto europeo contemporaneo.
Il laboratorio ha confermato la necessità di continuare a promuovere percorsi educativi che aiutino i giovani a muoversi in modo consapevole, responsabile ed emotivamente equilibrato nell'ambiente digitale.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Co-funded by
the European Union

media masters

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

HISTORY OF CHANGES		
VERSION	PUBLICATION DATE	CHANGE
1.0		Initial version

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.