



Co-funded by
the European Union



media masters



media masters

WORK PACKAGE N° 27

MEDIA MASTERS WORKSHOPS - TEACHER TRAINING - ITALY (ROME)

Delivered By:

MUSEO DEI BAMBINI SCS



IL MUSEO DEI BAMBINI DI ROMA

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.



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	WP27
Partner(s) responsible <i>(Legal Name and Short Name)</i>	Museo dei Bambini SCS Explora
PIC Number:	998561069
Author(s)	Silvia Di Benedetto

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.



EVENT DESCRIPTION			
Event number:	WP 27		
Event name:	Media Masters Workshops - Teacher Training		
Type:	Workshop		
In situ/online:	In situ		
Location:	Italia, Roma		
Date(s):	24 Giugno 2025 e 25 Giugno 2025		
Website(s) (if any):	Articolo on the partner website: ITALIANO: https://mdbr.it/news/il-progetto-medmas-per-unes-education-civica-e-digitale/ INGLESE: https://mdbr.it/en/news/il-progetto-medmas-per-unes-education-civica-e-digitale/		
Participants			
Female:	30		
Male:	22		
Non-binary:	1		
From country 1- Italy:	50		
From country 2 Sri Lanka:	1		
From country 3 - Marocco:	1		
...			
Total number of participants:	51	From total number of countries:	51

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.



Description

Provide a short description of the event and its activities.

INDICE

1. Introduzione
2. Programma e svolgimento dell'evento
3. Feedbacks
4. Comunicazione e promozione dell'iniziativa
5. Foto dell'iniziativa

1. Introduzione

Il Media Masters Workshops - Playing the Educational Game, dedicato ai ragazzi e ragazze è stato realizzato in collaborazione con l'associazione Scomodo ETS, associazione giovanile che promuove il giornalismo partecipativo come strumento di cittadinanza attiva e per il coinvolgimento politico e sociale dei giovani. La presenza di questa realtà (Scomodo Ets) è stata fondamentale per riuscire a contestualizzare il gioco MediaMaster all'interno della più ampia finalità alla lotta alla disinformazione giovanile. Infatti scegliere di collaborare con un'associazione giovanile del terzo settore ha permesso di interagire con i giovani in spazi inclusivi e non giudicanti e ciò ha favorito l'attrattività dell'iniziativa e del gioco.

Seguendo la stessa linea di pensiero si è scelto di organizzare un evento con un chiaro approccio bottom-up e non istituzionale che secondo la nostra esperienza risulta essere una metodologia più efficace di coinvolgimento e partecipazione dei giovani. Infatti, questo tipo di approccio, grazie alle sue caratteristiche orizzontali e dialogiche favorisce la partecipazione, l'inclusione e l'accessibilità dei partecipanti ed in particolare di un target group come quello dei giovani.

In linea con questo tipo di approccio si è scelto di dividere l'evento in due giornate diverse per assicurare la creazione di spazi accoglienti in grado di facilitare il dialogo ed il confronto tra i partecipanti.

2. Programma e svolgimento dell'evento

L'evento si è tenuto il 10 ed il 11 Giugno all'interno della "Redazione" uno degli spazi operativi legati all'organizzazione Scomodo ETS. Queste giornate hanno seguito il seguente format:



- **Sessione introduttiva** (15 minuti): Questa sezione si è articolata in due momenti principali. Il primo è stato dedicato alla presentazione del progetto e delle sue finalità. Il secondo ha previsto una breve ma coinvolgente formazione interattiva sul tema delle fake news e della disinformazione.

Durante questa seconda fase, è intervenuta la caporedattrice di *Scomodo ETS*, che ha illustrato i concetti chiave legati alla disinformazione e alle fake news. Ha spiegato l'importanza di riconoscere le strategie di manipolazione dell'informazione attraverso i diversi mezzi di comunicazione e ha evidenziato la necessità di sviluppare uno spirito critico verso i contenuti informativi. In particolare, ha sottolineato l'importanza di interrogarsi sulle fonti, promuovendo l'abitudine alla verifica delle notizie mediante una ricerca attenta e consapevole.

- **Integration of Media Masters in teaching processes** (30 minuti): Durante questa sezione è stato approfondito il modo in cui il gioco *Media Masters* può essere inserito all'interno delle pratiche didattiche quotidiane. L'intervento ha previsto una panoramica sulle dinamiche del gioco, le sue meccaniche e i contenuti, ponendo particolare attenzione ai temi legati alla media literacy, al pensiero critico e al contrasto alla disinformazione. Attraverso l'analisi di esempi concreti e casi studio, è stato illustrato come l'utilizzo di *Media Masters* possa favorire l'apprendimento attivo e promuovere un approccio laboratoriale all'educazione civica e all'educazione ai media. Sono state anche condivise buone pratiche e suggerimenti metodologici per l'adozione del gioco in contesti scolastici formali e non formali.
- **Q&A session** (45 minuti): Questa parte dell'incontro è stata interamente dedicata al confronto diretto con i partecipanti, creando uno spazio aperto e inclusivo per il dialogo. Le domande sono emerse in modo spontaneo, a partire dagli stimoli offerti durante la sessione precedente, e hanno riguardato una vasta gamma di tematiche, spaziando da aspetti pratici legati all'implementazione del gioco *Media Masters* all'interno dei contesti educativi, fino a riflessioni di carattere pedagogico, metodologico e teorico. Molti partecipanti hanno manifestato interesse rispetto alla possibilità di integrare il gioco con i programmi scolastici esistenti, ponendo interrogativi su come adattarlo a differenti fasce d'età, su come modularne la durata e su quali strategie adottare per coinvolgere attivamente anche gli studenti meno partecipativi. Altri hanno sollevato questioni relative alla gestione delle dinamiche di gruppo, evidenziando l'importanza di facilitare il dialogo e il rispetto reciproco durante lo svolgimento del gioco. La discussione ha inoltre permesso di approfondire alcuni elementi chiave del progetto, tra cui la possibilità di personalizzare i contenuti in base al contesto di utilizzo (ad esempio, scegliendo



domande specifiche o modificando le modalità di gioco), l'adattabilità dello strumento a diversi livelli scolastici e il potenziale del gioco come strumento per sviluppare il pensiero critico, la collaborazione e la consapevolezza mediatica.

- **Hands-On Experience (45 minuti):** In questa fase, i partecipanti hanno avuto l'opportunità di sperimentare direttamente il gioco *Media Masters*. Suddivisi in piccoli gruppi, hanno simulato una partita seguendo le istruzioni fornite in precedenza. La suddivisione in tavoli ha favorito il coinvolgimento attivo di tutte e tutti, promuovendo la collaborazione, il confronto tra pari e la riflessione condivisa.

- **Reflection and Conclusion (30 minuti)**

Al termine dell'esperienza, è stato proposto un momento di riflessione collettiva finalizzato a raccogliere impressioni, commenti e suggerimenti sul gioco e sulla giornata in generale. I partecipanti sono stati invitati a condividere i propri punti di vista, evidenziando gli aspetti più significativi e quelli da migliorare. È stato inoltre somministrato un questionario di valutazione, accessibile tramite QR code, con l'obiettivo di raccogliere feedback utili per il miglioramento del progetto. La sessione si è conclusa con i ringraziamenti finali e l'invito a continuare a riflettere sull'importanza dell'educazione ai media come strumento per formare cittadini consapevoli e critici.

Il ruolo delle moderatrici e dei moderatori si è rivelato fondamentale anche nella gestione di eventuali divergenze di opinione e momenti di tensione, facilitando il dialogo e promuovendo un confronto costruttivo tra i partecipanti. Da questa fase sono emersi una serie di suggerimenti e di pareri che verranno riportati di seguito.

Per l'evento è stato realizzato inoltre un Power Point illustrativo che è stato proiettato nella sala dell'evento. Il PPT conteneva le slide con i seguenti contenuti:

- Descrizione del progetto
- Contenuti del gioco
- Modalità di gioco
- Link e QR per scaricare l'app sul proprio device
- QR per il questionario interno Medmas
- QR per il questionario europeo

Inoltre ai partecipanti sono state distribuite shopper e matitine brandizzate. L'obiettivo una volta finalizzato il sito internet è quello di distribuire assieme alle shopper anche un flyer illustrativo con un QR code che rimanda al sito internet del progetto per aumentare la visibilità del gioco e dei suoi obiettivi.

3. Feedbacks:

I feedback raccolti nel corso delle due giornate di testing si sono rivelati estremamente ricchi e articolati, toccando diversi aspetti dell'esperienza di gioco, sia dal punto di vista contenutistico che strutturale. Per facilitare la lettura e l'elaborazione, si è scelto di organizzare le osservazioni in aree tematiche, evidenziando le criticità ricorrenti, i suggerimenti più significativi e le proposte migliorative emerse in modo spontaneo dai partecipanti.

I feedback sono stati suddivisi in sei macro categorie : 1)Valutazioni positive; 2) Criticità nei contenuti e nella struttura delle domande; 3) Criticità nelle dinamiche di gioco; 4) Criticità nell'accessibilità e fruizione; 5) Proposte di miglioramento; 6) Considerazioni di carattere formativo e didattico.

1. Valutazioni Positive

Dai riscontri raccolti emerge un generale apprezzamento per l'idea alla base del gioco, considerata valida, attuale e con un buon potenziale educativo. Il format è stato descritto come divertente, e le spiegazioni fornite durante l'esperienza sono risultate particolarmente efficaci, suscitando interesse e stimolando la curiosità dei partecipanti.

2.Contenuti e struttura delle domande

- Alcune domande risultano mal formulate, soprattutto nei casi in cui vengono presentati estratti di articoli privi di contesto, rendendo difficile l'interpretazione.
- È stata segnalata l'assenza di una formulazione esplicita in alcune domande, ad esempio: "È una fake news o no?", che renderebbe più immediato l'obiettivo.
- Le domande sono spesso troppo lunghe, poco leggibili e prive di punteggiatura, ostacolando la comprensione.
- Alcune risposte risultano soggettive, incomplete o troncate.
- In alcune sessioni di gioco si verifica la ripetizione delle stesse domande, causata da un malfunzionamento del sistema di randomizzazione dell'app, non da duplicazioni del contenuto.
- Le domande con video non sempre funzionano correttamente, compromettendo la fruizione e la possibilità di rispondere in modo adeguato.
- Le domande risultano eccessivamente lunghe per facilitare l'individuazione immediata di una fake news, soprattutto per un pubblico giovane.



- Il formato attuale non tiene sufficientemente conto della capacità di attenzione della Generazione Z, che predilige contenuti brevi e rapidi.
- Alcune domande anticipano la risposta già nel loro titolo o testo, rendendole poco stimolanti e poco “sospese”.
- Quando si apre il link della fonte, non è chiaro come tornare indietro alla domanda, causando una perdita di continuità nell’esperienza.

3. Dinamiche di gioco

- L’esperienza è stata descritta come lenta, ripetitiva e farraginoso in alcuni tratti.
- La meccanica di gioco basata sui colori è risultata poco accessibile, e la somiglianza visiva tra blu e viola ha causato confusione.
- L’uso del dado a 6 facce è stato ritenuto poco coerente con il funzionamento effettivo del gioco, poiché i movimenti consentiti sono solo di 1, 2 o 3 caselle. È stato suggerito l’impiego di un dado a 3 facce per maggiore coerenza e funzionalità.
- Alcuni testi, anche se non lunghi in assoluto, appaiono visivamente lunghi, rallentando la fruizione.
- La modalità attuale individuale è stata percepita come meno coinvolgente rispetto a una possibile modalità a squadre.
- L’esperienza di gioco non risulta sufficientemente dinamica: la mancanza di interazioni o elementi imprevisti riduce l’attenzione e il coinvolgimento.
- È stato suggerito di introdurre dinamiche più coinvolgenti, ad esempio: Modalità in cui alcuni giocatori creano fake news e altri devono scoprirle oppure sfide a squadre per mantenere la competizione in un contesto più socializzante.

4. Accessibilità e fruizione

- Le immagini risultano troppo piccole, in particolare nella versione mobile del gioco.
- Quando si commette un errore, non viene fornita la risposta corretta immediatamente, riducendo l’efficacia dell’esperienza formativa.



- L'assenza di una modalità multilingua limita l'inclusività e la partecipazione di utenti non italofofi.
- Il linguaggio di alcune domande richiede un miglior adattamento, sia per livello di comprensione che per accessibilità culturale.
- È stato considerato poco pratico l'uso delle carte fisiche. Alcuni partecipanti suggeriscono il passaggio a una versione completamente digitale, più fluida e semplice da gestire.
- I testi presentano un font troppo piccolo e una densità elevata, riducendo l'accessibilità.
- Quando si apre un video, spesso non è possibile proseguire agevolmente con il gioco, creando interruzioni nella fruizione.

5. Proposte di Miglioramento

- **Revisione dei contenuti**

Si propone una revisione complessiva delle domande al fine di renderle più dirette e concise, maggiormente adatte al target di riferimento con particolare attenzione ai più giovani e limitate nel numero di caratteri, eventualmente accompagnate da fonti o riferimenti utili, purché compatibili con la fluidità del gioco. È considerato fondamentale fornire la risposta corretta in modo immediato in caso di errore, per rafforzare l'apprendimento. Inoltre, l'inserimento di domande a trabocchetto potrebbe contribuire a stimolare l'attenzione e il ragionamento critico. Si ritiene necessario correggere il sistema di randomizzazione delle domande, attualmente soggetto a ripetizioni, e prestare attenzione alla formulazione dei quesiti, evitando che contengano già elementi che suggeriscono la risposta corretta.

- **Ottimizzazione delle dinamiche di gioco**

Per aumentare il coinvolgimento e la varietà dell'esperienza, si suggerisce di rendere il gioco più dinamico attraverso meccaniche interattive. Ad esempio, si potrebbe prevedere che, atterrando su una casella rossa, il giocatore collabori con un compagno per rispondere alla domanda, mentre una casella blu potrebbe consentire l'uso del telefono come strumento di supporto. L'introduzione di una modalità a squadre viene indicata come utile per incentivare la cooperazione e l'apprendimento tra pari. Inoltre, l'attuale dado a 6 facce appare poco coerente con la struttura del gioco: si propone di sostituirlo con un dado a 3 facce. Infine, l'aggiunta di ruoli differenziati, ad esempio tra chi crea fake news e chi le deve

smascherare, potrebbe aggiungere una dimensione strategica e competitiva all'attività.

- **Accessibilità e innovazione tecnologica**

Dal punto di vista della fruizione, è importante ingrandire le immagini, soprattutto nella versione mobile del gioco, per facilitarne la comprensione. È essenziale anche garantire il corretto funzionamento dei contenuti video, migliorando la stabilità del sistema e i tempi di caricamento. L'integrazione di una sintesi vocale delle domande potrebbe supportare gli utenti con difficoltà di lettura o disabilità visive. Per aumentare l'inclusività, si suggerisce di inserire la possibilità di cambiare lingua, rendendo il gioco accessibile anche a partecipanti stranieri. L'eliminazione delle carte fisiche a favore di una versione completamente digitale è ritenuta auspicabile, in quanto più pratica e scalabile. È inoltre necessario rivedere la palette cromatica: l'attuale uso di colori simili, come blu e viola, genera confusione e ostacola l'accessibilità visiva. Infine, sarebbe utile implementare una funzione che consenta di monitorare l'andamento del gioco, tenendo traccia delle risposte corrette e errate, del punteggio totale e dello storico del giocatore.

5. Considerazioni di carattere formativo e didattico

Il gioco è stato analizzato anche dal punto di vista del suo potenziale educativo, con particolare attenzione alla sua applicabilità in contesti scolastici e formativi. I riscontri raccolti evidenziano come le spiegazioni fornite durante l'esperienza risultino molto efficaci: chiare, coinvolgenti e in grado di stimolare l'interesse, queste hanno rappresentato un importante valore aggiunto nel favorire l'apprendimento attraverso l'interazione ludica.

Tuttavia, diversi partecipanti hanno sottolineato la necessità di mostrare immediatamente la risposta corretta in caso di errore. Questa funzione, al momento assente, rappresenterebbe un elemento essenziale per trasformare l'errore in un'occasione di apprendimento diretto e tempestivo.

Un ulteriore punto emerso riguarda l'adeguatezza del linguaggio e dei contenuti rispetto al pubblico di riferimento. Si propone di differenziare la complessità delle domande sulla base dell'età o del grado scolastico, rendendo l'esperienza più accessibile e formativa per ogni fascia di utenza.

L'introduzione di dinamiche cooperative come il gioco a squadre o il confronto tra pari è stata suggerita come strategia utile a rafforzare il valore educativo del gioco e a stimolare il pensiero critico in modo partecipativo. Allo stesso modo, l'aggiunta di elementi ludici



strutturati (come premi, sfide, ricompense o sorprese) potrebbe rappresentare un incentivo concreto alla motivazione, soprattutto tra i più giovani.

Infine, è stata evidenziata l'importanza di migliorare l'accessibilità, sia linguistica che funzionale, per rendere il gioco realmente fruibile anche in contesti scolastici eterogenei e multilingue. Questo aspetto è stato indicato come prioritario per garantire l'efficacia didattica dell'esperienza.

4. Comunicazione e promozione dell'iniziativa

La promozione e la comunicazione è passata per canali informali e formali di entrambe le organizzazioni (Museo dei Bambini SCS e Scomodo ETS).

La **promozione dell'evento** all'interno del target "giovani maggiorenni" è passato totalmente attraverso canali informali questo perché l'organizzazione Museo dei Bambini SCS dialoga prevalentemente con un'altra fascia d'età e perché si è preferito attivare dei contatti stretti e diretti per riuscire a certe per riuscire a promuovere l'iniziativa all'interno di fasce eterogenee di beneficiari in termini di età, provenienza culturale e socio-economica. Nello specifico si è optato per diffondere l'iniziativa attraverso la rete degli studenti medi, liceali ed universitari. Inoltre si è provveduto ad intercettare altri utenti attraverso collettivi ed associazioni territoriali. Questo ha permesso creare una relazione di prossimità con i partecipanti e anche di poterli contattare personalmente attraverso email e contatti telefonici assicurando così anche una maggiore attendibilità e monitoraggio sul numero di iscritti al workshop.

La comunicazione dell'iniziativa è avvenuta in maniera congiunta tra le due organizzazioni ed è stata una comunicazione ex-ante ed ex-post dell'evento ed è avvenuta sui canali social e sito internet delle organizzazioni

FaceBook: Sul canale social, le pubblicazioni sono avvenute solo dall'account del Museo dei Bambini SCS in quanto Scomodo ETS non ha un account FB in virtù del target prevalentemente giovanile dell'associazione. Infatti questo social ormai è utilizzato in maniera molto residuale dalle giovani generazioni che invece fanno un massiccio utilizzo di Instagram e Tik Tok

Post FB ex-post dell'iniziativa in cui si promuoveva l'iniziativa ed il progetto. Il post ha avuto 1017 visualizzazioni ed è visionabile al link

https://www.facebook.com/story.php?story_fbid=1201444518689214&id=100064710309170&mibextid=wwXlfr&rdid=3wuQFxc1YBIMZQU#

 **Explora - Il Museo dei Bambini di Roma** 19 giugno alle ore 12:35 · 🌐

📖 Come allenare il pensiero critico e la consapevolezza digitale nei ragazzi?

📅 Durante il workshop gratuito del 24 e 25 giugno, rivolto a docenti, educatori e dirigenti scolastici, daremo risposte pratiche a questa domanda.

📍 Insieme a [La Redazione](#), presenteremo e testeremo un gioco da tavolo (con app!), realizzato nell'ambito del progetto europeo MEDMAS, pensato per aiutare i giovani a riconoscere notizie false, contenuti ingannevoli e imparare a navigare nel mondo dell'informazione digitale.

🔗 Un'occasione concreta per portare in classe nuove idee, strumenti e strategie.

👀 Curiosi?

✉ Per partecipare scrivete una mail a safia@leggiscomodo.com

👉 Vi aspettiamo a La Redazione | Via Carlo Emanuele I, 26
Non lasciatevi sfuggire questa opportunità!

<https://mdbr.it/progetti/medmas/Scomodo>

📌 Media Master: enhancing media literacy - MEDMAS, è un progetto cofinanziato dal programma Cittadini, uguaglianza, diritti e valori (CERV) dell'Unione Europea.



Instagram: Sul canale Instagram i post sono avvenuti in modalità cross-posting tra Museo dei Bambini e Scomodo ETS.

Post ex-ante: Questo post è stato pubblicato il 19 Giugno 2025 per promuovere l'evento del 24 e 25 Giugno presso la redazione di Scomodo. Ha avuto 7587 visualizzazioni ed è visionabile al Link: <https://www.instagram.com/p/DLFAeArtBpH/>

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.



museo_explora e laredazioneroma

museo_explora 📱 Come allenare il pensiero critico e la consapevolezza digitale nei ragazzi?
📅 Durante il workshop gratuito del 24 e 25 giugno, rivolto a docenti, educatori e dirigenti scolastici, daremo risposte pratiche a questa domanda.
📍 Insieme a @laredazioneroma, presenteremo e testeremo un gioco da tavolo (con app!), realizzato nell'ambito del progetto europeo MEDMAS, pensato per aiutare i giovani a riconoscere notizie false, contenuti ingannevoli e imparare a navigare nel mondo dell'informazione digitale.
🎯 Un'occasione concreta per portare in classe nuove idee, strumenti e strategie.
👀 Curiosi?
➡ Per partecipare scrivete un DM a @laredazioneroma o una mail a sofia@leggiscomodo.com
📍 Vi aspettiamo a La Redazione | Via Carlo Emanuele I, 26
Non lasciatevi sfuggire questa opportunità!

📖 Media Master: enhancing media literacy - MEDMAS, è un progetto cofinanziato dal programma Cittadini, uguaglianza, diritti e valori (CERV) dell'Unione Europea.

@scomodo
#fakenews #medmas #mediamasters #museoexplora
1 sett

Visualizza insight Promuovi post

📍 Place a lulu_rome_and_kids e altri 79
7 giorni fa

😊 Aggiungi un commento... Pubblica

Post ex-post: Questo post verrà pubblicato il 29 Giugno 2025 per riportare e comunicare la realizzazione dell'evento. Per questa ragione si è optato per realizzare una gallery di immagini delle attività realizzate. I dati relativi alle visualizzazioni sono disponibili solo per l'organizzatore del post (in questo caso la redazione di Scomodo). Il post sarà visionabile dal 29 Giugno alle ore 15:00 sull'account IG di Scomodo e di Explora

Sito web:

Inoltre per assicurare la visibilità nazionale ed internazionale del progetto è stato redatto, sul sito del Museo dei Bambini, un articolo informativo e di promozione del workshop per gli educatori ed insegnanti che sarà realizzato il 24 e 25 Giugno 2025. L'articolo è stato redatto in lingua nazionale (italiano) ed in inglese per permettere anche a utenti stranieri di rimanere informati sull'andamento del progetto.

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.



Il progetto MEDMAS per un'educazione civica e digitale

Giugno 12, 2025



Martedì 10 e mercoledì 11 giugno, il museo Explora ha partecipato a due giornate di grande importanza educativa grazie all'incontro previsto dal progetto **Media Master: Enhancing Media Literacy – MEDMAS**, ospitato presso la Redazione di **Scomodo**.

Un appuntamento che ha messo al centro l'educazione digitale e mediatica dei più giovani, con un'attività coinvolgente e innovativa: aperto da un workshop sulle fake news a cura dell'Editoriale di Scomodo, l'incontro è proseguito nella sperimentazione di un **gioco da tavolo multilingue**,



Link ITA: <https://mdbr.it/news/il-progetto-medmas-per-uneducazione-civica-e-digitale/>

The MEDMAS project for civic and digital education

June 12, 2025



On Tuesday 10 and Wednesday 11 June, the museum experienced two days of great educational importance thanks to its participation in the meeting organised by the **Media Master: Enhancing Media Literacy – MEDMAS** project, hosted at the Editorial Office of **Scomodo**.

The event focused on digital and media education for young people, with an engaging and innovative activity: opening with a workshop on fake news organised by Scomodo's editorial team, the meeting continued with the testing of a **multilingual board game**, the result of the MEDMAS



Link ENG: <https://mdbr.it/en/news/il-progetto-medmas-per-uneducazione-civica-e-digitale/>

5. Foto dell'evento

Foto dell'evento del 25/06/2025



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.

Foto dell'evento del 26/06/2025



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.



Co-funded by
the European Union



media masters



media masters

WORK PACKAGE N° 27

MEDIA MASTERS WORKSHOPS - TEACHER TRAINING - ITALY (ROME)

Delivered By:

MUSEO DEI BAMBINI SCS



IL MUSEO DEI BAMBINI DI ROMA

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.



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	WP27
Partner(s) responsible <i>(Legal Name and Short Name)</i>	Children's Museum SCS Explora
PIC Number:	998561069
Author(s)	Silvia Di Benedetto

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.



EVENT DESCRIPTION			
Event number:	WP 27		
Event name:	Media Masters Workshops - Teacher Training		
Type:	Workshop		
In situ/online:	On site		
Location:	Italy, Rome		
Date(s):	24 June 2025 and 25 June 2025		
Website(s) (if any):	Article on the partner website: ITALIAN: https://mdbr.it/news/il-progetto-medmas-per-uneducazione-civica-e-digitale/ ENGLISH: https://mdbr.it/en/news/il-progetto-medmas-per-uneducazione-civica-e-digitale/		
Participants			
Female:	30		
Male:	22		
Non-binary:	1		
From country 1- Italy:	50		
From country 2 Sri Lanka:	1		
From country 3 - Morocco:	1		
...			
Total number of participants:	51	From total number of countries:	51

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.



Description

Provide a short description of the event and its activities.

INDEX

1. Introduction
2. Programme and proceedings of the event
3. Feedbacks
4. Communication and promotion of the initiative
5. Photos of the initiative

1. Introduction

The Media Masters Workshops - Playing the Educational Game, dedicated to boys and girls was realised in collaboration with the association Scomodo ETS, a youth association that promotes participatory journalism as a tool for active citizenship and for the political and social involvement of young people. The presence of this reality (Scomodo Ets) was fundamental in order to contextualise the MediaMaster game within the broader aim of combating youth misinformation. In fact, choosing to collaborate with a youth association in the third sector made it possible to interact with young people in inclusive and non-judgmental spaces, and this favoured the attractiveness of the initiative and the game.

Following the same line of thought, it was decided to organise an event with a clear bottom-up and non-institutional approach, which in our experience turns out to be a more effective methodology of youth involvement and participation. Indeed, this type of approach, thanks to its horizontal and dialogical characteristics, favours the participation, inclusion and accessibility of participants and in particular of a target group such as young people.

In line with this type of approach, it was decided to divide the event into two different days to ensure the creation of welcoming spaces capable of facilitating dialogue and discussion among the participants.

2. Programme and proceedings of the event

The event was held on 10 and 11 June within the 'Redazione' one of the operational spaces linked to the Scomodo ETS organisation. These days followed the following format:

- **Introductory** session (15 minutes): This section consisted of two main moments. The first was devoted to the presentation of the project and its aims. The second



included a short but engaging interactive training on the topic of fake news and disinformation.

During this second phase, the editor-in-chief of *Scomodo ETS* spoke, who explained the key concepts related to disinformation and fake news. She explained the importance of recognising information manipulation strategies through different media and highlighted the need to develop a critical spirit towards information content. In particular, he emphasised the importance of questioning sources, promoting the habit of verifying news through careful and conscious research.

- **Integration of Media Masters in teaching processes** (30 minutes): During this section, the way in which the *Media Masters* game can be incorporated into everyday teaching practices was explored. The talk provided an overview of the dynamics of the game, its mechanics and content, paying particular attention to issues related to media literacy, critical thinking and countering disinformation. Through the analysis of concrete examples and case studies, it was illustrated how the use of *Media Masters* can foster active learning and promote a workshop approach to civic and media literacy. Good practices and methodological suggestions for the adoption of the game in formal and non-formal school contexts were also shared.
- **Q&A session** (45 minutes): This part of the meeting was entirely dedicated to direct discussion with participants, creating an open and inclusive space for dialogue. Questions emerged spontaneously, starting from the stimuli offered during the previous session, and covered a wide range of topics, from practical aspects related to the implementation of the *Media Masters* game within educational contexts, to pedagogical, methodological and theoretical reflections. Many participants expressed interest in the possibility of integrating the game with existing school curricula, raising questions on how to adapt it to different age groups, how to modulate its duration and what strategies to adopt to actively involve even less participative students. Others raised issues related to managing group dynamics, highlighting the importance of facilitating dialogue and mutual respect during the course of the game. The discussion also deepened some of the key elements of the project, including the possibility of customising the content according to the context of use (e.g. by choosing specific questions or modifying the game modes), the adaptability of the tool to different school levels, and the potential of the game as a tool for developing critical thinking, collaboration and media awareness.
- **Hands-On Experience** (45 minutes): In this phase, participants had the opportunity to directly experience the *Media Masters* game. Divided into small groups, they



simulated a game following the instructions given beforehand. The division into tables fostered the active involvement of everyone, promoting collaboration, peer discussion and shared reflection.

- **Reflection and Conclusion (30 minutes)**

At the end of the experience, a moment of collective reflection was proposed to gather impressions, comments and suggestions on the game and the day in general. Participants were invited to share their points of view, highlighting the most significant aspects and those to be improved. An evaluation questionnaire was also administered, accessible via QR code, with the aim of gathering useful feedback for the improvement of the project. The session ended with final thanks and an invitation to continue reflecting on the importance of media education as a tool to form aware and critical citizens.

The role of the moderators was also fundamental in managing possible differences of opinion and moments of tension, facilitating dialogue and promoting constructive discussion among the participants. A number of suggestions and opinions emerged from this phase, which will be reported below.

An illustrative Power Point was also produced for the event and projected in the event hall. The PPT contained slides with the following contents:

- Project description
- Game content
- Game mode
- Link and QR to download the app to your device
- QR for the Medmas internal questionnaire
- QR for the European questionnaire

Branded shopping bags and pencils were also distributed to participants. The aim once the website has been finalised is to distribute, along with the shopping bags, an illustrative flyer with a QR code linking to the project website to increase the visibility of the game and its objectives.

3. Feedbacks:

The feedback collected during the two days of testing turned out to be extremely rich and articulate, touching on different aspects of the game experience, both in terms of content and structure. In order to facilitate reading and processing, it was decided to organise the observations into thematic areas, highlighting the recurring criticalities, the most significant suggestions and the improvement proposals that emerged spontaneously from the participants.



The feedbacks were divided into six macro-categories: 1) Positive evaluations; 2) Criticisms in the contents and structure of the questions; 3) Criticisms in the dynamics of the game; 4) Criticisms in accessibility and fruition; 5) Proposals for improvement; 6) Formative and didactic considerations.

1. Positive Evaluations

The feedback shows a general appreciation for the idea behind the game, which is considered valid, current and with good educational potential. The format was described as fun, and the explanations provided during the experience were particularly effective, arousing interest and stimulating the curiosity of the participants.

2. Content and structure of the questions

- Some questions were poorly formulated, especially in cases where extracts from articles without context were presented, making interpretation difficult.
- The absence of explicit wording in some questions, e.g. "Is this fake news or not?", which would make the objective more immediate, was reported.
- Questions are often too long, unreadable and lack punctuation, hampering comprehension.
- Some answers are subjective, incomplete or truncated.
- Repetition of the same questions occurs in some game sessions, caused by a malfunction of the app's randomisation system, not by duplication of content.
- Questions with videos do not always work properly, impairing the enjoyment and the possibility of answering them properly.
- The questions are too long to facilitate the immediate detection of fake news, especially for a young audience.
- The current format does not sufficiently take into account the attention span of Generation Z, which prefers short and quick content.
- Some questions anticipate the answer already in their title or text, making them uninspiring and not very 'suspenseful'.
- When opening the source link, it is not clear how to go back to the question, causing a loss of continuity in the experience.



3. Game dynamics

- The experience was described as slow, repetitive and cumbersome in some sections.
- The colour-based game mechanics were not very accessible, and the visual similarity between blue and purple caused confusion.
- The use of the 6-sided die was found to be inconsistent with the actual operation of the game, as the movements allowed are only 1, 2 or 3 squares. The use of a 3-sided die was suggested for greater consistency and functionality.
- Some of the texts, although not long at all, appear visually lengthy, slowing down the fruition.
- The current individual mode was perceived as less engaging than a possible team mode.
- The game experience is not sufficiently dynamic: the lack of interactions or unexpected elements reduces attention and involvement.
- It was suggested to introduce more engaging dynamics, e.g. modes in which some players create fake news and others have to discover it or team challenges to keep the competition in a more socialising context.

4. Accessibility and usability

- Images are too small, particularly in the mobile version of the game.
- When a mistake is made, the correct answer is not provided immediately, reducing the effectiveness of the learning experience.
- The absence of a multilingual mode limits inclusiveness and the participation of non-Italian speakers.
- The language of some questions requires better adaptation, both in terms of comprehension level and cultural accessibility.
- The use of physical cards was considered impractical. Some participants suggest switching to a fully digital version, which is more fluid and easier to handle.
- Texts have too small a font and high density, reducing accessibility.



- When a video is opened, it is often not possible to continue the game smoothly, creating interruptions in enjoyment.

5. Improvement Proposals

- **Content Revision**

An overall revision of the questions is proposed in order to make them more direct and concise, more suitable for the target audience with particular attention to the youngest and limited in the number of characters, possibly accompanied by useful sources or references, provided they are compatible with the fluidity of the game. It is considered essential to provide the correct answer immediately in the event of an error, in order to reinforce learning. Furthermore, the inclusion of trick questions could help stimulate attention and critical reasoning. It is considered necessary to correct the randomisation system of questions, which is currently subject to repetition, and to pay attention to the wording of the questions, avoiding that they already contain elements that suggest the correct answer.

- **Optimisation of game dynamics**

To increase the involvement and variety of the experience, it is suggested to make the game more dynamic through interactive mechanics. For example, it could be envisaged that by landing on a red box, the player collaborates with a partner to answer the question, while a blue box could allow the use of the phone as a support tool. The introduction of a team mode is indicated as useful to encourage cooperation and peer learning. Furthermore, the current 6-sided die seems inconsistent with the structure of the game: it is proposed to replace it with a 3-sided die. Finally, the addition of differentiated roles, for example between those who create fake news and those who have to unmask it, could add a strategic and competitive dimension to the activity.

- **Accessibility and technological innovation**

From the point of view of usability, it is important to enlarge the images, especially in the mobile version of the game, to make them easier to understand. It is also essential to ensure the proper functioning of the video content, improving system stability and loading times. The integration of a speech synthesis of questions could support users with reading difficulties or visual impairments. To increase inclusivity, it is suggested to include the possibility to change languages, making the game accessible to foreign participants. The elimination of physical cards in favour of a fully digital version is considered desirable, as it is more practical and



scalable. It is also necessary to review the colour palette: the current use of similar colours, such as blue and purple, is confusing and hinders visual accessibility. Finally, it would be useful to implement a function to monitor the progress of the game, keeping track of correct and incorrect answers, total score and player history.

5. Formative and didactic considerations

The game was also analysed from the point of view of its educational potential, with particular attention to its applicability in school and training contexts. The feedback gathered shows that the explanations provided during the experience were very effective: clear, engaging and able to stimulate interest, they represented an important added value in fostering learning through playful interaction.

However, several participants emphasised the need to immediately show the correct answer in the event of an error. This function, which is currently absent, would be an essential element in turning an error into a direct and timely learning opportunity.

A further point that emerged concerns the appropriateness of language and content with respect to the target audience. It is proposed to differentiate the complexity of the questions on the basis of age or school grade, making the experience more accessible and educational for each target group.

The introduction of cooperative dynamics such as team play or peer comparison was suggested as a useful strategy to reinforce the educational value of the game and to stimulate critical thinking in a participative manner. Similarly, the addition of structured playful elements (such as prizes, challenges, rewards or surprises) could represent a concrete incentive to motivation, especially among the youngest.

Finally, the importance of improving accessibility, both linguistic and functional, was highlighted, to make the game truly usable even in heterogeneous and multilingual school contexts. This aspect was indicated as a priority to guarantee the educational effectiveness of the experience.

4. Communication and promotion of the initiative

Promotion and communication went through the informal and formal channels of both organisations (Museo dei Bambini SCS and Scomodo ETS).

The promotion of the event within the "young adults" target group passed entirely through informal channels. This was because the Museo dei Bambini SCS organisation communicates mainly with another age group and because it preferred to activate close



and direct contacts in order to succeed in promoting the initiative within heterogeneous groups of beneficiaries in terms of age, cultural and socio-economic background. More specifically, it was decided to disseminate the initiative through the network of middle, high school and university students. Other users were also intercepted through local collectives and associations. This made it possible to create a proximity relationship with the participants and also to contact them personally through email and telephone contacts, thus also ensuring greater reliability and monitoring of the number of workshop participants.

Communication of the initiative took place jointly between the two organisations and was an ex-ante and ex-post communication of the event and took place on the organisations' social channels and website

FaceBook: On the social channel, publications took place only from the Children's Museum SCS account as Scomodo ETS does not have a FB account due to the association's predominantly young target group. In fact, this social media is now used very residually by the younger generations who instead make massive use of Instagram and Tik Tok

FB post promoting the initiative and the project. The post had 1017 views and can be viewed at

https://www.facebook.com/story.php?story_fbid=1201444518689214&id=100064710309170&mibextid=wwXlfr&rdid=3wuQFxcI1YBIMZQU#

 **Explora - Il Museo dei Bambini di Roma** 19 giugno alle ore 12:35 · 🌐

📖 Come allenare il pensiero critico e la consapevolezza digitale nei ragazzi?

📅 Durante il workshop gratuito del 24 e 25 giugno, rivolto a docenti, educatori e dirigenti scolastici, daremo risposte pratiche a questa domanda.

📍 Insieme a [La Redazione](#), presenteremo e testeremo un gioco da tavolo (con app!), realizzato nell'ambito del progetto europeo MEDMAS, pensato per aiutare i giovani a riconoscere notizie false, contenuti ingannevoli e imparare a navigare nel mondo dell'informazione digitale.

🔗 Un'occasione concreta per portare in classe nuove idee, strumenti e strategie.

👀 Curiosi?

✉ Per partecipare scrivete una mail a sofia@leggiscomodo.com

👉 Vi aspettiamo a La Redazione | Via Carlo Emanuele I, 26
Non lasciatevi sfuggire questa opportunità!

<https://mdbr.it/progetti/medmas/Scomodo>

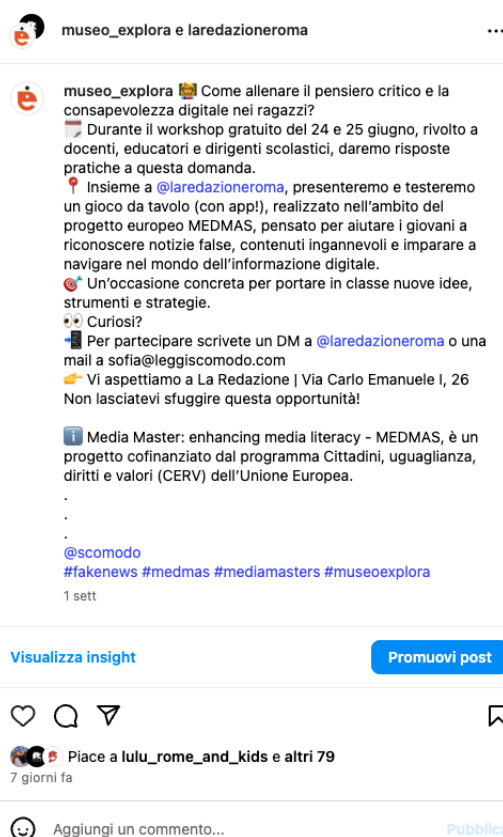
📌 Media Master: enhancing media literacy - MEDMAS, è un progetto cofinanziato dal programma Cittadini, uguaglianza, diritti e valori (CERV) dell'Unione Europea.



Instagram: On the Instagram channel the posts were cross-posted between Museo dei Bambini and Scomodo ETS.

Ex-ante post: This post was published on 19 June 2025 to promote the event on 24 and 25 June at the Scomodo editorial office. It has had 7587 views and can be viewed at the Link: <https://www.instagram.com/p/DLFAeArtBpH/>

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.



Post ex-post: This post will be published on 29 June 2025 to report and communicate the realisation of the event. For this reason, it was decided to create an image gallery of the realised activities. Viewing data is only available to the organiser of the post (in this case the editorial staff of Scomodo). The post will be viewable from 29 June at 15:00 on the IG account of Scomodo and Explora

Website:

In addition, in order to ensure national and international visibility of the project, an informative and promotional article about the workshop for educators and teachers that will take place on 24 and 25 June 2025 has been edited on the Children's Museum website. The article was written in the national language (Italian) and in English to allow foreign users to stay informed about the project's progress.

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.



Il progetto MEDMAS per un'educazione civica e digitale

Giugno 12, 2025



Martedì 10 e mercoledì 11 giugno, il museo Explora ha partecipato a due giornate di grande importanza educativa grazie all'incontro previsto dal progetto **Media Master: Enhancing Media Literacy - MEDMAS**, ospitato presso la Redazione di **Scomodo**.

Un appuntamento che ha messo al centro l'educazione digitale e mediatica dei più giovani, con un'attività coinvolgente e innovativa: aperto da un workshop sulle fake news a cura dell'Editoriale di Scomodo, l'incontro è proseguito nella sperimentazione di un **gioco da tavolo multilingue**,



ITA link: <https://mdbr.it/news/il-progetto-medmas-per-uneducazione-civica-e-digitale/>

The MEDMAS project for civic and digital education

June 12, 2025



On Tuesday 10 and Wednesday 11 June, the museum experienced two days of great educational importance thanks to its participation in the meeting organised by the **Media Master: Enhancing Media Literacy - MEDMAS** project, hosted at the Editorial Office of **Scomodo**.

The event focused on digital and media education for young people, with an engaging and innovative activity: opening with a workshop on fake news organised by Scomodo's editorial team, the meeting continued with the testing of a **multilingual board game**, the result of the MEDMAS



ENG link: <https://mdbr.it/en/news/il-progetto-medmas-per-uneducazione-civica-e-digitale/>

5. Photos of the event

Photos of the event of 25/06/2025



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.



Photos of the event of 26/06/2025



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.