Co-funded by the European Union

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.

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	WP27
Partner(s) responsible *(Legal Name and Short Name)*	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 sito
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-uneducazione-civica-e-digitale/ **INGLESE:** 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 - Marocco:	1
…	

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.

Total number of participants:	51	From total number of countries:	51

Description

Provide a short description of the event and its activities.

INDICE

1. Introduzione.....4
2. Programma e svolgimento dell'evento.....5
3. Curriculum Formativo e Risultati di Apprendimento..... 7
4. Feedbacks:.....9
1. Valutazioni Positive..... 10
2.Contenuti e struttura delle domande..... 10
3. Dinamiche di gioco.....10
4.Accessibilità e fruizione..... 11
5. Proposte di Miglioramento..... 11
5. Considerazioni di carattere formativo e didattico.....12
4. Integrazione di Media Masters nella didattica scolastica..... 13
5. Comunicazione e promozione dell'iniziativa..... 14
6. Foto dell'evento.....21
Foto dell'evento del 25/06/2025..... 21
Foto dell'evento del 26/06/2025..... 22

1. Introduzione

Il progetto **Media Masters**, co-finanziato dall'Unione Europea all'interno del Programma CERV, mira a rafforzare le competenze di alfabetizzazione mediatica e di pensiero critico tra i giovani e gli educatori in tutta Europa. Combinando strumenti educativi innovativi, collaborazione internazionale e metodologie partecipative, il progetto fornisce a scuole e comunità risorse pratiche per affrontare sfide quali la disinformazione, la manipolazione online e i rischi digitali.

In questo contesto, il **Museo dei Bambini SCS** (Explora), in partenariato con l'associazione giovanile **Scomodo ETS**, ha organizzato a Roma il Media Masters Workshops Teacher Training. La collaborazione con Scomodo ETS, un'associazione giovanile che promuove il giornalismo partecipativo come strumento di cittadinanza attiva e di impegno civico, è stata fondamentale per contestualizzare il gioco Media Masters all'interno dell'obiettivo

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.

più ampio di contrastare la disinformazione tra i giovani. Lavorando con un'organizzazione giovanile del terzo settore, i laboratori hanno potuto raggiungere i partecipanti in spazi inclusivi e non giudicanti, aumentando così l'attrattiva e l'accessibilità dell'iniziativa.

Adottando un approccio dal **basso e non istituzionale**, riconosciuto come particolarmente efficace nel coinvolgere i giovani, l'evento è stato strutturato su due giornate al fine di creare ambienti accoglienti per il dialogo, lo scambio e la riflessione collettiva. I laboratori sono stati progettati non solo per introdurre i partecipanti al gioco Media Masters, ma anche per fornire a insegnanti, educatori e formatori competenze e metodologie concrete per integrarlo nei contesti educativi formali e non formali.

L'iniziativa ha offerto uno spazio sicuro e collaborativo che ha favorito la partecipazione, l'inclusione e il dialogo orizzontale. Ha inoltre messo in evidenza il ruolo dell'educazione ai media come strumento per rafforzare le società democratiche, offrendo al contempo agli educatori strategie innovative per promuovere il pensiero critico tra gli studenti.

Il presente documento fornisce un resoconto dettagliato dell'evento, includendo il programma, il curriculum formativo, i feedback dei partecipanti e le strategie per la futura integrazione di Media Masters nei contesti educativi.

2. Programma e svolgimento dell'evento

L'evento si è tenuto il 24 ed il 25 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

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.

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.

- **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.
- **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.
- **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

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.

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. Curriculum Formativo e Risultati di Apprendimento

Scopo e Contesto

Nel panorama informativo odierno, gli educatori affrontano la sfida urgente di fornire agli studenti le competenze necessarie per valutare criticamente la vasta quantità di contenuti mediatici che consumano quotidianamente. I social media, le piattaforme online e le tecnologie digitali hanno trasformato le modalità di produzione, condivisione e manipolazione delle informazioni, rendendo essenziale per le scuole assumere un ruolo attivo nella promozione dell'alfabetizzazione mediatica.
I workshop di Roma sono stati progettati non solo come sessioni formative, ma anche come laboratori di sperimentazione e dialogo. Attraverso il gioco educativo **Media Masters**, i partecipanti hanno esplorato metodi innovativi, coinvolgenti ed esperienziali per affrontare con gli studenti fake news, disinformazione e sicurezza digitale.

Gruppo Target

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.

La formazione ha coinvolto principalmente insegnanti della scuola secondaria di primo e secondo grado, educatori e formatori attivi nell'ambito dell'educazione civica e digitale, nonché professionisti scolastici e leader comunitari interessati a integrare l'alfabetizzazione mediatica nei programmi educativi. Il gruppo era eterogeneo, con partecipanti provenienti dall'Italia e dall'estero, il che ha arricchito il dialogo con prospettive interculturali.

Competenze Sviluppate

Il workshop mirava a rafforzare le competenze dei partecipanti in materia di pensiero critico e analisi, strategie pedagogiche, consapevolezza digitale, facilitazione e competenze civiche. Tra queste: riconoscere manipolazione e disinformazione, sperimentare metodologie ludiche e partecipative, comprendere algoritmi e rischi online, condurre attività riflessive di gruppo e collegare l'alfabetizzazione mediatica al coinvolgimento democratico.

Risultati di Apprendimento

Al termine della formazione, i partecipanti erano attesi a:

- Definire e spiegare i concetti chiave dell'alfabetizzazione mediatica (es. disinformazione, fact-checking).
- Applicare il gioco *Media Masters* come strumento didattico in diverse materie e fasce d'età.
- Progettare attività didattiche o extracurriculari basate su apprendimento esperienziale e collaborativo.
- Facilitare discussioni riflessive e dialogiche con gli studenti.
- Valutare l'impatto del gioco e adattarlo ai propri contesti educativi specifici.

Struttura della Formazione

Le sessioni di Roma hanno seguito una struttura partecipativa e interattiva. Dopo una breve introduzione al progetto e una discussione interattiva sulla disinformazione (15 minuti), i partecipanti hanno esplorato come integrare il gioco nell'educazione formale e non formale attraverso casi di studio (30 minuti). A seguire, un'esperienza pratica diretta con il gioco (45 minuti), un dialogo aperto e sessione di Q&A (45 minuti) e infine un momento di riflessione e valutazione (30 minuti). La sequenza ha garantito un equilibrio tra inquadramento teorico, sperimentazione pratica e dialogo riflessivo.

Materiali e Strumenti

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.

La formazione ha combinato risorse fisiche e digitali, tra cui: il set di gioco *Media Masters* (tabellone, carte, regole, app), una presentazione PowerPoint con istruzioni e QR code, questionari digitali per la valutazione e materiali brandizzati come borse, matite e volantini.

Valutazione e Riflessione

La valutazione è stata condotta attraverso questionari con QR code, riflessioni di gruppo a conclusione delle sessioni e osservazioni da parte dei moderatori. I risultati hanno confermato l'interesse per il gioco, evidenziando al tempo stesso aree di miglioramento, in particolare in termini di accessibilità, meccaniche di gioco e adattamento a diverse fasce d'età.

Applicazione nelle Scuole

Gli insegnanti hanno individuato diversi modi pratici di utilizzo di *Media Masters*: come attività introduttiva nelle lezioni di educazione civica, informatica o lingue; all'interno di laboratori e progetti interdisciplinari; durante giornate tematiche dedicate a media literacy e sicurezza digitale; e in iniziative extracurriculari basate sul peer-to-peer learning. Il gioco è stato riconosciuto come flessibile e adattabile sia a studenti più giovani (attraverso regole semplificate) sia a quelli più grandi (tramite scenari avanzati ed esercizi di role-play, come creatori vs rilevatori di fake news).

Connessioni Interdisciplinari

Media Masters supporta competenze trasversali in diverse materie. Rafforza la lingua e la comunicazione attraverso l'analisi e l'argomentazione di testi mediatici, arricchisce l'educazione civica promuovendo partecipazione democratica e responsabilità, approfondisce la cittadinanza digitale con attenzione a privacy, algoritmi e sicurezza, e amplia la prospettiva storica e sociale analizzando l'impatto della disinformazione nei diversi contesti. Favorendo collaborazione, riflessione e dibattito, il gioco contribuisce alla missione più ampia dell'educazione: formare cittadini critici, responsabili e attivamente impegnati.

4. 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

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.

suggerimenti più significativi e le proposte migliorative emerse in modo spontaneo dai partecipanti.

I feedbacks 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 farraginosa in alcuni tratti.

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

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

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

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

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.

- 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 italofoni.
- 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

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.

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,

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.

6. 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

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.

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	WP27
Partner(s) responsible *(Legal Name and Short Name)*	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
...	

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.

Total number of participants:	51	From total number of countries:	51

Description

Provide a short description of the event and its activities.

INDEX

1. Introduction.....5
2. Programme and proceedings of the event.....5
3. Training Curriculum and Learning Outcomes.....7
4. Feedbacks on the game:.....9
1. Positive Evaluations.....10
2.Content and structure of the questions.....10
3. Game dynamics.....10
4.Accessibility and usability.....11
5. Improvement Proposals.....11
6. Formative and didactic considerations.....12
5. Integration of Media Masters into Educational Activities.....13
6. Communication and promotion of the initiative.....14
7. Photos of the event.....21
Photos of the event of 25/06/2025.....21
Photos of the event of 26/06/2025.....22

1. Introduction

The **Media Masters project**, co-funded by the European Union within the CERV Programme, aims to strengthen media literacy and critical thinking skills among young people and educators across Europe. By combining innovative educational tools, international collaboration and participatory methodologies, the project equips schools and communities with practical resources to address challenges such as disinformation, online manipulation and digital risks.

Within this framework, the **Museo dei Bambini SCS (Explora)**, in partnership with the youth association **Scomodo ETS**, organised the Media Masters Workshops Teacher Training in Rome. The collaboration with Scomodo ETS, a youth association that promotes

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.

participatory journalism as a tool for active citizenship and civic engagement, was fundamental in contextualising the Media Masters game within the broader objective of combating youth misinformation. By working with a third sector youth organisation, the workshops were able to reach participants in inclusive and non-judgmental spaces, which enhanced both the attractiveness and accessibility of the initiative.

Adopting a bottom up and non institutional approach, recognised as particularly effective for engaging young people, the event was structured over two days in order to create welcoming environments for dialogue, exchange and collective reflection. The workshops were designed not only to introduce participants to the Media Masters game but also to empower teachers, educators and trainers with concrete skills and methodologies for integrating it into formal and non formal educational contexts.

The initiative provided a safe and collaborative space that fostered participation, inclusion and horizontal dialogue. It highlighted the role of media education as a tool to strengthen democratic societies, while also offering educators innovative strategies to promote critical thinking among students.

The present document provides a detailed account of the event, including its programme, training curriculum, feedback from participants and strategies for the future integration of Media Masters into educational settings.

2. Programme and proceedings of the event

The event was held on 24 and 25 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

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.

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.

- **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.
- **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.
- **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

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.

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. Training Curriculum and Learning Outcomes

Purpose and Context

In today's information landscape, educators face the urgent challenge of equipping students with the skills to critically evaluate the vast amount of media content they consume daily. Social media, online platforms, and digital technologies have transformed how information is produced, shared, and manipulated, making it essential for schools to take an active role in promoting media literacy.

The Rome workshops were designed not only as training sessions, but also as laboratories of experimentation and dialogue. Through the *Media Masters* educational game, participants explored innovative, engaging, and experiential methods to address fake news, disinformation, and digital safety with their students.

Target Group

The training primarily involved teachers from middle and secondary schools, educators and trainers active in civic and digital education, as well as school professionals and community leaders interested in integrating media literacy into educational programmes.

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.

The group was diverse, with participants from Italy and abroad, which enriched the dialogue with intercultural perspectives.

Competences Developed

The workshop aimed to strengthen participants' skills in critical thinking and analysis, pedagogical strategies, digital awareness, facilitation, and civic competences. This included identifying manipulation and disinformation, experimenting with gamification and participatory methods, understanding algorithms and online risks, leading reflective group activities, and connecting media literacy with democratic engagement.

Learning Outcomes

By the end of the training, participants were expected to:

- Define and explain core concepts of media literacy (e.g. disinformation, fact-checking).
- Apply the *Media Masters* game as a didactic tool across different subjects and age groups.
- Design classroom or extracurricular activities based on experiential and collaborative learning.
- Facilitate reflective and dialogical discussions with students.
- Evaluate the impact of the game and adapt it to their specific educational contexts.

Structure of Training

The Rome sessions followed a participatory and interactive structure. After a short introduction to the project and an interactive discussion on disinformation (15 minutes), participants explored how the game could be integrated into both formal and non-formal education through case studies (30 minutes). This was followed by an hands-on experience with the game itself (45 minutes) and an open dialogue and Q&A session (45 minutes), with a final session on reflection and evaluation (30 minutes). The sequence ensured a balance between theoretical framing, practical experimentation, and reflective dialogue.

Materials and Tools

The training combined both physical and digital resources, including the *Media Masters* game set (board, cards, rules, app), a PowerPoint presentation with instructions and QR codes, digital questionnaires for evaluation, and branded materials such as bags, pencils, and flyers.

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.

Evaluation and Reflection

Evaluation was carried out through QR-code-based questionnaires, group reflections at the end of the sessions, and observations by moderators. Results confirmed interest in the game, while also pointing to areas for improvement, particularly in accessibility, game mechanics, and adaptation to different age groups.

Application in Schools

Teachers identified several practical ways of using *Media Masters*: as a lesson starter in civic education, IT, or language classes; within workshops and interdisciplinary projects; during thematic days on media literacy and digital safety; and in extracurricular initiatives involving peer-to-peer learning. The game was recognised as flexible, adaptable both to younger students (through simplified rules) and to older ones (through advanced scenarios and role-play exercises such as creators versus detectors of fake news).

Cross-Curricular Connections

Media Masters supports transversal competences across different subjects. It strengthens language and communication through media text analysis and argumentation, enhances civic education by fostering democratic participation and responsibility, deepens digital literacy with attention to privacy, algorithms, and safety, and enriches history and social sciences by analysing the impact of misinformation across contexts. By fostering collaboration, reflection, and debate, the game contributes to the broader mission of education: preparing critical, responsible, and engaged citizens.

4. Feedbacks on the game:

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

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.

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.

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

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

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

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

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.

- 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

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.

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.

6. 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

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.