



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-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		
...			
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	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 24/06/2025	21
Foto dell'evento del 25/06/2025	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 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 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

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



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 extracurricolari 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



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 extracurricolari 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

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 farragিনosa 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 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 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. Integrazione di Media Masters nella didattica scolastica

Il gioco *Media Masters* può essere integrato efficacemente nelle attività didattiche rivolte a studenti della scuola secondaria, sia durante le lezioni curricolari sia nell'ambito di laboratori, percorsi interdisciplinari o iniziative extracurricolari. La sua struttura modulare e le regole flessibili permettono un adattamento trasversale a diverse età, discipline e livelli di competenza.

In Italiano, il gioco può fungere da stimolo per l'analisi di testi mediatici, articoli di giornale o video virali, sviluppando negli studenti la capacità di valutare l'attendibilità delle fonti, riconoscere contenuti manipolativi e riflettere criticamente sul linguaggio dei media. In Educazione Civica, rappresenta un valido supporto per affrontare tematiche legate alla libertà di stampa, alla responsabilità civica e all'impatto della disinformazione sulla partecipazione democratica.

Nelle discipline informatiche e tecnologiche, *Media Masters* offre l'opportunità di introdurre concetti come la sicurezza digitale, la tutela della privacy, il funzionamento degli algoritmi nella selezione delle informazioni e la diffusione della pubblicità politica



online. Anche in Storia e Geografia, il gioco può essere utilizzato per analizzare casi reali di fake news, evidenziando come la manipolazione dell'informazione influenzi la percezione della realtà nel tempo e nello spazio.

All'interno delle comunità scolastiche, il gioco può diventare il fulcro di workshop tematici sul comportamento digitale responsabile e sulla lotta alla disinformazione tra pari, favorendo il dialogo, la collaborazione e la responsabilità condivisa. Inoltre, si presta a essere utilizzato in eventi dedicati alla media literacy, weekend formativi o progetti europei come Erasmus+ ed eTwinning, dove l'apprendimento esperienziale e collaborativo rafforza la motivazione degli studenti.

Nella scuola secondaria di primo grado, *Media Masters* può essere introdotto con un approccio guidato che favorisca lo sviluppo del pensiero critico, della consapevolezza mediatica e delle competenze di verifica delle fonti. Le attività si collegano naturalmente a materie come Italiano, Storia ed Educazione Civica.

Nella scuola secondaria di secondo grado, il gioco può essere utilizzato nella sua versione più articolata, che include ruoli differenziati (creatori e scopritori di fake news), dinamiche di squadra e analisi di casi concreti. Questa modalità stimola il dibattito, la capacità argomentativa e l'analisi critica, rendendolo utile anche in ambiti come Filosofia, Diritto, Scienze Umane ed Economia.

Per studenti con bisogni educativi speciali (BES) o con disturbi specifici dell'apprendimento (DSA), si consiglia una progettazione inclusiva che preveda materiali semplificati, maggiore supporto visivo, cicli di gioco più brevi e l'uso di strumenti digitali accessibili, come sintesi vocale o interfacce intuitive. L'integrazione su piattaforme digitali come Kahoot o Padlet può inoltre potenziare l'efficacia del gioco anche in contesti di didattica a distanza o blended learning.

5. 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 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: 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.



Co-funded by
the European Union



media masters



Post ex-post: Questo post è stato pubblicato il 29 Giugno 2025 per riportare e comunicare la realizzazione dell'evento. Per questa ragione si è optato per realizzare su Instagram una gallery di immagini delle attività realizzate.

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.



Explora - il Museo dei Bambini di Roma ✓

Pubblicato da Luli Delacroix · 29 giugno ·

Il 24 e 25 giugno abbiamo vissuto due giornate intense e stimolanti con docenti, educatori e dirigenti scolastici grazie al progetto MEDMAS - Media Master: Enhancing Media Literacy. Al centro? L'educazione mediatica dei più giovani, vista da chi li accompagna ogni giorno a scuola.

Insieme a [La Redazione](#) e allo staff di Explora, docenti e formatori hanno sperimentato il gioco da tavolo MEDMAS, pensato per allenare il pensiero critico attraverso scenari realistici e attuali: social network, media, notizie vere o false.

Un'attività interattiva e multilingue, perfetta per portare in aula nuovi modi di fare educazione.

Scopri il progetto MEDMAS: <https://mdbr.it/progetti/medmas/>

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

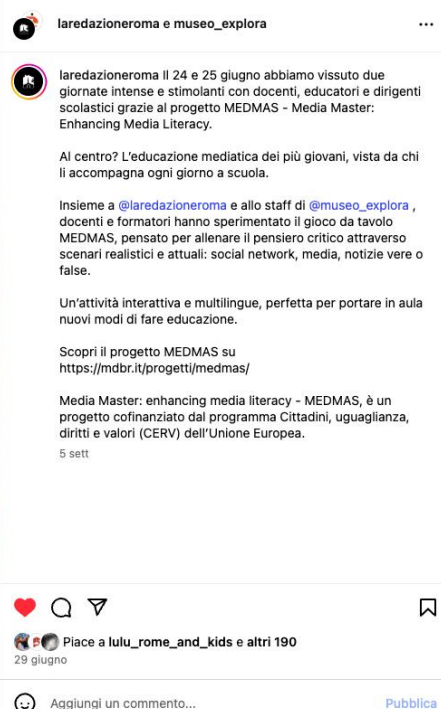
[Scomodo](#)



Post FB ex-post dell'iniziativa in cui si riportava e comunicava la realizzazione dell'evento.

Il post ha avuto 1522 visualizzazioni ed è visionabile al link

https://www.facebook.com/story.php?story_fbid=1209971847836481&id=100064710309170&mibextid=wwXlfr&rdid=7vdjYOibv65htFmh#



Post IG ex-post:

si è optato per realizzare su Instagram 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). I like totali sono stati 191.

https://www.instagram.com/p/DLfFB4kNEcB/?img_index=1

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.



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**, frutto del progetto MEDMAS.



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 project.



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

6. Foto dell'evento

Foto dell'evento del 24/06/2025



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 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.



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.