



Co-funded by
the European Union



media masters

WORK PACKAGE N° 21

CONFERENCES ON THE IMPACT OF FAKE NEWS ON THE EUROPEAN DEMOCRACIES - 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	WP21
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 21
Event name:	Nome del WP: <i>"Conferences on the impact of fake news on the European Democracies"</i> Titolo dell'evento: <i>A cosa crediamo? Fake news, IA e informazione</i>
Type:	Conference
In situ/online:	In sito
Location:	Italia, Roma
Date(s):	27 Gennaio 2026
Website(s) (if any):	Articolo on the partner website: ITALIANO: https://mdbr.it/news/a-cosa-crediamo-fake-news-ia-e-informazione/ INGLESE: https://mdbr.it/en/news/a-cosa-crediamo-fake-news-ia-e-informazione/
Participants	
Female:	47
Male:	50
Non-binary:	4
From country 1- Italy:	96
From country 2 Perù:	2
From country 3 - Tunisia:	1
From country 3 - Francese:	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.



From country 3 - Giorgiana:	1		
Total number of participants:	101	From total number of countries:	5
Description <i>Provide a short description of the event and its activities.</i>			
INDICE 1. Introduzione 4 2. Programma e svolgimento dell'evento..... 6 3. Esperienza e risultati di apprendimento 7 Scopo e contesto 7 Gruppo target..... 7 Competenze sviluppate..... 8 Risultati di apprendimento 8 Struttura dell'esperienza..... 8 Materiali e strumenti 9 Valutazione e riflessione 9 4. Feedbacks: 9 Valutazioni generali sull'esperienza di gioco: 9 Criticità legate all'esperienza utente e all'usabilità 10 Contenuti e formulazione delle domande 10 Dinamiche di gioco e coinvolgimento 10 Sintesi e indicazioni emergenti 11 5. Comunicazione e promozione dell'iniziativa 11 6. Foto dell'evento..... 18 Foto della conferenza del 27/01/2026.....18 1. Introduzione <p>Il progetto Media Masters, cofinanziato dall'Unione Europea nell'ambito del Programma CERV, ha l'obiettivo di rafforzare le competenze di alfabetizzazione mediatica e di pensiero critico tra giovani ed educatori a livello europeo. Il progetto risponde alle sfide poste dalla disinformazione, dalla manipolazione online e dai rischi dell'ecosistema digitale attraverso strumenti educativi innovativi, metodologie partecipative e il lavoro in rete tra partner internazionali. Le attività di Media Masters mirano a fornire a scuole e</p>			



comunità risorse concrete e facilmente applicabili nei contesti educativi formali e non formali.

All'interno di questo quadro, il **Museo dei Bambini SCS (Explora)**, in collaborazione con l'associazione giovanile **Scomodo ETS**, ha organizzato a Roma la **Conferenza sull'impatto delle fake news nelle democrazie europee**. La collaborazione con Scomodo ETS ha rappresentato un elemento chiave dell'iniziativa, poiché ha permesso di inserire il gioco Media Masters in un percorso più ampio di riflessione critica sul ruolo dell'informazione e del giornalismo nella partecipazione democratica dei giovani. In quanto associazione giovanile del terzo settore, Scomodo ETS promuove il giornalismo partecipativo come strumento di cittadinanza attiva e ha contribuito a rendere l'evento più accessibile e vicino al target di riferimento.

L'evento è stato progettato secondo un approccio non istituzionale e orientato alla partecipazione, con l'obiettivo di coinvolgere un pubblico ampio di giovani e studenti di giornalismo e di favorire un loro ruolo attivo all'interno delle attività proposte. In coerenza con questa impostazione, l'iniziativa è stata organizzata negli spazi di **Scomodo ETS** e programmata in orario tardo pomeridiano, una scelta che ha facilitato la partecipazione conciliando gli impegni scolastici e lavorativi del target di riferimento. Il contesto informale e accogliente ha sostenuto il dialogo, lo scambio di opinioni e la riflessione collettiva, contribuendo a creare un ambiente inclusivo e accessibile e favorendo dinamiche di interazione orizzontale tra relatori e partecipanti, in linea con le finalità educative del progetto *Media Masters*.

La conferenza è stata concepita come un'esperienza formativa integrata, che ha combinato momenti di approfondimento teorico, attività pratiche e sperimentazione diretta. I partecipanti hanno affrontato il tema delle fake news e il loro legame con l'intelligenza artificiale e le nuove tecnologie insieme allo speaker Filosofia Coatta. Successivamente hanno preso parte a un workshop condotto dalla giornalista Sara Paoella, incentrato sul riconoscimento della disinformazione e sull'analisi delle principali strategie utilizzate nel giornalismo e nei processi di produzione delle notizie. L'esperienza si è conclusa con una sessione di gioco di Media Masters in gruppo, seguita da un momento di confronto e raccolta dei feedback.

Il presente documento offre una descrizione dettagliata dell'evento, del programma realizzato e del percorso formativo proposto. Include inoltre un'analisi dei feedback raccolti e individua possibili strategie per l'integrazione futura di Media Masters nei contesti educativi.

2. Programma e svolgimento dell'evento

L'evento si è svolto a Roma presso gli spazi di **Scomodo ETS** ed è stato strutturato come una conferenza serale della durata complessiva di circa **tre ore**, pensata per alternare momenti informativi, formativi ed esperienziali. La scaletta dell'iniziativa è stata



progettata per favorire il coinvolgimento attivo dei partecipanti e stimolare una riflessione critica sui temi della disinformazione, delle fake news e del rapporto tra informazione, intelligenza artificiale e nuove tecnologie.

La conferenza si è aperta alle ore **18:00** con una **sessione introduttiva di circa 15 minuti**, a cura di **Explora**. In questa fase iniziale sono state gestite le attività di accoglienza dei partecipanti e la raccolta delle firme e delle liberatorie. Successivamente è stata presentata la conferenza, il progetto *Media Masters* e il suo inquadramento all'interno del Programma CERV, con un focus sugli obiettivi del progetto e sull'importanza dell'educazione ai media come strumento di partecipazione democratica e cittadinanza attiva.

A seguire, dalle **18:15 alle 19:15**, si è svolto un **panel di approfondimento sul tema delle fake news**, condotto dall'ospite **Filosofia Coatta**. L'intervento, supportato da materiali visivi e slide, ha affrontato il tema delle tecniche di manipolazione dell'informazione e il ruolo dei media digitali nel dibattito pubblico contemporaneo, con particolare attenzione all'impatto della disinformazione sulle democrazie europee e al crescente utilizzo dell'intelligenza artificiale nella produzione e diffusione dei contenuti informativi. Questo momento ha fornito ai partecipanti una cornice teorica e critica di riferimento, stimolando riflessioni che sono state riprese nelle fasi successive dell'evento.

Dalle **19:15 alle 19:45** si è tenuto un **workshop pratico** condotto dalla giornalista **Sara Paoletta**, anch'esso supportato da slide di approfondimento. Il workshop è stato dedicato all'analisi delle principali strategie di manipolazione delle notizie e agli strumenti utili per riconoscere le fake news all'interno dell'ecosistema informativo digitale. Attraverso esempi concreti e casi pratici, la sessione ha favorito lo sviluppo di competenze di analisi critica delle fonti e dei contenuti informativi, rafforzando la consapevolezza dei partecipanti rispetto ai meccanismi della disinformazione.

Al termine del workshop è stata prevista una **breve pausa tecnica**, funzionale all'allestimento delle postazioni di gioco e al passaggio alla fase esperienziale dell'evento.

La parte conclusiva della conferenza, dalle **20:00 circa alle 21:00**, è stata dedicata a una **sessione di gioco di Media Masters**, seguita da un momento di discussione collettiva. I partecipanti, suddivisi in gruppi, hanno avuto l'opportunità di sperimentare direttamente il gioco, applicando in modo pratico le conoscenze acquisite durante il panel e il workshop. La sessione di gioco è stata accompagnata da un confronto aperto, durante il quale sono emerse riflessioni, impressioni e feedback sia sull'esperienza ludica sia, più in generale, sul tema delle fake news e della disinformazione.

L'evento si è concluso con un **momento informale di socialità**, attraverso un aperitivo finale, che ha favorito ulteriormente lo scambio tra partecipanti, relatori e organizzatori e ha rafforzato il clima di dialogo e partecipazione che ha caratterizzato l'intera conferenza..

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

3. Esperienza e risultati di apprendimento

Scopo e contesto

Nel contesto informativo contemporaneo, caratterizzato da una crescente circolazione di contenuti digitali e da un uso sempre più diffuso di tecnologie basate sull'intelligenza artificiale, la capacità di interpretare criticamente le informazioni rappresenta una competenza chiave per la partecipazione democratica. Fake news, manipolazione mediatica e disinformazione incidono in modo diretto sulla formazione dell'opinione pubblica, rendendo necessario promuovere occasioni di confronto e apprendimento accessibili anche al di fuori dei contesti educativi formali.

La Conferenza di Roma è stata progettata come un'esperienza informativa, formativa ed esperienziale, rivolta a un pubblico giovane e generalista. Attraverso interventi di approfondimento, un workshop pratico e la sperimentazione del gioco educativo *Media Masters*, l'evento ha offerto ai partecipanti strumenti per comprendere i meccanismi della disinformazione e per riflettere in modo critico sul rapporto tra informazione, nuove tecnologie e democrazia.

Gruppo target

L'evento ha coinvolto prevalentemente giovani, studenti universitari e studenti di giornalismo, insieme a partecipanti interessati ai temi dell'informazione, dei media digitali e della cittadinanza attiva. Il pubblico si è caratterizzato per un'elevata eterogeneità in termini di background formativo e livelli di conoscenza pregressa,

elemento che ha arricchito il confronto e favorito una pluralità di punti di vista durante le diverse fasi dell'evento.

Competenze sviluppate

La conferenza ha contribuito allo sviluppo di competenze trasversali legate alla media literacy e al pensiero critico, con particolare riferimento alla capacità di riconoscere contenuti manipolativi, comprendere le logiche di produzione e diffusione delle notizie e interrogarsi sul ruolo dell'intelligenza artificiale nell'ecosistema informativo. L'esperienza di gioco ha inoltre stimolato competenze di analisi, confronto tra pari e riflessione collettiva, favorendo un apprendimento informale e partecipativo.

Risultati di apprendimento

Al termine dell'evento, i partecipanti hanno avuto l'opportunità di:

- comprendere i concetti chiave legati alle fake news, alla disinformazione e alle tecniche di manipolazione dell'informazione;
- acquisire maggiore consapevolezza rispetto ai rischi e alle opportunità connessi all'uso delle tecnologie digitali e dell'intelligenza artificiale nell'informazione;
- sperimentare *Media Masters* come strumento educativo e di sensibilizzazione, riflettendo sulle sue potenzialità e sui suoi limiti;
- sviluppare un atteggiamento più critico nei confronti delle fonti e dei contenuti informativi;
- contribuire attivamente alla discussione, condividendo osservazioni e feedback utili al miglioramento del gioco e delle attività educative del progetto.

Struttura dell'esperienza

L'esperienza di apprendimento ha seguito una struttura progressiva, pensata per accompagnare i partecipanti dalla comprensione teorica alla sperimentazione pratica. Dopo una fase introduttiva dedicata alla presentazione del progetto e al contesto tematico, l'intervento di approfondimento ha fornito una cornice critica sul fenomeno delle fake news e della manipolazione dell'informazione. Il workshop successivo ha permesso di tradurre i concetti teorici in strumenti operativi, mentre la sessione di gioco di *Media Masters* ha offerto un'esperienza diretta e partecipata, rafforzata da un momento di discussione e confronto collettivo.

Materiali e strumenti

Durante la conferenza sono stati utilizzati diversi materiali di supporto, tra cui presentazioni in formato digitale realizzate dagli speaker, il set di gioco *Media Masters* e



l'applicazione collegata al gioco. I materiali visivi hanno supportato la comprensione dei contenuti e facilitato l'interazione durante le diverse fasi dell'evento, mentre la componente ludica ha contribuito a rendere l'esperienza accessibile e coinvolgente per un pubblico eterogeneo.

Valutazione e riflessione

La valutazione dell'esperienza si è basata sull'osservazione delle dinamiche di partecipazione, sul confronto diretto con i partecipanti durante le sessioni di discussione e sulla raccolta di feedback qualitativi. Le riflessioni emerse hanno evidenziato un buon livello di coinvolgimento e interesse per le tematiche trattate, confermando la rilevanza di approcci educativi basati sul gioco e sull'apprendimento esperienziale. Allo stesso tempo, i feedback hanno messo in luce aree di miglioramento legate all'usabilità del gioco e alla chiarezza dei contenuti, offrendo indicazioni utili per lo sviluppo futuro di *Media Masters*.

4. Feedbacks:

I feedback raccolti nel corso della conferenza si sono concentrati principalmente sull'esperienza di gioco di Media Masters, con particolare attenzione agli aspetti di usabilità, chiarezza dei contenuti e dinamiche di interazione. Nonostante il tempo limitato dedicato alla sperimentazione rispetto a una sessione di testing strutturata, i contributi emersi sono risultati significativi e utili per individuare criticità ricorrenti e possibili direzioni di miglioramento del gioco.

Per facilitare l'analisi e la successiva elaborazione, le osservazioni sono state organizzate in aree tematiche, mettendo in evidenza percezioni generali, criticità legate all'esperienza utente, osservazioni sui contenuti e suggerimenti migliorativi emersi in modo spontaneo durante la discussione collettiva.

Valutazioni generali sull'esperienza di gioco:

Nel complesso, il gioco è stato percepito come semplice e immediato nella sua idea di base, con un potenziale educativo riconosciuto dai partecipanti. Tuttavia, alcuni feedback hanno evidenziato una sensazione di eccessiva semplicità o banalità dell'esperienza, soprattutto per un pubblico adulto o già abituato a contenuti digitali interattivi. È emersa l'esigenza di rendere il gioco più sfidante e narrativamente coinvolgente, introducendo obiettivi più chiari o una progressione che stimoli maggiormente la motivazione dei giocatori.

Criticità legate all'esperienza utente e all'usabilità

Una delle criticità più ricorrenti riguarda l'esperienza utente complessiva, descritta come poco fluida. In particolare, l'obbligo di inquadrare il QR code a ogni passaggio è stato



percepito come un elemento frustrante e poco funzionale, soprattutto in un contesto di gioco di gruppo. Alcuni partecipanti hanno suggerito soluzioni alternative, come l'utilizzo di tecnologie più immediate, ad esempio sistemi NFC, per semplificare l'accesso alle domande e rendere l'esperienza più continua. È stata inoltre segnalata la necessità di migliorare l'attivazione e la leggibilità del QR code, che in alcuni casi rallenta il ritmo del gioco e interrompe il coinvolgimento dei partecipanti.

Contenuti e formulazione delle domande

Diversi feedback hanno riguardato la formulazione delle domande e delle risposte, giudicata in alcuni casi poco chiara o difficile da comprendere a una prima lettura. È emersa la necessità di semplificare il wording, riducendo la complessità linguistica e rendendo le domande più immediate, soprattutto per favorire una fruizione rapida e intuitiva durante il gioco.

Alcuni partecipanti hanno suggerito di distinguere in modo più netto le domande di carattere politico da quelle strettamente fattuali, al fine di rendere più chiaro il livello di interpretazione richiesto e di evitare ambiguità. È stata inoltre avanzata la proposta di migliorare o rielaborare le domande attraverso l'uso dell'intelligenza artificiale, mantenendo però un controllo editoriale umano per garantire coerenza, accuratezza e qualità dei contenuti.

È emersa anche l'idea di integrare una funzione di ascolto delle domande, attraverso tracce audio pre registrate, come strumento di supporto alla comprensione e all'accessibilità, oltre che come possibile elemento di varietà nell'esperienza di gioco.

Dinamiche di gioco e coinvolgimento

Per quanto riguarda le dinamiche di gioco, alcuni partecipanti hanno evidenziato una struttura percepita come poco stimolante nel lungo periodo. È stata suggerita la possibilità di rivedere la logica dell'obiettivo, ad esempio introducendo una dinamica inversa in cui il fallimento rapido diventi parte della sfida, oppure inserendo personaggi, ruoli o scenari da raggiungere, in modo da rendere il percorso di gioco più narrativo e orientato al raggiungimento di traguardi.

Altri suggerimenti hanno riguardato l'introduzione di sistemi di progressione o riconoscimento, come livelli o "titoli" simbolici, che possano rafforzare il senso di avanzamento e gratificazione dei giocatori senza snaturare la semplicità del format.

Sintesi e indicazioni emergenti

Nel complesso, i feedback raccolti durante la conferenza hanno confermato il potenziale educativo di Media Masters, evidenziando al contempo la necessità di intervenire su alcuni aspetti chiave legati all'usabilità, alla chiarezza dei contenuti e al livello di coinvolgimento dell'esperienza di gioco. Le osservazioni emerse rappresentano una base utile per orientare future revisioni del gioco, sia in termini di miglioramento tecnico sia di

evoluzione delle dinamiche e dei contenuti, in coerenza con gli obiettivi del progetto e con le esigenze dei diversi target di riferimento.

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 dei target group è passata attraverso canali social di entrambe le organizzazioni (Museo dei Bambini SCS e Scomodo ETS) e dalla piattaforma EventBrite su cui l'evento è stato promosso. Questa comunicazione è avvenuta in maniera congiunta ed è stata sia ex-ante ed ex-post dell' evento ed è avvenuta sui canali social e sito internet delle organizzazioni.

EventBrite: Per disseminare in maniera efficace l'evento, Museo dei Bambini SCS ha creato dal suo account Eventbrite un evento di promozione dell'evento il cui link è stato inserito in tutte le attività di comunicazione e disseminazione ex-ante dell'evento.

La pagine EventBrite ha raggiunto 421 visualizzazioni e le registrazioni sono state 148 e l'articolo è visionabile al seguente link: <https://www.eventbrite.it/e/a-cosa-crediamo-fake-news-ia-e-informazione-tickets-1980536177020?aff=oddtcreator>

The screenshot shows the EventBrite interface for an event titled "A cosa crediamo? Fake news, IA e informazione". The event is scheduled for January 27, 2026, at 18:00. The poster features a magnifying glass over the text "A COSA CREDIAMO?" and "FAKE NEWS, IA E INFORMAZIONE". The event is organized by "Explora il Museo dei Bambini di Roma" and "La Redazione di Scomodo - Roma". The event has ended, with 148 tickets sold out of 150. The ticket price is 0,00 €. The event is categorized as "Evento terminato".

Evento	Venduti	Lordo
A cosa crediamo? Fake news, IA e informazione 27 gennaio 2026 alle 18:00 CET La Redazione di Scomodo - Roma ● Evento terminato	148 / 150	0,00 €

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.



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.

- **Post FB ex-ante** in cui si promuoveva l'iniziativa ed il progetto. Il post ha avuto 957 visualizzazioni ed è visionabile al link:
https://www.facebook.com/photo?fbid=1383814687118862&set=a.589565606543778&locale=it_IT

Explora - il Museo dei Bambini di Roma •
20 January at 15:32 •

🔍 A cosa crediamo davvero quando leggiamo una notizia?
Martedì 27 gennaio ti aspettiamo presso **La Redazione** per l'incontro
A cosa crediamo? Fake news, IA e informazione, realizzato da Explora in
collaborazione con **Scomodo**.
🎤 Una serata speciale dedicata a media education, pensiero critico e
consapevolezza digitale.
📅 Prenotazioni su <https://www.eventbrite.it/.../a-cosa-crediamo-fake-news...>
📌 Media Master: enhancing media literacy - MEDMAS, è un progetto
cofinanziato dal programma Cittadini, uguaglianza, diritti e valori (CERV)
dell'Unione Europea.



- **Post FB ex-post:** Il post sarà un carosello di immagini per raccontare e
rendicontare la conferenza che sarà pubblicato il 29 Gennaio 2026. Il post è
visionabile ha raggiunto 1221 visualizzazioni ed è visionabile al seguente link:
<https://www.facebook.com/share/p/18Mi4THCtQ/?mibextid=wwXlfr>



Explora - il Museo dei Bambini di Roma

3h · 🌐

🔍 Lo scorso 27 gennaio abbiamo vissuto una serata stimolante presso [La Redazione](#) con la conferenza **A cosa crediamo? Fake news, IA e informazione.**

💡 Un incontro partecipato, fatto di domande, confronto e tanta voglia di capire meglio come funziona l'informazione che ci circonda ogni giorno.

👉 L'incontro A cosa crediamo? è stato possibile grazie alla collaborazione con [Scomodo](#) e al progetto europeo Medmas, che continua a promuovere educazione ai media, dialogo e cittadinanza attiva.

Grazie a tutte e tutti per aver condiviso idee, domande e riflessioni con noi!

👉 Scopri di più sul 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.

📷 Foto: Explora (n° 1 e 2), Lorenzo De Filippo (n° 3 e 4)



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

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

- **Post ex-ante:** Questo post è stato pubblicato il 20 Gennaio 2026 per promuovere la Conferenza del 27 Gennaio presso la redazione di Scomodo. Ha avuto 1290 visualizzazioni ed è visionabile al Link:

https://www.instagram.com/museo_explora/p/DTvIjtXkd4y/?hl=it



- **Post ex-post:** Questo post è stato pubblicato il 29 Gennaio 2026 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. Il post ha avuto 1431 visualizzazioni ed è visionabile a questo link:

https://www.instagram.com/p/DUF7jyRDsA9/?img_index=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.



Explora - il Museo dei Bambini di Roma

3h · 🌐

🔍 Lo scorso 27 gennaio abbiamo vissuto una serata stimolante presso **La Redazione** con la conferenza **A cosa crediamo? Fake news, IA e informazione**.

💡 Un incontro partecipato, fatto di domande, confronto e tanta voglia di capire meglio come funziona l'informazione che ci circonda ogni giorno.

👉 L'incontro A cosa crediamo? è stato possibile grazie alla collaborazione con **Scomodo** e al progetto europeo Medmas, che continua a promuovere educazione ai media, dialogo e cittadinanza attiva.

Grazie a tutte e tutti per aver condiviso idee, domande e riflessioni con noi!

👉 Scopri di più sul 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.

📷 Foto: Explora (n° 1 e 2), Lorenzo De Filippo (n° 3 e 4)



Link post Fb di Rome Future Week:

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.

Inoltre l'evento è stato diffuso anche tramite i canali della **Rome Future Week** che gestisce una piattaforma di informazione sugli eventi della capitale legati ai temi dell'innovazione, sostenibilità ed inclusione

https://www.facebook.com/photo?fbid=877613991905452&set=pcb.877614045238780&locale=it_IT

Link post Instagram di Rome Future Week:

<https://www.instagram.com/romefutureweek/p/DT2Zug9DCj7/>

Link post LinkedIn di Rome Future Week: https://www.linkedin.com/posts/rome-future-week_carosello-eventi-a-roma-activity-7420088599649566722-JpFt?utm_source=share&utm_medium=member_desktop&rcm=ACoAAAey6jkBePnFIbR4K-o_r3hDBXs2cSib534

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 della conferenza. 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.



INFO • GIOCA NEL MUSEO • SCUOLE • CHI SIAMO • SOSTIENICI • BIGLIETTI
ITALIANO ENGLISH

A cosa crediamo? Fake news, IA e informazione

Gennaio 17, 2026

Percorso Privato - HCE
<https://hce.international/private/>



Fake news e manipolazione mediatica: una serata dedicata all'educazione critica presso la redazione di Scomodo

Link ITA: <https://mdbr.it/news/a-cosa-crediamo-fake-news-ia-e-informazione/>



What do we believe? Fake news, AI and information

January 17, 2026



Fake news and media manipulation: an evening dedicated to critical education at the Scomodo editorial headquarters

The event

On Tuesday, 27 January, Explora, Rome's Children's Museum, in collaboration with Scomodo, will host a conference entitled **What do we believe? Fake news, AI and information**.

This event will be held at the **Scomodo editorial office** and will focus on media literacy and critical thinking, with a specific focus on fake news.

Link ENG: <https://mdbr.it/en/news/a-cosa-crediamo-fake-news-ia-e-informazione/>

6. Foto dell'evento

Foto della conferenza del 27/01/2026



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.