

APPLICAZIONE PRATICA DI MEGA

**MEGA mira a contrastare l'eurofobia
attraverso una strategia che combina
ludicizzazione online e attività interattive
con gruppi di giovani**

2019-3-DE04-KA205-018681



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

BUPNET

dieBerater
Unternehmen Mensch

 **cesie**
the world is only one creature



 **Center for Social
Innovation**





La brochure di MEGA è distribuita sotto la licenza Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>) e può essere scaricata gratuitamente dal sito Internet di MEGA (<https://mega.bupnet.eu>)

INDICE

Indice	4
01 Euromiti e distorsioni	5
02 Riconoscere le notizie false e la disinformazione	8
03 L'approccio ludico di MEGA	10
04 Inclusione del tema nell'apprendimento informale con i giovani	13
05 Raccomandazioni	20
06 Appendice	23

INTRODUZIONE

Attualmente l'Europa sta assistendo molteplici dimostrazioni di eurofobia e di populismo di destra. Inoltre, l'aumento delle sfide a livello mondiale determina la formazione di un crescente numero di falsi miti e notizie false. Alcuni esempi di tali sfide sono rappresentati dalla pandemia di Covid-19, dalla Brexit e dalla crisi dei rifugiati, solo per citarne alcuni. I social media e i media in generale ricoprono un ruolo fondamentale nella diffusione di idee fuorvianti sull'Unione europea (UE) e certe volte sembra essere impossibile separare i fatti dalla finzione, specie per chi non conosce i concetti di eurofobia e di euromito. Se da un lato è vero che gli euromiti possono formarsi involontariamente a causa di interpretazioni errate di informazioni poco chiare o fraintese relative a complicate politiche europee, dall'altro è altrettanto vero che la loro circolazione è spesso intenzionale a opera di euroscettici ed eurofobici che vedono nell'UE la fonte di tutte le difficoltà caratterizzanti la nostra epoca, come la pandemia di Covid-19, la Brexit, la complessa burocrazia, ecc.

Il progetto MEGA (Make Europe Great Again) è un progetto della durata di due anni finanziato dal Programma Erasmus+. MEGA ambisce a sviluppare tra i giovani la capacità di pensare in modo critico per smascherare i falsi miti e le distorsioni eurofobiche che creano sempre più divisioni e minacciano la coesione sociale e l'identità europea. A tal fine, il partenariato di MEGA, attraverso una ricerca dettagliata condotta su siti Internet attendibili, ha creato una raccolta di 145 miti antieuropei, la quale comprende anche le spiegazioni inerenti ai fatti, unitamente ai link dove potere trovare informazioni corrette e affidabili. Inoltre, tale raccolta presenta 60 storie di successo e alcuni punti deboli dell'UE. I partner hanno anche sviluppato e condotto un corso di formazione per formatrici e formatori volto ad affrontare in maniera informale e giocosa sentimenti antieuropei all'interno di centri giovanili e di altri luoghi di aggregazione per i giovani. Il corso è stato rivolto alle operatrici e agli operatori giovanili, alle formatrici e ai formatori, alle facilitatrici e ai facilitatori, nonché ad altri soggetti interessati che offrono servizi e opportunità formative dedicate ai giovani. La brochure di MEGA si aggiunge e integra la raccolta e il materiale di formazione prodotti nell'ambito del progetto MEGA. Introduce il tema dei miti e delle distorsioni dell'UE e il loro impatto sulla nostra società, descrivendo come MEGA affronti l'argomento mediante l'adozione di un approccio ludico. Inoltre, sintetizza l'esperienza acquisita dai partner di MEGA nel corso dell'attuazione di questo approccio ed evidenzia i risultati e le raccomandazioni basati sul feedback fornito dai giovani, dalle operatrici e dagli operatori giovanili coinvolti nella fase di attuazione.

Ci auguriamo che questa brochure possa suscitare interesse nei confronti del tema trattato e possa ispirare le operatrici e gli operatori giovanili, come pure le formatrici e i formatori, a includere i temi connessi all'UE nella propria pratica non formale a contatto con i giovani, sia online che in presenza, al fine di poter smascherare le distorsioni antieuropee e fornire ai giovani gli strumenti necessari per divenire ambasciatrici e ambasciatori dell'idea di Europa.

01 EUROMITI E DISTORSIONI



Un numero crescente di persone utilizza Internet per rimanere informata e condividere milioni di post, articoli e video su piattaforme come Facebook, Twitter e YouTube. Il rapido aumento dell'utilizzo dei social media ha portato a una maggiore condivisione delle informazioni tra gli utenti, rendendo la proliferazione di false notizie e la disinformazione una componente significativa delle nostre abitudini digitali quotidiane.

Le notizie false costituiscono delle informazioni inesatte e deliberatamente create per manipolare l'opinione pubblica. Questo tipo di notizie mira a influenzare le opinioni delle persone o i programmi politici oppure intende instaurare un clima di confusione nella società. La disinformazione è un'informazione falsa o fuorviante, creata, presentata e diffusa per fini economici o per ingannare intenzionalmente il pubblico. La misinformazione è una diffusione di informazioni false senza la specifica intenzione di fuorviare altre persone, le quali vengono di solito condivise perché l'utente che le diffonde ritiene erroneamente che siano vere.

Sebbene si conoscano diversi strumenti per ostacolare la diffusione di notizie false, purtroppo il numero delle campagne di disinformazione che si occupano della divulgazione di notizie non vere è in aumento in Europa. Inoltre, la propagazione di notizie false e di miti antieuropei, unitamente alla disinformazione e alla misinformazione, può comportare diverse conseguenze, come l'indebolimento delle democrazie europee, la polarizzazione dei dibattiti e maggiori rischi in termini di salute, sicurezza e ambiente per le cittadine e i cittadini dell'Unione europea (UE).

Cos'è un mito antieuropeo?

Il termine "mito antieuropeo" o euromito è solitamente utilizzato in riferimento a storie inventate o a fatti distorti riguardanti l'UE e le attività delle sue istituzioni. L'UE è accusata di proporre una legislazione e una burocrazia inefficace e macchinosa, oltre ad essere ritenuta responsabile di tutte le sfide e le difficoltà legate alle tendenze presenti a livello globale. Ad esempio, può capitare di leggere che l'UE ha vietato la vendita del kebab o intende boicottare i prodotti nazionali, oppure possiamo trovarci a chiedere a noi stesse/i se realmente esiste una tassa sull'aria condizionata.

Quali sono gli effetti dei miti dell'UE sulle persone e sulle nostre società in generale?

La disinformazione sui social media è uno strumento ampiamente utilizzato per influenzare il prossimo: la propaganda attraverso i computer è stata descritta come una parte pervasiva e onnipresente della vita quotidiana moderna. Gli effetti della condivisione di notizie false sull'UE ed euromiti comprendono le interferenze nella sfera politica, una maggiore polarizzazione nei dibattiti, la riduzione della fiducia nei confronti dell'UE e l'indebolimento generale della società civile. Tuttavia, tali effetti non sono limitati ai soli processi online, riversandosi regolarmente anche in altre aree della nostra vita. In passato è stato possibile osservare come la disinformazione sull'UE abbia potuto portare a un cambiamento di atteggiamento nei suoi confronti. Non mancano esempi reali di comportamenti direttamente attribuiti alla disinformazione. Ne consegue che un'informazione precisa è necessaria per potere pensare in modo libero e critico e affermare i diritti associati alla piena cittadinanza democratica.

L'emergere dell'era digitale ha comportato conseguenze indesiderate sul piano dei diritti civili e dei discorsi di incitamento all'odio. Come riconosciuto dal Segretario Generale delle Nazioni Unite Antonio Guterres, i social media, così come i discorsi pubblici, sono spesso armati di retorica incendiaria che attacca e stigmatizza le minoranze [...] e qualsiasi cosiddetto individuo ritenuto "altro".

Perché dovremmo parlare dei miti sull'UE e verificare i fatti reali?

Poiché l'UE si trova costantemente di fronte a diverse manifestazioni di eurofobia, smascherare gli euromiti diventa sempre più importante per mantenere l'UE unita. La comunicazione che ha luogo online e sui social media svolge un ruolo significativo nella mobilitazione euroscettica di oggi. In un simile contesto, controllare i fatti non solo aiuta a smascherare i miti sull'UE, ma anche a comprendere meglio i processi dell'UE stessa.

Qual è la risposta di MEGA a questa problematica?

Il partenariato di MEGA ha inizialmente raccolto attraverso i social media i miti eurofobici più diffusi in ogni paese partner (e non solo) per ottenere una panoramica accurata della situazione. Sulla base di questi miti, i partner hanno prodotto una raccolta di 145 euromiti. Ciascuno dei miti viene brevemente presentato e successivamente smascherato, facendo sempre riferimento a fonti attendibili che riportano i fatti reali relativi al mito. Tuttavia, i partner di MEGA non hanno voluto limitarsi a una raccolta di soli miti, scegliendo di includere anche la narrazione di alcune storie di successo che hanno permesso di mettere in luce alcuni aspetti positivi dell'UE. Ciononostante, anche in questo caso è stato adottato un approccio critico e sono state evidenziate anche le relative carenze.

I miti sono stati raggruppati in base all'argomento che affrontano, come ad esempio la legislazione, la politica, la religione, la cultura, la migrazione, le finanze, il funzionamento dell'UE, l'assistenza sanitaria, la democrazia e la Brexit. Le storie di successo dell'UE presentate sono divise in base ai risultati generali ottenuti e ai racconti specifici di ciascun Paese.

La raccolta è disponibile in inglese e nelle altre lingue del partenariato e può essere scaricata gratuitamente tramite il sito Internet del progetto MEGA: <https://mega.bupnet.eu/downloads/>

Sulla base di tale raccolta, i partner hanno sviluppato dei giochi educativi, prevalentemente dei quiz intesi come mezzo per facilitare l'apprendimento, relativi alle rappresentazioni deliberatamente distorte dell'Unione europea e ai reali successi e limiti delle istituzioni europee, allo scopo di potere essere inclusi nelle attività di apprendimento informale offerte ai giovani.

La raccolta può anche ispirare lo sviluppo di propri materiali di apprendimento, quiz o giochi e può essere ulteriormente estesa, dal momento che nuovi miti emergono costantemente, sommandosi a quelli che sono stati già individuati e inseriti nella raccolta.



02 RICONOSCERE LE NOTIZIE FALSE E LA DISINFORMAZIONE



I media hanno un significativo impatto sulla percezione delle realtà sociali. In particolare, i social media, in qualità di piattaforme in cui potere esprimere diverse opinioni personali, sono diventati una fonte di interpretazione delle informazioni. Quando il mondo si trova ad affrontare nuove sfide, varie spiegazioni e interpretazioni degli eventi emergono e si diffondono proprio attraverso queste piattaforme. La pandemia di Covid-19, ad esempio, è stata affiancata dalla diffusione di misinformazione e di teorie cospirazioniste sull'origine, il trattamento e la diagnosi della malattia, nonché sul coinvolgimento politico e sulle azioni intraprese dall'UE e dai governi.

Secondo il rapporto "Securing Democracy in the Digital Age", la diffusione virtuale di notizie false può influenzare l'esito delle elezioni democratiche. Il caso più eclatante è stato quello delle elezioni presidenziale americane del 2016: negli ultimi mesi della campagna presidenziale americana le più popolari notizie false sulle elezioni hanno registrato più interazioni su Facebook rispetto a quelle di grandi testate come il New York Times e il Washington Post.

Come si può stabilire se una informazione o una storia è realmente attendibile?

Le notizie false possono assumere varie forme: alcune notizie false si presentano solo in forma scritta, altre consistono in un testo a cui viene affiancata una immagine (solitamente quella più significativa poiché l'immagine in sé costituisce la prova che l'informazione data è vera). Inoltre, le notizie false prosperano anche grazie al fenomeno del "clickbating" (contenuti acchiappaclick), dove il testo che riporta la notizia falsa è accompagnato da un link a una pagina web e l'autrice o l'autore che ha condiviso la notizia ha dei ritorni in termini di pubblicità. Le notizie false possono circolare su una qualsiasi questione: l'aspetto fondamentale consiste nel provocare una certa preoccupazione a livello sociale.

L'efficacia delle notizie false non dipende dalla loro capacità di convincere gli altri ma dal grado di confusione che suscitano, il quale deve essere sufficiente a indebolire la fiducia verso le fonti ufficiali di informazione.

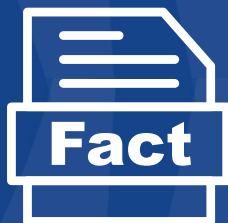
Suggeriamo di seguire 7 passi per potere essere certi dell'attendibilità delle notizie che si leggono o ascoltano:

1. Controllare la fonte: chi ha pubblicato la storia? Quali sono i suoi scopi?
2. Non lasciarsi ingannare dai titoli: quando si leggono titoli esagerati e altisonanti oppure ingannevoli è probabile che si tratti di notizie false.
3. Verificare l'autrice/tore: chi è? È affidabile? È una persona reale?
4. Verifica le fonti a supporto. Se è presente un link di supporto all'articolo che si sta leggendo, è importante assicurarsi che questo sia un link reale che rimanda a un sito Internet reale.
5. Controllare le date: la storia è attuale o è stata ripubblicata?
6. Controllare le immagini: quali risultati otteniamo cercando l'immagine su Google?
7. Accertati che non si tratti di uno scherzo (satira)! Metti in discussione i tuoi preconconcetti!



RIGUARDO ALL'AUTRICE O ALL'AUTORE:

Chi ha scritto la storia? È indicato il nome dell'autrice o dell'autore o è anonimo? Lei o lui è specializzata/o nel campo di cui tratta l'articolo? È importante controllare le informazioni relative all'autrice o all'autore, anche su LinkedIn oppure effettuando una ricerca su Google.



VERIFICARE I FATTI

Tutte le informazioni corrispondono ai fatti? Bisogna controllare le fonti della storia, se queste non sono disponibili, è necessario cercare di trovare il maggior numero di informazioni possibili per decidere il grado di attendibilità. È importante assicurarsi che almeno due fonti provino l'autenticità della storia. Si consiglia anche di prestare attenzione ai titoli provocatori che fanno un eccessivo uso di lettere maiuscole o di un linguaggio emotivo.



RIGUARDO ALLE IMMAGINI

Nella storia sono inseriti anche dei video o delle foto? È possibile controllarle effettuando una ricerca inversa delle immagini.

I partner del progetto MEGA hanno raccolto una notevole quantità di strumenti e siti Internet per verificare i fatti, i quali possono essere consultati accedendo alla piattaforma di apprendimento <https://mega.dieberater.com/>

03 L'APPROCCIO LUDICO DI MEGA

L'approccio ludico adottato nell'ambito del progetto MEGA si basa sui seguenti punti:

LUDICIZZAZIONE
NEL CAMPO
DELL'APPRENDI-
MENTO

APPRENDIMENTO
ATTRAVERSO I
QUIZ

APPRENDIMENTO
TRA PARI

Sebbene ciascuno di questi metodi sia estremamente efficace di per sé, il progetto MEGA li ha combinati tra loro al fine di creare un approccio ludico basato sull'apprendimento attraverso i quiz volto a sfatare gli euromiti e a promuovere lo sviluppo del pensiero critico, fornendo ai giovani nuovi stimoli e sfide in un contesto di apprendimento tra pari. Segue la descrizione di ciascuno di questi metodi di apprendimento:

Ludicizzazione nel campo dell'apprendimento

La ludicizzazione nel campo dell'apprendimento fa riferimento all'introduzione di elementi propri del gioco nelle attività educative nei settori più diversi (non ludici). Tale concetto si riferisce all'apprendimento derivante dall'impiego di giochi o videogiochi, i quali inizialmente possono sembrare solo degli strumenti per svolgere delle attività ludiche, tuttavia il loro impiego è finalizzato al conseguimento di obiettivi formativi. La ludicizzazione è un metodo eccezionale per stimolare la curiosità e la partecipazione. MEGA da un lato esplora l'utilizzo di giochi più tradizionali come le "Black stories" e le "Escape room" applicandoli al tema degli euromiti e delle notizie false, dall'altro ricorre all'impiego dei quiz online per facilitare l'apprendimento dei giovani. Ognuno di questi giochi ha in comune una importante caratteristica: incoraggia a ripensare alle informazioni apprese in precedenza e a riutilizzarle. Il principio fondamentale alla base della ludicizzazione è molto semplice: se ci si diverte si ottengono risultati migliori.

Alcune strategie per ludicizzare l'apprendimento:

1. Modificare il sistema di valutazione introducendo punteggi e premi
2. Introdurre livelli per osservare il progresso
3. Offrire dei feedback immediati
4. Includere una sfida costruttiva

I quiz online si trovano sulla piattaforma ludicizzata di MEGA a cui è possibile giocare accedendo alla piattaforma. La piattaforma si basa sul LMS (Learning Management System) di Moodle. L'accesso può essere effettuato attraverso questo link: <https://mega.dieberater.com>.

Sulla piattaforma è possibile creare dei quiz. I giovani possono creare i loro quiz per i propri coetanei in relazione al tema delle notizie false. Successivamente, possono condividerli e valutarli a vicenda. Lo scopo è quello di sensibilizzare i giovani e permettere loro di riconoscere con maggiore facilità i messaggi che veicolano notizie false sull'UE e le sue istituzioni.

Una guida passo per passo supporta la creazione dei quiz e le attività che svolgono i giovani sulla piattaforma. È possibile registrarsi facilmente e visualizzare tutte le informazioni, inclusi i moduli di apprendimento, l'area gioco, gli strumenti e i siti di verifica dei fatti e la guida all'uso della piattaforma per giocatrici e giocatori. Le e i futuri utenti che desiderano utilizzare i quiz per l'apprendimento tra pari con un gruppo specifico, possono rivolgersi al rispettivo partner del progetto MEGA. Successivamente queste/i utenti riceveranno una parola chiave per iscrivere le e i propri partecipanti e raggrupparli nello stesso gruppo di gioco.

Apprendimento attraverso i quiz

L'apprendimento attraverso i quiz rappresenta una forma di apprendimento generalmente inclusa nell'apprendimento basato sull'indagine, ovvero una tipologia di apprendimento definita come:

“Un approccio all'apprendimento che esalta il ruolo della o dello studente. Le e gli insegnanti invece di comunicare alle e agli studenti cosa devono conoscere, invitano questi ultimi a esplorare i materiali, formulare delle domande e condividere le loro idee. L'apprendimento basato sull'indagine si serve di molteplici approcci all'apprendimento, tra cui i piccoli gruppi di discussione e l'apprendimento guidato. Le e gli studenti apprendono non tanto dalla mera memorizzazione dei contenuti, bensì dalla pratica. In questo modo è possibile permettere loro di sviluppare le proprie conoscenze attraverso l'esplorazione, l'esperienza e il dibattito.”

(Fonte: <https://gradelearning.com/what-is-inquiry-based-learning/>)

Il progetto MEGA ha scelto di adottare l'apprendimento attraverso i quiz come principale approccio, ritenendo che i quiz favoriscano la concentrazione, permettano di individuare le lacune e incoraggiano ad avere maggiore fiducia in sé stessi.

1. Concentrazione: quando si gioca a un quiz la mente è occupata a pensare alle azioni che bisogna compiere. Ne consegue che i quiz aiutano le e gli studenti a concentrarsi, mentre le letture di testi spesso non riescono a mantenere costante l'attenzione.

2. Lacune: il modo più veloce per verificare le proprie conoscenze su uno specifico argomento è fare un quiz! Le risposte errate dimostrano immediatamente quali conoscenze bisogna approfondire.

Da ultimo, ma non meno importante ...

3. Sviluppare la fiducia in sé stessi: più si gioca ai quiz, più i propri punteggi migliorano e aumentano le proprie conoscenze. Osservando il proprio progresso le e gli studenti acquisiscono una maggiore fiducia in se stessi.

Apprendimento tra pari

Il principio di base dell'apprendimento tra pari è il seguente: instaurare un dialogo tra pari. Il dialogo non è da intendersi come una semplice discussione amichevole, infatti, ha le proprie regole, come il rispetto e l'equa divisione del tempo tra le parti che comunicano. Un altro aspetto caratteristico di questo dinamico processo consiste nel fatto che le e gli studenti interagiscono tra loro senza l'intervento di un "insegnante". Di conseguenza, l'apprendimento è frutto dello scambio di idee. Inoltre, le e gli studenti possono trarre vantaggio dall'apprendimento tra pari in vari modi: sono loro le protagoniste e i protagonisti del processo di condivisione, vengono promosse capacità come pensiero critico e problem solving e si migliora sia la comunicazione che la creatività nelle interazioni. Inoltre, quando si tratta di diversità, l'apprendimento tra pari consente di veicolare messaggi appropriati da un punto di vista culturale. In conclusione, l'apprendimento tra pari si basa su una relazione in cui entrambe le parti si rispettano a vicenda. È un processo informale volto a portare le persone a collaborare per raggiungere uno scopo comune.



L'approccio adottato nell'ambito del progetto MEGA è stato anche oggetto di una formazione che è stata sperimentata con un gruppo di 22 partecipanti nell'ambito del progetto. Il corso di formazione consta di cinque moduli contenenti concetti teorici e attività formative. Tutti i moduli sono disponibili sulla piattaforma di MEGA. La formazione affronta i seguenti cinque argomenti principali:

- Modulo 1: Pertinenza dei contenuti, La formazione di nuovi miti, Aspetti positivi e negativi connessi all'UE, I principali risultati della ricerca
- Modulo 2: Metodologia e tecnologia: Smascherare le notizie false, Ludicizzazione, Utilizzo della piattaforma
- Modulo 3: Autovalutazione & Formazione: Quiz! Un modo divertente per introdurre l'argomento, Inclusione dell'argomento nel contesto dell'apprendimento informale
- Modulo 4: Approcci all'apprendimento e requisiti principali per contrastare l'eurofobia: Black stories, Escape room, Pensiero critico, Apprendimento tra pari e attraverso i quiz, Empowerment
- Modulo 5: Il gioco - parte 1: Imparare a giocare & parte 2: Sviluppare concetti da mettere in pratica, Concetti & Giochi

04 INCLUSIONE DEL TEMA NELL'APPRENDIMENTO INFORMALE CON I GIOVANI



L'animazione socioeducativa comprende una vasta varietà di attività di natura sociale, culturale, educativa, ambientale e/o politica realizzate con, per e dai giovani, intesi sia come singoli individui che come gruppi di giovani. L'animazione socioeducativa si basa sui processi di apprendimento non formale e informale incentrati sui giovani e sulla partecipazione volontaria. Rappresenta la quintessenza della pratica sociale dal momento che permette di lavorare con i giovani e le comunità in cui questi vivono, facilitando la loro partecipazione attiva e inclusione nelle proprie comunità e nei relativi processi decisionali.

(Consiglio d'Europa: <https://www.coe.int/en/web/youth/youth-work>)

Ne consegue che il progetto MEGA si inserisce efficacemente nel contesto dell'animazione socioeducativa e riflette i suoi stessi obiettivi.

Al fine di evidenziare la varietà dei contesti di applicazione del progetto MEGA si riportano di seguito alcuni esempi delle esperienze derivanti dalla fase di sperimentazione del progetto, in cui ciascun partner ha attuato le attività di MEGA nel proprio contesto locale.

Eurocircle, Marseille, Francia “Preparazione di una mobilità internazionale per un programma di volontariato (Corpo europeo di solidarietà)”

Eurocircle ha riunito nove studenti di età compresa tra i 18 e i 25 anni, partecipanti a una formazione della durata di un mese per prepararsi a una esperienza di mobilità internazionale nell'ambito di un programma di volontariato (Corpo europeo di solidarietà). Le/i due docenti coinvolte/i lavorano in una organizzazione giovanile da due anni: una/o è esperta/o nel campo della gestione e attuazione dei progetti di mobilità, l'altra/o si occupa di progetti europei.

I contenuti e le attività di MEGA sono state introdotte nella parte della formazione che affrontava temi generali come la comunicazione e le informazioni, la discriminazione e il dialogo interculturale.

Al fine di fornire un quadro generale sull'argomento della formazione, la sessione di apertura è stata inizialmente incentrata sulla condivisione di esperienze connesse alle notizie false e alle conseguenze derivanti dalla propria presenza online e sulla raccolta di informazioni. L'ultimo punto, in particolare, ha suscitato un notevole interesse tra le e i partecipanti poiché ha permesso loro di riconoscere il rischio di essere intrappolati in una "bolla" online.

Il loro interesse e la volontà di approfondire l'argomento della formazione, il loro entusiasmo nell'apprendere, specialmente attraverso l'impiego delle Black stories, ci ha perfino permesso di estendere la durata della formazione di circa un'ora per potere includere anche un "dibattito in movimento". Questo genere di attività permette alle e ai partecipanti di condividere le proprie opinioni in modo dinamico e interattivo, compresi coloro i quali non si sentono a proprio agio a parlare in pubblico. In questo caso, il dibattito di MEGA è stato incentrato sulle azioni possibili che possono essere intraprese da parte dei singoli individui per informarsi in modo sicuro e verificare i fatti. Le e i partecipanti hanno fornito un feedback molto positivo in relazione sia al materiale teorico sia alle attività pratiche della formazione. Hanno partecipato attivamente alla discussione e sollevato diversi punti interessanti che hanno dato il via a dei piccoli dibattiti. Hanno dimostrato un interesse autentico verso le dinamiche che portano alla creazione delle notizie false e gli interessi economici che vi sono alla loro base. Inoltre, si sono divertiti nell'affrontare gli euromiti che caratterizzano la loro vita quotidiana e i temi principalmente trattati dai media (ad esempio, migrazione, economica, ecc.).

Anche il loro feedback sulla piattaforma di MEGA e su altri tipi di giochi come le Black stories è stato altrettanto positivo, ritenendoli dei modi divertenti per avvicinarsi a questioni che solitamente portano alla polarizzazione.

Le e i partecipanti hanno anche avuto l'opportunità di mettere in discussione i propri stereotipi e pregiudizi sull'UE. La formazione ha offerto infatti una importante occasione per migliorare la loro conoscenza e chiarire alcuni dubbi riguardanti, in particolare, lo sviluppo storico e il funzionamento dell'UE. Tuttavia, ciò che ha catturato maggiormente la loro attenzione sono state le dinamiche connesse all'impatto delle notizie false sulla qualità della democrazia.

CSI, Nicosia, Cipro “Giovani cittadine e cittadini e stranieri in una Unione al bivio”

CSI ha condiviso l'approccio di MEGA applicandolo in un corso di formazione per formatrici e formatori nell'ambito di eventi informativi aperti al pubblico organizzando tre diversi tipi di eventi. Al primo hanno preso parte 21 partecipanti (età media di trent'anni) con una esperienza formativa alle spalle alquanto varia: insegnanti, assistenti sociali, avvocati specializzati nella consulenza per minori non accompagnati e altre figure professionali specializzate nella tutela e promozione dei diritti dei giovani. Ciascun partecipante ha maturato esperienze come tutor, mentore e formatrice o formatore.

Inoltre, CSI ha organizzato due eventi formativi online di MEGA che hanno coinvolto rispettivamente 11 insegnanti provenienti da una scuola elementare e 10 rappresentanti del Hope For Children CRC Policy Centre (HFC). Le e gli insegnanti hanno confermato che perfino le e gli studenti della scuola elementare sono molto sensibili agli euromiti, come pure agli stereotipi, notizie false e teorie cospirazioniste sull'UE. Le informazioni diffuse nel contesto familiare, dai media (notiziari, ecc.), dai social media e in altre occasioni e contesti sociali dimostrano di avere già un impatto sulla percezione dell'UE delle bambine e dei bambini. Pertanto, sono stati sensibilizzati in merito alla necessità di assumere un ruolo attivo in classe per accelerare l'acquisizione della capacità di pensare in modo critico. Lo stesso gruppo ha anche avuto l'opportunità di riflettere sulle proprie percezioni e sul modo in cui veicolano le informazioni relative all'UE in classe. Alcuni di loro sono rimasti sorpresi dal rendersi conto di riprodurre inconsapevolmente degli stereotipi che meritano di essere ulteriormente analizzati e affrontati. Le e i rappresentanti dell'HCF hanno apprezzato il ricorso a giochi offline e online come metodo per interagire con i minori non accompagnati (cittadine e cittadini dei Paesi terzi) con cui lavorano.

Le sessioni di formazione hanno dimostrato che, per quanto riguarda gli euromiti, ecc., la partecipazione dei giovani deve essere incoraggiata il più possibile, considerato che le bambine e i bambini risultano essere già esposti a una quantità notevole di informazioni che in modo più o meno diretto comunicano la realtà dell'UE.



SIF, Kaunas, Lituania “Giochiamo a vero falso con l’UE!”

Le attività del progetto MEGA a Kaunas hanno coinvolto 20 studenti di età compresa tra i 18 e i 20 anni frequentanti l’ultimo anno di scuola superiore o il primo anno di università. Le e gli studenti erano giovani del centro giovanile “Rusys” nel distretto di Kaunas. Il centro organizza diversi seminari, laboratori ed eventi tematici dedicati ai giovani. Le attività sono state condotte da due formatrici/tori: un’operatrice/tore giovanile del centro “Rusys” e una formatrice/tore esperta/o nella conduzione di formazioni e attività diverse che coinvolgono i giovani.

Inizialmente, il progetto e l’argomento delle notizie false sono stati introdotti ai giovani, successivamente è stata avviata una breve discussione sulla loro esperienza con gli euromiti sui social media e sulla loro conoscenza generale dell’UE. Dopodiché, è stata presentata ai giovani la piattaforma di MEGA, dove i giovani si sono iscritti e hanno giocato ai quiz. Infine, i giovani hanno ricevuto le indicazioni necessarie per creare i propri quiz. Hanno creato e giocato ai quiz in gruppi, dimostrandosi capaci di inventare domande creative e di essere curiosi di conoscere le domande ideate dagli altri.

Giocando ai quiz in modalità giocatore singolo, i giovani hanno appreso molte informazioni nuove riguardanti l’UE, nonché i diversi miti che circolano sul suo conto. Inoltre, la creazione dei quiz è stata un’attività a cui hanno preso parte in gruppi e ciò ha permesso loro di aprirsi e condividere le proprie idee, essere creativi e discutere dei propri atteggiamenti nei confronti dell’UE. In questa occasione è stato possibile cogliere l’efficacia dell’apprendimento tra pari.

Il centro giovanile dispone solo di alcuni laptop, di conseguenza i giovani hanno utilizzato i loro smartphone per giocare ai quiz nella modalità giocatore singolo, ma sono stati divisi in gruppi durante la loro creazione, al fine di facilitare la discussione e la selezione delle idee migliori per creare i quiz con i propri smartphone, lasciando che solo un membro del gruppo si occupasse della creazione dei quiz sulla piattaforma.

Il feedback ricevuto è stato molto positivo e i giovani si sono divertiti soprattutto nella fase di creazione dei quiz.

CESIE, Palermo, Italia “L’era della post-verità: come individuare e smascherare le notizie false”

Il CESIE ha coinvolto 21 studenti di circa 20 anni e ha organizzato due sessioni di formazione in due giorni diversi con due gruppi di studenti.

Nel corso della prima formazione, il CESIE ha coinvolto giovani volontarie e volontari del Corpo Europeo di Solidarietà. Le/i partecipanti provengono da diversi paesi dell’UE, tutti in possesso di almeno la laurea triennale e con solide conoscenze e informazioni sull’UE. Durante la seconda formazione, la composizione del gruppo di partecipanti è stata piuttosto eterogenea in termini sia di provenienza sia di formazione, comprendendo anche giovani con background migratorio.

La formazione ha avuto inizio con l’introduzione di attività volte a facilitare la reciproca conoscenza, presentare il progetto MEGA, i suoi principali obiettivi e il relativo contesto storico, seguite da una sessione dedicata alla discussione delle loro conoscenze sull’UE e sui relativi miti che la riguardano. Al termine di questa fase introduttiva, le e i partecipanti hanno approfondito l’argomento creando e giocando ai quiz disponibili sulla piattaforma di MEGA. Da ultimo, ma non meno importante, sono state presentate loro le Black stories e le e i partecipanti sono stati divisi in gruppi per potersi dedicare alla creazione di tre diverse Black stories da loro inventate.

Le e i partecipanti hanno affermato di avere trovato utile la formazione, ritenendola pertinente anche per i loro studi/il loro lavoro: nel corso della formazione hanno avuto occasione di imparare a verificare i fatti per sfatare i miti e le notizie false e l’importanza di prestare maggiore attenzione alle informazioni relative al funzionamento dell’UE.

La formazione è stata senza ombra di dubbio un modo per aumentare l’interesse dei giovani nella lotta contro le notizie false, oltre che una importante esperienza per favorire il loro empowerment e stabilire un dialogo costruttivo tra di loro.

BUPNET, Göttingen, Germania “Al di là dei confini europei e delle nostre stesse convinzioni”

In Germania le attività del progetto MEGA sono state attuate con un gruppo di 20 partecipanti di età compresa tra i 19 e i 24 anni. Le e i partecipanti hanno preso parte a un programma che supporta l’inserimento nel mercato del lavoro tramite l’offerta tirocini all’estero, incluso in corsi preparatori e di monitoraggio. I giovani subiscono gli effetti dell’aumento delle barriere all’apprendimento e dimostrano grandi difficoltà nel prendere decisioni relative al proprio futuro. Tutte e tutti utilizzano abitualmente i social media, senza rendersi spesso conto di trovarsi nella loro bolla, ricevendo scarsi stimoli o limitato accesso a prospettive e opinioni diverse. Di conseguenza, non riflettono in modo critico sulle informazioni che ricevono.

Nel corso della prima giornata di formazione, sono state poste loro alcune domande per creare la giusta atmosfera in cui dovevano stabilire se le affermazioni erano corrette o meno. Successivamente, è stato brevemente presentato il progetto, cosa è stato fatto e perché. Dopodiché, si è discusso delle conseguenze derivanti dalla circolazione di questi falsi messaggi e di altri esempi analoghi.

Le e i partecipanti hanno poi analizzato i miti e creato i propri quiz scrivendoli su dei fogli di carta per poter giocare offline, dal momento che in occasione di questa sessione alcuni problemi tecnici non hanno permesso l'utilizzo della piattaforma online. Sono state presentate loro anche le Black stories. Dopo avere fornito loro un esempio, le e i partecipanti hanno sviluppato alcune Black stories in piccoli gruppi e hanno iniziato a giocare tra loro.

I giovani hanno avuto l'opportunità di comprendere il livello di diffusione delle notizie false e le modalità in cui queste vengono sistematicamente utilizzate per influenzare le persone. Hanno anche potuto osservare l'impatto che queste hanno sulla formazione delle opinioni in generale e su loro stessi. Hanno così compreso quanto le notizie false possano costituire un pericolo per la coesione sociale e che chiunque condivida informazioni sui social media debba farlo in modo responsabile e consapevole.



die Berater, Vienna, Austria “Imparare a contrastare la diffusione di euromiti negli istituti scolastici”

In Austria, die Berater ha coinvolto 21 studenti, dividendoli in due gruppi per prendere parte a due sessioni, organizzate rispettivamente l'11 e il 25 novembre. Due operatrici/tori giovanili hanno condotto due sessioni formative di quattro ore ciascuna con giovani intenti a prepararsi per gli esami di ammissione all'università.

Le e i partecipanti sono in possesso solo del diploma di istruzione secondaria. Le/i formatrici/tori lavorano con i giovani in questo ambito da molti anni. Solitamente, i laboratori che tengono sono incentrati su temi come le competenze digitali o la programmazione. Le due sessioni di MEGA organizzate sono state incluse in un laboratorio digitale nell'ambito delle nostre formazioni per i giovani. Il feedback raccolto è stato piuttosto positivo, dal momento che le e i partecipanti si sono divertiti molto a giocare con le Black stories e a creare i quiz. Hanno particolarmente apprezzato il grado di interattività promosso per guidarli alla scoperta del tema. Hanno avuto l'occasione di imparare alcuni concetti relativi alle notizie false e ai modi in cui queste vengono diffuse, potendo così per la prima volta riuscire ad avere del tempo per concentrarsi intensamente su questo importante tema.

A causa della pandemia di Covid-19 non è stato semplice organizzare in presenza queste sessioni, nonostante la nostra ferma intenzione nel volerle tenere in un contesto offline. Siamo infatti molto felici di essere riusciti finalmente a organizzarle a novembre. Abbiamo appreso quanto i giovani possano dimostrarsi attenti e interessati quando vengono coinvolti sin dal principio di una sessione attraverso l'utilizzo di elementi ludici. Le Black stories possono dimostrarsi un gioco utile e divertente applicabile anche in altri contesti. Le sessioni sono state organizzate in modo attivo, consentendo ai giovani di potere approfondire l'argomento in modo autonomo sulla piattaforma.

Per i partecipanti è stato sorprendentemente difficile creare delle domande per i quiz. All'inizio della sessione, tutti erano molto silenziosi, ma è bastato passare alla fase in cui tutti hanno potuto leggere le domande degli altri per riempire la classe di risate. Questa atmosfera è stata davvero straordinaria e ha facilitato il corso delle formazioni.

Dialogo tra la/il formatrice/tore e le/gli insegnanti:

- Come pensate che reagirebbero i giovani se chiedeste loro di commentare la bandiera dell'UE?
- Direbbero: “Una bandiera bellissima! Piena di stelle!”
- E cosa direbbero se chiedeste loro di spiegare cosa rappresenta questa bandiera?
- Risponderebbero: “l'Unione europea!”
- E cosa vi direbbero se chiedeste loro cosa è davvero l'Unione europea?
- Mhmm...

05 RACCOMANDAZIONI



Sulla base delle sperimentazioni dell'approccio MEGA descritte, sono state prodotte alcune raccomandazioni rivolte alle e ai futuri utenti. Tali raccomandazioni mirano a supportare l'implementazione di MEGA nelle tue attività con i giovani e ad aiutarti a divertirti e raggiungere buoni risultati di apprendimento quando lavori sul tema degli euromiti.

Le raccomandazioni sono state divise per area tematica.

Pianificazione e durata

- Considera attentamente la durata poiché potresti aver bisogno di più tempo per discutere gli argomenti che si presenteranno durante i corsi di formazione. Alcune o alcuni partecipanti potrebbero aver bisogno di più tempo per giocare ai quiz secondo la modalità giocatore singolo o per creare i propri quiz. Infatti, dopo avere spiegato come potere creare i quiz, le e i partecipanti potrebbero volere porre delle domande tecniche, quindi la formatrice o il formatore dovrebbe essere pronto a rispondere a questo genere di domande e prevedere del tempo in più da dedicare a questa fase. Inoltre, è anche importante tenere conto che alcune persone potrebbero avere bisogno di più tempo per creare i propri quiz.
- Prima di pianificare la durata della sessione, cerca di raccogliere informazioni sul gruppo con cui lavorerai (il loro livello di istruzione, la loro conoscenza in merito all'UE e al tema delle notizie false, la loro capacità di utilizzare le tecnologie, l'impostazione dei corsi di formazione, ecc.). Per le e i partecipanti che non hanno molta familiarità con il modo in cui opera l'UE e che non conoscono il modo in cui funzionano le notizie false, sarebbe utile effettuare una presentazione più dettagliata e organizzare delle brevi discussioni in gruppi più piccoli.

Occorrente/attrezzatura

- Prima di pianificare le attività in cui vengono utilizzati i computer, ad esempio, per scopi di ricerca o per giocare con i quiz/giochi di MEGA, assicurati di valutare le competenze informatiche delle e dei tuoi studenti. Se il gruppo comprende persone con competenze informatiche avanzate, queste possono agire come mentori per le e gli altri partecipanti.
- Se desideri utilizzare la piattaforma ludicizzata di MEGA, è necessario assicurarsi di avere tutto il necessario per condurre un'attività di successo (consulta la Lista di controllo nella sezione Appendice per assicurarti di non trascurare alcun dettaglio).
- Accertati di conoscere e padroneggiare gli strumenti che intendi utilizzare. Se desideri utilizzare la piattaforma, assicurati di sapere come usarla o poterci giocare oppure invita le e i partecipanti ad assumere il ruolo di "insegnanti" e "facilitatrici/tori" per imparare a usarla.
- Oltre all'attrezzatura informatica è necessario calcolare il tempo sufficiente per creare i quiz. Non si tratta solo di una sfida tecnica, ma di stabilire anche i contenuti significativi in base ai quali creare le domande dei quiz. È possibile preparare una serie di domande in anticipo lasciandosi ispirare dalla raccolta del progetto MEGA. Altrimenti, puoi chiedere alle e agli studenti di fare una ricerca sui miti più comuni sull'UE.
- Se i computer non sono disponibili o la loro quantità è limitata, le e gli studenti possono lavorare utilizzando i loro smartphone. Questa si è dimostrata una valida alternativa nel caso presentato da SIF (vedi sopra). In caso contrario, il gruppo può essere diviso in gruppi più piccoli. I membri di ogni gruppo possono sviluppare le domande insieme, anche su carta. Dopodiché, un membro per ciascun gruppo può occuparsi di trasferire le domande ideate insieme sulla piattaforma. Invece di usare i quiz puoi anche sviluppare delle Black stories o invitare le e i partecipanti a giocare al gioco Escape room.
- Accertati di possedere gli strumenti giusti e di avere una buona connessione a Internet

Offerta formativa

- Per potere introdurre l'argomento e coinvolgere le e i partecipanti nelle attività di apprendimento, le quali possono influenzare le loro convinzioni, norme e valori personali, è necessario riconoscere la centralità della o dello studente in questo processo. Pertanto, prima di introdurre i nuovi argomenti, chiedi loro di parlarti delle loro esperienze personali e, dopo, inizia ad approfondire l'argomento.
- Quando si affrontano argomenti particolarmente astratti, si raccomanda di introdurli ricorrendo ad esempi pratici.
- Attraverso l'impiego di mezzi diversi e il coinvolgimento di vari sensi, l'apprendimento diventa vivo e dinamico. Le variazioni nelle attività e nelle dinamiche sociali permettono alle e ai partecipanti di prendere parte attivamente al proprio processo di apprendimento.
- I giochi e i quiz di MEGA incoraggiano anche dinamiche personali e collettive positive.
- Generalmente è possibile adattare i metodi al tempo a propria disposizione, agli interessi del gruppo o ad altri argomenti aggiuntivi.
- È importante mantenere un buon equilibrio tra i contenuti teorici proposti e le attività pratiche previste, siano esse online od offline.
- A seconda delle e dei beneficiari della formazione, può essere interessante introdurre le attività e i contenuti di MEGA dopo avere offerto una panoramica generale della storia e del funzionamento dell'UE. Ciò aiuterebbe infatti le e i partecipanti a mettere in prospettiva i temi della formazione e ne promuoverebbe realmente lo sviluppo del pensiero critico.
- Non dovresti preparare delle domande troppo difficili per i quiz, altrimenti rischi di scoraggiare i giovani. Se le domande risultano difficili è infatti opportuno fornire loro un feedback che permetta loro di accrescere le proprie conoscenze sull'UE.
- Incoraggia la discussione sull'argomento in modo tale che le e i partecipanti possano esprimere le loro opinioni.
- Cerca di incoraggiare lo sviluppo di una competizione sana e costruttiva.
- Dovresti riflettere attentamente sui tuoi stereotipi e pregiudizi personali prima di affrontare gli argomenti proposti dal progetto MEGA con le e i partecipanti.

06 APPENDICE

LISTA DI CONTROLLO Per formatrici e formatori che adottano l'approccio promosso dal progetto MEGA

Tecnologia

- ☐ Tutte e tutti possiedono uno smartphone o un computer per accedere alla piattaforma?
- ☐ Il WIFI è disponibile? Se sì, fornisci i dati di accesso.

Condizioni generali

- ☐ Nel caso in cui siano previste attività ludiche/giochi in presenza: i materiali e le risorse necessarie sono state fornite?
- ☐ Il tempo a disposizione è sufficiente per giocare ai quiz/svolgere le attività/giochi?
- ☐ La stanza/lo spazio è adatto all'attuazione?

Contenuti

- ☐ Lo scopo è chiaro?
- ☐ I giovani hanno le conoscenze adeguate a giocare/creare i giochi?
- ☐ Il concetto/l'approccio selezionato è adatto ai giovani in termini di ampiezza e complessità?
- ☐ Tutte e tutti conoscono le regole dei giochi/dei quiz?
- ☐ I compiti per chi finisce prima degli altri sono già stati preparati?
- ☐ Hai pensato a un piano B nel caso in cui il concetto/l'approccio originariamente previsto non dovesse funzionare con i giovani?

Modello di pianificazione

Utilizza questo modello per pianificare le tue attività formative di MEGA.

Qual è il contesto (organizzazione giovanile, centro che organizza attività pomeridiane, formazione per operatrici e operatori giovanili, ecc.)?	
Gruppo di riferimento	
Obiettivi formativi	
Esigenze di apprendimento (ad esempio, stili di apprendimento, competenza linguistica/alfabetizzazione, durata massima, ecc.)	
Descrivi gli approcci/le tecniche/i contenuti del progetto MEGA che applicherai (ad esempio, euromiti, pensiero critico, apprendimento attraverso i quiz, ecc.)	
Come promuoverai l'apprendimento – quali metodi impiegherai con il gruppo di riferimento?	
Quali risorse ti occorreranno?	
Come potrebbero essere affrontate eventuali difficoltà?	
Quale impatto prevedi?	
Tempi previsti	
In che modo valuterai il progresso del gruppo di riferimento e il loro grado di soddisfazione al termine di questa esperienza?	

I partner del progetto



Coordinator

BUPNET GmbH,
Göttingen, Germania
www.bupnet.de



die Berater
Vienna, Austria
www.dieberater.com



CESIE
Palermo, Italia
www.cesie.org



SOCIALINIŲ INOVACIJŲ FONDAS
Kaunas, Lituania
<http://lpf.lt/en/>



Centre for Social Innovation
Nicosia, Cipro
www.csicy.com



Eurocircle
Marseille, Francia
www.eurocircle.info

Sito internet: <https://mega.bupnet.eu>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.